

В MOVIES

(НЕ)ПОГАНЕ КІНО

КОМПОНЕНТИ ГРИ

96 жетонів попкорну:

- 24 жетони зі значенням «0»
- 27 жетонів зі значенням «1»
- 25 жетонів зі значенням «2»
- 15 жетонів зі значенням «3»
- 5 жетонів зі значенням «4»

86 основних кінокарт (🎬)

- 20 кінокарт із доповнення «Горор» (🦇)
- 18 карт для голосування (3 види по 6 карт)
- 12 карт студій
- 5 жетонів хлопавок
- 1 книжка правил



Карти студій

Кінокарти

Карти для голосування

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Дістаньте всі компоненти з коробки й поставте її нижню частину (у вигляді відерця для попкорну) в центрі столу, щоб усі могли досягнутися.
2. Кожен гравець отримує карту студії, яку кладе горілиць перед собою. У всіх повинні бути різні карти студій.
Решту карт студій відкладіть убік. Вони знадобляться лише в режимі «Таємна команда».
3. Дайте кожному гравцеві по 3 різні карти для голосування («Так», «Так!» і «Ні»). Гравець кладе ці карти біля себе долілиць, не показуючи іншим гравцям до голосування. Сам гравець може дивитися на свої карти в будь-який момент гри.



6



1



3



4. Перетасуйте колоду кінокарт і покладіть її долілиць біля відерця для попкорну. Потім роздайте кожному гравцеві по 5 кінокарт.
 5. Покладіть усі жетони попкорну долілиць у відерце та перемішайте їх.
 6. Виберіть навмання першого гравця і дайте йому жетони хлопавок залежно від кількості гравців:
3 гравці — 5 жетонів хлопавок;
4 гравці — 4 жетони хлопавок;
5 гравців — 3 жетони хлопавок;
6 гравців — 2 жетони хлопавок.
 7. Решту компонентів відкладіть убік.
- А тепер — камера! Мотор! Почали!



ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра триває стільки раундів, скільки жетонів хлопавок отримав перший гравець. На початку кожного раунду перший гравець скидає 1 жетон хлопавки. Кожен гравець поповнює руку до 5 кінокарт. Гравці ходять по черзі, за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця.

ХІД ГРАВЦЯ

У свій хід гравець стає сценаристом. Його мета — презентувати ідею фільму іншим гравцям (продюсерам), які можуть або відхилити проєкт, або дати йому зелене світло.

ПРЕЗЕНТАЦІЯ

Сценарист вибирає 2–4 кінокарти з руки й кладе перед собою горілиць у вибраному порядку. Текст на цих картах утворює єдину назву фільму. Щоб назва звучала нормально, сценарист може відмінювати слова, додавати прийменники, змінювати частини мови, перетворюючи іменники на прикметники й навпаки тощо.

ГОЛОСУВАННЯ

Коли сценарист оголосить назву свого фільму, починається голосування. Кожен продюсер вибирає 1 карту для голосування і кладе перед собою долілиць. Продюсери можуть або відхилити ідею, або дати фільму зелене світло, керуючись власними критеріями й вподобаннями.

Коли всі продюсери проголосують, вони відкривають свої карти для голосування та виносять вердикт. Кожен продюсер може просто повідомити про своє рішення або дати розгорнуту рецензію, наче він справжній експерт в царині кінематографа. Якщо не соромитися, радимо спробувати ввійти в образ.



Коли всі продюсери розкриють свої карти для голосування, порахуйте голоси.



НІ

Якщо карт «НІ» більше, ніж карт «Так», ідея фільму провалилася.

Сценарист скидає всі кінокарти, які він виклав для презентації.

Кожен продюсер, який виклав карту «Ні», бере 1 жетон попкорну й кладе долілиць біля себе.



ТАК

Якщо карт «Так» стільки ж чи більше, ніж карт «Ні», фільму бути!

Примітка. І карти «Так», і карти «Так!» рахують як 1 голос.

Сценарист бере всі викладені для презентації кінокарти й кладе їх у стос перед собою. Карти кожного схваленого фільму складають в окремий стос.

Кожен продюсер, який виклав карту «Так», бере 1 жетон попкорну й кладе долілиць біля себе. Кожен продюсер, який виклав карту «Так!», бере по 1 жетону попкорну за кожен кінокарту в презентації й кладе долілиць біля себе.

Примітка. Гравці можуть дивитися на значення своїх жетонів попкорну в будь-який момент гри.



КІНЕЦЬ ХОАУ

Кожен, хто виклав карту «Так!», вилучає її з гри незалежно від результату голосування. Усі інші гравці повертають свої карти для голосування і кладуть перед собою долілиць. Тепер ходить наступний за годинниковою стрілкою гравець. Раунд триває, доки всі гравці не виконають по одному ходу.

КІНЕЦЬ ГРИ

Якщо в першого гравця закінчилися жетони хлопавок, гра закінчується. Гравці перевертають свої жетони попкорну й рахують підсумковий результат.

- Кожен гравець здобуває кількість очок, що дорівнює сумі значень на його жетонах попкорну.
- Також він здобуває по 1 очку за кожен кінокарту в його схвалених фільмах.

Примітка. Гравці складають схвалені фільми в окремі стоси на випадок, якщо буде нічия.

Перемагає гравець із найбільшою кількістю очок!

У разі нічії перемагає гравець із найдовшою назвою схваленого фільму. Він триумфально зачитує назву переможної кінострічки й зриває овації. Якщо знову нічия, тоді перемагають усі претенденти!

РЕЖИМ «ТАЄМНА КОМАНДА»

Грайте в режимі «Таємна команда» за стандартними правилами з такими змінами.

Під час приготувань до гри сформуєте колоду карт студій так, як указано нижче, перетасуйте та роздайте кожному гравцеві по 1 карті долілиць. Гравець не показує свою карту студії іншим гравцям, але може дивитися на неї в будь-який момент гри.

3 гравці — 2 карти однієї студії + 1 карта випадкової студії.

4 гравці — по 2 карти 2 студій.

5 гравців — 2 карти 2 студій + 1 карта випадкової студії.

6 гравців — по 2 карти 3 студій.

Наприкінці гри гравці відкривають свої карти студій.

Усі гравці з однаковими картами студій належать до однієї команди. Вони підсумовують усі очки, здобуті членами команди.

Якщо гравець не має команди, бо отримав випадкову карту студії, він подвоєє свій рахунок.

Перемагає гравець або команда гравців із найбільшою кількістю очок! У разі нічиєї перемагає гравець або команда гравців із найдовшою назвою схваленого фільму. Власник переможної кінострічки триумфально зачитує її назву й зриває овації. Якщо знову нічия, тоді перемагають усі претенденти!

КООПЕРАТИВНА ГРА

Кооперативний варіант трохи відрізняється від звичайної гри або режиму «Таємна команда». Мета гравців — разом створити цікавий сценарій фільму й отримати задоволення від злагодженої командної роботи. Ніякої конкуренції!.. Ну, хіба що трошечки... Просто вирішіть, скільки партій ви хочете зіграти — і запускайте мотор!

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Кожен гравець бере по 5 кінокарт.
2. Решту кінокарт відкладіть убік.
3. Дайте кожному гравцеві 2 карти для голосування: «Так» і «Ні».
4. Дістаньте всі компоненти з коробки й поставте її нижню частину в центрі столу.
5. Кожен гравець отримує X жетонів попкорну, де X = загальна кількість гравців – 1. Кожен жетон попкорну — це 1 очко, тож ігноруйте значення на них.
6. Вирішіть, скільки партій ви хочете зіграти.
7. Першим ходить наймолодший гравець. Він вибирає карту улюбленої студії й стає її директором. Усі інші гравці працюють у цій студії разом з ним.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Перший гравець (директор студії) викладає 1 кінокарту зі своєї руки горілиць у центрі столу й оголошує назву фільму відповідно до тексту та ілюстрації. Інші гравці по черзі, за годинниковою стрілкою, виконують одну з двох дій:

- **Написати сценарій.** Викладіть кінокарту з руки горілиць у центрі столу й придумайте 1 речення, яке стосується ілюстрації або тексту на карті й розвиває сюжет фільму.
- **Пропустити хід.** Викладіть кінокарту з руки долілиць у центрі столу. Далі ходить наступний гравець.

Якщо гравець вирішив написати сценарій, усі інші гравці разом з директором студії оцінюють його роботу. Кожен вибирає карту для голосування й відкриває її одночасно з усіма.



Ні

Якщо карт «Ні» більше, ніж карт «Так», ідея не підходить для сценарію. Гравець забирає свою відхилену кінокарту та кладе долілиць перед собою. Кожен гравець, який виклав карту «Так», кладе 1 жетон попкорну у відерце.



Так

Якщо карт «Так» більше, ніж карт «Ні», карту додають у сценарій! Гравець забирає свою схвалену кінокарту, кладе горілиць у стос перед собою та бере 1 жетон попкорну з відерця. Кожен гравець, який виклав карту «Ні», кладе 1 жетон попкорну у відерце.

ЗАВЕРШЕННЯ СЦЕНАРІЮ

Щоб завершити основний сценарій, треба виконати принаймні одну з таких умов:

- В усіх гравців закінчилися кінокарти.
- 3–5 гравців: кожен гравець має 3 схвалені кінокарти.
- 6–8 гравців: кожен гравець має 2 схвалені кінокарти.

А як бути з картами, які гравці відкладали, коли пасували? Гравці ще можуть дати їм другий шанс і додати в історію.

ПОВТОРНИЙ ВІБІР

Складіть в один стос усі карти, які лежать у центрі столу долілиць. Гравці по одній відкривають кожну карту й голосують за неї за звичайними правилами. Голосують усі, крім власника карти. Якщо карту додають у сценарій, власник карти кладе її горілиць перед собою. Якщо карту відхиляють, вилучить її з гри. Коли гравці проголосують за всі карти, переходьте до підрахунку результатів.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гравці рахують свій підсумковий результат.

- Кожен гравець здобуває 2 очки за кожну схвалену карту.
- Також він здобуває 1 очко за кожен жетон попорноу.

Перемагає гравець із найбільшою кількістю очок. У разі нічиєї перемагають усі претенденти!

Якщо попереду вас чекає ще кілька партій, запишіть кудись ім'я переможця, приготуйтеся до наступної гри й передайте роль директора студії наступному за годинником стрілкою гравцеві. Головним переможцем стає той, хто виграє найбільше партій!

ТВОРЦІ

Творці гри: Янн і Клем

Керівник проєкту: Кріс Гемм

Художники: Pixel Avenger і MB/CDM

Логістика: Ей Джей Ламбет

Розробники: Янн і Клем, Кріс Гемм

Виробництво: Цзунсю Яо-Шарпантьє

Графічний дизайн: Янн Угарт,

Олів'є Дерутто, Кріс Баєр



УКРАЇНСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ

Керівник проєкту: Олександр Ручка

Випускова редакторка: Алла Костовська

Перекладачка: Олександра Асташова

Редактор: Сергій Лисенко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Директор з виробництва: Сергій Водоп'янов

Подяка: Анна Вакуленко, Владислав Дубчак, Ганна Жукова, Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Сергій Іщук і Сергій Тодоров

