



# ФОТО ЛАЗЫ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Удивительно прекрасен и разнообразен подводный мир морей и океанов. Он так и манит своей неописуемой красотой. Здесь живет множество ярких, разнообразных и удивительных животных. Отважные дайверы отправятся в путешествие к морским глубинам, чтобы сделать снимки подводных обитателей. Но не все морские жители так дружелюбны. А иногда в объектив камеры попадают одни водоросли.

## ОБ ИГРЕ

В игре «ФотоЛазы» участникам, в роли дайверов, предстоит совершать погружения в подводный мир. Каждый раз, отправляясь на новое задание, дайверы должны фотографировать разных морских жителей.

Вперед, за новыми снимками!

## КОМПОНЕНТЫ



45 карт **морских жителей**

Дайвер	I этап	II этап	III этап	Итого

блокнот (для записи и подсчета победных очков)



12 карт с **заданиями**  
(6 карт с основными заданиями и 6 карт с дополнительными заданиями)



45 двусторонних карт **дайверов**  
(5 комплектов по 9 карт)



**Дополнительно нужно подготовить секундомер на смартфоне или другом устройстве.**

# ЦЕЛЬ ИГРЫ

Получи больше очков за фотоснимки подводных животных и ты победишь!

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

**1** Каждый игрок берет комплект из **9 карт дайверов** одного цвета и выкладывает стопкой перед собой.

**3** Затем каждый игрок вытягивает 1 карту с **ОСНОВНЫМ** заданием и 1 карту с **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫМ** заданием. Сверху на них изображены животные, которых игрок должен фотографировать.

**2** Из колоды **морских жителей** каждому игроку нужно раздать случайным образом по **9 карт**. Они также выкладываются стопкой перед игроком рубашкой вверх.



За морского жителя с основной карты игрок получает **2 победных очка**, а с дополнительной карты – **1 победное очко**.

Жемчужинка всегда подарит **1 победное очко**.

Морские ежи не очень дружелюбны и не любят фотографироваться. За снимок с ними **минус 1 победное очко**.

### ВАЖНО!

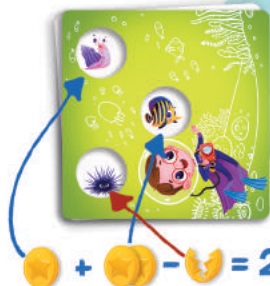
Если у тебя совпали животные на картах дополнительного и основного заданий, поменяйся с другим игроком или перетяни заново одну из карт.



# КАК ФОТОГРАФИРОВАТЬ ПОДВОДНЫХ ЖИТЕЛЕЙ

ФОТОСЪЕМКА МОРСКИХ ОБИТАТЕЛЕЙ – ГЛАВНАЯ ОСОБЕННОСТЬ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА. КАК ЖЕ ОНА ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ?

Чтобы сфотографировать животных, наложите перфорированную карту дайвера на карту морских жителей. В окошках будут видны те животные, которых получилось сфотографировать. Остальным удалось скрыться от объектива фотокамеры.



## ВАЖНО!

КАРТА ДАЙВЕРА ДВУСТОРОННЯЯ!  
ЕЕ МОЖНО ВЕРТЕТЬ ВЛЕВО И ВПРАВО,  
А ТАКЖЕ ПЕРЕВОРАЧИВАТЬ НА  
ДРУГУЮ СТОРОНУ.



СТАРАЙСЯ КАЖДЫЙ РАЗ  
ИСКАТЬ САМЫЕ  
ВЫИГРЫШНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ  
КАРТ, ЧТОБЫ СНИМАТЬ СВОИХ  
ЖИВОТНЫХ И НЕ ПОПАДАТЬСЯ  
НА МОРСКОГО ЕЖА!

\*ПО – ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

# ХОД ИГРЫ

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС СОСТОИТ ИЗ ТРЕХ ЭТАПОВ С РАЗНЫМИ ПРАВИЛАМИ. ВЫ МОЖЕТЕ ПО ЖЕЛАНИЮ ПРОЙТИ ИХ ВСЕ ИЛИ СЫГРАТЬ В ОДИН ИЛИ ДВА НАИБОЛЕЕ ПОНРАВИВШИХСЯ. САМЫЙ СТАРШИЙ ИГРОК НАЗНАЧАЕТСЯ ВЕДУЩИМ И ОТВЕТСТВЕННЫМ ЗА ВРЕМЯ. ОН ОБЪЯВЛЯЕТ НАЧАЛО ИГРЫ И ПРЕДУПРЕЖДАЕТ ИГРОКОВ ОБ ОКОНЧАНИИ ВРЕМЕНИ.

## Первый этап «Лагуна»

ТЕПЛЫЕ И ПРОЗРАЧНЫЕ ВОДЫ МОРСКОЙ ЛАГУНЫ ТАК И МАНЯТ ОТВАЖНЫХ ДАЙВЕРОВ. СКОРЕЕ ОТПРАВЛЯЕМСЯ В ПУТЕШЕСТВИЕ!

Каждый игрок берет 3 верхние карты дайвера из своей стопки и выкладывает перед собой.



Затем также выкладываются 3 карты морских жителей рубашками вниз.



Когда все участники готовы к погружению, ведущий объявляет старт и запускает секундомер. У каждого дайвера есть **30 секунд!**

За это время участники совершают **одно погружение**, чтобы сфотографировать подводных жителей. Нужно подобрать из карт, лежащих перед игроком, 1 наиболее выигрышную карту **дайвера** к 1 из карт **морских жителей**.



Ведущий объявляет об окончании времени.

*Игрокам, не успевшим закончить погружение, дается еще 5 секунд.*

По истечении этого времени игроки, неопределившиеся с выбором, должны сбросить по 1 крайней справа карте **дайвера** и **жителей моря**.

После погружения игроки откладывают в сторону пару карт, не меняя их положения, до окончания первого этапа. Добирают из своих стопок по 1 карте **дайвера** и **морских жителей**. Ведущий объявляет о начале следующего погружения и запускает секундомер.

Таким образом совершаются **7 погружений**. В последнем погружении игроки делают 2 фотоснимка, то есть составляют 2 пары карт.



Игроки подсчитывают победные очки за все получившиеся пары карт (их всего должно быть 8), согласно их заданиям и записывают данные в блокнот.

**Мы покидаем морскую лагуну и отправляемся ко второму этапу.**

## Второй этап «Коралловый риф»

На втором этапе участникам предстоит нырять к коралловым рифам. Сколько разных чудесных существ вокруг!

Соберите все **карты морских жителей** в одну колоду, перемешайте ее и снова раздайте каждому игроку **по 9 карт**.

После чего участники выкладывают их перед собой в открытую в виде рифа – 5 карт в нижнем ряду, 3 – в среднем и 1 – в верхнем.

*По желанию можно разложить карты в другом порядке.*



Затем все игроки берут свои комплекты карт дайвера в руки. Ведущий засекает ⌚ **3 минуты**.

За это время дайверы должны сфотографировать как можно больше своих животных, то есть наиболее эффективно накрыть картами дайвера карты морских жителей.

Ведущий оповещает об окончании времени. *В случае, если кто-то еще не закончил, ведущий засекает 5 секунд.* На момент завершения времени игроки не успевшие выложить карты дайвера, откладывают их в сторону.

Подсчитываются очки и фиксируются результаты в блокнот.



**Мы отлично поработали на коралловых рифах!  
Отправляемся дальше. Впереди еще много интересного!**



# Третий этап «Совместное погружение»

НА ТРЕТЬЕМ ЭТАПЕ ИГРОКОВ ЖДЕТ САМОЕ ИНТЕРЕСНОЕ. ДАЙВЕРАМ ПРЕДСТОИТ СОВМЕСТНОЕ ПОГРУЖЕНИЕ. КТО ЖЕ УСПЕЕТ СФОТОГРАФИРОВАТЬ СВОИХ ЖИВОТНЫХ И ЗАРАБОТАТЬ БОЛЬШЕ ОЧКОВ?!

Карты жителей моря снова собираются, перемешиваются и раздаются по 9 каждому игроку. Соберите их в стопку и положите перед собой рубашкой вверх. Карты дайвера также выкладываются стопкой перед игроком. Каждый игрок выкладывает одну карту дайвера перед собой и одну карту морских жителей в центр стола рубашкой вверх.

1 игрок



3 игрок



2 игрок





По команде ведущего все участники одновременно переворачивают карту морских жителей. После чего игроки должны как можно быстрее подобрать более выгодную для себя карту морских жителей из всех, лежащих на столе, (своей и карт соперников) и накрыть ее своей картой дайвера.

Последний игрок обязан разыграть карту дайвера на оставшуюся карту жителей моря, даже если это принесет ему минусовые очки.



Таким образом отыгрываем **все 9 погружений**.  
Подсчитываем баллы, заполняем блокнот.



Все игроки откладывают в сторону свою пару карт, не меняя их положения, до окончания этапа.



**А ТЕПЕРЬ САМОЕ ВРЕМЯ ПРОСУММИРОВАТЬ БАЛЛЫ ЗА ВСЕ ПОГРУЖЕНИЯ В ТРЕХ ЭТАПАХ И ОПРЕДЕЛИТЬ ПОБЕДИТЕЛЯ!**

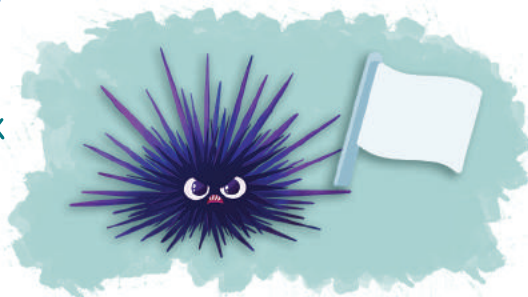
## ЕСЛИ ВЫ ИГРАЕТЕ С ДЕТЬМИ

Для семейных партий с маленькими детьми можно воспользоваться следующими рекомендациями:

- Если малышу сложно поспевать за взрослыми игроками, то на первом и втором этапе дайте ему немного дополнительного времени на выполнение задания.

*Только пусть взрослые в это дополнительное время не рассматривают свои карты, раздумывая над следующим шагом!*

- Если малышу все равно сложно угнаться за старшими, то разрешите ему ловить морских ежей безо всяких штрафов. Это будет справедливым элементом фору для юного игрока.





## МИНИ ИГРА ДЛЯ ДЕТЕЙ 3-6 ЛЕТ



Расположите перед ребенком **3 карты жителей моря** и **3 карты дайвера**.

Затем выдайте ему или дайте вытянуть «вслепую» 1 карту дополнительного задания.

*Задание: пусть малыш постарается разместить все карты дайвера так, чтобы каждая фотографировала заданное животное или жемчужину.*



*Когда ребенок справится с заданием, уберите эти карты и выложите новые.*

В дальнейшем вы можете усложнять игру:

- Увеличить количество карт;
- Каждый раз давать новую карточку с заданиями;
- Вместо карты с дополнительным заданием раздать карту с основным заданием. Малыш должен фотографировать условленное животное и не попадаться на морского ежа;
- Выдать 1 карту основного и 1 карту дополнительного заданий. Ребенок должен постараться фотографировать как можно больше обоих своих заданных животных и жемчужину и не попадать на морского ежа.

**Желаем удачи!**



**Автор игры:**

**Павел Атаманчук**

По специальности - техник-электроник.  
По натуре - художник. Самое любимое хобби - придумывать новые игры.



**Иллюстрации:**

**Натэла Манушакян**

Собираю моменты. Рисую.  
[@natelaart](#)



**Дизайн:**

**Анастасия Сенько**

Люблю всем сердцем - каждый проект.  
[behance.net/tebevesna](https://behance.net/tebevesna)



**Разработка:**

**студия ТЕМАБРЕВ**

Фантомная студия настольных игр.  
Варим игры из лучших ингредиентов.  
[temabrew.ru](http://temabrew.ru)



**Издатель: Свежий ветер**

Несём свежие перемены в серые будни.  
[ndplay.ru](http://ndplay.ru)