

Настольная игра Тилля Ф. Тенка

# Artline

Третьяковская галерея



Правила игры

## СОСТАВ ИГРЫ

- 96 картин
- 20 ламинированных карточек, чтобы писать на них названия галерей
- 1 маркер
- 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.

Белые карточки и маркер дайте игроку с самым разборчивым почерком. Этот игрок будет записывать на карточках названия галерей, чтобы никто их не забыл.

Первым ходит тот, кто последним был на художественной выставке.

## ХОД 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. **Если игрок не может этого сделать, вместо этого он сбрасывает одну карту с руки.**

В конце хода игрок добывает на руку карту из колоды.

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

## Сыграть карту

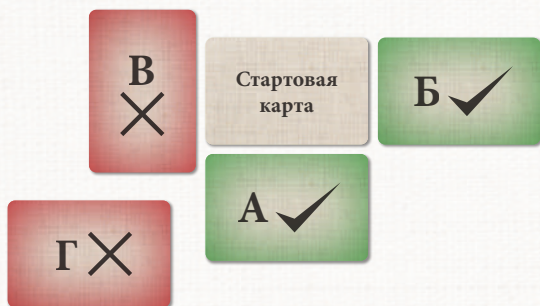
В свой ход игрок должен добавить одну карту с руки в любую галерею. Карту надо играть по соседству (в вертикальный или горизонтальный ряд) с хотя бы одной уже лежащей на столе: длинная сторона к длинной, короткая к короткой. Ориентация картин на картах не имеет значения. Нельзя накладывать карты друг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

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.

Игрок с маркером записывает тему открытой галереи на одной из белых карточек и размещает её у соответствующего ряда. Эти карточки нужны только для того, чтобы игроки не забывали тему галереи. Они не считаются частью галереи, и по мере её расширения их можно передвигать на удобное место.

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

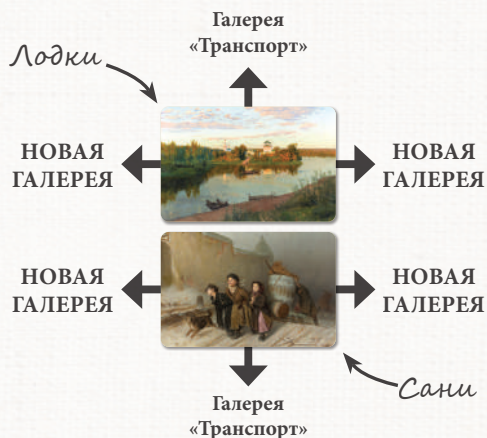
Обратите внимание: чем подробнее сформулирована тема, тем сложнее будет игрокам добавлять новые карты в этот ряд.

## ПРИМЕР ОТКРЫТИЯ ГАЛЕРЕИ

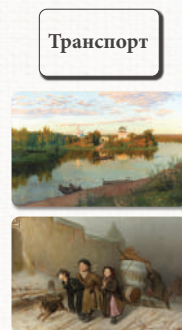
- На стартовой карте изображены лодки. Игрок может открыть новую галерею, сыграв карту с любой стороны от стартовой.



- Игрок кладёт ниже стартовой карты карту с изображением саней. Вертикальный ряд из двух карт считается новой галереей, и игрок объявляет для неё тему: «Транспорт». Теперь сверху и снизу от этих карт можно класть только карты с изображением транспорта. Однако слева и справа от них можно будет открыть новые галереи с другими темами.



- Игрок с маркером записывает тему галереи на белой карточке и кладёт её возле этого ряда.



## 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 обоим галереям, в которых оказалась. Если тема какой-то из галерей ещё не определена, игрок должен объявить её.

Каждый ряд — это строго одна галерея. Даже если в ряду образовалось пустое место, картины с разных сторон от него должны соответствовать теме этой галереи.

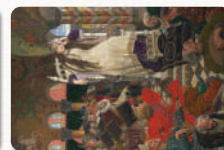


### ПРИМЕРЫ РАСШИРЕНИЯ ГАЛЕРЕИ

На пересечении двух рядов (место «Б») можно выложить только карту, подходящую темам двух галерей: вертикальной («Транспорт») и горизонтальной («Музыкальный инструмент»).

Тема вертикальной галереи — «Дети». На место «А» можно выложить только карту с хотя бы одним ребёнком.

А



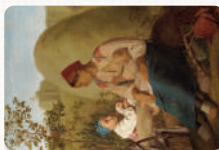
Музыкальный инструмент

Б

В

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

Женщина в головном уборе



Дети



Транспорт

## ВАЖНО!

Если игрок выкладывает в галерею карту, которая не подходит заданной теме, соперники могут оспорить этот ход. Все, кроме выложившего карту, голосуют, подходит ли карта к теме галереи. Если хотя бы половина игроков «за», карта остаётся на месте. Иначе игрок забирает выложенную карту обратно и должен сделать другой ход. Так же 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: Третьяковская галерея» — игра для компании друзей. Не стоит использовать это правило, чтобы выиграть любой ценой. Уступайте 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.

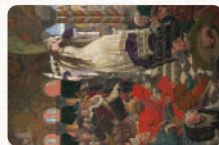
### ПРИМЕР ПРОВЕДЕНИЯ ВЫСТАВКИ

Карта в месте «А» должна соответствовать темам двух галерей: «Своды» (горизонтальная галерея) и «Лодки» (вертикальная галерея).



Эта карта идеально подходит

А



Своды

Только один человек



Б

Женщина в белом

Место «В» позволяет открыть сразу две галереи. Игрок, выложивший сюда карту, должен будет связать её и с картой выше, и с картой правее неё.

В



Лодки

На карте в месте «Б» должен присутствовать только один человек (согласно теме горизонтальной галереи). Также эта карта должна иметь какой-то общий элемент с картой выше: она откроет новую вертикальную галерею.

## Сбросить карту

Если игрок уверен, что ни одна карта у него на руке не может быть сыграна по вышеописанным правилам, он должен сбросить одну карту с руки вместо того, чтобы играть карту. Сброшенные карты убирайте в коробку: в этой игре они больше не участвуют.

Опытным игрокам рекомендуем использовать вариант «Состязание кураторов», который помогает не злоупотреблять сбросом карт.

## 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 ещё 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 выложил последнюю карту с руки, но не провёл выставку, он берёт новую карту в конце своего хода — и 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», так чтобы они соприкасались углами. Рекомендуемое количество стартовых карт — половина от числа игроков (с округлением вверх). Например, при игре впятером выложите 3 карты. Такая расстановка уравнивает шансы игроков провести выставку на первом ходу.

## ВАРИАНТ ИГРЫ: СОСТЯЗАНИЕ КУРАТОРОВ

Если вы настроены на соревнование и не привыкли 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.

**Автор игры:** Тилль Ф. Тенк  
**Развитие игры:** Петр Тюленев, Павел Ильин  
**Дизайн и вёрстка:** Елизавета Шабанова, Дарья Великсар, Кристина Соозар  
**Директор издательского департамента:** Александр Киселев  
**Ведущие тестировщики:** Елена Ворноскова, Илья Воробьёв, Константин Пономарёв  
**Игру тестировали:** Илья Белянов, Яна Блажко, Светлана Гаврилина, Юлия Колесникова, Луиза Кретова, Дана Кузнецова, Мортеманес Мартинес, Александр Медведев, Дмитрий Никонов, Екатерина Перегудова, Екатерина Рейес, Виталий Репин, Анастасия Сафонова, Илья Семёнов, Денис Худян, Матвей Чистяков, Мария Шабан и другие  
**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 Раупах и Михаэль Шмидт

**Остались вопросы по правилам?  
Мы с радостью вам поможем!**

Пишите свои вопросы на электронную почту [vopros@hobbyworld.ru](mailto:vopros@hobbyworld.ru) или задавайте нашему сотруднику в чате на [hobbyworld.ru](https://hobbyworld.ru).

**Общее руководство:** Михаил Акулов  
**Руководство производством:** Иван Попов  
**Главный редактор:** Валентин Матюша  
**Заместитель главного редактора:** Анастасия Егорова  
**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой  
**Корректоры:** Ольга Португалова, Мария Шульгина  
**Международное продвижение:** Дмитрий Борисов, Мария Никольская

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2024 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0



Играть интересно

[hobbyworld.ru](https://hobbyworld.ru)

© Государственная Третьяковская галерея, 2024