

Настольная игра Тилля Ф. Тенка

Artline

Эрмитаж



Правила игры

СОСТАВ ИГРЫ

96 картин
Правила игры



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте колоду картин и раздайте каждому игроку 5 карт, не показывая их остальным. Откройте верхнюю карту колоды и положите в открытую горизонтально посередине стола. Оставшуюся колоду положите на стол так, чтобы все игроки могли дотянуться.

Первым ходит тот, кто последним был на художественной выставке.



СУТЬ ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке. В свой ход игрок пытается сыграть карту с руки («картину») в горизонтальный или вертикальный ряд карт, объединённых общей темой («галереей») на столе (в «музее»). **Если игрок не хочет или не может этого сделать, вместо этого он сбрасывает одну карту с руки** (сброшенные карты выбывают из игры).

В конце хода игрок подбирает на руку карту из колоды.

Цель игры — первым избавиться от всех карт на руках. Для этого нужно проводить выставки — разыгрывать карты на пересечения горизонтального и вертикального ряда (в этом случае игрок не подбирает карту в конце хода).

Сыграть карту

В свой ход игрок может добавить одну карту с руки в любую галерею. Карту надо играть по соседству (в вертикальный или горизонтальный ряд) с хотя бы одной уже лежащей на столе: длинная сторона к длинной, короткая к короткой. Ориентация картин на картах не имеет значения. Нельзя накладывать карты друг на друга.

Сыграть карту можно, только если она входит в одну галерею со всеми картами в том же ряду. **Галерея — это группа карт с общим элементом на картинах.** Каждая карта может быть частью двух галерей: горизонтальной и вертикальной.

Уже выложенные на стол карты нельзя двигать. Игровая область ограничена краями стола. Нельзя сыграть карту, если она не помещается на стол.



ПРИМЕР: ВЫКЛАДЫВАНИЕ КАРТЫ

Карты А и Б выложены правильно. Карты В и Г — неправильно (первая не соблюдает ориентацию, вторая не граничит с другими картами).



Сыграть карту можно одним из трёх способов:

1. Открыть галерею
2. Расширить галерею
3. Провести выставку

1. Открыть галерею

Если сыгранная карта становится второй картой в своём ряду (горизонтальном или вертикальном), игрок открывает новую галерею. Он должен объявить, какой общей темой объединены карты в этом ряду. С этого момента в этот ряд можно будет выкладывать только те карты, которые соответствуют теме галереи. Если игрок одной картой открывает

сразу две галереи (одну горизонтальную и одну вертикальную), он называет темы для обоих рядов.

Тема галереи может быть общей («тёмный фон»), относиться к какой-то детали картины («мост») или к нескольким элементам («спящий ребёнок со светлыми волосами»).

Тема должна относиться к тому, что присутствует на картине. Нельзя формулировать её через то, чего на картине нет («нет синих слонов»). Тема должна основываться только на самом изображении, но не на его интерпретации («герои»), стилистике («реализм»), технике («масло на холсте») и т. п. Название картины и имя художника даны исключительно для справки и тоже не могут быть темами.

Кроме того, тема должна быть понятной всем игрокам. Если хотя бы половина соперников не понимает, о чём идёт речь, игрок должен придумать другую тему или сыграть другую карту.

В ходе игры нельзя изменять уже установленную тему для галереи. Нельзя открыть вторую галерею с такой же темой.

Обратите внимание: чем подробнее сформулирована тема, тем сложнее будет игрокам добавлять новые карты в этот ряд.

ПРИМЕР ОТКРЫТИЯ ГАЛЕРЕИ

- На стартовой карте изображены собаки. Игрок может открыть новую галерею, сыграв карту с любой стороны от стартовой.
- Игрок кладёт ниже стартовой карты карту с изображением лошади. Вертикальный ряд из двух карт считается новой галереей, и игрок объявляет для неё тему: «животные». Теперь сверху и снизу от этих карт можно класть только карты с изображением животных. Однако слева и справа от них можно будет открыть новые галереи с другими темами.



2. Расширить галерею

Если карта сыграна в уже существующую галерею (она продолжает ряд из двух или более карт с определённой темой), она должна содержать элемент (или элементы), ранее выбранный темой этой галереи. Если сыгранная карта добавлена сразу в два ряда (горизонтальный и вертикальный), она должна соответствовать по теме обеим галереям, в которых оказалась. Если тема какой-то из галерей ещё не определена, игрок должен объявить её.

В одном и том же ряду не могут находиться разные галереи. Также в одном ряду не могут находиться картины, между которыми

нет ничего общего, — даже если эти карты не граничат непосредственно друг с другом. Даже если у выложенной карты нет соседних по горизонтали или вертикали, но с другой стороны музея в этот ряд уже выложены карты, новая карта должна подходить к старым по теме.



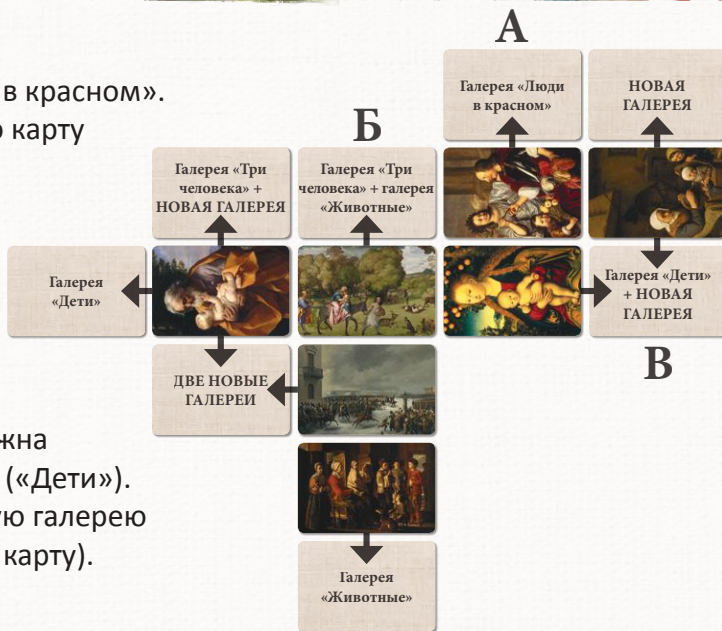
ПРИМЕР РАСШИРЕНИЯ ГАЛЕРЕИ

А Тема вертикальной галереи — «Люди в красном».

На место «А» можно выложить только карту с человеком в красной одежде.

Б На пересечении двух рядов (место «Б») можно выложить только карту, подходящую темам двух галерей: вертикальной («Животные») и горизонтальной («Три человека»).

В Карта, выложенная на место «В», должна продолжить горизонтальную галерею («Дети»). Также она откроет новую вертикальную галерею (её тему выберет игрок, выложивший карту).



ВАЖНО!

Если игрок выкладывает в галерею карту, которая не подходит заданной теме, этот ход могут оспорить остальные игроки. Все, кроме выложившего карту, голосуют, подходит ли карта к теме галереи. Если хотя бы половина игроков проголосует «за», карта остаётся на месте. В противном случае выложивший карту игрок забирает её обратно и должен сделать другой ход. Точно таким же способом разрешайте и другие разногласия, которые могут возникнуть по ходу игры (например, можно ли выложить карту с четырьмя людьми в галерею с темой «Три человека»).

«Artline: Эрмитаж» — игра для компании друзей. Не стоит использовать это правило, чтобы выиграть любой ценой. Уступайте своим соперникам, а они будут уступать вам.

3. Провести выставку

Если игрок сумел сыграть карту в «угол» на пересечении горизонтального и вертикального рядов (продолжив или открыв сразу две галереи) — он **проводит выставку и не добирает карту в конце хода**, становясь на шаг ближе к победе.

Эта карта идеально подходит



ПРИМЕР ПРОВЕДЕНИЯ ВЫСТАВКИ

- А** Карта в месте «А» должна соответствовать темам двух галерей: «Три человека» (горизонтальная галерея) и «Животные» (вертикальная галерея).
- Б** На карте в месте «Б» должны присутствовать дети (согласно теме горизонтальной галереи). Также эта карта должна иметь какой-то общий элемент с картой выше: она откроет новую вертикальную галерею.
- В** Место «В» позволяет открыть сразу две галереи. Игрок, выложивший сюда карту, должен будет связать её и с картой выше, и с картой правее неё. Выбранные им темы не могут называться «дети» и «животные», потому что они уже используются в игре. Однако, можно выбрать более узкие темы, например «один мальчик», «дети в кафтане» или «животные в помещении».

А Выставка



Б

Выставка

В

Выставка

КОНЕЦ ХОДА

В конце своего хода игрок подбирает одну карту из колоды, если только он не провёл выставку в этот ход.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если игрок проводит выставку, выложив свою последнюю карту, остальные делают по одному ходу. После этого игра заканчивается. Побеждают те, у кого в этот момент на руках не осталось карт (если с этой задачей справились несколько игроков — они делят победу).

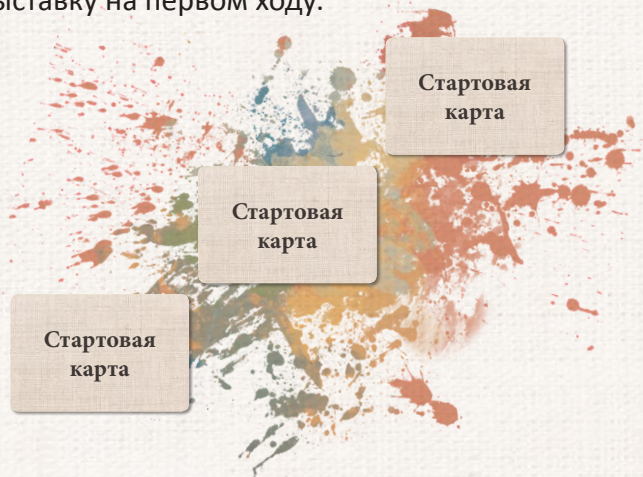
Важно! Если игрок первым выложил последнюю карту с руки, но не провёл выставку, он берёт новую в конце своего хода — конец игры при этом не объявляется.

Игра также заканчивается, если в конце хода игрока в колоде не осталось карт. Тогда побеждают игроки с наименьшим количеством карт на руках.

ВАРИАНТ ИГРЫ: ВЫСТАВОЧНЫЙ СЕЗОН

По желанию игроков можно начать игру сразу с несколькими стартовыми картами. Выложите их «лесенкой», как показано на иллюстрации. Рекомендуемое количество

стартовых карт — половина от числа игроков (с округлением вверх). Например, при игре в пятером выложите 3 карты. Такая расстановка уравнивает шансы игроков провести выставку на первом ходу.



ВАРИАНТ ИГРЫ: СОСТЯЗАНИЕ КУРАТОРОВ

Если вы настроены на соревнование и привыкли не уступать, можете ввести в игру следующее правило.

Теперь, если игрок не хочет или не может выложить карту в свой ход, он должен показать руку остальным игрокам. Его сосед справа может выложить одну из открытых карт по обычным правилам. Остальные игроки могут давать ему советы. Если сосед справа не находит подходящего места ни для одной карты, тогда игрок сбрасывает и подбирает карту как обычно.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Тилль Ф. Тенк

Развитие игры: Петр Тюленев, Павел Ильин

Продюсер: Николай Пегасов

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Старший дизайнер-верстальщик:

Иван Суховей

Дизайнеры-верстальщики:

Кристина Соозар, Дарья Великсар

Редактор и корректор: Мария Шульгина

Директор по развитию бизнеса:

Сергей Тягунов

Редакция благодарит за помощь в подготовке игры Юлию Клокову.

Благодарности: Хилько Друд, Рейнхольд Виттиг, Джеффри Ди Аллерс, Мартин Алтуизен, Нурия Вискоттен, Соня Мейер, Ингольф Тенк, Беттина Янке, Андреас Мэкебен, Мартин Кордес, Стефан Обермейер, Элисса Ли-Друд, Арне Роуз, Ярла Роуз, Мартен Роуз, Бернд Эйзенштейн, Хартмут Коммерелл, София Вагнер, Рольф Раупак и Михаэль Шмидт

Тестировщики: Морфей де Кореллон, Илья Семёнов, Юлия Колесникова, Илья Белянов, Екатерина Перегудова, Дмитрий Kurt Никонов, Александр Медведев, Виталий Репин, Мортеманес Мартинес, Светлана Гаврилина, Яна Блажко, Денис Худян, Мария Шабан

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2018 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0



hobbyworld.ru

Остались вопросы по правилам?

Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

© Государственный Эрмитаж, Санкт-Петербург, 2018

Фотографы: П. С. Демидов, А. М. Кокшаров, С. В. Покровский, И. Э. Регентова, С. В. Суетова, К. В. Синявский, В. С. Теребинин, Л. Г. Хейфец