

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT.
TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ,
SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE,
SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

FRENETIKUS FORGATÁS

A FILMKÉSZÍTÉS TÁRSASJÁTÉKA

Malachi Ray Rempentől

JÁTÉKSZABÁLY



FRENETIKUS FORGATÁS

A FILMKÉSZÍTÉS TÁRSASJÁTÉKA
Malachi Ray Rempentől

BEVEZETŐ

Egy csőd szélén álló filmes cégnek dolgoztok. Ez az utolsó esélyetek, hogy sikeres filmet készítsétek. Ha kudarcot vallotok, a cég csődbe megy, ti pedig sohasem kaptok munkát a szakmában. Készítsétek el a filmet időre, ne lépjétek át a rendelkezésükre álló költségvetést, legyen legalább félig-meddig elfogadható színvonalú a végeredmény, a történetnek pedig legyen némi értelme. Ha sikerrel jártok, a karrieretek megmenekül.

Minden csak rajtatok múlik: ti írjátok a szöveggönyvet és a forgatókönyvet, ti építitek a díszletet, ti határozzátok meg a szereposztást, a stábtagokat, ti forgatjátok le a jeleneteket, és ti vágjátok meg a végleges filmet. Újrahasznosíthatjátok ugyanazt a díszletet többször, a felvételeket más sorrendben használhatjátok fel, ez megszokott filmzési gyakorlat. Ugyanakkor szokatlanul szűk határidővel és költségvetéssel kell dolgoznotok, így már menet közben meg kell vágnotok a filmeteket. A szöveggönyvet pedig akár többször is átírhatjátok a forgatás során.

Nincs vesztegetni való idő, a kamera forog!

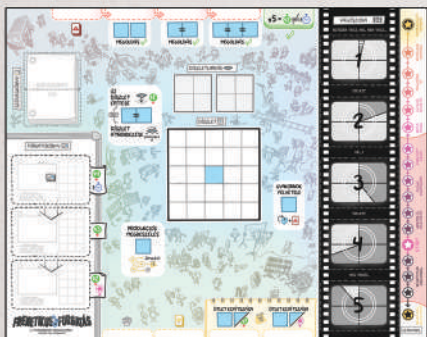
A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A *Frenetikus forgatás* egy kooperatív játék, így együttműködve kell a lehető legjobb filmet leforgatnotok az idő, pénz és emberi erőforrás optimális kiaknázásával. Egy csapatként, együttműködve nyertek vagy veszítetek.

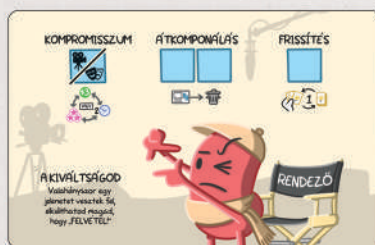
Mindnyájan egy-egy részlegvezető bőrébe bújva határozzátok meg a körötökben a stábtagok akcióit a játéktáblán, a saját játékos táblátokon vagy azokban a díszletekben, ahol **jelenetet** forgattok. Folyamatos **problémák** hátráltatják a munkátokat, de produkciós megbeszéléseket tarthattok, hogy hasznos **ötletekkel** rukkoljatok elő.

Ha sikerül elkészítenetek a filmet, és elég **színvonalas** lesz, vagy „annyira rossz, hogy az már jó”, akkor **megnyeritek** a játékot. Ha kifuttok az időből (**ütemterv**) vagy a pénzből (**költségvetés**) a filmkészítés során, vagy a filmetek végül csak közepszerű, akkor **elveszítitek** a játékot.

Mivel ez egy kooperatív játék, beszéljétek meg egymással bátran a meglátásaitokat, ötleteiteket, akár a saját körötökön kívül is, de a saját körében az aktív játékos dönt, övé az utolsó szó.



1x központi játéktábla



6x játékosábla



6x stábkočka



25x jelenetkártya



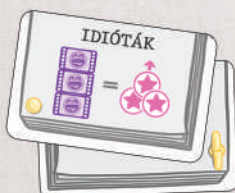
40x ötletkártya



35x problémakártya



15x szöveggönyvkártya „felső fél”



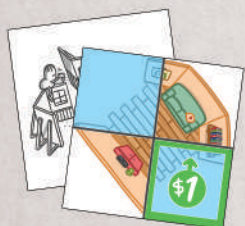
15x szöveggönyvkártya „alsó fél”



1x színvonaljelölő



1x költségvetés-/
ütemtervtárca



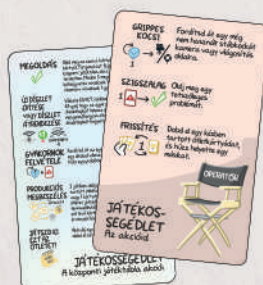
12x díszletlapka



3x blokkolásjelölő



10x stúdiókártya



6x játékosgedlet

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Helyezzétek a **központi játéktáblát** a játéktér közepére. Válasszatok tetszés szerint vagy osszatok ki véletlenszerűen egy-egy játékos táblát mindenkinek. A játékos táblák bármelyik oldalát használhatjátok, a játékmenet szempontjából ugyanolyanok. Tartsátok a saját játékos táblátokat magatok előtt. Vegyétek magatokhoz a játékos táblákhoz tartozó játékos segédletet.

2. A **szöveggönyv** két félből áll, a felsőből és az alsóból. Keverjétek meg az összes felső és alsó kártyát külön-külön, majd öt-öt véletlenszerűen választott kártyából alkossatok két **szöveggönyvpaklit**. A paklikat helyezzétek a központi játéktábla megfelelő mezőire képpel felfelé. A két pakli felső kártyái határozzák meg az első szöveggönyveteket a játék során. A megmaradt szöveggönyvkártyákat helyezzétek vissza a játék dobozába, nem lesz rájuk szükség.

3. Keverjétek meg külön-külön a **problémapaklit**, az **ötletpaklit** és a **jelenetpaklit**. Helyezzétek a problémapaklit a központi játéktábla fölé a megfelelő jelöléshez, képpel lefelé. Helyezzétek az ötletpaklit a központi játéktábla alá a megfelelő jelöléshez, képpel lefelé. A jelenetpaklit pedig helyezzétek a legfelső **forgatókönyvmezőre** a „vázlat” oldallal felfelé. Húzzatok két jelentekártyát ennek a paklinak a tetejéről, és helyezzétek azokat a forgatókönyvpakli alatti két üres mezőre (a kártyákat ne fordítsátok meg).

Húzzatok mindnyájan három-három ötletkártyát, és vegyétek a **kezetekbe** azokat úgy, hogy a többi játékos ne lássa, mi van azokon. A játék során mindig három ötletkártya lesz a kezetekben.

4. Keverjétek meg a **díszletlapkákat** és alkossatok belőlük két ugyanakkora, képpel felfelé fordított paklit a központi játéktáblán a számukra kijelölt szürke mezőkre, a díszlet fölé.

5. Állítsátok be a **költségvetés- és ütemtervtárcsákat** az általatok választott nehézségi szint alapján. A nehézségi szinteket a tárcsák hátulján láthatjátok.

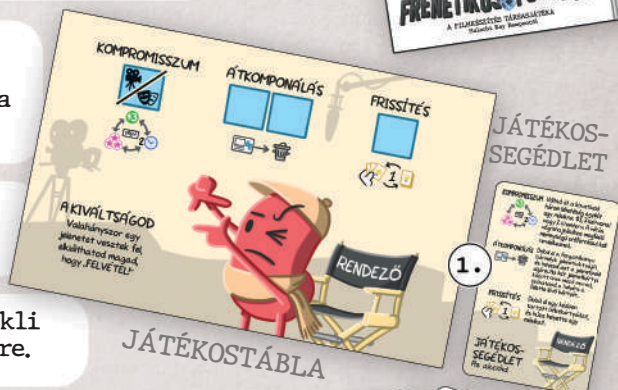
6. Helyezzétek a rózsaszín **színvonaljelölőt** a **színvonalsáv** START mezőjére.

7. Helyezzétek a **blokkolásjelölőket** a problémapakli mellé, mindenki számára könnyen elérhető helyre.

8. Az lesz a kezdőjátékos, aki legutóbb készített bármilyen videót (vagy válasszatok véletlenszerűen). Ő vegye magához a hat **stábkkockát** és a költségvetés-/ütemtervtárcsákat.

PROBLÉMAPAKLI

BLOKKOLÁS-
JELÖLŐK



KÉZBEN
LÉVŐ
KÁRTYÁK








A JÁTÉK CÉLJA

A célotok, hogy elkészítsétek a lehető legjobb filmet, amit a stábkockákkal végrehajtott akciókkal el tudtok érni, színvonalas jeleneteket forgassatok, és megpróbáljátok követni a szöveggönyvet. A játék az ötödik jelenet leforgatása után ér véget. Ahhoz, hogy **nyerjétek**, a színvonaljelölőnek a játék végén a piros zónán kívül kell lennie, ellenkező esetben **elveszítitek** a játékot.

Emellett pedig, ha a játék során BÁRMIKOR az ütemterv- VAGY a költségvetéstárca elér a „FILMKÉSZÍTÉS LEÁLLÍTÁSA” jelölést, azonnal **elveszítitek** a játékot.

A KÖRÖDBEN

Amikor sorra kerülsz, öt egyszerű lépést kell végrehajtanod:

1. Húzz egy problémakártyát 
2. Dobj a stábkockákkal 
3. Használd a stábkockákat, és hajts végre akciókat 
4. Vedd le a stábkockákat 
5. Léptesd az ütemtervet, és add tovább a tárcsát 

A kör menetének leírása a körödben nálad lévő költségvetés- és ütemtervtárcsán is megtalálható.



Ezek a felkiáltójelek csak azért vannak ott, hogy ösztönzőleg stresszeljenek benneteket, valójában 2-nek és 1-nek felelnek meg.

1. Húzz egy problémakártyát

Még mielőtt egyáltalán belevágnál az egészbe, a produkció máris kezelendő problémákkal szembesül. Húzz egy kártyát a problémapakliból, és helyezd azt közvetlenül a problémapakli mellé, képpel felfelé.


A problémásorban három kártyahely van. Az újonnan megfordított probléma mindig balról az első problémahelyre kerül. A már meglévő problémákat csúsztatod egygel jobbra.

A problémák sohasem mozdulhatnak balra, még akkor sem, ha problémák megoldásával üressé válik az első vagy a középső problémahely. A problémahelyek közötti piros nyilak erre emlékeztetnek.



PÉLDA: Elemér húz egy problémakártyát. Balról az első problémahelyen már van egy kártya, azt a középső helyre csúsztatja, az új problémát pedig az első helyre helyezi.

Amikor a problémásor megtelik három problémával, és nincs üres kártyahely a köröd elején, akkor nem kell újabb problémakártyát húznod. Azonban ilyenkor nem hajthatsz végre olyan akciókat, amelyekhez problémakártyát kell felhúzni, illetve ilyen igényű ötletkártyát sem játszatsz ki, ilyen jellegű bónuszt sem kaphatsz.

Ha egy probléma miatt blokkolásjelölőt kell használni, helyezz emlékeztetőképpen egy  jelölőt az adott területre, ez a terület vagy akció ezzel elérhetetlenné válik.

A problémák hatásai olykor ellentmondanak a játékszabályoknak, megváltoztatják azokat. Ha kétségek merülnek fel, a problémakártya mindent felülír. Ha két probléma között ellentmondás lenne, akkor közülük az érvényesül, ami a problémásor jobb széléhez közelebb van. A problémák hatásait jobbról balra haladva kell érvényesíteni.



MEGJEGYZÉS:
A problémák hatása azonnal érvényesül, és a megoldásukig játékban maradnak.



A problémakártyák hátoldalán látható ikon jelzi, hogy a következő probléma milyen jellegű.

2. Dobj a stábköckökkel



Dobj a stábköckökkel, amik meghatározzák a körödben rendelkezésedre álló szereplőket és stábtagekat.

Alapjáraton hat stábköckővel kell dobnod, de előfordul, hogy bizonyos stábköckők még az előző játékos köre miatt „zároltak” egy díszletben (a következő oldalon derül ki, hogyan működik ez). Ez utóbbi esetben tehát előfordul, hogy hatnál kevesebb dobókockával dobsz. Ugyanakkor a köröd során bármikor úgy dönthetsz, hogy az előző körben zárolt dobókockákat újradobod és használod azokat.

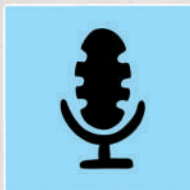
Minden stábköckőnek hat oldala van, ezek a filmes csapat különböző részlegeit jelképezik:



KAMERA



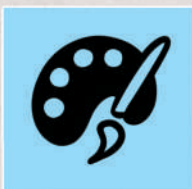
VILÁGOSÍTÁS



HANGOSÍTÁS



SZÍNÉSZEK



MŰVÉSZETI
RÉSZLEG



VIZUÁLIS
EFFEKTEK
(VFX)



FONTOS: A VFX „univerzális” oldal, a játék folyamán bármikor bármilyen másik oldalt helyettesíthet, az akciók végrehajtását is beleértve. A VFX szimbólum megkülönböztető fehér színe erre emlékeztet.

A KÖRÖDBEN (folytatás)

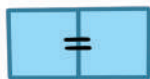
3. Használd a stábkockákat, és hajts végre akciókat

Most, hogy megvannak a körödben használható szereplők és stábtagok, használd őket, hogy akciókat hajts végre. Legfeljebb annyi akciót hajthatsz végre, amennyi dobókockát elérhető mezőre tudsz helyezni. A központi játéktáblán, a díszletlapkákon és a játéktábládon lévő kék akciómezőket használhatod. Másik játékos játékos tábláján lévő akciót nem használhatsz, továbbá azokat az akciómezőket sem használhatod, amelyeken van dobókocka (vagy dobókockák).

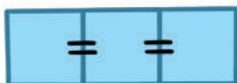
Akció végrehajtásához helyezd a szükséges dobókocká(ka)t a választott akciómező(k)re. Minden akció végrehajtásához bizonyos mennyiségű és/vagy oldalú dobókockára van szükség:



Bármelyik kockaoldallal végrehajtható az akció.



Egy ugyanolyan oldalú kockapárral hajtható végre az akció (bármelyik kockaoldal használható).



Egy ugyanolyan oldalú kockatrióval hajtható végre az akció (bármelyik kockaoldal használható).



Két tetszőleges, bármilyen kockaoldallal végrehajtható az akció.



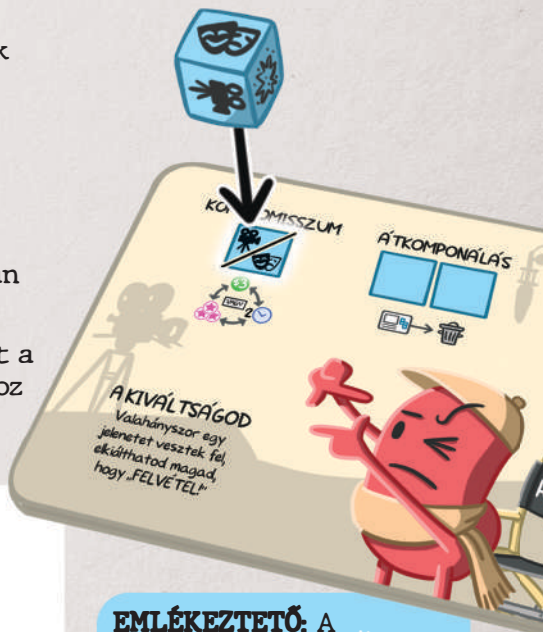
Egy tetszőleges kockaoldallal és egy másik tetszőleges kockaoldallal, **VAGY** a jelzett költség befizetésével (ebben a példában \$1-ért) hajtható végre az akció.



KIZÁRÓLAG a jelzett kockaoldallal használható az akció (ebben a példában színésszel).



A két jelzett kockaoldal egyikével hajtható végre az akció (ebben a példában vagy kamerával, vagy színésszel).



EMLÉKEZTETŐ: A VFX kockaoldal (❄️) univerzális, így ezekkel könnyebben hozhatsz létre az ehhez hasonló akciókhoz párokat, hármasokat.

Költségek befizetése: Minden alkalommal, amikor akció végrehajtásához \$ költséget kell befizetned, fordasd a költségvetéstárcsát a megfelelő mennyiséggel kisebb értékre.



A költségvetések csökkenésének és növekedésének szimbólumai.

A körödben, ha nem tudod vagy nem akarsz, nem kell felhasználnod az összes stábkockádat. Ugyanakkor ezek nem menthetők át a következő körre, így a következő játékos a saját körében újradobja az összes nem használt kockát is.

ZÁROLJ DOBÓKOCKÁT

A lehelyezett dobókockák bármelyikét „zárolható”, ha nem tudod teljesen feltölteni az akció használatához szükséges mezőket. Egy későbbi körben akár egy másik játékos is használhatja ezeket a dobókockákat, hogy a maradék követelmény teljesítésével végrehajtsa az akciót.

PÉLDA: Szofi végre szeretné hajtani a jobb szélső megoldás akciót, de nincsen három ugyanolyan oldalú dobókockája. Van azonban egy kamerája és egy VFX-e, ezeket zárolja az akció egy-egy mezőjére.

Elemér következik, és ha sikerül egy újabb kamerát vagy VFX-et dobni, végrehajtja ezt az akciót.



A zárolások miatt a következő játékos kevesebb dobókockával dob a körében. A kör során azonban bármikor úgy dönthet, hogy az előző körökben zárolt dobókockákat eltávolítja és újradobja azokat. Ezt csak akkor teheti meg, ha a zárolt kockához tartozó akciót nem hajtotta végre a körében. Bármennyi körig zárolva maradhat egy-egy dobókocka.

4. Vedd le a stábkockákat

Miután minden akciót végrehajtottál, amit tudtál, vedd le a végrehajtott akciókhoz használt dobókockákat az akciómezőkről, illetve a leforgatott jelenetről (a jelenet forgatásáról később ejtünk szót), és add oda azokat a tőled balra ülő játékosnak.

Ne feledd, a zárolt stábkockákat hagyd a helyükön.

5. Léptesd az ütemtervet , és add tovább a tárcsákat →

Végül forgasd az ütemtervtárcsát eggyel kisebb értékre, ezzel csökken a rendelkezésre álló időtök. A tárcsát add tovább a tőled balra ülő játékosnak. A köröd ezzel véget ér, a következő játékoson a sor (kezdve a kör 1. lépésével).

Az ütemtervek csökkenésének és növekedésének szimbólumai.






A KÖZPONTI JÁTÉKTÁBLA AKCIÓI

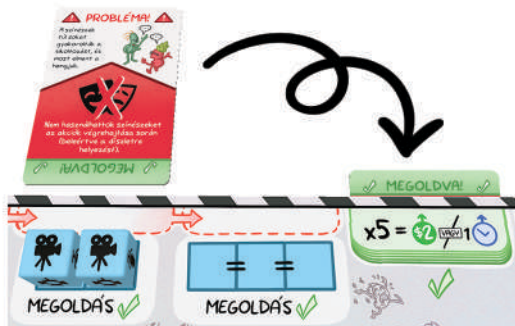
Ezek a központi játéktábla akciólehetőségei, ezeket a köröd 3. lépése során tudod végrehajtani.

MEGOLDÁS

Oldd meg az ezen a kártyahelyen lévő problémakártyát.

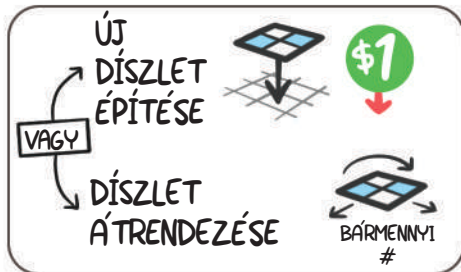
A bal szélső kártyahelyen lévő problémát bármelyik játékos körében meg lehet oldani a kártyahely alá helyezett két tetszőleges kockaoldallal (). A középső kártyahelyen lévő probléma megoldásához két ugyanolyan kockaoldalra van szükség (), a jobbszélső kártyahelyen lévő probléma megoldásához pedig három ugyanolyan kockaoldalra van szükség ().

Egy probléma megoldása után forgasd azt fejjel lefelé, és csúsztasd a központi játéktábla alá a „megoldott problémák” területéhez:



Minden alkalommal, amikor összegyűlik itt 5 megoldott probléma, bónuszhoz juthattok: vagy +\$2 a költségvetéshez, vagy +1 ütemtervhez. Minden alkalommal, amikor ilyen bónuszhoz juttok, forgassátok a költségvetés- vagy ütemtervtárcsát a megfelelő mennyiséggel magasabb értékre, az öt megoldott problémakártyát pedig tegyétek félre.

Abban a nagyon ritka esetben, amikor a problémapakli elfogy, keverjétek meg a megoldott problémakártyákat és alkossatok belőlük egy új problémapaklit.



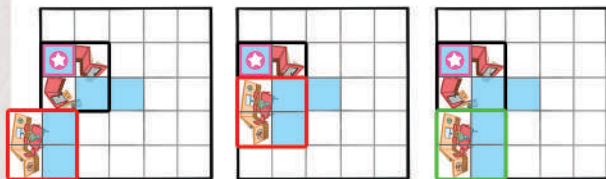
Válassz EGYET:

Fizess \$1-et, hogy az egyik pakli tetejéről elvegyél egy díszletlapkát, és azt tetszőleges helyre, és tetszőleges elforgatással lehelyezd a díszletrácsra. A már ott lévő díszletlapkákat nem módosíthatod.

VAGY:

Mozgasd és/vagy forgasd el a díszletrácson lévő egyik vagy akár összes díszletlapkát tetszőleges módon (mindenféle költség nélkül).

A díszletlapkák nem takarhatják egymást, és a teljes terjedelmükkel a díszletrácson kell lenniük. A díszletrács előrenyomtatott kék mezőit letakarhatjátok a díszletlapkákkal.



Olyan díszletlapkát, amin stábkocka van, nem mozgathatsz át, nem cserélhetsz le, nem dobhatsz el sem a forgatás előtt, sem a forgatás után.

A körödben bármikor költség nélkül eldobhatsz díszletrácson lévő díszletlapkát. Az eldobott díszletlapkát helyezd az általad választott pakli aljára.

GYAKORNOK FELVÉTELE



Fordítsd át az egyik nem felhasznált stábkockát egy általad választott oldalra. Ezt követően húzz egy problémakártyát. *Ezt az akciót nem hajthatod végre olyankor, amikor tele van a problémásor.*

PRODUKCIÓS MEGBESZÉLÉS



Az ötletkártyák jelképezik a fejetekben körvonalazódó terveket, és ezeket csak úgy tudathatjátok a többiekkel, hogy bedobjátok azokat a megbeszéléseken.

Eddig a pontig nem beszélhetsz az ötletkártyáidról a játékosársaidnak, titokban kell tartanod, hogy mi van azokon. Ez azért van, hogy mindnyájatoknak egyénileg legyen lehetősége a közreműködésre. Azt mondhatod, hogy „van egy ötletem, ami talán segíthet”, a többieket pedig megkérdezheted, hogy van-e valakinek jó ötlete, és/vagy javasolhatod, hogy az aktív játékos hívjon össze egy produkciós megbeszélést, de addig nem mutathatod meg a kártyáidat a többieknek.

Ahhoz, hogy kezdedben lévő ötletkártyákat játszhas ki, végre kell hajtandó a produkciós megbeszélés akciót.

Amikor végrehajtod a produkciós megbeszélés akciót, egyszerre kell ki játszani (bedobni) három ötletkártyát, képpel felfelé.

Egyszemélyes játék: Dobd be 1 kézben lévő ötletkártyádat, majd húzz az ötletpakliból 2 másik kártyát, és dobd be azokat.

2 személyes játék: Mindketten dobjátok be 1-1 kézben tartott ötletkártyátokat, majd húzzatok az ötletpakliból 1 további kártyát, és dobjátok be azt.

3 személyes játék: Mindnyájan dobjátok be 1-1 kézben tartott ötletkártyát.

4 személyes játék: Csupán 3 játékos dobhat be 1-1 ötletkártyát. Az aktív játékosnak kell kijelölni, hogy melyik 3 játékos dobjon be ötletkártyát. Aktív játékosként választhatod magadat is, de ez nem kötelező.



A bedobott három ötletről a következőképpen kell dönteni:



Egy kártyát azonnal ki kell játszani.

Kövessétek a kártyán olvasható utasításokat, majd helyezétek az ötletkártyát a dobópakliba.



Egy kártyát tegyetek félre későbbi felhasználásra.

A kiválasztott kártyát helyezétek a tennivalólistához egy rendelkezésre álló kártyahelyre. Ha mindkét kártyahelyen van már ötletkártya, az egyiket lecserélhetitek az új ötlettel, vagy egyszerűen csak dobjátok el az új ötletkártyát.



Egy kártyát a rajta lévő hatás érvényesítése nélkül el kell dobn.

Helyezétek az ötletkártyát a dobópakliba.

A döntés meghozatalához mindenféleképpen érdemes megbeszélgetek egymással a meglátásaitokat, de végül az aktív játékosnak kell eldöntenie, hogy a bedobott kártyákat hogyan használjátok fel.

A produkciós megbeszélés után mindenki, aki ötletet dobott be, húzzon egy-egy új ötletkártyát a húzópakliból, és vegye a kezébe azt.

Amikor elfogy az ötletpakli, keverjétek meg az eldobott ötletkártyákat, és képezetek azokból egy új ötletpaklit.

Az ötlet dobópakliban lévő kártyákat nem nézhetitek át, kivéve ha ezt egy akció lehetővé teszi.

Az ötletkártyák hatásai módosíthatják a játékszabályokat, de ne feledjétek, a problémakártyák hatása mindent felülír, így az ötletek hatásait is.

A KÖZPONTI JÁTÉKTÁBLA AKCIÓI (folytatás)



További akciók, amiket a köröd 3. lépése során végrehajthatsz.

JÁTSZD KI EZT
AZ ÖTLETET!



Játszd ki a tennivalólista egyik kártyáját (ezek azok a kártyák, amik a produkciós megbeszélések során kerülnek ide).

Kövessd a kártyán olvasható utasításokat, majd helyezd a kártyát az ötlet dobópakliba.



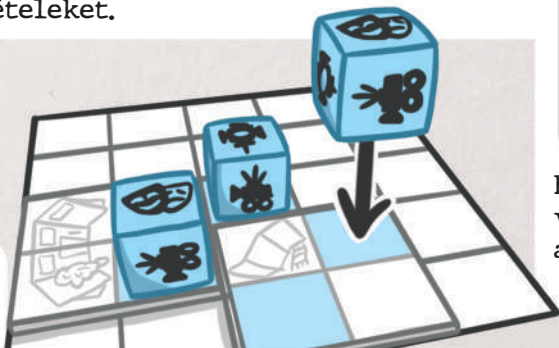
Használj stábtagot a díszletben

Helyezz egy tetszőleges stábkockát a díszletre, egy **kék** mezőre. Ezzel tudod teljesíteni a forgatáshoz szükséges jelenetkártyák mintáit.

A játék elején mindössze egyetlen kék mező látható a díszletrácson, csak erre helyezhetsz stábkockát, a jelenetek forgatásához pedig több díszletlapka megépítésére lesz szükség.

Mivel minden díszletlapkán csupán néhány kék mező van, új díszletlapkák építésével, illetve már megépített díszletlapkák áthelyezésével, forgatásával lehet a szükséges elrendezéseket kialakítani.

Ha egyetlen kör alatt nem sikerül teljesen kialakítani a jelenethez szükséges elrendezéseket, akkor a **zárolási lehetőséggel** élve a stábkockák a díszleten maradhatnak, hogy egy későbbi körben teljesíthessétek a feltételeket.



A díszletlapkák mezőinek egy részén megszerezhető bónusz (vagy büntetés) látható, ezek akkor érvényesülnek, ha van rajtuk stábkocka, és az adott stábkocka használatával forgatsz jelenetet:



Amikor egy jelenet előkészítésekor ilyen mezőre helyezel stábkockát, \$1-et **spórolsz** a jelenettel. Nem veszítesz \$1-t, ha ez a díszletlapka képpel felfelé van.



Amikor egy jelenet előkészítésekor ilyen mezőre helyezel stábkockát, a jelenet befejezése után 1-gyel **növekszik** a színvonal.



Amikor egy jelenet forgatásakor ilyen mezőn stábkocka van, húznod kell egy problémakártyát. Ha a problémásor tele van, ezt a mezőt nem használhatod a jelenet forgatásához.

Bizonyos díszletlapkákon lévő mezők meghatározzák, hogy milyen kockaoldal helyezhető oda:



Kizárólag adott kockaoldal kerülhet az ilyen mezőkre (a példában színész). A VFX univerzális oldalként szintén lehelyezhető ilyen mezőkre, de csak a feltételben meghatározott kockaoldaloként funkcionálhat, tehát a példánál maradva ebben az esetben a VFX színész lehet, de hang nem.



Ilyen mezőkre **NEM** helyezhető VFX kockaoldal.



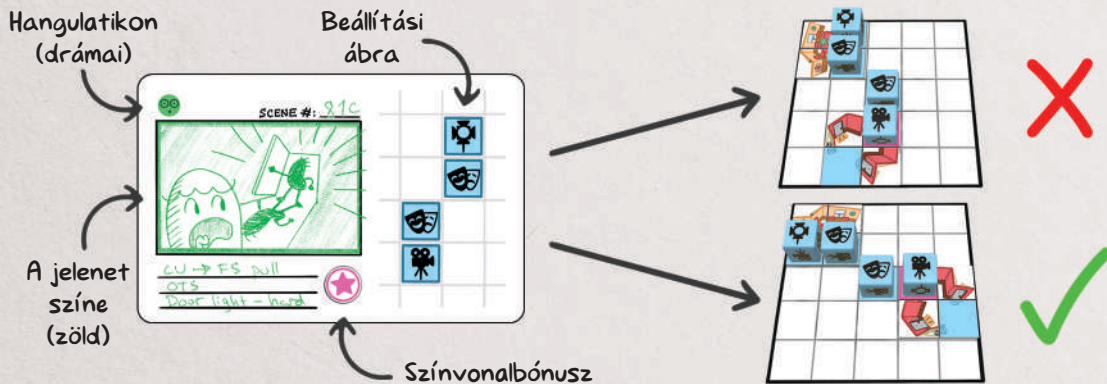
Bármilyen kockaoldalt is helyezel ide, az a forgatás során univerzálisként funkcionál. Bármilyen másik kockaoldalt helyettesíthet.

Emlékeztető: Nem mozgatható, forgatható el vagy dobható el azokat a díszletlapkákat, amelyeken stábkocka van.


JELENET FORGATÁSA


A forgatókönyvmezőkön lévő bármelyik elérhető jelenetkártyát választhatod a forgatáshoz. Minden jelenetkártyán egyedi elrendezés vagy beállítási ábra látható, ami meghatározza, hogy milyen kockaoldalakra van szükség és azok milyen elrendezésben kell, hogy szerepeljenek a díszletben a forgatáshoz. A forgatókönyvmezőkön lévő jelenetkártyák kínálata változhat bizonyos ötletkártyák, játékosábla-akciók és/vagy problémák hatására. Az eldobott jelenetkártyákat helyezétek a jelenetpakli aljára.

A jelenet beállításában a stábkockákat el lehet forgatni a jelenetkártyán látható elrendezéshez képest, de a tükörkép nem megengedett.






A köröd során bármikor leforgathatod a jelenetet, ha a díszleten lévő stábkockák teljesítenek egy szükséges mintát. Nem szükséges a teljes díszlet összes kék mezőjére dobókockát helyezni, kizárólag azt az elrendezést kell teljesítened, ami a beállítási ábrán látható.

PÉLDA: Szofi és Elemér egyetértenek abban, hogy leforgatják a lila jelenetet (1). Szofi következik. A  dobókockákkal a díszlet átrendezése akciót választja (2), amivel a díszletlapkákat (3) úgy rendezi át, hogy megegyezzen a jelenet beállítási ábrájával.


Ezt követően zárja a  dobókockákat (4), hogy elkezdje kialakítani a beállítást, de a jelenetet még nem tudja leforgatni.

A köre véget ér, a zárt dobókockákat a díszleten hagyja, a két dobókockát pedig, amit az átrendezéshez használt, átadja Elemérnek.

Elemér következik, dob a nála lévő dobókockákkal (5), amiknek ez az eredménye:  . A -t a díszletre (6) helyezi, és most már következhet a jelenet forgatása.



Megjegyzés: Ha az előző körökről zárt dobókocka maradt a díszleten vagy más akcióhelyeken, azokat nem mozgathatod át a körödben egy másik mezőre. Ugyanakkor dönthetsz úgy, hogy eltávolítod a zárt dobókockákat és újradobod azokat, majd tetszés szerint használod fel őket. Ezt nem teheted meg azokkal a dobókockákkal, amikkel a körödben már akciót hajtottál végre, vagy jelenetet forgattál a segítségükkel.

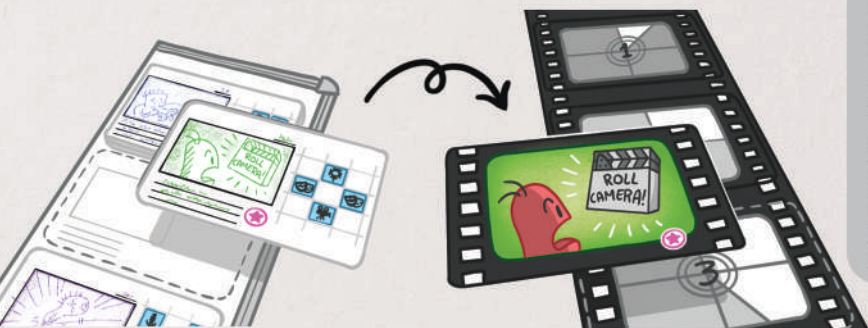
Emlékeztető: A VFX kockaoldal () univerzális kockaoldalként használható, bármilyen másik kockaoldal helyettesíthet.

JELENET FORGATÁSA (folytatás)

Egy befejezett jelenet forgatásakor kövesd az alábbi lépéseket:

1. Fizesd ki a költséget. Forgasd a költségvetéstárcsát a forgatókönyv melletti jelenetköltséggel alacsonyabb értékre. Vedd figyelembe, hogy bizonyos díszletlapkák vagy ötletkártyák módosíthatják a jelenet költségét, a költség azonban sohasem lehet \$0-nál kevesebb. Ezt követően megkapod/fizesd ki a további bónuszokat/költségeket.

2. Mozgasd a jelenetet. Helyezd a jelenetkártyát a forgatókönyvről a vágószobába. Fordítsd meg a jelenetet a színes másik oldalára:



A forgatókönyv mezőinek költségei/bónuszai:



A felső mező költsége \$4, és 1-gyel növekszik az ütemterv.



A középső mező költsége \$3, és nincs további bónusza vagy büntetése.



Az alsó mező költsége \$2, és 1-gyel csökken a színvonal.

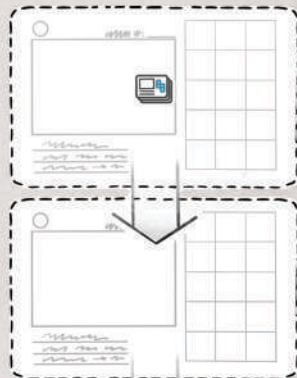
A befejezett jeleneteket az #1-es mezővel kezdve, lefelé haladva, növekvő számsorrendben kell a vágószobába helyezni. Vedd figyelembe, hogy bizonyos problémák, ötletek és játékosakciók átrendezhetik a vágószoba kártyáit, és akár üres mezők is maradhatnak két kártya között. Az újonnan ide kerülő kártyát helyezd mindig a vágószoba legkisebb értékű üres mezőjére.

Ha a forgatókönyv középső vagy alsó jelenetét fejezed be, üressé válik a forgatókönyv egyik mezője. Az üressé váló helyre csúsztasd a fölötte lévő kártyát, a legfelső üres mezőre pedig fordíts meg egy új kártyát a jelenetpakli tetejéről. Ha a legfelső jelenetkártyát fejezed be, egy kártyát sem kell lejjebb csúsztatnod, automatikusan elérhetővé válik a jelenetpakli felső kártyája.

3. Növeld a színvonalat. Ha a jelenet azonnali színvonalbónuszt (★) biztosít, azonnal érvényesítsd ezt a bónuszt a színvonalasávon. Ha a jeleneten nincs színvonalbónusz, nincs teendő.

Emlékeztető: Amikor a körödben a „vedd le a stábköckákat” lépésben dobókockákat távolítasz el, távolítsd el azokat a dobókockákat is, amit a jelenet forgatásához használtál. A díszletlapkákat hagyd a helyükön.

Megjegyzés: A jelenetforgatás kockaakciónak számít. Az akcióhoz használt dobókockák nem használhatók újra ugyanabban a körben, így ugyanazoknak a dobókockáknak a használatával nem forgathatsz többször egy körön belül (kivéve ha ezt egy ötletkártya vagy különleges akció lehetővé teszi).



A JELENETEK SZÍNEI

A jeleneteknek öt különböző színe lehet, mindegyik kapcsolódik a jelenet tartalmához.

Ezeknek a színeknek a mennyisége és elrendezése bónuszokat vagy büntetéseket jelenthet a vágószobában a játék végén a szöveggönyv függvényében (a szöveggönyvkártyákról bővebben a 17. oldalon).



VICCES



ÉRZELGŐS



TRAGIKUS



DRÁMAI



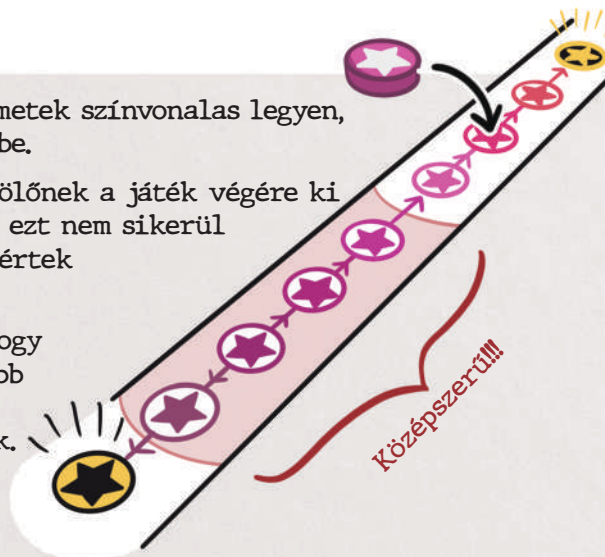
ERŐSZAKOS

SZÍNVONAL

Ahhoz, hogy nyerjete, el kell érnetek, hogy a filmek színvonalas legyen, és visszafogadjanak benneteket a filmipar kegyeibe.

Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy a színvonaljelölőnek a játék végére ki kell mozdulnia a **középső, középszerű zónából**. Ha ezt nem sikerül elérnetek, elveszítitek a játékot, még ha bele is fértek a költségvetésbe, és időben el is készül a film.

Mindkét irányban sikeresek lehettek: a célotok, hogy összehozzatok egy legalább „nem rossz”, de leginkább „filmművészeti remekmű”-vet, vagy célzottan „annyira rossz, hogy már jó” filmet is készíthettek. Nem számít, hogy milyen irányt céloztok meg, csak az a fontos, hogy a színvonaljelölő a játék végére elhagyja a piros zónát, kizárólag így járhattok sikerrel.



A minőség
növekedésének
és csökkenésének
szimbólumai.

A játék során számos módja van annak, hogy növekedjen és csökkenjen a filmek színvonal. A következők mind növelhetik vagy csökkenthetik a filmek színvonalát: bizonyos jelenetek befejezése, meghatározott díszletekre helyezett stábkockák, ötlet- és problémakártyák végrehajtása, bizonyos játékosakciók, sőt meghatározott problémák.

A színvonaljelölő nem mozoghat a „filmművészeti remekmű” mezőnél magasabbra és az „annyira rossz, hogy már jó” mezőnél alacsonyabbra.

Ha bármikor egy hatás költségeként csökkentenetek kell a filmek színvonalát, képesnek kell lennetek, hogy a teljes költséget kifizessétek. Ez azonban a színvonal növelésére nem igaz, végrehajthattok olyan akciókat, amik miatt növekszik a színvonal olyankor is, ha már elértétek a „filmművészeti remekmű” mezőt, és a jelölő már nem tud feljebb mozogni.

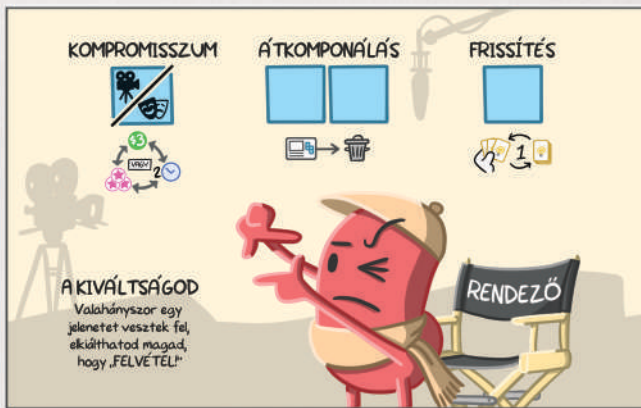
Ha a zárójelenet költsége miatt nem kerültök a piros zónába, és a színvonaljelölő az összegzés után a piros zónán kívül van, együtt, egy csapatként megnyeritek a játékot.

PÉLDA: A rendező használhatja a kompromisszum akciót, és 3-mal csökkenti a színvonalat, hogy kapjon \$2-t. Ezt az akciót nem hajthatja végre, ha a színvonal háromnál kevesebb lépésre van a sáv aljától.

JÁTÉKOSTÁBLÁK

Minden játékos táblán három akciólehetőség van, amit a játékos tábla tulajdonosa tud használni a stáb kockákkal. A jobb szélső (FRISSÍTÉS) akció minden játékos táblán ugyanaz, a másik két akciólehetőség azonban minden játékos táblán egyedi.

Emlékeztető: Kizárólag a saját játékos tábládon hajthatsz végre akciókat, más játékosok játékos tábláin nem.



A játékos táblák „játékos kiváltság”-ot is tartalmaznak: Ez egy egyedi, állandó, játék közbeni különlegesség, amit bátran használhatsz, amikor erre lehetőség adódik. A játékmenetre ugyan nincs közvetlen hatása, de megkönnyíti a szerepjátékot, és vidámabbá teszi a hangulatot.

Állapodj meg a játék elején abban, hogy használj-át-e ezeket a kiváltságokat, vagy figyelmen kívül hagyj-át azokat. Ha mindnyájan beleegyeztek, tiszteletben kell tartanotok és el kell fogadnotok a többi játékos kiváltságát.

A JÁTÉKOSTÁBLÁK AKCIÓI

Ezek a leírások minden karakter játékos ségédletén is szerepelnek.

Minden játékos



Dobd el egy kézben tartott ötletkártyádat, és húzz helyette egy másikat.



RENDEZŐ



KOMPROMISSZUM



Váltsd át a következő három lehetőség egyikét egy másikra: \$3, 3 színvonal vagy 2 ütemterv. A váltás végrehajtásához megfelelő mennyiségű erőforrással kell rendelkezned.

PÉLDA: Csökkentsd 3-mal a színvonalat (ha a színvonaljelölő legalább 3 mezővel az „olyan rossz, hogy már jó” fölött van), hogy \$3-mal növeld a költségvetést. Azt is megteheted, hogy az ütemtervet csökkentened 2-vel, hogy a színvonalat 3-mal növeld.

ÁTKOMPONÁLÁS



Dobd el a forgatókönyv bármelyik kártyáját, és helyezd azt a jelenetpakli aljára. Ha két jelenetkártya között üres hely marad, csúsztasd a helyére a felette lévő kártyát.



LÁTVÁNY- TERVEZŐ



DÍSZLET TERVEZÉSE



Építs egy díszletlapkát \$1-ért (válassz a két pakli tetejéről egyet) és/vagy mozgass vagy forgass el bármennyi már megépített, de nem foglalt díszletlapkát a díszletrácson.

UTOLSÓ SIMÍTÁSOK



Azonnal 1-gyel növekszik a színvonal.



PRODUCER



RÖVIDEBB ÚT



Kapsz \$2-t, és húzz egy problémakártyát.

Megjegyzés: Ha a problémásor tele van, nem hajthatod végre az akciót.

MEGBÍZÁS



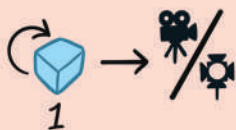
Változtasd tetszőleges kockaoldalra bármennyi még nem használt stábkockádat.



OPERATŐR

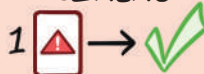


KAMERAKOCSI



Fordíts át egy még nem használt stábkockát kamera vagy világosítás oldalra.

RAGASZTÓ- SZALAG



Oldj meg egy tetszőleges problémát.

A FILMCSILLAG



ÚJ OLDALAK



Cseréld le a szövegekönyv egyik felét (a felsőt vagy az alsót) az alatta lévő pakli egy tetszőleges kártyájára.

Megjegyzés: Az akció végrehajtása előtt nem nézheted át a paklit.

A FILMCSILLAG KISUGÁRZÁSA



JÁTSSZ
KI 1-ET!

Játszd ki a tennivalólista egyik általad választott ötletkártyáját. A használat után dobd el azt.



VÁGÓ



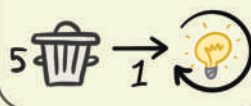
ÚJRAVÁGÁS



A vágószobában lévő jelenetkártyákat tetszőleges módon átrendezheted.

Megjegyzés: Ezt az akciót nem használhatod, amíg nincs legalább egy jelenet a vágószobában.

VISSZAJÁTSZÁS



Válassz ki a dobópakliban lévő felső öt ötletkártya egyikét, és játszd ki azt.

Megnézheted az ötlet dobópakli felső öt kártyáját, mielőtt végrehajtanád az akciót.

A JÁTÉK VÉGE

Amikor a vágószoba megtelik öt jelenettel, a filmek elkészült.

A játék az aktuális kör befejezése után véget ér. Az aktív játékos hajtsa végre a szokásos lépéseket, de **az ütemtervet ne léptesse a köre végén.**

Amikor az utolsó kör is véget ér, ellenőrizzétek a szöveggönyvet, hogy a vágószobában lévő jelenetek elrendezése és színei alapján megállapítsátok a jutalmakat és a színvonalbónuszokat vagy -büntetéseket.

MEGJEGYZÉS: Az utolsó körben az aktív problémák „ennek a körnek a végén” hatásait ugyanúgy érvényesíteni kell.

SZÖVEGGÖNYVKÁRTYÁK

A szöveggönyv két alapvetően véletlenszerű félből áll össze. Minden szöveggönyvkártya tartalmazza a filmcím egyik felét és a játék végi pontozás feltételét. Ez meghatározza, hogy a játék végén milyen színvonalbónusz vagy -büntetés érvényesül a vágószobában lévő jelenetek elrendezése és színei alapján.

A játék során bizonyos ötletkártyákkal, játékos tábla-akciókkal és/vagy problémák hatásaival megváltoztathatók a szöveggönyvet, azonban mindig kell lennie egy felső és egy alsó félnek. Kizárólag a végső szöveggönyvet kell figyelembe venni a színvonal pontozásakor.

Emlékeztető: A szöveggönyvbónuszokat és -büntetéseket kizárólag a játék VÉGÉN kell összesíteni, és nem akkor, amikor a jelenetek a vágószobába kerülnek.



Ebben a példában a játék végén a vágószobában lévő minden lila jelenet után 1-gyel CSÖKKEN, az egymással szomszédos kék és sárga jelenetpárok után pedig 2-vel NÖVEKSZIK a színvonal.

PREMIER

Miután a játék véget ér, utolsó lépésként tartások filmpremiert, olvassátok ki a történetet a jelenetekből, kezdjétek az elsővel, és haladjatok az utolsó irányába.

Ragadjatok popcornot, ha szeretnétek, vegyétek figyelembe a vágószobai mezők fölötti mondatkezdéseket, és mondjátok el a cselekményt a saját értelmezésetekben. Felváltva is folytathatjátok a történetet, de egy játékos is elmondhatja a teljes sztorit. Rádást!!!



A SZÖVEGKÖNYVEK KULCSSZIMBÓLUMAI

MINDEGYIK



A vágósobában lévő mindegyik ilyen színű jelenet után a játék végén... (ebben a példában minden zöld jelenet után...)

MINDEGYIK



VAGY



A vágósobában lévő mindegyik ilyen vagy olyan színű (ebben a példában piros vagy kék) jelenet után a játék végén...

MINDEN 2



A vágósobában lévő minden 2 ilyen színű jelenet után a játék végén... (ebben a példában minden kettő lila jelenet után...)

MINDEGYIK



ÉS



A vágósobában lévő mindegyik ilyen és olyan színű (ebben a példában piros és kék) jelenet után a játék végén...

Mivel legfeljebb 5 jelenet lehet a vágósobában, ez a bónusz legfeljebb kétszer érhet pontot.

Ha a vágósoba #4 vagy #5 jelölésű mezőjén van ilyen színű jelenetek (ebben a példában sárga) a játék végén...



Ebben a példában az egy-egy sárga kártya a 4-es és 5-ös mezőn kétszer érnek pontot.



Az egymás után következő ugyanolyan színű jelenetpárok után (itt, két piros)...

A szomszédosságot kell figyelembe venni. A piros-piros-piros kártyák kétszer érnek pontokat.



Minden ilyen színű jelenet után (ebben a példában kék), ami két másik jelenet között van (tehát nem az első és utolsó mezőn van a vágósobában)...



VAGY




Minden esetben, amikor két ilyen színű jelenet (ebben a példában sárga és lila) közvetlenül szomszédos egymással...

A szomszédosságot kell figyelembe venni.

A sárga-lila-sárga kártyák kétszer érnek pontokat.



EGYSZEMÉLYES SZABÁLYOK

Az egyszemélyes játék szabályai változatlanok. Ha olyan ötlet- vagy problémakártyát húzol, aminek a hatásához további játékosokra lenne szükség (ahogyan ezt a + szimbólum jelzi), dobd el azt, és húzz helyette másik kártyát.

5-6 SZEMÉLYES JÁTÉK SZABÁLYAI

Akár öt vagy hat fővel is játszhattok, hiszen összesen hat játékos tábla van. Az, hogy ekkora játékoszámmal mennyire élvezetes a játék, az nagyban múlik a csapatotokon, figyeljeteK arra, hogy mindenki aktívan részt vehessen a játékban akkor is, amikor nem ő van soron.

Ha belevágtok egy öt- vagy hatszemélyes játékba, vegyétek figyelembe a következőket:

1. Három helyett legfeljebb **kettő** ötletkártya lehet a kezetekben.
2. A négyzemélyes játékhoz hasonlóan, amikor produkciós megbeszélés akciót hajtotok végre, az aktív játékos választja ki azt a három játékost (akár magát is választhatja, de nem kötelező), aki ötletkártyát dob be. Ezt követően az aktív játékos dönti el, hogy melyik ötletkártyával mit kezd.

STÚDIÓKÁRTYÁK

Gratulálunk! Egyre nagyobb a hírnevetek a szakmában, elismeréssel figyelik, hogy határidőre, alacsony költségvetéssel, minőségi munkát raktok le az asztalra. Fordult a kocka, és a filmes cégek könyörögnek NEKTEK azért, hogy VELETEK dolgozhassanak. Itt volt már az ideje, igaz? Az egyetlen gond csak az, hogy mindegyiküknek megvannak a maga rigolyái...

Ha már van egy kis gyakorlatotok a játékban, és komolyabb kihívásra vágytok, még a játék előkészítése előtt válasszatok egy stúdiókártyát. Minden kártya egyedi szabályokat tartalmaz, amivel új korlátozások vagy szabályváltozatok lépnek életbe. Egyesek több választható nehézségi szintet is kínálnak.

A stúdiókártyák szabályai ellentmondásba kerülhetnek a játékban lévő másik kártyákkal. Ilyen esetben a stúdiókártya szabálya felülírja az összes többi szabályt, beleértve a problémákat is. Ha olyan probléma- vagy ötletkártyát húzol, amit az aktuális körülmények között nem lehet ki játszani, dobd el azt a kártyát, és húzz helyette újat.



A FILMETEK MÉG DÍJAZÁST IS KAPHAT!



Akár „filmművészeti remekmű”-vet, akár „olyan rossz, hogy már jó”-t, vagy a kettő között bármit forgattatok, a filmekre igazán nagy siker várhat.

Forgassátok le ténylegesen a játékban befejezett filmeket, ez ugyanolyan könnyű és szórakoztató lehet, mint olvasópróbát tartani a kártyáitokkal, vagy előszereplős változatot készíteni a történetetekből. Osszátok meg velünk az elkészült produkciótokat a BoardGameGeek.com oldal Frenetikus forgatás (Roll Camera!) fórumán. Állandó ajándékokkal és díjakkal jutalmazzuk a legtöbb szavazatot kapott videókat, szóval terítsétek ki a vörös szőnyeget.



FILMKÉSZÍTÉSI SZÓJEGYZÉK

16mm / 35mm / 70 mm - A legtöbb mozifilmet a mai napig filmszalagra forgatják. A legismertebb celluloid filmszalagméreteket jelölik ezek a számok. Minél magasabb a szám, annál jobb lesz a kép minősége, viszont annál drágább is.

24 mm / 50 mm / 75mm - Általánosságban használt objektív méretek a fókusz távolság alapján meghatározva. A méretek meghatározzák a végleges kép látószögét, hogy mennyire lesz tág vagy épp szűk.

2 FŐS / ANSNITT / TOTÁL / NAGYTOTÁL - Különböző képkivágás-, azaz plántípusok. A 2 FŐS plánban kettő szereplő látszik, akik nagyjából ugyanannyira látszódnak a képen. Az ANSNITTban egy szereplő vállal fölül, mögül látunk egy vagy több másik szereplőt. A TOTÁL az egyik legnagyobb képkivágásunk, a szereplők egészalakban látszódnak, illetve a környezetüket, a helyszínt is látjuk, de a szereplők a hangsúlyosabbak. A NAGYTOTÁLban viszont a helyszín a fontosabb, a szereplőket kevésbé vagy egyáltalán nem látjuk. Inkább arra használják ezt a plánt, hogy megmutassák a helyszínt, környezetet, ahol a jelenet játszódik.

Vissza kezdőbel - Egy-egy jelenet forgatása közben a színészek és stábtagok is több pozíciót bejárhatnak a díszletben, ezeket a pozíciókat számmal is szokták jelölni. A „vissza kezdőbe” kifejezés akkor használják, ha a jelenetet valamilyen okból kifolyólag előlről kell kezdeni. Ilyenkor mindenki visszatér a kiindulópozíciójához.

Díszpó - Az a dokumentum, amit minden, forgatáson aktuálisan résztvevő színész és stábtag megkap a forgatást megelőzően. Tartalmazza mindig a forgatás kezdetét, hogy kinek mikorra kell megjelennie a díszletben, az aznapi jelenet szövegekönyvét, sőt még az ebédszünet idejét is.

Catering - A cateringcsapat felelős a forgatás ideje alatt az étel- és italellátásért.

Közeli / Félközeli / Totál - Gyakorta használt képkivágási kifejezések, amik meghatározzák, hogy a színész(ek) milyen mértékben látszódnak a képen. A közeli általában azt jelenti, hogy válltól felfelé, a félközeli mellkastól felfelé, a totál pedig teljes alakos.

Dolly-kocsi - A dolly-kocsira a kamerát szokták rászerelni, ha azt szeretnék, hogy egy adott sínen haladjon végig a kamera, vagy hogy a kamera képe ne remegjen.

Majd utómunkában megoldjuk - Egy kétségbesett kiáltás, ami arra utal, hogy a forgatáson elkövetett hibák ellenére a stáb tovább megy egy következő jelenetre, és majd vágáskor, utómunka alatt valahogy kijavítják a kisebb-nagyobb hibákat. Természetesen ez sokszor rengeteg pénzébe kerül a produkciónak, és nem ritka, hogy a hiba így is benne marad az elkészült filmben.

Szükszálag - Multifunkcionális felszerelés, amit a világosítóktól kezdve egészen az operatőrig mindenki használ, hiszen bármit meg lehet vele szerelni. A ragasztószalaggal ellentétben nem hagy ragacos nyomot maga után.

Gripes kocsi - A gripesek egy technikai csapat, akik az összes felszerelésért, állványért, daruért, dolly-kocsiért és még rengeteg hasonló eszközért felelnek. Ezeket egy kis kocsin tartják, amivel a díszletben és annak környékén furikáznak.

Az arany óra - Az arany óra a napnak egy olyan szakasza, amikor a Nap már lemenőben van, és épp nem bukik még le a horizont alá. Ilyenkor gyönyörű, aranyszínű fényvel festi meg a tájat. Ingyen hangulatvilágítás.

Végző csekkolás - Mielőtt egy jelenet forgatása elkezdődne, a sminkes és művészeti stábtagok utoljára átnézik a díszletet, a színészeket, statisztákat, hogy biztos minden és mindenki jól nézzen ki.

Az emberi állvány - Nem túl elegáns kifejezés arra az esetre, ha bármelyik technikai eszközt, kamerát vagy épp a világítást nem teszik állványra, hanem valamelyik stábtagnak kell tartania.

Hangtalan felvétel - Vannak olyan felvételek, amikhez nem szükséges, hogy a hangtechnikusok rögzítsenek bármilyen hangot. A jelenet kezdetén ezt azzal jelzik, hogy a csapóval, a szokástól eltérően, nem csapnak.

Svenkelés - A svenkelés az a kameramozgás, amikor a kamera a saját tengelye körül mozog, akár horizontálisan, akár vertikálisan.

Perforációs lyukak - A filmszalagok szélén látható lyukak, amik a szalagok felfűzésében segítenek.

Fix objektív - Olyan kameraobjektív, aminek a gyújtótávolsága fix, tehát nem lehet vele zoomolni.

Kamera forog - Az operatőr jelzése, hogy a kamera forog. Ilyenkor becsatlakozik a többi technikus is a felvételbe, majd a rendező elordítja magát, hogy: TESSÉK!

Atmoszféra hang - Minden szobának, helyiségnek van egy természetes, alap atmoszféra hangja. A hangtechnikusok rögzítik ezt a hangot, hogy az utómunka során a vágó felhasználhassa azt, hogy a különböző snittek közti vágás hangját elrejtthesse.

Oldalak - A diszpón szokás jelezni, hogy a forgatókönyv melyik oldalait tervezik az aktuális napon leforgatni.

Csapó - A csapó az az eszköz, ami alapján a vágó be tudja azonosítani a felvételeket, hogy pl. melyik jelenetet forgatták, hanyadik felvételnél tartanak, továbbá segít szinkronba hozni a képi anyagot a felvett hanggal.

Snitt - A felvételek másik elnevezése. Hasznosnak ítélt nyersanyag, ami az elejétől a végéig hibátlan. A jelenetek is több snittből állnak össze.

Zoom objektív - Olyan kameraobjektív, aminek nincs fix gyújtótávolsága, azaz képes arra, hogy zoomoljon.

IMPRESSZUM

Játékterv, illusztráció,
grafikai tervezés, szövegek és fejlesztés
MALACHI RAY REMPEN
www.keenbean.studio

Játékszabály
SAM HILLIER
www.philosocopter.com

Grafikai tervezéssel kapcsolatos konzultáció
WE ARE KNYTT
www.weareknytt.com

Fő játékesztelők
MAXIME RIOUX
JAYDEN BAILEY
MICHAEL HERBERS
DAN CALLAGHAN
GRATTAN AIKINS
ISABELLE SCHMITZ
DANIEL MCLELLAN
AVA TRAMER
BAER LEDERMAN

További külön köszönet

IRIS BORIERO	NOAH REMPEN
ERIK REMPEN	KILIAN REMPEN
PATRICIA REMPEN	STAN HIRSCH
WOLFGANG REMPEN	MONICA REMPEN
CHRIS PALMER	SEBASTIAN HIMBERGER
JON AMAR	OLIVER VALENTE
ADAM DONALD	JON-CARLOS EVANS
KAMILIJA CIZAITTE	AGOSTINA CERDAN
ZAC YEATES	TONY GO
MAX SACKER	MARC SPECTER

KÖSZÖNET MINDENKINEK, AKI TESZTELTE EZT A JÁTÉKOT
ÉS TÁMOGATTA AZT A KICKSTARTEREN.

HATALMAS KÖSZÖNET!



reflexshop

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu

 **creative commons**

*This work is licensed under the
Creative Commons Attribution-
Noncommercial-ShareAlike 4.0
International License.*

ROLL CAMERA!
THE FILMMAKING BOARD GAME
is a production of



www.keenbean.studio

TARTALOMJEGYZÉK



PROBLÉMAKÁRTYÁK 5



AKCIÓMEZŐ-TÍPUSOK 7



A KÖZPONTI JÁTÉKTÁBLA AKCIÓI 9-11



ÖTLETKÁRTYÁK 10



DÍSZLETLAPKÁK 9, 11-12



JELENET FORGATÁSA 12



SZÍNVONAL 14



A JÁTÉKOSTÁBLÁK AKCIÓI 15-16



SZÖVEGKÖNYVKÁRTYÁK 17-18



www.keenbean.studio

