

# Сибирь

НАЧАЛО

## Историческая настольная игра

Количество игроков: 2–4;

Возраст: от 8 лет;

Продолжительность: 60 минут



Конец XVII века – время великих перемен в России.

Перемены докатились и до её восточных окраин, в Сибирь хлынули новые люди и новые порядки. Вы – один из многих искателей лучшей доли, который отправился на восток во имя традиций, странствий, богатства или власти. Это четыре пути, один из которых вам надо выбрать.

В ходе игры ваши ватажники будут открывать сибирские земли, охотиться, сражаться, строить, торговать, встречать друзей и врагов.

Хотите узнать как собрать ясак? Как найти шамана?

Кто такой целовальник? Что такое мягкая рухлядь?

Тогда вперёд – покорять Сибирь, первую и единственную русскую колонию.

## Состав игры:

- **1 стартовое игровое поле** (Уральский хребет)
- **90 двусторонних фрагментов карты земель** Сибири:
- **30 фрагментов карты тундры** голубого цвета
- **30 фрагментов карты тайги** зелёного цвета
- **30 фрагментов карты степи** желтого цвета
- **60 карточек поручений**
- **30 карточек фортуны**
- **4 карточки пути** (путь традиции, путь странствий, путь богатства и путь власти)
- **20 фигурок ватажников** 4 цветов
- **2 памятки** по освоению фрагментов карты
  - органайзер
  - правила игры

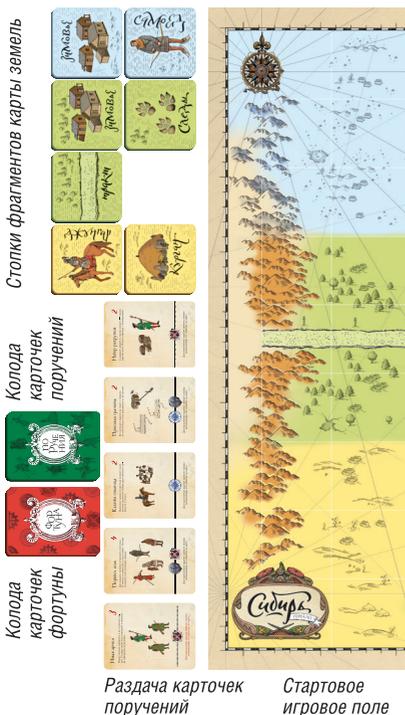
## Цель игры

Игроки открывают сибирские земли, добавляя новые фрагменты карты и перемещая своих ватажников на земли разного типа. Занимая определённые фрагменты карты, игроки выполняют поручения, приносящие очки.

Игрок, набравший наибольшее количество очков в конце партии, побеждает.

## Подготовка к игре

- Расположите в левой части стола **стартовое игровое поле** (*Уральский хребет*).
- Хорошо перетасуйте и положите рядом колоды карточек поручений и фортуны рубашкой вверх. Откройте **5 верхних карточек поручений** и выложите их в раздачу лицом вверх (*см. рис. 1*).
- Тщательно перетасуйте и сложите **фрагменты карты земель в 7 стопок** – по 2 стопки на каждый тип земель, неисследованной (цветной) стороной вправо. Фрагменты карты с трактом выкладываются в отдельную стопку, также неисследованной (зелёной) стороной вверх (*см. рис. 1*).



- Раздайте **фигурки ватажников** – по 5 фигурок одного цвета каждому игроку.

- Разыграйте **карточки пути**. Для этого каждый игрок по очереди тянет в закрытую одну из четырех карточек. Если вас меньше четырех, отложите оставшиеся карточки, не открывая их. Каждая карточка пути содержит свой символ. При выполнении поручений с этим символом игрок будет получать карточки фортуны, дающие ему дополнительные возможности.

- Определите, кто будет ходить первым. Например, это может быть тот, кто посетил больше городов Сибири.

- Игроки, начиная с первого, размещают одного своего ватажника на стартовом игровом поле на любом из пустых фрагментов (квадратов).

## Ход игры

Игроки совершают ходы последовательно, передавая ход по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

**Ход игрока состоит из следующих этапов:**

1. Выложить новые фрагменты карты;

Рис. 1. Подготовка к игре.

2. Совершить ходы всеми ватажниками своего цвета;
3. Вытянуть или сбросить карточку поручений;
4. Выполнить поручение (если возможно). Другие игроки контролируют правильность выполнения.

### **1. Выложить новые фрагменты карты**

- Игрок может брать только верхние фрагменты карточки из любой стопки.
- Новые фрагменты карты выкладываются на каждое свободное место на столе, примыкающее к фрагменту, на котором к началу хода стоит ватажник игрока.
- Каждый выкладываемый фрагмент карты должен примыкать к территории идентичного с ним цвета хотя бы одной стороной.
- Фрагмент карты тракта выкладывается только рядом с другим фрагментом карты тракта.

---

**Важно:** Выкладываемые фрагменты карты не могут составлять ряд более 10 по горизонтали и столбец более 9 по вертикали, при этом должны соответствовать цветам стартового поля.

### **2. Совершить ходы всеми своими ватажниками**

Каждым ватажником игрок может совершить одно из следующих действий:

- А) ввести в игру нового ватажника
- Б) переместить ватажника
- В) освоить фрагмент карты, занятый ватажником

По желанию игрока можно пропустить эту фазу хода для любого числа своих ватажников.

#### **А) Ввести в игру нового ватажника**

Новый ватажник размещается на одном из свободных стартовых фрагментов карты. В свой ход игрок может ввести в игру не более одного ватажника. Это также относится к тем ватажникам, которые сброшены карточкой фортуны.

#### **Б) Переместить ватажника**

- Ватажники двигаются на любое число фрагментов карты по горизонтали или вертикали.
- Запрещается двигаться сложным маршрутом и по диагонали.
- На одном фрагменте карты может находиться только один ватажник.
- Во время движения ватажники могут «перешагивать» через своих товарищей (ватажников того же цвета), но запрещается перешагивать через ватажников других игроков (см. рис.2).
- Движение по тракту осуществляется по общим правилам, но на тракте можно перешагивать через ватажников других игроков (см. рис.2).



Рис. 2. Правила перемещения ватажников.

## В) Освоить фрагмент карты, занятый ватажником

- Игрок может освоить (перевернуть) неосвоенный фрагмент карты, на котором стоит его ватажник.
- Для удобства начинающих игроков в набор вложены **две памятки освоения земель**, которые помогут игрокам найти нужные объекты на неосвоенных сторонах фрагментов карты.
- При освоении фрагмента карты ватажник остается на месте.
- Нельзя использовать эту фазу хода для «обратного» освоения фрагментов карты. Вернуться в «неосвоенное» состояние фрагмент может только под воздействием карточек фортуны.

**Совет:** Чтобы не забыть, какой из ватажников уже выполнил действие, а какой еще нет, рекомендуем чередовать вертикальное и горизонтальное положение всех ватажников на карте в каждый ход.

## 3. Вытянуть или сбросить карточку поручений

- В свой первый ход игрок должен взять себе в руку одну из открытых карточек поручений. На место взятой карточки игрок сразу выкладывает следующую из колоды.
- В последующие ходы вместо того, чтобы брать еще одно поручение, игрок может просто сбросить одну из открытых карточек поручений (сложить рубашкой вверх в общую колоду сброса) и выложить на ее место новую из колоды.
- Если у игрока к началу этой фазы хода уже накопилось 3 невыполненных поручения, он может сбросить с руки все 3 свои карточки и взять на их место одну новую из раздачи.

### Нельзя:

- В один ход и брать поручение и сбрасывать его.
- Пропускать эту фазу хода.
- Иметь на руках более трёх невыполненных поручений.
- Менять одну или две карточки поручений.

#### 4. Выполнить поручение.

- Если расположение ватажников на карте к концу хода соответствует условиям (2) карточки поручения на руке у игрока, такое поручение считается выполненным.
- Каждое выполненное поручение приносит игроку столько очков, сколько указано на карте (1).
- Один и тот же фрагмент карты, занятый ватажником, может участвовать в выполнении неограниченного количества поручений.
- Таким образом, при правильной стратегии игрок за один ход может выполнить все 3 поручения у себя на руке.
- У каждого поручения есть один или два символа пути (3). Если игрок выполняет поручение со своим символом пути, это позволяет ему взять карту из колоды карточек фортуны.
- Каждое невыполненное поручение на руках в конце игры уменьшает сумму на соответствующее количество очков.

#### Карточки фортуны

- За каждое выполненное поручение с символом своего пути игрок получает карточку фортуны, дающую дополнительные возможности.
- Карточка фортуны берется из колоды рубашкой вверх.
- Игрок может воспользоваться любым количеством карточек фортуны в любой из своих ходов.
- Игрок может иметь неограниченного количество карточек фортуны на руке. Игрок не показывает другим игрокам имеющиеся у него карточки.
- Использование карточек фортуны не является обязательным.

#### Конец игры

- После того, как взята или сброшена из раздачи последняя карточка поручений, все игроки делают еще по одному ходу и после этого подсчитывают свои очки на выполненных карточках поручений.
- Если у игроков остаются невыполненные поручения, их стоимость вычитается из итоговой суммы очков.
- Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

Желаем удачи в освоении Сибири!



Рис. 3. Карточка поручения.

1. Очки за выполнение.
2. Условия поручения (фрагменты карты, которые надо занять).
3. Символы пути, которым соответствует поручение.

# Словник

## Богдыхан

Термин, которым в русских грамотах XVI—XVIII веков называли императоров Китая.

## Бугровщик

Люди, которые в целях наживы раскапывали древние и средневековые курганы (бугры) на территории сибирских степей.

## Ватажник

Член ватаги, отряды лихих людей. В нашей игре это деревянные стилизованные фигурки, которыми вы ходите по карте и выполняете поручения.

## Воевода



Сибирский воевода XVII века – это не просто военачальник, но и административный глава местных поселений.

## Гильдия

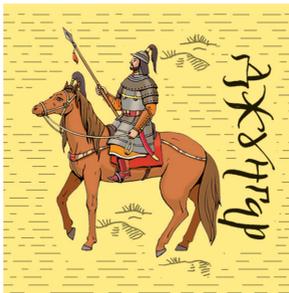
Объединение купцов и ремесленников, защищавшее интересы или цеховые привилегии своих членов.

## Двоедонец

В нашем случае это коренной житель южной Сибири, который платит дань одновременно России и Китаю.

## Джунгар

В конце XVII века это была мощная сила. Именно поэтому мы выбрали

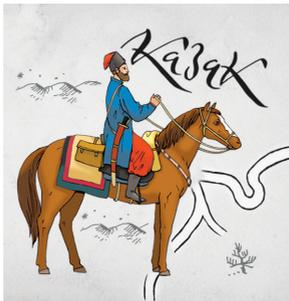


джунгара на коне как главного противника русской экспансии на южном поле нашей карты.

## Иноородец

Человек, принадлежащий к одной из малых народностей, составлявших национальное меньшинство в Российской империи.

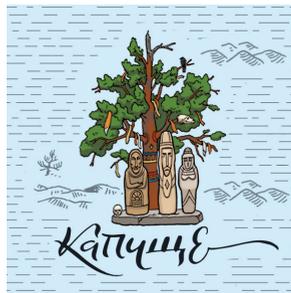
## Казак



Казак – это особый вид служилых людей, имеющий дополнительные права в обмен на охранную службу на рубежах царской империи. Сибирское казачество ведет свою историю от первых колонизаторов этих земель.

## Капище

Культовое место, на котором устанавливались идолы языческих богов, а также место языческих



сборов и обрядов с соответствующими культовыми сооружениями и изваяниями.

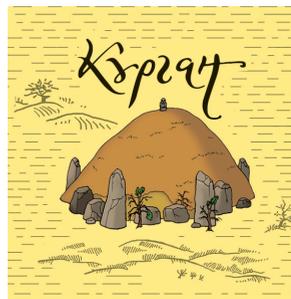
## Каракал

Каракал, или степная рысь (от тюркского «кара-кылак» – чёрное ухо) – хищное млекопитающее семейства кошачьих.

## Кордон

Пограничный или заградительный отряд и место его расположения.

## Курган



Большая земляная насыпь, выполнявшая роль погребального памятника. Сибирские степные народы захоранивали своих вождей с большим количеством драгоценностей, поэтому курганы всегда были лакомым куском для грабителей.

## Мягкая рухлядь

Так на Руси называлась пушнина (шкурки соболей, горностаев, лис и других животных), которая являлась величайшей ценностью и основой экономики.

## Никонианин

Последователь никонианства, то есть православных норм и обрядов, предложенных патриархом Никоном в рамках церковной реформы, вызвавшей раскол в Русской Православной Церкви. Термин распространён главным образом среди старообрядцев.

## Острог



Постоянный или временный населенный укрепленный пункт, обнесенный из острых кольев и плетня.

## Остяк



Старое название народа ханты и некоторых других малочисленных народов Севера (кетов, селькупов).

## Поселенец



Человек, которые впервые поселился на новом месте. В нашей игре поселенец – это любой гражданский человек, оказавшийся в неосвоенной Сибири.

## Пустынь

Монашеское поселение, обычно удалённый от основного монастыря. Прежде пустынями называли небольшие мужские монашеские общины, имевшие обычно не более одного храма.

## Раскольник

Сторонники старообрядчества в русском православии. Церковные и светские власти после реформы патриарха Никона так официально называли приверженцев старой веры.

## Самоед



Общее название коренных малочисленных народов России: ненцев, энцев, нганасан, селькупов и ныне исчезнувших саянских самодийцев.

## Скит

В общем случае место жительства монахов, отдалённое от крупных поселений людей. В старообрядчестве скитом может называться как маленький монастырь, так и поселение монастырского типа.

## Скудельник

Охотник за сокровищами, который ради наживы готов копать скудельно (заброшенное кладбище, могилу за пределами обжитых территорий).

## Степняк

Уроженец, житель степи, представитель кочевых народов южной Сибири.

## Стрелец



Это первый русский профессиональный военный. В нашей игре стрельцы – военный авангард русских в Сибири. Они первые сталкиваются с коренными жителями, собирают дань и противостоят всем административным переменам.

## Тракт



По середине тайги проходит Тракт. Это такая условная главная дорога Сибири, будущий Транссиб, который идёт строго с запада на восток.

### Улус

Родоплеменное объединение с определённой территорией, подвластное хану или вождю у народов Сибири.

### Фискал

Должностное лицо, в обязанности которого входило тайное наблюдение за исполнением правительственных распоряжений.

### Целовальник



Государственный служащий, который отвечал за сбор финансовых податей, выполнение судебных ре-

шений. Целовальники осуществляли и общий полицейский надзор за вверенные им участки или населенные пункты.

### Шаман



Неотъемлемый член традиционного общества в Сибири, посредник между миром людей и миром духов.

### Шерть

Шерть – это клятва. У нас в игре фигурирует медвежья шерть. Медвежья клятва, или присяга, чрезвычайно широко распространена в разных вариантах у коренных народов Сибири, являясь как бы цементирующим элементом существования заданных свыше норм бытия.

### Яркенд

Пограничный город в современном Китае, который возник как место для привала караванов. Яркенд был стратегически важным пунктом и для русских, и для джунгар, и для китайцев.

### Ясак



Этим словом называлось взимание дани с коренных народов Сибири. Дань собирали шкурками пушных зверей. Вначале в ход шли любые меха, потом ясак стали собирать только соболями. В нашей игре ясачные туземцы появляются на карте в результате «освоения» фрагментов карты с коренными жителями – остяками и самоедами.



СИСТЕМА  
ЦЕННОСТЕЙ

Издатель: © АНО «Система ценностей»

По вопросам распространения и сотрудничества обращайтесь по адресу:

127015, Москва, ул. Новодмитровская, 1, стр. 1, офис 37. Тел.: +7 (916) 170-86-26.  
E-mail: info@sistemacennostey.ru.  
sibirthegame.com

Автор идеи и продюсер: Дмитрий Козлов.

Концепция геймплея: Константин Селезнев.

Доработка правил игры: Виктор Назаров.

Арт-директора: Роман Павленко, Вадим Игонин.

Дизайн и верстка: Вадим Игонин, Анна Волкова, Якуб Охтов.

Каллиграф: Светлана Шавёлкина.

Иллюстрации: Анастасия Анисимова, Степан Гилев.

Благодарим за мелкие, но ценные советы во время тестов Руслана Калиметова, Вячеслава Грабчака, Андрея Котова, Егора Мызника, Тимофея Бокарева, Фёдора Корженкова, Веронику Сеницыну, Анну Акопян.