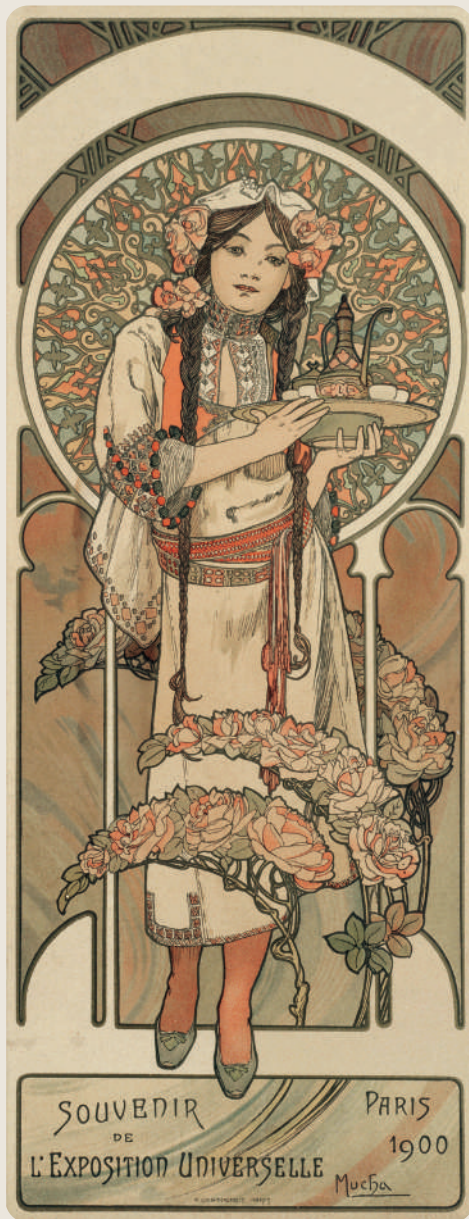


АР-НУВО

ЭПОХА
МАСТЕРОВ

ПРАВИЛА ИГРЫ





ВВЕДЕНИЕ

Стиль ар-нуво стремительно захватил весь мир и находится на своём пике. Вы молоды, амбициозны и бесстрашны, но, увы, о вашей мастерской никто не знает. Вы готовы сделать всё, чтобы прославиться! Но в чём именно вы могли бы себя проявить? Может, начать с керамики? Поэкспериментировать с созданием витражей? Или с узорами на тканях? Поработать с металлом? Заняться живописью? Выбор огромен, но вы должны начать с чего-то одного. Как только вы обретёте свою музу, другие таланты начнут стекаться к вашей мастерской в поисках самовыражения под вашим руководством. Довольно мечтать! Получайте материалы и ищите вдохновение, чтобы изготовить изделия, которые превратят вашу мастерскую в один из самых известных в мире домов искусств!



СОСТАВ ИГРЫ



ПЛАНШЕТ РЫНКА



ШКАЛА ПРИЗНАНИЯ



45 КАРТ
РЕМЕСЛЕННИЦ



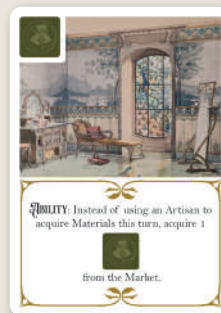
80 ФИШЕК МАТЕРИАЛОВ



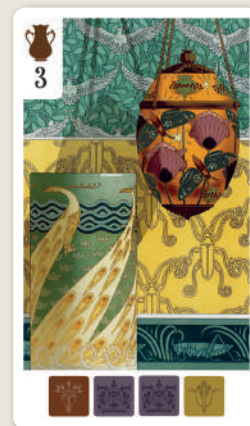
4 МАРКЕРА
ПРИЗНАНИЯ



ФИШКА
ПЕРВОГО ИГРОКА



25 КАРТ
ВДОХНОВЕНИЯ



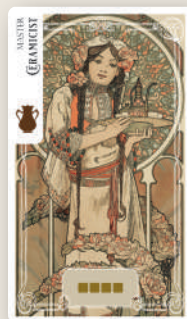
70 КАРТ
ИЗДЕЛИЙ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Планшет рынка. Положите планшет рынка в центр стола так, чтобы перед каждым игроком было достаточно места для размещения личных компонентов.

Карты ремесленниц. Разделите карты ремесленниц по видам искусств на 5 отдельных колод. В каждой колоде сложите карты лицевой стороной вверх в следующем порядке: сначала карта мастерицы, затем карты подмастерьев и на верху колоды — карты учениц. Поместите колоды ремесленниц лицевой стороной вверх рядом с планшетом рынка.

УРОВЕНЬ
МАСТЕРСТВА



В игре 4 ученицы, 4 подмастерья
и 1 мастерица каждого
из 5 видов искусств.

Начальные ремесленницы. Возьмите по 1 карте ученицы каждого вида, перемешайте их и случайным образом раздайте по 1 карте каждому игроку лицевой стороной вверх. Это начальные ремесленницы. Верните оставшиеся карты учениц в соответствующие колоды.

Карты изделий. Перемешайте колоду изделий и поместите её лицевой стороной вниз над планшетом рынка. Откройте **5 карт изделий** и выложите их в ряд справа от этой колоды.

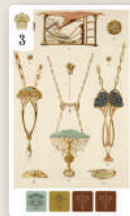
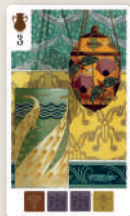
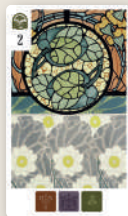
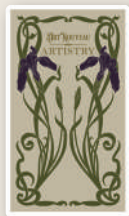
Карты вдохновения. Перемешайте колоду вдохновения и поместите её лицевой стороной вниз справа от планшета рынка. Откройте **3 карты вдохновения** и выложите их в ряд около этой колоды.

Шкала признания. Поместите шкалу признания слева от планшета рынка. Каждый игрок выбирает цвет, получает соответствующий маркер признания и помещает его рядом с этой шкалой.

Фишки материалов. Положите все фишки материалов в мешочек. Тратя фишки материалов при изготовлении изделий, вы будете убирать их в сброс рядом с планшетом рынка.

Фишка первого игрока. Участник, последним создавший произведение искусства (рисунок на салфетке тоже считается), получает фишку первого игрока.

КОЛОДА
ИЗДЕЛИЙ



5 ОТКРЫТЫХ
КАРТ ИЗДЕЛИЙ

СБРОС ФИШЕК
МАТЕРИАЛОВ



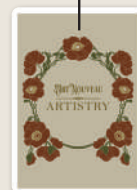
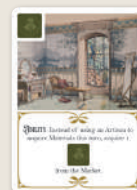
5 КОЛОД
РЕМЕСЛЕННИЦ,
РАЗДЕЛЕННЫХ
ПО ВИДУ



МАРКЕРЫ
ПРИЗНАНИЯ



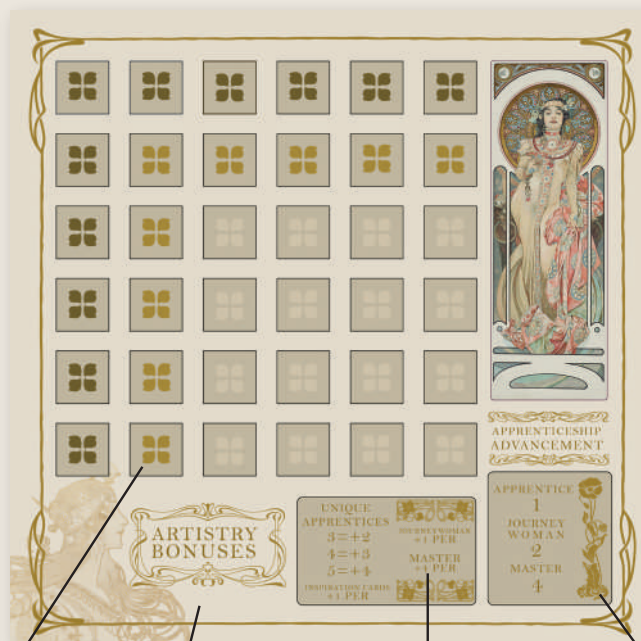
КОЛОДА
ВДОХНОВЕНИЯ



3 ОТКРЫТЫЕ КАРТЫ
ВДОХНОВЕНИЯ



ШКАЛА
ПРИЗНАНИЯ



ЯЧЕЙКИ
ДЛЯ ФИШЕК
МАТЕРИАЛОВ

ПЛАНШЕТ
РЫНКА

БОНУСЫ
В КОНЦЕ ИГРЫ

УСЛОВИЯ ПОВЫШЕНИЯ
УРОВНЯ МАСТЕРСТВА



ЦЕЛЬ

Зарабатывайте очки признания, получая материалы и вдохновение, изготавливая изделия и нанимая новых ремесленниц.



ВИДЫ ИСКУССТВ

В игре представлено 5 видов искусств. Фишки материалов, относящиеся к разным видам искусств, окрашены в соответствующие цвета и отмечены уникальными символами. Эти символы встречаются на картах изделий, ремесленниц и вдохновения.



ГЛИНА



СТЕКЛО



МЕТАЛЛ



КРАСКА



ТКАНЬ



ХОД ИГРЫ

Игра длится несколько раундов. В каждом раунде на планшет рынка выкладываются новые фишки материалов, затем игроки ходят по очереди, выполняя **по 1 действию** за раз, пока все не спасуют, после чего раунд завершается. Когда один из участников наберёт **хотя бы 20 очков признания** к концу раунда, игра подойдёт к концу, и все получают бонусные очки за количество карт. Побеждает игрок, набравший **больше всего** очков признания.

Начало раунда. В начале каждого раунда берите из мешочка фишки материалов по числу игроков, как указано ниже, и выкладывайте их на планшет рынка.

Примечание. Если в мешочке не осталось фишек, уберите в него все фишки из сброса, перемешайте их и выложите на планшет рынка недостающее количество.

2 игрока:
16 фишек в квадрате 4 × 4



3 игрока:
25 фишек в квадрате 5 × 5



4 игрока:
36 фишек в квадрате 6 × 6



Ходы игроков. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, все участники ходят по очереди, пропуская тех, кто уже спасовал в этом раунде. Так продолжается до тех пор, пока все игроки не спасуют.

В свой ход каждый игрок должен выполнить 1 из 3 действий:

1. Получить материалы.
2. Изготовить изделие.
3. Объявить пас.

❁ ФИШКИ МАТЕРИАЛОВ ❁

КАРТА РЕМЕСЛЕННИЦЫ

Получение материалов. Если вы хотите получить материалы, сначала выберите 1 из карт ремесленниц в вашей игровой области, затем решите, какие фишки материалов забрать с планшета рынка (они могут быть одного или разных видов). Вы можете забрать **ровно столько фишек, сколько изображено на вашей карте ремесленницы**, причём они должны располагаться на планшете рынка именно так, как указано **на схеме внизу карты**. Если на схеме изображена ячейка с материалом, но на её месте на планшете **пустая** ячейка, вы **не можете** забрать остальные фишки, поскольку обязаны достичь полного совпадения по количеству и расположению фишек. Если на схеме есть ячейки, **отмеченные только контуром**, на их месте на планшете могут быть как ячейки с материалами, так и пустые ячейки.

При получении материалов **можете поворачивать** карту ремесленницы как угодно. Главное, чтобы вы могли забрать требуемое количество фишек в указанном расположении.

Забрав материалы с рынка, поместите их в свою игровую область. В любой момент партии у вас может быть **не более 10 фишек материалов** (если у вас нет свойства, увеличивающего предел). Вы не можете получить материалы, если из-за этого действия общее количество ваших материалов превысит 10.

Пример получения материалов. В свой ход Анна при помощи подмастерья-ювелира заберет с рынка 1 фишку металла и 2 фишки ткани.



Затем ходит Денис. Он поворачивает свою карту ученицы-модельера, чтобы забрать с рынка 1 фишку ткани и 1 фишку стекла.



УРОВЕНЬ
МАСТЕРСТВА

ВИД
ИСКУССТВА

СХЕМА
РАСПОЛОЖЕНИЯ
ФИШЕК
НА РЫНКЕ



МАТЕРИАЛЫ,
ПОЛУЧЕННЫЕ
ПОДМАСТЕРЬЕМ-
ЮВЕЛИРОМ



МАТЕРИАЛЫ,
ПОЛУЧЕННЫЕ
УЧЕНИЦЕЙ-
МОДЕЛЬЕРОМ



❁ КАРТЫ ВДОХНОВЕНИЯ ❁

Вы можете получать карты вдохновения в каждом раунде, забирая с рынка последние материалы определённого вида.

Получение карт вдохновения. Если вы забираете материал того вида, которого **больше нет на рынке**, проверьте, есть ли среди открытых карт вдохновения карта с символом материала **такого же вида** в левом верхнем углу. Если да, можете забрать её и положить в свою игровую область лицевой стороной вверх. Если таких карт несколько, выберите одну из них, а остальные поместите под низ колоды вдохновения. Не открывайте новые карты вдохновения (ряд обновляется только в конце раунда, см. с. 11).

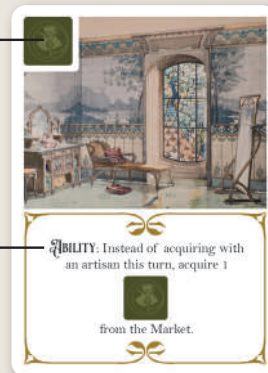
Примечание. Когда вы убираете последний на рынке материал какого-либо вида в сброс, вы не получаете карту вдохновения.

Использование карт вдохновения. В свой ход вы можете использовать любое количество карт вдохновения, но свойство каждой из них можно применить только 1 раз за раунд. Применив свойство, переверните карту лицевой стороной вниз до конца раунда.

КАРТА ВДОХНОВЕНИЯ

ВИД МАТЕРИАЛА, КОТОРЫЙ ВЫ ДОЛЖНЫ ЗАБРАТЬ С РЫНКА, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ЭТУ КАРТУ

СВОЙСТВО, КОТОРОЕ ВЫ СМОЖЕТЕ ПРИМЕНЯТЬ 1 РАЗ В РАУНД, КОГДА ПОЛУЧИТЕ ЭТУ КАРТУ

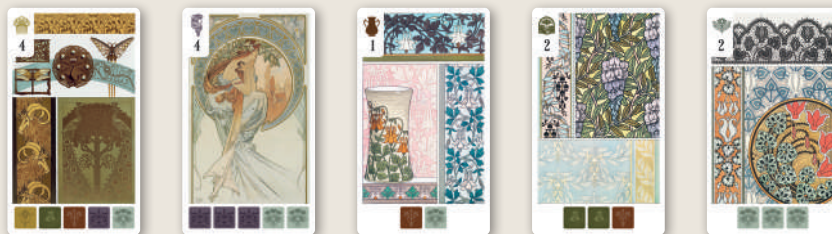


ЗАБРАВ С РЫНКА ПОСЛЕДнюю ФИШКУ СТЕКЛА, ВЫ ПОЛУЧИТЕ ЭТУ КАРТУ ВДОХНОВЕНИЯ



❁ КАРТЫ ИЗДЕЛИЙ ❁

Изготовление изделия. Чтобы изготовить изделие, выберите 1 из 5 открытых карт изделий и потратьте из своего запаса фишки материалов тех видов, которые указаны на этой карте. Уберите потраченные фишки в сброс рядом с планшетом рынка.



КАРТА ИЗДЕЛИЯ



Замена 3 любых фишек на 1 фишку. Если для изготовления изделия вам не хватает фишек материалов какого-либо вида, можете потратить **3 фишки материалов** любых видов вместо **1 такой фишки**. Можете менять 3 фишки на 1 неограниченное количество раз в ход.

Получение карт изделий. Потратив материалы на изготовление изделия, поместите карту этого изделия лицевой стороной вверх в свою игровую область. Вы немедленно получаете столько **очков признания**, сколько указано в левом верхнем углу этой карты, и продвигаете свой маркер признания на соответствующее количество делений вперёд по шкале. Получив карту изделия, вы также **можете получить карту ремесленницы** в рамках этого действия (см. с. 10).

Обновление ряда изделий. Изготовив изделие, откройте новую карту с верха колоды изделий и положите её на освободившееся место в ряду.

Пример изготовления изделия. Роман хочет изготовить изделие из следующих материалов: . Он тратит фишки материалов указанных видов и убирает их в сброс. Затем кладёт карту изделия в свою игровую область и получает 3 очка признания. Он продвигает свой маркер на 3 деления по шкале признания.

ШКАЛА ПРИЗНАНИЯ



❁ КАРТЫ РЕМЕСЛЕННИЦ ❁

Наём ремесленниц. Если вы собрали необходимое количество карт изделий одного вида, то **автоматически** получаете карту ремесленницы с соответствующим уровнем мастерства. У каждого игрока может быть **только по 1 карте ремесленницы каждого уровня и вида**. Получая карту ремесленницы таким образом, помещайте её лицевой стороной вверх в вашу игровую область.

Наём учениц. Каждый раз, изготавливая **1-е изделие** какого-либо вида, вы получаете 1 карту ученицы соответствующего вида, если у вас ещё нет такой ученицы. Помните, что у каждого игрока может быть только 1 ученица каждого вида искусства и все участники начинают партию с 1 ученицей.

Наём подмастерьев. Если вы изготовили **2-е изделие одного вида**, получите карту подмастерья соответствующего вида.

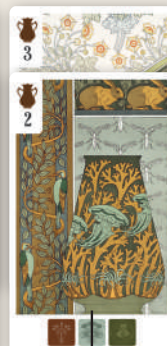
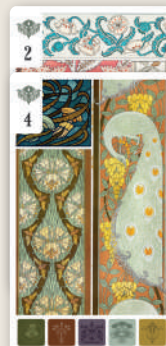
Наём мастериц. Если вы изготовили **4-е изделие одного вида**, получите карту мастерицы соответствующего вида. В игре только 1 мастерица каждого вида искусства, поэтому эту карту может получить только тот, кто первым собрал 4 карты изделий такого вида.

***Пример найма ремесленницы.** У Ольги есть 1 карта изделия из глины. Она изготавливает ещё 1 изделие этого вида. Теперь у неё 2 карты изделий из глины, и она получает карту подмастерья-керамиста.*

СОВЕТ. Можете складывать карты ремесленниц в стопки по видам так, чтобы на каждой карте была видна только схема расположения материалов. Так вам будет проще ориентироваться в них при получении материалов.

СОВЕТ. Можете сгруппировать ваши карты изделий по видам, оставив видимыми только символы видов искусств. Так вы сможете следить за количеством карт изделий каждого вида.

ИГРОВАЯ
ОБЛАСТЬ
УЧАСТНИКА



У Ольги теперь есть 2 карты изделий из глины, поэтому она нанимает подмастерья-керамиста.



КАРТЫ,
ПОЛУЧЕННЫЕ
В ЭТОТ ХОД



Объявление паса. Если вы не хотите или не можете получить материалы или изготовить изделие, то обязаны объявить пас и пропустить ход. Спасовав, вы **больше не сможете ходить** в текущем раунде. Как только все игроки спасуют, раунд завершится.

КОНЕЦ РАУНДА

Прежде чем переходить к новому раунду, выполните этапы ниже.

1. **Уберите оставшиеся фишки.** Уберите все фишки материалов с планшета рынка в сброс.
2. **Откройте карты вдохновения.** Откройте столько карт с верха колоды вдохновения, чтобы всего в ряду стало 3 карты.
3. **Переверните свои карты вдохновения.** Каждый игрок переворачивает все свои использованные карты вдохновения лицевой стороной вверх.

Конец игры. Если к концу раунда кто-либо из участников наберёт **хотя бы 20 очков признания**, перейдите к подсчёту бонусных очков, как описано в разделе «Конец игры». Если никто не наберёт хотя бы 20 очков признания, передайте фишку первого игрока следующему по часовой стрелке участнику и начните новый раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ

Финальный подсчёт. В конце игры каждый участник получает бонусные очки признания в зависимости от своего количества карт ремесленниц и вдохновения (см. врезку справа), после чего определяется победитель.

БОНУСНЫЕ ОЧКИ ПРИЗНАНИЯ В КОНЦЕ ИГРЫ

УЧЕНИЦЫ

Получите очки признания в зависимости от количества своих учениц:

- 1–2 УЧЕНИЦЫ: 0 ОЧКОВ.
- 3 УЧЕНИЦЫ: 2 ОЧКА.
- 4 УЧЕНИЦЫ: 3 ОЧКА.
- 5 УЧЕНИЦ: 4 ОЧКА.

ПОДМАСТЕРЬЯ:

1 ОЧКО ЗА КАЖДОГО.

Получите по 1 очку признания за каждого своего подмастерья.

МАСТЕРИЦЫ:

4 ОЧКА ЗА КАЖДУЮ.

Получите по 4 очка признания за каждую свою мастерицу.

КАРТЫ ВДОХНОВЕНИЯ:

1 ОЧКО ЗА КАЖДУЮ.

Получите по 1 очку признания за каждую свою карту вдохновения.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ В КОНЦЕ ИГРЫ

К концу игры Ольга набрала 21 очко признания. В качестве бонуса она получает ещё 11 очков признания: 3 очка за 4 ученицы, 2 очка за 2 подмастерьев, 4 очка за 1 мастерицу и 2 очка за 2 карты вдохновения. Так, в сумме у Ольги 32 очка признания.

СУММА ОЧКОВ
ПРИЗНАНИЯ:
 $21 + 3 + 2 + 4 + 2 = 32$



ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игрок, набравший больше всего очков признания, становится победителем! В случае ничьей побеждает претендент, у которого осталось меньше всего фишек материалов. Если ничья сохраняется, побеждает претендент с наибольшим количеством ремесленниц. Если ничья не разрешается, претенденты делят победу.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Игра в одиночном режиме проходит по обычным правилам, но с некоторыми изменениями, представленными ниже. Вашим соперником будет виртуальный игрок (ВИ). Перед началом партии выберите уровень сложности.

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Низкая сложность. Действуют правила, описанные ниже. Исключение: все карты ремесленниц, полученные ВИ, остаются в его колоде (ВИ не откладывает в сторону никакие из них).

Средняя сложность. Действуют правила, описанные ниже.

Высокая сложность. Действуют правила, описанные ниже, но в каждом раунде ВИ ходит первым (и последним).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Возьмите по 1 карте ученицы каждого вида и перемешайте их. Оставьте 1 случайную карту себе и отдайте 2 случайные карты ВИ, сложив одну на другую лицевой стороной вниз, — это **колода ремесленниц ВИ**. Выложите на планшет рынка материалы, как при игре вдвоём (и делайте так каждый раунд).

ХОД ИГРЫ

В начале каждого раунда сначала ходите вы, затем — ВИ (при высоком уровне сложности наоборот).

Важно! У ВИ нет ограничения по количеству фишек материалов.

Вы ходите, как обычно. ВИ в свой ход открывает карту с верха своей колоды ремесленниц, чтобы определить, сколько и каких материалов забрать с рынка. ВИ действует по следующему алгоритму:

1. ВИ всегда пытается сначала **получить материалы**, как указано на схеме внизу его карты ремесленницы. Он старается найти точное совпадение по количеству и расположению материалов, начиная с левого верхнего угла рынка и двигаясь слева направо до конца ряда, затем переходя к следующему. Он ищет совпадения до тех пор, пока не найдёт первый подходящий набор фишек (ВИ никогда не поворачивает карту ремесленницы).

ВИ ИЩЕТ СОВПАДЕНИЕ ПО КОЛИЧЕСТВУ И РАСПОЛОЖЕНИЮ ФИШЕК, НАЧИНАЯ С ПЕРВОГО РЯДА, ДВИГАЯСЬ СЛЕВА НАПРАВО



НАЙДЯ СОВПАДЕНИЕ, ВИ ЗАБИРАЕТ ФИШКИ МАТЕРИАЛОВ

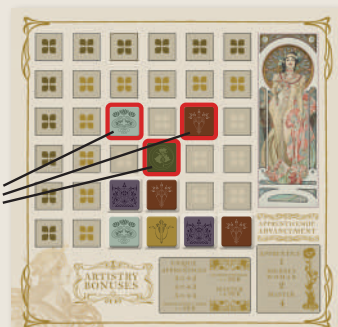


2. Если **не удалось** добиться полного совпадения, ВИ забирает **первые 3 фишки** (или 2, если осталось только 2) с рынка, начиная с верхнего ряда и двигаясь слева направо, затем переходит к следующему ряду и так далее. Если осталось менее 2 фишек, ВИ переходит к этапу 3.

ВИ НЕ МОЖЕТ ЗАБРАТЬ ФИШКИ, КАК НА СХЕМЕ



ПОЭТОМУ ОН ЗАБИРАЕТ ПЕРВЫЕ 3 ФИШКИ, НАЧИНАЯ С ВЕРХНЕГО РЯДА И ДВИГАЯСЬ СЛЕВА НАПРАВО



3. Если на рынке осталось меньше **2 фишек материалов**, ВИ пытается **изготовить изделие**, начиная с самой правой в ряду карты и двигаясь влево. Он убирает указанные фишки материалов из своей игровой области в сброс (обменивает 3 фишки на 1 только в конце игры, см. этап 4).

4. **Только в том случае, если вы или ВИ набрали хотя бы 20 очков признания** и он не может изготовить изделие, так как у него **нет** указанных материалов, ВИ обменивает 3 свои фишки материала на 1, чтобы изготовить изделие (двигаясь справа налево). Сначала он обменивает те фишки, которых у него больше всего (в случае ничьей вы выбираете фишки). Если фишек не хватает, перейдите к этапу 5.

5. Если **ВИ не может потратить материалы** на изготовление изделия, он берёт карту с верха колоды вдохновения и кладёт её лицевой стороной вниз в свою стопку для финального подсчёта. Если **колода вдохновения опустела**, вместо карты ВИ получает 1 очко признания.

В начале каждого раунда и каждый раз, когда колода ремесленниц ВИ заканчивается, перемешивайте его открытые карты ремесленниц, чтобы сформировать новую колоду.

Когда вы или ВИ **изготавливаете изделие**, сдвигайте все оставшиеся карты изделий вправо и выкладывайте на опустевшее место слева карту с верха колоды изделий.

ВИ получает карты вдохновения по обычным правилам: когда забирает последний на рынке материал определённого вида. ВИ игнорирует свойства таких карт и кладёт их в свою стопку для финального подсчёта лицевой стороной вниз.

ВИ получает карты ремесленниц по обычным правилам и помещает их в свою колоду. Однако, если ВИ получает карту ремесленницы с **более высоким уровнем мастерства**, он откладывает все карты ремесленниц более низкого уровня из своей колоды в сторону. Колода ремесленниц ВИ всегда состоит **только из карт самого высокого уровня**, которые он получил (только

при низкой сложности колода ВИ состоит из всех карт ремесленниц).

Если **вы пасуете**, ВИ ходит до тех пор, пока не сможет больше получать материалы и изготавливать изделия. ВИ ходит последним в каждом раунде: он берёт карту с верха колоды вдохновения и кладёт её лицевой стороной вниз в свою стопку для финального подсчёта.

❁ ЦЕЛИ ❁

Сыграв несколько раз в одиночном режиме, попробуйте по порядку достичь цели, указанные ниже. Вы должны победить ВИ и выполнить следующие условия:

1. К концу игры у вас должно быть **хотя бы по 1 карте вдохновения** каждого вида.
2. К концу игры у вас **не должно остаться** фишек вдохновения.
3. К концу игры у вас должно быть **хотя бы 8 карт вдохновения**.
4. В любой момент игры у вас должно быть **не больше 8 фишек материалов**.
5. К концу игры у вас должно быть **5 учениц**.
6. К концу игры у вас должно быть **хотя бы 4 подмастерья**.
7. В течение игры вы должны покупать фишки материалов **только при помощи учениц**.
8. К концу игры у вас должно быть **хотя бы 2 мастерицы**.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Эми и Дасти Дроз.

Разработчики: Эми и Дасти Дроз, Аарон Кемп.

Редактор: Уильям Ниблинг.

Иллюстрации: большинство иллюстраций являются общественным достоянием в стране их происхождения, а также в других странах и регионах, где срок действия авторского права составляет жизнь автора плюс 70 лет или более. Дополнительные иллюстрации созданы Элизабет Вакоу.

«Ар-нуво: эпоха мастеров» — это художественное произведение. Большинство иллюстраций в игре — исторические. Однако персонажи и весь остальной контент в игре были созданы нашей фантазией и воображением и не имеют никакого отношения к реальным людям или местам, чьи образы представлены в настоящей игре.

Разработано и произведено по лицензии компании Mucha Ltd.

© Mucha Trust 2025.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Choo Choo Games.

Руководитель проекта: Александр Дробышев.

Главный редактор: Анна Ларионова.

Выпускающий редактор: Мария Аверичева.

Переводчик: Сергей Капрарь.

Корректор: Станислав Карамшук, корректорское бюро «Ёлки-палки».

Вёрстка: +15+20 studio.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — Choo Choo Games.

Если у вас есть претензии к этому товару, пожалуйста, свяжитесь с поставщиком игры, у которого вы приобрели её, или с нашим отделом по работе с клиентами: support@choochoogames.ru.



Mucha®