

梅津藝匠

MEZEH

遊戲說明書

在遙遠的北方，黑晝白夜顛倒的土地上，梅津河流水淙淙，綠草與森林邊際的駿馬馳騁奔來，雀鳥成群結隊，狐狸蜂擁而至，甚至連神靈也對梅津河悠然嚮往，遠赴當地並盤桓了數個世紀。

梅津河的壯麗景色驚天動地，當地居民決定為此紀念。工匠採集當地的黑灰和紅土，拾起畫筆開始創作。

這就是此遊戲的靈感來源——著名梅津裝飾畫的由來。

在《梅津藝匠》，你將會扮演北方工匠，創作精美絕倫的裝飾畫，透過組合圖案並翻開板塊，完成目標獲得分數。遊戲會在第十輪結束，獲得最高分數的玩家成為贏家！

遊戲配件

125塊 雙面梅津圖畫板塊
(每位玩家25塊 相同形狀的板塊)



36張 目標牌

當前玩家標記



75塊 護身符

5塊 50/100分數指示物



5塊 分數指示物



遊戲版圖



2份 遊戲說明書
(繁/簡)

進行遊戲

遊戲共進行十輪，每輪所有玩家均會執行以下行動：

1. 查看該輪的遊戲目標（沿分數軌較早翻開的目標牌），即該輪結束時獲得分數的條件。你還可以預視下一輪遊戲的目標，詳情請參閱第12頁的完整圖例。

2. 當前玩家指定以下五種圖案的其中一種：



雀鳥



駿馬



狐狸



刺蝟



鮮魚

每位玩家必須組成一組帶有該圖案的板塊群組：在當前玩家選定圖案後，每位玩家可選擇向其支付1塊護身符，然後選擇另一種圖案以組成板塊群組。

注意：

- ◆ 當前玩家不能支付護身符以更換另一種圖案。
- ◆ 你不能指定雲杉圖案。雲杉是特殊圖案，只會在板塊的深色面出現（此類板塊在淺色板塊左上角標記為 \uparrow ）。



3. 每位玩家從圖畫上選擇一組印有指定圖案的板塊。

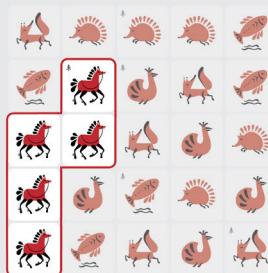
4. 每位玩家可將護身符放在其圖畫的任何板塊上，將其當作群組之間的橋樑以組成更大群組，或將該板塊從群組中排除。



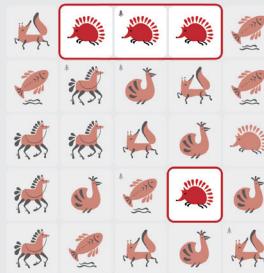
只要持有足夠護身符，玩家可以對任意數量的板塊進行相同操作。

板塊群組

群組是指任意塊一連串圖案相同的板塊，這些板塊需要垂直或水平相鄰，而不是對角相鄰。1塊板塊亦可算作一個群組。



一組5塊駿馬板塊



兩組刺蝟板塊，一組為3塊板塊，另一組為1塊板塊

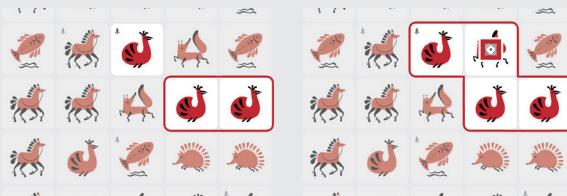
如果有雲杉板塊垂直或水平與群組相鄰，亦須納入該群組結算。



與一組刺蝟板塊相鄰的雲杉板塊亦算作該群組一部份。

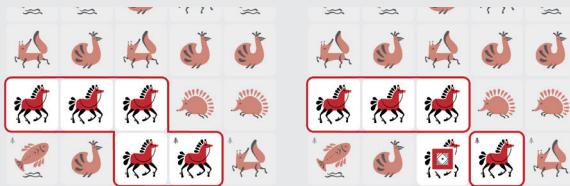
將板塊當作橋樑或從群組中排除板塊

將板塊當作橋樑：將1塊護身符放在與指定圖案群組垂直和/或水平相鄰的1塊其他圖案板塊上，儘管該板塊圖案不同，但亦會視為該群組的一部分，以將多個群組合而為一。



雀鳥是本輪指定的圖案。圖畫上各有一個由2塊雀鳥板塊和1塊雀鳥板塊組成的兩個群組，小梅將1塊護身符放在狐狸板塊上，使其成為兩組之間的橋樑，合併為一組4塊雀鳥板塊的群組。

從群組中排除板塊：將1塊護身符放在1塊板塊上，該板塊暫時不從屬於任何群組。



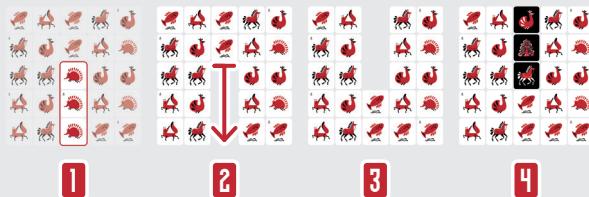
駿馬是本輪指定的圖案。圖畫上有一組5塊駿馬板塊。小梅排除了1塊駿馬板塊，並將群組一分為二，其中一組由3塊駿馬板塊組成，另一組由1塊駿馬板塊組成。小梅可以選擇兩組駿馬群組的其中一組。

5. 每位玩家從圖畫中移除已選擇群組的所有板塊，無須移除帶有護身符的板塊，將移除了的板塊翻到另一面並放在圖畫一旁，然後將板塊上的所有護身符放回公共供應堆。

6. 每位玩家將所有下方有空位的板塊向下移動填補空位，然後將剛翻面的板塊任意填補向下移動而出現的空位，使圖畫重新排列成5×5的方陣。

提示：盡量嘗試為完成下一輪目標來排列方陣。

移除板塊、移動板塊及填補空位範例



小梅移除一組3塊刺蝟板塊，然後將已翻面的板塊放在圖畫旁。(1)

小梅將頂端板塊向下移動填補空位。(2-3)

小梅將被移除並已翻面的刺蝟板塊填補在空位置。(4)

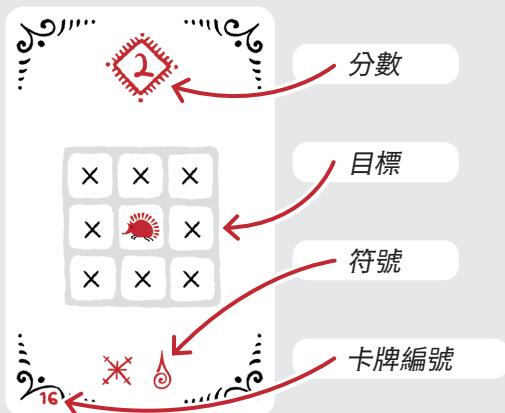
7. 所有玩家放置板塊後，結算該輪得分。

每輪結束結算分數

1. 每位玩家按照該輪目標牌所示條件，結算獲得的分數，並將其分數指示物沿分數軌移至對應分數。詳情請參閱第12頁的完整圖例。

玩家也可以選擇放棄獲取該輪目標牌的分數，改為獲得2塊護身符。

目標牌概覽



分數是玩家按照目標規定的條件，排列每塊板塊或群組而獲得的分數。

符號只用作遊戲設置，結算分數時忽略它們。

卡牌編號協助你按照第12頁找尋特定目標牌。

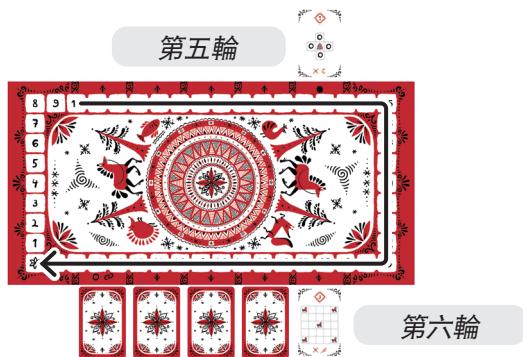
注意！ 結算分數時，雲杉板塊只會視為雲杉本身，不會當作其他板塊結算。



如果你的分數指示物在分數軌繞過一圈，請拿取50/100分指示物，並將50分一面朝上放在自己前面。如果分數指示物再次繞過一圈，則將指示物翻到100分一面。遊戲結束時，將分數指示物覆蓋了的分數與50/100分數指示物面朝上的分數相加作為總分。

2. 將當前回合的目標牌翻面，使其面朝下。

沿著分數軌翻開解鎖橫排的下一張目標牌。遊戲始終有2張面朝上的目標牌，揭示本輪和下一輪遊戲目標（例外：遊戲最後一輪只會剩下1張目標牌）。



3. 當前玩家將標記傳給左方玩家。

第五輪結束後結算獎勵分數

遊戲第五輪結束時（遊戲版圖上標記為●），每位玩家額外結算獎勵分數：

圖畫上每塊深色面朝上的板塊，分數+1。

遊戲結束及勝利

結算第十輪目標牌（遊戲版圖標記為○）分數後，每位玩家額外計算獎勵分數：

圖畫每塊淺色面朝上的板塊，分數+1；

每塊仍持有的護身符，分數+1；

任意指定一組群組，群組中每塊板塊（包括雲杉板塊），分數+1。

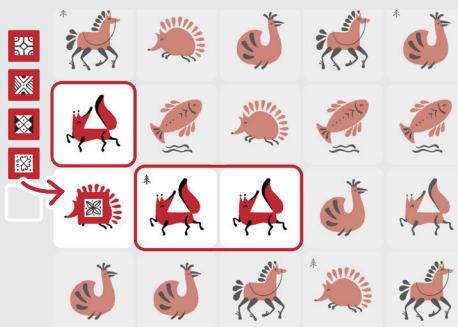
總分最高的玩家獲勝。如遇平手持有多數護身符的玩家獲勝。如再遇平手，則平手玩家共享勝利。

一輪流程及結算分數範例

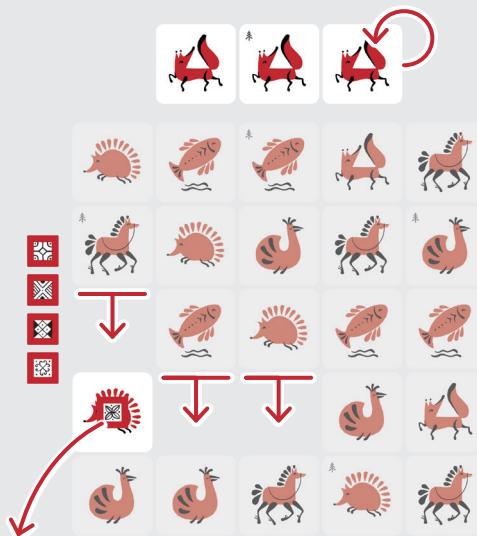
1. 當前玩家小梅指定狐狸圖案。



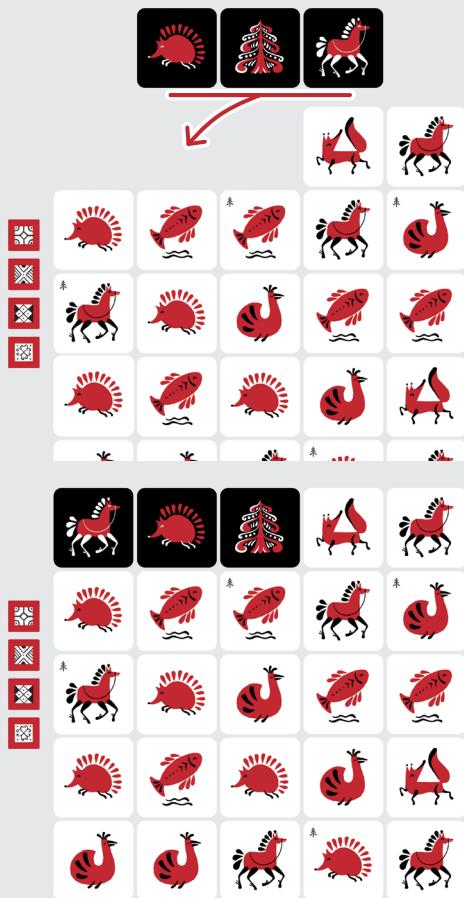
2. 小梅選擇一組2塊狐狸板塊，並將1塊護身符放在刺蝟板塊上，使另一塊狐狸板塊加入群組。



3. 小梅移除並將3塊狐狸板塊翻面，然後將該狐狸板塊上方的板塊向下移動填補空位，最後移除刺蝟板塊上的護身符。

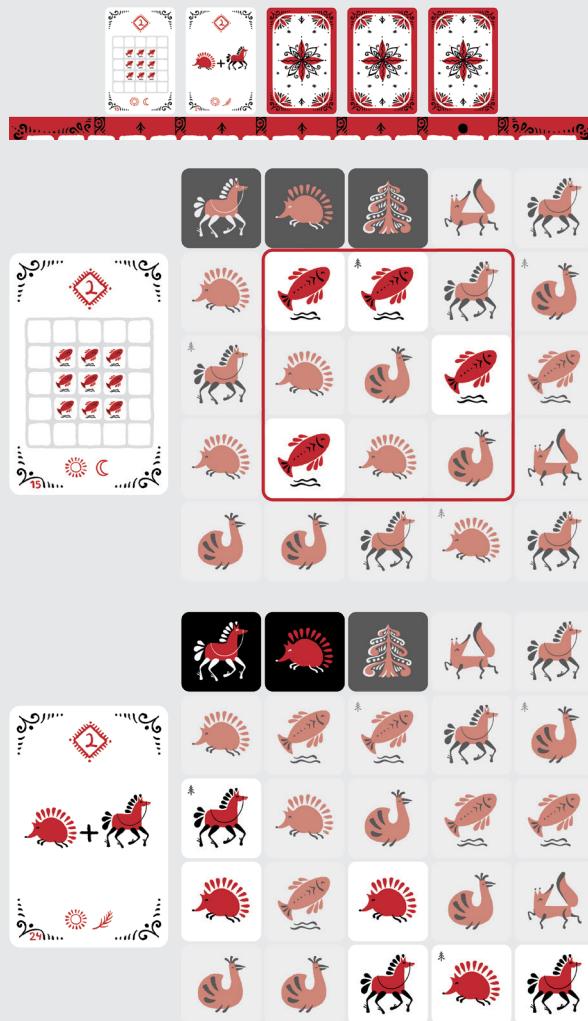


4. 小梅任意將已翻面的狐狸板塊填補空位。

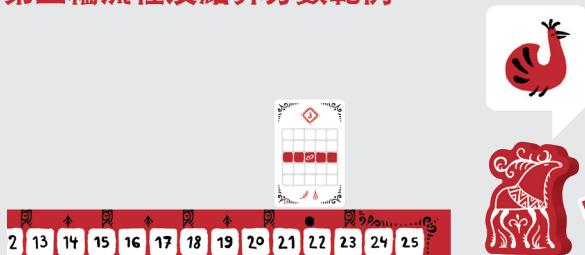


5. 一輪結束，小梅按照目標牌結算獲得分數。圖畫中心區域（3×3方格）的每塊鮮魚板塊都會為玩家帶來2分，小梅在該區域有4塊鮮魚板塊，因此獲取

8分。遊戲下輪目標為1塊駿馬板塊與1塊刺猬板塊相鄰，小梅為此未雨綢繆，移除和放置板塊以盡量滿足條件。



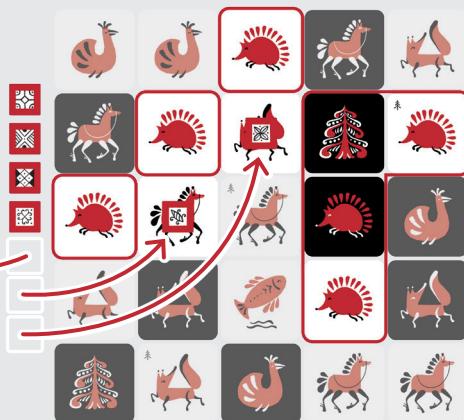
第五輪流程及結算分數範例



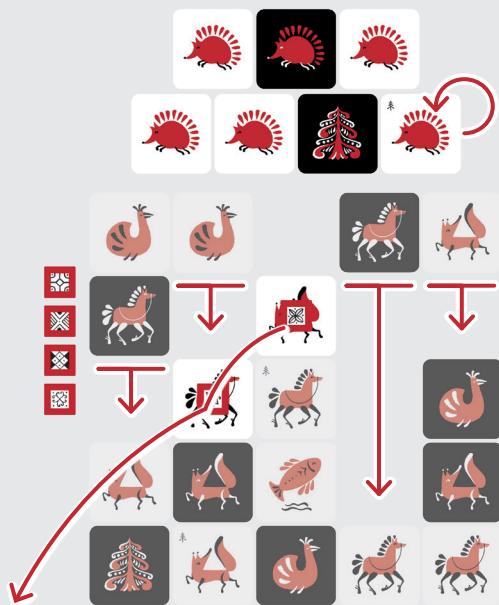
1. 遊戲進入第五輪，當前玩家小津指定了雀鳥圖案，但小梅不滿意這個選擇。小梅向小津支付1塊護身符，並指定刺蝟為自己的圖案。



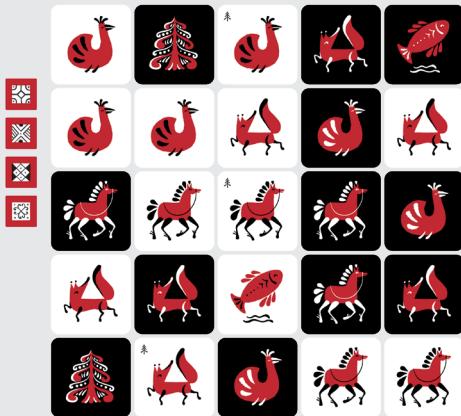
2. 小梅選擇了圖畫上的一組4塊板塊，當中包括3塊刺蝟板塊和1塊雲杉板塊。小梅還將2塊護身符放在2塊其他板塊上，當作橋樑以擴展群組。



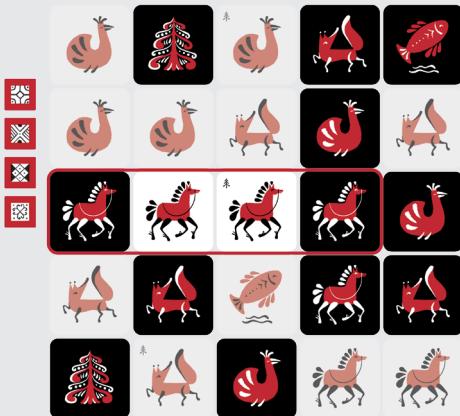
3. 小梅同時移除並將7塊板塊翻面，然後將上方的板塊向下移動填補空位。



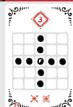
4. 小梅任意將該7塊已翻面的板塊放在空位。



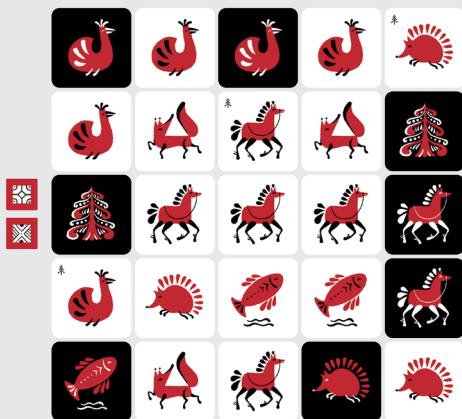
5. 第五輪結束，小梅結算獲得分數。本輪目標牌顯示，第三橫排每個相同的圖案都會獲得3分，因此小梅選擇了駿馬圖案並獲得 $3 \times 4 = 12$ 分。由於本輪為第五輪，圖畫的每塊黑色板塊都會額外獎勵1分，因此小梅額外獲得12分。小梅在第五輪總共獲得24分。



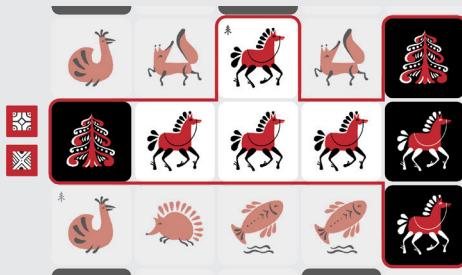
第十輪流程及結算分數範例



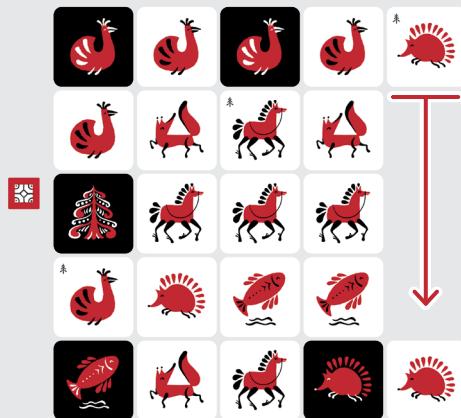
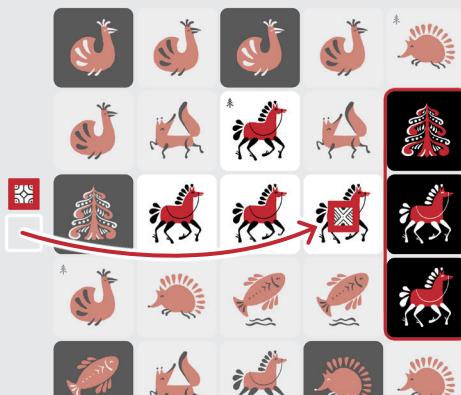
1. 遊戲進入第十輪，小津指定了駿馬圖案，小梅也對這個選擇感到滿意。



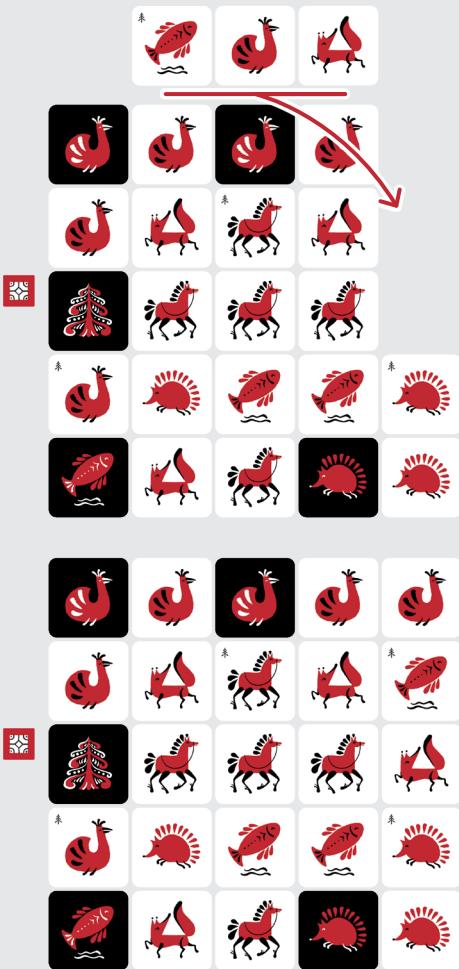
2. 小梅選擇了一組8塊板塊，當中包括6塊駿馬板塊和2塊雲杉板塊。



3. 小梅不想移除所有駿馬板塊，所以將1塊護身符放在其中1塊駿馬板塊上，將其從群組排除。小梅從圖畫移除並將3塊板塊翻面，然後將頂部的板塊向下移動，以填補空白區域。



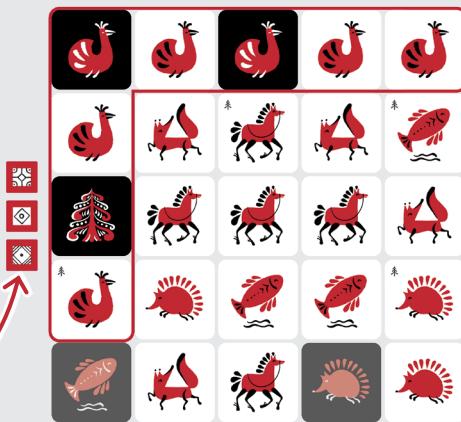
4. 小梅任意將板塊放在空位。



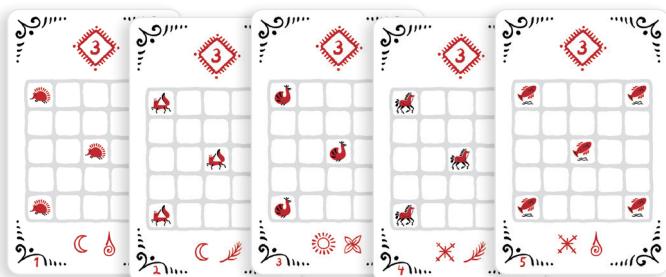
5. 小梅沒有從目標牌獲得任何分數，因此改為從供應堆拿取2個護身符。



6. 遊戲結算最終分數，小梅從每塊淺色板塊（共20分）、每塊護身符（共3分）以及任意一個指定群組——7塊雀鳥板塊和1塊雲杉板塊的群組獲得分數（共8分），總共獲得31分。

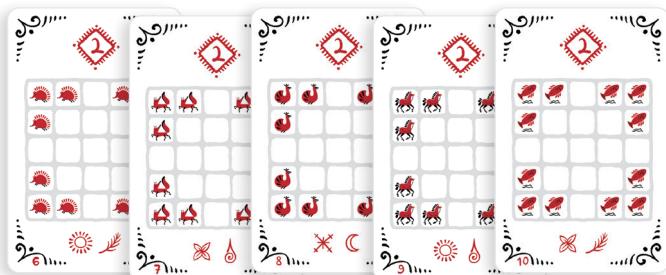


目標牌



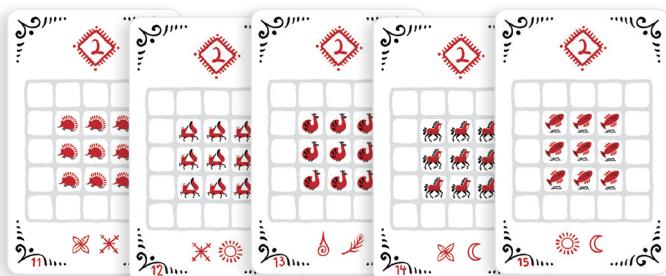
1-5號牌

每塊帶有所示圖案的板塊處於所示位置，分數+3。



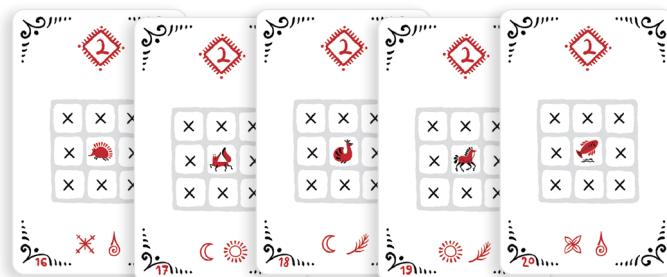
6-10號牌

帶有所示圖案的板塊處於所示位置，分數+2。



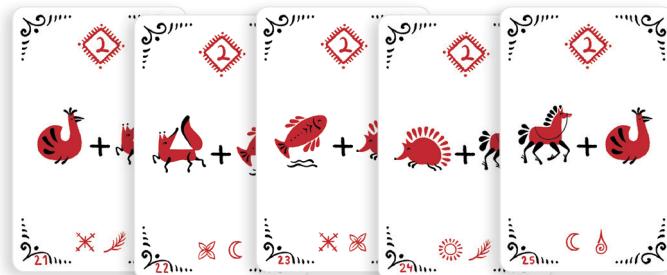
11-15號牌

帶有所示圖案的板塊處於所示位置，分數+2。



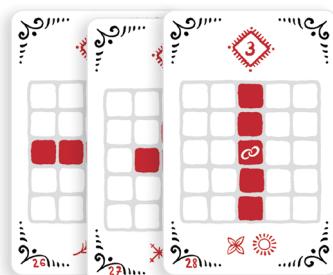
16-20號牌

每塊帶有所示圖案的板塊，只要被其他不同圖案之板塊包圍（必須如圖示般，所有打X位置即水平、垂直及對角線圖案均須與中間的板塊不同），分數+2。



21-25號牌

每對相鄰（垂直或水平）帶有所示圖案的板塊，分數+2。
同一塊板塊不可重複結算。



26-28號牌

每位玩家任意選擇其中一種圖案，每塊帶有所示圖案的板塊處於所示位置，分數+3。



29號牌

每條橫或豎排包含至少4塊深色面朝上的板塊，分數+3。



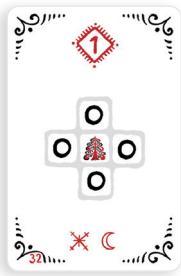
30號牌

每塊深色面朝上的板塊處於所示位置，分數+2。



31號牌

每塊雲杉板塊處於所示位置，分數+3。



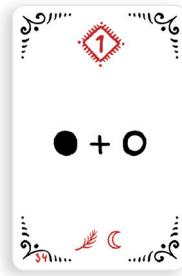
32號牌

與雲杉圖案相鄰（垂直或水平）的每塊淺色板塊，分數+1。



33號牌

計算由雲杉板塊組成的最大群組，該群組每塊板塊分數+4。



34號牌

每對相鄰（垂直或水平）的深色和淺色板塊，分數+1。同一塊板塊不可重複結算。



35號牌

每位玩家任意選擇雲杉以外一種圖案，與雲杉板塊相鄰（垂直或水平）的每塊該圖案板塊，分數+3。



36號牌

每位玩家任意選擇雲杉以外的一種圖案，計算該圖案與雲杉板塊組成的最大群組，該群組每塊板塊（包括雲杉板塊）分數+2。

單人模式

遊戲設置與普通模式大致相同，但你改為獲得2塊護身符而不是5塊，然後在遊戲版圖上的第4、第6、第8和第10張目標牌上各放置1塊護身符。每當你在遊戲中解鎖帶有護身符的目標牌時，將牌上的護身符放在你的供應堆中。

除此之外，如常進行遊戲：每輪開始時選擇其中一個圖案，移除並翻開帶有該圖案板塊的群組；使用護身符將板塊當作橋樑，或將板塊排除在群組之外。按照目標牌獲得分數，然後開始下一輪遊戲。

遊戲結束時如常結算分數，並將總分與右表比對，反映你對《梅津藝匠》的熟練程度。

分數

0-70

71-100

101-120

121-130

131或以上

成就

新手

學徒

初級工匠

熟練工匠

工藝大師

梅津裝飾畫歷史

梅津裝飾畫是阿爾漢格爾斯克省的民間工藝，在十九世紀末十分盛行。

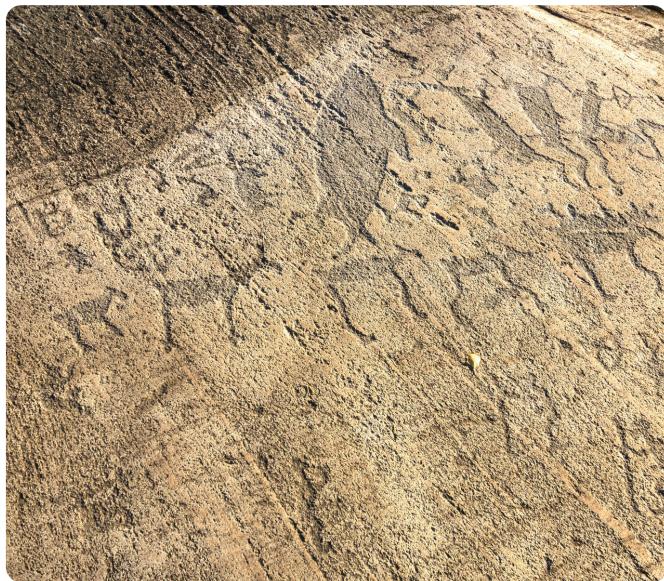
古時，北方工匠會用梅津畫來裝飾紡車、籃子和廚具，這次我們就是使用了梅津畫來裝飾我們的遊戲。

這種繪畫風格來自梅津河畔的帕拉斯切耶 (Palaschelye) 一帶村落，因此這地方擁有另一個名稱：帕拉斯切耶村 (Palaschelskaya)。然而，一些學者認為這種風格帶有更深層的根源，甚至追溯到白海城的壁畫。史前洞穴壁畫記述了相似的故事，並以相似的方式描繪了動物，這些動物是梅津畫的主角。

帕拉斯切耶的工匠主要描繪駿馬、馴鹿和雀鳥。

這些動物曾經與農民生活息息相關。雀鳥和駿馬過去在農耕用途甚廣，而馴鹿畜牧業在現今俄羅斯北部農業仍然扮演著重要角色。

梅津畫起源於芬蘭——烏戈爾部落藝術，異教徒以鋸齒



俄羅斯卡累利阿白海城地區的洞穴壁畫
(公元前四至三千年)

形圖案代表水，正方形代表土地，螺旋形代表太陽並帶來好運。

這種繪畫風格只使用黑色和紅色兩種顏色，這歸因於阿爾漢格爾斯克的惡劣氣候和漫長冬季所致。黑色來自煙灰，紅色來自當地黏土。圖畫更使用了木枝、松雞或黑琴雞的羽毛，以及用頭髮製成的刷子來點綴複雜的細節。最後，工匠會在完成圖畫後塗上一層植物油和樹脂乾性薄膜成品。

歸功於費多托夫王朝和法蒂亞諾夫王朝古代大師的後裔，這門古代工藝才得以保存下來。他們令這種在戰爭期間幾乎完全被遺忘的繪畫風格重見天日，並將其傳授給新一代工匠來傳承這門工藝。

這門精細的手藝以往只能由男性傳承，迄今已傳遍全國。新一代工匠開始進行更多嘗試，將新的形狀、顏色和材質融入在作品中。



木籃——現代梅津畫工匠大師作品

梅津畫圖案涵義

古時，梅津繪畫大師在將整個傳說融入其作品中。但傳達的方式不是文字，而是用形狀——數世紀前的歷史符號。



駿馬是農民最親密的盟友，為農民帶來好運並驅除惡靈。幾匹彼此相鄰的駿馬代表著時間的流逝。



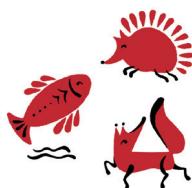
鵝、天鵝和鴨代表祖先的靈魂。他們時時刻刻在守護後代，並幫助面臨困難的人。



雲杉象徵男性的力量和韌性。此外，雲杉為阿爾漢格爾斯克省最常見的樹種。梅津工匠大多會將這種樹應用在他們的作品。



馴鹿象徵變化和新生命，他們的形象與天空、雨和風息息相關。北方許多少數民族至今仍然信奉馴鹿為聖物。



鮮魚、刺蝟和狐狸代表阿爾漢格爾斯克森林的原住民，但牠們很少出現在梅津畫中。你必須為這些動物賦予意義！究竟牠們會帶來好運還是惡運？當你遊玩《梅津藝匠》，就會找到這個問題的答案。

工作人員

遊戲設計：Nikita Sorokin

插畫：Maria Stankevich

遊戲開發：Yuri Zhuravlev

監製：Vladimir Grachov

美術總監：Sergey Dulin

設計及版面佈置：Kristina Soozar

執行編輯：Anna Davydova

英文翻譯：Luiza Kretova

總編輯：Alexander Kiselyev

遊戲測試人員：Elena Vornoskova, Ilya Drozdov, Alexander Ilyin, Matvey Chistyakov等。

特別鳴謝：Vasilisa Kholodyaeva、Yulia Vorobyeva、Sergey Vorobyev、Evgeniy Petrov、Fyodor Korzhenkov、Elena Prokudina、Anton Parfyonov和GRANI社群協助測試遊戲。

發行商：HOBBY WORLD

總經理：Mikhail Akulov

生產經理：Ivan Popov

國際生產主管：
Vladimir Sergeyev

總編輯：Valentin Matyusha

印前人員：Ivan Sukhovey

創意總監：Nikolay Pegasov

國際發行：Pavel Safonov
and Maria Nikolskaya

Copyright © 2024 Broadway Toys Limited. All Rights Reserved.

© 2024 版權屬栢龍玩具有限公司，保留一切權利。

特別鳴謝：Ilya Karpinsky

中文版翻譯：Kasper

中文版主編：Hong

中文版美術：周顯峰

中文版校對：九條

© 2023 Hobby World. All rights reserved.

international@hobbyworld.ru

hobbyworldint.ru



栢龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited

<http://www.broadwaygames.com.hk>

bw-hk@longshore.com.hk

Tel: +852 23631998