

ПИТЕР МАКФЕРСОН

ЧЕРТОПОЛОХГРАД, 20 МАРТА 2022, ВОСКРЕСЕНЬЕ



СРОЧНО В НОМЕР



ПРАВИЛА ИГРЫ

ХУДОЖНИК
ИЭН О'ТУЛ



СРОЧНО
В
НОМЕР

СРОЧНО
В
НОМЕР

СРОЧНО
В
НОМЕР

СРОЧНО
В
НОМЕР

Игра-головоломка про сенсации в лесном мире от Питера Макферсона и Flatout Games CoLabs с очаровательными иллюстрациями Иэна О'Тула! Для 1—6 игроков от 14 лет.

Чертополохград — самый суматошный городок в мире. Поэтому уследить за всеми событиями — задача не из лёгких. Кто покори́л всех своим кулинарным искусством на местной ярмарке? А кто копался на морковной грядке миссис Ежевички?

Вы редактор одной из местных газет, и вам предстоит рассказывать истории!

Номер надо сдать в печать уже через несколько часов, и у вас нет времени отшлифовывать всё до идеала. Хватайте объёмные истории, чтобы утереть нос другим изданиям, и подбирайте подходящие фотографии. Газета — это бизнес, который требует вложений, так что не забывайте про рекламу! Отобрав материал (статьи, фотографии и рекламные объявления), приступайте к вёрстке. Достаточно ли у вас жетонов для макета? Не слишком ли их много, ведь иначе придётся урезать материал? У вас есть три дня, чтобы показать, на что вы способны, и побороться за звание лучшего выпускающего редактора!

Каждый раунд игроки одновременно забирают жетоны материалов из общего запаса на свои 3D-столы, пока не решат, что для идеальной газеты всё готово. Затем участники кричат «Макет!» и начинают верстать газету, продумывая, где разместить передовицу, где статьи, а где фотографии и рекламу. Каждый старается первым выложить жетоны и крикнуть «В печать!», чтобы получить право первым выбирать передовицу для следующего раунда.

Станьте голосом жителей Чертополохграда — расскажите их истории и выпустите лучшую местную газету!



СОСТАВ ИГРЫ

В вашей коробке с игрой должно быть всё, что перечислено ниже.

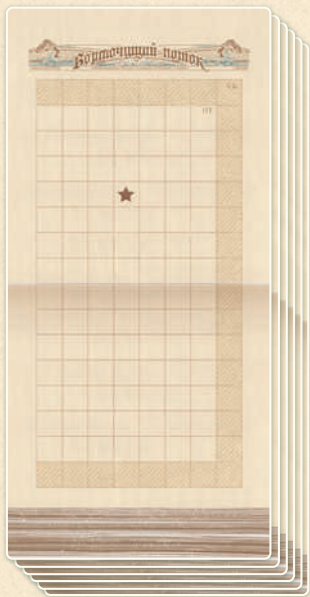
Если чего-то не хватает, пожалуйста, свяжитесь с нами по адресу support@choochoogames.ru.

120 жетонов материалов

57 жетонов статей



6 складных планшетов газет



6 сборных 3D-столов



Примечание. А вот и первая головоломка — соберите рабочий стол! Возьмите подстолье и согните его по пунктирным линиям под углом в 90°, затем прикрепите к нему столешницу. После игры собранные столы можно сложить один на другой и убрать в коробку.

6 двусторонних начальных жетонов передовиц (отмечены символом звезды)



12 двусторонних жетонов передовиц



Правила игры



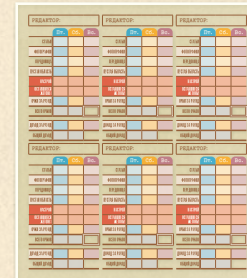
34 жетона рекламы



6 жетонов времени



Блокнот для подсчёта очков



6 памяток игроков/ карт персонажей



Оборотная сторона



Лицевая сторона

12 карт пятничных сенсаций



Оборотная сторона



Лицевая сторона

12 карт субботних сенсаций



Оборотная сторона



Лицевая сторона

12 карт воскресных сенсаций



Оборотная сторона



Лицевая сторона

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Раздайте каждому участнику по планшету газеты, случайной памятке игрока/карте персонажа и 3D-столу. Каждый игрок помещает перед собой планшет газеты стороной «Пт./Сб.» вверх так, чтобы название газеты оказалось наверху, а затем с любой стороны от планшета ставит свой 3D-стол. При обычной подготовке к игре участники помещают перед собой полученную карту стороной с памяткой игрока вверх (правила продвинутой подготовки см. ниже).
- 2 Положите все жетоны материалов лицевой стороной вниз в центр стола так, чтобы все игроки могли до них дотянуться, и тщательно их перемешайте. Это общий запас жетонов материалов. Не имеет значения, как лежат жетоны: ровно или находят друг на друга.
- 3 Перемешайте 6 начальных жетонов передовиц (отмечены символом звезды в названии) и раздайте случайным образом каждому игроку по 1 такому жетону стороной с условием подсчёта очков вверх. Каждый участник выкладывает полученный жетон передовицы на планшет газеты так, чтобы он накрывал клетку со звездой и не выходил за пределы линий разметки. Позже жетон можно будет переместить, так что расположение при подготовке не имеет особого значения (см. с. 6). Оставшиеся начальные жетоны передовиц уберите в коробку — в этой партии они вам не понадобятся. Перемешайте жетоны передовиц, случайным образом переверните несколько из них на другую сторону и сложите стопкой (они понадобятся вам в последующих раундах, см. с. 12).
- 4 Воспользуйтесь смартфоном или засекуте время на любом другом устройстве, поместив таймер так, чтобы все участники видели его. Установите таймер на 3, 4 или 5 минут в зависимости от темпа игры, который вам подходит:

3:00 — БЕШЕНЫЙ

4:00 — ОБЫЧНЫЙ

5:00 — РАССЛАБЛЕННЫЙ*

** Если вы хотите играть в ещё более спокойном темпе, установите таймер на любое комфортное для вас время!*

- 5 Возьмите столько жетонов времени, сколько игроков участвует в партии, и выложите в центр стола в порядке возрастания чисел на них так, чтобы всем было удобно их брать. Например, при игре с 3 участниками возьмите жетоны времени с номерами 1, 2 и 3.

ПРОДВИНУТАЯ ПОДГОТОВКА

Сыграв по правилам обычной подготовки, можете разнообразить партию и повысить уровень сложности, добавив модули «Способности персонажей» и «Сенсации». Вы можете по желанию добавлять модули как вместе, так и по отдельности.

А СПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Раздайте каждому игроку по 1 случайной памятке/карте персонажа стороной с уникальной способностью персонажа вверх и пройдите остальные этапы обычной подготовки.

Б СЕНСАЦИИ

Разделите сенсации на 3 колоды по дням недели (пятница, суббота, воскресенье) и перемешайте каждую колоду по отдельности. На этих картах указаны особые правила, действующие в соответствующих раундах. Перед 3-м этапом обычной подготовки откройте и выложите 1 карту из колоды пятничных сенсаций так, чтобы все участники видели её. В последующих раундах, перед тем как выбрать передовицы для нового раунда, откройте 1 новую карту из колоды соответствующего дня.

Примечание. См. дополнительные варианты игры в разделе «Варианты игры» на с. 20.



ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ ВТРОЁМ

5 Пятница Суббота Воскресенье



2

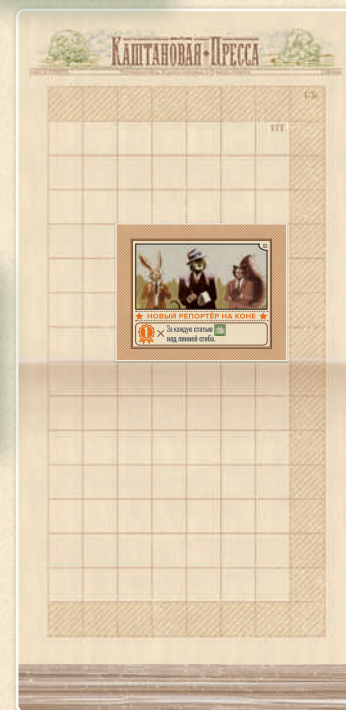


3

A



ПРОПУСК



КОРОТКО ОБ ИГРЕ

Игроки получают очки, создавая газеты. Публикуйте статьи и фотографии, а также не забывайте поддерживать свой бизнес, размещая рекламу. После 3-го раунда или дня (воскресенья) участник с наименьшим доходом от рекламы закрывает свою газету, а тот из оставшихся игроков, кто набрал больше всего очков, побеждает!

Если при игре вдвоём у одного участника доход от рекламы хотя бы на 6 \$ меньше, чем у второго, первый получает штраф в 10 очков.



ФАЗЫ РАУНДА

В этой игре участники не совершают поочерёдные ходы. Каждый раунд состоит из двух фаз. В фазе сбора материалов вы забираете жетоны материалов из общего запаса и помещаете их на свой 3D-стол, а затем в фазе вёрстки выкладываете эти жетоны на свой планшет газеты.

Каждый участник разыгрывает эти две фазы тогда, когда ему удобно (необязательно одновременно со всеми). Решив закончить свою фазу сбора материалов, вы переходите к своей фазе вёрстки — и больше не можете забирать жетоны материалов из общего запаса. Остальные игроки могут продолжать свою фазу сбора материалов. Решив закончить свою фазу вёрстки, вы берёте жетон времени и раунд для вас завершается.

В конце каждого раунда игроки подсчитывают свои победные очки, объявляют получившийся результат и записывают его в блокнот.

Затем все участники выбирают передовицы для следующего раунда (см. подробнее на с. 12). В первом раунде игроки получают жетоны передовиц случайным образом. Вы можете перемещать жетон передовицы в фазе вёрстки сколько угодно раз, но он всегда должен накрывать клетку со звездой.

Перед началом раунда убедитесь, что все готовы, и запустите таймер!



О СОТРУДНИКАХ



Борис Эренштайн

Репортёр

Если Борис Эренштайн не расследует хитросплетения деловой и политической жизни Чертополохграда, находясь в самой гуще событий, значит, он отдыхает где-то с палаткой или отправился в пеший поход в горы. Он начинал простым газетчиком, но за 20 лет работы дорос до серьёзного репортёра и освещает все городские события — от собраний в мэрии до поджогов. Обожает мёд с капелькой чая.

«Слова, которые я меньше всего хотел бы слышать, — „не под запись“».



Ли Лисовски

Штатный фотограф

Ли Лисовски запечатлевает радостные, трагичные и удивительные моменты истории Чертополохграда. Он никогда не расстаётся с камерой и ловит кадры даже в нерабочее время, а в качестве хобби — снимает природу. Лисовски получил несколько наград и премий, включая премию Лесничего за художественную фотографию и 8 Вечнозелёных наград подряд за выдающиеся достижения в фотожурналистике.

«За каждым кадром стоит 30 похожих, которые оказались недостаточно хороши».



Инди Скрежетт

Контент-редактор

Инди Скрежетт — опытная контент-редактор, умеющая подобрать броские заголовки для первой полосы. Добросовестно потрудившись в редакции, она с удовольствием занимается садоводством и дачными заготовками вместе со своими двумя детьми. Скрежетт работает в газете 8 лет с тех пор, как переехала в Чертополохград из большого города, бросив собственное издательское дело.

«Хорошая история лучше статистики».

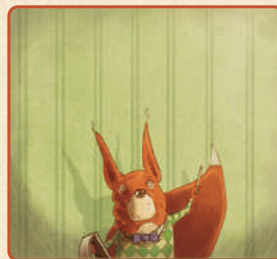


Грэди М. Усор

Выпускающий редактор

Грэди отлично знает, как распределить время и задачи, чтобы закончить работу над газетой ровно к 8 часам. Известный в редакции своими постоянными перекусками и жизнерадостностью, он может поднять настроение коллективу, даже когда приближается дедлайн. В свободное время, которым Грэди так дорожит, он печёт пироги, ходит по барахолкам и мастерит из старых вещей новые.

«Лучше с опечатками, но сейчас, чем идеально, но завтра».



Никола Орехов

Директор по рекламе

Никола Орехов лучше всех знает, что именно реклама «кормит» издательство. Он работает с местными предпринимателями и представляет их товары и услуги читателям. Орехов — бывший гимнаст, обладатель 3 золотых медалей Всеживотных игр. Он до сих пор может выполнить изящный кувырок назад.

«Откуда, как думаешь, берутся деньги для зарплатного фонда?»



Орла Совина

Верстальщик

Как говорит Орла: «Хорошо свёрстаный выпуск — это плод любви». Работа в отцовской веломастерской приучила Орлу ставить каждую деталь на нужное место. Несмотря на то, что между Орлой и рекламным отделом иногда возникает недопонимание, она близкий друг и наставник многих своих коллег, которые ценят её юмор. Она пришла в издательское дело внештатным стажёром в 19 лет, но её быстро заметили и предложили полную ставку в штате. Орла обожает музыку — когда выступают «Гайчки», её радио всегда включено.

«Мы заполним каждый сантиметр, даже если потребуются брать интервью по телефону».

РАУНДЫ: ПЯТНИЦА, СУББОТА, ВОСКРЕСЕНЬЕ

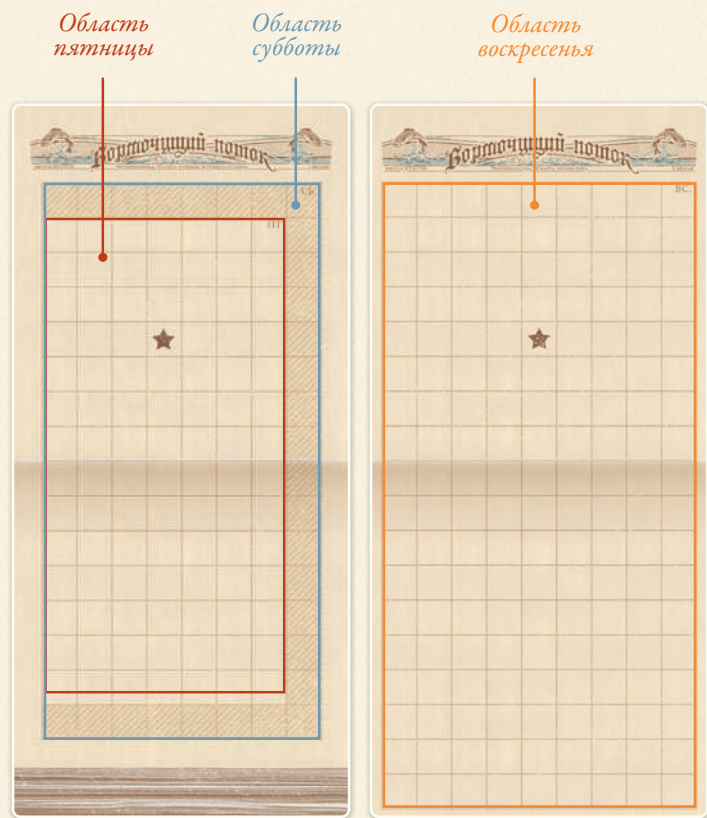
В каждом раунде игроки используют определённые области на своих планшетах газет.

В 1-м раунде (пятница) игроки размещают жетоны материалов только внутри светлой области на стороне «Пт./Сб.» (она обведена красной линией на рисунке ниже).

Во 2-м раунде (суббота) участники могут использовать всю сторону «Пт./Сб.» своих планшетов газет.

В 3-м раунде (воскресенье) игроки переворачивают планшеты газет на сторону «Вс.» и могут использовать всю эту сторону планшета.

Примечание. Граница области дня считается краем газеты для всех игровых эффектов.



ФАЗА СБОРА МАТЕРИАЛОВ

В этой фазе вы будете забирать жетоны материалов из общего запаса в центре стола следующим образом:

- 1 Одной рукой заберите из общего запаса любой жетон материала (лежащий лицевой стороной вверх или вниз). Если выбранный жетон лежал лицевой стороной вниз, **поднесите его к своему 3D-столу и переверните лицевой стороной вверх.**



- 2 Решите: вы хотите оставить выбранный жетон материала себе или вернуть его в общий запас. Если вы решаете вернуть жетон, поместите его в общий запас **лицевой стороной вверх так, чтобы он был виден другим игрокам.** Если вы решаете оставить жетон себе, поместите его лицевой стороной вверх на свой 3D-стол. Вы можете в любой момент просматривать жетоны материалов на своём 3D-столу, но не можете вернуть их в общий запас после того, как решили оставить себе. Жетоны нельзя снимать с 3D-стола до конца фазы сбора материалов.



Когда вы решите, что забрали достаточное количество жетонов материалов, подходящих для своей газеты, кричите «Макет!». Завершив фазу сбора материалов, перейдите к фазе вёрстки — теперь вы больше не можете брать жетоны материалов.

ФАЗА ВЁРСТКИ

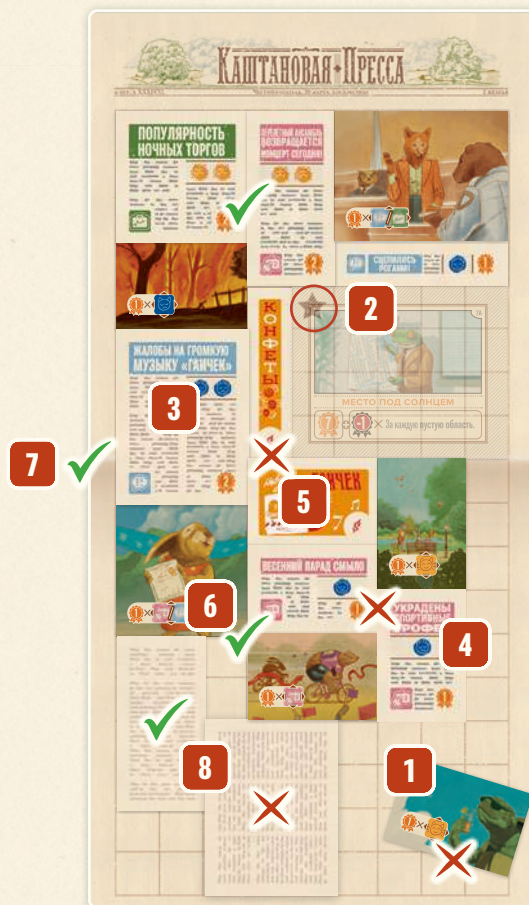
В фазе вёрстки двумя руками выкладываете жетоны материалов с 3D-стола на планшет газеты. (Теперь вы можете снять все жетоны со своего 3D-стола и разложить их так, как вам удобно.) Выкладывая жетоны материалов на планшет газеты, можете менять их расположение сколько угодно раз.

Соблюдайте следующие правила размещения жетонов:

- 1 Жетоны не должны выходить за пределы линий разметки и за границы области текущего дня.
- 2 Передовица должна накрывать клетку со звездой.
- 3 Выкладывая передовицу, статьи, фотографии и рекламу, ориентируйте жетоны правильно (текст должен идти слева направо и сверху вниз). Нельзя поворачивать жетоны относительно их оси — слова и изображения должны быть видны и читаемы!
- 4 Жетоны статей одного типа (имеющие одинаковый цвет и символ типа) не могут быть соседними. Если по любой причине такие жетоны оказались соседними, часть из них придётся перевернуть лицевой стороной вниз до подсчёта очков. Соседними считаются жетоны, соприкасающиеся сторонами по горизонтали и/или вертикали.
- 5 Жетоны рекламы не могут быть соседними, иначе часть из них придётся перевернуть лицевой стороной вниз.
- 6 Жетоны фотографий не могут быть соседними, иначе часть из них придётся перевернуть лицевой стороной вниз.
- 7 Жетоны можно выкладывать на линию сгиба газеты (тёмную линию посередине планшета).
- 8 Жетоны можно выкладывать лицевой стороной вниз. В этом случае также ориентируйте жетоны правильно.

Примечание. Жетоны, выложенные лицевой стороной вниз, не приносят победных очков, но помогают заполнить пустые клетки и сократить количество оставшихся у игрока невыложенных жетонов. Старайтесь размещать жетоны лицевой стороной вверх, но если это невозможно, лучше выложить жетон на планшет лицевой стороной вниз, чем получить штраф за оставшиеся на 3D-столе жетоны.

Закончив выкладывать жетоны материалов (не обязательно выкладывать на планшет их все), кричите «В печать!». Возьмите жетон времени с наименьшим номером из оставшихся. Взяв








жетон времени, вы больше не можете дотрагиваться до своего планшета газеты. Поместите на свой 3D-стол все оставшиеся невыложенными жетоны (если такие есть) — в конце текущего раунда вы получите за них штраф, но сможете выложить их в последующих раундах.

Текущий раунд завершается, когда прозвучал сигнал таймера или когда каждый игрок крикнул «В печать!». После этого начинается подсчёт очков. Если сигнал таймера прозвучал, а вы ещё не крикнули «В печать!», немедленно завершите свою фазу вёрстки и возьмите жетон времени с наименьшим номером из оставшихся.

ЖЕТОНЫ МАТЕРИАЛОВ

СТАТЬИ

Статьи — самая важная часть газеты, именно они рассказывают истории! Статья приносит 1 или 2 очка в зависимости от размера. В игре 3 типа статей (обозначены цветом и символом): спорт и досуг , новости , бизнес и технологии . Статьи одного типа не могут быть соседними друг с другом. Также у статей есть настрой: «хорошие новости»  или «плохие новости» . Количество таких символов показывает, насколько новость хорошая или плохая (см. подробнее в разделе «Настрой» на с. 11).

ФОТОГРАФИИ

Фотографии дополняют истории и делают вашу газету красочной! Фотография приносит 1 очко за каждую соседнюю статью определённого типа или настрой (отмечено символом на жетоне фотографии). Фотографии не могут быть соседними друг с другом, не зависимо от того, за какие статьи они приносят очки.

РЕКЛАМА

Реклама приносит доход, но не победные очки. Доход от рекламы равен количеству \$ на её жетоне. Жетоны рекламы не могут быть соседними друг с другом. В конце игры участник с наименьшим доходом от рекламы закрывает свою газету! См. подробнее на с. 13.



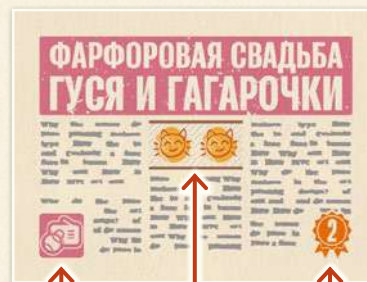
Спорт и досуг



Бизнес и технологии



Новости



Тип

Настрой

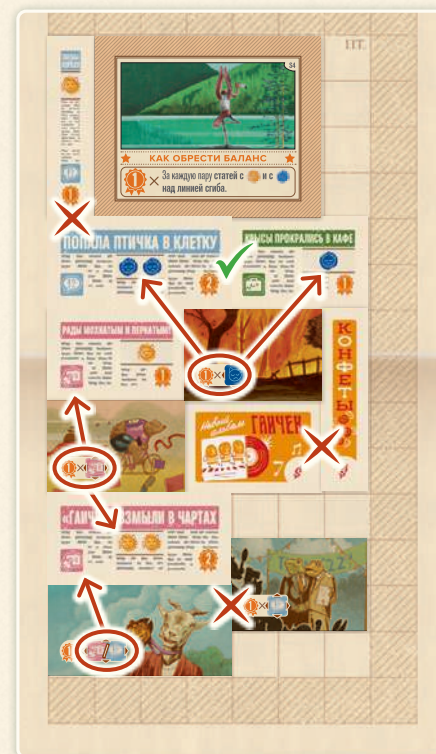
Очки



1 очко за каждый соседний жетон статьи «Бизнес и технологии»



Доход от рекламы (2 \$)



НАСТРОЙ

У жетонов статей есть настрой: «хорошие новости» или «плохие новости».

Хорошие новости обозначены символом жёлтой весёлой рожицы, плохие — символом синей грустной рожицы. На больших статьях может быть несколько одинаковых символов настроения.

Чтобы определить общий настрой газеты, посчитайте разницу между количеством символов хороших и плохих новостей на всех ваших статьях. Если результат не равен 0, газета несбалансирована — вы получаете штраф за настрой и теряете столько очков, сколько составляет разница между количеством символов хороших и плохих новостей.

Примечание. Некоторые фотографии приносят очки за хорошие или плохие новости. Не учитывайте символы на них, определяя общий настрой газеты и подсчитывая штраф за настрой.

Пример. В вашей газете 5 символов хороших новостей и 3 символа плохих, значит, её настрой равен 2, поэтому в качестве штрафа за настрой вы теряете 2 очка.

Хорошие новости

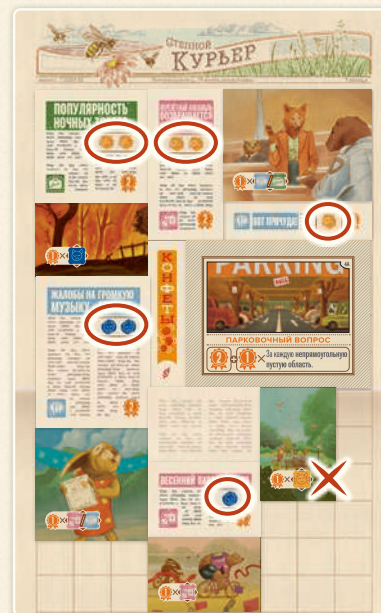


Плохие новости



$$5 \text{ 😊} - 3 \text{ 😞} = 2$$

Штраф за настрой = -2 очка



БОНУС ИЛИ ШТРАФ ЗА ПУСТУЮ ОБЛАСТЬ

Игроки получают бонус или штраф за размер **наибольшей пустой области** — непрерывной области из пустых клеток, со всех сторон окружённой жетонами материалов или краями газеты. Клетка считается пустой, если она не покрыта жетоном материала. Каждый участник считает, из скольких клеток состоит его **наибольшая пустая область**, объявляет результат и получает или теряет очки, как указано в таблице справа. При ничьей **каждый** претендент получает бонус или штраф соответственно.

Размер наибольшей среди игроков пустой области	Очки
Наименьшая	+3
Наибольшая	-1
Другое	+1

Примечание. Если у вас на планшете нет пустых клеток, ваша пустая область — наименьшая и вы получаете за это 3 очка.



Учитывайте только **наибольшую** непрерывную пустую область на вашем планшете. В этом примере такая область состоит из 6 клеток.

КОНЕЦ РАУНДА И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Когда все завершат свои фазы вёрстки, каждый участник проверяет планшет игрока слева, чтобы убедиться, что правила размещения жетонов не нарушены. Если на вашем планшете есть соседние жетоны статей одного типа, до начала подсчёта переверните часть из них лицевой стороной вниз, чтобы исправить ошибку. Сделайте то же самое с соседними жетонами рекламы и соседними жетонами фотографий. Если на вашем планшете есть жетоны статей, фотографий и/или рекламы, ориентированные неправильно или выходящие за границы области текущего дня, поместите такие жетоны на свой 3D-стол.

Выберите игрока, который будет проводить подсчёт очков. Он запишет очки за каждую категорию для каждого участника.

Статьи. Получите столько очков, сколько указано на ваших жетонах статей.



Фотографии. Каждый жетон фотографии приносит очки по количеству соседних с ним жетонов статей определённого типа или настрой (см. символ на фотографии). Фотографии приносят **только 1 очко** за статью указанного типа или настрой, независимо от того, сколько очков приносит сама статья. Статья, соседняя с несколькими фотографиями, учитывается для подсчёта очков за каждую из этих фотографий, если у неё подходящий тип или настрой.



Передовица. Получите столько очков, сколько указано на вашем жетоне передовицы (помните, что передовица должна накрывать клетку со звездой). На некоторых жетонах передовиц есть бонусы, которые влияют на подсчёт очков.



Примечание. Жетон находится «над линией сгиба», если любая его часть находится над линией сгиба.

Пустая область. Посчитайте количество клеток в наибольшей непрерывной пустой области на вашем планшете и сравните результат с другими игроками. Участник с наименьшей (среди всех игроков) пустой областью получает 3 очка, участник с наибольшей областью теряет 1 очко, все остальные получают по 1 очку.

Настрой. Посчитайте разницу между количеством символов хороших и плохих новостей на всех ваших статьях на планшете. Если результат не равен 0, получите штраф за настрой: потеряйте столько очков, сколько составляет разница между количеством символов хороших и плохих новостей.



Оставшиеся жетоны. За каждый жетон материала, оставшийся на вашем 3D-столе, потеряйте 1 очко (размер жетона не имеет значения).

Важно! Не возвращайте оставшиеся жетоны в общий запас — вы можете выложить их на планшет газеты в последующих раундах.

Реклама. Вы не получаете очки за рекламу, но она приносит доход, равный количеству \$ на её жетонах.



В конце каждого раунда игроки прибавляют полученные очки и доход к своим текущим результатам, чтобы оценить своё положение.

Сумма очков и доход от рекламы за раунд не могут быть меньше 0. Если вы получили отрицательный результат, считайте, что у вас 0 очков и/или 0 \$ за этот раунд.

В конце раунда, после подсчёта очков, уберите в коробку все использованные жетоны передовиц, верните все жетоны материалов с планшетов газет в общий запас лицевой стороной вверх и перемешайте их.

ВЫБОР ПЕРЕДОВИЦЫ ДЛЯ СЛЕДУЮЩЕГО РАУНДА

В конце 1-го и 2-го раундов (пятницы и субботы) выложите в ряд в центр стола по 1 не начальному жетону передовицы на игрока (при игре вдвоём выложите 3 таких жетона). Начиная с того, кто первым закончил предыдущий раунд, участники забирают из ряда по 1 любому жетону передовицы (в порядке возрастания номеров на жетонах времени).

Примечание. Выкладывайте жетоны передовиц лицевой стороной вверх.

Теперь все участники выкладывают выбранные жетоны передовиц на свои планшеты газет и возвращают жетоны времени в центр стола, расположив их в порядке возрастания номеров. Можете начинать следующий раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

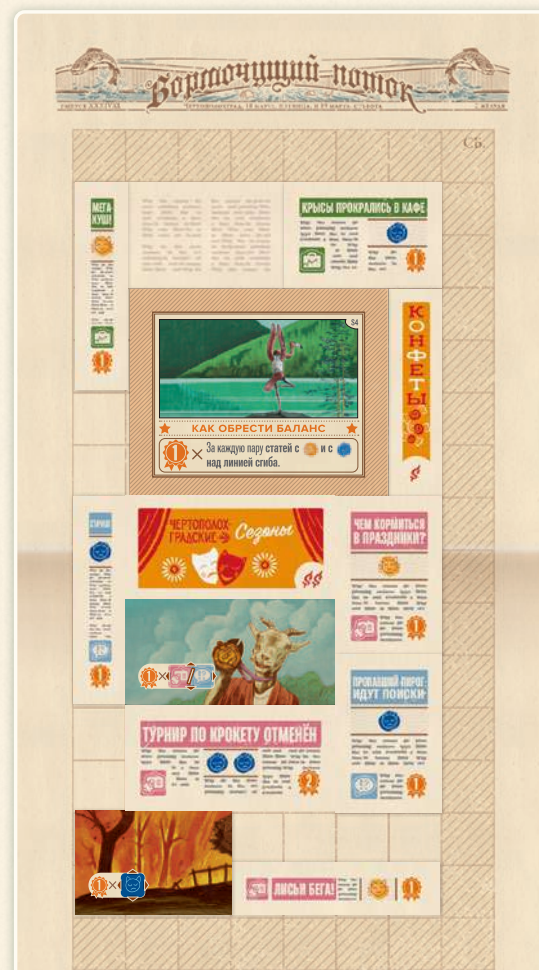
Игра завершается после 3-го раунда (воскресенья). Участник, получивший наименьший доход от рекламы, вынужден закрыть газету и не может претендовать на победу. Среди оставшихся игроков побеждает претендент с наибольшим количеством очков!

Примечание. Если при игре вдвоём у одного участника доход от рекламы хотя бы на 5 \$ меньше, чем у другого, первый получает штраф в 10 очков, но всё ещё может претендовать на победу.

При ничьей побеждает игрок с наименьшим номером на жетоне времени.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

- 7 статей приносят 8 очков.
- 2 фотографии приносят 5 очков. За фотографию, приносящую по 1 очку за каждую соседнюю с ней статью типа «Спорт и досуг» и/или «Новости», Ли Лисовски получает 4 очка. А за фотографию, приносящую по 1 очку за каждую соседнюю статью с плохими новостями, он получает 1 очко.
- Эта передовица приносит 2 очка, так как над линией сгиба есть 2 пары статей с хорошими и статей с плохими новостями.
- Наибольшая пустая область состоит из 4 клеток. **Примечание.** Эта область приносит 3 очка, так как она наименьшая среди всех участников.
- В этой газете 5 статей с плохими новостями и 3 с хорошими. Разница составляет 2, поэтому Ли Лисовски теряет 2 очка.
- Ли Лисовски не выложил 2 жетона, поэтому в качестве штрафа за оставшиеся жетоны он теряет 2 очка.
- 2 жетона рекламы приносят доход в 3 \$.



РЕДАКТОР: Л. Лисовски			
	Пт.	Сб.	Вс.
СТАТЬИ	8		
ФОТОГРАФИИ	5		
ПЕРЕДОВИЦА	2		
ПУСТАЯ ОБЛАСТЬ	3		
ИСТОРИИ	-2		
ОСТАВШИЕСЯ ЖЕТОНЫ	-2		
ОЧКИ ЗА РАУНД	14		
ВСЕГО ОЧКОВ	14		
ДОХОД ЗА РАУНД	2 \$		
ОБЩИЙ ДОХОД	2 \$		

РЕДАКТОР: Н. Орехов			
	Пт.	Сб.	Вс.
СТАТЬИ	6		
ФОТОГРАФИИ	4		
ПЕРЕДОВИЦА	1		
ПУСТАЯ ОБЛАСТЬ	-1		
ИСТОРИИ	0		
ОСТАВШИЕСЯ ЖЕТОНЫ	-1		
ОЧКИ ЗА РАУНД	9		
ВСЕГО ОЧКОВ	9		
ДОХОД ЗА РАУНД	5 \$		
ОБЩИЙ ДОХОД	5 \$		

РЕДАКТОР: И. Сирожетт			
	Пт.	Сб.	Вс.
СТАТЬИ	10		
ФОТОГРАФИИ	4		
ПЕРЕДОВИЦА	2		
ПУСТАЯ ОБЛАСТЬ	1		
ИСТОРИИ	-1		
ОСТАВШИЕСЯ ЖЕТОНЫ	-3		
ОЧКИ ЗА РАУНД	13		
ВСЕГО ОЧКОВ	13		
ДОХОД ЗА РАУНД	3 \$		
ОБЩИЙ ДОХОД	3 \$		

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

«Срочно в номер» можно разложить и в одиночку! Проведите обычную подготовку к игре со следующими изменениями.

При подготовке к партии перемешайте жетоны материалов и уберите по 5 случайных жетонов каждого размера в коробку (всего 25 жетонов) — в этой партии они вам не понадобятся.

Когда вы должны выбрать жетон передовицы в начале субботы и воскресенья, выкладывая 2 случайных жетона передовиц лицевой стороной вверх и выбирайте 1 из них (другой не убирайте в коробку).

Получайте бонус или штраф за наибольшую пустую область следующим образом:

- Наибольшая пустая область из 0—1 клетки: 3 очка.
- Наибольшая пустая область из 2—3 клеток: 2 очка.
- Наибольшая пустая область из 4—5 клеток: 1 очко.
- Наибольшая пустая область из 6—7 клеток: 0 очков.
- Наибольшая пустая область из 8 и более клеток: –1 очко.

В конце игры ваш доход от рекламы должен составлять хотя бы 12 \$.

Пытайтесь превзойти собственные рекорды или соревнуйтесь, сравнивая результаты своих одиночных партий с результатами друзей.

Поделитесь впечатлениями об этом режиме с хештегом #СрочноВНомерИгра!



РЕЖИМ ГОЛОВОЛОМКИ

Это альтернативный режим одиночной игры, где вы должны оптимально разместить на планшете определённый набор жетонов материалов. Выбирайте вариант головоломки на с. 15—16 и записывайте результат в соответствующую таблицу.

Проверьте, сможет ли кто-то из ваших друзей побить ваш рекорд!

Выбрав головоломку, подготовьте необходимые для неё жетоны.

Примечание. Для головоломок 1—6 требуются разные жетоны материалов и разные передовицы, поэтому при желании можете подготовить наборы жетонов сразу для нескольких головоломок.

Взяв необходимые жетоны, разыграйте фазу вёрстки. Выкладывая жетоны на планшет газеты по обычным правилам, но теперь вы должны выложить на планшет все ваши жетоны рекламы. Если вы не можете это сделать, считается, что головоломка не решена и вы не получите за неё очки.

Примечание. На планшете невозможно разместить абсолютно все необходимые для головоломки жетоны. Вы не получаете штраф за невыложенные жетоны (о жетонах рекламы см. выше). Переверните жетоны, выложенные не по правилам размещения, лицевой стороной вниз.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В конце каждого раунда вы получаете очки следующим образом:

- 1 За статьи, фотографии и передовицу получите очки по обычным правилам.
- 2 За пустую область получите очки по правилам одиночной игры.
- 3 Штраф за настрой посчитайте по обычным правилам.
- 4 Не учитывайте доход за рекламу, но помните, что вы обязаны выложить все жетоны рекламы, соблюдая обычные правила размещения жетонов.

ГОЛОВОЛОМКА № 1 · ПТ. · S3: «ЗВЁЗДНЫЙ ЧАС ФОТОГРАФА»

ЛИС: ЗВЁЗДНЫЙ ЧАС ЗА КРАМУ
 ПОПУЛЯРНОСТЬ НОЧНЫХ ТОРТОВ
 ВЫПУСК ПИЛЕТОВ В БАСКЕТБАЛЛЕ
 ПОПЛАЛ ПТИЦА В КЛЕТКУ
 ВОКАЛИСТКА «ГАНЧЕК» ПРОТИВ ВОЙНЫ
 ВОСЬМИТОПНЫЕ ИГРЫ СЧАСТЛИВОСТИ
 ЧЕМ БОРИТЬСЯ В ПРАЗДНИКЕ
 ВОТНИК ТВОРИТСЯ К ПИЦЦОРКУ
 ГОЛОСУЙ ЗА ЛУЧШЕГО
 У КАКИХ АЛЕНА
 ТАЧКИ
 ЛУЧШИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ: ИМЯ СЧЁТ

ГОЛОВОЛОМКА № 4 · ПТ. · S6: «УСТАНОВЛЕНИЕ ГРАНИЦ»

ЧЕРНАЯ СЛУЖБА С ПИЦЦОЙ ИЗ-ЗА УДОБЛЕНИЯ
 ЛЮБЕЗ ИЗ КУРТИНКА
 ЛУЧШИЕ БОТЫ ДЛЯ КОПЫТ
 ФАРФОРОВАЯ СВАДЬБА ГУСЯ И ГАГАРОЧКИ
 ВОСЬМИТОПНЫЕ ИГРЫ СЧАСТЛИВОСТИ В ВОЗДУХЕ
 НЕХВАТКА НОВЫХ ДОМОВ
 МЕДИЦИНА: КАКИЕ ПИЦЦЫ ПОЛЕЗНЫ
 МЕДИЦИНА: КАКИЕ ПИЦЦЫ ПОЛЕЗНЫ
 ЛУЧШИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ: ИМЯ СЧЁТ

ГОЛОВОЛОМКА № 2 · СБ. · 7А: «МЕСТО ПОД СОЛНЦЕМ»

КРОЛИК ПОБЕЖДАЕТ НА КОНКУРСЕ ПИЦЦОВ
 НЕУРОЖАЙ
 ПОПАЛА ПТИЦА В КЛЕТКУ
 ВОКАЛИСТКА «ГАНЧЕК» ПРОТИВ ВОЙНЫ
 ВОСЬМИТОПНЫЕ ИГРЫ СЧАСТЛИВОСТИ
 ЧЕМ БОРИТЬСЯ В ПРАЗДНИКЕ
 ВОТНИК ТВОРИТСЯ К ПИЦЦОРКУ
 ЛУЧШИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ: ИМЯ СЧЁТ

ГОЛОВОЛОМКА № 5 · СБ. · 4В: «КРОШЕЧНЫЕ ПАРКОВКИ»

ГЕРМАН СКАКАЛ В ДЫМУ
 ЗАТОР! ДЕНЕЖНЫЕ СРЕДСТВА
 ПИЦЦА: КАКИЕ ПИЦЦЫ ПОЛЕЗНЫ
 ТУРНИР ПО ПИЦЦЕ ОТМЕНЕН
 «ГАНЧЕК» ВЗЫМАЛИ В ЧАСТАХ
 ЛЮДИ В БЕГЕ
 ВСЕ В БИБЛИОТЕКУ!
 ПИЦЦА ЗАПРЕЩАЕТ ИЗ-ЗА ПИЦЦЫ
 ЛУЧШИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ: ИМЯ СЧЁТ

ГОЛОВОЛОМКА № 3

· ВС. · ЗА: «ЛЕТАЮЩИЙ ЦИРК — ВЕСЕЛЬЕ ДЛЯ ВСЕХ»

ВОРОН ВИДЕЛ ВОРА!
 ВОСЬМИТОПНЫЕ ИГРЫ СЧАСТЛИВОСТИ
 ЧЕМ БОРИТЬСЯ В ПРАЗДНИКЕ
 ВОТНИК ТВОРИТСЯ К ПИЦЦОРКУ
 ДИКАЯ ВОСХОДИТ САНДИТОВИЦА
 ЧАЙНЫЕ НА КАЖДОМ УГЛУ
 ЗАЧЕМ ЧИСТИТЬ ПЕРЬЯШКИ
 ЛУЧШИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ: ИМЯ СЧЁТ

ГОЛОВОЛОМКА № 6 · ВС. · 12В: «ИСКЛЮЧАЕМ КРАЙНОСТИ»

МАЛЫШ ВЫЖИВАЕТ В ПИЦЦЕ
 ПРОБЛЕМЫ С ЖИЛЬЕМ В СЕЗОН МИГРАЦИИ
 ПИЦЦА: КАКИЕ ПИЦЦЫ ПОЛЕЗНЫ
 РЕКОРДНАЯ ЯВКА НА ПРАЗДНИК УРОЖАЯ
 ЛУКАКИ В ПИЦЦЕ СТАДИОНА
 ПОДДЕЛЬНЫЕ ПЕРЬЯШКИ
 ПРОСОНОВЗ ЗА ПИЦЦАМИ К СПАЧКЕ
 МЕД НА МЕДИЦИНСКОМ РЫНКЕ
 ЛУЧШИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ: ИМЯ СЧЁТ

ГОЛОВОЛОМКА № 7 · ПТ · S5: «СПОНСИРУЕМАЯ ВЫСТАВКА»

ЛУЧШИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

ИМЯ			
СЧЁТ			

ГОЛОВОЛОМКА № 10 · ПТ · S1: «ОЦЕНКА АНТИКВАРИАТА»

ЛУЧШИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

ИМЯ			
СЧЁТ			

ГОЛОВОЛОМКА № 8 · СБ · 4А: «ПАРКОВОЧНЫЙ ВОПРОС»

ЛУЧШИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

ИМЯ			
СЧЁТ			

ГОЛОВОЛОМКА № 11 · СБ · 9А: «ПРАЗДНИЧНЫЕ РАСПРОДАЖИ»

ЛУЧШИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

ИМЯ			
СЧЁТ			

ГОЛОВОЛОМКА № 9 · ВС · 2А: «ВЫСТАВКА С РАЗМАХОМ»

ЛУЧШИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

ИМЯ			
СЧЁТ			

ГОЛОВОЛОМКА № 12 · ВС · 6В: «БОРЬБА СО СТИХИЕЙ»

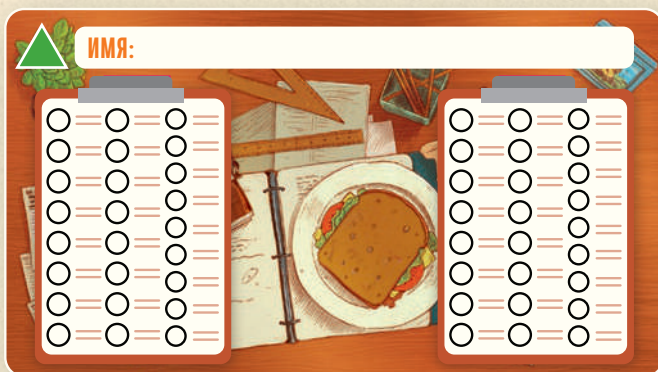
ЛУЧШИЕ РЕЗУЛЬТАТЫ:

ИМЯ			
СЧЁТ			

СЦЕНАРИИ И ДОСТИЖЕНИЯ

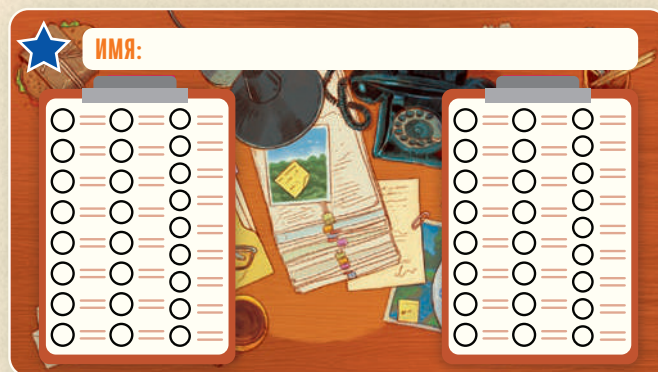
Получайте достижения, чтобы стать лучшим из лучших! Вы можете получать достижения как в одиночной, так и в обычной игре. Ниже изображены 6 таблиц достижений, где до 6 игроков могут отслеживать свой прогресс. Начать получать достижения можно в любой момент. Для этого выберите таблицу ниже, подпишите её своим именем и запомните указанный на ней символ. Перед каждой партией вы можете выбрать 1 из 3 режимов: обычная игра (с. 18), игра с ограничениями (с. 18) или игра по сценарию (с. 19). Получив достижение в любом режиме игры, закрасьте свой символ (△, ◆, ◇, ◊, ☆, ◻) в таблице этого режима (на с. 18—19) напротив названия соответствующего достижения, а затем закрасьте ячейку в таблице с вашим именем ниже. Станете ли вы лучшим выпускающим редактором в Чертополохграде?

ИМЯ: _____



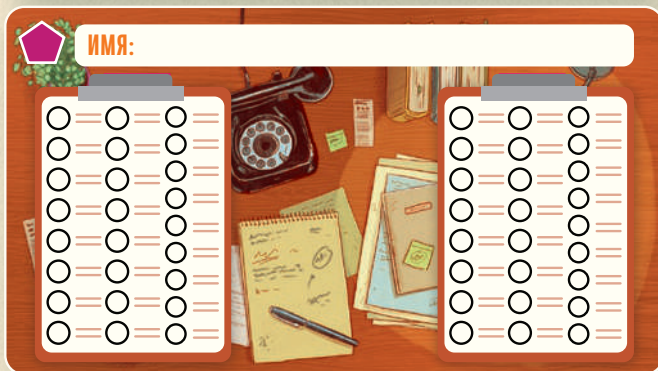
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○

ИМЯ: _____



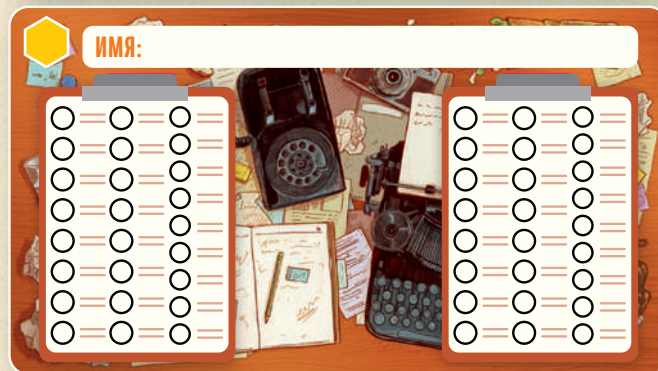
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○

ИМЯ: _____



○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○

ИМЯ: _____



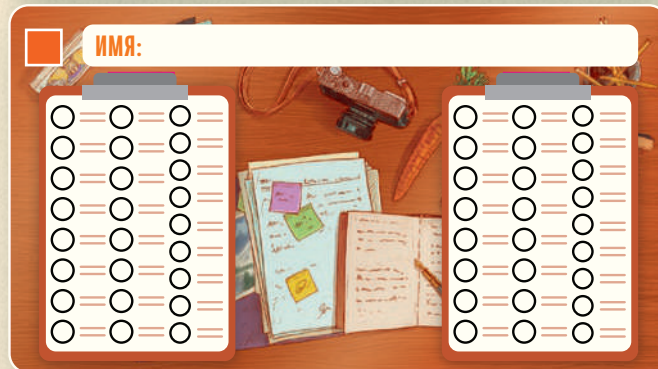
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○

ИМЯ: _____



○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○

ИМЯ: _____



○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○
○	○	○

ДОСТИЖЕНИЯ

№	ЦЕЛЬ	ВЫПОЛНЕНО
1	Получите хотя бы 60 очков	
2	Получите хотя бы 70 очков	
3	Получите хотя бы 80 очков	
4	Получите хотя бы 35 очков за статьи	
5	Получите хотя бы 40 очков за статьи	
6	Получите хотя бы 50 очков за статьи	
7	Получите хотя бы 20 очков за фотографии	
8	Получите хотя бы 25 очков за фотографии	
9	Получите хотя бы 30 очков за фотографии	
10	Получите доход от рекламы хотя бы в 15 \$	
11	Получите доход от рекламы хотя бы в 20 \$	
12	Получите доход от рекламы хотя бы в 25 \$	
13	Получите хотя бы 15 очков за передовицы	
14	Получите хотя бы 18 очков за передовицы	
15	Получите хотя бы 20 очков за передовицы	
16	Завершите 3-й раунд без пустых клеток на планшете	
17	Получите хотя бы 5 очков за 1 фотографию	
18	Получите хотя бы 8 очков за 1 фотографию	

№	ЦЕЛЬ	ВЫПОЛНЕНО
19	В каждом раунде возьмите жетон времени с наименьшим номером	
20	В каждом раунде получите наибольший бонус за пустую область	
21	В ходе партии потеряйте суммарно не более 3 очков в качестве штрафов за настрой	
22	Победите в партии, где в качестве штрафов за настрой вы потеряли суммарно хотя бы 12 очков	
23	Победите в партии, не набрав наибольшего количества очков	
24	Победите в партии, где вы потеряли суммарно хотя бы 15 очков	
25	Завершите каждый раунд без оставшихся невыложенными жетонов	

ИГРА С ОГРАНИЧЕНИЯМИ

№	ОГРАНИЧЕНИЯ	ВЫПОЛНЕНО
1	-1 очко за каждую пустую клетку на вашем планшете вместо бонуса или штрафа за наибольшую пустую область	
2	Каждый раунд длится 2 минуты	
3	Играйте на перевернутом на 180° планшете и, выкладывая жетоны, также поворачивайте их на 180°	
4	Как только кто-либо кричит «В печать!», раунд завершается для всех игроков	
5	В конце каждого раунда убирайте в коробку все жетоны рекламы с вашего планшета	
6	Выложенные на планшет жетоны материалов нельзя перемещать	
7	Выкладывайте жетоны материалов на планшет одной рукой	

СЦЕНАРИИ

Играя в режиме сценария с несколькими участниками, используйте обратную сторону начальных жетонов передовиц, но получайте очки так, как если бы это была лицевая сторона соответствующих жетонов передовиц.

№	СЛОЖНОСТЬ	ПЕРСОНАЖ	ПЕРЕДОВИЦА	СЕНСАЦИИ	ПЕРЕДОВИЦА	СЕНСАЦИИ	ПЕРЕДОВИЦА	СЕНСАЦИИ	МИН. ДОХОДА	МИН. ОЧКОВ	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЦЕЛЬ	ВЫПОЛНЕНО
1	Низкая	Лис	S1	1	2B	4	11A	1	12 \$	45		△ ☆ ◆ ◇ ○ □
2	Низкая	Сова	S2	3	5B	1	9B	2	12 \$	47		△ ☆ ◆ ◇ ○ □
3	Низкая	Медведь	S5	5	4A	12	1B	12	13 \$	47		△ ☆ ◆ ◇ ○ □
4	Низкая	Белка	S4	7	6B	7	1A	8	13 \$	49		△ ☆ ◆ ◇ ○ □
5	Низкая	Кролик	S6	10	3B	11	5A	10	14 \$	50		△ ☆ ◆ ◇ ○ □
6	Низкая	Енот	S3	9	4B	9	9A	7	14 \$	52		△ ☆ ◆ ◇ ○ □
7	Средняя	Лис	S6	12	3A	8	2B	3	15 \$	52		△ ☆ ◆ ◇ ○ □
8	Средняя	Сова	S5	6	1A	1	8A	8	15 \$	54		△ ☆ ◆ ◇ ○ □
9	Средняя	Медведь	S2	8	10A	10	4A	6	16 \$	55		△ ☆ ◆ ◇ ○ □
10	Средняя	Белка	S1	4	12B	1	7A	9	16 \$	57	В каждом раунде получите штраф за настрой не более -2	△ ☆ ◆ ◇ ○ □
11	Средняя	Кролик	S4	2	6A	12	8B	11	17 \$	57	В каждом раунде получите хотя бы 2 очка в качестве бонуса за наибольшую пустую область	△ ☆ ◆ ◇ ○ □
12	Средняя	Енот	S3	11	2A	4	3B	10	17 \$	59	Получите хотя бы 20 очков за фотографии	△ ☆ ◆ ◇ ○ □
13	Высокая	Лис	S2	7	3A	7	1B	2	18 \$	60	Нельзя выкладывать жетоны лицевой стороной вниз	△ ☆ ◆ ◇ ○ □
14	Высокая	Сова	S4	11	2B	8	4A	3	18 \$	62	Получите хотя бы 25 очков за фотографии	△ ☆ ◆ ◇ ○ □
15	Высокая	Медведь	S6	12	1A	4	4B	9	20 \$	63	Получите хотя бы 40 очков за статьи	△ ☆ ◆ ◇ ○ □
16	Высокая	Белка	S5	5	6A	11	7A	12	20 \$	65	Получите хотя бы 15 очков за передовицы	△ ☆ ◆ ◇ ○ □
17	Высокая	Кролик	S1	6	2A	10	11B	1	15 \$	70	Завершите каждый раунд без оставшихся невыложенными жетонов	△ ☆ ◆ ◇ ○ □
18	Высокая	Енот	S3	3	9A	9	10B	8	15 \$	70	Завершите каждый раунд без штрафов за настрой	△ ☆ ◆ ◇ ○ □

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

СЕМЕЙНЫЙ ВАРИАНТ

Это упрощённый вариант, который подходит для партий в кругу семьи и для игры с менее опытными участниками.

Проведите обычную подготовку к партии, но уберите в коробку 3D-столы, жетоны времени и не начальные передовицы — в этом варианте игры они вам не понадобятся. Раздайте случайным образом каждому игроку по 1 начальному жетону передовицы стороной без условий подсчёта очков вверх. Участники используют эти жетоны в течение всех трёх раундов.

ХОД ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Играйте по обычным правилам со следующими изменениями:

- 1** Сбор материалов и вёрстка разыгрываются как одна фаза. Забрав жетон из общего запаса, переверните его лицевой стороной вверх и сразу решите: выложить его на свой планшет или вернуть в общий запас лицевой стороной вверх. Вы не можете отложить выбранный жетон в сторону, чтобы выложить на планшет позже. Выложив жетон, вы не можете убрать его с планшета, но можете перемещать его в пределах планшета сколько угодно раз.
- 2** В этом варианте игры нет жетонов времени и передовиц, поэтому никто не получит бонус за то, что закончил вёрстку первым — у всех участников достаточно времени, чтобы довести газеты до совершенства.
- 3** Также вы не получаете штраф за настрой. Но некоторые фотографии приносят очки за соседние с ними статьи определённого настройа.
- 4** Никто не получает бонус или штраф за пустые области. Ваша задача — наилучшим образом заполнить планшет газеты и получить как можно больше очков.
- 5** Доход от рекламы учитывается следующим образом: игрок с наименьшим доходом теряет 5 очков.

Примечание. При подсчёте очков вы можете отметить это в категории «Передовица».

ПОШАГОВАЯ ИГРА

Быстрый темп обычной игры не для вас? Тогда попробуйте пошаговую игру! Партия длится один раунд (субботу).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте все жетоны материалов лицевой стороной вниз. Переверните лицевой стороной вверх по 1 случайному жетону каждого размера (всего 5 жетонов).

Раздайте каждому игроку 3D-стол и планшет газеты стороной «Пт./Сб.» вверх.

Примечание. При желании вы можете добавить в партию карты сенсаций, но учтите, что не все из них совместимы с картами персонажей в этом варианте игры.

Вы можете использовать любую сторону начальных передовиц или вместо них взять не начальные передовицы (для передовиц 1—9 используйте только сторону А). Возьмите столько случайных начальных жетонов передовиц, сколько игроков участвует в партии, плюс 1, и поместите их в центр стола, так, чтобы все могли до них дотянуться. Любым способом определите первого игрока. Начиная с участника, сидящего справа от первого игрока, и далее по часовой стрелке, каждый по очереди забирает 1 жетон передовицы.

Затем каждый игрок забирает из общего запаса по 2 любых жетона материалов, переворачивает их лицевой стороной вверх и кладёт на свой 3D-стол.



ХОД ИГРЫ

Первый игрок начинает раунд и передаёт право хода по часовой стрелке. В свой ход выполните следующие действия в указанном порядке:

1 Выложите любой жетон материалов с 3D-стола на планшет газеты по обычным правилам.

2 Переверните лицевой стороной вверх не более 2 любых жетонов материалов в общем запасе.

Примечание. Это необязательное действие, можете пропустить его.

3 Заберите любой жетон материала из общего запаса и выложите его на свой 3D-стол.

Примечание. Вы можете выбрать жетон, лежащий лицевой стороной вниз или вверх, и даже тот, который перевернули в этом ходу.

Выложив жетон на планшет газеты, вы не сможете переместить его в последующих ходах (исключения см. ниже).

Примечание. Вы всегда можете переместить жетон передолицы, соблюдая правила размещения.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Вместо того чтобы выкладывать жетон материалов с 3D-стола на планшет газеты, можете вернуть этот жетон в общий запас лицевой стороной вверх, чтобы выполнить одно из особых действий:

- ♦ **Перемещение.** Возьмите 3 любых жетона материалов со своего планшета газеты и выложите их на планшете как угодно, соблюдая правила размещения.

- ♦ **Поиск.** Переверните лицевой стороной вверх не более 3 жетонов материалов в общем запасе.

Примечание. Вы можете сделать это в дополнение к обычному такому действию, в сумме перевернув не более 5 жетонов в ход.

Примечание. Решив выполнить особое действие, вы всё равно выполняете свои остальные обычные действия: переворачиваете в общем запасе 2 жетона лицевой стороной вверх и забираете оттуда 1 жетон.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если на вашем 3D-столе остались жетоны, но вы больше не можете выкладывать их на планшет по правилам размещения, в свой ход — до или после своего первого действия — можете крикнуть «В печать!».

Сделав это, вы немедленно завершаете свой ход и не переворачиваете лицевой стороной вверх жетон в общем запасе. Теперь остальные игроки одновременно выкладывают оставшиеся жетоны с 3D-столов на планшеты газет, соблюдая правила размещения. Участник, крикнувший «В печать!», больше не может выкладывать жетоны. Затем наступает подсчёт очков.

Примечание. Если у вас на планшете кончилось место, вместо того чтобы крикнуть «В печать!», можете выполнить особое действие и не заканчивать игру.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Очки считаются по обычным правилам, за исключением дохода от рекламы. Игрок с наименьшим доходом от рекламы теряет 5 очков.



ВАРИАНТ «РЕДАКЦИЯ»

Этот вариант рассчитан на 4—12 участников и позволяет играть командами по 2 человека в каждой. Вам понадобятся 2 игровых стола на расстоянии 3,5 метра друг от друга (если возможно, поставьте их в разные комнаты).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждая команда назначает одного своего участника репортёром (он будет забирать жетоны из общего запаса), а второго — верстальщиком (он будет выкладывать жетоны на планшет газеты).

Проведите обычную подготовку к игре, но сформируйте запас жетонов материалов на одном столе, а планшеты газет, перемешанные передовицы и жетоны времени поместите на другой стол (тот, где будут сидеть верстальщики).

Выберите темп игры (бешеный, обычный или расслабленный), как в обычной партии.

ХОД ИГРЫ

Партия длится 3 раунда. В начале игры верстальщик садится за стол с планшетами газет, а репортёр встаёт возле него.

В этом варианте сбор материалов и вёрстка разыгрываются как одна фаза. Задача репортёра — приносить жетоны верстальщику: он будет забирать жетоны материалов из общего запаса, помещать их на свой 3D-стол и так нести их до второго игрового стола. Верстальщик может начать выкладывать жетоны на планшет газеты, как только получил их от своего напарника, а репортёр может возвращаться за жетонами сколько угодно раз.

Забрав жетон, репортёр немедленно переворачивает его обратной стороной вверх по обычным правилам (не отходя от игрового стола с общим запасом) и либо оставляет себе, либо возвращает в общий запас. Он может поместить любое количество жетонов на свой 3D-стол перед тем, как нести их напарнику. Положив жетон на 3D-стол, репортёр уже не может вернуть его в общий запас. Когда репортёр несёт жетоны своему напарнику, он должен держать 3D-стол за ножки, не касаясь жетонов. Если жетоны упали, репортёр немедленно поднимает их и снова кладёт на 3D-стол. Дойдя до верстальщика, репортёр отдаёт ему жетоны.

Верстальщик выкладывает жетоны на планшет газеты по обычным правилам. Он не обязан выкладывать все жетоны до того, как его напарник принесёт новые.

Напарники могут переговариваться. Верстальщик должен всегда оставаться на своём месте, а репортёр не может самостоятельно выкладывать жетоны на планшет, но может давать советы.

Верстальщик кричит «В печать!» тогда, когда сочтёт нужным, и забирает жетон времени по обычным правилам.

Подсчёт очков проводится по обычным правилам.



ПОЯСНЕНИЯ

ПЕРЕДОВИЦЫ

S4 — «Как обрести баланс». Учитывайте все жетоны указанного типа, выступающие над линией сгиба на любое количество клеток. Считайте количество статей, а не символы хороших и плохих новостей на них.

S5 — «Спонсируемая выставка». Учитывайте каждую подходящую фотографию только 1 раз, даже если она соседствует с несколькими жетонами рекламы.

3A — «Летающий цирк — веселье для всех». В конце раунда получите очки за эту передовицу, как если бы она была фотографией, приносящей по 1 очку за каждую соседнюю с ней статью выбранного вами типа. Выкладывая этот жетон на планшет газеты, соблюдайте правила размещения передовиц, а не фотографий.

3B — «Приехал бродячий цирк». Выложите эту передовицу внутри границ области текущего раунда.

4A — «Парковочный вопрос». При подсчёте очков за эту передовицу не учитывайте все прямоугольные пустые области, в том числе квадратные и состоящие из 1 клетки.

8B — «Избавляемся от беспорядка». В фазе сбора материалов вы не можете выкладывать жетоны на планшет газеты.

10A — «Предвыборная кампания в разгаре». В фазе вёрстки вы можете перевернуть лицевой стороной вверх сколько угодно жетонов в общем запасе, перед тем как забрать оттуда не более 2 жетонов.

КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Сова. В фазе вёрстки можете перевернуть лицевой стороной вверх сколько угодно жетонов в общем запасе, перед тем как забрать оттуда 1 жетон.

Медведь. Если у вас несколько наибольших пустых областей, вычтите 1 из размера каждой из них.

Кролик. Можете уменьшить штраф за настрой максимум до 0.

СЕНСАЦИИ

Открывайте карты сенсаций до того, как игроки выберут передовицы для следующего раунда.

Очки за сенсации записывайте в ту категорию, которая наиболее подходит к конкретному случаю.

Если какие-либо жетоны выложены на планшет не по правилам текущей сенсации, переверните лицевой стороной вниз нужное количество жетонов, чтобы исправить ошибку.

Если жетон находится на линии сгиба, считается, что он выложен одновременно и над линией сгиба, и под ней.

1, Пт. — «В порядке — сила!». Вы можете выкладывать жетоны только над линией сгиба или только под ней. Если жетон находится на линии сгиба, переверните его лицевой стороной вниз.

12, Пт. — «Доделаем, что начали!». Все жетоны должны соседствовать друг с другом, составляя одну непрерывную группу. Если у игрока есть несколько групп жетонов, он должен перевернуть лицевой стороной вниз все жетоны из групп, не касающихся передовицы. Жетоны, лежащие лицевой стороной вниз, тоже могут быть продолжением групп.

2, Сб. — «Качество, а не количество!». Учитывайте все жетоны, включая перевёрнутые лицевой стороной вниз.

3, Сб. — «Количество, а не качество!». Учитывайте все жетоны, включая перевёрнутые лицевой стороной вниз.

10, Вс. — «На первую полосу!». Если ваша передовица касается края газеты, поместите её так, чтобы она не касалась края, при необходимости уберите с планшета на свой 3D-стол другие жетоны.

12, Вс. — «Долой пустоты!». В этом раунде вы по-прежнему получаете бонус за наибольшую пустую область.



В начале 2019 года мы, Flatout Games, решили создать особый проект — Flatout Games CoLab. Это возможность для основателей Flatout Games объединиться с талантливыми людьми из индустрии настольных игр и работать над классными проектами вместе. Наша цель — вовлечь каждого участника в процесс от начала и до конца. Чтобы вдохновить и заинтересовать творческих людей, мы предлагаем им работать вместе и разделить плоды нашего совместного труда. Издание игры «Срочно в номер» стало ценным опытом для каждого из нас, и все мы работали над этим проектом как единая команда — вместе рисковали и вместе получили награду.

КОМАНДА FLATOUT GAMES COLAB

- ♦ **Молли Джонсон** — развитие проекта, художественное администрирование и маркетинг.
- ♦ **Дилан Манджини** — графический дизайн, производство.
- ♦ **Питер Макферсон** — разработка, развитие проекта, художественное руководство, создание текста, редактирование, маркетинг.
- ♦ **Роберт Мелвин** — развитие проекта, создание текста, логистика.
- ♦ **Шон Станкевич** — художественное руководство и развитие проекта, создание текста, редактирование, графический дизайн, производство, маркетинг, кампания по сбору средств, разработка одиночного режима и головоломок.
- ♦ **Иэн О'Тул** — иллюстрации и графический дизайн.

КОМАНДА AEG

- ♦ **Николас Бонджу** — руководство проектами.
- ♦ **Дэвид Лепор** — производство.
- ♦ **Адельхайд Циммерман** — производство.

Мы благодарим тех, кто поддержал нас и помог сделать эту игру тем, чем она является. Вот эти люди:

Марлин Аренивар, Кимберли Бамбурак, Джошуа Борегар, Николас Бонджу, Хейли Шэй Браун, Викториа Канья, Брайан Чендлер, Джозеф З. Чен, Росс Коннел, Джереми Дэвис, Крис Доумс, Малкольм Юстис, Джастин Фолкнер, Рэнди Флинн, Кевин Грот, Эрин Харрингтон, Спен-

сер Харрис, Патрик Гайден, Дэвид Леззи, Эшвин Камат, Анудж Хаттар, Шарлотта Кайл, Карла Копп, Ник Копп, Эмма Ларкинс, Жаклин Лейман, Лора Льюис, Гэвин Мак-Грудди, Гриффин Макферсон, Джон Макферсон, Тони Миллер, Марк Миник, Индиана Нэш, Роберт Ньютон, Владимир Орельяна, Элизабет Постхилл, Майкл Рингкист, Лукас Роби, Кевин Рут, Аарон Рассин, Джемс Салавей, Мишель Салавей, Элли Тесье, Коди Томпсон, Алекс Уболди, Саманта Велуччи, Джош Уильямс, Киндра Уильямс и Джон Зинсер, мы также благодарим Arcane Comics, Blue Highway Games, Old Man Games, Playtest Northwest, Seattle Area Tabletop Designers и Zephyr Workshop.

Flatout Games благодарит всех, кто оказал неоценимую поддержку на самом старте проекта и помог его осуществить. Это:

Дэн Банах, Тайлер и Джесс Барбер, Райан Белл, Боуэйверли Кросс, Райан Дикинсон, Лэй Френч, Ларс Хффмнн, Джей и Сина, Грег Камей, Шарлотта Кайл, Чэд и Джэн Мартинелл, Аарон М. Поуп, Джафар Касим, Р Э Н Д А Л, Крис Роде, Джесси Саланд, Бриелла Снайдер, Сиджей Стамбо и Шарлотта Джордж, Джефф Тжейден.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

- ♦ **Издатель:** Choo Choo Games.
- ♦ **Руководитель проекта:** Александр Дробышев.
- ♦ **Выпускающий редактор:** Катерина Виверос.
- ♦ **Редакторы:** Татьяна Гольдберг, Мария Киселёва.
- ♦ **Переводчик:** Дарья Рязанова.
- ♦ **Корректор:** Алина Кривошлыкова.
- ♦ **Вёрстка:** OWL Agency, Ульяна Гребенева.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — Choo Choo Games. Если у вас есть претензии к этому товару, пожалуйста, свяжитесь с поставщиком игры, у которого вы приобрели её, или с нашим отделом по работе с клиентами: support@choochoogames.ru.



©2023 Alderac Entertainment Group. 2505 Anthem Village Drive, Suite E-521, Henderson, NV 89052, USA.