



Свинтус



Подложи свинью товарищу!

Итак, сражение за звание лучшего офисного работника можно объявлять открытым! Не бойтесь, вам не придётся носиться за коллегой со степлером или убегать от начальника, подозрительно занёсшего монитор над вашей головой. Теперь все проблемы можно решить интеллигентно!

Возьмите в руки нашу игру, ознакомьтесь с правилами и сразитесь с коллегами в честном бою! Поверьте, это гораздо интереснее, чем конструировать сложнейшие интриги и плести по вечерам махровые козни!

Состав игры

64 цифровые карты



48 карт предписаний
«Свинская бюрократия»



Правила игры



Цель игры

Победителем в партии становится тот игрок, кто первым избавится от всех своих карт. Он получает за эту партию столько очков, сколько карт осталось на руках у всех противников. Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не наберёт 30 или более очков по сумме всех сыгранных партий. Он и станет абсолютным победителем игры.

число участников	2	3-4	5-7	8+
до скольких очков играют	30	40	50	60

Ход игры

В начале игры перемешайте колоду и сдайте каждому игроку по 8 карт. Положите колоду на середину стола лицом вниз. Раздающий игрок открывает верхнюю карту колоды и кладёт её рядом лицом вверх, как будто только что сыграл эту карту в начало игровой стопки. Затем игрок слева от него делает первый ход. Игроки ходят по очереди, пока кто-нибудь из них не избавится от всех своих карт.

Подложи товарищу

В свой ход игрок должен выложить с руки в игровую стопку одну карту. Эта карта должна совпадать с той, на которую выкладывается, либо по цвету, либо по достоинству. Так, если верхняя карта игровой стопки — зелёная семёрка, на неё можно сыграть или любую зелёную карту, или семёрку любого цвета. Если у игрока нет подходящей карты (или он не хочет делать ход), он берёт в руку верхнюю карту колоды и, если она подходит, может сразу сыграть её. Затем ход переходит к следующему по часовой стрелке игроку.

Свинтус!

Непосредственно перед тем, как выложить или передать другому свою предпоследнюю карту, игрок должен обвести всех соперников презрительным взглядом и произнести: «Свинтус!» Если он не сделает этого, любой из противников может «поймать» его с одной картой на руках

и заставить взять три карты из колоды в качестве штрафа. Но сделать это можно только до того момента, пока следующий игрок не сделает свой ход.

Перехват

Многие карты в колоде представлены как минимум двумя копиями (две синие пятёрки, два оранжевых «Хлопкопыта» и т. п.). Если кто-нибудь только что сыграл карту, другая копия которой есть у вас на руке, вы можете перехватить инициативу и, не дожидаясь своей очереди, выложить эту карту. Следующим будет ходить ваш сосед в текущем направлении хода игры.

Перевод

Если игрок, ходящий перед вами, сыграл «Захрапин» или «Хапёж», вы можете выложить такую же карту (необязательно того же цвета). Тогда следующий за вами игрок в первом случае пропустит ход, а во втором будет тянуть уже 6 карт. При этом он также имеет право «перевести» карты дальше, навлекая еще большие неприятности на следующего за ним игрока.

Не мешкай!

«Свинтус» особенно интересен, когда игра идёт динамично. Если игрок в свой ход тянет время, он пропускает ход и берёт из колоды две карты. Скорость игры вы можете регулировать сами, но мы рекомендуем ограничивать время раздумий конкретным временем — от 2 до 5 секунд. Аналогичное наказание в две карты и пропуск хода игрок получает, если ходит неправильно — неверно выполняет общие правила игры или указания конкретных карт. Разумеется, при этом он обязан исправить свою ошибку, например забрать на руку неправильно сыгранную карту.

Если колода подошла к концу, перемешайте игровую стопку (за исключением верхней карты) и используйте её как колоду.

Как только игрок, соблюдая правила, выложил с руки последнюю карту, партия заканчивается.



Цифровые карты

В игровом наборе 64 цифровые карты: четырёх цветов, с номиналом от 0 до 7, по две копии каждой.

Карты предписаний

Свинская бюрократия

Большинство карт предписаний существует в четырёх цветах — по две каждого цвета. Все эти карты можно играть на любую карту того же цвета или на другую такую же карту любого цвета. Исключение — серая карта «Полисвин», которую можно выложить на любую карту. Сразу после того, как игрок сыграл карту предписания, срабатывает её уникальное игровое свойство.

Хапёж — следующий игрок берёт на руку 3 карты из колоды и пропускает свой ход.

Захрапин — следующий игрок пропускает свой ход.

Полисвин — может быть выложен на любую карту, при этом игрок называет цвет карты, которую надо сыграть следующему игроку. «Полисвина» можно выкладывать, даже если у вас на руке есть другие подходящие карты. Вы можете выбрать любой из четырёх цветов, в том числе и тот, на который положили «Полисвина».

Тихохрюн — до тех пор, пока сыгравший эту карту игрок не выложит карту в следующий раз, все игроки должны сохранять полное молчание. Нарушитель тишины снимает запрет раньше положенного, но берёт на руку 2 карты из колоды.

Хлопкопыт — сразу после того, как сыграна эта карта, все игроки должны положить ладонь на колоду. Тот, чья ладонь оказывается верхней (последней), берёт из колоды 2 карты на руку.

Перехрюк — эта карта меняет направление игры. Игра далее продолжается в обратном направлении — против часовой стрелки. Если будет сыграна еще одна карта «Перехрюк», то игра пойдет опять по часовой, и так далее.



Советы и рекомендации

Размещайте колоду карт поближе к себе. Это позволит вам быстрее всех справиться с «Хлопкопытом». Если остальные игроки против, вы можете с недовольным видом согласиться с тем, чтобы колода карт и игровая стопка размещались в центре стола в одинаковой досягаемости от всех игроков. Следите, чтобы никто не подвинул колоду ближе к себе. Старайтесь поддерживать высокий темп игры.

Удачных игр — и не забывайте о главной заповеди «Свинтуса»:

Подложи свинью товарищу!

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Тимофей Бокарев

Продюсеры: Тимофей Бокарев, Иван Попов

Художник: Сергей Дулин

Редактор: Петр Тюленев

Разработка: «Игрология» www.igrologiya.ru

Информационная поддержка:

Портал о настольных играх www.tesera.ru

Не пропустите
другие игры
серии «Свинтус»!



Издатель: «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дмитрий Ворон

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Креативный директор: Николай Пегасов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

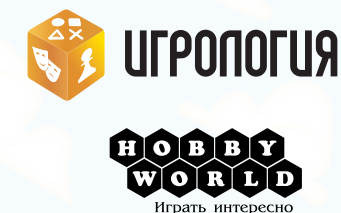
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2022 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

www.hobbyworld.ru



Официальный сайт игры
swintus.ru