



# WILD

## ДИКА ПРИРОДА СЕРЕНГЕТИ

Автор  
Кунхо Кім  
Артдиректорка  
Гані Чан

Художниця  
Софія Кан  
Помічник автора  
Мінхо Кім

Команда редакторів  
Люсія Хьосин Лі  
Скотт Деґенколб  
Ромін Пол  
Техо Кім



Керівник проекту  
Олександр Ручка  
Випускова редакторка  
Алла Костовська  
Перекладачка  
Олександра Асташова

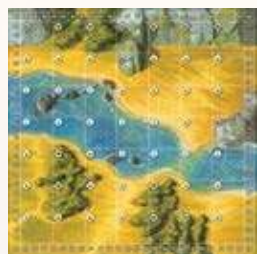
Редактори  
Сергій Лисенко  
Святослав Михаць  
Дизайн і верстка  
Артур Патрихалко

Особлива подяка  
Анна Вакуленко  
Владислав Дубчак  
Ганна Жукова  
Дмитро Науменко  
Крістіна П'яних  
Сергій Іщук  
Сергій Тодоров

## УСІМ РЕЖИСЕРАМ СВІТУ!

Вітаємо в Серенгеті, перлині природної спадщини нашої планети, де живуть мільйони дивовижних диких тварин. Ви навіть не уявляєте, як вам пощастило! Найкраща, найбільша й найпрестижніша наукова організація світу «Товариство Доброї Комети» проводить конкурс з метою популяризації охорони довкілля. Разом з іншими талановитими режисерами ми пропонуємо вам зняти фільм «Дика природа Серенгеті». Це буде наймасштабніша документальна стрічка про дику природу в історії людства. Кожен охочий зможе взяти участь у цьому конкурсі. Знаходьте нових тварин, знімайте рідкісне відео й зважено витрачайте ресурси. Створіть справжній шедевр, що зворушить серця глядачів! Але пам'ятайте — лише один фільм потрапить на екрани кінотеатрів по всьому світу.

## ВМІСТ ГРИ



1 мапа



1 поле дій



1 Скеля епох

168 карт  
сцен12 карт  
Великої міграції14 карт  
спеціалістів

12 плиток нагород



4 пам'ятки



1 книжка правил



50 монет

40 жетонів  
спецефектів

40 жетонів їжі



4 жетони очок

8 жетонів  
блокування4 панелі  
відеогалереї1 маркер  
першого гравця

3 леви



3 леопарди



3 крокодили



3 шакали



3 гієни



3 стерв'ятники

1 маркер раунду  
(птах-носоріг)

3 жирафи



3 слони



3 носороги



3 газелі



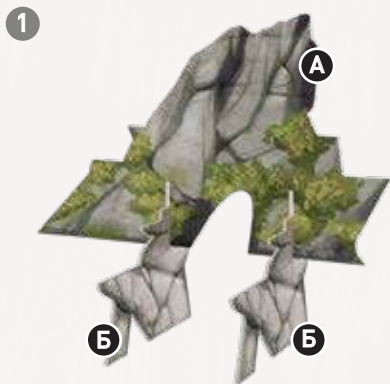
3 антилопи гну



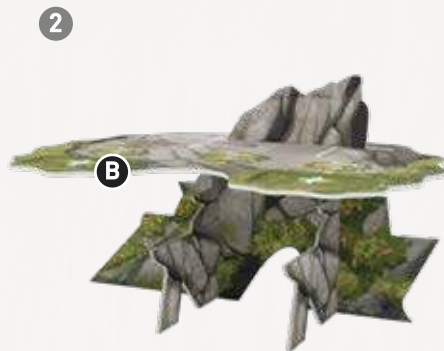
3 зебри

8 маркерів гравців  
(у 4 кольорах)

## Як скласти Скелю епох



1 З'єднайте дві опори (Б) з основою скелі (А).



2 З'єднайте велику платформу (В) з основою скелі (А) та натискайте на неї, доки вона не ляже на опори (Б).



3 З'єднайте малу платформу (Г) з основою скелі (А) та натискайте на неї, доки вона не ляже на опори (Б).

## Як скласти маркер першого гравця

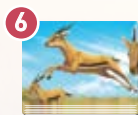


З'єднайте дві частини дерева (Д та Е) і зафіксуйте на основі (Ж).

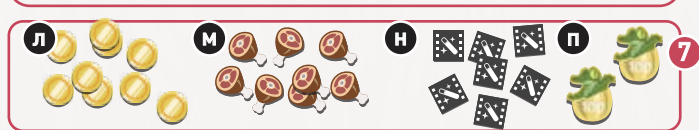
! Якщо вам важко скласти Скелю епох, просто покладіть малу платформу поряд з великою, не використовуючи основу й опори.

## ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Приклад для гри вдвох.



Запас тварин



- 1 Мапа двостороння, тож ви можете вибрати будь-яку сторону. Вони однакові за рівнем складності, але мають різний план місцевості. Виберіть сторону й розмістіть мапу в центрі стола.
- 2 Біля мапи покладіть **поле дій**. Розмістіть по 3 види тварин у кожній відведеній для них секції:
  - а Леви, леопарди й крокодили — у секції «Хижак».
  - б Жирафи, слони й носороги — у секції «Великі ссавці».
  - в Шакали, гієни й стерв'ятники — у секції «Стервоїдні».
  - г Газелі, зебри й антилопи гну — у секції «Мігрівні травоядні».
- 3 Залежно від кількості гравців закрийте зайві комірки дій **жетонами блокування**.
  - Соло-режим чи 2 гравці: розмістіть жетони блокування в комірках дій з позначками 3Г і 4Г.
  - 3 гравці: розмістіть жетони блокування в комірках дій з позначкою 4Г.
  - 4 гравці: жетони блокування не потрібні.
- 4 Перетасуйте **карти сцен** і розмістіть так, як показано на малюнку.
  - д Колода сцен: покладіть колоду з картами сцен долілиць.
  - е Запас карт сцен: візьміть 6 карт з колоди й покладіть їх горілиць, утворивши запас.
  - ж Скид: залиште місце для скиду.
- 5 Розмістіть **Скелю епох** на краю стола.
  - и Розмістіть маркер раунду в комірці першого раунду.
  - к Перетасуйте плитку нагород, візьміть 2 навання і розмістіть горілиць, як показано на малюнку. Решту плиток поверніть у коробку.
- 6 Перетасуйте **карти Великої міграції** та покладіть їх колодою долілиць біля Скелі епох.
- 7 Покладіть **монети, жетони їжі, жетони спецефектів і жетони очок** у межах досяжності всіх гравців.
 

л Монети    м Жетони їжі    н Жетони спецефектів    п Жетони очок
- 8 Кожен гравець вибирає колір і бере **2 маркери гравця** цього кольору. Усі викладають один з маркерів на поділку «0» треку переможних очок.
- 9 Кожен гравець бере **1 панель відеогалереї** свого кольору й кладе її перед собою. Колір панелі визначається кольором позначок.
- 10 Кожен гравець бере 8 карт з колоди сцен, **залишає собі 4**, а решту скидає.
 

Якщо ви граєте за розширеними правилами, то також виберіть карти спеціалістів (див. с. 14).
- 11 Перед першим раундом кожен гравець отримує **6 початкових монет**.
- 12 Першим гравцем стає той, хто останнім дивився документальний фільм про дику природу. Цей гравець бере **маркер першого гравця** і кладе його перед собою.



## МЕТА ГРИ

Кожен учасник прагне здобути наприкінці гри якнайбільше переможних очок ★.



### Трек переможних очок

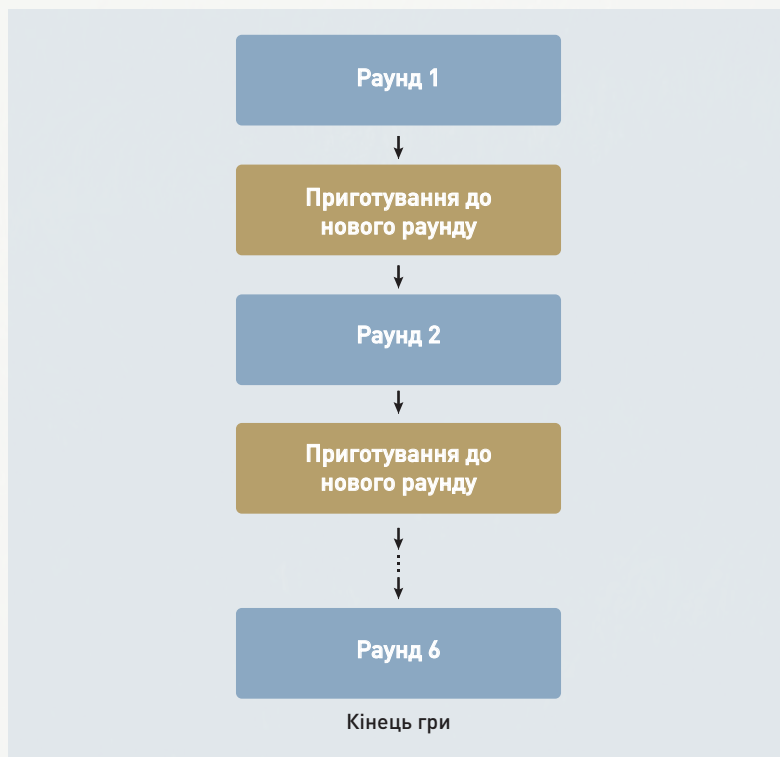
На цьому треку ви відмічаєте здобуті переможні очки. Коли гравець здобуває очки, він переміщує свій маркер на відповідну кількість поділок треку.

### Маркер гравця

Кожен гравець має 2 маркери. Один маркер він використовує на треку переможних очок ★, а другий — на полі дій.

## ПЕРЕБІГ ГРИ

- Партія триває **6 раундів**.
- Щораунду гравці по черзі виконують ходи **за годинниковою стрілкою**. У свій хід можна виконати одну з основних дій, заплативши 1 чи 2 монети.
- **Пасування**. Якщо гравець більше не може або не хоче виконувати дії в раунді, він **пасує**. Спасувавши, гравець не виконує ніяких дій до кінця поточного раунду.
- Раунд завершується, коли всі гравці пасують.
- Після завершення раунду починаються приготування до нового раунду (див. с. 12).
- Після 6-го раунду гра закінчується. Перемагає гравець з найбільшою кількістю переможних очок ★.



## КОРОТКИЙ ОГЛЯД ПРАВИЛ

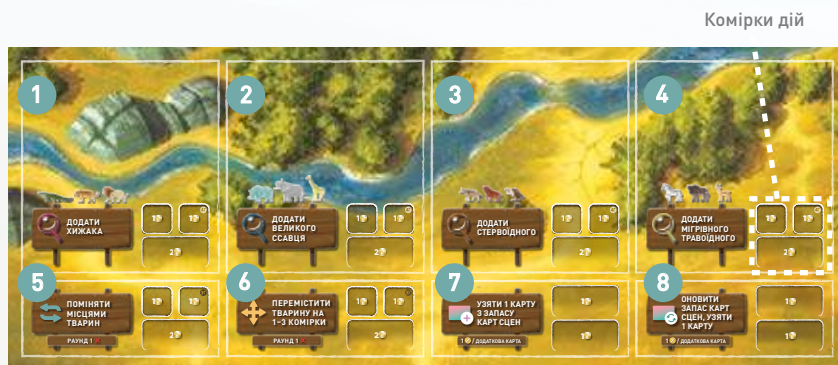
- 1 На картах сцен зображено схеми розміщення тварин. Гравець здобуває ★, «знімаючи» зображені на картах сцени. Для цього треба розмістити тварин на мапі за вказаною схемою.



- 2 Щоб відтворити схему, зображену на карті сцени, гравці по черзі виконують дії, розміщуючи свої маркери в комірках дій. Комірки дій дозволяють додавати тварин на мапу чи переміщувати їх.
- 3 Сцену вважають знятою, якщо тварини розташовані на мапі за схемою і/або в комірках типів місцевостей, вказаних на карті сцени.
- 4 За зняті сцени гравці отримують карти з символами й/або нагороди. Нагороди — це ★ та/або ресурси, а символи на картах — постійні бонуси впродовж гри (див. с. 10).
- 5 Бонуси символів можна поєднувати між собою. Щоб здобути якнайбільше очок, гравцям треба вигадати ефективну стратегію і вибирати карти сцен, керуючись нею.

## A. ОСНОВНІ ДІЇ

- Щораунду гравці по черзі виконують основні дії.
- Щоб виконати основну дію, гравець **розміщує свій маркер у вибраній комірці поля дій і платить стільки монет, скільки вказано в цій комірці.**
- Є 8 типів основних дій.



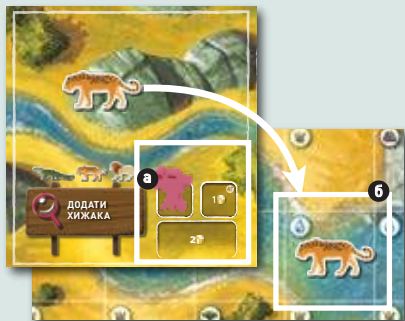
Комірки дій

### 1 Додати хижака

- Виберіть тварину з секції «Додати хижака» й розмістіть її в будь-якій вільній комірці мапи.
- Хижакі — це леви, леопарди й крокодили.

[Приклад]

- Розмістіть маркер гравця в комірці «Додати хижака» й заплатіть указану кількість монет. Коли ви розміщуєте свій маркер так, як зображено на малюнку, ви платите 1 монету.
- Виберіть хижака й розмістіть його в будь-якій вільній комірці мапи.



### 2 Додати великого ссавця

- Виберіть тварину з секції «Додати великого ссавця» й розмістіть його в будь-якій вільній комірці мапи.
- Великі ссавці — це слони, носороги й жирафи.

### 3 Додати стервоїдного

- Виберіть тварину з секції «Додати стервоїдного» й розмістіть її в будь-якій вільній комірці мапи.
- Стервоїдні — це гієни, шакали та стерв'ятники.

### 4 Додати мігрівного травоїдного

- Виберіть тварину з секції «Додати мігрівного травоїдного» й розмістіть її в будь-якій вільній комірці мапи.
- Травоїдні — це антилопи гну, зебри й газелі.

### 5 Поміняти місцями тварин

- Виберіть двох тварин на мапі й поміняйте їх місцями.
- Ця дія недоступна в першому раунді.

### 6 Перемістити тварину на 1–3 комірки

- Виберіть одну тварину на мапі й перемістіть її на відстань до 3 комірок.
- Ця дія недоступна у першому раунді.
- Тварин **не можна переміщувати по діагоналі.**
- Кожну дію переміщення треба завершити, її не можна переривати. Наприклад, якщо гравець хоче перемістити тварину на 3 комірки, він не може спершу перемістити її на 2 комірки, завершити схему, зображену на карті сцени, а потім перемістити тварину ще на 1 комірку.

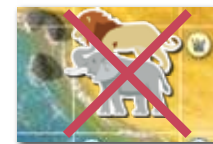
[Приклад]

- Розмістіть маркер гравця в комірці «Перемістити тварину на 1–3 комірки» й заплатіть указану ціну. Коли ви розміщуєте свій маркер так, як зображено на малюнку, ви платите 1 монету.
- Виберіть тварину на мапі й перемістіть її на 1–3 комірки.



### ! Увага!

Гравці можуть переміщувати тварину й через зайняту іншою твариною комірку, але не можуть завершувати переміщення на такій комірці.



### 7 Узяти 1 карту з запасу карт сцен

- Візьміть 1 з 6 карт сцен із запасу.
- Можна взяти більше карт, але кожна наступна карта коштує 1 монету.
- Після того як гравець завершив брати карти з запасу, поповніть запас із колоди до 6 карт. Щойно відкриті карти гравець зможе купити лише під час свого наступного ходу.
- Якщо колода карт сцен вичерпалася, перетасуйте скід і сформуйте нову колоду.

[Приклад]

Якщо ви берете з запасу 3 карти, заплатіть 1 монету за основну дію плюс 2 монети за додаткові карти (по 1 монеті за кожну). Загалом за 3 карти ви платите 3 монети.

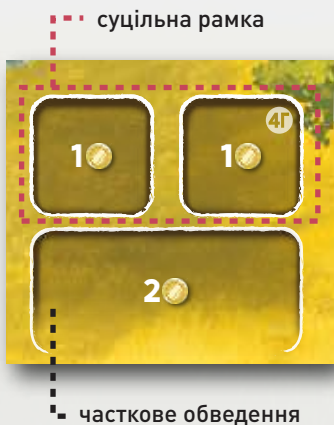
### 8 Оновити запас карт сцен, узяти 1 карту

- Скиньте всі 6 карт із запасу карт сцен і викладіть з колоди 6 нових карт. Візьміть 1 карту з нового запасу. Якщо хочете, можете взяти додаткові карти, заплативши по 1 монеті за кожну.
- Поповніть запас з колоди до 6 карт.

### ! Правила знімального майданчика

- **Суперники повинні бачити всі карти сцен на вашому знімальному майданчику.** Гравці розміщують карти незавершених сцен горілиць перед собою (це знімальний майданчик), а карти знятих сцен — горілиць у відеогалереї (див. с. 9).
- Знімальний майданчик може містити **не більше ніж 8 карт незавершених сцен.** Якщо наприкінці ходу в гравця більше ніж 8 карт, він повинен або обміняти зайві карти на монети, або скинути.

### ВИМОГИ КОМІРОК ДІЙ



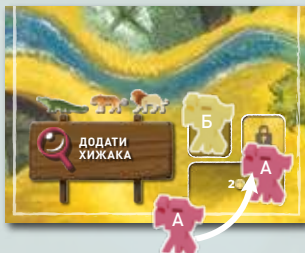
- У комітках з **суцільною рамкою** можна розмістити лише 1 маркер гравця. У комітках з **частковим обведенням** свої маркери може розміщувати будь-яка кількість гравців.
- Маркер гравця залишається на вибраній комірці до наступної дії.
- У наступні ходи гравці можуть виконати ту саму дію, але для цього треба перемістити маркер на іншу комірку цієї дії. **Повторно використовувати ту саму комірку не можна.**

### Б. ДОДАТКОВІ ДІЇ

- За додаткові дії платити не треба. **У свій хід** гравці можуть виконувати будь-яку кількість додаткових дій.
- Є 3 типи додаткових дій.
  - **Скинути карти незавершених сцен.**  
Гравець може **скинути 2 карти незавершених сцен** і отримати за них 1 монету. За 1 карту гравець нічого не отримує, але все одно може її скинути. Карти знятих сцен скидати не можна.
  - **Зняти сцену** (див. с. 9).  
У свій хід гравець може зняти будь-яку кількість сцен, якщо виконає умови відповідних карт сцен.
  - **Витратити жетони їжі або спецефектів** (див. с. 8).  
Гравець може витратити жетони їжі та спецефектів у будь-якій кількості.

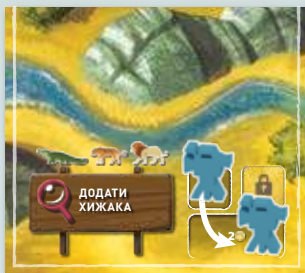
### В. ПАСУВАННЯ

- Якщо в гравця закінчилися монети чи немає бажання виконувати дії до кінця раунду, він може **спасувати**, щоб пропустити хід.
- Гравець **не може спасувати**, якщо має 3 або більше монет.
- Спасувавши, гравець більше **не може виконувати ні основні, ні додаткові дії в поточному раунді.**
- Гравець забирає свій маркер з поля для дій і відкладає вбік до наступного раунду.
- Гравці, що не спасували, продовжують гру.
- Раунд завершується, коли всі гравці спасують.



[Приклад 1]

Гравець А хоче виконати дію «Додати хижак», але комірка дії ціною в 1 монету вже зайнята маркером гравця Б. У такому разі гравцеві А доведеться розмістити маркер у комірці ціною у 2 монети, заплативши вказану суму.



[Приклад 2]

Попереднього ходу ви заплатили 1 монету й виконали дію «Додати хижак». Цього ходу ви хочете повторити її. Через те що не можна двічі поспіль використовувати ту саму комірку дії, вам доведеться перемістити свій маркер гравця на комірку ціною у 2 монети.

**ПОРАДА** Комірки дій ціною у 2 монети — дороге задоволення. Радимо не користуватися ними без крайньої потреби.

Протягом гри гравці знімають сцени й здобувають за них нагороди чи бонуси символів. Якщо у свій хід гравець розташує тварин на мапі за схемою на карті, він знімає сцену.



- 1 **Схема тварин.** Гравець знімає сцену, якщо тварини розташовані на мапі згідно з указаною на карті схемою.
- 2 **Типи сцен.** Сцени бувають 3 типів.
- 3 **Нагороди.** Знявши сцену, гравець негайно отримує вказані нагороди.
- 4 **Символи.** Гравці користуються бонусами символів на картах знятих сцен упродовж усієї гри.
- 5 **Цікавий факт.** Кожна карта сцени містить цікаву інформацію про тварин, зображених на карті. Цей текст не впливає на ігровий процес.

## ТИПИ СЦЕН

Є 3 типи карт сцен з різними схемами тварин.

### СЦЕНА МІСЦЕВОСТІ

- Щоб зняти сцену місцевості, тварин треба розмістити **у комірках тих типів місцевості, які вказані на схемі.**
- Порядок розташування тварин для даного типу сцен не має значення.

Приклад. Щоб зняти цю сцену, 1 крокодил повинен перебувати в лісі, 1 крокодил — у водоймі, 1 гієна — у водоймі.



### ! Про типи місцевості

На мапі є 4 типи місцевості: **луки, ліси, водойми та скелі.** Якщо біля зображення тварини на карті вказана місцевість, то тварину треба розмістити в комірці цієї місцевості.



луки



водойми



ліси



скелі

### ЛІНІЙНА СЦЕНА

- Щоб зняти лінійну сцену, тварин треба розмістити на мапі **по прямій лінії та в указаному на карті порядку.**
- Пряма лінія може бути вертикальною чи горизонтальною, але **не діагональною.**
- Тваринам не обов'язково розташовуватися одна біля одної. Не має значення напрям лінії, а також те, чи зайняті комірочки між ними іншими тваринами.



Приклад.

Щоб зняти вказану вище сцену, лев, крокодил і носоріг повинні вишикуватися по прямій лінії в указаному на карті порядку. Водночас носоріг повинен перебувати на луках.



Лев, крокодил і носоріг вишикувалися в пряму вертикальну лінію знизу вгору. Інші тварини між ними не заважають зняти сцену.



Лев, крокодил і носоріг вишикувалися в пряму горизонтальну лінію справа наліво.

## СЦЕНА СУСІДСТВА

- Щоб зняти сцену сусідства, треба розмістити вказаних на карті тварин **на будь-яких з 8 можливих комірок навколо центральної тварини**.

### Центральна тварина

Верхня тварина на карті — центральна тварина.



Приклад. Щоб зняти цю сцену, поряд із жирафою (центральною твариною) треба розмістити леопарда й лева. Жирафа повинна перебувати у водоймі, а леопард — на луках.



## ! Ресурси

- Ресурси допоможуть вам знімати сцени. Є 2 типи ресурсів: жетони їжі та жетони спецефектів.
- Додатковою дією можна витратити ресурс.** Якщо гравець має жетони їжі чи спецефектів, він може скористатися ними в будь-який момент свого ходу.
- Використавши ресурс, гравець скидає його у запас.
- Гравці отримують жетони їжі та спецефектів після знімання сцен, якщо карти містять символ відповідного ресурсу чи якщо ресурс указаний як нагорода (див. с. 10).



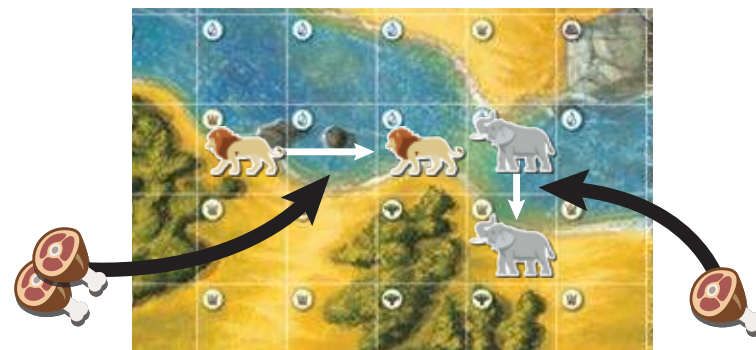
### Жетон їжі

- Жетон їжі дозволяє **перемістити будь-яку тварину на 1 комірку**.
- Перемістити тварину можна по горизонталі чи вертикалі, але не по діагоналі.

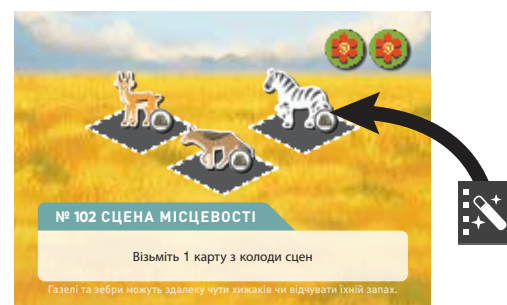


### Жетон спецефектів

- Жетон спецефектів дозволяє гравцеві знехтувати 1 умовою місцевості на карті сцени.



Приклад. За 3 жетони їжі ви можете перемістити лева на 2 комірки та слона — на 1 комірку.



Приклад. Щоб зняти цю сцену, на скелях треба розмістити 1 газель, 1 шакала та 1 зебру. Якщо ви скористаетесь жетоном спецефекту, то, знехтувавши однією умовою місцевості для зебри, ви зможете розмістити зебру на будь-якій місцевості. Водночас газель і шакал усе ще повинні розташовуватися на скелях. Жетон ефектів дозволяє знехтувати лише умовами місцевості, тому на мапі все одно повинна бути щонайменше одна зебра. Використавши жетон спецефектів, гравець скидає його в запас.



Приклад. Щоб зняти цю сцену, слон і зебра повинні розташовуватися поряд із шакалом. Водночас зебра повинна бути на луках. Якщо ви скористаетесь жетоном спецефектів, то, знехтувавши умовою місцевості для зебри, можете розмістити зебру на будь-якій місцевості (але все одно поряд із шакалом). Використавши жетон спецефектів, гравець скидає його в запас.



## ЗНІМАННЯ СЦЕН

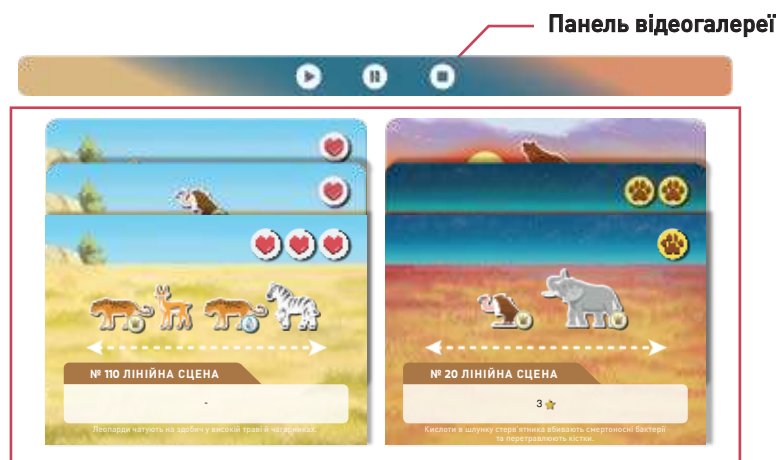
- Знявши сцену, гравець негайно отримує нагороду. Карту знятої сцени він переміщує у свою **відеогалерею**.
- Зняти сцену можна додатковою дією в будь-який момент свого ходу. Якщо за один хід гравець виконав умови кількох карт сцен, він може зняти ці всі сцени.
- Гравці можуть знімати сцени **тільки** у свій хід.
- Якщо гравець виконав умови карти сцени, але не хоче отримувати нагороду саме зараз, він може зняти сцену пізніше.

**ПОРАДА** Деякі карти пропонують нагороди, які вигідніше здобути пізніше. Іноді варто дочекатися слушного моменту.

### ! Відеогалерея

- У відеогалереї гравці зберігають карти знятих сцен.
- Розміщуйте карти під панеллю відеогалереї так, щоб було видно їхні символи.

**ПОРАДА** Заради зручності сортуйте карти знятих сцен за типом символів.



Відеогалерея

## НАГОРОДИ

- Знявши сцену, гравець негайно отримує вказані на карті нагороди. Перемістивши карту у відеогалерею, гравець уже не зможе здобути її нагороду пізніше.



Отримати жетон(и) їжі.



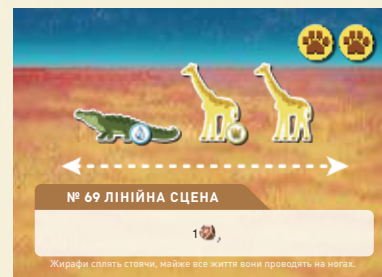
Отримати жетон(и) спецефектів.



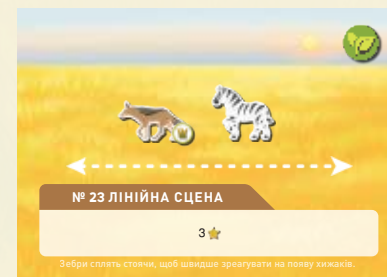
Здобути переможні очки.



Бонуси за ці символи залежать від **кількості однакових символів на картах знятих сцен** у відеогалереї гравця. Докладніше про це читайте на наступній сторінці.



Приклад. Знявши цю сцену, ви отримуєте 1 🍌 (жетон їжі).



Приклад. Знявши цю сцену, ви здобуваєте 3 ☆.

- Деякі карти дають гравцеві очки відповідно до кількості певних символів на картах знятих сцен.



Кількість зібраних символів 🍌

Приклад. Знявши цю сцену, ви здобуваєте 1 ☆ за кожен символ 🍌 у вашій відеогалереї. Якщо ви маєте у відеогалереї 7 символів 🍌, то здобуваєте 7 ☆.

## СИМВОЛИ

- Символи зображено в правому верхньому куті карти сцени. На карті може бути один або кілька символів. Чи взагалі не бути жодного.
- Якщо гравець зняв сцену й перемістив карту у відеогалерею, він отримує бонуси її символів до кінця гри.
- Гравці не отримують бонусів символів з карт незнятих сцен (тобто карт на знімальному майданчику гравця).
- Загалом у грі є 8 типів символів:



**УВАГА** Символи на картах знятих сцен називають зібраними символами.

## СИМВОЛИ РЕСУРСІВ

- Символи ресурсів на картах знятих сцен дають гравцеві відповідні ресурси під час чергових приготувань до нового раунду (див. с. 13).
- Символи ресурсів (їжа та спецефекти) мають червоне тло.

### 1 Їжа

- Символ їжі дає 1 жетон їжі під час приготувань до нового раунду.
- Наприклад, якщо гравець зібрав 2 символи їжі, він отримує 2 жетони їжі.

### 2 Спецефекти

- Символ спецефектів дає 1 жетон спецефектів під час приготувань до нового раунду.
- Наприклад, якщо гравець зібрав 2 символи спецефектів, він отримує 2 жетони спецефектів.

Символи відрізняються від жетонів: **символи** зображено в червоному колі, тоді як **жетони** мають форму відповідних предметів.



символ їжі



символ спецефектів



жетон їжі









жетон спецефектів

**ПОРАДА** Символи ресурсів вигідно збирати в перших раундах.

## СИМВОЛИ РОСЛИН

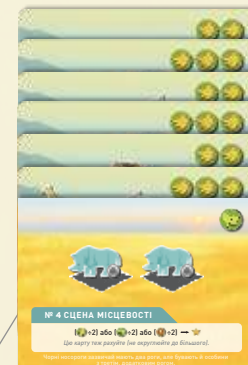
«Товариство Доброї Комети» нагороджує символами рослин за найвинятковіші сцени. Символ листка видають за натхненність сцени, символ квітки — за майстерність, символ фрукта — за творчість.









- Символи рослин — це символи листка, квітки та фрукта.
- Щоб здобути  за символи рослин, гравцеві треба зняти сцену, яка дає  за зібрані символи рослин.
- Знявши сцену, гравець вибирає один символ ( /  / ) і здобуває  згідно з указаною кількістю зібраних символів.



Карти знятих сцен [відеогалерея]



- Ви зняли сцену № 128. Разом із символом на карті № 128 ви маєте 16  і 1 .
- Вам треба вибрати один символ рослин, за який ви отримаєте нагороду. Найбільше очок дадуть , тож ви вибираєте .
- Ви здобуваєте 16 (кількість зібраних ) + 2 = 18 .

**ПОРАДА** Зважено збирайте символи рослин. Якщо ви знімете замало сцен, які дають очки за символи рослин, то не здобудете багато очок. Правильний баланс між символами й картами, що дозволяють перетворити ці символи на очки — ключ до перемоги в цій грі.



## ІНШІ СИМВОЛИ

### 6 Тварина







- Символи тварин рахують до кількості призових тварин на церемонії нагородження. Докладніше про церемонію нагородження та символи тварин читайте на с. 12.
- Наприклад, якщо на церемонії нагородження рахують жираф, то рейтинг гравця дорівнює кількості жираф у його відеогалереї плюс кількість зібраних символів тварин. Якщо, скажімо, у вас буде 3 символи тварин, ви порахуєте їх як 3 жираф.

## 7 Вподобайка

«Товариство Доброї Комети» нагороджує символами вподобайок за ті сцени, які потенційно можуть збільшити кількість переглядів у соцмережах.



- Наприкінці гри кожен гравець здобуває  за символи вподобайок на картах у своїй відеогалереї. Знімати сцени, що дають  за зібрані символи, як це було з символами рослин, не треба.

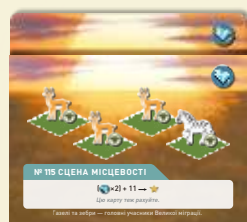
Кількість вподобайок	3	4	5	6	7	8	9	10
Нагорода	7 	10 	14 	19 	25 	33 	41 	50 

- Гравці не здобувають  за 1 чи 2 символи вподобайок.
- Наприклад, за 14 вподобайок гравець здобуває 50  за 10 вподобайок і ще 10  за 4 вподобайки, загалом — 60 . Якщо гравець зібрав 11 вподобайок, він здобуває 50  за 10 вподобайок і 0  за ще одну вподобайку.





## 8 Унікальність

«Товариство Доброї Комети» нагороджує символами унікальності за ті сцени, які відзняті в дикій природі надзвичайно складно. Чимало амбітних режисерів шукають саме ці рідкісні кадри, щоб довершити свої шедеври кінематографу.

- Символи унікальності є на схемах, які особливо важко відтворити на мапі.
- У базовій грі є лише 6 карт з символами унікальності, але рідкісність і складність цих карт компенсує гідна винагорода.
- Карти сцен із символом унікальності дають гравцеві  згідно з кількістю зібраних символів. Що більше символів унікальності зібрав гравець, то більше він здобуде .



Карти знятих сцен (відеогалерея)

- Ви зняли сцену № 108, маючи 2  у відеогалереї.
- Разом з картою № 108 ви маєте 3 .
- Ви здобуваєте 3 (кількість зібраних  ) x 2 + 11 = 17 .



## Жетон очок



лице



зворот

- Якщо гравець здобув понад 100 , він розміщує жетон очок біля панелі відеогалереї.
- Якщо ж гравець здобув понад 200 , він перевертає жетон очок стороною з числом 200 догори.

**ПОРАДА** Загальні поради для новачків

### 1. Дотримуйтесь однієї стратегії протягом гри

Виберіть стратегію згідно з картами, отриманими на початку гри. Протягом гри стежте за відкритим запасом карт сцен, використовуйте вашу карту спеціаліста (див. с. 14) і зважайте на стратегію суперників. Наприклад, збирайте карти з тим самим символом рослин і знімайте сцени, які дають за це очки. Можете також збирати карти з символами вподобайок чи з символами тварин, щоб вибороти 1-ше місце на церемонії нагородження (див. с. 12). Утримуйте баланс, здобуваючи очки лише завдяки 1–2 символам (або наборам символів). У перших раундах важливо вибрати надійну стратегію і якнайшвидше почати знімати сцени відповідно до неї. Ясна річ, найбільше очок ви здобудете, якщо зможете поволі коригувати початкову стратегію залежно від поточної ситуації в грі!

### 2. Прості сцени — не завжди найкраще рішення

Ви ніколи не здобудете багато очок, якщо зніматимете сцени навмання, аби лише щось зняти. Щойно ви визначилися зі стратегією, вибирайте карти зважено. Іноді зняти одну правильну сцену набагато краще, ніж 3–4 легкі сцени, які взагалі не пов'язані з вашою стратегією.

### 3. Шукайте оптимальні карти для вашої стратегії

Дуже важливо підібрати правильні карти для вашої стратегії. Не нехуйте діями «Оновіть запас карт сцен, візьміть 1 карту» і «Скиньте 2 карти незавершених сцен, отримайте 1 монету». Вони допоможуть вам відшукати потрібні карти. Якщо в оновленому запасі підходящих карт досі немає, повторіть дії кілька разів, щоб такі знайти бажане.

Після завершення раунду починається етап приготувань до нового раунду. Ці приготування відбуваються в указаному порядку, **від кроку А до кроку Д**. Приготування перед першим раундом не проводяться. Усі приготування перед першим раундом описано на с. 3.





## А. ПЕРЕМІСТІТЬ МАРКЕР РАУНДУ

Перемістіть маркер раунду в наступну комірку раунду.

## Б. РОЗІГРАЙТЕ ПОДІЇ РАУНДУ

Іноді перед початком раунду відбуваються певні події:

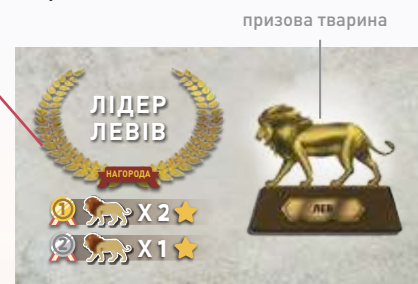
Перед раундом	Подія	Позначка
1	Нічого	-
2	Нічого	-
3	Нічого	-
4	1) Перша церемонія нагородження <b>а</b> 2) Відкриття 1 карти Великої міграції	 
5	Відкриття 1 карти Великої міграції	
6	1) Друга церемонія нагородження <b>б</b> 2) Відкриття 1 карти Великої міграції	 

## 1 ЦЕРЕМОНІЯ НАГОРОДЖЕННЯ


- На церемонії нагородження гравці займають місця на п'єдесталі згідно з кількістю призових тварин на їхніх картах знятих сцен.




### Плитка нагороди

- На плитці нагороди вказано призову тварину, за яку дають очки.
- Гравці вибирають 2 випадкові плитки з 12 і розміщують їх на Скелі епох на етапі приготувань до гри (див. с. 3).







- У кожній партії проводиться 2 церемонії нагородження.
  - Перша церемонія проводиться перед 4-м раундом з плиткою **а**.
  - Друга церемонія проводиться перед 6-м раундом з плиткою **б**.

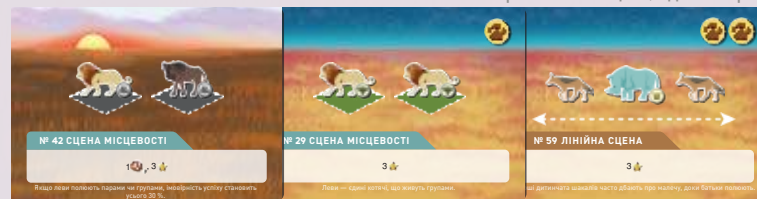
- Кожен гравець рахує на своїх картах знятих сцен кількість призових тварин і зібраних символів тварин .



**ПРИМІТКА** Символ  вважають 1 будь-якою призовою твариною. Цей символ рахують і в 4-му, і в 6-му раундах. Якщо, скажімо, перед 4-м раундом призова тварина зебра, то  вважають зеброю. Якщо ж перед 6-м раундом призова тварина жирафа, то тепер  вважають жирафою.

- Гравець із найбільшою кількістю призових тварин і символів тварин займає 1-ше місце, наступний гравець — 2-ге місце. Нагороди за 3-тє місце немає.



- Нагорода за 1-ше місце: кількість призових тварин (зокрема ) x 2 
- Нагорода за 2-ге місце: кількість призових тварин (зокрема ) x 1 

### Ваші карти знятих сцен (відеогалерея)




- Якщо призова тварина на церемонії нагородження — лев, усі гравці рахують кількість левів і символів тварин на своїх картах знятих сцен.
- На ваших картах знятих сцен є 3 леві та 3 . Отже, на церемонії нагородження у вас 6 левів.
- Якщо в інших гравців менше ніж 6 левів, ви посідаєте 1-ше місце.
- Ви здобуваєте 6 (кількість призових тварин) x 2 = 12 .

- Якщо 1-ше місце ділять кілька гравців, вони всі здобувають нагороду за 1-ше місце. Те саме стосується і 2-го місця (див. таблицю нижче).

Гравець	К-сть призових тварин	Місце	Нагорода
Гравець А	6	1-ше місце 	12 
Гравець Б	6	1-ше місце 	12 
Гравець В	5	2-ге місце 	5 
Гравець Г	3	-	0 

## 2 ВЕЛИКА МІГРАЦІЯ

У посушливі сезони тварини Серенгети мігрують великими групами, щоб знайти їжу й воду. Мільйони антилоп, сотні тисяч зебр і газелей... Лише уявіть, яке це дивовижне й неповторне видовище!

- Велика міграція відбувається перед раундами 4, 5 і 6. Ці раунди позначені  на Скелі епох.
- Щоб провести Велику міграцію, відкрийте верхню карту з колоди Великої міграції.
- Кольорові комірки на карті Великої міграції відповідають коміркам на мапі. Якщо в цих комірках на полі розміщені тварини, **їх треба вилучити з мапи й повернути у відповідну секцію запасу тварин на полі для дій**.
- Якщо в грі є від 1 до 3 учасників, звільніть лише коричневі комірки. Якщо ви граєте вчотирьох, то звільніть і коричневі, і блакитні комірки.

Приклад. Якщо в грі є від 1 до 3 учасників, то відкривши цю карту Великої міграції в грі, ви забираєте тварин з коричневих комірок і повертаєте їх у відповідні секції запасу тварин.



## В. ОНОВІТЬ ЗАПАС КАРТ СЦЕН

- Скиньте всі 6 карт із запасу карт сцен і сформуйте новий запас, відкривши 6 нових карт із колоди карт сцен.







## Г. ВІЗЬМІТЬ 4 КАРТИ СЦЕН, ВИБЕРІТЬ 1 КАРТУ



- Кожен гравець бере 4 карти сцен з колоди, залишає собі 1 з них і скидає 3 позostalі карти.
- Якщо гравець хоче залишити більше ніж 1 карту, він платить 1 монету за кожну додаткову карту. Наприклад, щоб залишити всі 4 карти, ви платите 3 монети.



Пам'ятайте, що ваш знімальний майданчик обмежений 8 картами! Якщо наприкінці ходу ви маєте більше ніж 8 карт незавершених сцен, вам доведеться скинути зайві карти.

## Д. ОТРИМАЙТЕ НАГОРОДИ ЗА РАУНД

- Монети. Гравці отримують монети для нового раунду за такою схемою.

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

- Ресурси. Кожен зібраний гравцем символ їжі  або спецефектів  дає йому жетон їжі або спецефектів.

Приклад. Якщо за перший раунд гравець зібрав 1  і 1 , то під час приготувань до другого раунду він отримує 6 монет, 1 жетон їжі та 1 жетон спецефектів.

## Е. ПЕРЕДАЙТЕ МАРКЕР ПЕРШОГО ГРАВЦЯ


- Передайте маркер першого гравця наступному за годинниковою стрілкою гравцеві.
- Цей гравець першим виконує хід у новому раунді.



Маркер першого гравця

# 06 КІНЕЦЬ ГРИ

- Гра триває 6 раундів.
- Після закінчення гри гравці підсумовують здобуті очки разом з бонусними очками за символи вподобайок і/або карти спеціалістів (див. с. 14).

- Перемагає гравець з найбільшою кількістю .
- Якщо на перше місце претендує кілька гравців, перемагає гравець із найбільшою кількістю знятих сцен. Якщо кількість знятих сцен теж однакова, обидва гравці ділять перемогу.

Якщо ви хочете урізноманітнити гру, можете грати з картами спеціалістів. Ми не радимо новачкам грати за розширеними правилами.

## КАРТИ СПЕЦІАЛІСТІВ

Кожен гравець починає гру з картою спеціаліста, яка дає йому особливу здібність протягом усієї гри.

### ПРИГОТУВАННЯ

- Під час кроку 10 основних приготувань до гри (див. с. 3) кожен гравець також бере 3 карти спеціалістів і вибирає собі 1 з них.
- Рівень складності гри з тим чи іншим спеціалістом указаний у правому верхньому куті його карти, де «1» це найпростіший рівень, а «5» — найскладніший. Грати складними картами спеціалістів ризиковано, але вони дають більше очок.
- Гравець кладе карту спеціаліста біля себе горілиць так, щоб усі гравці її бачили.

**ПОРАДА** Гравці беруть 8 карт сцен і 3 карти спеціалістів одночасно. Тому важливо вибрати такі карти сцен і спеціаліста, які добре комбінуються.

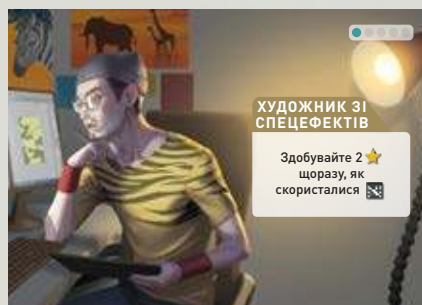
### ПРАВИЛА

- Ефекти карт спеціалістів діють протягом усієї гри.
- Гравці не можуть скидати свої карти спеціалістів.



«Оператор» дає 4 ⭐ за 2 одночасно зняті сцени. Гравець повинен зняти другу сцену без додаткових ресурсів і дій.

Якщо гравець знімає одночасно 3 сцени, він усе одно здобуває тільки 4 ⭐.



«Художник зі спецефектів» дає 2 ⭐ щоразу, як гравець витрачає жетон спецефектів.



«Зірка» дає бонусні очки за знімання сцен без символів. Нагорода залежить від того, скільки символів ви зібрали.

Приклад. Якщо ви зібрали 9, то здобуваєте 2 додаткові щоразу, як знімаєте сцену без символів.



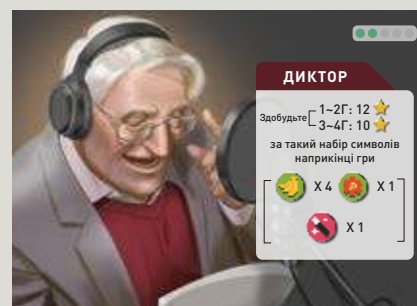
«Фотограф» може рахувати як.

1-2 гравці: кожен 4 можна вважати 1.

3-4 гравці: кожен 3 можна вважати 1.

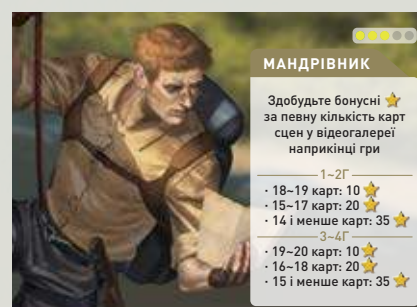
Водночас за все ще можна здобути наприкінці гри.

Приклад. У грі вдвох ви зібрали 8 і 2. Ви рахуєте 8 як 2 і загалом маєте 4.



«Диктор» дає гравцеві бонусні очки наприкінці гри. 1-2 гравці: набір з 4, 1 та 1 дає 12. 3-4 гравці: той самий набір дає 10.

Приклад. У грі вдвох ви зібрали 12, 4 і 3. Ви маєте 3 набори й здобуваєте наприкінці гри 36.



«Мандрівник» дає гравцеві бонусні очки наприкінці гри. Розмір нагороди залежить від кількості карт знятих сцен і гравців. Гравець не здобуває нагороду, якщо зніме більше ніж 19 (1-2 гравці) або 20 (3-4 гравці) сцен.

**ПОРАДА** Що менше карт знятих сцен ви матимете, то більше здобудете. Тож якщо ви «Мандрівник», радимо знімати лише сцени з великими нагородами.

- У соло й кооперативному режимах ви маєте 6 сценаріїв. У кожному сценарії вказано **цілі раундів** і **результат (сума очок)**. Ви (у соло-режимі) або команда гравців (у кооперативному режимі) перемагаєте, якщо щораунду досягаєте вказаних цілей, а наприкінці гри здобуваєте більше очок, ніж указаний результат. Якщо ви або команда не досягаєте цілі в одному з раундів, то гра негайно закінчується вашою поразкою.
- Наприклад, у гри вдвох **ціль 1-го раунду 5-го сценарію** — разом зняти 5 або більше сцен. Скажімо, наприкінці 1-го раунду гравець А зняв 2 сцени, а гравець Б — 1 сцену. Гравці не досягли цілі раунду, а отже, програють.
- У соло й кооперативному режимах треба грати з картами спеціалістів (крім сценарію «Режим випробування»). Кожен гравець вибирає спеціаліста, що найбільше підійде для вибраного сценарію.

## СОЛО-РЕЖИМ

### ПРИГОТУВАННЯ

- Перед приготуваннями до гри виберіть один із 6 сценаріїв.
- Перед кроком 4** основних приготувань до гри (див. с. 3) виберіть по 2 тварини з кожної секції запасу тварин (хижаки, великі ссавці, стервоїдні та мігрівні травоїдні) і розмістіть ці 8 тварин у будь-яких комірках на ваш вибір на мапі.
- Під час кроку 10 виберіть будь-якого з наявних у грі спеціалістів.

### ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

- Граючи соло, ви виконуєте основні дії за звичайними правилами. Інших гравців у грі немає, тож вам не треба зважати на чужі маркери.
- Запас карт сцен у соло-режимі містить не 6, а 8 карт. Під час кроку 4 **Д** (див. с. 3) візьміть з колоди 8 карт замість 6. Те саме стосується дії «Оновіть запас карт сцен, візьміть 1 карту». Якщо оновлюєте запас, відкрийте 8 карт із колоди сцен і сформуєте новий запас.
- Щоб посісти 1-ше місце на церемонії нагородження, вам треба зібрати мінімальну кількість призових тварин (разом з символами 🐾) під час кожної церемонії. Якщо ви не виконуєте умову, то посідаєте 2-ге місце й отримуєте відповідну нагороду.
- 1-ша церемонія нагородження (перед 4-м раундом): 4 або більше призових тварин.
- 2-га церемонія нагородження (перед 6-м раундом): 8 або більше призових тварин.

## КООПЕРАТИВНИЙ РЕЖИМ

### ПРИГОТУВАННЯ

- Перед приготуваннями до гри виберіть один із 6 сценаріїв.
- Під час кроку 10 (див. с. 3) виберіть будь-якого з наявних у грі спеціалістів.

### ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

- Для підрахунку здобутих усіма гравцями **★** використовують один маркер гравця. На полі дій кожен гравець користується маркером свого кольору, як у грі за звичайними правилами.
- Якщо сума **★** перевищує 100, скористайтеся маркером іншого гравця, щоб відмічати сотні. Наприклад, якщо сума очок дорівнює 340, розмістіть маркер одного гравця на поділці «3», а маркер іншого на поділці «40».
- Гравці не можуть обмінюватися ресурсами й картами.

## СЦЕНАРІЇ

### 1 ПРОЄКТ З УРЯДОВИМ ФІНАНСУВАННЯМ

*Вітаємо! Ваш проєкт документального фільму про дику природу отримав фінансування від уряду! Але щоб отримувати державну підтримку надалі, доведеться відповідати жорстким стандартам і вимогам.*

Ви (соло) або команда (2–4 гравці) перемагаєте, якщо наприкінці гри перевищуєте вказаний результат.

	СОЛО	2Г	3Г	4Г
Результат	150★	330★	615★	815★

Цілі раундів

Наприкінці раунду	Загальна сума здобутих очок повинна дорівнювати або перевищувати:			
	СОЛО	2Г	3Г	4Г
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 ЗАТЯГНУТИ ПОЯСИ

*Ви вже пакуєте валізи до Серенгети, аж раптом дзвонить телефон. З обіцянним фінансуванням вашої документальної стрічки не все гаразд, бо знову почалася якась криза. Ніхто не знає, чи будуть гроші, тож хутчіше запасайтеся ресурсами про всяк випадок.*

Ви (соло) або команда (2–4 гравці) перемагаєте, якщо наприкінці гри перевищуєте вказаний результат.

	СОЛО	2Г	3Г	4Г
Результат	160★	350★	640★	855★

Цілі раундів

Наприкінці раунду	Загальна кількість жетонів їжі та спецефектів повинна дорівнювати або перевищувати:			
	СОЛО	2Г	3Г	4Г
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 НЕЗАПЛАНОВАНИЙ ВІДЕОКОНКУРС

Ви щойно дізналися про те, що «Товариство Доброї Комети» влаштовує незапланований відеоконкурс. Усе ні сіло ні впало, тож про те, щоб спокійно знімати фільм, годі й мріяти! Мерщій починайте створювати свій шедевр, який сподобається суддям. Довіртеся власним почуттям, імпровізуйте!

Ви (соло) або команда (2–4 гравці) перемагаєте, якщо наприкінці гри перевищуєте вказаний результат.

	СОЛО	2Г	3Г	4Г
Результат	170★	370★	670★	895★

Цілі раундів

Наприкінці раунду	Загальна кількість карт незавершених сцен на знімальному майданчику повинна дорівнювати або бути меншою:			
	СОЛО	2Г	3Г	4Г
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 ЦІЛКОВИТА СЕКРЕТНІСТЬ

Знімання в Серенгеті йшли повним ходом, коли раптом на вашій території з'явилася ще одна знімальна команда. Це «Червоні акули»! Подейкують, ніби вони нахабно цуплять чужі сценарії та ідеї. Уникайте їхніх поглядів і тримайте деталі знімального процесу за сімома замками!

Ви (соло) або команда (2–4 гравці) перемагаєте, якщо наприкінці гри перевищуєте вказаний результат.

	СОЛО	2Г	3Г	4Г
Результат	180★	385★	690★	920★

Цілі раундів

Наприкінці раунду	Загальна кількість здобутих очок повинна дорівнювати або перевищувати:			
	СОЛО	2Г	3Г	4Г
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 ЕКОЛОГІЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ СЕРЕНГЕТІ

У Серенгеті відбувається стрімке скорочення популяції тварин. Щоб знайти причину, «Товариство Доброї Комети» відряджає вас у савану відзняти якнайбільше відеоматеріалів.

Ви (соло) або команда (2–4 гравці) перемагаєте, якщо наприкінці гри перевищуєте вказаний результат.

	СОЛО	2Г	3Г	4Г
Результат	190★	400★	710★	950★

Цілі раундів

Наприкінці раунду	Загальна кількість карт знятих сцен у відеогалереї повинна дорівнювати або перевищувати:			
	СОЛО	2Г	3Г	4Г
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

## 6 РЕЖИМ ВИПРОБУВАННЯ

Хочете подивитися, на що здатна ваша команда? Тоді вам сюди! У цьому сценарії немає ні цілей раундів, ні загальної суми очок. А ще цей сценарій дозволяє грати без карт спеціалістів. Вирішуйте самі. Здобути наприкінці гри очки — це ранг гравця чи команди: від елітного до незадовільного.

Без спеціалістів

Ранг	СОЛО	2Г	3Г	4Г
Елітний	180★	390★	690★	920★
Видатний	160★	350★	630★	840★
Відмінний	140★	310★	570★	760★
Чудовий	130★	290★	540★	720★
Звичайний	110★	250★	480★	640★
Посередній	100★	230★	450★	600★

Зі спеціалістами

Ранг	СОЛО	2Г	3Г	4Г
Елітний	210★	450★	780★	1,040★
Видатний	190★	410★	720★	960★
Відмінний	170★	370★	660★	880★
Чудовий	160★	350★	630★	840★
Звичайний	130★	290★	540★	720★
Посередній	120★	270★	510★	680★