

ДИКАЯ ПРИРОДА СЕРЕНГЕТИ



Автор игры
ГУНХО КИМ

Арт-директор
ХАНИ ЧАН

Художник
СОФИЯ КАН

Соавтор игры
МИНХО КИМ

Редакторы
ЛЮСИЯ ХЁНСЫН ЛИ
СКОТТ ДЕГЕНКОЛЬ
РОМИН ПОУЛ
ТЭХО КИМ

Особая благодарность
ПОДДЕРЖАВШИМ НАС
НА KICKSTARTER

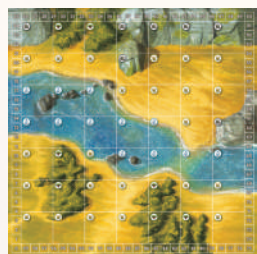
Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Татьяне Леонтьевой, Денису Карпенко, Ксении Хацкалёвой, Татьяне Олейник, Роману Дженбазу, Владимиру Сахно, Виктору Кубареву, Максиму Книшевицкому, Андрею Багрикову и Георгию Куракину за помощь в подготовке русского издания.

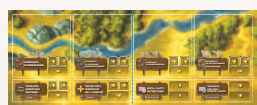
ДОКУМЕНТАЛИСТЫ ВСЕГО МИРА!

Добро пожаловать в Серенгети, одну из сокровищниц дикой природы, где пасутся, охотятся и наслаждаются жизнью миллионы животных. Общество доброй кометы, крупнейшая и самая престижная некоммерческая научная организация в мире, проводит конкурс, чтобы привлечь внимание к проблемам сохранения окружающей среды. Мы предлагаем Вам и другим талантливым режиссёрам снять величайший из когда-либо созданных документальных фильмов под названием «Дикая природа Серенгети». Каждый получит шанс проявить себя. Наблюдайте за удивительными животными, снимайте уникальные материалы и грамотно используйте свои ресурсы, чтобы создать самый красивый и вдохновляющий документальный фильм. Но помните: только один фильм пройдёт конкурсный отбор и выйдет на экраны по всему миру.

СОСТАВ ИГРЫ



Территория Серенгети



Поле действий



Место силы



168 карт сцен



12 карт
великой миграции



14 карт
специалистов



12 жетонов премий



4 памятки игроков



Правила



50 жетонов
монет



40 жетонов
визуальных
эффектов



40 жетонов
приманок



4 жетона
подсчёта



8 жетонов
замков



4 плашки
видеогалерей



Фишка
первого игрока



3 льва



3 леопарда



3 крокодила



3 шакала



3 гиены



3 грифа



Фишка раундов
в виде птицы-
носорога



3 жирафа



3 слона



3 носорога



3 газели



3 гну

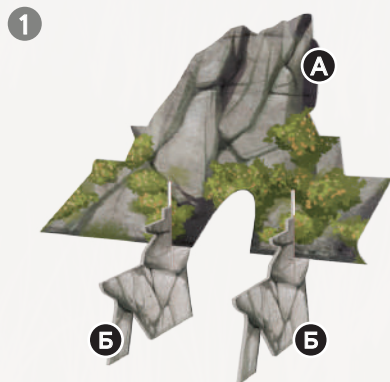


3 зебры

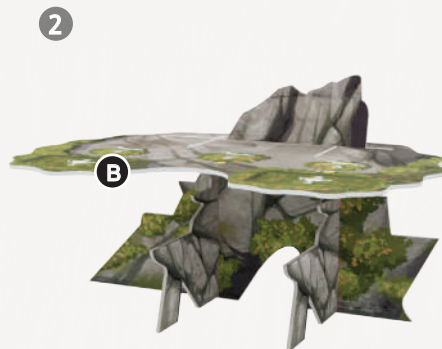


8 фишек камер
(по 2 на игрока)

Сборка места силы



1 Соедините два подножия (Б) со скалой (А).



2 Установите большое каменное плато (В), плотно прижав его к скале (А).



3 Над ним разместите малое каменное плато (Г), плотно прижав к подножиям (Б).

Сборка фишки первого игрока

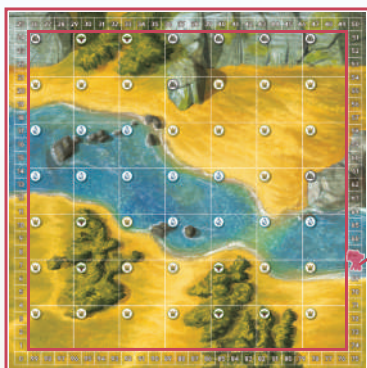


4 Вставьте одну часть дерева (Д) в прорезь на другой (Е) и закрепите на подставке (Ж).

❗ Если вы не хотите собирать место силы целиком, можете использовать только 2 плато, положив малое поверх большого.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Победителем игры «Дикая природа Серенгети» становится тот, кто в конце партии наберёт больше всех очков признания ★.



Шкала признания

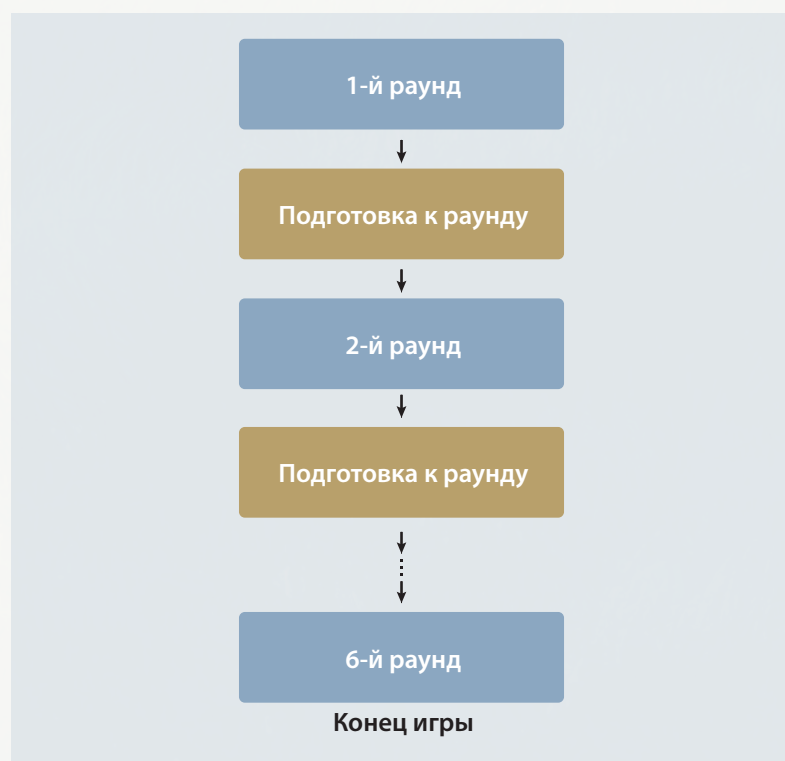
Отмечайте полученные вами очки признания, перемещая свою фишку камеры по шкале признания.

Фишка камеры

У каждого игрока есть 2 фишки камер. Одну из них вы используете, чтобы отмечать ★ на шкале признания, а другую — для выполнения действий на поле действий.

ХОД ИГРЫ

- Игра «Дикая природа Серенгети» продолжается **6 раундов**.
- В каждом раунде игроки ходят по очереди **по часовой стрелке**, тратя 1–2 монеты, чтобы выполнить базовое действие.
- Если вы не хотите или не можете выполнить действия и у вас меньше 3 монет, **спасуйте**. Спасовав, вы не можете выполнять НИКАКИЕ действия до конца текущего раунда.
- Раунд завершается, когда спасуют все игроки.
- Завершив один раунд, подготовьтесь к следующему (см. с. 12).
- Игра завершается после 6-го раунда. Побеждает игрок с наибольшим количеством ★.



КРАТКО О ПРАВИЛАХ

- На картах сцен определённым образом изображены фигурки животных. Разместив указанных животных на территории Серенгети точно так же, вы получите ★.



- Чтобы разместить животных согласно карте сцены, вы по очереди выполняете действия. Поставьте свою фишку камеры на соответствующую клетку действия, чтобы разместить фигурку животного на территории Серенгети или переместить по ней.
- Вы должны разместить указанных животных в правильном порядке и/или на нужном типе местности согласно карте сцены.
- Если вы разместили указанных животных точно согласно карте сцены, она считается отснятой, а вы получаете бонусы и/или награды. К наградам относятся ★ и/или разные ресурсы, а бонусы дают вам постоянные преимущества до конца игры (см. с. 10).
- Одни бонусы могут усиливать эффекты других. Ваш результат на шкале признания зависит от того, насколько эффективной окажется ваша стратегия, а также от количества отснятых сцен.

А. ВЫПОЛНИТЕ БАЗОВОЕ ДЕЙСТВИЕ

- В каждом раунде игроки по очереди выполняют базовые действия.
- Для этого поставьте свою **фишку камеры на клетку действия на поле действий** и **потратьте указанное в ней количество монет**.
- В игре 8 разных типов базовых действий.

Клетки действий



1 Наблюдать за хищниками

- Выберите животное из области наблюдения за хищниками и поставьте его фигурку на любую незанятую клетку на территории Серенгети.
- В этой области находятся львы, леопарды и крокодилы.

[Пример]

- Поставьте фишку камеры на клетку действия в области наблюдения за хищниками и потратьте указанное количество монет (в данном случае 1).
- Разместите выбранного хищника на незанятой клетке на территории Серенгети.



2 Наблюдать за крупными млекопитающими

- Выберите животное из области наблюдения за крупными млекопитающими и поставьте его фигурку на любую незанятую клетку на территории Серенгети.
- В этой области находятся слоны, носороги и жирафы.

3 Наблюдать за падальщиками

- Выберите животное из области наблюдения за падальщиками и поставьте его фигурку на любую незанятую клетку на территории Серенгети.
- В этой области находятся гиены, шакалы и грифы.

4 Наблюдать за мигрирующими травоядными

- Выберите животное из области наблюдения за мигрирующими травоядными и поставьте его фигурку на любую незанятую клетку на территории Серенгети.
- В этой области находятся гну, зебры и газели.

5 Поменять животных местами

- Выберите 2 животных на территории Серенгети и поменяйте их местами.
- В 1-м раунде это действие недоступно.

6 Переместить животное на 1–3 клетки

- Выберите животное на территории Серенгети и переместите его не более чем на 3 клетки.
- В 1-м раунде это действие недоступно.
- **Перемещать животных по диагонали нельзя.**
- Каждое перемещение должно быть выполнено полностью. Например, если вы хотите переместить животное на 3 клетки, вы не можете сперва переместить его на 2 клетки, затем отнять сцену и переместить фигурку ещё на 1 клетку.

[Пример]

- Поставьте фишку камеры на клетку действия «Переместить животное на 1–3 клетки» и потратьте указанное количество монет (в данном случае 1).
- Переместите фигурку животного на 1–3 клетки по территории Серенгети.



! Внимание

Вы можете перемещать животное через клетку, занятую другим животным, но завершить перемещение можно только на незанятой клетке.



7 Взять 1 карту из ряда сцен

- Возьмите 1 из 6 карт в ряду сцен.
- Вы можете брать дополнительные карты, тратя по 1 монете за каждую.
- Закончив набирать карты из ряда, выложите на их место новые из колоды, чтобы в конце вашего хода в ряду снова было 6 карт. Вы сможете приобрести эти новые карты только в следующий ваш ход.
- Если колода сцен закончилась, перемешайте стопку сброса и используйте новую колоду.

[Пример]

Чтобы взять 3 карты из ряда сцен, выполните действие, потратив указанное в клетке действия количество монет (1 монету) и взяв 1 карту, затем потратьте ещё 2 монеты, чтобы взять 2 дополнительные карты. Всего вы потратите 3 монеты и возьмёте 3 карты.

8 Обновить ряд сцен, взять 1 карту

- Сбросьте все 6 карт в ряду и выложите на их место новые из колоды сцен. Возьмите 1 карту из обновлённого ряда. Также вы можете потратить по 1 монете за каждую дополнительную карту.
- Закончив брать карты, пополните ряд до 6 карт, выложив новые из колоды сцен.

! Правила экрана

- Все карты сцен, расположенные на вашем экране, должны быть видны соперникам. Кладите карты лицевой стороной вверх перед собой. Отсняв сцену, также положите её лицевой стороной вверх в видеогалерею (см. с. 9).
- Всего на экране можно разместить до 8 неотснятых сцен. Если в конце хода у вас больше 8 карт, продайте излишки либо сбросьте их.

ОГРАНИЧЕНИЯ КЛЕТОК ДЕЙСТВИЙ



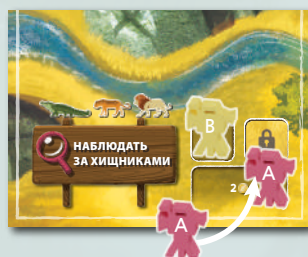
- На **полностью замкнутых** клетках может находиться только 1 фишка камеры. На **частично замкнутых** клетках может находиться сколько угодно фишек камер.
- Фишка камеры остаётся на клетке действия до начала следующего вашего действия.
- В следующий свой ход вы можете выполнить то же самое действие, но **использовать ту же клетку действия нельзя** — вы должны переместиться на другую клетку этого действия.

Б. ВЫПОЛНИТЕ БЕСПЛАТНОЕ ДЕЙСТВИЕ

- Бесплатные действия можно выполнить, не тратя монет. **В СВОЙ ХОД** вы можете выполнить сколько угодно бесплатных действий.
- В игре существует 3 типа бесплатных действий:
 - **Сбросить карты неотснятых сцен:** вы можете положить **2 карты неотснятых сцен в стопку сброса, чтобы получить 1 монету**. Сбросив 1 карту, вы ничего не получаете, кроме того, что избавляетесь от ненужной карты. Сбросить карты отснятых сцен нельзя.
 - **Отснять сцены** (см. с. 9): вы можете отснять сколько угодно сцен, выполнив указанные на них требования.
 - **Потратить жетоны приманок или визуальных эффектов** (см. с. 8): вы можете бесплатно потратить жетоны приманок или визуальных эффектов.

В. СПАСУЙТЕ

- Если у вас закончились монеты либо до конца раунда вы не хотите больше выполнять действия, вы должны **спасовать**.
- Вы **не можете спасовать**, если у вас осталось 3 монеты или больше.
- Спасовав, **вы уже не сможете выполнять базовые и/или бесплатные действия в текущем раунде**.
- Если вы пасуете, уберите свою фишку камеры с поля действий до следующего раунда.
- Игроки делают ходы, пока каждый из них не спасует.
- Раунд завершается, когда спасуют все игроки.



[Пример 1]

Аня хочет выполнить действие «Наблюдать за хищниками», но на клетке действия стоимостью 1 монета уже находится камера Вити. Ане приходится разместить свою камеру на клетке действия стоимостью 2 монеты и потратить 2 монеты, чтобы выполнить это действие.



[Пример 2]

В свой предыдущий ход вы выполнили действие «Наблюдать за хищниками» и потратили на это 1 монету. В этот ход вы снова хотите выполнить это же действие, но, поскольку оставаться на той же клетке нельзя, вы переставляете камеру на клетку стоимостью 2 монеты, чтобы снова выполнить то же действие.

СОВЕТ

Использовать клетки действий стоимостью 2 монеты довольно расточительно, поэтому постарайтесь занимать их только в случае крайней необходимости!

Отснятые сцены приносят вам награды и бонусы. Чтобы отснять сцену, в свой ход расположите животных на территории Серенгети согласно карте сцены.



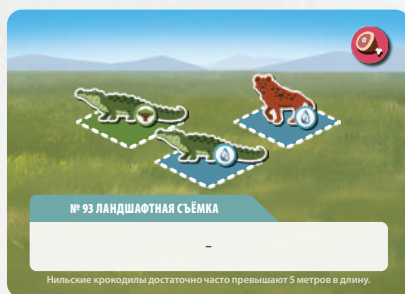
- 1 Схема расположения животных** — это инструкция, согласно которой животные должны быть размещены на территории Серенгети, чтобы отснять сцену.
- 2 Вид съёмки** — карты сцен бывают 3 видов в зависимости от схемы расположения животных.
- 3 Награды** — то, что вы получаете немедленно после того, как отснимете сцену.
- 4 Бонусы** — символы того, что вы получаете в течение всей игры после того, как отснимете сцену.
- 5 Интересные факты** — на картах сцен приводятся некоторые любопытные сведения об изображённых животных. Игрового значения этот текст не имеет.

ВИДЫ СЪЁМКИ

В игре используются карты сцен 3 видов, представляющих разные схемы расположения животных.

ЛАНДШАФТНАЯ СЪЁМКА

- Чтобы отснять такую сцену, животные должны находиться **на клетках указанного типа местности**.
- Для сцен этого вида не имеет значения порядок размещения животных или их соседство.
- Например, чтобы отснять эту сцену, 1 крокодил должен находиться в лесу, а ещё 1 крокодил и 1 гиена — в водоёмах.



! Типы местности

На территории Серенгети представлены 4 типа местности: **саванна, лес, водоёмы и скалы**. Если рядом с изображением животного на карте указан символ одного из типов местности, вы должны разместить это животное на клетке соответствующей местности на территории Серенгети, чтобы отснять сцену.



Символ саванны



Символ водоёмов



Символ лесов



Символ скал

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНАЯ СЪЁМКА

- Чтобы отснять такую сцену, животные должны находиться **на одной прямой в указанном на карте порядке**.
- Линия расположения может быть вертикальной или горизонтальной, но **не диагональной**.
- Животные не обязаны располагаться на соседних клетках. Направление их расположения также не имеет значения. При этом между животными, представленными на вашей карте сцены, могут располагаться и другие животные.



Например, чтобы отснять эту сцену, вы должны расположить льва, крокодила и носорога на прямой линии в указанном на карте порядке. При этом носорог должен находиться в саванне.



Лев, крокодил и носорог образуют прямую линию снизу вверх. Если между ними расположатся другие животные, это не нарушит компоновку сцены.



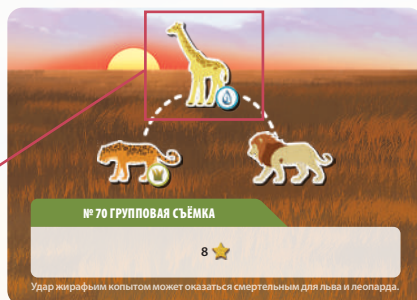
Лев, крокодил и носорог образуют прямую линию справа налево.

ГРУППОВАЯ СЪЁМКА

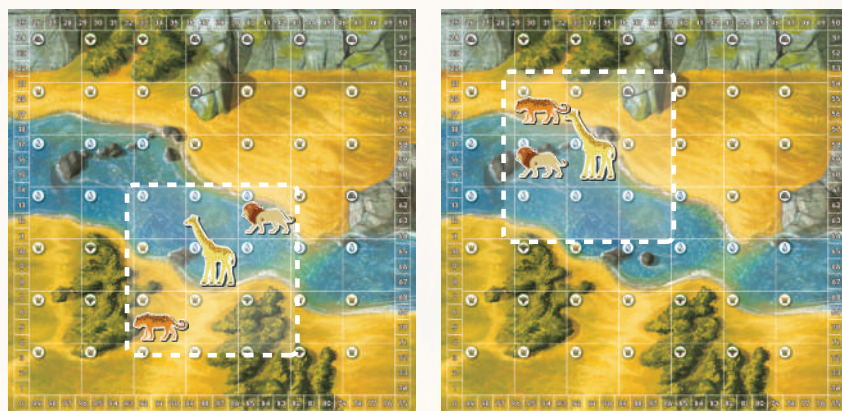
- Чтобы отснять такую сцену, животные должны находиться **на 8 клетках вокруг центрального животного** на карте сцены.

Центральное животное

Животное, изображённое в верхней части карты, считается центральным.



Например, чтобы отснять эту сцену, леопард и лев должны находиться по соседству с жирафом, который является центральным животным на карте. Жираф должен оказаться в водоёме, а леопард — в саванне.



! Ресурсы

- Вы можете тратить ресурсы 2 типов, чтобы облегчить себе съёмку сцены: жетоны приманок и визуальных эффектов.
- **Трата ресурса является бесплатным действием.** Если у вас есть жетоны приманок или визуальных эффектов, вы можете бесплатно потратить их **В СВОЙ ХОД**.
- Потратив жетон, сбросьте его.
- Получить жетоны приманок или визуальных эффектов можно в качестве награды или бонусов за отснятые сцены (см. с. 10).



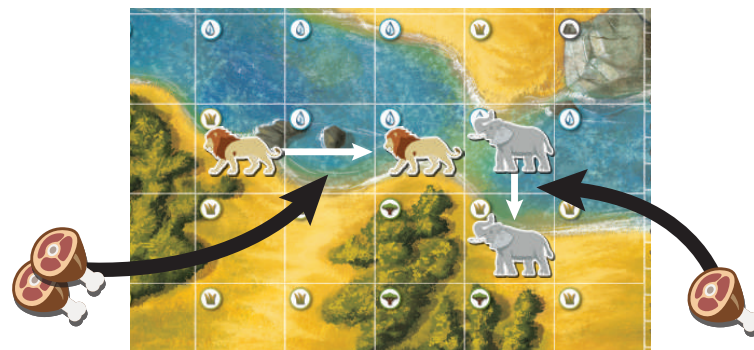
Жетон приманки

- Потратьте жетон приманки, чтобы переместить **выбранное животное на 1 клетку**.
- Перемещайте животное по вертикали или горизонтали, но не по диагонали.

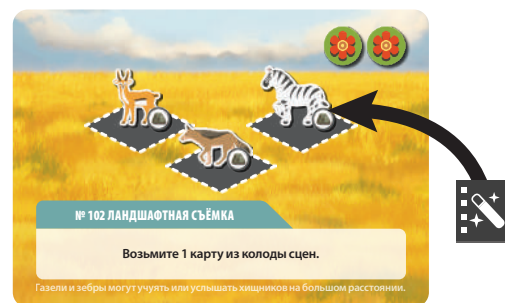


Жетон визуальных эффектов

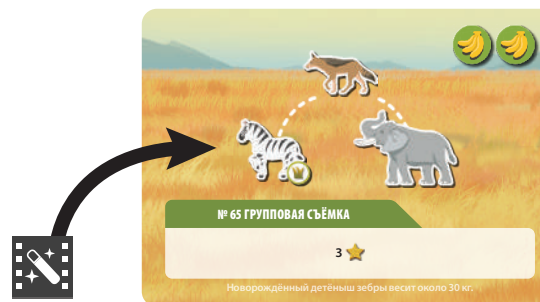
- Потратьте жетон визуальных эффектов, чтобы отснять сцену, игнорируя 1 требование к размещению на местности определённого типа.



Например, потратив 3 жетона приманок в свой ход, вы можете переместить льва на 2 клетки, а слона — на 1 клетку.



Например, чтобы отснять эту сцену, 1 газель, 1 шакал и 1 зебра должны находиться на скалах. Потратив 1 жетон визуальных эффектов, вы игнорируете требование к размещению зебры, так что она может находиться на любом типе местности. Однако вы по-прежнему должны разместить газель и шакала на скалах. Жетон визуальных эффектов позволяет игнорировать только тип местности, поэтому на территории Серенгети нужно будет разместить по крайней мере 1 зебру. Сбросьте потраченный жетон визуальных эффектов.



Например, чтобы отснять эту сцену, слон и зебра должны быть размещены по соседству с шакалом, при этом зебра должна находиться в саванне. Потратив жетон визуальных эффектов, вы можете проигнорировать тип местности для зебры, но она всё равно должна находиться по соседству с шакалом. Сбросьте потраченный жетон визуальных эффектов.

ОТСНЯТЫЕ СЦЕНЫ

- Отсняв сцену, вы немедленно получаете награды. Добавьте карту отснятой сцены в свою **видеогалерею**.
- Съёмка сцены является бесплатным действием. Это значит, что отснять сцену можно в любой момент в течение вашего хода. Если вам удастся выполнить требования сразу нескольких карт сцен, вы можете отснять любое количество сцен.
- Отснять сцену можно только В СВОЙ ХОД.
- Если в данный момент вы не хотите получить награду, то можете отложить съёмку сцены (даже если выполнены все требования).

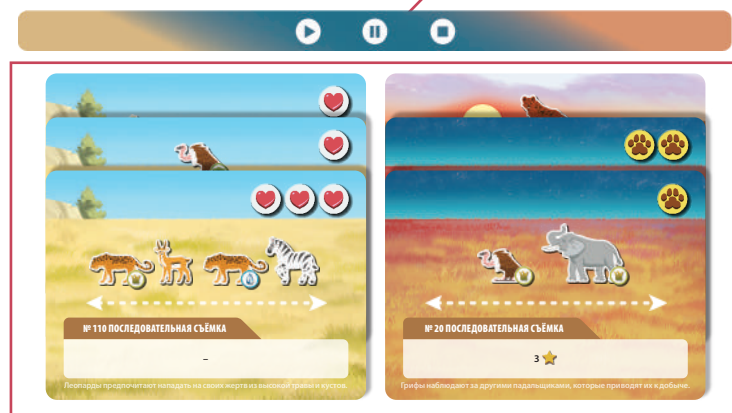
СОВЕТ Награды за некоторые сцены очень важно получать своевременно, поэтому тщательно выберите момент, когда лучше всего отснять такую сцену.

! Видеогалерея

- Добавляйте карты отснятых сцен в свою видеогалерею.
- Добавляя карту отснятой сцены под плашку видеогалереи, накрывайте ею другие карты так, чтобы на виду оставались только символы бонусов.

СОВЕТ Для удобства вы можете сортировать карты сцен в видеогалерею по символам бонусов.

Плашка видеогалереи



Видеогалерея

НАГРАДЫ

- Отсняв сцену, немедленно получите указанные награды. Вы не можете отсрочить получение этих наград.



Получите жетон(ы) приманки(-ок).



Получите жетон(ы) визуальных эффектов.



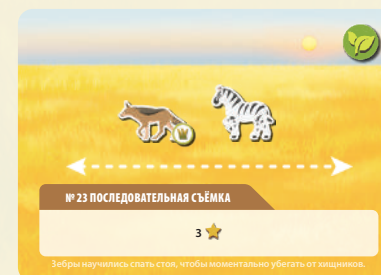
Получите признание.



Награды за эти символы зависят от **количества одинаковых символов в отснятых сценах** в вашей видеогалерее. Более подробно о символах бонусов см. на с. 10.



Например, отсняв эту сцену, вы получите 1 приманку.



Например, отсняв эту сцену, вы получите 3 звезды.

- Некоторые награды позволяют вам получить признание в зависимости от количества определённых символов на картах сцен в вашей видеогалерее.



Количество собранных вами символов (пaw print).

Например, отсняв эту сцену, вы получите по 1 звезде за каждый собранный символ (пaw print). Если на картах сцен в видеогалерее у вас 7 символов (пaw print), вы получите 7 звезд.

СИМВОЛЫ БОНУСОВ

- Символы бонусов изображены в правом верхнем углу карт сцен. На некоторых картах указано несколько символов, а на других их нет совсем.
- Отсняв сцену с символами бонусов, добавьте её карту в свою видеогалерею, чтобы до конца игры получать указанные бонусы.
- Нельзя получить бонус за неотснятую сцену (когда карта остаётся на вашем экране).
- В игре существует 8 разных бонусов:



ПРИМЕЧАНИЕ Символы бонусов на картах отснятых сцен считаются собранными вами символами.

СИМВОЛЫ РЕСУРСОВ

- Символы ресурсов на картах отснятых сцен приносят вам указанные ресурсы каждый раз во время подготовки к раунду (см. с. 13).
- Символы ресурсов (приманки и визуальных эффектов) имеют **КРАСНЫЙ** фон.

1 Приманка



- За каждый символ приманки вы получаете 1 жетон приманки во время подготовки к раунду.
- Например, если вы собрали 2 символа приманок, то во время подготовки к раунду получите 2 жетона приманок.

2 Визуальные эффекты



- За каждый символ визуальных эффектов вы получаете 1 жетон визуальных эффектов во время подготовки к раунду.
- Например, если вы собрали 2 символа визуальных эффектов, то во время подготовки к раунду получите 2 жетона визуальных эффектов.

Символы приманок и визуальных эффектов нарисованы в красном кружке, а соответствующие **жетоны** выполнены в форме данных ресурсов.



Символ приманки



Символ визуальных эффектов



Жетон приманки



Жетон визуальных эффектов

СОВЕТ Эффективнее всего собирать символы ресурсов на ранних этапах игры.

СИМВОЛЫ РАСТЕНИЙ

Общество доброй кометы отмечает символами растений сцены уникальной ценности. Символ листа присуждается самым вдохновляющим сценам, символ цветка — самым сложным с точки зрения съёмки, а символ фруктов — наиболее креативным сценам.

3 Лист



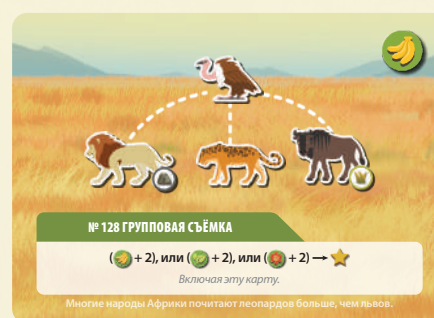
4 Цветок



5 Фрукт



- К символам растений относятся листья, цветы и фрукты.
- Чтобы получить **★** за символы растений, вы должны отснять сцены, приносящие **★** за собранные символы растений.
- Лучше заранее решить, какой из символов растений вы будете собирать (🍃, либо 🌸, либо 🍌). Вы получите **★** в зависимости от количества собранных символов растений на картах отснятых сцен, позволяющих получить соответствующую награду.



Карты отснятых сцен (видеогалерея)



- Вы отсняли сцену № 128. Всего, включая эту сцену, вы собрали 16 🍌 и 1 🍃.
- Вы решаете получить награды за собранные 🍌, потому что их у вас больше.
- Вы получаете 16 (количество собранных вами 🍌) + 2 = 18 **★**.

СОВЕТ

Чтобы получить высокий результат, вам нужно собирать как можно больше одинаковых символов растений. Но будьте внимательны! Вам придётся отснять достаточное количество сцен с наградами за символы растений, чтобы получить много очков. В этой стратегии очень важно соблюдать баланс между сбором символов и моментом получения очков.

ПРОЧИЕ СИМВОЛЫ БОНУСОВ



6 Животное













- Символы животных учитываются при подсчёте соответствующих животных во время церемонии награждения (подробнее о церемонии и использовании символов животных см. на с. 12).
- Например, если животное премии — жираф, то ваш рейтинг зависит от суммарного количества жирафов в сценах в вашей видеогалерее и символов животных в вашей видеогалерее. Если вы собрали 3 символа животных, для этой премии они считаются за 3 жирафов.

7 Сердечко

Общество доброй кометы отмечает символами сердечек сцены, которые смогут собрать больше просмотров в соцсетях.



- В конце партии каждый игрок получает  в зависимости от количества символов сердечек на отснятых сценах в его видеогалерее. В отличие от символов растений вам не требуется снимать сцены, которые приносят  по количеству собранных символов.

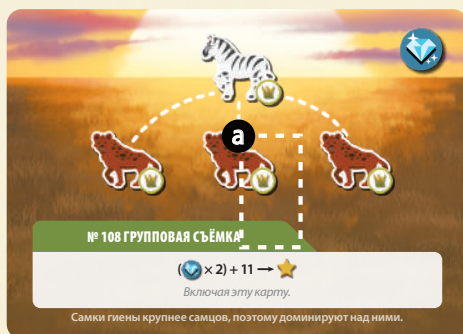
Кол-во сердечек	3	4	5	6	7	8	9	10
Награда	7 	10 	14 	19 	25 	33 	41 	50 

- Награды за 1 или 2  нет.
- Например, если вы собрали 14 , то получите 50  за 10  и ещё 10  за оставшиеся 4 . Всего у вас будет 60 . Если бы вы собрали 11 , то получили бы только 50 , потому что за 1  награды нет.




8 Редкость

Общество доброй кометы отмечает символами редкостей уникальные сцены дикой природы. Многие амбициозные документалисты стараются включать такие сцены в свои фильмы, чтобы сделать их неповторимыми.

- Символами редкостей отмечены сцены, отснять которые сложнее всего.
- В базовой игре «Дикая природа Серенгети» всего 6 таких карт. В связи с редкостью и сложностью съёмки такой сцены вы получаете особо ценную награду.
- Карты с символами редкостей приносят  в зависимости от количества собранных вами символов редкостей. Чем больше символов редкостей вы уже собрали, тем больше  получите в дальнейшем.



Карты отснятых сцен (видеогалерея)

- Вы добавили в видеогалерею карту отснятой сцены № 108 с 1 символом редкости.
- Всего, включая эту сцену, вы собрали 3 .
- Вы получаете 3 (количество собранных вами  $\times 2 + 11 = 17$ .



Жетон подсчёта



Лицевая сторона





Обратная сторона

- Если вы набрали свыше 100 , положите жетон подсчёта лицевой стороной вверх рядом с плашкой видеогалереи.
- Если вы набрали свыше 200 , переверните жетон обратной стороной вверх.

СОВЕТ Общие рекомендации новичкам:

1. Придерживайтесь выбранной стратегии, не распыляясь на что-то другое.

Составьте свою стратегию, исходя из карт, полученных в начале игры, ряда сцен, выбранного вами специалиста (см. с. 14) и стратегий соперников. Например, выберите один из символов растений и старайтесь получить как можно больше очков признания за этот символ, либо соберите как можно больше , либо постарайтесь занять 1-е место на церемонии награждения, собрав больше всего  (см. с. 12). Оптимальнее всего сосредоточиться на сборе 1–2 символов (или наборов символов). Важно выработать чёткую стратегию в начальных раундах игры и добавлять в видеогалерею отснятые сцены, которые поддерживают ваш план. Разумеется, если вы будете понемногу пересматривать свою стратегию в зависимости от текущей игровой ситуации, то сможете достичь высоких результатов!

2. Легко отснятые сцены не всегда лучшие.

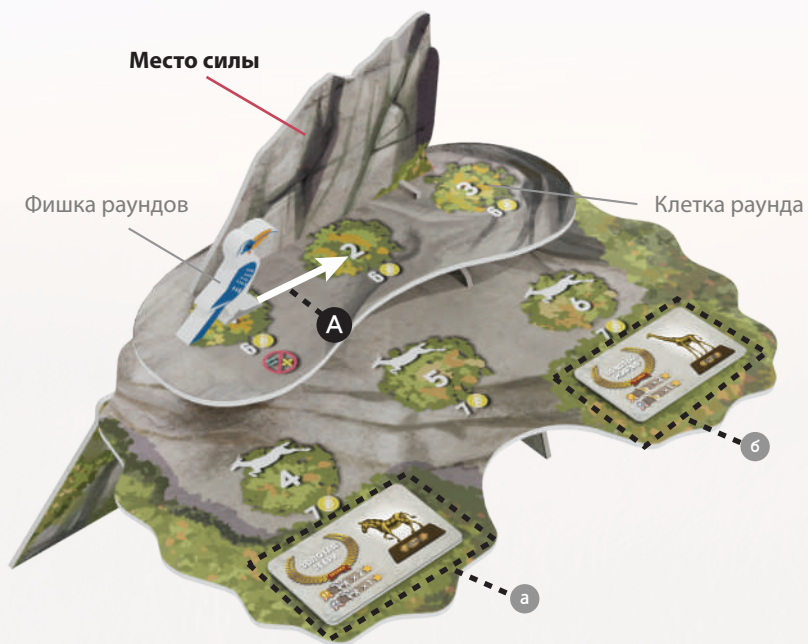
Не стремитесь добавлять в видеогалерею случайные сцены, даже если их легко отснять. Как только вы определитесь со стратегией, внимательнее подходите к выбору сцен. Гораздо выгоднее будет отснять нужную сцену, вместо того чтобы добавить в видеогалерею 3–4 простые сцены, которые будут нарушать вашу задумку.

3. Смелее отбирайте сцены, наиболее соответствующие вашей стратегии.

В этой игре очень важно выбирать сцены, которые наилучшим образом поддержат вашу стратегию. Некоторые действия, например «Обновить ряд сцен, взять 1 карту» и «Сбросить 2 карты неотснятых сцен, чтобы получить 1 монету», здорово помогают подбирать правильные сцены. Если в ряду сцен нет нужных вам, повторяйте эти действия несколько раз, чтобы найти именно то, что подходит вам.

После окончания раунда начинается подготовка к следующему раунду. Выполняйте указанные далее шаги по порядку.

Перед первым раундом такая подготовка не требуется. Вместо этого следуйте инструкциям по подготовке к игре (см. с. 3).



А. ПЕРЕМЕСТИТЕ ФИШКУ РАУНДОВ

Переместите фишку раундов на клетку следующего раунда.

Б. РАЗЫГРАЙТЕ СОБЫТИЯ РАУНДА

До начала раунда могут произойти некоторые события:

Перед раундом	Событие	Символ
1	Нет	—
2	Нет	—
3	Нет	—
4	1) Проведите 1-ю церемонию награждения а . 2) Возьмите 1 карту великой миграции.	
5	Возьмите 1 карту великой миграции.	
6	1) Проведите 2-ю церемонию награждения б . 2) Возьмите 1 карту великой миграции.	

1 ЦЕРЕМОНИЯ НАГРАЖДЕНИЯ

Во время церемонии награждения игроки оцениваются по количеству изображений животного, в честь которого вручается премия, в отснятых ими сценах.

Жетон премии

- На жетоне премии изображено животное, в честь которого проводится текущая церемония награждения.
- Во время подготовки к игре выкладываются 2 случайных жетона премии из 12 (см. с. 3).



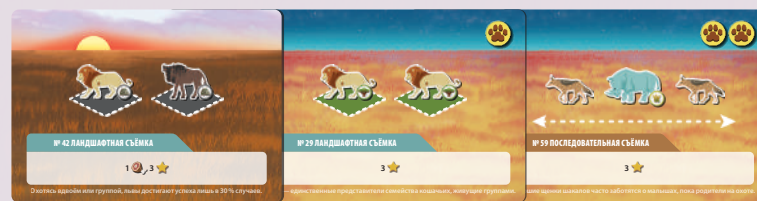
Животное премии

- В течение игры проходят 2 церемонии награждения.
 - 1-я церемония награждения проходит перед 4-м раундом. Используйте жетон премии **а**.
 - 2-я церемония награждения проходит перед 6-м раундом. Используйте жетон премии **б**.
- Подсчитайте количество изображений животного премии в отснятых вами сценах. Добавьте к этому количество собранных вами символов животных

ПРИМЕЧАНИЕ считается 1 изображением животного премии. Эти символы учитываются во время обеих церемоний награждения. Например, если на церемонии награждения перед 4-м раундом вручается «Золотая зебра», то приравниваются к зебрам. Если на церемонии награждения перед 6-м раундом вручается «Золотой жираф», то теперь приравниваются к жирафам.

- Игрок, у которого больше всего изображений животного премии, занимает 1-е место, следующий за ним — 2-е место. 3-е место не присуждается.
- Награда за 1-е место: количество изображений животного премии (включая) × 2
- Награда за 2-е место: количество изображений животного премии (включая) × 1

Отснятые сцены в вашей видеогалерее




- Если вручается «Золотой лев», то все игроки подсчитывают количество изображений львов и символов животных в отснятых ими сценах.
- Если в вашей видеогалерее 3 изображения львов и 3 , то всего у вас 6 львов для данной церемонии награждения.
- Если вам удалось собрать больше львов, чем соперникам, вы займете 1-е место.
- Вы получаете: 6 (количество животных премии) × 2 = 12

- Если претендентов на 1-е место несколько, каждый из них получает соответствующую награду. То же самое касается награды за 2-е место.
- Например:

Игрок	Кол-во животных премии	Место	Награда
Аня	6	1-е	12
Боря	6	1-е	12
Витя	5	2-е	5
Галя	3	—	0

2 ВЕЛИКАЯ МИГРАЦИЯ

В сезон засухи большие стада обитателей Серенгети мигрируют в поисках пищи и воды. Миллионы гну, сотни тысяч зебр, газелей и других антилоп представляют собой одно из самых впечатляющих зрелищ на свете.

- Великая миграция происходит перед 4, 5 и 6-м раундами. Раунды, перед которыми происходит великая миграция, помечены .
- Во время великой миграции возьмите верхнюю карту из колоды великой миграции.
- Цветные клетки на сетке карты соответствуют клеткам на территории Серенгети. Если на этих клетках находятся фигурки животных, **уберите их с территории обратно в соответствующие области наблюдения на поле действий.**
- В партиях с 1–3 игроками верните на поле действий только животных, находящихся на коричневых клетках. При игре вчетвером верните животных, находящихся на коричневых и голубых клетках.

Например, если великая миграция происходит в партии с 1–3 игроками, вы должны убрать фигурки животных с коричневых клеток, вернув их в соответствующие области наблюдения.



В. ОБНОВИТЕ РЯД СЦЕН

- Сбросьте все 6 карт из ряда сцен и выложите на их место новые из колоды сцен.







Г. ВОЗЬМИТЕ 4 КАРТЫ СЦЕН, ОСТАВЬТЕ СЕБЕ 1



- Каждый игрок берёт по 4 карты из колоды сцен, оставляет себе 1 карту и сбрасывает остальные 3.
- Если вы хотите оставить себе больше 1 карты, то должны потратить по 1 монете за каждую дополнительную карту. Например, чтобы оставить себе все 4 карты, потратьте 3 монеты.



Помните, что на экране можно разместить не более 8 карт! Если к концу вашего хода на экране у вас больше 8 неотснятых сцен, сбросьте лишние карты.

Д. ПОЛУЧИТЕ НАГРАДЫ РАУНДА

- Монеты. В начале каждого раунда вы получаете монеты согласно таблице:

Раунд	1	2	3	4	5	6
Монеты	6 	6 	6 	7 	7 	7 

- Ресурсы. За каждый собранный вами символ приманки  и символ визуальных эффектов  получите соответствующие жетоны ресурсов.

Например, если в 1-м раунде вам удалось собрать 1  и 1 , то во время подготовки ко 2-му раунду вы получите 6 монет, 1 жетон приманки и 1 жетон визуальных эффектов.


Е. ПЕРЕДАЙТЕ ФИШКУ ПЕРВОГО ИГРОКА


- Передайте фишку следующему игроку по часовой стрелке.
- Он делает первый ход в новом раунде.



Фишка первого игрока

06. КОНЕЦ ИГРЫ

- Игра завершается после 6-го раунда.
- Подсчитайте свой итоговый результат, не забыв добавить бонусные очки признания за  и/или карты специалистов, если использовали их (см. с. 14).

- Побеждает игрок с наибольшим количеством .
- Если претендентов несколько, побеждает тот из них, кто отснял больше всего сцен. Если всё равно ничья, претенденты празднуют общую победу.

Чтобы разнообразить игру, вы можете использовать карты специалистов. Мы не рекомендуем этот вариант новичкам.

КАРТЫ СПЕЦИАЛИСТОВ

В начале партии каждый игрок получает карту специалиста. Каждый специалист обладает уникальной способностью, которая действует в течение всей игры.

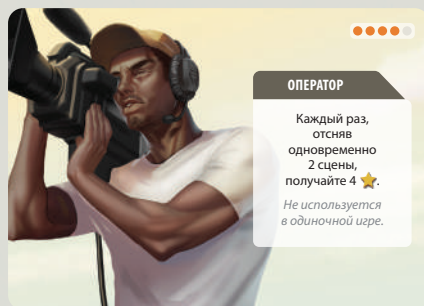
ПОДГОТОВКА

- Во время шага 10 подготовки к игре (см. с. 3) каждый игрок берёт 3 карты специалистов и оставляет себе 1 из них.
- Сложность: уровень сложности указан в верхнем правом углу каждой карты: 1 — самый низкий уровень, а 5 — самый высокий. Чем выше уровень, тем больше очков признания может принести вам специалист, но тем выше риски.
- Положите свою карту специалиста лицевой стороной вверх так, чтобы она была хорошо видна всем.

СОВЕТ Вы одновременно выбираете из 8 карт сцен и 3 карт специалистов. Поэтому важно выбрать именно того специалиста, который лучше всего поможет с выбранными картами сцен.

ПРАВИЛА

- Способности специалистов действуют на протяжении всей игры.
- Сбросить карту специалиста нельзя.



Оператор принесёт вам 4 ★, если вы одновременно отснимете 2 сцены. Вторую сцену нужно отснять без траты ресурсов. Если вам удастся снять 3 сцены одновременно, вы всё равно получите только 4 ★.



Дизайнер визуальных эффектов приносит 2 ★ каждый раз, когда вы тратите жетон визуальных эффектов.



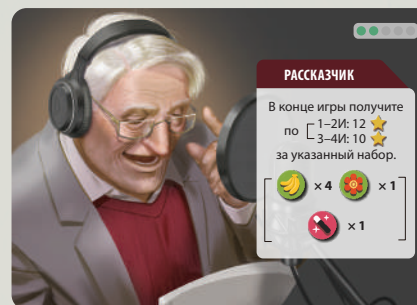
Знаменитость приносит вам бонусные ★ за отснятые сцены без символов бонусов в зависимости от количества собранных вами сердец.

Например, если вы собрали 9 сердец, то каждый раз, отсняв сцену без символов бонусов, вы получаете бонусные 2 ★.



Фотограф может учитывать голубчиков при подсчёте. При игре с 1–2 участниками: каждые 4 сердца можно приравнять к 1 голубчику. При игре с 3–4 участниками: каждые 3 сердца можно приравнять к 1 голубчику. В конце партии вы всё так же сможете получить ★ за символы.

Например, если при игре вдвоём вы собрали 8 сердец и 2 голубчика, то 8 сердец можно приравнять к 2 голубчикам, тогда у вас получится 4 голубчика.



Рассказчик приносит бонусные ★ в конце игры. При игре с 1–2 участниками: в конце партии вы получаете по 12 ★ за набор из 4 фруктов, 1 сердца, 1 голубчика. При игре с 3–4 участниками: в конце партии вы получаете по 10 ★ за такой набор.

Например, если при игре вдвоём вы собрали 12 фруктов, 4 сердца и 3 голубчика, то всего у вас есть 3 набора, за которые в конце игры вы получите 36 ★.



Искатель приключений приносит бонусные ★ в конце игры в зависимости от количества отснятых вами сцен и числа участников. Вы не получите награду, если отснимете больше 19 (1–2 игрока) или 20 (3–4 игрока) сцен.

СОВЕТ Чем меньше сцен вы отснимете, тем больше ★ вы получите. Поэтому старайтесь отснять как можно более ценные сцены.

- Режим одиночной/кооперативной игры включает 6 сценариев, каждый из которых предполагает **превышение контрольного результата и достижение целей раундов**. К концу каждого раунда вы должны выполнить поставленные цели раунда, а в конце игры — превзойти контрольный результат, чтобы победить. Если вам не удаётся выполнить цель раунда либо превзойти контрольный результат, игра немедленно завершается.
- Например, при игре вдвоём цель 1-го раунда 5-го сценария следующая: «В конце 1-го раунда количество отснятых игроками сцен должно быть равно 5 или больше». Допустим, к концу 1-го раунда Аня отсняла 2 сцены, а Витя — 1. Цель раунда не выполнена, поэтому сценарий проигран.
- Использование карт специалистов в режиме одиночной/кооперативной игры обязательно, кроме сценария «Вызов брошен!». Каждый игрок может выбрать того специалиста, который лучше подходит для конкретного сценария.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

ПОДГОТОВКА

- Перед подготовкой к игре, выберите 1 из 6 сценариев.
- **ДО шага 4** подготовки к игре (см. с. 3) выберите по 2 животных в каждой области наблюдения на поле (хищники, крупные млекопитающие, мигрирующие травоядные и падальщики) и поместите фигурки этих 8 животных на любые клетки на территории Серенгети.
- Во время шага 10 подготовки к игре выберите любого специалиста.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- Продолжайте выполнять базовые действия. Поскольку соперников у вас нет, то нет и их фишек камер, чтобы помешать вам выполнить что-либо.
- Ряд сцен в этом режиме состоит из 8 карт, а не 6. Во время шага 4 **е** (см. с. 3) положите в ряд 8 карт. То же самое касается действия «Обновить ряд сцен, взять 1 карту» и обновления ряда сцен при подготовке к раунду — выложите в ряд новые 8 карт из колоды сцен.
- Во время каждой церемонии награждения вы должны собрать определённое количество изображений животного премии (включая 🐾), чтобы занять 1-е место. Если вам не удаётся этого сделать, то вы занимаете 2-е место и получаете соответствующую награду.
- 1-я церемония награждения (перед 4-м раундом): не менее 4 животных премии.
- 2-я церемония награждения (перед 6-м раундом): не менее 8 животных премии.

КООПЕРАТИВНАЯ ИГРА

ПОДГОТОВКА

- Перед подготовкой к игре выберите 1 из 6 сценариев.
- Во время шага 10 подготовки к игре (см. с. 3) каждый игрок может выбрать себе любого специалиста из доступных.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- Все ★, получаемые каждым игроком, отмечайте фишкой камеры любого игрока. Однако на поле действий используются фишки камер разного цвета согласно обычным правилам.
- Если общее количество ★ превысит 100, используйте незанятую фишку камеры, чтобы продолжить отмечать очки признания. Например, если общий счёт составляет 340, поставьте одну фишку камеры на «3», а другую — на «40».
- Игроки не могут обмениваться ресурсами и картами.

СЦЕНАРИИ

1 ПРАВИТЕЛЬСТВЕННЫЙ ГРАНТ

Поздравляем! Ваш проект удостоился правительственного гранта на поддержку съёмки документального кино о дикой природе. Чтобы и дальше получать правительственные субсидии, вам придётся выполнять работу в соответствии с заявленными стандартами.

В конце партии игроки побеждают, если смогли превзойти контрольный результат сценария.

	1И	2И	3И	4И
Контрольный результат	150 ★	330 ★	615 ★	815 ★

Цели раундов:

В конце раунда	Ваш итоговый результат должен быть больше или равен			
	1И	2И	3И	4И
Раунд 1	5 ★	10 ★	15 ★	20 ★
Раунд 2	15 ★	30 ★	45 ★	60 ★
Раунд 3	35 ★	70 ★	105 ★	150 ★
Раунд 4	75 ★	150 ★	225 ★	340 ★
Раунд 5	120 ★	240 ★	380 ★	560 ★
Раунд 6	–	–	–	–

2 НЕХВАТКА СРЕДСТВ

Только вы приготовились отправиться в Серенгети, как раздался телефонный звонок. Из-за нестабильной финансовой ситуации на ваш проект может быть выделено меньше средств, чем ожидалось. Нужно действовать экономнее, чтобы ресурсов хватило надолго.

В конце партии игроки побеждают, если смогли превзойти контрольный результат сценария.

	1И	2И	3И	4И
Контрольный результат	160 ★	350 ★	640 ★	855 ★

Цели раундов:

В конце раунда	Общее количество жетонов приманок и визуальных эффектов у игроков должно быть больше или равно			
	1И	2И	3И	4И
Раунд 1	1	2	3	4
Раунд 2	2	3	5	7
Раунд 3	3	7	10	13
Раунд 4	4	9	13	17
Раунд 5	5	10	15	20
Раунд 6	–	–	–	–

3 ИМПРОВИЗИРОВАННЫЙ КОНКУРС ФИЛЬМОВ

До вас дошли слухи, что Общество доброй кометы решило провести импровизированный конкурс документальных фильмов. Всё стало известно в последний момент, и времени на спокойное обдумывание сюжета нет. Придётся снять настоящий шедевр, который завоюет сердца членов жюри. Доверьтесь своим инстинктам — импровизируйте!

В конце партии игроки побеждают, если смогли превысить контрольный результат сценария.

	1И	2И	3И	4И
Контрольный результат	170 ★	370 ★	670 ★	895 ★

Цели раундов:

В конце раунда	Общее количество неотснятых сцен на экранах у игроков должно быть меньше или равно			
	1И	2И	3И	4И
Раунд 1	3	6	9	12
Раунд 2	3	6	9	12
Раунд 3	3	6	9	12
Раунд 4	3	6	9	12
Раунд 5	3	6	9	12
Раунд 6	–	–	–	–

4 ВТАЙНЕ ОТ ВСЕХ

Прямо в разгар съёмочного процесса вам становится известно, что на той же локации в Серенгети будет работать другая команда кинематографистов — «Красные акулы»! Они известны тем, что заимствуют чужие планы и идеи. Не давайте им подсматривать за вашими съёмками, старайтесь работать скрытно и закончите свой документальный фильм!

В конце партии игроки побеждают, если смогли превысить контрольный результат сценария.

	1И	2И	3И	4И
Контрольный результат	180 ★	385 ★	690 ★	920 ★

Цели раундов:

В конце раунда	Ваш итоговый результат должен быть меньше или равен			
	1И	2И	3И	4И
Раунд 1	0 ★	0 ★	2 ★	3 ★
Раунд 2	3 ★	6 ★	9 ★	12 ★
Раунд 3	6 ★	12 ★	18 ★	24 ★
Раунд 4	15 ★	30 ★	60 ★	80 ★
Раунд 5	50 ★	100 ★	180 ★	240 ★
Раунд 6	–	–	–	–

5 ЭКОЛОГИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ В СЕРЕНГЕТИ

В Серенгети резко сокращается популяция его обитателей. Для выяснения причин Общество доброй кометы просит вас отснять как можно больше материала.

В конце партии игроки побеждают, если смогли превысить контрольный результат сценария.

	1И	2И	3И	4И
Контрольный результат	190 ★	400 ★	710 ★	950 ★

Цели раундов:

В конце раунда	Общее количество отснятых сцен у игроков должно быть больше или равно			
	1И	2И	3И	4И
Раунд 1	3	5	8	10
Раунд 2	5	9	16	22
Раунд 3	8	16	28	38
Раунд 4	14	28	46	58
Раунд 5	19	37	61	78
Раунд 6	–	–	–	–

6 ВЫЗОВ БРОШЕН!

Узнайте, чего стоит ваша команда! В этом сценарии нет ни целей раундов, ни контрольного результата, и только в этом сценарии игроки могут не использовать карты специалистов. Ваш итоговый результат позволит определить, кто вы в рейтинге документалистов.

Без специалистов

Рейтинг	1И	2И	3И	4И
Суперзвезда	180 ★	390 ★	690 ★	920 ★
Лауреат	160 ★	350 ★	630 ★	840 ★
Эксперт	140 ★	310 ★	570 ★	760 ★
Популярный	130 ★	290 ★	540 ★	720 ★
Средний	110 ★	250 ★	480 ★	640 ★
Начинающий	100 ★	230 ★	450 ★	600 ★

Со специалистами

Рейтинг	1И	2И	3И	4И
Суперзвезда	210 ★	450 ★	780 ★	1 040 ★
Лауреат	190 ★	410 ★	720 ★	960 ★
Эксперт	170 ★	370 ★	660 ★	880 ★
Популярный	160 ★	350 ★	630 ★	840 ★
Средний	130 ★	290 ★	540 ★	720 ★
Начинающий	120 ★	270 ★	510 ★	680 ★