

Автор гри

ПІТЕР МАКФЕРСОН

ВУЛКОВА, НАЦІЯ, 30 КВЕРТОНЬ, 2024

Ця гри

ХУТКО В ДРУК



ПРАВИЛА

ІЛЮСТРАТОР
ІЕН О'ТУЛ



...власні шпальти свіжих новин із чарівного лісового містечка у грі-головоломці на викладання тайлів від Пітера МакФерсона та Flatout Games CoLab з ілюстраціями від Ієна О'Тула.

...власні шпальти свіжих новин із чарівного лісового містечка у грі-головоломці на викладання тайлів від Пітера МакФерсона та Flatout Games CoLab з ілюстраціями від Ієна О'Тула.

ЖУТКО В ДРУК

...власні шпальти свіжих новин із чарівного лісового містечка у грі-головоломці на викладання тайлів від Пітера МакФерсона та Flatout Games CoLab з ілюстраціями від Ієна О'Тула.

...власні шпальти свіжих новин із чарівного лісового містечка у грі-головоломці на викладання тайлів від Пітера МакФерсона та Flatout Games CoLab з ілюстраціями від Ієна О'Тула.

Створіть власні шпальти свіжих новин із чарівного лісового містечка у грі-головоломці на викладання тайлів від Пітера МакФерсона та Flatout Games CoLab з ілюстраціями від Ієна О'Тула.
Для 1–6 гравців віком від 10 років.

Будяквіль – найгаласливіше в усьому світі містечко, в якому складно встигнути за виром подій. Чутки й новини ширяться звідусіль: від місцевого ярмарку, де обирають переможця за найкращу випічку, до місіс Ожинес та її морквяної грядки, на якій вже хтось встиг покопирсатися.

У ролі редактора місцевої газети ви висвітлюватимете історії містян!

На підготовку газети у вас буде лише кілька годин, тож про досконалість немає й мови. Публікуйте сенсації раніше за конкурентів і підбирайте належні фотографії. Газети потрібне фінансування, тож не забувайте про рекламні оголошення! Зібравши вдосталь історій, фотографій і оголошень, переходьте до верстки. Чи вистачить матеріалу? Чи доведеться щось прибрати з номера? Протягом трьох напружених раундів гра випробуватиме ваші навички, адже ви змагатиметеся за звання найкращого редактора в місті!

Кожен раунд має обмеження в часі. Гравці одночасно вибирають тайли для газет і складають їх на бюро. Зібравши вдосталь тайлів, гравець вигукує «Верстка!» й переходить до наступної фази гри. У ній потрібно розмістити передовиці, статті, фотографії та рекламні оголошення на планшеті. Гравець, який зверстає газету й вигукне «У друк!» скоріше за інших, першим вибиратиме передовицю для наступного раунду.

Створіть найкращу газету Будяквіля й допоможіть містянам розповісти свої історії!

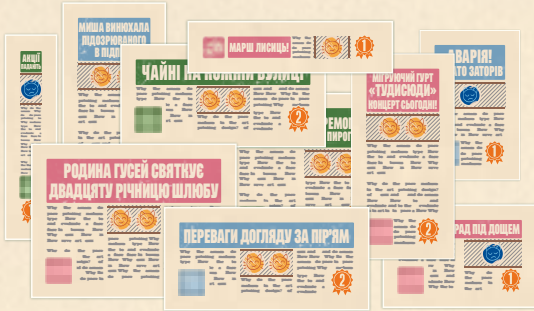


КОМПОНЕНТИ

Коробка з грою «Хутко в друк» має містити наведені нижче компоненти.
Якщо чогось не вистачає, пишiть на info@igromag.ua

120 тайлiв газети

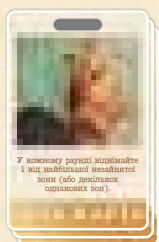
(57 тайлiв статей)



6 складаних
планшетiв газет



6 карт персонажiв / пам'яток



Зворотний бiк



Лицевий бiк

(29 тайлiв фотографiй)



6 збирних бюро



[Примітка. А ось i ваше перше завдання – зібрати бюро! Складіть деталі ніжок під кутом 90° у позначених лініях згину та вставте їх у відповідні отвори стільниці. Зібрані бюро можна вкласти один в одного й компактно розмістити в коробці з грою.]

6 двобiчних стартових
тайлiв передовиць



12 карт термiнових новин
(«П'ятниця»)

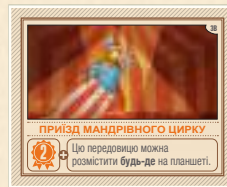


Зворотний бiк



Лицевий бiк

12 двобiчних
тайлiв передовиць



12 карт термiнових новин
(«Субота»)



Зворотний бiк

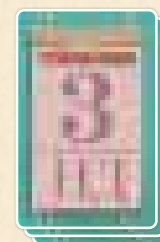


Лицевий бiк

Правила гри



12 карт термiнових новин
(«Неділя»)



Зворотний бiк

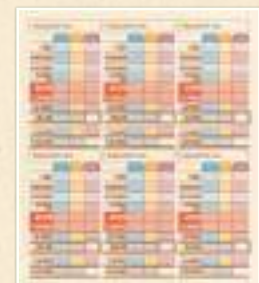


Лицевий бiк

6 маркерiв друку



Блокнот для
підрахунку ПБ



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- 1** Видайте кожному гравцю планшет, карту персонажа й бюро. Гравці кладуть перед собою планшети із написом «Пт/Сб» вгорі. Також гравці розміщують бюро поруч зі своїми планшетами. Якщо ви граєте за звичайними правилами, покладіть карти персонажів пам'яткою догори. Розширені правила приготування до гри див. у сусідньому стовпці.
- 2** Перемішайте всі тайли газети й покладіть їх долілиць у центрі столу в межах досяжності всіх гравців. Не страшно, якщо тайли накладаються один на одного.
- 3** Перетасуйте стартові передовиці й роздайте по одній кожному гравцю. Використовуйте бік із зазначеними умовами здобуття переможних балів (ПБ). Передовицю слід розмістити на планшеті так, щоб вона закривала клітинку із зірочкою (пізніше передовицю можна переміщувати, див. с. 6). Поверніть невикористані стартові передовиці в коробку – вони не знадобляться в цій грі. Перетасуйте решту передовиць і розмістіть їх випадковим боком догори, сформувавши та відклавши вбік стос (ці передовиці знадобляться пізніше, див. с. 12).
- 4** Установіть на телефоні або іншому пристрої таймер відповідно до ігрового досвіду гравців та їхніх уподобань.

3:00 - МЕТУШЛИВА ГРА

4:00 - СТАНДАРТНА ГРА

5:00 - СПОКІЙНА ГРА *

** Для ознайомчого або більш спокійного режиму гри встановіть будь-яку зручну для вашої компанії тривалість раунду.*

- 5** Викладіть маркери друку в межах доступності всіх гравців у порядку від найменшого до найбільшого числа. Використовуйте лише ті маркери, що відповідають кількості гравців. Наприклад, у грі втрьох знадобляться лише маркери із числами 1, 2 і 3.

РОЗШИРЕНІ ПРАВИЛА ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Після кількох партій у «Хутко в друк» за звичайними правилами ми рекомендуємо вам урізноманітнити ігролад, додавши карти термінових новин і персонажів! Їх можна додавати як окремо, так і разом.

A1 КАРТИ ПЕРСОНАЖІВ

Навмання видайте кожному гравцю по карті персонажа (всі кладуть їх поруч зі своїми планшетами унікальною властивістю догори).

A2 КАРТИ ТЕРМІНОВИХ НОВИН

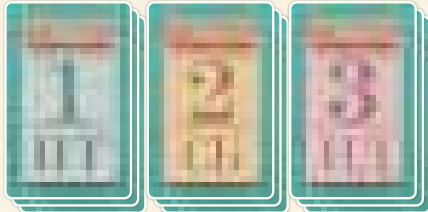
Перетасуйте окремо карти термінових новин для раундів «П'ятниця», «Субота» й «Неділя» та сформууйте 3 колоди. Перед вибором передовиці на наступний раунд витягніть 1 карту з відповідної колоди (під час початкового приготування просто витягніть карту з колоди «П'ятниця»). Кладіть карти горілиць у зоні видимості всіх гравців. Ці карти додають унікальні обмеження, умови й бонуси для відповідних раундів.

[Примітка. Додаткові режими гри див. на с. 20]



ПРИКЛАД ПРИГОТУВАННЯ ДЛЯ ГРИ ВТРЬОХ

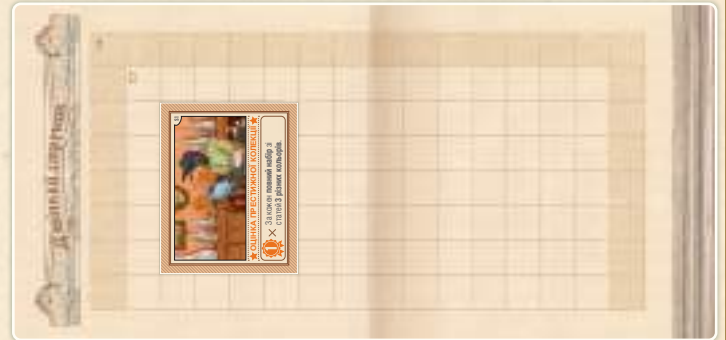
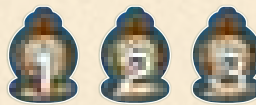
A2 П'ятниця Субота Неділя



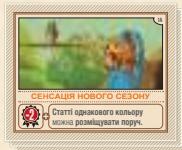
4



5



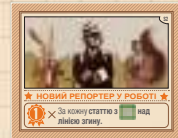
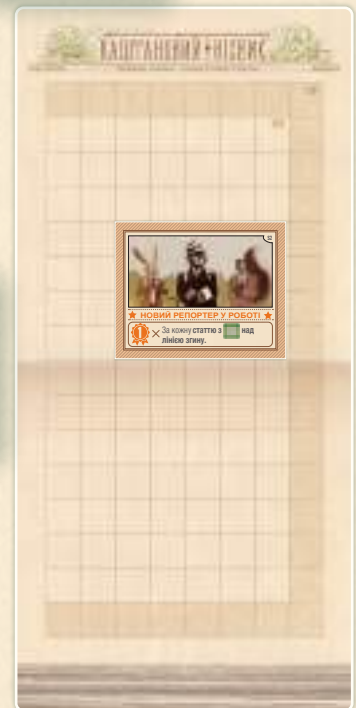
3



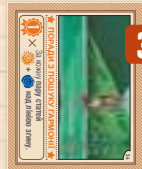
1



2



3



A1



ПЕРЕБІГ ГРИ

Гравці розміщують тайли газети на своїх планшетах. Статті та фотографії приносять ПБ, а оголошення – прибуток. Після трьох раундів (або днів: п'ятниця, субота й неділя) гравець із найнижчим прибутком від реклами закриває газету й вибуває з гри. Решта учасників порівнює кількість ПБ, і перемагає гравець із найвищим результатом!

У грі вдвох: якщо прибуток від реклами одного гравця нижчий за прибуток іншого на 6 і більше доларів, цей гравець втрачає 10 ПБ.



СТРУКТУРА РАУНДУ

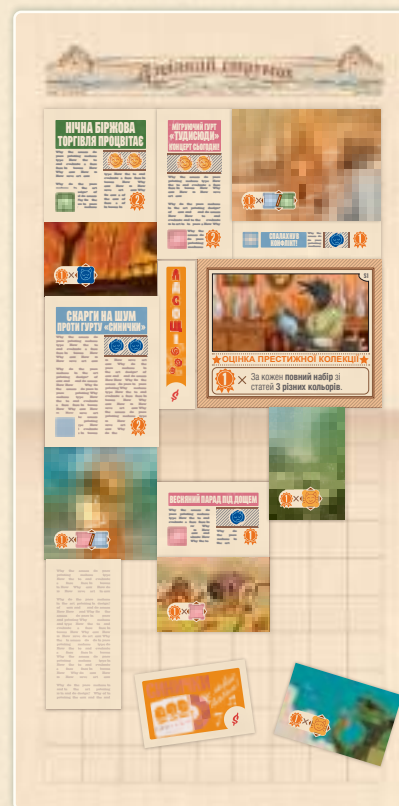
У грі «Хутко в друк» немає ходів. У першій фазі («Репортаж») ви берете тайли із центру столу та складаєте їх на своєму бюро. У другій фазі («Верстка») ви розміщуєте вибрані тайли на планшеті.

Переходити у фазу «Верстка» можна, не чекаючи на інших гравців. Наприклад, якщо ви завершуєте фазу «Репортаж», то переходите до фази «Верстка» й більше не можете брати тайли із центру столу. Однак інші гравці не мусять завершувати фазу «Репортаж» і можуть продовжувати брати тайли. Зверставши макет газети, ви берете маркер друку й більше не можете виконувати жодних дій до кінця раунду.

Наприкінці кожного раунду гравці здобувають відповідну кількість ПБ.

Перед початком наступного раунду гравці вибирають передовиці (детальніше на с. 12). У першому раунді гравці отримують випадкові передовиці зі стартового набору. У фазі «Верстка» гравці можуть переміщувати свою передовицю. Головне, щоб вона закривала клітинку із зірочкою.

Переконайтеся, що всі гравці готові до початку гри, й можна запускати таймер!



ШТАТНІ ПРАЦІВНИКИ



Борис Еренштайн

Репортер

Коли Борис Еренштайн не висвітлює події бізнесу й політики Будяквіля, він, швидше за все, відпочиває на природі або ходить у гори. Борис починав кар'єру з посади редактора й за 20 років роботи встиг висвітлити

все, що тільки можна: від міських зборів до справ про підпали. Полюбає мед із краплинкою чаю.

«Як мене дратує, коли кажуть “Не для преси”».



Лі Вулпайн

Фотокореспондент

Лі Вулпайн ніколи не розлучається з фотокамерою і повсякчас ловить радість, сум або подив мешканців Будяквіля. Навіть якщо він не на роботі, а в місті щось відбувається, будьте певні – Лі вже

це сфотографував. У вільний час він любить фотографувати природу. Лі отримав кілька нагород і відзнак, зокрема Премію Вудворда за найкращу художню фотографію та вісім нагород імені Франка Ховраха за видатні досягнення у фотожурналістиці.

«За кожним вдалим знімком стоїть 30 невдалих».



Інді Гризлоу

Контент-редакторка

Інді Гризлоу – досвідчена контент-редакторка, яка вигадує найкращі заголовки для першої шпальги. У редакції Інді – сама скрупульозність, а вдома вона насолоджується працею в саду та консервує овочі й

варення зі своїми двома дітьми. Раніше Інді жила у великому місті та працювала у видавництві, але згодом переїхала в Будяквіль, де вже вісім років працює в газеті.

«Хороша історія краща за будь-яку статистику».



Саша Мітнік

Випускова редакторка

С. Мітнік як ніхто вміє керувати робочими процесами, щоб устигнути здати газету до 8-ї години. Увесь відділ новин відзначає невтомність Саші та її любов до перекусів. Під її керівництвом команда успішно

працює в умовах жорстких дедлайнів. Свій дорогоцінний вільний час вона присвячує випічці й переробці сміття, не оминаючи можливості знайти щось миле на секунд-хенді.

«Неохайно й надруковано – краще, ніж ідеально й запізно».



Ніколас Горішний

Директор з реклами

Ніколас Горішний краще за всіх знає, що газетний бізнес не працює без реклами. Як директор з реклами, Ніколас співпрацює з місцевими компаніями та представляє їхні товари й послуги читачам. Ніколас –

колишній гімнаст і володар трьох золотих медалей з Міжвидових ігор. Хоча його спортивна слава й залишилася в минулому, але він і зараз може виконати неперевершене сальто назад.

«Як ви думаєте, звідки береться ваша зарплата?»



Орла Совайт

Редакторка верстки

Редакторка верстки Орла Совайт знає: щоб створити ідеальний макет газети, треба вкласти в нього любов. Працюючи в батьківській велосипедній крамниці, Орла часто розкладала товари та слідувала,

щоб усе було на своїх місцях. Попри постійні суперечки з відділом реклами, Орла – душа компанії та близький друг і наставник для багатьох колег. У 19 років вона потрапила стажером у газету, але швидко отримала місце в штаті. Орла – меломанка й фанатіє від гурту «Синички».

«Жоден сантиметр не буде змарновано, навіть якщо для цього знадобляться ще кілька сюжетів».

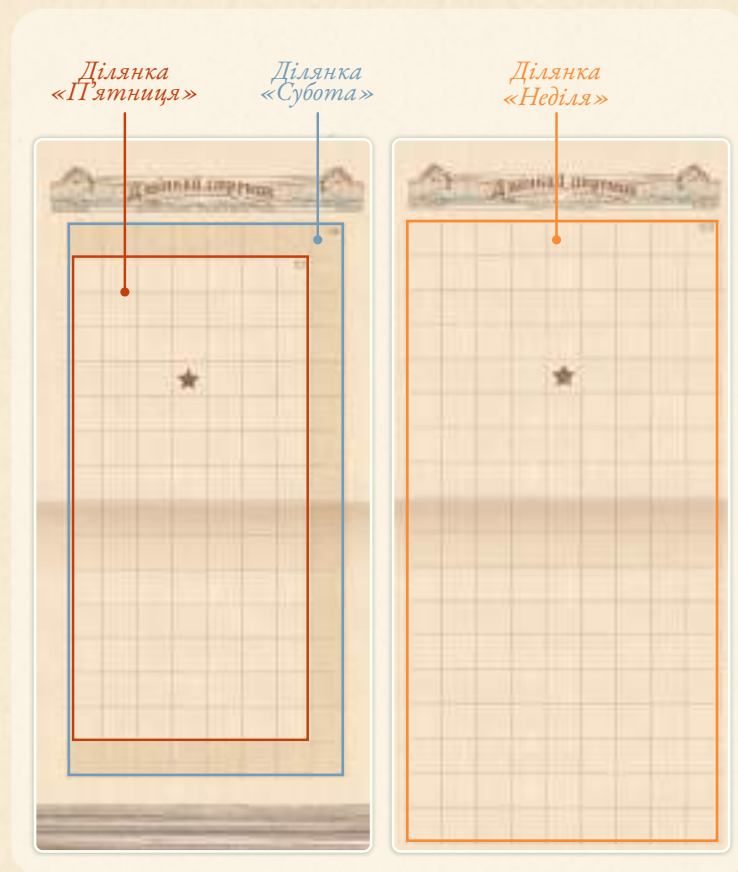
РАУНДИ «П'ЯТНИЦЯ», «СУБОТА» Й «НЕДІЛЯ»

У кожному з трьох раундів або днів гравці використовують різні ділянки планшетів.

У першому раунді («П'ятниця») можна розміщувати тайли лише на ділянці «Пт», позначеній більш світлим кольором.

У другому раунді («Субота») можна розміщувати тайли в межах всього планшета, включно із заштрихованою ділянкою «Сб».

У фінальному раунді гравці перевертають планшети боком «Нд» догори й викладають тайли на всій ділянці.



ФАЗА «РЕПОРТАЖ»

Протягом цієї фази гравці беруть тайли із центру столу.

Під час набору тайлів дотримуйтеся таких правил:

1. Тайл дозволяється брати лише однією рукою із центру столу. Можна брати тайли, які лежать як горілиць, так і долілиць. Якщо ви берете тайл, який лежить долілиць, **піднесіть його до свого бюро або планшета, а потім переверніть горілиць.**



2. Далі ви вирішуєте, залишити чи повернути цей тайл. Якщо ви повертаєте тайл, покладіть його в центр столу **горілиць так, щоб інші гравці могли його добре бачити.** Якщо ви залишаєте тайл, покладіть його на бюро горілиць. Ви можете будь-коли переглядати тайли на бюро, проте не можете повернути тайли, що вирішили залишити, назад у центр столу. Під час фази «Репортаж» тайли мають залишатися на бюро.



Набравши (на вашу думку) вдосталь тайлів, вигукніть «Верстка!» і переходьте до наступної фази. У ній ви більше не зможете брати тайли.

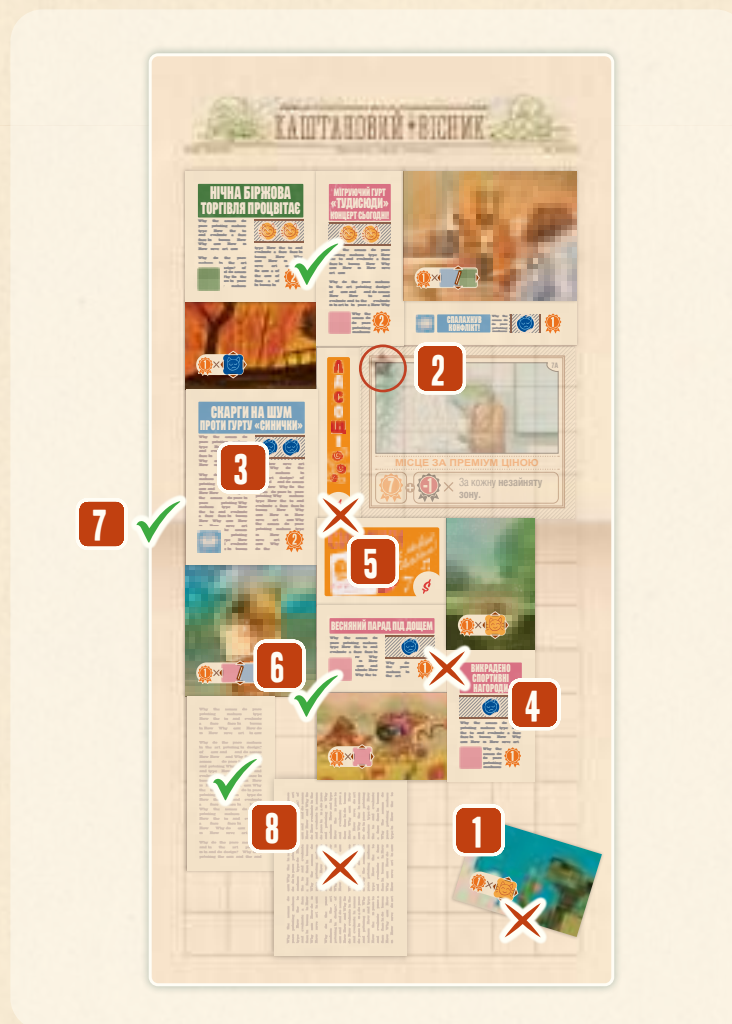
ФАЗА «ВЕРСТКА»

У фазі «Верстка» гравці розміщують раніше зібрані тайли на своїх планшетах. Для цього можна використовувати обидві руки й навіть розкласти усі наявні тайли перед собою. Упродовж фази «Верстка» ви можете вільно змінювати положення тайлів на планшеті.

Під час розміщення тайлів дотримуйтеся таких правил:

- 1 Розміщені на планшеті тайли не можуть виходити за межі ділянки раунду.
- 2 Передовиця має закривати клітинку із зірочкою у верхній частині планшета.
- 3 Передовиця, статті, фотографії та оголошення мають бути розміщені у правильній орієнтації. Тайли не можна повертати, оскільки на них є текст і зображення, положення яких має бути зручним для читання!
- 4 Статті одного кольору не можна розміщувати поруч. Інакше у фазі підрахунку ПБ доведеться перевернути деякі із цих тайлів долілиць, щоб уникнути збігу.
- 5 Оголошення не можна розміщувати поруч. Інакше у фазі підрахунку ПБ доведеться перевернути деякі із цих тайлів долілиць, щоб уникнути збігу.
- 6 Фотографії не можна розміщувати поруч. Інакше у фазі підрахунку ПБ доведеться перевернути деякі із цих тайлів долілиць, щоб уникнути збігу.
- 7 Тайли можуть перетинати лінію згину газети (затінена лінія посередині планшета).
- 8 Тайли можна розміщувати на планшеті долілиць. Орієнтація перевернутих тайлів має бути правильною.

[Примітка. Перевернуті долілиць тайли не приносять ПБ, але допомагають заповнити незайняті клітинки на планшеті й уникнути штрафу за невикористані тайли. Потрібно розмістити якомога більше тайлів горілиць на планшеті, але інколи цього не вдасться зробити через певні обмеження. У такому разі є сенс перевертати деякі тайли долілиць, щоб уникнути штрафу за невикористані тайли з бюро.]



Зверставши макет газети (не обов'язково розміщувати на планшеті всі тайли з бюро), вигукніть «У друк!». Візьміть маркер друку з найменшим числом. Щойно ви берете маркер, ви більше не можете виконувати жодних дій до кінця раунду. Невикористані тайли (якщо такі є) мають залишатися на бюро. Ви отримаєте за них штраф під час підрахунку ПБ, але зможете використовувати їх у наступному раунді.

Коли сплине час на таймері або всі гравці вигукнуть «У друк!», раунд завершується. Гравці підраховують кількість здобутих за раунд ПБ. Щойно час вичерпано, ви мусите віддати газету в друк: негайно припиніть виконувати будь-які дії та візьміть доступний маркер друку.

ТАЙЛИ ГАЗЕТИ

СТАТТІ

Статті – найголовніша частина будь-якої газети, бо вони розповідають історії! Залежно від розміру, тайл статті приносить 1 або 2 ПБ. Існує три категорії статей:

«Спорт і розваги» (🎮), «Новини» (📰) й «Бізнес і технології» (💻). Кожна категорія має свій колір і символ. Статті одного кольору не можна розміщувати поруч. Статті можуть містити гарні (👑) й погані новини (🔴) – детальніше про це див. у розділі «Настрій» на с. 11.

ФОТОГРАФІЇ

Фотографії зазвичай доповнюють історії та роблять візуальне оформлення газети привабливішим для читачів. Фотографії приносять по 1 ПБ за кожну суміжну статтю відповідного кольору (категорії) чи настрою, символи яких зазначено на тайлі фотографії. Фотографії не можна розміщувати поруч незалежно від їхнього типу.

ОГОЛОШЕННЯ

Оголошення не дають ПБ, але приносять прибуток від реклами. Сума прибутку визначається кількістю знаків долара на тайлі оголошення. Тайли оголошень не можна розміщувати поруч. Наприкінці гри гравець із найнижчим прибутком вибуває з гри! (Див. розділ роз'яснень і виключень на с. 13.)



Спорт і розваги



Бізнес і технології



Новини



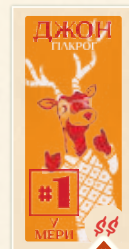
Колір

Настрій

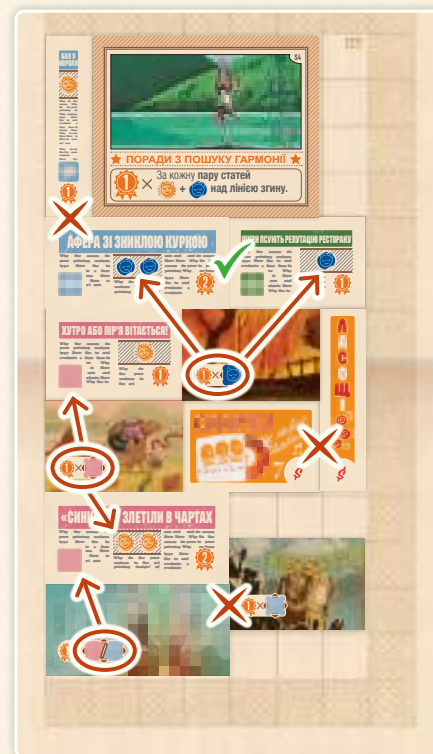
ПБ



1 ПБ за кожну суміжну статтю «Бізнес і технології»



Прибуток (2 дол.)



НАСТРІЙ

Кожна стаття має свій настрій і може містити як гарні, так і погані новини.

Гарні новини позначені символом у вигляді жовтого усміхненого обличчя, а погані – блакитного похмурого. На великих статтях може бути кілька символів настрою.

Загальний настрій газети визначається різницею між кількістю усміхнених і похмурих облич. Якщо вам не вдається досягти ідеального балансу настрою в газеті, ви втрачаєте ПБ за різницею між кількістю усміхнених і похмурих облич.

[Примітка. Деякі фото приносять ПБ за гарні або погані новини в статтях. Символи настрою на цих фотографіях не впливають на загальний настрій газети й не враховуються під час підрахунку різниці.]

Приклад: якщо в газеті є 5 усміхнених облич і 3 похмурих, її загальний настрій дорівнює 2 (тобто гравець втрачає 2 ПБ).

НАГОРОДИ Й ШТРАФИ ЗА НЕЗАЙНЯТУ ЗОНУ

Залежно від розміру своєї **найбільшої зони без тайлів на планшеті (незайнятої зони)**, гравець може отримати нагороду або штраф. Усі гравці підраховують і порівнюють між собою кількість клітинок у **найбільшій зоні** без тайлів.

За результатом порівняння гравці здобувають або втрачають ПБ відповідно до таблиць праворуч. У разі нічиєї гравці з однаковими за розміром зонами отримують відповідну нагороду або штраф.

Розмір найбільшої незайнятої зони	ПБ
Найменша	+3
Найбільша	-1
Інше	+1

Гарні новини

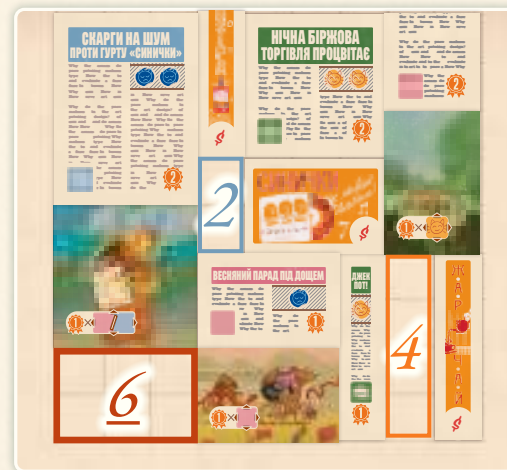


Погані новини



$$5 \text{ ☀️} - 3 \text{ ☹️} = 2$$

Всього за настрої = -2 ПБ



Рахуйте незайняті клітинки лише в **найбільшій** суцільній зоні без тайлів. У цьому прикладі кількість клітинок дорівнює 6.

ЗАВЕРШЕННЯ РАУНДУ Й ПІДРАХУНОК БАЛІВ

Після здачі всіх газет у друк кожен гравець перевіряє планшет сусіда зліва на правильність розміщення тайлів. Якщо поруч розташовані статті одного кольору, власник планешта має перевернути тайл (-и) статей так, щоб їх розташування стало правильним. Зробіть те саме для тайлів оголошень і фотографій. Будь-які тайли з неправильною орієнтацією чи ті, що виходять за межі ділянки для цього раунду, слід перемістити на бюро гравця.

Оберіть гравця, який вестиме підрахунок ПБ. Він записуватиме ПБ усіх гравців для кожної категорії.

Статті: підрахуйте суму ПБ на всіх розміщених тайлах статей.

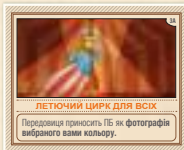


Фотографії: підрахуйте ПБ за кожну ортогонально суміжну статтю відповідного кольору (категорії) або настрою. **Кожна суміжна стаття приносить лише 1 ПБ незалежно від символів настрою чи значення ПБ на ній.**



Якщо стаття суміжна з кількома фотографіями, то за кожну з них нараховуються ПБ.

Передовиця: підрахуйте ПБ відповідно до умови на передовиці. Передовиця має закривати клітинку із зірочкою. На деяких передовицях можуть бути додаткові умови, виконання яких впливає на подальший підрахунок ПБ. *[Примітка. Тайл «над лінією згину» – тайл, хоча б частина якого перебуває над лінією згину.]*



Незайнята зона: кожен гравець підраховує кількість клітинок у найбільшій незайнятій зоні й порівнює отримане значення зі значеннями інших гравців. Гравець із найменшою кількістю незайнятих клітинок здобуває 3 ПБ, а гравець із найбільшою їх кількістю втрачає 1 ПБ. Решта гравців здобуває по 1 ПБ.

Настрій: підрахуйте різницю між кількістю усміхнених і похмурих облич на статтях. Значення, відмінне від 0, визначає кількість штрафних балів.



Залишки: відніміть 1 ПБ за кожен тайл на бюро, незалежно від його розміру або типу. *[Важлива примітка. Усі невикористані тайли залишаються на бюро гравців. Гравці можуть використати їх у наступному раунді.]*

Оголошення: підрахуйте прибуток від реклами, а саме загальну кількість знаків долара на тайлах. Оголошення не приносять ПБ.



Кількість ПБ і прибуток від реклами підраховують наприкінці кожного раунду. Так гравці зможуть відслідковувати, хто перемагає в грі, перед початком кожного раунду.

За результатом підрахунку балів за раунд гравець не може отримати від'ємне значення ПБ чи прибутку. Якщо таке трапляється, гравець отримує 0 ПБ або 0 доларів прибутку наприкінці цього раунду.

Після кожного раунду гравці відкладають убік використані передовиці, а потім повертають усі тайли зі своїх планшетів у центр столу долілиць і ретельно їх перемішують.

ВИБІР ПЕРЕДОВИЦЬ НА НАСТУПНИЙ РАУНД

Наприкінці раундів «П'ятниця» й «Субота» викладіть на стіл по 1 передовиці (не стартовій) на кожного гравця (у грі вдвох викладіть 3 передовиці). Гравець із найменшим числом на маркері друку (який першим випустив у друк газету в цьому раунді) першим вибирає передовицю. Слідом передовицю вибирає гравець із наступним числом на маркері друку і т. д.

[Примітка. Передовиці потрібно розміщувати горілиць.]

Гравці викладають передовиці на планшетах для використання у наступному раунді. Також усі гравці повертають маркери друку й розташовують їх у порядку зростання. Тепер можна розпочинати наступний раунд.

ПРИКЛАД ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ Й ПІДРАХУНКУ БАЛІВ

Після раунду «Неділя» гра завершується. Гравець із найменшим прибутком від реклами банкрутує та вибуває з гри. Решта гравців порівнює кількість здобутих ПБ. Гравець із найбільшим значенням перемагає!

[Примітка. У грі вдвох, якщо прибуток одного гравця нижчий на 6 доларів за прибуток іншого гравця, він втрачає 10 ПБ, але все ще може змагатися за перемогу в грі.]

За однакової кількості ПБ перемагає гравець із найменшим числом на маркері друку в останньому раунді («Неділя»).

ПРИКЛАД ПІДРАХУНКУ ПБ

- 1 8 ПБ за 7 статей.
- 2 5 ПБ за 2 фотографії. Фотографія до статей «Спорт і розваги» й «Новини», приносить 4 ПБ за суміжні статті (2 рожеві статті «Спорт і розваги» та 2 блакитні статті «Новини»). Фотографія з поганими новинами приносить 1 ПБ за суміжну статтю з похмурим обличчям.
- 3 2 ПБ за передовицю, бо на планшеті наявні 2 пари статей із гарними й поганими новинами вище лінії згину.
- 4 Найбільша незайнята зона містить 4 клітинки без тайлів. *[Примітка. Цей гравець здобуває 3 ПБ, оскільки в його найбільшій незайнятій зоні виявилось найменше серед усіх гравців незайнятих клітинок.]*
- 5 На планшеті 5 похмурих (символів поганих новин) і 3 усміхнені обличчя (символ гарних новин). Різниця складає 2. Тож гравець втрачає 2 ПБ.
- 6 Гравець втрачає 2 ПБ за 2 невикористані тайли.
- 7 Прибуток за 2 оголошення складає 3 долари.

The board game board is titled "ДІВЕНКИЙ СПОРТМОН" and features several sections:

- ЛІВЕНІ БАТІ!**: A section with text and icons.
- ЩОЯК ПОВІСЬ РЕЗУЛЬТАЦІЮ РЕСТОРАНІ!**: A section with a table and icons.
- ПОРАДИ З ПОШУКУ ГАРМОНІ!**: A central section with a photo of a person on a tennis court and text: "За кожну пару статей над лінією згину." It includes a multiplier of 2x.
- ЗАГОТІВЛЯ ПОРМІ НА СВЯТА**: A section with a photo of a person and text.
- ТРІВАННЯ ПОШУКУ ЗІНЖЛИХ БЕЗПЕКИ**: A section with a photo of a person and text.
- ТУРНІР З КРОКЕТУ СКАСОВАНО**: A section with a photo of a person and text.
- МАРШ ЛИСИЦЬ!**: A section with a photo of a person and text.

 Below the board are three score sheets for different players:

- ПРЕДЛАГОЧІ НА Л. Вулайні**:

СВІТЛІ	8
ПОХМУРИХ	5
ВЕРТІКАЛЬ	2
МАРШ	3
ВАЖКА	-2
ЗА ПЕРШ	-2
ЗА ПЕРШ	14
ЗА ПЕРШ	14
ВІД ПЕРШ	\$3
ВІД ПЕРШ	\$3
- ПРЕДЛАГОЧІ НА Н. Гарішній**:

СВІТЛІ	6
ПОХМУРИХ	4
ВЕРТІКАЛЬ	1
МАРШ	-1
ВАЖКА	0
ЗА ПЕРШ	-1
ЗА ПЕРШ	9
ЗА ПЕРШ	9
ВІД ПЕРШ	\$5
ВІД ПЕРШ	\$5
- ПРЕДЛАГОЧІ НА І. Гривлю**:

СВІТЛІ	10
ПОХМУРИХ	4
ВЕРТІКАЛЬ	2
МАРШ	1
ВАЖКА	-1
ЗА ПЕРШ	-3
ЗА ПЕРШ	13
ЗА ПЕРШ	13
ВІД ПЕРШ	\$3
ВІД ПЕРШ	\$3

СОЛО-РЕЖИМ

У гру «Хутко в друк» можна грати соло! Підготовка до гри відбувається за звичайними правилами з такими змінами:

Під час підготовки до гри ретельно перемішайте тайли газети й навання приберіть по 5 тайлів кожного з 5-ти розмірів. Відкладіть ці тайли вбік – вони не знадобляться в цій грі.

Вибір передовиць для раундів «Субота» й «Неділя»: навання витягніть 2 передовиці й виберіть 1 з них.

Нагороди й штрафи за найбільшу незайняту зону:

- 0–1 незайнята клітинка – 3 ПБ
- 2–3 незайняті клітинки – 2 ПБ
- 4–5 незайнятих клітинок – 1 ПБ
- 6–7 незайнятих клітинок – 0 ПБ
- 8+ незайнятих клітинок – -1 ПБ

У соло-режимі прибуток наприкінці гри має складати щонайменше 12 доларів.

У соло-режимі ви можете порівнювати свій результат із попередніми здобутками або кинути виклик друзям і перевірити, хто здобуде найбільшу кількість ПБ.

Діліться своїм досвідом гри в соціальних мережах з тегом #FitToPrintGame!



РЕЖИМ ГОЛОВОЛОМОК

Цей режим пропонує альтернативний спосіб гри наодинці. Кожна головоломка має свій набір тайлів, і вам необхідно знайти оптимальне розташування для них на планшеті. Гра пропонує низку унікальних головоломок, біля яких ви можете вносити свої результати. Змагайтеся з іншими гравцями, щоб визначити справжнього майстра головоломок!

На наступних сторінках наведені набори тайлів для режиму головоломок.

Під час приготування до гри просто знайдіть потрібні для певної головоломки тайли.

[Примітка. Тайли в головоломках 1–6 не повторюються, тож ви можете підготувати всі шість наборів, розділивши весь запас тайлів. Назва передовиці, яку потрібно використовувати, вказана в назві головоломки.]

Оскільки всі потрібні для головоломки тайли попередньо задано, вам потрібно завершити лише фазу «Верстка».

Розміщуйте тайли за звичайними правилами для соло-режиму або для режиму з кількома гравцями, за винятком наведених нижче моментів.

У режимі головоломок ви зобов'язані розмістити на планшеті всі оголошення з набору. Інакше ви не отримаєте максимальне значення ПБ за головоломку.

[Примітка. Ви не зможете викласти всі тайли з набору. Однак у цьому режимі ви не віднімаєте ПБ за невикористані тайли (окрім оголошень, див. вище). Тайли, розміщені не за правилами, слід перевернути долілиць перед підрахунком ПБ.]

ПІДРАХУНОК ПБ

Підрахуйте ПБ за раунд за звичайними правилами:

- статті, фотографії та передовиця приносять ПБ за звичайними правилами;
- нагороди та штрафи незайнятої зони: використовуйте правила для соло-режиму;
- ПБ за настрої підраховуються за звичайними правилами;
- оголошення не приносять ПБ, але мають бути правильно розміщені на планшеті.

ГОЛОВОЛОМКА 1 - П'ЯТНИЦЯ - S3: ЗІРКОВИЙ ЧАС ФОТОГРАФА

ЛІСА СЗАТО ПІД ВІЙНОЮ
НІЧНА БІРНОВА ТОРГІЛА ПРОЦВІТАЄ
ТАК! МАБСОН
САМІЙ СИМВОЛІЧНИЙ
НАЙКРАЩІ РЕЗУЛЬТАТИ:
12+ **15+** **17+**
 ІМ'Я _____
 ПБ _____

ГОЛОВОЛОМКА 4 - П'ЯТНИЦЯ - S6: НОВІ МЕЖІ

ЧЕРЕКА СКОУТЬСЯ І ПОШУК ЧЕРЕЗ ПОСРІДНИЦТВО
ВТЕЧА З КУРНИКА
ВЗУТТЯ ДЛЯ КОПИТ
РІБАЛИ
КОМУСЬ ПОСЛАЛИ
НАЙКРАЩІ РЕЗУЛЬТАТИ:
12+ **15+** **17+**
 ІМ'Я _____
 ПБ _____

ГОЛОВОЛОМКА 2 - СУБОТА - 7A: МІСЦЕ ЗА ПРЕМІУМ ЦІНОЮ

НЕОЧІКУВАНА ПЕРМОГА
ГРИВОЙ ВІРСУС
ДОСЕРА ЗІ ЗНИЖКОЮ КУРНОЮ
ДІТЯЧИЙ
САМІЙ СИМВОЛІЧНИЙ
НАЙКРАЩІ РЕЗУЛЬТАТИ:
20+ **22+** **24+**
 ІМ'Я _____
 ПБ _____

ГОЛОВОЛОМКА 5 - СУБОТА - 4B: ПРОБЛЕМИ З ПАРКІНГОМ

ПОШЕКА В ЗАМОВЛЮВАЧІ
АВАРІЙНІ БАГАТО ЗАПОРІ
ТУРНІР З КРОКЕТУ СКАСОВАНО
«СИНІЧКИ» ЗЛІТЕЛИ В ЧАРТАХ
НАЙКРАЩІ РЕЗУЛЬТАТИ:
20+ **22+** **24+**
 ІМ'Я _____
 ПБ _____

ГОЛОВОЛОМКА 3 - НЕДІЛЯ - 3A: ЛЕТЮЧИЙ ЦИРК ДЛЯ ВСІХ

ЗАСЬ ЗУНИКАЄ ЗЛОДІЙ
БЕЗКОННІ ВАРТА ПІД АВАНОМ
ОЦІ ПАДАЮТЬ ПІРЧАНА І НЕВРОЖАЄ!
СНАРТИ НА ШУМ ПРОТИ ГІРТИ «СИНІЧКИ»
ПІДРОБЛЕНІ ІВАНТИ НА МІЖНАРОДНІ ГРИ
ВІПРАДЕНО СУПЕРСОНІ НАТЮРАЛ
ГОЛОВА КОМПАНІЇ РОЗПОДІЛАЄ ПРИСУТОЮ
НОВИЙ РЕКОРД НА МІЖНАРОДНИХ ГРИХ
ЧІЙ
ПОГОВА РАЙОНСЬКОГО ПРАВИЛА
ЧАЙНІ НА КОЖНІЙ ВІЛИЦІ
ПЕРЕВАТИ ДОГЛЯДАЮ ЗА ПІР'ЯМ
НАЙКРАЩІ РЕЗУЛЬТАТИ:
24+ **26+** **28+**
 ІМ'Я _____
 ПБ _____

ГОЛОВОЛОМКА 6 - НЕДІЛЯ - 12B: БЕЗ КРАЙНІХ ВИПАДКІВ

МІЩА ВІСНАКАЛА ДОПІСРІДНИЦТВО І ПІСНА
ПРОБЛЕМИ З ЖИТЛОМ ЧЕРЕЗ СЕЗОН ІМІГРАЦІЇ
ЧЕРНА САНІТА
УПРАДІТЬ ШИРШО
СОБАКАМИ
РЕКОРД НА СВЯТІ ВРОЖАЮ
ДЕБАТИ ШКОЛІ СТАДІОНУ
МІСЯЧНИЙ ГІРТИ «СИНІЧКИ»
ВІПРАДЕНО СУПЕРСОНІ НАТЮРАЛ
ВІПРАДЕНО СУПЕРСОНІ НАТЮРАЛ
ВІПРАДЕНО СУПЕРСОНІ НАТЮРАЛ
НАЙКРАЩІ РЕЗУЛЬТАТИ:
26+ **28+** **30+**
 ІМ'Я _____
 ПБ _____

ГОЛОВОЛОМКА 7 - П'ЯТНИЦЯ - S5: ПРОСПОНСОРОВАНІ ФОТОГРАФІЇ

ГОЛОВА КОМПАНІЇ РОЗПОДІЛАЄ ПРИЗУТ
ТУРНИР З ПРОКЕТУ СНАСОВАНО
ЧЕРНА СМІТКА
РЕКОРД НА СВЯТІ ВРОЖАЮ
ЗАЩО ЗУБИНАЄ ЗАДАЛИ
ТРАВАТЬ ПОВІТРІ СКОПИЛИ КІСЛОТУ
НАГОДА ОБІЦЬ ПЕРЕКРАСИТИ СТРАШ
З'ЯВИЛИСЬ ВІДМІТКИ

НАЙКРАЩІ РЕЗУЛЬТАТИ:

13+	15+	17+
ІМ'Я		
ПБ		

ГОЛОВОЛОМКА 8 - СУБОТА - 4A: РІШЕННЯ ЩОДО ПАРКІНГУ

ВОКАЛИСТ ГРУПИ «СИНІЧКИ» ВИСЛОВИВСЯ ПРОТІВ ВІЙНИ
ЗАКОННА РЕКЛАМА ВАСКЕТУ
ДЕФІЦИТ НОВИХ КОТЕДЖІВ
ПАДІННЯ ЦІН НА М'ЯС
ОСТАННІ НАДАЛІ
ЗАГОТОВІВ ПОРІВНЯ НА СВЯТІ
СЛАГОДНИЙ СНАДАД НА МІЖНАРОДНІЙ СТУДІ
ВЗУТТЯ ДЛЯ КОПИТ

НАЙКРАЩІ РЕЗУЛЬТАТИ:

17+	19+	22+
ІМ'Я		
ПБ		

ГОЛОВОЛОМКА 9 - НЕДІЛЯ - 2A: МІСЦЕВА ВИСТАВКА РОЗШИРЮЄТЬСЯ

ПОДРОБНІ КІНТИ НА МІЖНАРОДНІЙ ІСТРИ
АФЕРА ЗІ ЗМІНКОЮ КУРНОЮ
ВЕРСИЇ
НОВА ВИСТАВКА ПІСЛЯРОЗКІСНОГО В ПОЛІ
НОВИЙ РЕКОРД НА МІЖНАРОДНІЙ ІСТРИ
БІДЛЯВІЛЬ ПРИЙМАЄ МІЖНАРОДНІ СТУДІ
ШЕФКЕ ПІРІ - НЕ МАВЕТО
УРАЖА В ПОЛІ ПРИБЛИЗЮЄТЬСЯ
ЩОЯКЩО РЕСТАВРАЦІЯ РЕСТОРАН

НАЙКРАЩІ РЕЗУЛЬТАТИ:

21+	23+	25+
ІМ'Я		
ПБ		

ГОЛОВОЛОМКА 10 - П'ЯТНИЦЯ - S1: ОЦІНКА ПРЕСТИЖНОЇ КОЛЕКЦІЇ

АВАРІЇ САМОЇ ЗАСТІВ
ПОШЕКА О ЗАПОВНІВ ВУЛІ БІЛІ
ОПЛАЧУВАНИ СІДІВКИ
РОДИНА ГУСЕЙ СВЯТИЄ ДВАДЦЯТИ РІЧНИЦЮ ШЛОБУ
ПІСЯ ВЗУТТЯ ПІД ВІРТУ
ІНТЕРНІТ-ПІТ «ТІВІСІВІ» ШІВІТ СІДІВКИ
ДЕФІЦИТ ПІЛІВ УДІВІВ ПО РІВНІ ГІЛІ
МАРШ ЛЮДЕЙ

НАЙКРАЩІ РЕЗУЛЬТАТИ:

15+	17+	19+
ІМ'Я		
ПБ		

ГОЛОВОЛОМКА 11 - СУБОТА - 9A: ЗАПОВНЕНІ ДО СВЯТ ПОЛИЦІ

ПРОБЛЕМИ З НИТЛОМ ЧЕРЕЗ СЕЗОН ІМІГРАЦІЇ
БУМ У БІБЛІОТЕЦІ
ЧАЙНІ НА КОЖНІЙ ВУЛИЦІ
ПЕРЕВАГІ ДОПІДУ ЗА ПІРІ
ВЕСІЛНІ ПАРІ ПІД ЛІСКОМ
ЧЕРКАХА СІДІТЬСЯ З ПОШТОЮ ЧЕРЕЗ НЕПРАВИЛЬНІ ПОШТОВІ

НАЙКРАЩІ РЕЗУЛЬТАТИ:

18+	19+	21+
ІМ'Я		
ПБ		

ГОЛОВОЛОМКА 12 - НЕДІЛЯ - 6B: ЛІКВІДАЦІЯ НАСЛІДКІВ ПОВЕНІ

СНАРТИ НА ШУМ ПРОТІ ГРУПИ «СИНІЧКИ»
АДІ ПАДАЛИ ПРІЧІВІ В НЕВРОМІ
НЕЧІКУВАНА ПЕРЕМОГА ПРІЧІВІ В ВИВЕРСІ ПІРІ
НИЦІ БІРІНОВА ТОРТІВІ ПРОДІТІС
ХУТРО АБО ПІРІ ВІТАЄТЬСЯ
«СИНІЧКИ» ЗЛЕТИЛИ В ЧОРТІ
МАРШЕТА ДІВІ ПІСЯ СІДІВКА
РІВНІ ВІРІС
САДІВКИ НЕВІСІТІ
ОПІРАЮНІ СПОРТИВНІ ПІДПРИЄМІ

НАЙКРАЩІ РЕЗУЛЬТАТИ:

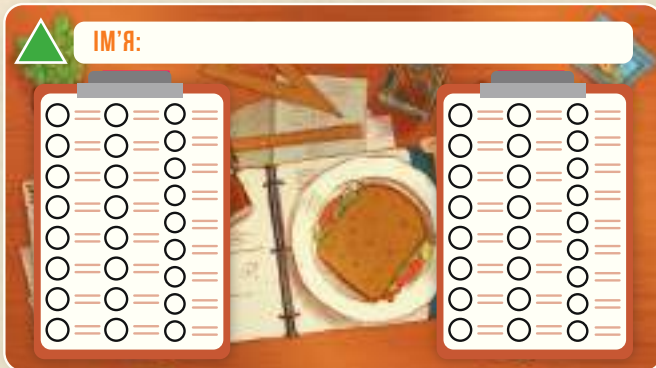
23+	25+	27+
ІМ'Я		
ПБ		

СЦЕНАРІЇ ТА ДОСЯГНЕННЯ

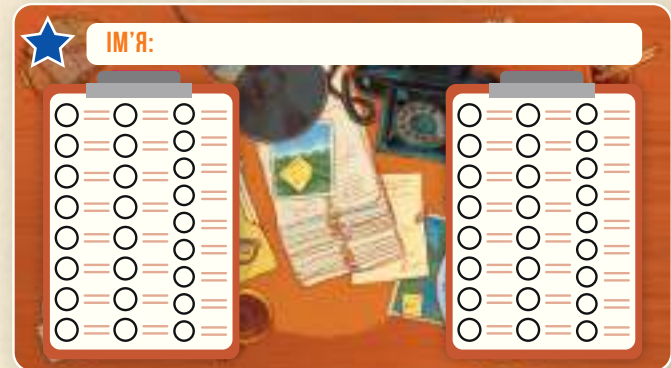
Станьте найкращим редактором і здобудьте нагороди за досягнення в грі «Хутко в друк»! Досягнення можна заробляти як в ігрових партіях з іншими гравцями, так і під час гри наодинці. До 6 гравців можуть відстежувати свій прогрес у грі за допомогою треків досягнень на бюро, наведених нижче. Можна фіксувати свої досягнення будь-якої миті. Для цього просто запишіть своє ім'я на будь-якому з бюро. Під час партії виберіть один з трьох режимів: «Звичайна гра» (сторінка 18), «Змінені правила» (сторінка 18) або «Сценарії» (сторінка 19). Вибравши режим, дотримуйтеся відповідних інструкцій.

Відтепер, отримавши досягнення в будь-якому режимі, замалюйте (або закресліть) ваш символ (△ ☆ ◆ ◇ ☆ □), а тоді поверніться на цю сторінку й позначте виконання завдання на своєму бюро! Чи до снаги вам стати наступним найкращим редактором газети в Будяквілі?

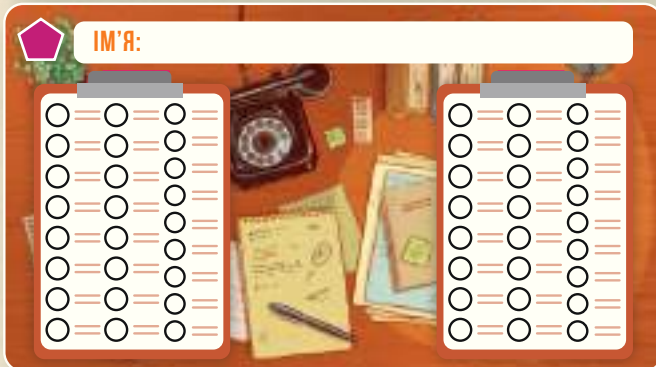
△ ІМ'Я: _____



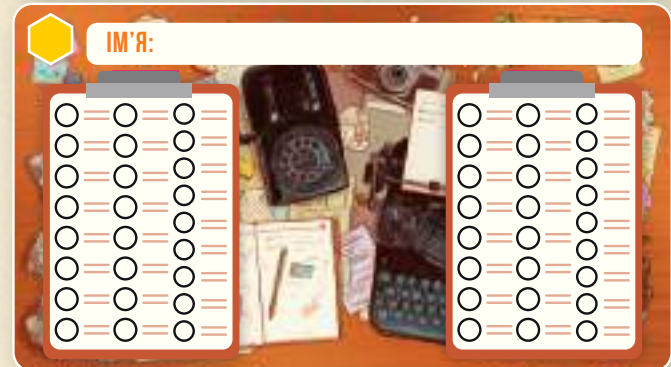
☆ ІМ'Я: _____



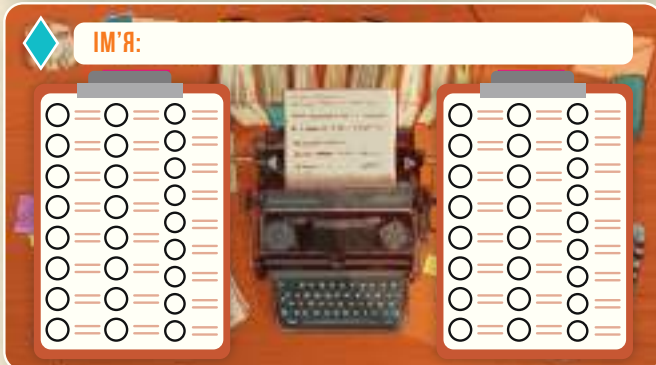
◆ ІМ'Я: _____



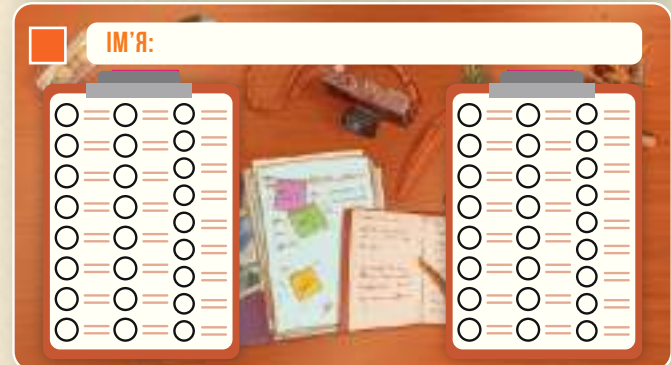
◇ ІМ'Я: _____



◆ ІМ'Я: _____



□ ІМ'Я: _____



ДОСЯГНЕННЯ

НОМЕР	ЦІЛЬ	ЗАВЕРШЕНО
1	60+ ПБ	
2	70+ ПБ	
3	80+ ПБ	
4	35+ ПБ за статті	
5	40+ ПБ за статті	
6	50+ ПБ за статті	
7	20+ ПБ за фотографії	
8	25+ ПБ за фотографії	
9	30+ ПБ за фотографії	
10	Прибуток 15+ доларів	
11	Прибуток 20+ доларів	
12	Прибуток 25+ доларів	
13	15+ ПБ за передовиці	
14	18+ ПБ за передовиці	
15	20+ ПБ за передовиці	
16	Повністю заповнити ділянку «Неділя» на планшеті	
17	5+ ПБ за одну фотографію	

НОМЕР	ЦІЛЬ	ЗАВЕРШЕНО
18	8+ ПБ за одну фотографію	
19	Отримати маркер друку з найменшим числом у трьох раундах	
20	Заробити максимальну нагороду за незайняту зону в трьох раундах	
21	Втратити не більше 3 ПБ загалом за настрій	
22	Виграти, втративши 12 або більше ПБ за настрій	
23	Виграти без здобуття найбільшої кількості ПБ	
24	Виграти, втративши 15 або більше ПБ	
25	Завершити гру без залишків у трьох раундах	

ЗМІНЕНІ ПРАВИЛА

НОМЕР	ЗМІНИ В ПРАВИЛАХ	ЗАВЕРШЕНО
1	-1 ПБ за кожен незайняту клітинку (замість звичайного правила підрахунку незайнятої зони)	
2	Використовуйте 2-хвилинний таймер для кожного раунду	
3	Поверніть планшет догори дригом. Відповідно, всі тайли також потрібно розміщувати догори дригом	
4	Коли хтось із гравців вигукує «В друк!», раунд завершується для всіх гравців	
5	Наприкінці кожного раунду всі оголошення, розміщені на планшетах гравців, вилучаються з гри	
6	Тайли газети не можна переміщувати після розміщення на планшеті	
7	Розміщувати й переміщувати тайли на планшеті можна лише однією рукою	

СЦЕНАРІЇ

*Для гри в режимі «Сценарій» з іншими гравцями використовуйте зворотний бік стартових передовиць. Гравці здобувають ПБ за умовами вказаної передовиці.

НОМЕР	СКЛАДНІСТЬ	ПЕРСОНАЖ	ПЕРЕДОВИЦЯ	ТЕРМІНОВІ НОВИНИ	ПЕРЕДОВИЦЯ	ТЕРМІНОВІ НОВИНИ	ПЕРЕДОВИЦЯ	ТЕРМІНОВІ НОВИНИ	МІН. ПРИБУТОК	МІН. КІЛЬКІСТЬ ПБ	ДОДАТКОВА ЦІЛЬ	ВИКОНАНО
1	НИЗЬКА	Лис	S1	1	2B	4	11A	1	\$12	45		△ ☆ ◆ ◇ ○ □
2	НИЗЬКА	Сова	S2	3	5B	1	9B	2	\$12	47		△ ☆ ◆ ◇ ○ □
3	НИЗЬКА	Ведмідь	S5	5	4A	12	1B	12	\$13	47		△ ☆ ◆ ◇ ○ □
4	НИЗЬКА	Білка	S4	7	6B	7	1A	8	\$13	49		△ ☆ ◆ ◇ ○ □
5	НИЗЬКА	Кролик	S6	10	3B	11	5A	10	\$14	50		△ ☆ ◆ ◇ ○ □
6	НИЗЬКА	Єнот	S3	9	4B	9	9A	7	\$14	52		△ ☆ ◆ ◇ ○ □
7	СЕРЕДНЯ	Лис	S6	12	3A	8	2B	3	\$15	52		△ ☆ ◆ ◇ ○ □
8	СЕРЕДНЯ	Сова	S5	6	1A	1	8A	8	\$15	54		△ ☆ ◆ ◇ ○ □
9	СЕРЕДНЯ	Ведмідь	S2	8	10A	10	4A	6	\$16	55		△ ☆ ◆ ◇ ○ □
10	СЕРЕДНЯ	Білка	S1	4	12B	1	7A	9	\$16	57	Втратити не більше 2 ПБ за настрої у кожному з трьох раундів	△ ☆ ◆ ◇ ○ □
11	СЕРЕДНЯ	Кролик	S4	2	6A	12	8B	11	\$17	57	Здобути 2+ ПБ за незайняту зону в кожному з трьох раундів	△ ☆ ◆ ◇ ○ □
12	СЕРЕДНЯ	Єнот	S3	11	2A	4	3B	10	\$17	59	Здобути 20+ ПБ за фотографії	△ ☆ ◆ ◇ ○ □
13	ВИСОКА	Лис	S2	7	3A	7	1B	2	\$18	60	У вас не має бути тайлів, перевернутих долілиць	△ ☆ ◆ ◇ ○ □
14	ВИСОКА	Сова	S4	11	2B	8	4A	3	\$18	62	Здобути 25+ ПБ за фотографії	△ ☆ ◆ ◇ ○ □
15	ВИСОКА	Ведмідь	S6	12	1A	4	4B	9	\$20	63	Здобути 40+ ПБ за статті	△ ☆ ◆ ◇ ○ □
16	ВИСОКА	Білка	S5	5	6A	11	7A	12	\$20	65	Здобути 15+ ПБ за передовиці	△ ☆ ◆ ◇ ○ □
17	ВИСОКА	Кролик	S1	6	2A	10	11B	1	\$15	70	Не мати залишків у кожному з трьох раундів	△ ☆ ◆ ◇ ○ □
18	ВИСОКА	Єнот	S3	3	9A	9	10B	8	\$15	70	Не втратити жодного балу за настрої протягом трьох раундів	△ ☆ ◆ ◇ ○ □

ДОДАТКОВІ РЕЖИМИ

СІМЕЙНИЙ РЕЖИМ

Сімейний режим гри «Хутко в друк» дає змогу гравцям насолодитися грою за спрощеними правилами. Також сімейний режим – це ідеальний спосіб познайомити з грою молодших або менш досвідчених гравців!

Під час приготування до гри дотримуйтеся звичайних правил, за винятком кількох моментів. Відкладіть убік бюро, маркери друку й тайли передовиць – вони не знадобляться в цій грі. Навмання видайте кожному гравцю стартову передовицю, яку слід використовувати в усіх трьох раундах боком без умови для здобуття ПБ догори.

ХІД ГРИ Й ПІДРАХУНОК ПБ

Гра триває за звичайними правилами, за винятком наведених далі моментів.

- Фази «Репортаж» і «Верстка» об'єднані в одну. Гравці вирішують, залишати чи повертати тайли (якщо ні, то слід повертати тайли горілиць у центр столу, як зазначено у звичайних правилах), і одразу ж розміщують їх на своїх планшетах. Гравці зобов'язані розміщувати залишені тайли на планшетах, але будь-якої миті можуть змінювати їхнє розташування. Залишені тайли не можна прибирати з планшетів – лише переміщувати.
- Оскільки маркери друку й передовиці не використовують у грі, немає нагороди для тих, хто раніше за інших завершує раунд. У гравців удосталь часу, щоб створити ідеальну газету.
- Гравці не втрачають бали за настрої. Але деякі фото все ще приносять ПБ за суміжні статті з відповідним настроєм.
- Гравці не отримують нагороду або штраф за незайняту зону. Вони просто намагаються якнайкраще заповнити тайлами планшети та здобути якомога більше ПБ.
- Прибуток від оголошень враховується під час підрахунку ПБ: гравець із найнижчим прибутком втрачає 5 ПБ.

[Примітка. Ви можете позначити цей момент у рядку «Передовиця» у секції для підрахунку ПБ.]

ПОКРОКОВИЙ РЕЖИМ

Не встигаєте за шаленим темпом гри в режимі реального часу? «Хутко в друк» передбачає покроковий режим головоломки, який відіграється протягом одного раунду (дня) – «Суботи».

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Переверніть усі тайли газети долілиць і ретельно перемішайте їх. Потім навмання переверніть по 1 тайлу кожного з 5-ти розмірів.

Видайте кожному гравцю бюро та планшет, який потрібно покласти боком «Сб» догори.

[Примітка. За бажанням ви можете використовувати карти термінових новин у покроковому режимі. Однак зазвичай їх не використовують через особливості деяких карт персонажів.]

Гравці можуть використовувати стартові передовиці або передовиці 1–9 (ЛИШЕ боком А). Навмання виберіть передовиці за кількістю гравців плюс один і покладіть їх в ігрову зону в межах досяжності всіх гравців. Навмання виберіть першого гравця. Починаючи з гравця праворуч від першого, проти годинникової стрілки, гравці по черзі вибирають по передовиці.

Потім вони беруть по 2 будь-які тайли із центру столу, що лежать долілиць, перевертають їх і кладуть на свої бюро.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Починаючи з першого гравця, всі ходять по черзі. У свій хід кожен виконує дії в такій послідовності:

1. Розміщує тайл з бюро на планшеті, дотримуючись звичайних правил.
2. Перевертає до 2 тайлів у центрі столу й викладає їх так, щоб інші гравці могли їх добре бачити. *[Примітка. Гравець може вирішити пропустити цей крок.]*
3. Вибирає будь-який тайл, що лежить горілиць або долілиць у центрі столу, і кладе його на бюро. *[Примітка. Гравець може вибрати будь-який тайл, що лежить горілиць, включно із шойно перевернутим.]*

Розміщені на планшеті тайли не можна переміщувати під час наступних ходів, лише якщо ви не використовуєте спеціальні дії – див. нижче). *[Примітка. Передовицю можна переміщувати будь-коли. Головне, щоб її нове положення на планшеті відповідало правилам гри.]*

СПЕЦІАЛЬНІ ДІЇ

Замість того щоб викладати новий тайл на планшет, гравець може скинути тайл із бюро й виконати одну з наведених нижче спеціальних дій.

- **Упорядкування.** Ви можете змінити положення до трьох тайлів на планшеті.
- **Пошук.** Переверніть до 3 тайлів у центрі столу й покладіть так, щоб інші гравці могли їх добре бачити. *[Примітка. Ця спеціальна дія не замінює стандартну, під час якої ви перевертаєте 2 тайли. Якщо ви виконаєте дію «Пошук», то за хід зможете загалом перевернути до 5 тайлів.]*

[Примітка. Якщо гравець виконує спеціальну дію, він усе одно переходить до другої та третьої частин ходу: перевернути тайли (необов'язково) і взяти тайл із центру столу.]

КІНЕЦЬ ГРИ

Якщо у гравця не залишається місця на планшеті, щоб розмістити тайл з бюро (не важливо, сталося це до чи після розміщення тайлу в свій хід), він може вигукнути «У друк!».

[Примітка. Якщо у гравця не залишається місця для розміщення тайла, замість того щоб вигукнути «У друк!», він може виконати спеціальну дію. У такому разі гра не завершується в його хід.]

Після того, як гравець вигукнув «У друк!», його хід негайно завершується: він не перевертає тайли й не бере їх із центру столу. У той же час інші гравці можуть одночасно викласти будь-яку кількість тайлів зі своїх бюро на планшеті. Гравець, дії якого призводять до завершення гри, більше не має змоги викладати тайли. Після цього гравці підраховують підсумкові значення ПБ.

ПІДРАХУНОК ПБ

Підрахунок ПБ виконується за звичайними правилами, за винятком правила щодо прибутку від оголошень. Гравець із найнижчим прибутком втрачає 5 ПБ.



РЕЖИМ «РЕДАКЦІЯ»

Цей режим розрахований на 4–12 гравців, які діляться на команди по двоє. Для гри вам знадобляться два столи, які слід розмістити на відстані щонайменше 3,5 метра або навіть у різних кімнатах (за можливості).

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

У кожній команді один гравець виконує роль репортера (збирає тайли), а інший – роль редактора (верстає газету з тайлів).

Дотримуйтеся звичайних правил приготування до гри, за винятком розташування ігрових компонентів: покладіть тайли на один стіл, а планшети, перетасовані передовиці й маркери друку – на інший (за яким сидять редактори).

Виберіть тривалість раундів («Метушлива гра», «Стандартна гра» і «Спокійна гра») як у звичайних правилах.

ХІД ГРИ

Репортер починає гру біля редактора, який сидить за столом із планшетом.

Фаз «Репортаж» і «Верстка» немає. Натомість репортер з бюро в руках підходить до столу з тайлами. Він збирає тайли на бюро й несе їх редактору. Отримавши тайли, редактор може починати збирати макет газети. Репортер може повертатися за тайлами скільки завгодно разів.

Як і за звичайними правилами, репортер перевертає тайли над бюро, приймає рішення, повернути тайл горілиць на стіл чи залишити його собі. Репортер може скласти будь-яку кількість тайлів на бюро перед поверненням до редактора. Вирішивши залишити тайл і поклавши його на бюро, репортер не може повернути тайл на стіл. Повертаючись до редактора, репортер має тримати бюро за ніжки й не може торкатися тайлів. Якщо тайли впали з бюро, репортер має зупинитися та зібрати їх. Діставшись редактора, репортер може висипати тайли на стіл.

Редактор розміщує тайли на планшеті за звичайними правилами. Він може не розміщувати всі наявні тайли на планшеті, а почекати, доки репортер не принесе нові.

Гравці можуть спілкуватися без обмежень. Редактор має сидіти за столом, а репортер не може розміщувати тайли на планшеті (однак давати поради щодо їхнього розташування не забороняється).

Саме редактор вирішує, коли час вигукнути «В друк!» і взяти маркер друку.

Підрахунок ПБ виконується за звичайними правилами.



РОЗ'ЯСНЕННЯ

ПЕРЕДОВИЦІ

Поради з пошуку гармонії (S4). Зараховуються тайли, розміщені над лінією згину на будь-яку кількість клітинок. Підрахуйте саме кількість статей, а не кількість усміхнених і похмурих облич на них.

Проспонсоровані фотографії (S5). Кожна фотографія зараховується лише раз, навіть якщо вона розміщена поруч із кількома різними оголошеннями.

Летючий цирк для всіх (3A). Наприкінці раунду виберіть колір статей для передовиці й підрахуйте ПБ за звичайними правилами для фотографії. З точки зору правил розміщення цей тайл вважається передовицею, а не фотографією.

Приїзд мандрівного цирку (3B). Ця передовиця має бути в межах ділянки поточного раунду.

Рішення щодо паркінгу (4A). Квадратні зони не враховуються для цієї передовиці.

Поради з наведення ладу (8B). Не можна розміщувати тайли на планшеті у фазі «Репортаж».

Виборча кампанія набирає обертів (10A). У фазі «Верстка» ви можете перевернути будь-яку кількість тайлів, перш ніж взяти собі до 2 тайлів.

КАРТИ ПЕРСОНАЖІВ

Сова - ви можете перевернути будь-яку кількість тайлів, перш ніж взяти один у фазі «Верстка».

Ведмідь - якщо у вас кілька найменших незайнятих зон однакового розміру, під час підрахунку нагороди або штрафу відніміть 1 від кількості незайнятих клітинок цих зон.

Кролик - штраф за настрої не може стати від'ємним.

КАРТИ ТЕРМІНОВИХ НОВИН

Карти термінових новин відкривають до того, як гравці вибирають передовиці на наступний раунд.

За необхідності ПБ за карти термінових новин позначають в найбільш відповідній категорії блокнота підрахунку ПБ.

Якщо гравець розміщує тайл так, що це суперечить умові на карті термінових новин для раунду, то він має перевернути тайл долілиць, щоб його розташування відповідало правилам.

Якщо тайл перетинає лінію згину, то вважається, що він перебуває як у верхній, так і в нижній частині планшета відносно лінії згину.

Підтримуйте порядок! (Пт 1). Тайли можна розміщувати вище й нижче лінії згину. Тайли, які перетинають лінію згину, потрібно перевернути долілиць.

Продовжуйте розпочате! (Пт 12). Має бути лише одна суцільна група суміжних тайлів. Якщо у гравця кілька суцільних груп суміжних тайлів, він має перевернути всі тайли групи, що не включає передовицю. Перевернуті долілиць тайли можуть бути частиною неперервної групи суміжних тайлів.

Якість, а не кількість! (Сб 2). Перевернуті долілиць тайли зараховуються для цілі цієї карти термінових новин.

Кількість, а не якість! (Сб 3). Перевернуті долілиць тайли зараховуються для цілі цієї карти термінових новин.

На першу шпальту! (Нд 10). Якщо передовиця прилягає до краю газети, перемістіть її. За потреби приберіть тайли, що заважають належно розмістити передовицю, на бюро.

Важить кожна клітинка! (Нд 12). У цьому раунді також нараховуються нагороди й штрафи за незайняту зону.



CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

На початку 2019 року Flatout Games вирішили створити Flatout Games CoLab. CoLab – це можливість для засновників Flatout Games об'єднатися з неймовірними людьми з індустрії настільних ігор і робити круті речі разом. Наш підхід полягає в створенні найкращого досвіду, залучаючи кожного до всього процесу. Ми прагнемо зацікавити й надихнути кожну творчу особистість, пропонуючи їм працювати разом і насолодитися досягнутим результатом. Видання гри «Хутко в друк» стало неповторним досвідом для кожного з CoLab, і ми всією командою працювали над нею – ризикували й були винагороджені всі разом.

Команда The Flatout Games CoLab, що працювала над грою «Хутко в друк»:

Моллі Джонсон: розробка гри, художнє керівництво, написання та редагування текстів, адміністрування, маркетинг

Ділан Манджіні: графічний дизайн, виробництво

Пітер МакФерсон: дизайн, розробка гри, художнє керівництво, написання та редагування текстів, маркетинг

Роберт Мелвін: розробка гри, написання та редагування текстів, логістика

Шон Станкевич: розробка гри, ведення проекту, художнє керівництво, написання та редагування текстів, графічний дизайн, виробництво, маркетинг, спільнокошт

Ілюстрації та графічний дизайн: Іен О'Тул

Автор соло-режиму й режиму головоломок: Шон Станкевич

Команда AEG:

Ніколя Бонжу: керівник проектів

Давід Лепор: виробництво

Адельгайда Циммерман: виробництво

Ми хотіли б подякувати людям, які підтримували Flatout Games і допомогли нам випустити гру «Хутко в друк»:

Мерлін Аренивар, Кімберлі Бамбурак, Джошуа Борегар, Ніколя Бонжу, Хейлі Шей Браун, Вікторія Канья, Браян Чендлер, Джозеф З. Чен, Росс Коннелл, Джеремі Девіс, Кріс Домс, Малкольм Юстіс, Джастін Фолкнер, Ренді Флінн, Кевін Гроут, Ерін Гаррінгтон, Спенсер Гарріс, Патрік Гейден, Девід Єцці, Ашвін Камат, Анудж Хаттар, Шарлотта Кайл, Карла Попп, Нік Попп, Емма Ларкінс, Жаклін Леман, Лаура Льюїс, Гевін МакГрадді, Гріффін МакФерсон, Джон МакФерсон, Тоні Міллер, Марк Мінік, Індіана Неш, Роберт Ньютон, Владімір Орельяна, Елізабет Постгілл, Міхаель Рінгквіст, Лукас Робі, Кевін Рут, Аарон Рассін, Джеймс Селевей, Мішель Селевей, Еллі Тесье, Коді Томпсон, Алекс Убольді, Саманта Веллуччі, Джош Вільямс, Кіндра Вільямс та Джон Зінсер. Arcane Comics, Blue Highway Games, Old Man Games, Playtest Northwest, Seattle Area Tabletop Designers та Zephyr Workshop.

Компанія Flatout Games висловлює величезну подяку спонсорам гри «Хутко в друк», рання підтримка яких допомогла зробити випуск цієї гри можливим:

Ден Бенек, Тайлер та Джесс Барбер, Раян Белл, БоВерлі Кросс, Раян Дікінсон, Лі Френч, Ларс Хоффманн, Джей та Сена, Грегг Камей, Шарлотта Кайл, Чед та Ян Мартінелл, Аарон М. Поуп, Джафар Касім, Р А Н Д А Л, Кріс Роде, Джессі Селенд, Брієлла Снайдер, Сіджей Стембо та Шарлотта Джордж, Джефф Тьяден.

Подобається «Хутко в друк»?
Діліться враженнями з хештегом
#FitToPrintGAME

Підпишіться на @FLATOUTGAMES
та @IGROMAG

WWW.FLATOUT.GAMES



©2023 Alderac Entertainment Group.
2505 Anthem Village Drive, Suite E-521,
Henderson, NV 89052, USA. Fit to Print
і всі пов'язані з ними торгові марки
є товарними знаками (™, ® або ©),
де зазначено Alderac Entertainment
Group, Inc. або Flatout Games. Усі права
застережено. Виготовлено в Китаї.



Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівниця проекту: Аліса Соляниченко
Перекладач з англійської: Олександр Ярманов
Редактор: Юрій Мазниченко
Головна редакторка: Оксана Квасняк
Апробація перекладу: А. Зошенко, В. Захаров,
В. С. Король, В. Марченко, І. Парубець,
К. Гончаренко, Cloudy_Avalon.
Дизайнер: Данііл Богодухов

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.
© ТОВ «Ігромаг», 2024. Усі права застережено. www.igromag.ua. Версія правил 1.0