

Arzamas

СОБЕРИ  
МУЗЕЙ.  
МОСКОВСКИЕ  
МЕЦЕНАТЫ

3 — 6 ИГРОКОВ 9+

ПРАВИЛА  
ИГРЫ

# О чем эта игра?

Перед вами игра, посвященная меценатам XIX – начала XX века, людям, благодаря которым во множестве российских музеев появились потрясающие коллекции – живописи, икон, оружия, посуды, исторических документов. Героями игры стали шесть меценатов, чьи собрания до сих пор хранятся в московских музеях. Кого-то из них вы наверняка узнаете, о ком-то мы расскажем вам впервые. История каждого мецената есть на обороте карточки музея, все экспонаты в игре подлинные и происходят из коллекций именно этих людей.

**Задача игрока:** первым собрать все экспонаты своего музея и узнать как можно больше нового!



САВВА  
МАМОНТОВ  
Музей-заповедник  
«Абрамцево»



МИХАИЛ  
ШЕКИН<sup>◦</sup>  
Пушкинский  
музей



ГРИГОРИЙ  
ЛАНГСДОРФ  
Зоологический  
музей



АЛЕКСЕЙ  
БАХРУШИН  
Театральный  
музей



ПЕТР  
ШУКИН  
Исторический  
музей



ПАВЕЛ  
ТРЕТЬЯКОВ  
Третьяковская  
галерея

<sup>◦</sup> К сожалению, изображений Михаила Шекина найти не удалось, поэтому его портрет – в отличие от всех остальных приведенных фактов – не является исторически достоверным.

# Состав игры

## Аукционная колода

48 карт экспонатов.  
На каждой карте есть слово **ОРИГИНАЛ**. Кроме того, у них есть номинал — 200 или 300.

## 6 карточек музеев

с названием музея и историей мецената

## Внешний контур поля

из 6 частей

## 6 фишек,

по цветам музеев

## 2 кубика

## Круг для колод

## Обычная колода

96 карт. Из них 48 карт подделок **ПОДДЕЛКА** номиналом 25 и 48 карт копий **КОПИЯ** номиналом 100.

## 24 локации поля

Черный рынок<sup>\*2</sup>

Меценат<sup>\*2</sup>

Проверка<sup>\*2</sup>

Куратор<sup>\*2</sup>

Кража<sup>\*2</sup>

Переезд<sup>\*2</sup>

Аукцион-150<sup>\*1</sup>

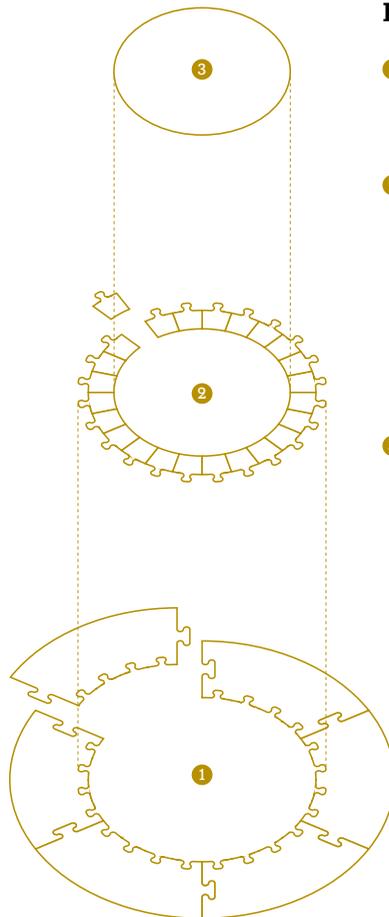
Аукцион-200<sup>\*1</sup>

Аукцион-300<sup>\*1</sup>

Выходной<sup>\*1</sup>

Пустые локации<sup>\*8</sup>

# Начало игры



## Как собирается поле

- 1 Сначала — внешний контур с названиями музеев и именами меценатов.
- 2 Потом — карточки локаций, которые выглядят как детали пазла. Они перемешиваются и вставляются по кругу в выемки на внешнем контуре — в случайном порядке, рубашками вниз.
- 3 Затем в середину вставляется круг для колод.

**Обычная колода** перемешивается, каждому игроку раздают по 6 карт (кроме игрока с Историческим музеем, который получает 8). Оставшиеся карты выкладываются стопкой рубашками вверх в центр поля на один из контуров колоды. Второй контур станет местом для сброса.

Карты обычной колоды выглядят так:



**Аукционная колода** перемешивается и делится на три равные части: к локациям «Аукцион-150», «Аукцион-200» и «Аукцион-300» на игровое поле выкладываются стопки по 16 карт рубашками вверх.

Карты аукционной колоды выглядят так:



Игроки выбирают, кто играет за того или иного мецената и музей: например, каждый тянет фишку не глядя. Другой вариант выбора — шесть вокруг поля, кинуть один кубик: тот, кто выкинул самое большое число, выбирает себе музей, остальные берут музей по часовой стрелке от него.

Выбрав музей, игроки берут себе соответствующие музейные карточки. У каждого есть своя музейная карточка, на которой изображены 8 экспонатов.



Каждый ставит фишку на свой музей. Затем игроки решают, кто ходит первым, остальные — по часовой стрелке.

# Цель игры

**Цель** — первым собрать свою музейную коллекцию. В музее должно оказаться 8 предметов — экспонатов или копий (в Абрамцеве — 6) см. Бонусы музеев, подделки в коллекцию брать нельзя. Свой экспонат или копию узнать легко: они совпадают с вашим музеем по цветовой гамме, на них написана первая буква названия музея (Театральный музей им. Бахрушина обозначен буквой Б), на них есть слова «оригинал» или «копия» и, главное, в вашей музейной карточке есть изображение именно этого предмета. В коллекции музея не могут одновременно оказаться копия экспоната и сам экспонат, все предметы должны быть разными.

**Главное действие в ходе игры** — покупка или получение новых карт из основной или аукционной колоды.

Карты, которые игрок получает на руки в процессе игры, — это и деньги, и источник новых предметов в коллекции музея. Чтобы собрать полную коллекцию, надо пропустить через себя как можно больше карт: это увеличивает шансы встретить свой экспонат или его копию. Как только игрок получает подходящий его музею экспонат или копию, он кладет его на свою музейную карточку рубашкой вверх. Если в музее уже есть такой экспонат, его можно заменить на копию (это может быть нужно в момент «Переезда» или для других игровых целей) — и наоборот.

# Ход игры

- 1 Чтобы сделать ход, надо кинуть два кубика. Те, кому достались Третьяковская галерея и Пушкинский музей, должны помнить, что в зависимости от числа на кубиках они смогут воспользоваться своими бонусами. см. Бонусы музеев
- 2 Первый ход начинается с локации, которая оказалась перед музеем игрока; дальше игрок ходит с того места, где он оказался в результате предыдущего хода. Ходить всегда можно в любом направлении — это решает игрок каждый ход. То есть, выкинув, например, на кубиках 2 и 4, игрок отсчитывает 6 в обе стороны от своей локации и решает, какое направление ему сейчас выгоднее.
- 3 Попад на локацию со значением, игрок действует в соответствии с этим значением. см. Значения локаций В конце хода (только своего!) игрок подбирает или скидывает карты — так, чтобы у него на руках снова оказалось 6 карт (у Исторического музея — 8 карт). см. Бонусы музеев Карты, которые игрок положил в коллекцию музея, не учитываются.
- 4 Попад на пустую локацию, игрок просто заканчивает ход.
- 5 Если после финального добора карт игрок получает экспонат из своей коллекции и кладет его в музей, новые карты из колоды в этот ход брать нельзя.
- 6 Когда обычная колода в центре поля заканчивается, колода сброса собирается, перемешивается и становится обычной колодой.

# Значения локаций



## Локация «Черный рынок»

Попавший сюда игрок может покупать карты из обычной колоды, которая лежит в центре поля. Все карты в этой колоде стоят по 50. То, что уже лежит в музее, использовать нельзя. Например, у игрока на руках есть экспонат с номиналом 300, экспонат с номиналом 200, 1 копия по 100 и 3 подделки по 25. Вместе это 675. Значит, игрок может купить 13 карт из обычной колоды, а одну подделку придется оставить себе. Все покупки происходят вслепую: карты в основной колоде в центре поля лежат рубашками вверх, игрок просто отсчитывает нужное количество с верха колоды. А свои карты, которыми он заплатил за новые, игрок кладет в колоду сброса. Отобрав нужные карты (то, что можно положить в свой музей, копии и экспонаты других музеев, на которые потом можно будет что-то купить), все остальное игрок скидывает в колоду сброса, тоже рубашками вверх. В конце хода у него должно оказаться 6 карт (или 8, если он играет за Исторический музей). Другие игроки вправе проверить честность покупки и попросить показать карты, на которые она совершается.



## Локация «Аукцион»

Здесь игрок может покупать карты из аукционной колоды, которая относится к этому аукциону. Стоить они будут 150, 200 или 300 — в зависимости от того, что написано на локации. Карты, которыми покупка

оплачена, уходят в колоду сброса в центре поля. Обмен, в отличие от «Черного рынка», не должен быть точным — то есть, например, оказавшись на аукционе, где все по 300, можно заплатить двумя картами по 200, но сдачу получить нельзя. Другие игроки вправе проверить честность покупки и попросить показать карты перед сбросом.



## Локация «Меценат»

Игрок получает 2 карты из любой аукционной колоды, он сам выбирает из какой. Если карты в них кончились, локация становится пустой, игрок просто ставит на нее свою фишку и добирает или скидывает карты, как в конце любого другого хода.



## Локация «Проверка»

Попавший сюда игрок выбирает противника, который проходит проверку на подлинность (себя выбирать нельзя). Если у проверяемого есть подделки, он скидывает их в колоду сброса, а затем, если у него остались карты, штрафуются дополнительно — скидывает в колоду сброса одну копию или экспонат на свой выбор.



## Локация «Переезд»

Игроки меняются по кругу всеми картами, которые есть у них на руках. Передача карт начинается с игрока, попавшего на эту локацию, и именно он решает, в какую сторону пойдет обмен — по часовой или против

часовой стрелки. (Обладатель Зоологического музея сам решает, принимать ли ему участие в этом процессе). см. Бонусы музеев



### Локация «Куратор»

Игрок выбирает противника, и, если у того есть карта из коллекции музея игрока (копия или экспонат), он должен ее отдать. Если подходящих карт несколько, противник показывает их игроку рубашками вверх и тот выбирает вслепую одну карту.



### Локация «Кража»

Игрок выбирает противника, у которого «пропадает» один (любой, на выбор владельца) экспонат из музея — он уходит в колоду сброса (если у всех в музеях пусто, ничего не происходит: у себя красть нельзя). Попав на такую локацию, игрок имеет право попросить всех противников показать ему, сколько экспонатов они уже собрали в свои коллекции.



### Локация «Выходной»

Игрок выбирает противника, который пропустит следующий ход. В конце пропущенного хода карты не скидываются и не добираются.

## Бонусы музеев

- А** **Музей-заповедник «Абрамцево»**  
Чтобы закончить игру, достаточно собрать 6 экспонатов или копий, а не 8.
- З** **Зоологический музей**  
На протяжении всей игры на игрока не распространяются действия других игроков, если он сам этого не хочет. см. Значения локаций Когда такой игрок попадает на локацию «Переезд», он может заставить всех поменяться, а сам в этом не участвовать.
- И** **Исторический музей**  
На протяжении всей игры у игрока 8 карт (то есть в начале игры ему раздают 8 карт и в конце каждого хода игрок добирает до 8 карт), а не 6, как у остальных.
- П** **Пушкинский музей**  
Может переместиться в любую локацию на поле, если на кубиках выпало больше 8.
- Б** **Театральный музей**  
Можно один раз перебрасывать кубики во время каждого хода. Если игроку не понравится второй бросок, можно вернуться к первому варианту хода.
- Т** **Третьяковская галерея**  
Может совершать покупки на всех аукционах и на «Черном рынке» с 50%-й скидкой, если на кубиках выпало больше 7.

# Что делать, если игрок к началу хода остался без карт?

Карты можно добирать только в конце своего хода. Так что, если один из противников выбрал игрока, например, на «Проверку» и тот скинул все свои карты в сброс, он может остаться без карт к началу своего хода. Это не страшно. Все равно надо кинуть кубики и сделать ход. Значения локаций «Переезд», «Куратор», «Кража», «Проверка», «Меценат» действуют и без карт на руках.

## Конец игры

Игра заканчивается, как только собран первый музей. Места между остальными игроками при желании можно распределить по степени полноты коллекции.

Если у вас не получилось сыграть или вам что-то непонятно, пишите на [arzamas@arzamas.academy](mailto:arzamas@arzamas.academy) с темой «Собери музей».

Удачи!

**Авторы идеи**  
Анна Шур,  
Андрей Ширинский

**Редактор**  
Анна Шур

**Арт-директор  
и иллюстратор**  
Павел Алексеев

**Продюсер**  
Екатерина Царева

**Подбор и поиск  
экспонатов**  
Андрей Ширинский

**Выпускающие  
редакторы**  
Марина Нафикова,  
Дмитрий Перевозчиков

**Корректоры**  
Дарья Гоголева,  
Анастасия Липатова

**Фактчекер**  
Вера Едемская

**Дизайн**  
Мария Касаткина

**Мы благодарим**  
Филиппа Дзядко,  
Романа Левина,  
Владимира Мачинского,  
Ивана Петровича,  
Юрия Уколова,  
Славу Рогожникова,  
Гришу, Петю, Дворкина  
и всех, кто помогал при-  
думывать, давал советы,  
а главное, играл, играет  
и будет играть в нашу  
игру «Собери музей».  
Спасибо!



© arzamas.academy