



Свинтус

Підклади свиню товаришу!



Отже, битву за звання кращого працівника можна оголосити відкритою! Не бійтеся, вам не доведеться ганятися за колегою зі степлером або вітати від начальника, що підозріло заніс монітор над вашою головою. Тепер усі проблеми можна вирішити інтелігентно!

Візьміть до рук нашу гру, ознайомтеся з правилами і бійтеся з колегами у чесному бою! Повірте, це набагато цікавіше, ніж будувати складні інтриги та плести вечорами махрові каверзи!

Склад гри

64 цифрові карти



48 карт приписів

«Свинська бюрократія»



Правила гри

Мета гри

Переможцем у партії стає той гравець, хто першим позбудеться 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 позбудеться 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.

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.

Карты 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, спрацює 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 і той, на який поклали «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.

Перехрюк — ця карта змінює напрямок гри. Далі гра триває у зворотному напрямку — проти годинникової стрілки. Якщо буде зіграна ще одна карта «Перехрюк», то гра знову піде за годинниковою стрілкою, і так далі.



Поради та рекомендації

Кладіть колоду карт ближче до себе. Це дасть вам змогу швидше за всіх впоратися з «Цоккопитом». Якщо решта гравців проти, ви можете з незадоволенням виглядом погодитися з тим, щоб колода карт та ігрова стопка знаходились у центрі столу на однаковій відстані від усіх гравців. Стежте, щоб ніхто не посунув колоду ближче до себе. Намагайтеся підтримувати швидкий темп гри.

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

Підклади свиню товаришу!

Творці гри

Автор гри: Тимофій Бокарьов

Продюсери: Тимофій Бокарьов, Іван Попов

Художник: Сергій Дулін

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, пишть 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 1.1.

hobbyworld.ua

Розробка гри

«Ігрологія»

www.igrologiya.ru

Інформаційна підтримка

портал про настільні ігри

www.tesera.ru

Виробник

© 2021 ТОВ «Мір Хоббі»

hobbyworld.ua



ІГРОЛОГІЯ

