

ГЖЕЛЬ

НАСТОЛЬНАЯ
ИГРА

Маленькая деревня Гжель близ Москвы издавна славилась творцами да умельцами. Здесь из глины лепили горшки, вазы, игрушки, скульптуры. Обжигали их добела и расписывали синей, как небо, краской. Гжельские изделия приглянулись и царской семье, и заморским покупателям. Вскоре бело-синяя цветочная роспись стала известна всему миру.

ПРАВИЛА ИГРЫ

В «Гжели» вы попробуете себя в роли ремесленников, расписывающих узорами фарфоровые статуэтки. В каждом раунде у вас будет три общих цели — три заказа на гжельскую роспись. Раскладываете свои жетоны вокруг статуэток на планшете так, чтобы выполнить как можно больше целей и заработать победные очки. После восьмого раунда выигрывает участник, набравший больше всех победных очков.

СОСТАВ ИГРЫ

100 двусторонних жетонов
(по 25 жетонов на каждого игрока)



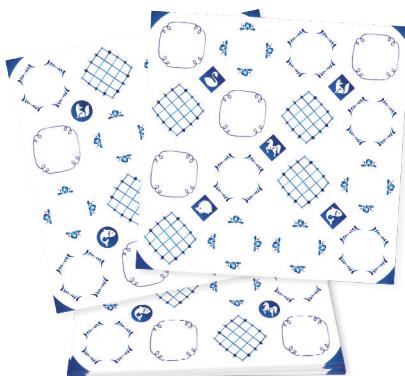
4 жетона «50/100 очков»



36 двусторонних карт целей



8 двусторонних планшетов



Фигурка активного игрока



4 фишки для подсчёта победных очков



Игровое поле



Эти правила игры

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Положите игровое поле в центре стола.
2. Возьмите карты целей. На одной из сторон каждой карты внизу есть два символа. Выберите один из 6 символов: , , , , , . Затем возьмите 12 карт целей с этим символом. Таким образом у вас получится сбалансированный набор целей. Остальные 24 карты уберите в коробку.



Например, если вы выбрали завиток, то в набор войдут эти три карты — на каждой внизу есть завиток.

3. Перемешайте 12 карт целей. Обратите внимание, что они двусторонние: одна сторона содержит цель за орнамент, другая — цель за цветки.



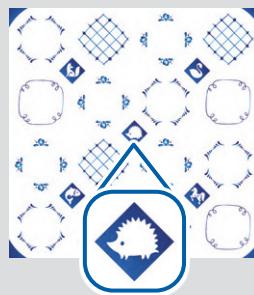
Цель за орнамент

Цель за цветки

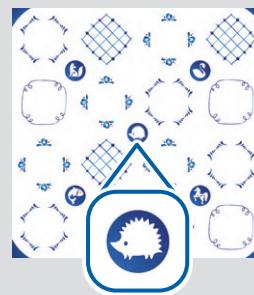
Положите 3 случайные карты в самую правую ячейку на игровом поле  целями за орнамент вверх. В этой ячейке всегда лежит только цель за орнамент.

4. Положите оставшуюся колоду карт в ячейку  целями за цветки вверх. Верхнюю карту этой колоды положите в ячейку . В этих ячейках всегда лежат только цели за цветки.

5. Каждый игрок берёт 2 случайных планшета и кладёт их перед собой рядом друг с другом так, чтобы на одном планшете были видны статуэтки животных в ромбах (это планшет с ромбами), а на другом — статуэтки в кругах (это планшет с кругами).



Планшет с ромбами



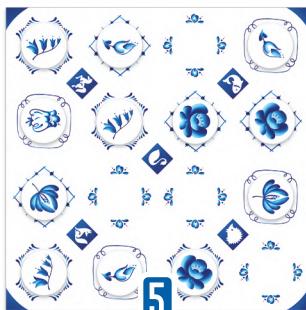
Планшет с кругами

6. Каждый игрок берёт себе набор из 25 жетонов — каждый из пяти видов цветка повторяется в наборе пять раз, при этом на одной из сторон каждого жетона должен быть штамп одной и той же формы: круглой, треугольной, овальной либо квадратной. Также игрок берёт фишку для подсчёта ПО такой же формы.

Набор жетонов цветка и фишка одного игрока



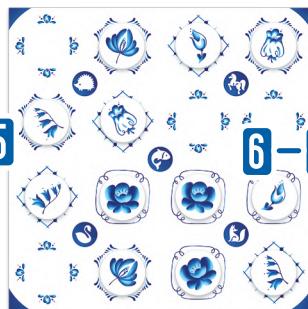
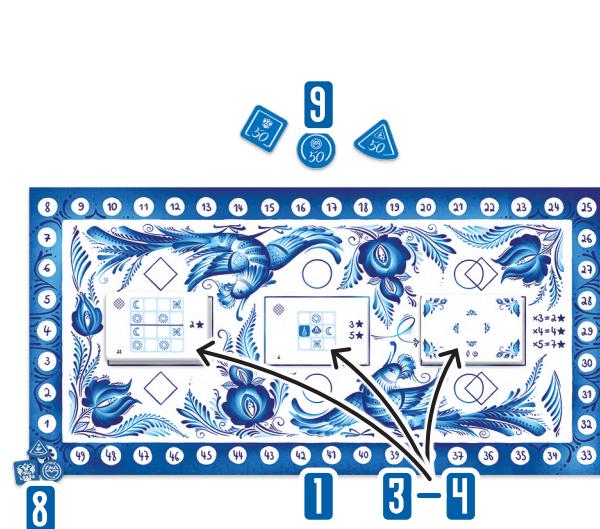
7. Каждый игрок перемешивает свой набор жетонов цветками без штампов вверх и раскладывает случайным образом по одному жетону в каждую клетку обоих планшетов, исключая клетки с орнаментом, который изображён на правой карте цели . У игрока должен остаться один жетон, его нужно положить рядом с собой и перевернуть на сторону со штампом — теперь это жетон штампа, далее вы узнаете об особенностях его использования.



8. Каждый игрок кладёт свою фишку для подсчёта очков на нулевое деление игрового поля .

9. Жетоны «50/100» положите рядом с игровым полем, они могут пригодиться позже.

10. Игрок, который последним использовал посуду с узорами, получает фигурку активного игрока.



Например, на правой карте цели видно цветочный орнамент, и игроки оставили клетки с этим орнаментом пустыми на своих планшетах

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В «Гжели» побеждает тот, кто наберёт больше всех победных очков по итогам восьми раундов. Игроки получают очки, выполняя цели. В игре два вида целей:

В каждом раунде три цели:

Цель за цветки на планшете с ромбами (1).

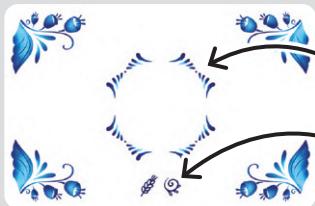
Цель за цветки на планшете с кругами (2).

Чтобы получить очки по этим двум целям, раскладывайте жетоны цветка определённым образом на указанных планшетах. Пояснения к целям вы найдёте на стр. 12 по номеру карты.

Цель за орнамент (3). Чтобы выполнить эту цель и получить очки (4), раскладывайте жетоны цветка одного вида на клетки с указанным орнаментом на **обоих планшетах**.

В конце каждого раунда цели движутся по игровому полю: карта в центральной ячейке \bigcirc перемещается в ячейку \diamond , переворачивается и становится целью за орнамент, а карта в ячейке \diamond перекладывается в ячейку \bigcirc . Таким образом, две цели обновляются, а одну цель за цветки нужно будет выполнить ещё раз, но уже на другом планшете. Зная это, игроки могут раскладывать жетоны так, чтобы подготовиться к следующему раунду.

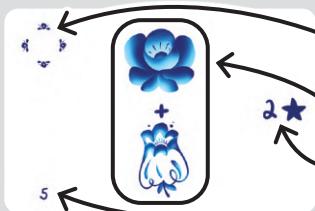
Цель за орнамент



Орнамент, приносящий очки

Символы набора для подготовки

Цель за цветки



Орнамент на обратной стороне карты

Цель

Победные очки

Номер карты



ХОД ИГРЫ

Игра длится 8 раундов, каждый состоит из трёх последовательных шагов: действия игроков, подсчёт очков, конец раунда.

ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

1. Активный игрок объявляет один из пяти видов статуэтток:



ёж



конь



лебедь



лиса



рыба

2. Затем все игроки одновременно снимают с обоих своих планшетов все жетоны цветка, лежащие вокруг выбранной статуэтки. Вокруг статуэтки могут лежать от нуля до четырёх жетонов (см. пример снятия жетонов). Если на клетке, с кото-

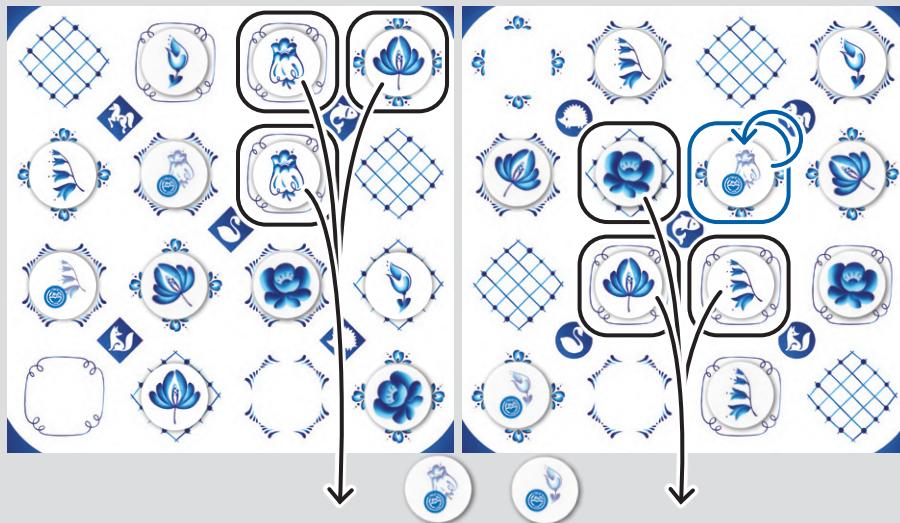
рой нужно снять жетон, лежит жетон штампа (см. стр. 6), то игрок оставляет его на месте и переворачивает на сторону с цветком. Снятые жетоны каждый игрок кладёт рядом с собой стороной с цветками вверх.

3. Все игроки одновременно раскладывают снятые жетоны цветка обратно на свои планшеты по любым свободным клеткам как хотят. Старайтесь выкладывать жетоны так, чтобы выполнить цели текущего раунда либо подготовиться к целям следующего. Все не выложенные на планшеты жетоны цветка становятся жетонами штампа. Игрок сам решает, сколько жетонов цветка оставить рядом с планшетами и перевернуть на сторону со штампом.

4. Как только все игроки закончили раскладывать жетоны, начинается подсчёт очков.

ПРИМЕР СНЯТИЯ ЖЕТОНОВ

Например, Лена — активный игрок, она объявляет статуэтку рыбы. На планшете с кругами вокруг рыбы 4 жетона, из них 3 жетона цветка и 1 жетон штампа. На планшете с ромбами вокруг рыбы 3 жетона цветка. Итого Лена снимает с планшетов 6 жетонов цветка, а жетон штампа оставляет на месте и переворачивает на сторону с цветком.



СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ С ЖЕТОНАМИ ШТАМПА

Пока жетон лежит стороной с цветком вверх, он считается **жетоном цветка**. Когда жетон переворачивается на сторону с штампом, он становится **жетоном штампа**.

Каждый игрок может использовать свой жетон штампа, лежащий рядом с планшетами, в качестве свободного действия. Положите жетон штампа, не переворачивая его, на любую свободную (то есть не занятую другим жетоном) клетку любого планшета, и выполните одно из свободных действий:

- ◆ **до снятия жетонов** выберите другую статуэтку только для себя. В **первой партии** мы рекомендуем игнорировать это правило и не менять выбор активного игрока.
- ◆ **после снятия жетонов** переместите 1 любой жетон цветка на свободную клетку любого своего планшета.
- ◆ **после снятия жетонов** поменяйте местами 2 любых жетона цветка на любых клетках, даже если они на разных планшетах.

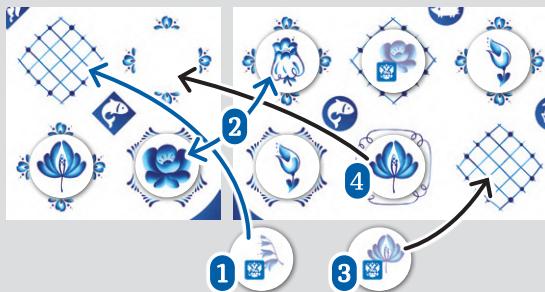


Жетон цветка



Жетон штампа

Можно выполнить неограниченное количество свободных действий, пока вам хватает жетонов штампа. Можно положить жетон штампа на клетку, не выполняя свободное действие. Обратите внимание, что в рамках свободных действий можно перемещать на планшетах только жетоны цветка, **но не жетоны штампа**.



Например, у Андрея два жетона штампа, и он хочет выполнить свободные действия. Андрей кладёт один жетон штампа (1) на свободную клетку, чтобы поменять местами два жетона цветка на разных планшетах (2). Затем он кладёт другой жетон штампа (3) на другую свободную клетку, чтобы переместить жетон цветка на планшет с ромбами (4).

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Начиная с активного игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок по очереди подсчитывает свои победные очки по каждой из трёх карт целей, лежащих на игровом поле. Опытные игроки могут подсчитывать очки одновременно.



Обратите внимание: жетоны штампа, лежащие на планшетах, тоже учитываются при подсчёте очков. Считайте их жетонами цветка того вида, который изображён на фоне.

- ◆ Игрок проверяет выполнение условий карты цели **на планшете с ромбами** и получает соответствующее количество очков.

○ Игрок проверяет выполнение условий карты цели **на планшете с кругами** и получает соответствующее количество очков.

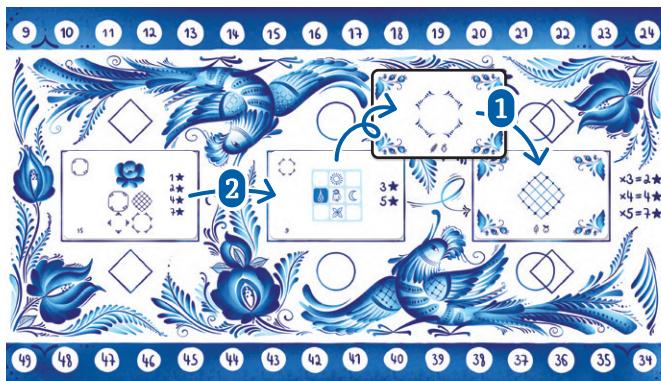
◇ Игрок выбирает 1 любой вид цветка для себя и считает их количество **на всех 8 клетках с орнаментом**, указанным на карте. Если набирается 3, 4 или 5 цветков одного вида, то игрок получает 2, 4 или 7 очков соответственно, как указано на игровом поле рядом с целью.

Расшифровка всех карт целей находится на стр. 12.

Затем игрок суммирует полученные за все три цели очки и двигает свою фишку на соответствующее количество делений вдоль игрового поля. Если фишка проходит нулевое деление , то игрок берёт жетон «50/100» с формой своей фишки и кладёт его перед собой стороной 50 вверх. Если фишка сделает второй круг по полю, то игрок переворачивает жетон стороной 100 вверх.

Когда все игроки подсчитали свои победные очки, наступает конец раунда.

КОНЕЦ РАУНДА



1. Активный игрок переворачивает карту цели в ячейке ○ и перекладывает её в ячейку ◇ — теперь это цель за орнамент для следующего раунда.

2. Затем он перекладывает верхнюю карту колоды из ячейки ◇ в ячейку ○. Наконец, он передаёт фишку активного игрока игроку слева. После этого начинается новый раунд.

НАЗВАНИЯ ЦВЕТКОВ И ОРНАМЕНТОВ

Для удобства игроков в правилах используются следующие названия цветков и орнаментов. Вы можете применять их в своей игре.

Цветки



Пион



Мак



Роза



Ландыш

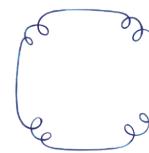


Тюльпан

Орнаменты



Травяной



Кружевной



Цветочный



Сетчатый



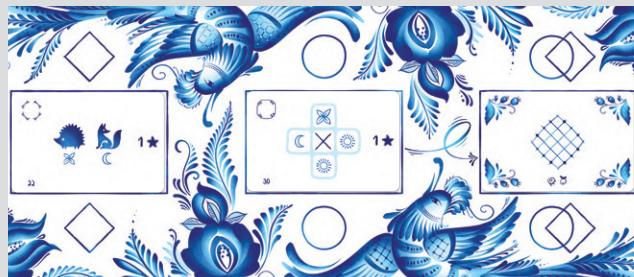
КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА

Когда в ячейке  останется 1 карта, начнётся последний раунд. После его завершения игра заканчивается. В конце игры каждый игрок дополнительно получает **по 2 очка за каждый жетон штампа** на обоих своих планшетах (штампы рядом с планшетами не приносят очков). Игрок, набрав-

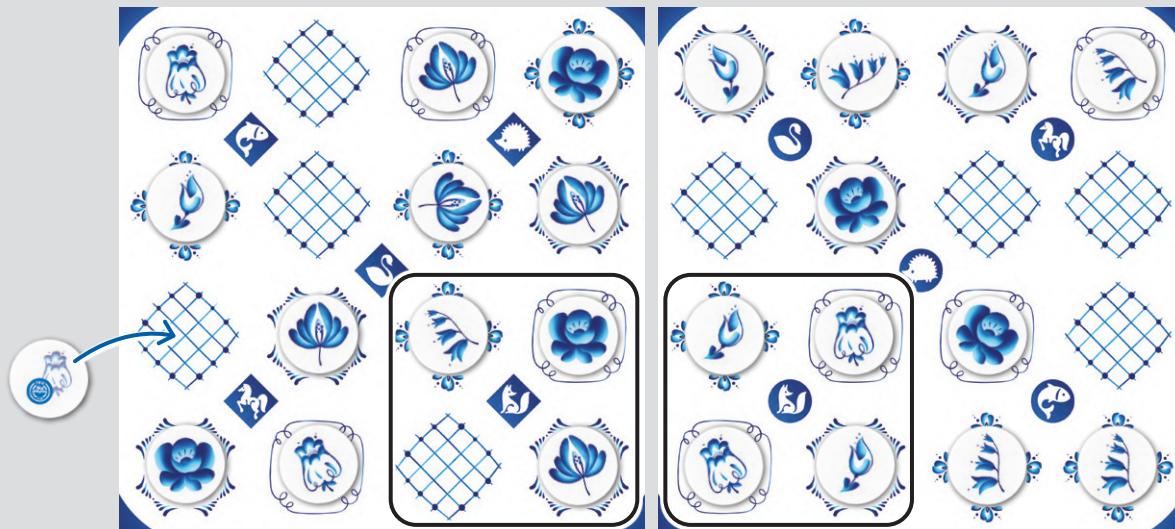
ший больше всех победных очков на игровом поле, побеждает. При равенстве очков побеждает тот претендент, у которого меньше жетонов штампа на обоих планшетах. Если и здесь ничья, претенденты делят победу.

ПРИМЕР ХОДА И ПОДСЧЁТА ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ В ПЕРВОМ РАУНДЕ

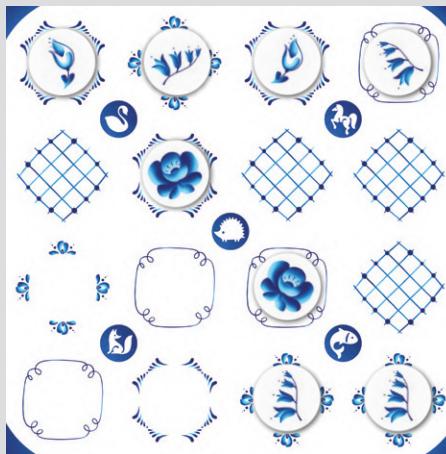
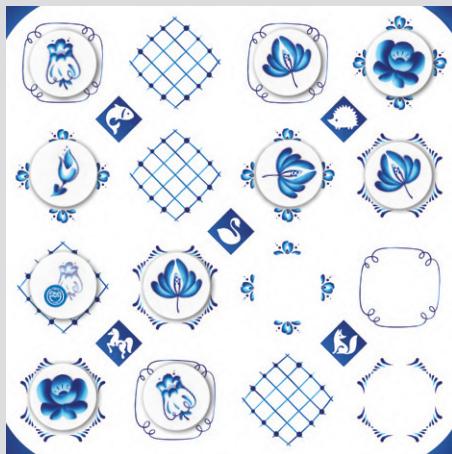
Активный игрок объявляет статуэтку ежа. Марина не согласна с его выбором и использует жетон штампа: кладёт его на свободную клетку с сетчатым орнаментом рядом с конём и выбирает статуэтку для себя: «Лиса». Затем она снимает все жетоны цветка вокруг лисы на обоих планшетах — итого 7 жетонов.



Цели первого раунда



Планшеты Марины в начале раунда



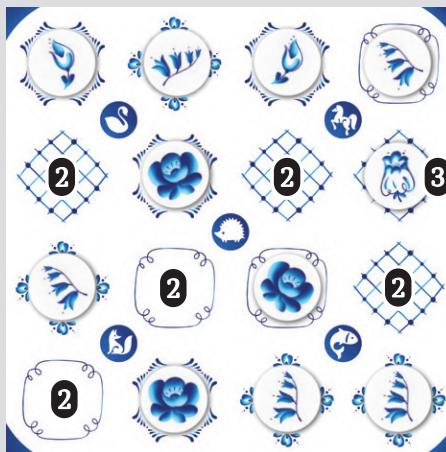
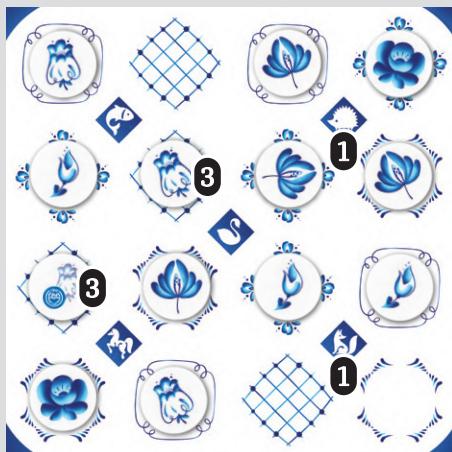
Планшеты Марины после снятия жетонов



После этого Марина раскладывает 6 жетонов цветка по свободным клеткам так, чтобы выполнить цели текущего раунда, а седьмой жетон оставляет на столе и переворачивает на сторону со штампом. Так Марина хочет сохранить в следующем раунде возможность выполнить свободное действие. Когда все игроки закончили раскладывать жетоны, Марина подсчитывает свои очки по картам цели.

1. Карта цели  приносит очки за два разных вида цветка — один вокруг ежа, другой вокруг лисы — на планшете с ромбами. У Марины 3 пиона вокруг ежа и 2 тюльпана вокруг лисы, итого 5 очков.

2. Карта цели  приносит очки за пустую клетку на планшете с кругами, по соседству с которой все клетки заняты. У Марины 5 таких клеток, итого 5 очков.



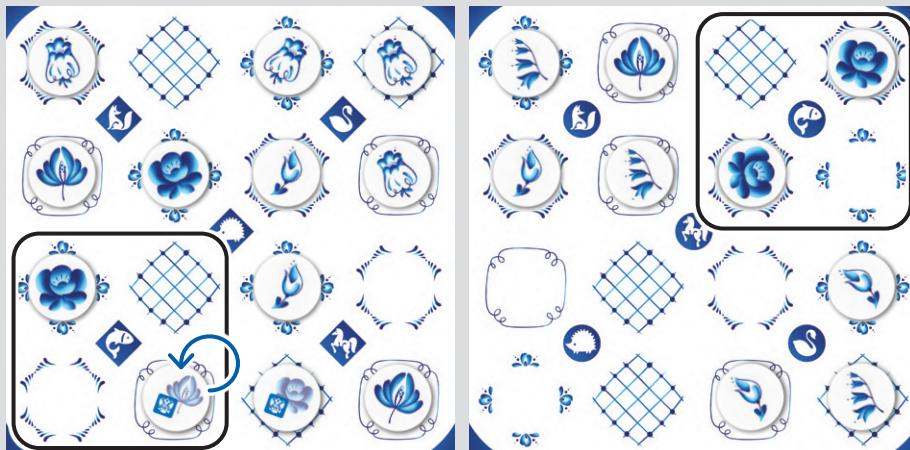
3. Карта цели  приносит очки за один вид жетона цветка на клетках с сетчатым орнаментом на обоих планшетах. У Марины 3 мака на таких клетках, итого 2 очка.

Всего Марина получила в первом раунде $5+5+2=12$ очков.



ПРИМЕР ХОДА И ПОДСЧЁТА ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ В ПОСЛЕДНЕМ РАУНДЕ

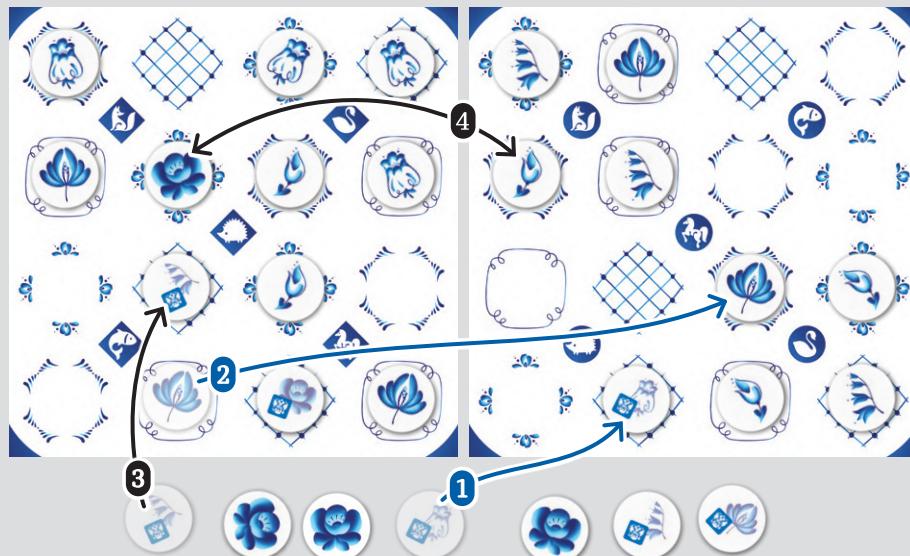
Активный игрок в восьмом раунде объявляет статуэтку рыбы. Андрей согласен с выбором и снимает 3 жетона цветка вокруг рыб на обеих планшетах, а жетон штампа переворачивает на сторону с цветком. Кроме того, у Андрея есть 4 жетона штампа с предыдущего раунда.



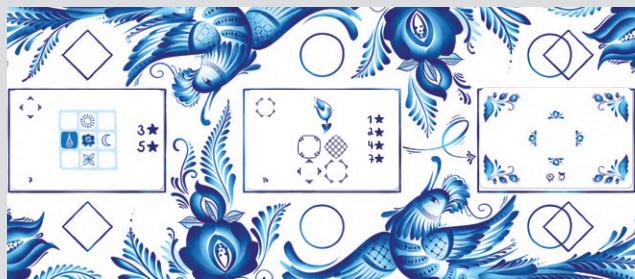
Планшеты Андрея



Затем Андрей выкладывает жетон штампа с маком (1), чтобы переложить пион на другую клетку (2), и жетон штампа с ландышем (3), чтобы поменять местами тюльпан и розу (4). Оставшиеся жетоны — три розы и два жетона штампа — Андрей раскладывает по пустым клеткам. Нет смысла беречь жетоны штампа, так как на планшетах они принесут дополнительные очки в конце игры.

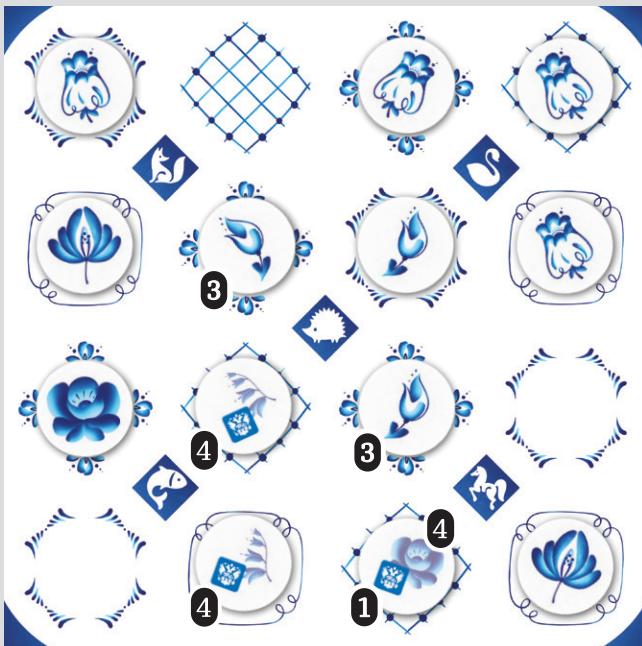


Когда все игроки готовы к подсчёту очков и наступает очередь Андрея, он проверяет выполнение целей:



Цели восьмого раунда

1. Карта цели  приносит очки за каждую розу на планшете с ромбами, вокруг которой есть 3 или 4 разных жетона цветка. У Андрея одна



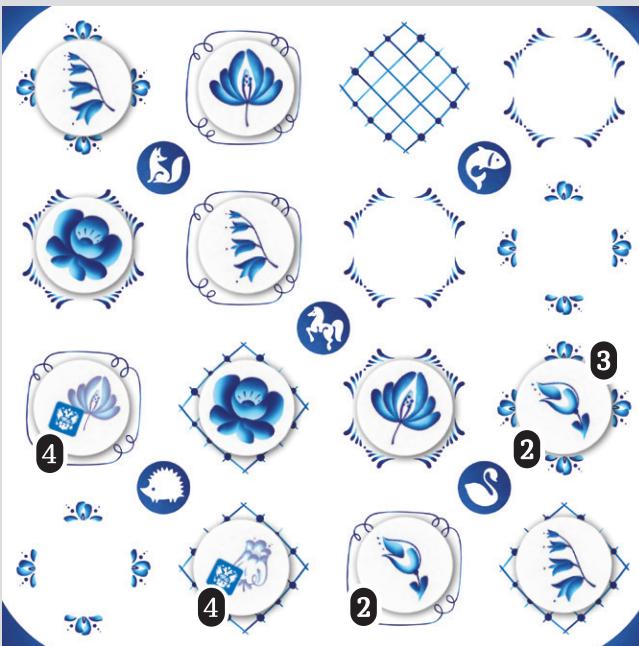
такая роза с тремя разными цветками вокруг, итого 3 очка.

2. Карта цели  приносит очки за тюльпаны на разных видах клеток на планшете с кругами. У Андрея два тюльпана на разных клетках, итого 2 очка.

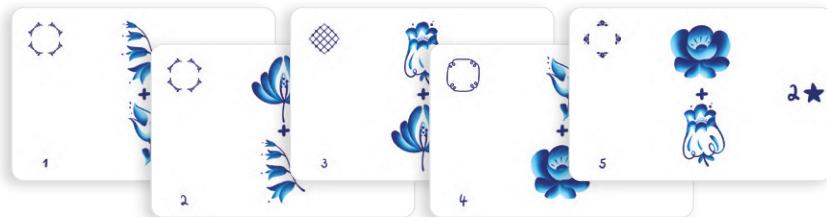
3. Карта цели  приносит очки за жетоны цветка одного вида на клетках с цветочным орнаментом на обоих планшетах. У Андрея 3 тюльпана на таких клетках, итого 2 очка.

За восьмой раунд Андрей набирает $3+2+2=7$ очков.

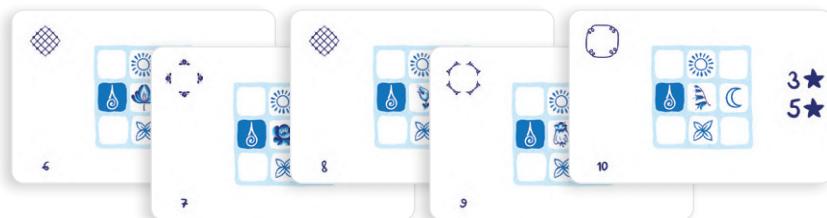
4. В конце игры он дополнительно получает 2 очка за каждый из 5 жетонов штампа на своих планшетах, итого ещё 10 очков.



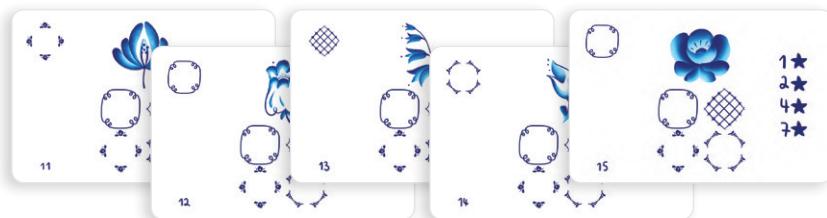
КАРТЫ ЦЕЛЕЙ



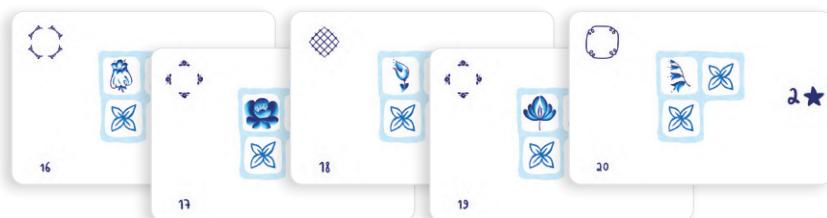
Карты 1–5. Получите 2 очка за каждую пару указанных жетонов цветка на соседних клетках. Каждый жетон цветка считается только 1 раз.



Карты 6–10. Получите 3 очка за каждый указанный жетон цветка, по соседству с которым находятся строго 3 других жетонов цветка, или получите 5 очков, если вокруг находятся строго 4 других разных жетона цветка. Другие виды цветка обозначены символами ☘, 💧, ☀, ☾.



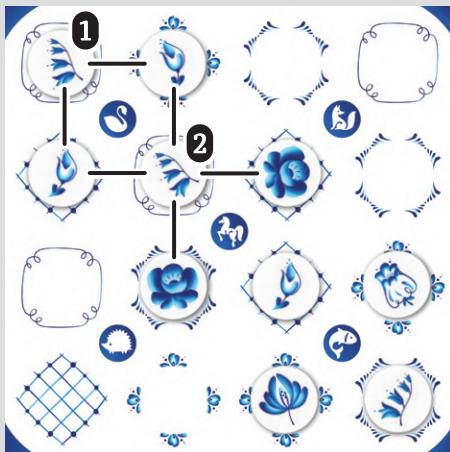
Карты 11–15. Получите 1, 2, 4 или 7 очков за 1, 2, 3 или 4 указанных жетона цветка соответственно, которые находятся на клетках с разными орнаментами.



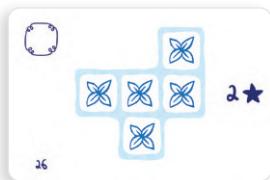
Карты 16–20. Получите 2 очка за каждый указанный жетон цветка, по соседству с которым есть 2 одинаковых жетона цветка другого вида, и они располагаются под углом к жетону цветка. Пары могут считаться повторно, но указанный жетон цветка считается только один раз (см. пример на стр. 13).



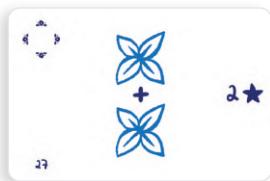
Карты 21–25. Выберите один вид цветка вокруг одной из указанных статуэток и получите 1 очко за каждый жетон этого цветка. Затем выберите другой вид цветка вокруг второй указанной статуэтки и получите очки аналогично (см. пример на стр. 9).



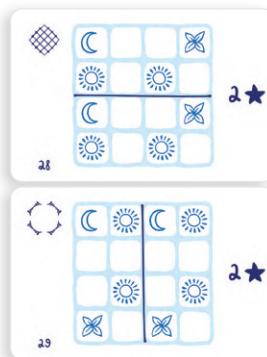
Например, по карте цели 20 игрок получает 2 очка за ландыш с парой тюльпанов (1) и ещё 2 очка за второй ландыш (2) — хотя под углом к нему находятся две пары (тюльпанов и роз), ландыш считается только один раз с одной парой на выбор игрока.



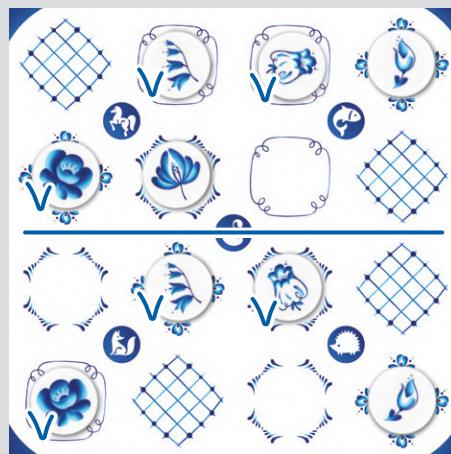
Карта 26. Получите 2 очка за каждый жетон цветка одного вида на ваш выбор, который находится в одной непрерывной цепочке с другими такими же цветками. В группе может быть от 1 до 5 жетонов цветка.



Карта 27. Получите 2 очка за каждую пару любых одинаковых жетонов цветка по соседству (можно посчитать несколько пар с разными типами цветков), при этом каждый жетон считается только 1 раз.

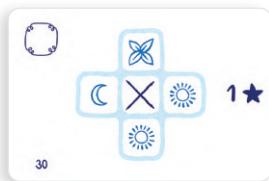


Карты 28–29. Получите 2 очка за каждую пару жетонов цветка одного вида, находящихся в одинаковом положении относительно половины планшета сверху и снизу (карта цели 28) или слева и справа (карта цели 29). Необязательно соблюдать пример на карте цели, главное — добиться одинакового положения (см. пример далее).

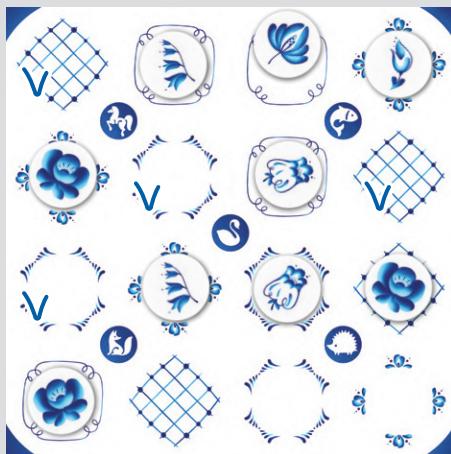


Например, у этого игрока 3 пары таких жетонов, итого 6 очков по карте цели 28.

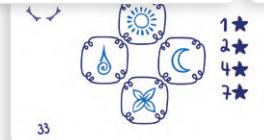
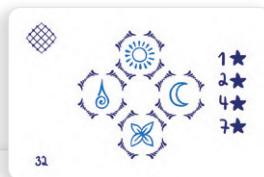




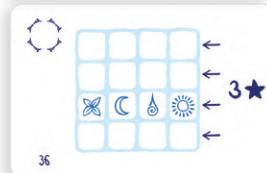
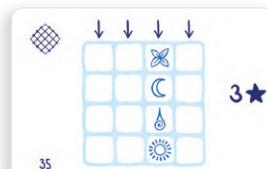
Карта 30. Получите 1 очко за каждую пустую клетку, по соседству с которой все клетки заняты любыми жетонами (см. пример далее).



Например, у этого игрока 4 такие пустые клетки, итого 4 очка.



Карты 31–34. Получите 1, 2, 4 или 7 очков за 1, 2, 3 или 4 клетки с указанным орнаментом соответственно, которые заняты жетонами цветка разных видов.



Карты 35–36. Получите 3 очка за каждый столбец (карта цели 35) или ряд (карта цели 36) на планшете, в котором ровно 4 разных вида жетонов цветка.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Подготовьтесь к игре как обычно. У вас должен быть стандартный набор одного игрока — 2 планшета и 25 жетонов цветка. Далее играйте по обычным правилам, в каждом раунде выбирая один из пяти видов статуэтки для себя. В конце игры посчитайте победные очки по обычным правилам и сравните свой результат с таблицей. Она покажет уровень вашего мастерства.

Количество очков

Достижение

0–80

Ученик

81–110

Подмастерье

111–130

Ремесленник

131–150

Умелец

151 и больше

Мастер

ИСТОРИЯ ГЖЕЛЬСКОЙ РОСПИСИ



Гжельская керамика является неотъемлемой частью культурно-исторического наследия России. При слове «Гжель» большинство из нас представляют синие цветы на белом фоне. И действительно, кобальтовая роспись на фарфоре стала «классикой» для современного поколения. Однако искусство гжельской керамики гораздо многообразнее и многоцветнее.

Гжель — село близ Москвы, впервые упоминается в XIV веке. Позднее это название распространилось на весь окрестный район, богатый залежами глины, что определило главное занятие жителей сёл и деревень — гончарство.

Ко второй половине XVIII века Гжель уже известна своими яркими изделиями из майолики и становится крупнейшим керамическим центром России. Разноцветную майолику со временем вытеснил полуфаянс с более строгой, монохромной, синей

кобальтовой росписью. В XIX в. на первый план выходит производство фарфора. На территории Гжельского района существовало около 50 частных заводов и живописных заведений, снабжавших фарфором всю европейскую часть России.

К началу XX в. количество керамических производств в Гжели заметно сократилось: множество мелких кустарных заведений разорились, средние фабрики вошли в состав более крупных и успешных предприятий. Вынужденные в условиях рыночной конкуренции бороться за покупателя, заводы удешевляли свои изделия, делая ставку на массовость и скорость производства, всё больше упрощали форму и декор.

Возрождение гжельского промысла в середине XX в. связано с именами искусствоведа А. Б. Салтыкова и художника Н. И. Бессарабовой. Опираясь на традиционные образцы майолики XVIII в. и белосинего полуфаянса XIX в., они создали новый стиль гжельского фарфора с синей подглазурной росписью. Так началась новая эпоха в истории Гжели.

Вторая половина XX века — время расцвета гжельского искусства. На первый план выходит индивидуальная неповторимость авторского почерка. Творчество художников основывается на глубоком погружении в тему народного искусства, знании и использовании лучших приёмов и методов работы старых гжельских мастеров.

XXI век — это ещё один этап развития Гжели. Мастера всегда идут в ногу со временем, чутко реагируя на модные течения в искусстве и быту.

Очерк составлен экспертами Всероссийского музея декоративного искусства





СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Никита Сорокин

Художники: Марина Станкевич,
Кристина Соозар

Развитие игры: Юрий Журавлёв

Продюсер: Владимир Грачёв

Арт-директор: Сергей Дулин

Дизайн и вёрстка: Кристина Соозар

Выпускающий редактор: Анна Давыдова

Директор издательского департамента:
Александр Киселев

Ведущие тестировщики: Елена Ворноскова,
Марина Кузнецова, Егор Бережков, Андрей Виннер

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Валентин Матюша

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

Международное продвижение: Мария Никольская

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. © 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

