

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ



СОСТАВ ИГРЫ



5 ПЛАНШЕТОВ



**1 ПЕСОЧНЫЕ
ЧАСЫ**



**5 СЧЁТЧИКОВ
(5 ЦВЕТОВ)**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ
КОМПОНЕНТЫ:**



**5 ФОНАРИКОВ
(5 ЦВЕТОВ,
ДВУСТОРОННИЕ)**



**60 КАРТ
ПОИСКА**



**5 ФИГУРОК
ИГРОКОВ**



**4 ЖЕТОНА
РАЙОНОВ**



1 ЛУННЫЙ КУБИК



**7 ЖЕТОНОВ
УСКОРЕНИЯ**



**1 ФИГУРКА
ЛУНЫ**



5 КАРТ РАЙОНОВ



**1 ЖЕТОН
ИСПЫТАНИЯ**

БОНУС:



1 ПОСТЕР – исключительно декоративный элемент.
Не требуется для игры, но позволяет увидеть полную картину!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ой, уже стемнело!

Самое время собрать друзей и выяснить, кто остался на улице! Возьмите свой верный фонарик и отправляйтесь на охоту за необычными персонажами, которые прячутся в округе. Объедините усилия, чтобы найти их всех и вернуться домой до того, как придёт время ложиться спать!

«В центре внимания» – это кооперативная игра, в которой вы действуете заодно, чтобы найти как можно больше спрятавшихся персонажей. Продержитесь 5 раундов, помогайте друг другу и вернитесь домой вовремя!

СОТРУДНИЧЕСТВО ИЛИ СОРЕВНОВАНИЕ?

«В центре внимания» – это кооперативная игра, однако пара простых правил может превратить её в соревнование.

Ниже приведены правила для игры в кооперативном режиме. Инструкцию для соревновательного режима можно найти на стр. 6.

Что предпочтёте вы: объединить усилия или посоревноваться за победу? Выберите подходящий вам режим!

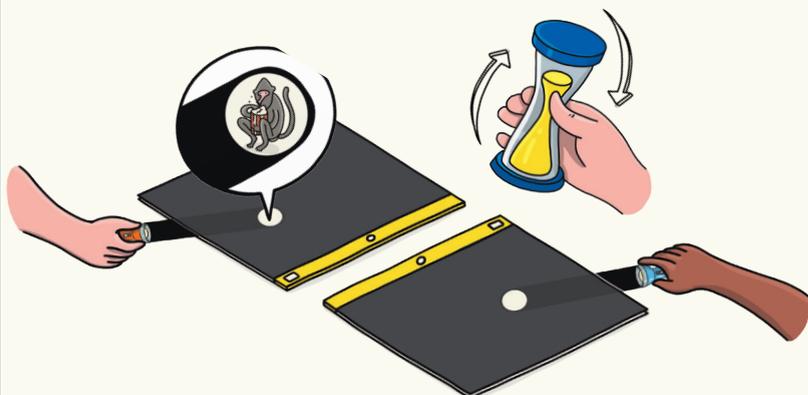
ХОД ИГРЫ

1

НАЧНИТЕ ПОИСКИ!



ПОСМОТРИТЕ НА КАРТУ на верху колоды. Это спрятавшийся персонаж, которого необходимо найти в этом раунде. Все игроки ищут одно и то же изображение.



ПЕРЕВЕРНИТЕ ПЕСОЧНЫЕ ЧАСЫ, чтобы начать раунд.

ВСТАВЬТЕ ФОНАРИК в свой планшет между прозрачным слоем и картонным фоном и начинайте искать! На каждом планшете есть **несколько копий изображения** с карты – попробуйте найти их все!

Важно: каждый ведёт поиски самостоятельно. Вы **не можете делиться** своими находками с другими игроками. **Не говорите, сколько копий вы нашли**, а также много их или мало, на ваш взгляд!

Поиск останавливается, как только **заканчивается песок в часах**. Не беда, если вы забыли проверить время и задержались на несколько секунд. Но если вы стремитесь к точности, лучше использовать сайт таймером.

ПРИМЕЧАНИЕ: При игре с детьми младшего возраста можно использовать упрощённые правила на стр. 5 для более спокойной игры.

2

ВЫБЕРИТЕ ОТВЕТ!



Закончив поиски, уберите **фонарик** из планшета. Установите на своём счётчике число по количеству найденных вами **копий изображения** и положите его перед собой лицом вниз. Помните: **правила запрещают сообщать другим игрокам это число!**



Когда все игроки будут готовы, одновременно переверните счётчики. Теперь вы знаете, как каждый из вас справился с заданием!



3

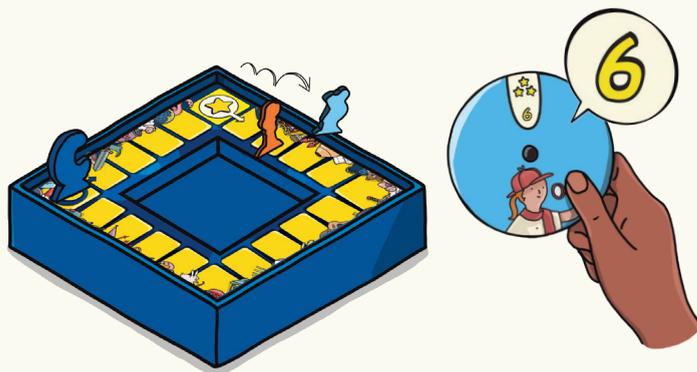
3

ПЕРЕДВИНЬТЕ ФИГУРКИ ИГРОКОВ!



Переверните карту поиска на сторону с подсказкой. Число в круге в её левом верхнем углу обозначает количество копий этого изображения на каждом планшете.

Рядом с ним в квадратах отображено точное расположение каждой копии на планшете с соответствующим символом. Вы не обязаны знать, где именно находится каждая копия. Но вы можете использовать эти подсказки, если хотите понять, что именно не заметили.



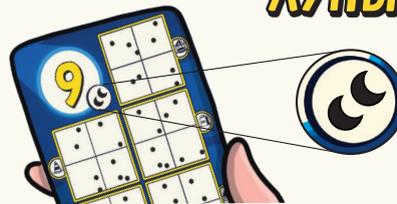
Передвиньте свою фигурку по треку **на столько клеток, сколько звёзд** изображено над числом, которое вы отметили на счётчике. Передвиньтесь на **1 бонусную клетку** в награду за свой орлиный глаз, если вы нашли все **копии скрытого изображения**. Если же вы отметили **большее число**, чем указано на карте поиска, то ваша фигурка в этом раунде **не двигается совсем!**

ДЕРЖИТЕСЬ ВМЕСТЕ! Вы все должны вернуться домой вовремя! После того как каждый передвинул свою фишку, один из **ведущих игроков** может **помочь** отстающему (но **только один раз** в ход!). Вернувшись на **1 клетку назад**, он может выбрать игрока, который **передвинется на 1 клетку вперёд**.

Не применяется, если играет только 1 игрок!

4

ПЕРЕДВИНЬТЕ ФИГУРКУ ЛУНЫ!



Самое время и луне продолжить свой ход!

Ещё раз посмотрите на обратную сторону разыгранной карты поиска. На некоторых из них рядом с подсказкой можно увидеть **1 или несколько значков** ☾. В этом случае луна немедленно двигается на соответствующее количество клеток по треку.

Затем **бросьте лунный кубик** и выполните выпавшее действие:

- ☾ → Передвиньте луну ещё **на 1 клетку**.
- ☾ → Передвиньте луну ещё **на 2 клетки**.
- ☾ → Все игроки **переворачивают фонарики** на сторону с низким зарядом. **В следующем раунде** их луч станет слабее! **Но только на 1 раунд** – не забудьте перевернуть фонарики обратно, когда он закончится!



Если по окончании движения фигурка луны оказалась **на одной клетке** с фигуркой игрока или **обогнала её**, это значит, что уже о-о-очень поздно и вам надо торопиться!

Если у вас остались **жетоны ускорения**, лежащие лицом вверх, **переверните по 1 из них за каждого игрока**, поравнявшего с луной или оставшегося позади неё. После этого вы можете переместить фигурку этого игрока на клетку **перед луной**.



Если же все ваши жетоны ускорения уже перевернуты лицом вниз, **игра заканчивается** (см. «Конец игры»).

Закончив двигать фишки, сбросьте разыгранную карту поиска. Теперь на верху колоды лежит новая карта с персонажем. **Готовьте фонарики и начинайте следующий раунд!**

4

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после того, как разыграны **5 карт поиска**, или в тот момент, когда фигурка луны догнала фигурку хотя бы одного из игроков и при этом у вас не осталось жетонов ускорения.

Если все игроки опережают луну по треку, вы победили! Теперь **подсчитайте и сложите:**

- 1** количество **жетонов ускорения, лежащих лицом вверх;**
- 2** количество **клеток** между **фигуркой последнего игрока** и **фигуркой луны.**

Результат – это ваш игровой счёт. Сравните его с таблицей ниже, чтобы узнать, как вы справились!

ЛУНА ДОГНАЛА ХОТЯ БЫ ОДНОГО ИЗ ИГРОКОВ

0-2

3-5

6-9

10+

**ПОПРОБУЙТЕ ЕЩЁ РАЗ!
ВСЕ ДОЛЖНЫ УСПЕТЬ ДОМОЙ!**

КАК РАЗ ВОВРЕМЯ!

ХОРОШИЙ РЕЗУЛЬТАТ!

ОТЛИЧНОЕ ВРЕМЯ!

**НЕВЕРОЯТНО! ПОРА ПОПРОБОВАТЬ
БОЛЕЕ СЛОЖНЫЙ РЕЖИМ!**



ВАЖНО!

Скорее всего, после нескольких партий некоторые из вас запомнят подсказки на картах поиска. Если кто-то из игроков уверен, что помнит подсказку текущей карты, сбросьте её и возьмите новую.

Если вы сыграли множество партий, и ситуация часто повторяется с разными картами, мы рекомендуем попробовать режим «Районы» (см. следующую страницу).

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

В зависимости от возраста и опыта игроков вы можете повысить или снизить сложность игры.

ЛЕГКО: больше времени на поиск! Рекомендуется для игроков младшего возраста. Когда песок в часах закончится, вы можете перевернуть их ещё раз, чтобы играть **дополнительно 1 минуту**. Если вы используете сайт с таймером, выберите режим «Легко».

НОРМАЛЬНО: это стандартный уровень сложности, который соответствует ранее описанным правилам.

СЛОЖНО: луна движется **быстрее!** В фазе передвижения перемещайте фигурку луны **дополнительно на 1 клетку**. В качестве напоминания положите жетон испытания значком ☾ вверх.

НЕВОЗМОЖНО: луна движется **ещё быстрее!** В фазе передвижения перемещайте фигурку луны **дополнительно на 2 клетки**. В качестве напоминания положите жетон испытания значком ☾ вверх. В этом режиме у вас практически нет права на ошибку!

ИСПЫТАНИЕ СКОРОСТИ: изучив всех персонажей, вы можете дополнительно повысить сложность игры, **сократив время** на поиски. Используйте сайт с таймером и выберите ограничение по времени: «Быстро» (45 секунд) или «Супербыстро» (30 секунд). У вас не будет шанса осмотреть одну и ту же область дважды, поэтому придётся замечать персонажей с первого взгляда. У вас для этого достаточно зоркий глаз?

РЕЖИМ «РАЙОНЫ»

ПОСЛЕ НЕСКОЛЬКИХ ПАРТИЙ ВЫ И ВАШИ ДРУЗЬЯ, ВЕРОЯТНО, ЗАПОМНИТЕ ПОДСКАЗКИ ДЛЯ НЕКОТОРЫХ КАРТ. ЕСЛИ ВЫ СТАЛИ ЭКСПЕРТАМИ, ЭТОТ РЕЖИМ ДЛЯ ВАС!

Каждый планшет разделён на 4 района, которые отмечены одним из символов: ■ квадратом, ● кругом, ◆ ромбом или ▲ треугольником.

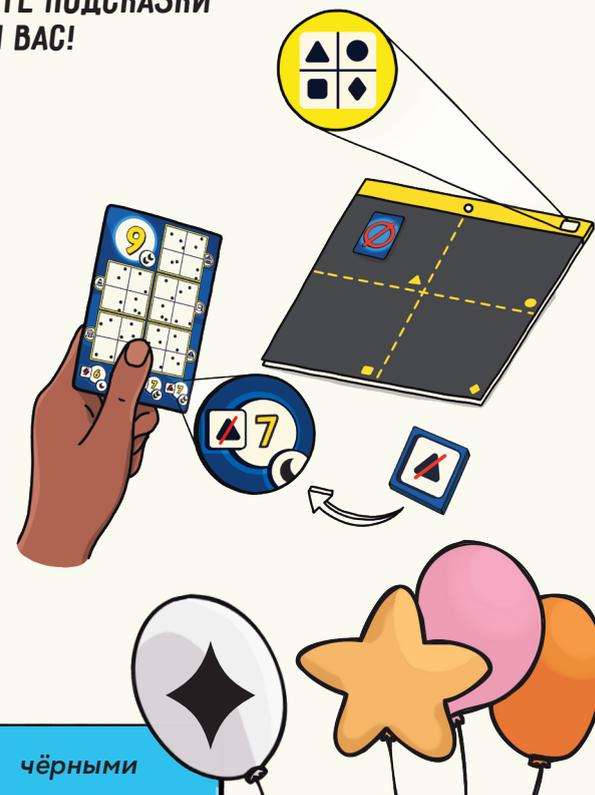
Положение каждого района на планшете можно узнать, сверившись со **схемой** вверху, в правой части жёлтой полосы. Обратите внимание, что **на разных планшетах символы соответствуют разным районам**.

При игре в данном режиме внесите следующие изменения:

- 1 Перед началом партии выберите или возьмите случайным образом **1 жетон района**. На каждом жетоне 1 из 4 символов изображён перечёркнутым.
- 2 Каждый игрок помещает **карту района** на соответствующую часть своего планшета.

Играйте по обычным правилам со следующим ограничением: **вы не можете выполнять поиск** в том районе планшета, на котором лежит карта.

Затем, перевернув карту поиска на сторону с подсказкой, вы уже не смотрите на число в левом верхнем углу. **Нужная вам подсказка** – это число в самом низу карты, **рядом с символом района**, выбранного в начале партии. Вместе с ним указано и новое значение движения луны.



ПРИМЕЧАНИЕ: границы между районами на планшетах отмечены чёрными треугольниками по краям и **БЕЛЫМ ВОЗДУШНЫМ ШАРОМ** в центре.

СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ

Внесите следующие изменения, чтобы начать соревнование!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ: уберите фигурку луны, лунный кубик и жетоны ускорения из игры – они вам не понадобятся.

ХОД ИГРЫ: в фазе передвижения игроков игнорируйте правило «ДЕРЖИТЕСЬ ВМЕСТЕ!».

Фаза передвижения луны отсутствует. Вместо этого в конце раунда **ведущий игрок** (или игроки) **переворачивает свой фонарик стороной с низким зарядом вверх**: его луч будет слабее в следующем раунде. Все остальные игроки держат фонарики заряженной стороной вверх.

КОНЕЦ ИГРЫ: игра заканчивается после того, как были разыграны **5 карт** поиска. Побеждает игрок, который продвинулся **дальше всех** по треку! В случае ничьей победа достаётся тому, чей фонарик повернут стороной с низким зарядом вверх. Если ничья сохраняется, победа делится между игроками.

«РАЙОНЫ»: соревноваться можно также и в режиме «Районы». Играйте с теми же изменениями, которые описаны для кооперативного режима.

СОЗДАТЕЛИ

Авторы игры: Лоренцо Сильва, Хьялмар Хах

Оформление: Джулия Гиджини

Дополнительная графика: Аннакьяра Росси,

Фабио Френкл

Руководитель проекта: Карола Корти

Арт-директор: Лоренцо Сильва

Графический дизайн: Фабио Френкл,

Аннакьяра Росси

Руководитель производства: Иления Д'Абундо

Правила: Алессандро Пра, Карола Корти

Редактура: Уильям Ниблинг, Алессандро Пра

Русскоязычное издание

подготовлено GaGa Games

Переводчик: Валерия Зитева

Корректор: Ирина Котова

Редактор: Жанна Олыва

Дизайнер-верстальщик: Анна Докалина

Руководитель проекта: Елена Ткачева

Руководитель редакции: Валерия Горбачёва

Общее руководство: Антон Сковородин



Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2024 – правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.