

ФОТО ВЕЧЕРИНКА



Автор: Марк Тамбурин
и Лорен Эскоффье

Художник: Оливер Фанер

От 6 до 15 игроков, включая
фотографа (1 человек)

От 8 лет

Компоненты:

- 45 карт «задания»
- 3 карты «правила»

Предупреждение:

Для этой игры необходим фото-аппарат, желательно с автоспуском (с возможностью задержки съёмки по времени).

Цель игры:

Сделать фотографии друзей на вечеринке весело и со смыслом!

Игра проходит в два этапа:

1. Фотограф (один из игроков, который будет «вести игру») фотографирует группу игроков, объясняя перед каждым кадром условие получения очков. Например: оказаться на фотографии в воздухе (в прыжке).

2. Фотографии просматриваются и по ним начисляются очки. Например: все игроки, явно находящиеся в воздухе на снимке получают каждый по одному

очку. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков к концу игры.

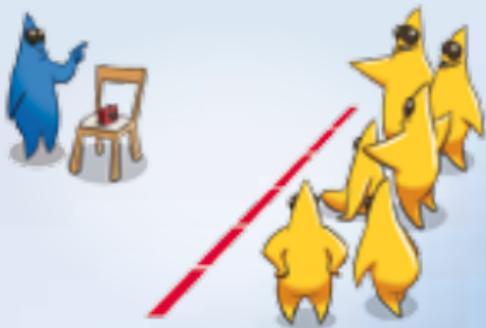
Подготовка:

- ▶ Фотограф как можно более устойчиво устанавливает фотоаппарат, наилучшим вариантом станет использование штатива.
- ▶ Фотограф показывает (на экране фотоаппарата) или точно описывает игрокам границы кадра вверху, внизу, справа и слева. Лучше всего будет установить кадр так, чтобы все игроки помещались во весь рост, и при этом оставалось место за пределами кадра так, чтобы игроки могли легко входить и выходить за границы кадра.
- ▶ Фотограф отмечает на земле (на полу) линию «не пересечения» на уровне нижней границы кадра для того, чтобы уберечь фотоаппарат от непредвиденного столкновения с игроками

и быть уверенным, что никто из игроков не закроет всех остальных, оказавшись слишком близко к объективу.



- ▶ Фотограф делает первую «нормальную» фотографию игроков так, чтобы всех было хорошо видно.
- ▶ Фотограф кладёт рядом с собой стопку из 12 карт-заданий. Эти карты лучше отобрать заранее, с учетом возможностей игроков и условий места съёмки (смотрите раздел «Советы фотографу» в конце правил).



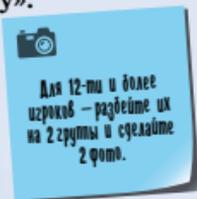
Игра:



Фаза 1. Съёмка.

Фотограф берёт первую карту. Если на карте есть стрелка, фотограф должен просмотреть сначала обратную сторону  карты и учесть, написанные там указания (например: посадить всех игроков). Их не надо зачитывать вслух. Потом фотограф зачитывает задание игрокам и убеждается, что они его хорошо поняли. После этого он запускает отсчёт задержки автоспуска фотоаппарата (10 секунд). Таким образом, игрокам будет непросто точно определить непосредственный момент выполнения снимка. Если у фотоаппарата нет системы автоспуска, смотрите раздел «Советы фотографу».

В соответствии с заданиями фотографа может дать



игрокам больше или меньше времени между объявлением задания и моментом нажатия кнопки. Иногда (в соответствии с указаниями на оборотной стороне карты) стоит объявлять задание только после запуска автоспуска. Чем больше у игроков опыта, тем меньше времени стоит им отводить между объявлением задания и моментом съёмки.

Карты исполненных заданий складываются в стопку в том же порядке, в котором они были сыграны, для облегчения подсчёта очков в дальнейшем.



Фаза 2. Подсчёт.

Подсчёт можно произвести несколькими способами:

▶ «по горячим следам» – на экране компьютера, телевизора или на экране фотоаппарата сразу после того, как сделаны все фотографии с 12 карт-заданий;

▶ Позднее, разместив фотографии на общедоступном ресурсе.

Фотограф подсчитывает очки для каждого игрока. Результаты определяются на основании того, что видно непосредственно на фотографии (аргументы вроде «Уверяю тебя, я был в воздухе, но меня не видно за Васей!» не принимаются). Каким бы ни было задание, игрок, запечатленный на фотографии между линией «не пересечения» на земле и объективом, очков не получает. Иллюстрации на картах-заданиях демонстрируют, как разбирать некоторые особые

+2

+1

случаи. При возникновении споров, решающий голос принадлежит фотографу.

4

Конец игры

Игрок, набравший наибольшее количество очков по результатам подсчёта, объявляется великой Фотозвездой Дня!

Советы фотографу:

Игра с использованием фотоаппарата без функции автоспуска, а также, если активация этой функции требует слишком большого количества действий, либо индикатор на фотоаппарате явно подсказывает игрокам, когда будет снят кадр:

Как только задание объявлено, фотограф вслух начинает обратный отсчёт от 10 до 5, после 5 продолжая его про себя, причем начиная с 4-х – с закрытыми глазами. На «ноль»



происходит непосредственно съёмка. Когда фотограф считает про себя, он вправе менять ритм отсчёта по своему желанию.

Выбор заданий.

▶ Есть четыре разных типа заданий, которые желательно давать вперемешку, чтобы игра была разнообразной.



▶ Также необходимо учитывать «спортивный уровень» игроков и возможности места, где проходит игра:

- Есть ли возможность залезть на что-либо?

- Есть ли вокруг какие-либо предметы?

- Если рядом мяч или предмет, который может его заменить?

И т. д.

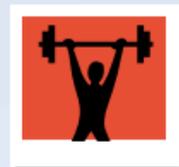
Пиктограммы на обратной стороне карт позволяют их легко сортировать:



Возможен подсчёт очков, глядя на экран фотоаппарата



Идеальны для начала игры



Спортивные



Семейные



▶ Уточнение, касающееся карт типа «побеждает меньшинство». На этих картах предлагается две позиции (например, сидя или стоя).

Игроки, оказавшиеся в самой малочисленной группе, получают каждый по 1 очку. Подсчёт начинается с отсеивания игроков, позы которых не ясны (не сидят, не стоят – их может быть плохо видно или они находятся в промежуточных позициях). Если после этого,

например, остаётся двое стоящих и один сидящий участник, то очко получает сидящий игрок. Если же количество сидящих и стоящих людей одинаково, выигрышная позиция определяется согласно указаниям на карте.



Благодарности авторов

Большое спасибо всем игрокам, тестировавшим игру с самого начала: друзьям из Косью (отдельная благодарность Анне-Лауре и Гуго за их богатое воображение), друзьям из Страсбурга и друзьям с улицы Мильтон!



Автобус (стоя / сидя)

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании Стиль Жизни www.LifeStyleLtd.ru – там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!