

# МЕЗЕНЬ

НАСТОЛЬНАЯ  
ИГРА

## ПРАВИЛА ИГРЫ

*Далеко-далеко на севере, в краю тёмных дней и белых ночей, разлилась река Мезень.*

*С опушек да лугов к ней прискакали кони, прилетели птицы, прибежали лисы.*

*Не устоял перед рекой и человек. Подошёл да и остался здесь на многие века.*

*Настолько поразила человека природа Мезени, что решил он её увековечить.*

*Набрал сажу, чёрную, как ночь, и глину, красную, как солнце, взял в руки кисти и сел творить.*

*Так появилась знаменитая мезенская роспись — стиль, в котором оформлена игра.*

В «Мезени» вы возьмёте на себя роль северных ремесленников, которые выполняют заказы по созданию живописных орнаментов. Комбинируйте символы и переворачивайте жетоны, чтобы выполнять цели и зарабатывать победные очки. После десятого раунда выигрывает участник, набравший больше всех победных очков.

## СОСТАВ ИГРЫ

125 двусторонних жетонов с символами мезенской росписи  
(по 25 жетонов одинаковой формы на каждого игрока)



36 карт целей

Фигурка  
активного игрока



5 жетонов  
«50/100 очков»

75 талисманов

5 фишек для подсчёта  
победных очков



Игровое поле



Правила игры,  
которые  
вы читаете

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Положите игровое поле в центр стола.
2. Возьмите карты целей. На каждой карте цели 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.



Если вы выбрали солнце, то подойдут эти три карты — на каждой внизу есть солнце.

Перемешайте эти 12 карт целей и выложите лицевой стороной вниз 5 карт над игровым полем и 5 карт под игровым полем (ориентируйтесь на засечки по краям поля). Оставшиеся 2 карты и другие карты целей уберите в коробку — они вам не понадобятся.

3. Каждый игрок берёт 25 двусторонних жетонов одной формы. Лишние жетоны уберите в коробку.

4. Каждый игрок перемешивает свои жетоны и случайным образом выкладывает перед собой светлой стороной вверх в сетку 5×5. Это орнамент.

5. Каждый игрок берёт себе фишку такой же формы, что и его жетоны, и ставит на нулевое значение ✂ игрового поля.



6. Раскройте 2 левые карты целей в верхнем ряду. Это цели на первый и второй раунды. Нумерация карт по раундам выглядит так:

7. Раздайте каждому игроку 5 талисманов. Оставшиеся талисманы сложите в центр игрового поля — это запас. Также около поля положите жетоны «50/100 очков».

8. Дайте фигурку активного игрока тому, кто последним был в лесу.

Можно начинать играть.



## ХОД ИГРЫ

Игра длится 10 раундов, в каждом раунде игроки совершают следующие действия:

1. Посмотрите цель текущего раунда (первую раскрытую карту по движению трека победных очков) — она показывает, за что вы получите победные очки в конце раунда. Также вы всегда видите цель следующего раунда. Полная расшивка всех карт целей — на стр. 12.

2. Активный игрок объявляет один из пяти символов:



птица



конь



лиса



ёж



рыба

Каждый игрок должен будет снять со своего орнамента группу жетонов с этим символом, если только не отдаст активному игроку 1 талисман, чтобы выбрать только для себя любой другой из пяти символов.

### Обратите внимание:

- ♦ Активный игрок не может объявить для себя другой символ.
- ♦ Символ ели объявлять нельзя. Ель — особый символ, который находится только на тёмной стороне жетонов (такие жетоны помечены ♣ на светлой стороне).



3. Каждый игрок выбирает на своём орнаменте одну группу с объявленным символом, которую хочет снять.

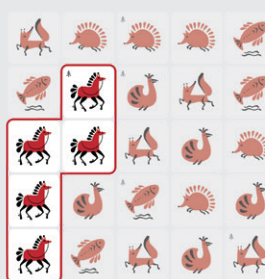
4. Каждый игрок может положить талисман на любой жетон своего орнамента, чтобы превратить этот жетон в мостик для увеличения размера группы или чтобы исключить этот жетон из группы (подробнее на стр. 4).



Это действие можно совершить с любым количеством жетонов, пока хватает талисманов.

### ГРУППА ЖЕТОНОВ

**Группа** — это любое количество жетонов (с фоном любого цвета) с одинаковыми символами, соседних друг с другом по горизонтали или вертикали, но не по диагонали. Группа может состоять из одного жетона.

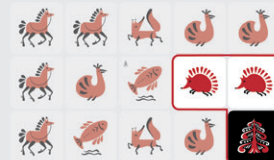


Группа из пяти жетонов коней



Две группы с жетонами ежей — из трёх и из одного жетона

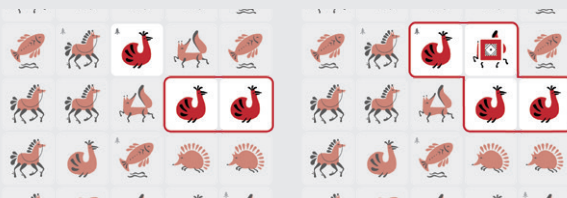
Если к группе по горизонтали или вертикали примыкают жетоны с елью, то они должны считаться жетонами выбранной группы.



Жетон ели, примыкающий к группе из жетонов ежей, тоже считается частью группы.

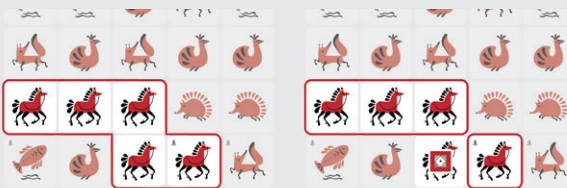
## ПРЕВРАЩЕНИЕ ЖЕТОНА В МОСТИК И ИСКЛЮЧЕНИЕ ЖЕТОНА ИЗ ГРУППЫ

**Превратить жетон в мостик:** положите талисман на жетон — теперь он может стать связующим звеном для соседних групп с объявленным символом, к которой примыкает по вертикали и/или горизонтали, даже если на нём изображён другой символ. Это делается для объединения нескольких групп в одну.



Выбранный символ — птица. На орнаменте есть группа из двух жетонов птиц, а также группа из одного жетона птицы. Игрок кладёт талисман на жетон лисы, и он становится мостиком между этими группами. Теперь группа состоит из четырёх жетонов.

**Исключить жетон из группы:** положите талисман на жетон — теперь жетон не относится к какой-либо группе.



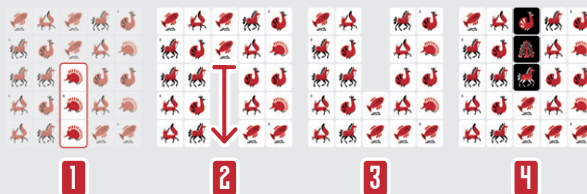
Выбранный символ — конь. На орнаменте есть группа из 5 жетонов коней. Игрок исключает один жетон коня и получает две группы — из 3 жетонов и 1 жетона коней. Из этих двух групп игрок может выбрать любую.

**5.** Каждый игрок снимает со своего орнамента все жетоны объявленной группы, **не трогая жетоны с талисманами**, переворачивает на обратную сторону и кладёт рядом с орнаментом. После этого талисманы снимаются с жетонов и сбрасываются в запас на игровом поле.

**6.** Каждый игрок сдвигает вниз те жетоны, под которыми образовалось пустое пространство, заполняя пустые позиции. Затем нужно взять жетоны, которые были отложены и перевернуты, и разложить обратно на орнамент на пустые позиции в любом порядке, так чтобы снова получилась сетка 5×5.

**Подсказка:** старайтесь заполнить сетку таким образом, чтобы выполнить цель текущего и/или следующего раундов.

## ПРИМЕР СНЯТИЯ ЖЕТОНОВ, СДВИГА И ЗАПОЛНЕНИЯ ПРОСТРАНСТВА



Игрок снимает группу из трёх жетонов ежей, переворачивает и кладёт рядом со своим орнаментом (1).

На освободившиеся позиции он сдвигает верхние жетоны (2–3).

Снятые и перевернутые жетоны ежей он раскладывает на пустые позиции (4).

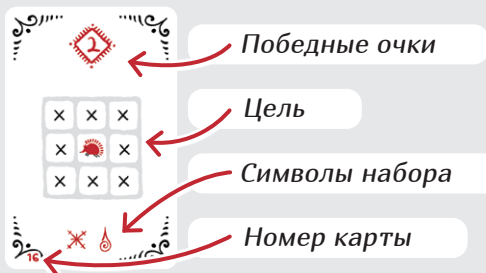
7. Когда все игроки разложат жетоны на своих орнаментах, начинается подсчёт победных очков за этот раунд.

## ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ В КОНЦЕ РАУНДА

1. Каждый игрок считает победные очки за выполнение условий карты цели текущего раунда и продвигает свою фишку по игровому полю на соответствующее количество делений. Полная расшифровка всех карт целей — на странице 12.

Вы можете отказаться от получения победных очков за карту цели и вместо этого взять 2 талисмана из запаса.

### СТРУКТУРА КАРТЫ ЦЕЛИ



**Победные очки**, которые игрок получает за каждый жетон или каждую группу жетонов, которые лежат на его орнаменте так, как указывает **цель**.

**Символы набора** нужны только при подготовке к игре. Игнорируйте их при подсчёте победных очков.

**Номер карты** поможет быстро найти нужную карту на странице 12.

**Важно!** При подсчёте победных очков жетон ели всегда считается жетоном ели и не может считаться другим символом.



Если ваша фишка сделала круг и прошла значение ✨ на игровом поле, возьмите из запаса жетон «50/100 очков» и положите перед собой стороной 50 вверх. Если фишка прошла ещё один круг, то переверните жетон стороной с 100 вверх. В конце игры прибавьте значение на жетоне «50/100 очков» к значению, на котором стоит ваша фишка.

2. Уберите в коробку карту цели текущего раунда. Откройте новую карту цели, следующую за текущей по движению трека победных очков. У вас всегда должны быть открыты две карты — цель на текущий раунд и цель на следующий раунд (исключение: последний 10-й раунд, когда останется только одна карта цели).



3. Активный игрок передаёт фигурку соседу слева.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ В КОНЦЕ 5-ГО РАУНДА

В конце 5-го раунда (отмечен на поле ●) каждый игрок считает дополнительные победные очки:

+ 1 победное очко за каждый жетон на своём орнаменте, который лежит **тёмной** стороной вверх.

## КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА

В конце 10-го раунда (отмечен на поле **О**), после подсчёта очков по карте цели, каждый игрок считает дополнительные победные очки:

- + 1 победное очко за каждый жетон на своём орнаменте, который лежит *светлой* стороной вверх;
- + 1 победное очко за каждый оставшийся талисман;
- + 1 победное очко за каждый жетон в любой одной выбранной группе на своём орнаменте, с учётом жетонов елей.

Побеждает игрок, который набрал больше всех победных очков. При равенстве победных очков побеждает претендент, у которого осталось больше талисманов. Если и здесь ничья, то претенденты делят победу.

### ПРИМЕР ХОДА И ПОДСЧЁТА ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

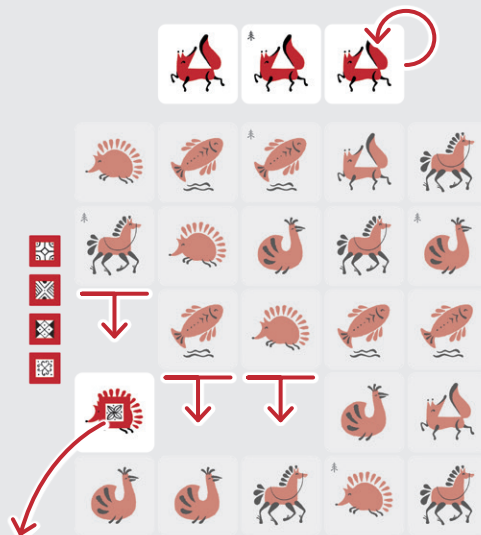
1. Активный игрок объявляет символ: «Лиса».



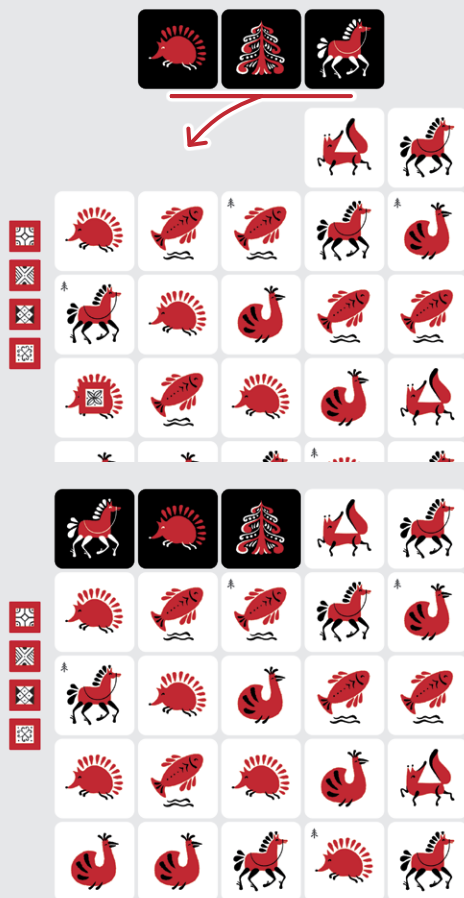
2. На своём орнаменте он выбирает небольшую группу из 2 жетонов лис, затем кладёт на жетон ежа талисман, чтобы добавить к группе ещё один жетон лисы.



3. Игрок снимает и переворачивает 3 жетона лис, после чего сдвигает все верхние жетоны вниз на освободившиеся позиции. Талисман с карты ежа уходит в запас.

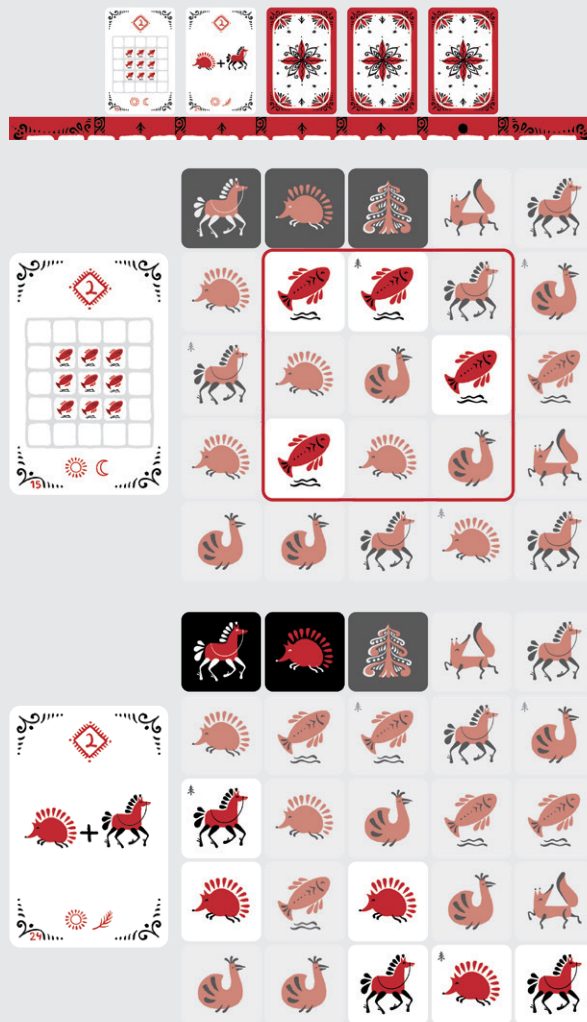


4. Игрок раскладывает жетоны на пустые позиции по своему желанию.



5. В конце раунда игрок считает победные очки за карту цели. Она даёт 2 победных очка за каждый жетон рыбы в центральной части орнамента (в зоне 3×3). У игрока в этой части 4 жетона рыб, за что он получает 8 победных очков. При этом игрок

подготовился и к следующему раунду, в котором цель даст победные очки за каждую соседнюю пару жетонов ёж+конь: он снимал и выкладывал жетоны так, чтобы у него появилось сразу несколько таких пар.



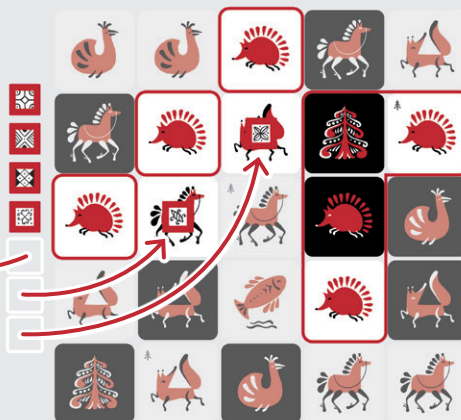
## ПРИМЕР ХОДА И ПОДСЧЁТА ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ В 5-М РАУНДЕ



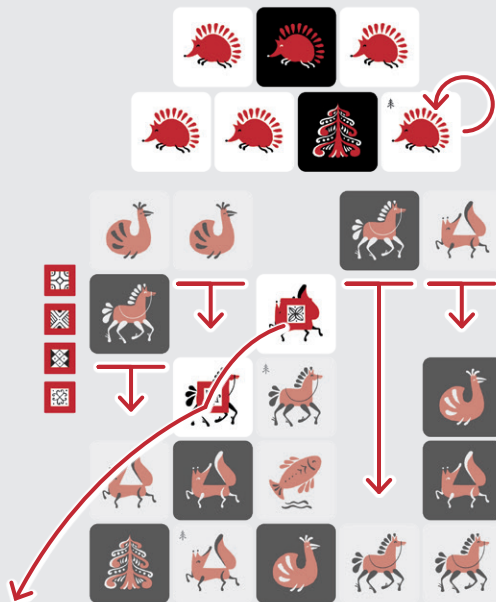
1. Идёт пятый раунд. Объявлен символ птицы, но игрока такой выбор не устраивает. Он отдаёт активному игроку 1 талисман и для себя лично объявляет ежа.



2. На своём орнаменте игрок выбирает группу из четырёх жетонов — три жетона ежей и жетон ели. Вдобавок он кладёт по талисману на 2 жетона, чтобы увеличить группу при помощи мостиков (помните, что жетоны с талисманами не снимаются с орнаента).

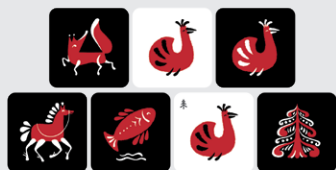


3. Игрок снимает с орнаента и переворачивает сразу 7 жетонов. Затем сдвигает все верхние жетоны вниз на освободившиеся позиции. Талисманы с орнаента уходят в запас.

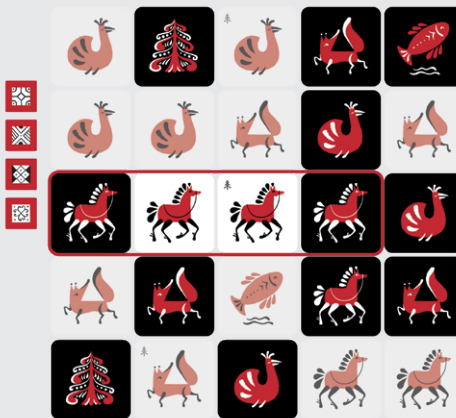




4. Игрок раскладывает жетоны на пустые позиции по своему желанию.



5. В конце раунда игрок считает победные очки. Карта цели текущего раунда даёт 3 победных очка за каждый одинаковый символ в центральном ряду орнамента. Игрок выбирает символ коня и получает  $3 \times 4 = 12$  победных очков. Так как это был конец пятого раунда, то игрок дополнительно получает 1 победное очко за каждый тёмный жетон на своём орнаменте, то есть 12 победных очков. Итого: 24 очка.



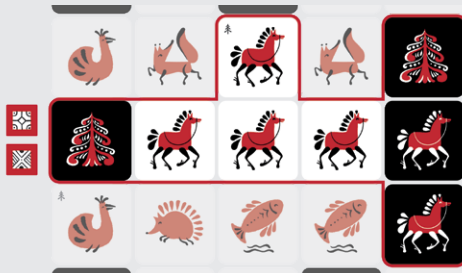
## ПРИМЕР ХОДА И ПОДСЧЁТА ОЧКОВ В КОНЦЕ ИГРЫ



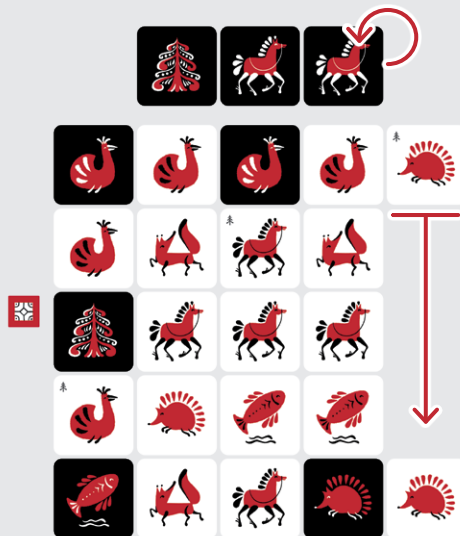
1. Идёт десятый раунд. Объявлен символ коня, игрок согласен с этим выбором.



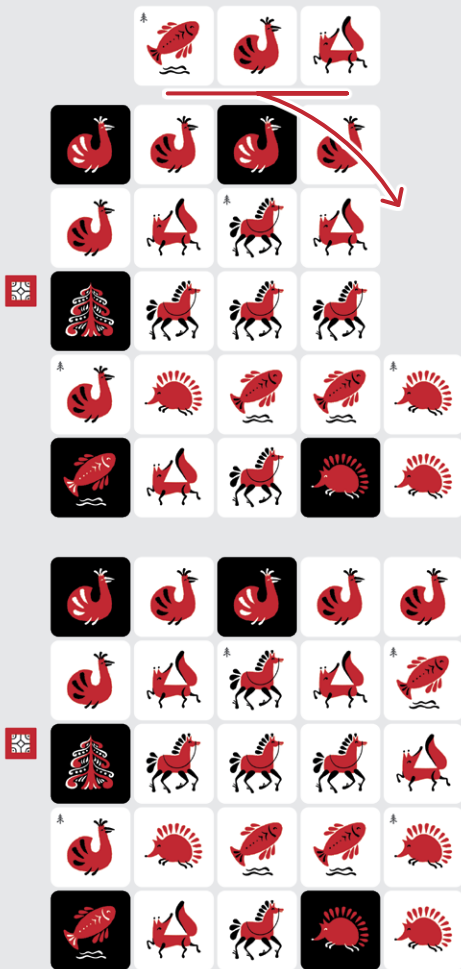
2. На орнаменте игрока есть группа из 6 коней и 2 примыкающих елей — всего группа из 8 жетонов.



3. Однако игрок не хочет снимать с орнамента все жетоны коней, поэтому кладёт на один из них талисман, чтобы исключить из группы. Игрок снимает и переворачивает 3 жетона и затем сдвигает вниз один жетон на освободившуюся позицию. Талисман с жетона коня уходит в запас.



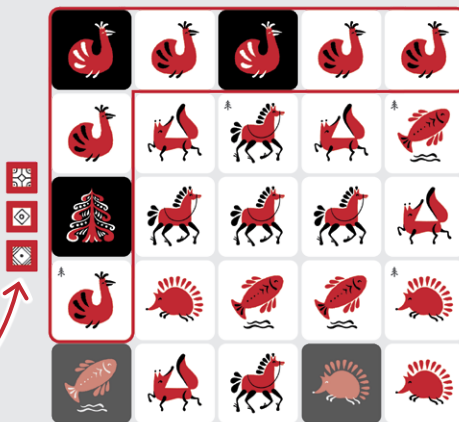
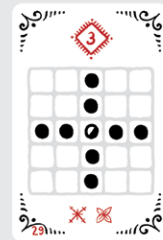
4. Игрок раскладывает жетоны на пустые позиции по своему желанию.



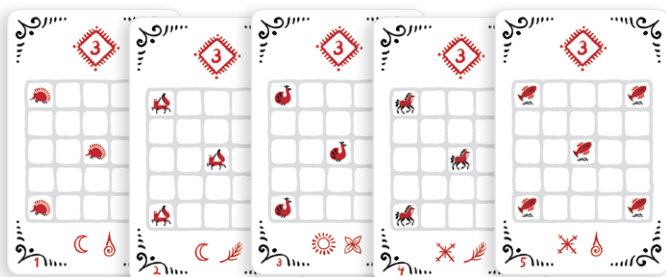
5. К сожалению, игрок не может получить победные очки за цель на карте, поэтому вместо этого решает взять себе 2 талисмана из запаса.



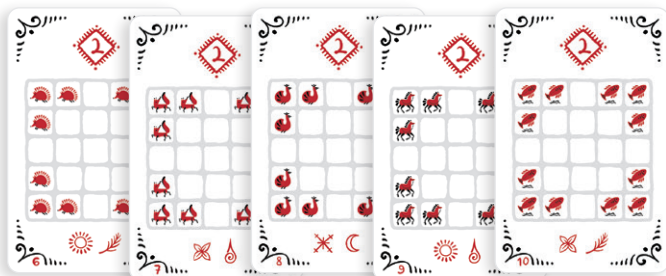
6. В финальном подсчёте очков игрок получает 1 победное очко за каждый светлый жетон (итого 20 очков), за каждый свой талисман (итого 3 очка) и за любую группу — игрок считает группу вверх орнамента из 7 птиц и ели (итого 8 очков). Итого: 31 очко.



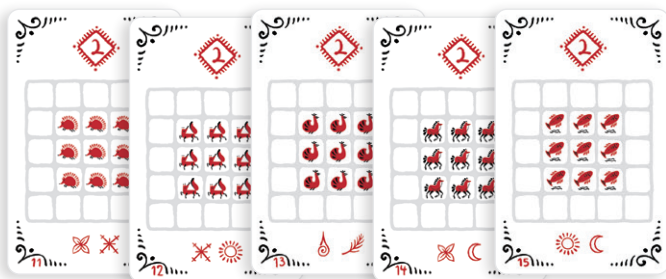
## КАРТЫ ЦЕЛЕЙ



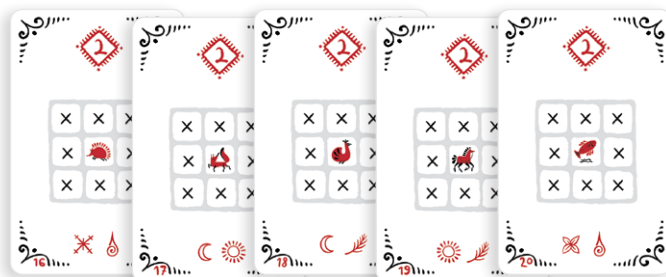
**Карты 1–5.** Получите 3 победных очка за каждый жетон с указанным символом в любой из указанных позиций.



**Карты 6–10.** Получите 2 победных очка за каждый жетон с указанным символом в указанных позициях.



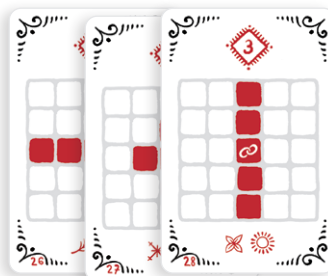
**Карты 11–15.** Получите 2 победных очка за каждый жетон с указанным символом в указанных позициях.



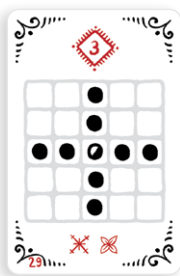
**Карты 16–20.** Получите 2 победных очка за каждый жетон с указанным символом, вокруг которого (по вертикали, горизонтали и диагонали) нет других жетонов с таким же символом.



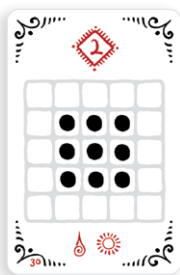
**Карты 21–25.** Получите 2 победных очка за каждую пару соседних (по горизонтали или вертикали) жетонов с указанными символами. **Каждый жетон учитывается только для одной пары.**



**Карты 26–28.** Выберите любой из 5 символов (кроме ели). Получите 3 победных очка за каждый жетон с выбранным символом в указанных позициях.



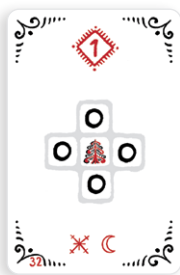
**Карта 29.** Получите 3 победных очка за каждый ряд и столбец, в которых не меньше 4 жетонов, в которых не меньше 4 жетонов лежат тёмной стороной вверх.



**Карта 30.** Получите 2 победных очка за каждый жетон, лежащий тёмной стороной вверх в указанных позициях.



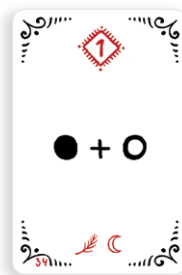
**Карта 31.** Получите 3 победных очка за каждый жетон ели в указанных позициях.



**Карта 32.** Получите 1 победное очко за каждый светлый жетон, по соседству с которым (по горизонтали или вертикали) есть хотя бы 1 жетон ели.



**Карта 33.** Получите 4 победных очка за каждый жетон ели в самой большой группе, состоящей исключительно из жетонов елей.



**Карта 34.** Получите 1 победное очко за каждую пару соседних (по горизонтали или вертикали) жетонов, лежащих светлой и тёмной стороной вверх. Каждый жетон учитывается только для одной пары.



**Карта 35.** Каждый игрок выбирает любой из 5 символов (кроме ели). Получите 3 победных очка за каждый жетон с выбранным символом, если по соседству с ним (по горизонтали или вертикали) лежит хотя бы 1 жетон ели.



**Карта 36.** Каждый игрок выбирает любой из 5 символов (кроме ели). Найдите на своём орнаменте самую большую группу жетонов с этим символом, с учётом жетонов елей. Получите 2 очка за каждый жетон в этой группе, включая жетоны елей.

## ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Подготовьтесь к игре по стандартным правилам (но вместо 5 талисманов возьмите 2) и положите по 1 талисману на четвёртую, шестую, восьмую и десятую карты вокруг игрового поля. Когда в ходе игры вы будете открывать карты целей, на которых лежат талисманы, — забирайте их себе в запас.

В остальном играйте по обычным правилам: каждый ход выбирайте любой символ и переводите жетоны с ним на своём орнаменте. Используйте талисманы, чтобы превращать жетоны в мостики или исключать их из группы. После каждого раунда считайте очки по открытой карте цели и начинайте новый ход.

В конце игры посчитайте победные очки по обычным правилам и сравните свой результат с таблицей. Она покажет уровень вашего мастерства.

### Количество очков

### Достижение

0–70

Ученик

71–100

Подмастерье

101–120

Ремесленник

121–130

Умелец

131 и больше

Мастер

## ИСТОРИЯ МЕЗЕНСКОЙ РОСПИСИ

Мезенская роспись — это народный промысел Архангельской губернии, получивший популярность в конце XIX века. В прошлом северные мастера украшали в этом стиле прялки, короба и кухонную утварь. А сегодня мы оформили в нём нашу игру.

Возникла роспись в деревне Палашелье на берегу реки Мезени. Отсюда — её второе название: палашельская. Однако некоторые исследователи приписывают стилю куда более далёкие корни, связывая его с беломорскими петроглифами. Доисторические рисунки рассказывают близкие сюжеты и схожим образом изображают животных — основных персонажей мезенского ремесла.

Чаще всего палашельские мастера изображали коней, оленей и птиц. Эти животные играли важную роль в жизни любого крестьянина. Птицы и кони были незаменимыми помощниками в сельском хозяйстве, а оленеводство и сейчас является важным промыслом на Русском Севере.



Наскальные изображения Беломорского района Карелии. IV—III тысячелетие до нашей эры.

Орнамент же пришел прямым из искусства финно-угорских племен. Зигзагами язычники обозначали воду, квадратами — плодородную землю, а спиралью показывали солнце и призывали удачу.

При нанесении этих орнаментов использовалось только два цвета — чёрный и красный. Эта особенность обусловлена суровым климатом и продолжительными зимами Архангельской губернии. Чёрный цвет получали из сажи, а красный — из местной глины. Рисунок наносили деревянными палочками, перьями глухаря и тетерева, а для мелких деталей использовали волосную кисть. Под конец, чтобы рисунок не выцветал, готовое изделие покрывали олифой — плёнкой из растительных масел и смолы.

До наших дней промысел дошёл благодаря потомкам древних мастеров из династий Федотовых и Фатьяновых. Они воскресили роспись, практически забытую в годы Великой Отечественной войны, и обучили новое поколение ремесленников. Секреты стиля, которые раньше передавались строго по мужской линии, разлетелись по всей стране. Художники стали больше экспериментировать, предлагая новые сочетания форм, цветов и материалов.



Деревянные коробы — поделки современных мастеров мезенской росписи.

## ЗНАЧЕНИЯ СИМВОЛОВ

В старину мастера мезенской росписи могли уместить целый рассказ на своих изделиях. Но делалось это не текстом, а рисунками — символами с многовековой историей.



Конь — главный помощник любого крестьянина. Приносит удачу, плодородие и оберегает от тёмных сил. Несколько коней, изображённых друг за другом, обозначают ход времени.



Гуси, лебеди и утки — это духи предков. Они всегда присматривают за своими потомками и приходят на помощь в трудную минуту.

Ель — воплощение мужской силы и стойкости. Кроме того, ель являлась самым распространённым деревом в Архангельской губернии. Именно на него мезенские мастера чаще всего наносили свои рисунки.



Олень — символ перемен и новой жизни. Образ этого животного прочно связан с небесами, дождём и ветром. Многие малые народы севера до сих пор почитают оленя как священное животное.



Рыбы, ежи и лисицы — коренные жители архангельских лесов, но в росписи они почти не появлялись. Придать значение этим животным предстоит вам! Принесут они удачу или призвуют несчастье? Ответ на этот вопрос вы найдёте, когда сядете играть в «Мезень».

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Автор игры:** Никита Сорокин

**Художник:** Мария Станкевич

**Развитие игры:** Юрий Журавлёв

**Продюсер:** Владимир Грачёв

**Арт-директор:** Сергей Дулин

**Дизайнер-верстальщик:** Кристина Соозар

**Выпускающий редактор:** Анна Давыдова

**Директор издательского департамента:**  
Александр Киселев

**Тестировщики:** Елена Ворноскова, Илья Дроздов, Александр Ильин, Дана Кузнецова, Матвей Чистяков и многие-многие другие.

Автор благодарит Василису Холодяеву, Юлию Воробьеву, Сергея Воробьева, Евгения Петрова, Фёдора Корженкова, Елену Прокудину, Антона Парфенова и все сообщество ГРАНИ за помощь в тестировании игры.

## ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Корректор:** Ольга Португалова

**Креативный директор:** Николай Пегасов

**Международное продвижение:** Павел Сафонов

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. © 2023 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

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



Играть интересно