



Свинтус

Правила етикету

**продовження карткового бестселера «Свинтус»: тепер
Свинське нехлюйство та Зміїна підозрілість в одній коробці!**



Мета гри дуже проста — позбудься всіх своїх карт. Але зробити це ой як непросто... Свинська бюрократія здатна кого завгодно звести з розуму нескінченними картами приписів. До того ж треба завжди залишатись напоготові! Зміїні карти етикету дозволяють гравцям карати один одного буквально за що завгодно! Відтепер вам доведеться стежити не лише за картами, а й за своєю мовою, жестами, поглядами... Отож заряд параноїдальних веселощів вашій компанії забезпечений!

Мета гри

Переможцем у партії стає той гравець, хто першим позбудься всіх своїх карт. Він отримує за цю партію стільки балів, скільки карт залишилося на руках у всіх суперників. Гра триває доти, доки один з гравців не набере 30 або більше балів за сумою всіх зіграних партій. Він і стає абсолютним переможцем гри.

кількість учасників	2	3–4	5–7	8+
скільки балів мають набрати	30	40	50	60

Перебіг гри

На початку гри перемішайте колоду та роздайте кожному гравцеві по 8 карт. Покладіть колоду на середину столу долілиць. Гравець, що роздає карти, відкриває верхню карту колоди і кладе її поруч горілиць, закладаючи початок ігрової стопки. Потім гравець ліворуч від нього робить перший хід. Гравці ходять по черзі, доки хто-небудь з них не позбудься всіх своїх карт.

Підклади товаришу

У свій хід гравець повинен викласти з руки до ігрової стопки одну карту. Ця карта має співпадати з тією, на яку вона викладається, або за кольором, або за номіналом. Так, якщо верхня карта ігрової стопки — зелена сімка, на неї можна зіграти або будь-яку зелену карту, або сімку будь-якого кольору. Якщо у гравця немає відповідної карти (або він не хоче робити хід), він бере до руки верхню карту колоди і, якщо вона підходить, може одразу зіграти її. Потім хід переходить до наступного гравця за годинниковою стрілкою.

Свинтус!

Безпосередньо перед тим, як викласти або передати іншому гравцеві свою *передостанню* карту, гравець повинен обвести всіх суперників зневажливим поглядом і вимовити: «Свинтус!». Якщо він не зробить цього, будь-хто з суперників може «впіймати» його з однією картою на руці і змусити взяти три штрафні карти з колоди. Але зробити це можна лише доти, доки наступний гравець не зробить свій хід.

Перехоплення

Більшість карт у колоді мають мінімум дві копії (дві сині п'ятірки, два помаранчевих «Цоккопита» і т. д.). Якщо хто-небудь щойно зіграв карту, копія якої є у вас на руці, ви можете перехопити ініціативу і, не дочекавшись своєї черги, викласти цю карту. Наступним ходитиме ваш сусід у поточному напрямку ходу гри.

Перевід

Якщо гравець, що ходить перед вами, зіграв «Захрапін» або ж «Хапач», ви можете викласти таку ж саму карту (необов'язково того ж кольору). Тоді наступний гравець, що йде за вами, у першому випадку пропустить хід, а у другому тягнутиме вже 6 карт. Ба більше, він також має право «перевести» карти далі, тим самим накликаючи ще більші неприємності на гравця, що йде за ним.

Не гай часу!

«Свинтус» особливо цікавий, коли гра йде динамічно. Якщо гравець у свій хід тягне час, він пропускає хід і бере з колоди дві карти. Швидкість гри ви можете регулювати самі, але ми рекомендуємо обмежувати час для роздумів конкретним інтервалом — від 2 до 5 секунд. Аналогічне пенальті у дві карти і пропуск ходу гравець отримує, якщо ходить неправильно — невірно виконує загальні правила гри або вказівки конкретних карт. Зрозуміло, що в такому разі він зобов'язаний виправити свою помилку, наприклад забрати до руки неправильно зіграну карту.

Якщо колода добігла кінця, перемішайте ігрову стопку (за винятком верхньої карти) і використайте її як колоду.

Як тільки гравець, дотримуючись правил, виклав з руки останню карту — партія закінчується.

Склад гри

- 64 цифрові карти



- 36 карт приписів
«Свинська бюрократія»
спеціальні карти з класичного
«Свинтусу»



- 12 карт етикету
«Зміїна чепурність» дають
змогу підкидати карти гравцям,
які виконали певні дії



- 2 чисті карти
для вашого креативу



Цифрові карти

В ігровому наборі 64 цифрові карти: чотирьох кольорів, з номіналом від 0 до 7, по дві копії кожної — що дає змогу робити перехоплення.

Карти приписів Свинська бюрократія

Більшість карт приписів існують у чотирьох кольорах — по дві кожного кольору. Усі ці карти можна зіграти на будь-яку карту того ж кольору або на іншу таку ж саму карту будь-якого кольору. Виняток — сіра карта «Полісвин», яку можна викласти на будь-яку карту. Одразу після того, як гравець зіграв карту припису, спрацьовує її унікальна ігрова властивість.

Хапач — наступний гравець бере до руки 3 карти з колоди і пропускає свій хід.

Захрапін — наступний гравець пропускає свій хід.

Полісвин — може бути викладений на будь-яку карту, і водночас гравець називає колір карти, яку потрібно зіграти наступному гравцеві. «Полісвина» можна викладати, навіть якщо у вас на руці є інші підходящі карти. Ви можете обрати будь-який з чотирьох кольорів, у тому числі й той, на який покладали «Полісвина».

Тихохрюн — доки гравець, що зіграв цю карту, не викладе карту наступного разу, усі гравці повинні зберігати повне мовчання. Порушник тиші знімає заборону раніше, ніж належить, але бере до руки 2 карти з колоди.

Цоккопит — одразу після того, як ця карта зіграна, усі гравці повинні покласти руку на колоду. Той, чия рука буде верхньою (останньою), бере з колоди 2 карти до руки.



Карти етикету Зміїна чепурність

Карти етикету — сірі, з номіналом від 1 до 7. Зіграти їх можна двома способами. Перший — як звичайні цифрові карти: у свій хід викласти на карту будь-якого кольору і того ж номіналу, а потім назвати колір. Наступний гравець повинен зіграти карту або названого кольору, або того ж номіналу, що і ваша карта етикету.

Другий і основний спосіб застосувати карту етикету — зіграти її поза чергою у той момент, коли хтось із суперників здійснює ту чи іншу дію. У такому разі ви передаєте її цьому суперникові разом із двома іншими картами зі своєї руки; жертва забирає всі ці карти до руки. Потім гра продовжується за звичайними правилами.

Після того, як ви нагородили одного з суперників картою етикету і двома штрафними картами, у вас на руці може не залишитися карт — у такому разі ви виграли. Якщо це здається вам несправедливим, можете домовитись перед грою, що після того як зіграно карту етикету, у гравця на руці має залишитись щонайменше дві карти (щоб це спрацювало, за необхідністю давайте менше штрафних карт).

1 Пуштун! — отримує гравець, який порушив будь-яке правило гри.

3 Шштіль! — отримує гравець, який поклав руку на стіл (підлогу, підвіконня або будь-яку іншу поверхню, де ви граєте).

4 Шінкогніто — отримує гравець, який звернувся до вас за іменем або прізвиськом.

5 Шпостерігач — отримує гравець, якому ви підморгнули, якщо ніхто, окрім нього, цього не помітив.

Для надійності підморгуйте двічі. Адресат вашого підморгування не має права вдавати, що не помітив. Якщо хто-небудь ще упіймав вас на підморгуванні, ви не даєте жодних карт жертві, а навпаки, самі отримуєте дві штрафні карти від гравця, що помітив ваш жест.

6 Шшурикен — отримує гравець, який здійснив перехоплення (у тому числі сам у себе). Але ви повинні влучити в ціль: киньте в гравця карту «Шшурикен». Якщо влучили — віддайте йому цю карту і штрафні карти з руки. Якщо ні — заберіть «Шшурикен» собі, отримайте від цього гравця дві штрафні карти та заберіть їх до руки.

Кидаючи карту, пам'ятайте, що говорять люди: «Око за око, зуб за зуб». Не цільтесь в око, якщо не хочете отримати туди ж, але сильніше і явно не картою.

7 Шшоо? — отримує гравець, який відповів на будь-яке ваше запитання.

Для тих, хто любить вигадувати щось нове та робити улюблені ігри кращими, ми додали у набір пару чистих карт етикету. Вигадайте нові дотепні правила та підловіть на них друзів! Вийшло весело й оригінально? Надсилайте ваші ідеї нових карт на адресу info@igrology.ru — автори найкращих ідей зможуть побачити свої карти в одному з нових тиражів, а своє ім'я — у титрах гри!

Вдалих ігор — і не забувайте про головну заповідь «Свинтуса»:

Підклади свиню товаришу!

Творці гри

Автор гри: Тимофій Бокар'юв

Продюсери: Тимофій Бокар'юв, Іван Попов

Художник: Сергій Дулін

Дизайнер: Артем Зубов

Організація тестування: Олександр Булгаков

Гру тестували: Анатолій та Юлія Сизови, Петро Кодолов і Андрій Ободов, Дмитро «Хорс» Амбарцумян, Василь «Awega» Маслов, Ольга Маслова та Олександр «alfest» Студенков, Павло Виноградов і Ольга Мерзлякова, Анастасія Казначеева, Юрій Тапелін, «Милі шматки» та Тетяна Стоянова, Гліб «Blein_mono» Снегірьов, Роман «КРОН» Глазов, Сергій і Максим Короткови, Dart SlidEx, v0r0bushek і Антропос, Олексій та Яна Волкови, Сергій Пасічник, Friday_13, Олександр Гнусін та Тетяна Пересветова, Ольга Булгакова, Марія «spectra», Наталія та Макс Захарови, а також їхня донька Оленка «Олень» та чарівна і загадкова дівчина Таня. Окрема подяка Роману Глазову за ідею карти «Шшурикен».

Видавництво: ТОВ «Мір Хоббі»

Загальне керівництво: Михайло Акулов

Керівництво виробництвом: Іван Попов

Головний редактор: Олександр Кисельов

Випускаючий редактор: Анастасія Єгорова

Редактор: Марія Отрошенко

Перекладач: Олексій Тарасов

Старший дизайнер-верстальник: Іван Суховій

Дизайнер-верстальник: Ксенія Таргулян

Директор з розвитку бізнесу: Сергій Тягунов

Креативний директор: Микола Пегасов

Міжнародний розвиток: Павло Сафонов та Юлія Клокова

Якщо ви придумали настільну гру і бажаєте, щоб вона була видана, пишіть на newgame@hobbyworld.ru

Особлива подяка висловлюється Іллі Карпінському.

Передрук та публікація правил, компонентів та ілюстрацій гри без згоди власника авторських прав заборонені.

© 2021 ТОВ «Мір Хоббі». Всі права захищені.

Версія правил 1.0.

hobbyworld.ua

Розробка гри: «Игрология» www.igrology.ru

Інформаційна підтримка: портал про настільні ігри www.tesera.ru

Виробник: © 2021 ТОВ «Мір Хоббі» hobbyworld.ua

