



Scenariusz
ZA MILION



INSTRUKCJA

ŚWIAT GRY

Nadszedł ten czas w roku, kiedy wielkie hollywoodzkie studia wybierają nowe scenariusze, aby wyprodukować hity kinowe na następne lato. Scenarzyści, pracujący często w zespołach, zawzięcie rywalizują o sukces. Jeżeli zostaną zatrudnieni, zarobią miliony.

Akcja Scenariusza za Milion odbywa się w pełnym przepychu hollywoodzkim biurze. Po dogłębnej analizie rynku, studio stworzyło perfekcyjnego bohatera, równie idealnego złoczyńcę oraz sprawdzoną strukturę znaną z każdego hitu minionej dekady, gwarantującą miliony zysku. To, czego studio potrzebuje, to detale.

Dwa zespoły scenarzystów zostały zaproszone, aby zaprezentować swoje pomysły przed Producentem studia. Podczas spotkania oba zespoły pracują nad tym samym filmem, przedstawiając pomysły na pięć standardowych scen. W każdej rundzie, Producent wybiera najlepszy Pomysł, który staje się elementem wspólnej historii. Przegrany Pomysł zostaje odrzucony i traktowany, jakby nigdy nie istniał.

CEL

Każdy zespół rywalizuje o wygraną w większości z pięciu rund i zapewnienie sobie umowy na napisanie scenariusza.



KOMPONENTY



36 kart Postaci Bohaterów



36 kart Postaci Złoczyńców



6 kart Wizerunków Producentów



5 kart Prezentacji Producenta



1 Klepsydra



Ta Instrukcja



5 kart Prezentacji Zespołu Zielonego



5 kart Prezentacji Zespołu Czerwonego



5 kart Prezentacji Zespołu Granatowego



4 kart Zadań Zespołu Zielonego



4 kart Zadań Zespołu Czerwonego



4 kart Zadań Zespołu Granatowego

PRZYGOTOWANIE

1. Wybierzcie Producenta

Gracz wybrany jako Producent jest połączeniem sędziego i mistrza ceremonii. Prawdopodobnie im bardziej ekstrawertyczny i energiczny będzie Producent, tym więcej zabawy będzie miał ze swojej roli.

2. Wybierzcie Postać Producenta

Gracz wcielający się w rolę Producenta wybiera lub dobiera losowo jedną kartę Wizerunku Producenta.

Przód karty jest jawny i obrazuje Producenta, a tył sekretną listę tego, co Producent ceni sobie w filmach. Scenarzyści nie mogą zobaczyć sekretnej listy Producenta.

3. Wybierzcie Zespoły

Pozostali gracze dzielą się na dwa Zespoły: Czerwony i Zielony. Członkowie poszczególnych Zespołów powinni siedzieć razem.

Trzeci, Granatowy Zespół, jest tworzony jeśli chcecie się podzielić na 3 zespoły. To świetna opcja, jeśli chcecie grać w 4 osoby, z 1 Producentem i 3 Zespołami. W grze z 3 Zespołami zasady nie ulegają zmianie, ale dla ułatwienia, w dalszej części instrukcji będziemy zakładać, że gracze w 2 Zespoły.

4. Przygotujcie Obszar Gry

- Podzielcie karty Prezentacji na trzy talie – jedną dla Zespołu Zielonego, jedną dla Czerwonego i jedną dla Producenta, tak jak pokazano na obrazku na kolejnej stronie – ułóżcie karty w kolejności od 1 do 5, z 1 na wierzchu.
- Weźcie wszystkie karty Bohaterów i Złoczyńców, potasujcie każdą talię osobno i połóżcie je w zakrytym stosie, tak jak pokazano na kolejnej stronie.
- Połóżcie karty Zadań w pobliżu.
- Połóżcie Klepsydre pośrodku obszaru gry.



5. Wybierzcie Gatunek

W branży filmowej jest wiele Gatunków do dyspozycji, ale jeśli jesteście nowi w Hollywood, polecamy zacząć od Trybu Blockbusterowego. Pozwala on na włączanie elementów dowolnego Gatunku do waszej Prezentacji. Możecie spotkać kowboja w westernie, cyborga w filmie science fiction albo wampira w horrorze, ale jedynym miejscem, w którym natkniecie się na bionicznego wampira z magicznym rewolwerem jest właśnie Blockbuster.

Gdy wasza grupa pozna grę już lepiej, możecie się świetnie bawić ograniczając historię do konkretnego Gatunku. Możecie wybierać z następujących opcji:



Blockbuster



Science Fiction



Dramat



Western



Akcja / Przygodowy



Fantasy



Kryminał / Thriller



Horror

ROZGRYWKA

Gra trwa 5 rund. W każdej rundzie Producent dobiera wierzchnią kartę ze stosu kart Prezentacji Producenta, po czym rozgrywacie 4 fazy. Fazy te są opisane szczegółowo poniżej. Gdy rozegrana zostanie finalna karta Prezentacji Producenta, scenariusz jest gotowy, podliczane są punkty i ogłasza się zwycięski Zespół.

1. Wprowadzenie

Każdą rundę otwiera Wprowadzenie. Producent dobiera swoją pierwszą kartę Prezentacji Producenta i czyta ją na głos, tak aby każdy wiedział, jaki to moment historii.

UWAGA: W kolejnych rozgrywkach, gdy będziecie już zapoznani z kartami Prezentacji Producenta, Producent może przyspieszyć rozgrywkę, czytając na głos tylko tekst na żółto.

Każda karta Prezentacji Producenta opisuje Scenę oraz zadaje 2 pytania. Producent chce, aby Scenarzyści rozbudowali Scenę i przedstawili ją w ciekawy i zapamiętywalny sposób. 2 pytania dokładnie podsumowują to, czego oczekuje Producent.

Podczas wygłaszania Prezentacji, każdy Zespół skupia się przede wszystkim na odpowiedzi na 2 pytania. Są one również widoczne na każdej karcie Prezentacji Zespołu.

2. Burza mózgów

Karta Prezentacji Producenta na tę rundę została przeczytana, Postacie zostały utworzone, rozdano karty *Prezentacji*. Teraz czas na burzę mózgów.

Każdy Zespół ma 3 minuty na omówienie swoich Prezentacji. Gdy Producent obróci Klepsydrę, każdy Zespół omawia w swoim gronie swoje pomysły odnoszące się do dwóch pytań Producenta. Odpowiedzi powinny być tak jasne, konkretne i zapamiętywalne, jak to tylko możliwe.

Producent pilnuje czasu, patrząc na klepsydrę. Dwa obroty klepsydry oznaczają upływ 3 minut. Nie kłóćcie się z Producentem. W Hollywood czas płynie szybko, a jak mówi powiedzenie: „jeśli nie jesteś gotowy, to nie jesteś wart zachodu”.

Zanim zaczniecie, musicie wiedzieć, jak stworzyć Postać. To jedna z pierwszych czynności, które będą kazały wam wykonać karty *Prezentacji* Producenta. W końcu bez Postaci nie byłoby niczego, oprócz scenerii.

TWORZENIE POSTACI

W Scenariuszu za milion oba Zespoły pracują nad jedną historią i Postaciami. W przeciwieństwie do reszty gry, tworzenie Postaci to współpraca, nie rywalizacja.

Nowa Postać jest tworzona zawsze wtedy, gdy w danej rundzie wymaga tego karta Prezentacji Producenta. Tworzenie Postaci polega na dobraniu trzech kart ze stosu kart Bohaterów (pomarańczowe) lub Złoczyńców (fioletowe). Każdy Zespół oraz Producent dobierają po 1 karcie. Karty Postaci, które macie dobrać, wskazane są na karcie Prezentacji Producenta.

Położcie 3 karty Postaci obok siebie w kolejności, w jakiej je dobrano. Producent wybiera płeć Postaci i odpowiednio z jej odmianą odczytuje dobrane karty. Zobaczycie, że każda z nich podzielona jest na 3 sekcje oznaczone numerami 1, 2 i 3. Odczytywana jest tylko jedna sekcja każdej karty: sekcja 1 z pierwszej karty, sekcja 2 z drugiej karty i sekcja 3 z trzeciej. Zobaczycie, że sekcja 2 zawiera kilka opcji. Zawsze używajcie tej obok symbolu Gatunku, który gracie, w tym symbol z trybem Blockbusterowym.



PRZYKŁAD: NA 2. KARCIE PREZENTACJI PRODUCENTA WIDZICIE GRAFIKĘ Z POLECENIEM, ABY UŻYĆ 1 KARTY POSTACI BOHATERA I 2 KART POSTACI ZŁOCZYŃCÓW, ABY STWORZYĆ POMOCCNIKA:



POWIĘDZMY, ŻE TWÓJ GATUNEK TO FANTASY, A PRODUCENT WYBIERA KOBIECĘ. ZGODNIE Z KOLEJNOŚCIĄ POKAZANYCH POWYŻEJ KART, SOJUSZNICZKĄ BOHATERA STAJE SIĘ WTEDY EKSCENTRYCZNA WICEKRÓLOWA, ZDETERMINOWANA ZAPISAĆ SIĘ NA KARTACH HISTORII.

Zwieńczając tworzenie Postaci, Producent wybiera jeden Zespół, który nada imię Postaci. Drugi Zespół decyduje jaki aktor, w jakim wieku zostanie do niej obsadzony. Aktor ten może być żywy lub nieżyjący. Możecie również powiedzieć coś w stylu: „Ta Postać jest grana przez ośmioletniego Jamesa Deana.”

Uwaga: Choć nazwy postaci na kartach występują w rodzaju męskim, niech Producent nie obawia się doboru płci Postaci do potrzeb swojej wizji.

ROZGRYWKA

3. Prezentacja

Producent decyduje, który Zespół przedstawia Prezentację jako pierwszy. Każdy Zespół ma 90 sekund (1 obrót klepsydry), aby zaimponować Producentowi swoim przedstawieniem Sceny. Nie chodzi tylko o odpowiedź na 2 pytania z karty Prezentacji w tej rundzie. Chodzi o historię: o to, aby Producent mógł zobaczyć ten film oczami wyobraźni, aby mógł wyobrazić go sobie tak dobrze, żeby poczuł się jak na sali kinowej.

Prezentacja składa się z Głównej Narracji, różnych Zadań Pomocniczych oraz Komentarza Producenta.

Rozdajcie Zespołom karty Zadań kładąc je odkryte na stole. Każdy gracz wybiera Zadanie, które chce wykonywać:

• Główna Narracja •

- Główna Narracja jest przedstawiana przez Lidera Prezentacji i może być uznana za główne Zadanie – to centralna część Prezentacji.
- Lider Prezentacji jest zawsze wspomagany przez swój Zespół. Każdy członek Zespołu ma możliwość odezwania się i pomocy Liderowi, gdy ten straci wątek lub będzie potrzebował inspiracji.
- Członkowie Zespołu powinni uważać, aby nie przejąć całkowicie Głównej Narracji. Niewielu Producentów spojrzaloby przychylnie na taki brak dyscypliny. Takie zachowanie może nawet skutkować utratą punktu.

• Zadania pomocnicze •

- Improwizowanie Linii Dialogowych, Efekty Dźwiękowe i Ścieżka Dźwiękowa to Zadania Pomocnicze. Zadania te są wykonywane przez członków Zespołu, dzięki czemu pomagają Liderowi Prezentacji. Ich celem jest stworzenie jak najlepszej atmosfery. Każdy wie, że Producenci uwielbiają dobrze przedstawione prezentacje – czasami robią one na nich większe wrażenie, niż merytoryczna zawartość Prezentacji.
- Lider Prezentacji może poprosić poszczególnych członków Zespołu, aby wykonali swoje Zadania Pomocnicze w danym momencie historii. Jeśli chcą, mogą dodać coś od siebie, o ile nie ingeruje to za bardzo w Główną Narrację.

UWAGA: Oczywiście nie powiemy wam, jak prezentować. Powyższy sposób przydzielania Zadań to tylko sugestia. Jeśli twoja koleżanka Marlena to świetna osoba, ale nie czuje się dobrze jako Główny Narrator, nie zmuszaj jej. Tak samo jeśli twój kumpel Dominik niekoniecznie lubi gry tego typu; daj mu zadanie Efektów Dźwiękowych lub Ścieżki Dźwiękowej, aby mógł sobie nucić i pomrukiwać, jak mu w sercu zagra.

Jeśli wasz Zespół ma mniej niż 4 graczy, niektórzy z nich będą musieli wziąć na siebie więcej Zadań Dodatkowych. Jeśli macie więcej niż 4 graczy, niektórzy z nich mogą pracować razem nad jednym Zadaniem.

• Komentarz Producenta •

- Gdy Zespół zakończy Prezentację, Producent może poświęcić około 30 sekund na kolejne pytania. Dokładniej ujmując, jeśli Zespół nie udzielił odpowiedzi na 2 zadane mu pytania, Producent może poprosić o dalsze wyjaśnienia.

Następnie kolejny Zespół wygłasza swoją Prezentację.

UWAGA: Kolejność przeprowadzenia Prezentacji Zespołów powinna się zmieniać co rundę.



ROZGRYWKA

4. Werdykt

- Gdy Producent wysłucha obu Prezentacji, musi poddać je szczerzej ocenie. Budując napięcie podczas nawiązywania do swojego Wizerunku, Producent pokrótce mówi co mu się podobało i nie podobało w każdej Prezentacji. Następnie ogłasza, która Prezentacja zostanie zawarta w Fabule filmu.
- Prezentacja, która została włączona do Fabuły, daje danemu Zespołowi 4 punkty.

Prezentacja, która nie trafiła do Fabuły, może mieć w sobie jakieś perełki: ciekawe elementy fabularne, postacie, linie dialogowe, lokacje, czy efekty dźwiękowe, których Producent nie chce zmarnować. Może on kupić te elementy, aby użyć ich w bieżącej fabule albo odłożyć je na półkę i wykorzystać w przyszłych projektach.

- Producent może kupić do 3 takich elementów, dając po 1 punkcie za każdy z nich Zespołowi, którego Prezentacja nie została wybrana do Fabuły.

Jeśli Producent chce wdrożyć któryś z nich w bieżący projekt, musi poinformować Zespoły o zmianach, jakie zaszły w Fabule.

Runda kończy się podliczaniem i ogłaszaniem punktacji przez Producenta.

UWAGA: Najlepiej, jeśli Producent utrzymuje tempo i od razu zaczyna kolejną rundę, przypomina Zespołom o dotychczasowych postępach w Fabule i wraca do fazy Wprowadzenia, dociągając kartę Prezentacji kolejnej rundy.

Warunki zwycięstwa

Kolejne fazy są rozgrywane, dopóki nie zostanie dociągnięta piąta i ostatnia karta Prezentacji, kończąca daną rundę. Punktacja Zespołu pod koniec gry oznacza, ile nadziei Producent pokłada w każdym z Zespołów.

Zespół z wyższym wynikiem wygrywa! Nagradzany jest zleceniem na napisanie letniego Hitu Kinowego, który podbije świat szturmem i przyniesie twórcom bogactwo!

W przypadku remisu, Producent prosi każdy Zespół o naradzenie się i wymyślenie tytułu filmu oraz chwytliwego sloganu. Wygrywa Zespół, który bardziej zaimponuje Producentowi!

WSKAZÓWKI DLA SCENARZYSTÓW

Używajcie konkretów

Przedstawianie Postaci jako Lilith „Szkieletor” Jones, wysokiej łowczyni nagród z Alaski, noszącej wężowe buty, z pewnością mówi o niej więcej niż nazwanie jej „kobietą przy barze”.

Wracajcie do ustalonych informacji

Twórcie tak dużo nowych Postaci, miejsc i wydarzeń w historii, jak tylko chcecie, ale pamiętajcie, że bardziej przekonujące jest tworzenie na bazie ustalonych już treści. Dzięki temu historia jest tematyczna, spójna i kompletna. To satysfakcjonujące, gdy jakieś Postacie powracają lub gdy relacje między Postaciami rozwijają się z czasem.

Twórzcie atmosferę

Ożywcie trochę świat przedstawiony. Jakie znajdziecie w nim dźwięki, zapachy, smaki? Opisanie scenerii i panującego w niej klimatu nie pójdzie na marne.

Mów „tak, a do tego...”

Członkowie Zespołu, który da się ponieść inspiracji, często tworzą w oparciu o swoje pomysły, zamiast kłócić się o nie. Podczas Burzy Mózgów częściej powinniście usłyszeć „tak, a do tego...”, zamiast „nie, ale...”

WSKAZÓWKI DLA PRODUCENTA

Utrzymuj wysokie napięcie

Producenci w Hollywood prawie zawsze działają pod presją (albo przynajmniej udają). Szybkie tempo jest kluczowe, a twoją pracą jest zapobieganie spadkom energii za wszelką cenę. Wszystko musi iść do przodu. Musisz wywierać presję, bezlitośnie pilnować terminów i powstrzymywać Scenarzystów przed przekrzykiwaniem się. Komentując, zadając pytania, czy tworząc napięcie, musisz robić to zwięźle i treściwie.

Najlepiej, jeśli zawsze będziesz mieć na uwadze, która faza gry będzie kolejna. Jeśli jedna faza przechodzi w następną bez chwili przerwy, szanse na spadek energii są małe.

Przypominaj Scenarzystom o punktacji

Powinieneś przypominać Scenarzystom o ich punktacji pod koniec każdej rundy. Im częściej będą dowiadywać się, jak im idzie, tym bardziej zażarcie będą ze sobą rywalizować.

Pilnuj dominujących graczy

Ekstrawertycy mogą nieumyślnie przyćmiewać introwertyków. Można tego jednak uniknąć zmieniając osobę na stanowisku Lidera Prezentacji w każdym Zespole co rundę oraz nalegając, aby Główna Narracja nie była zagłuszana przez Zadania Pomocnicze.

Możesz także adresować dodatkowe pytania bezpośrednio do konkretnych, cichszych graczy.

Nadaj swojemu Producentowi jakiś charakter

Wciel się w twój Wizerunek Producenta jak tylko zechcesz. To, jak bardzo odniesiesz się do preferencji z tyłu karty, zależy tylko od ciebie.

Chodzi o to, aby mieć z tego frajdę. Pamiętaj, że producenci filmowi to często osoby z niezłym charakterkiem i strasznie wybujałym ego. Czy twój Producent rzuca niezrozumiałymi nawiązaniami do filmów? Krzyczy na ludzi bez powodu? Jest tu dla pieniędzy, czy dla sztuki? Szanuje, czy nienawidzi swojej widowni? Trzęsiej się na widok krytyków?

Sprawuj władzę absolutną

Twoja władza pozwala ci nagiąć zasady gry w dowolnym momencie. Jesteś Producentem, a to znaczy, że nigdy, przenigdy się nie mylisz.

• Dla Noa Jules Donley •

PROJEKT GRY: Daniel Stamm
PROJEKT GRAFICZNY: Mateusz Kopacz
PROJEKT OKŁADKI: M81 Studio, Mateusz Kopacz
ILUSTRACJE: Raphael Sultanov
INSTRUKCJA: Daniel Stamm, Tyler Brown, Joanna Kijanka
SKŁAD WERSJI POLSKIEJ: Bartosz Makświej
MENEDŻER PRODUKCJI: Grzegorz Polewka



© 2021 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13,
44-190 Knurow

Wszystkie prawa zastrzeżone. Powielanie i publikowanie zasad gry, komponentów gry lub ilustracji bez zgody Portal Games zabronione.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: <http://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

