



Свинтус

Правила этикета

продолжение карточного бестселлера «Свинтус»: теперь
Свинское разгильдяйство и Змеиная подозрительность в одной коробке!



Цель игры предельно проста — избавиться от всех своих карт. Но сделать это ой как не просто... Свинская бюрократия способна кого угодно свести с ума бесконечными картами предписаний. И конечно, нужно всегда оставаться начеку! Змеиные карты этикета позволяют игрокам наказывать друг друга буквально за что угодно! Теперь вам придётся следить не только за картами, но и за своей речью, жестами, взглядами... В общем, заряд параноидального веселья вашей компании обеспечен!

Состав игры

- 64 цифровые карты



- 36 карт предписаний «Свинская бюрократия» специальные карты из классического «Свинтуса»



- 12 карт этикета «Змеиная чопорность» позволяют подкидывать карты игрокам, которые совершили определённые действия



- 2 пустые карты для вашего творчества



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 сколько 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, закладывая 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 на 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 (не обязательно 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 ещё большие неприятности на следующего за ним игрока.

Не мешай!

«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 — что позволяет делать перехват.

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.

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



Карты этикета Змеиная чопорность

Карты этикета — серые, с номиналом от 1 до 7. Сыграть их можно двумя способами. Первый — как обычные цифровые карты: в свой ход выложить на карту любого цвета и того же достоинства, а затем назвать цвет. Следующий игрок будет должен сыграть карту либо названного цвета, либо того же достоинства, что и ваша карта этикета.

Второй и основной способ применить карту этикета — сыграть её вне очереди в тот момент, когда кто-то из соперников совершает то или иное действие. В таком случае вы передаёте её этому сопернику вместе с двумя другими картами со своей руки; жертва забирает все эти карты на руку. Затем игра продолжается обычным порядком.

После того как вы наградили одного из соперников картой этикета и двумя штрафными картами, у вас на руке может не остаться карт — в таком случае вы выиграли. Если это кажется вам несправедливым, можете договориться перед игрой, что после применения карты этикета у игрока на руке должно остаться не менее двух карт (чтобы добиться этого, по необходимости давайте меньше штрафных карт).

1 Шшалун! — достаётся игроку, который нарушил любое правило игры.

3 Шштоль! — достаётся игроку, который положил руку на стол (пол, подоконник или любую другую поверхность, где вы играете).

4 Шинкогнито — достаётся игроку, который обратился к вам по имени или прозвищу.

5 Шмотрун — достаётся игроку, которому вы подмигнули, если никто, кроме него, этого не заметил.

Для надёжности подмигивайте дважды. Адресат вашего подмигивания не имеет права делать вид, что не заметил. Если кто-нибудь ещё поймал вас на подмигивании, вы не даёте никаких карт жертве, а напротив, получаете две штрафные карты от заметившего ваш жест игрока.

6 Шшурикен — достаётся игроку, который совершил перехват (в том числе сам у себя). Однако вы должны попасть в цель: бросьте в игрока карту «Шшурикен». Если задели — отдайте ему эту карту и штрафные карты с руки. Если нет — заберите «Шшурикен» себе и получите от этого игрока две штрафные карты на руку.

Бросая карту, помните, что говорят люди: «Око за око, зуб за зуб». Не метьте в глаз, если не хотите получить туда же, но с большей силой и явно не картой.

7 Шшто? — достаётся игроку, который ответил на любой ваш вопрос.

Для любителей придумывать новое и делать любимые игры ещё лучше мы добавили в набор пару пустых карт этикета. Изобретите новые забористые правила и подловите на них друзей! Получилось весело и оригинально? Присылайте ваши идеи новых карт на адрес info@igrology.ru — авторы лучших смогут увидеть свои карты в одном из новых тиражей, а своё имя — в титрах игры!

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

Подложи Свинью товарищу!

Автор игры: Тимофей Бокарев

Продюсеры: Тимофей Бокарев, Иван Попов

Художник: Сергей Дулин

Дизайнер: Артём Зубов

Вёрстка: Анна Горюнова

Организация тестирования: Александр Булгаков

В тестировании игры участвовали

Анатолий и Юлия Сизовы, Петр Кодолов и Андрей Ободов, Дмитрий «Хорс» Амбарцумян, Василий «Avega» Маслов, Ольга Маслова и Александр «alfest» Студенков, Павел Виноградов и Ольга Мерзлякова, Анастасия Казначеева, Юрий Тапилин, «Милые куски» и Татьяна Стоянова, Глеб «Blein_mono» Снегирёв, Роман «КРОН» Глазов, Сергей и Максим Коротковы, Dart SlidEx, v0r0bushek и Атропос, Алексей и Яна Волковы, Сергей Пасечник, Friday_13, Александр Гнусин и Татьяна Пересветова, Ольга Булгакова, Мария «spectra», Наталья и Макс Захаровы, а также их дочь Ленка «Олень» и очаровательная и загадочная девушка Таня.

Отдельное спасибо Роману Глазову за идею карты «Шшурикен».



ИГРОЛОГИЯ

Разработка игры
«Игрология»
www.igrology.ru

Информационная поддержка
портал о настольных играх
www.tesera.ru



Производство
ООО «Мир фэнтези»
www.mirfantasy.com