

Свинтус

NEON

ПРАВИЛА
ИГРЫ



Парнокопытное будущее уже здесь! Только представьте: карты, которые вы создаёте сами. Правила, которые устанавливаете вы. С каждой новой партией ваша игра становится всё более уникальной. И вся эта эволюция происходит прямо на вашем столе!

А ещё свинские карты теперь умеют разговаривать! Просто наведите свой смартфон на QR-код, пройдите по ссылке и прослушайте одну из полных тайного смысла историй, найденных в самых тёмных уголках интернета специально обученным искусственным интеллектом.

Базовые правила карточного бестселлера «Свинтус» остаются неизменными, но теперь в игре появились новые карты предписаний, карты особых правил, а самое главное — целых шесть листов наклеек, с помощью которых вы сможете сделать свою игру не похожей ни на какую другую! Чтобы сыграть по новым правилам, бывалым свинтусам достаточно прочитать текст, выделенный **фиолетовым цветом**. А новичкам лучше прочитать всё целиком.

СОСТАВ ИГРЫ

64 цифровые карты



16 карт Хрюнонов
личных и общих



48 карт предписаний



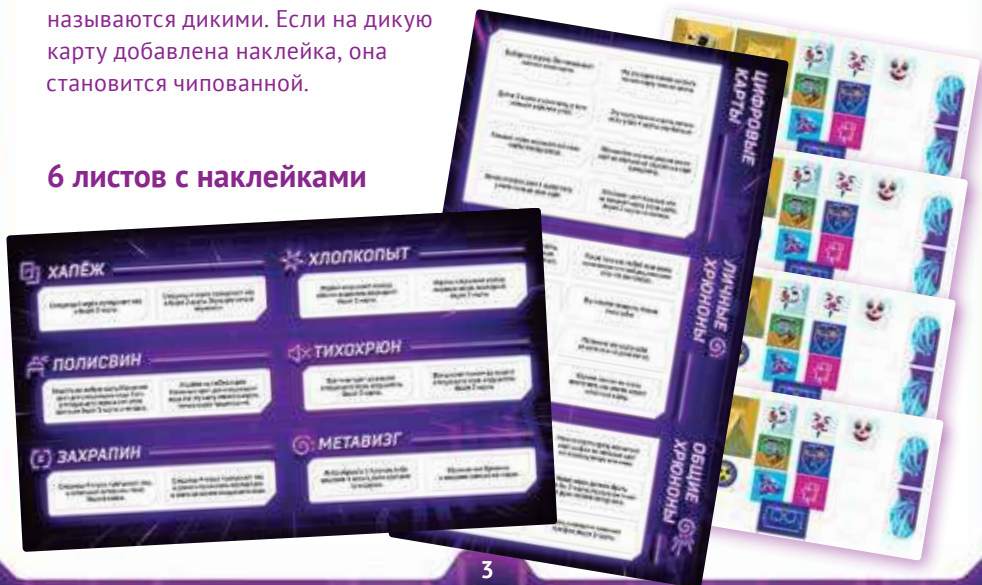
15 пустых карт
для ваших свинок затей



На некоторых цифровых картах и картах предписаний есть пустые поля и QR-код. Такие карты называются дикими. Если на дикую карту добавлена наклейка, она становится чипованной.

Придумывайте собственные Хрюноны и карты предписаний!

6 листов с наклейками



ХОД ИГРЫ

Соберите все карты Хрюнонов, на которых есть правила, в отдельную стопку и перемешайте. Пустые карты Хрюнонов уберите в коробку: пока они вам не понадобятся.

Победитель предыдущей игры (или случайный участник, если это ваша первая партия) становится раздающим игроком. Он собирает цифровые карты и карты предписаний в игровую колоду, тщательно перемешивает её и сдаёт каждому игроку по 8 карт, а потом помещает колоду посередине стола лицом вниз. Затем раздающий тянет из стопки Хрюнонов одну карту. Если это личный Хрюнон, он даёт его любому игроку, если общий – кладёт в центр стола. Наконец, раздающий открывает верхнюю карту игровой колоды и кладёт её рядом лицом вверх, как будто только что сыграл эту карту в начало игровой стопки.

Игрок слева от раздающего делает следующий ход. Игроки ходят по очереди, пока кто-нибудь из них не закончит партию, избавившись от всех своих карт на руке.

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 сыграть 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 и заставить взять 2 карты из колоды в качестве штрафа. Но поймать нарушителя можно только до того момента, пока следующий игрок не сделает свой ход.



Перехват

Все 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 слева.

Если игрок сделал перехват дикой картой, после игры он сможет добавить туда наклейку. Игрок сразу же забирает эту карту из стопки и кладёт перед собой до конца игры.

Перевод

Если игрок, ходящий перед вами, выложил «Захрапин» или «Хапёж», вы можете сыграть такую же карту (необязательно того же цвета). Тогда следующий за вами игрок в первом случае пропустит ход, а во втором будет тянуть уже 4 карты. При этом он также имеет право «перевести» карты дальше, навлекая ещё 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 2 карты. Скорость игры вы можете регулировать сами, но мы рекомендуем ограничивать время раздумий конкретным временем — от 2 до 5 секунд. Аналогичное наказание в 2 карты из колоды 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.

Партия заканчивается, когда игрок, соблюдая правила, выложил с руки последнюю карту.



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

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 — многоцветная 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 2 карты из колоды и пропускает свой ход.

Полисвин — может быть выложен на любую карту, при этом игрок называет цвет карты, которую надо сыграть следующему игроку. «Полисвина» можно выложить, 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 разговаривать только шёпотом. 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 на руку 2 карты из колоды.

Захрапин — следующий игрок пропускает свой ход.

Метавизг — либо сбросьте 1 карту Хрюнона (любого игрока или лежащую посередине стола), либо откройте из стопки 1 новую карту Хрюнона (если это личный Хрюон, отдайте его любому игроку).



ХРЮНОНЫ

Карты Хрюнонов вводят в игру особые правила. Личный Хрюнон влияет только на того игрока, которому он достался, а общий — на всех игроков.

У каждого игрока может быть только один личный Хрюнон. Если игрок получает второй личный Хрюнон, он сразу же сбрасывает первый. На некоторых личных Хрюнонах указано, как их следует разместить (например, на голове). Остальные личные Хрюноны лежат на столе перед теми игроками, кому они достались.

Если игрок нарушил правила Хрюнона (не имеет значения, личного или общего), он берёт на руку 2 карты из колоды. Если игрок не воспользовался возможностью, в тексте которой есть слово «можно», это не считается нарушением правила.

Когда карта Хрюнона сбрасывается, положите её под низ стопки Хрюнонов. Если карты в стопке закончились, открывать новые Хрюноны нельзя.

При желании вы можете играть и без Хрюнонов — в таком случае не забудьте убрать из игровой колоды все карты «Метавизг».



Личный Хрюнон



Общий Хрюнон

ДИКИЕ И ЧИПОВАННЫЕ КАРТЫ



На многие карты можно добавлять наклейки, которые меняют их свойства. Такие карты называются дикими.

- На диких картах есть:
 - QR-код;
 - поле для названия или подзаголовка;
 - место для наклейки;
 - поле для подписи.

Важно: если на карте уже есть наклейка с новым свойством, она перестаёт быть дикой.

Если вы сделали перехват дикой картой, то сможете чипировать её — добавить ей уникальное свойство. Чтобы не прерывать игру, просто положите эту карту перед собой до конца партии.

Дикая карта чипируется следующим образом:

1. Пройдите по ссылке, зашифрованной в QR-коде на карте, и вместе с другими игроками послушайте её историю. Возможно, она подскажет вам, какое свойство подойдёт этой карте и как её назвать.
2. Выберите, какую наклейку хотите добавить на карту. Выбирайте только из тех наклеек, которые подходят для данной карты.
3. Вклейте наклейку в указанное место на карте.
4. Придумайте название или подзаголовок для карты и впишите его в соответствующее поле.
5. Подпишите карту своим именем в поле для подписи.
6. Измените иллюстрацию на карте, чтобы она лучше подходила её новому свойству. Используйте наклейки, фломастеры, ручки и свою фантазию.
7. Покажите карту остальным игрокам, чтобы они знали, чего ждать в следующей игре.

После завершения игры все игроки, сделавшие перехват дикой картой, чипируют эти карты. Если вы не можете договориться, кому какую наклейку использовать, решение принимает победитель партии.

После этого победитель игры может либо чипировать любую из оставшихся диких карт, либо добавить правило на один пустой Хрюнон: выбрать наклейку или придумать собственное правило.

Чипованные карты (на которых есть наклейки) больше не считаются дикими, и повторно чипировать их нельзя. Однако они сохраняют своё достоинство, поэтому могут участвовать в перехвате и переводе. Если чипованная карта переведена нечипованной, её дополнительные свойства не срабатывают (она считается обычным предписанием своего вида).

Когда вы играете чипованную карту, обязательно озвучьте её свойство (можно и не дословно), чтобы все игроки поняли, какая именно карта сыграна. Сразу после этого свойство чипованной карты срабатывает.



ИГРА НА ОЧКИ

При желании вы можете сыграть серию игр с общим зачётом. В каждой партии победитель получает столько очков, сколько карт осталось на руках у всех его соперников. Серия 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.

<i>Число участников</i>	<i>2</i>	<i>3–4</i>	<i>5–7</i>	<i>8+</i>
<i>До скольких очков играют</i>	<i>30</i>	<i>40</i>	<i>50</i>	<i>60</i>

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
Художники: Ирина Печенкина
Дизайнер: Андрей Шестаков
Редактор: Петр Тюленев
Разработка: «Игрология»
www.igrology.ru



Информационная поддержка: Портал о настольных играх www.tesera.ru

Игру тестировали: Елена Ворноскова, Илья Воробьев,
Константин Пономарев, Ольга Холодная и другие

Издатель: «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Директор издательского департамента: Александр Киселев
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
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.

© 2021 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Версия правил 1.0
www.hobbyworld.ru



Самый полный «Свинтус» – на сайте www.swintus.ru

Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем! Пишите свои вопросы на электронную почту vorpros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru



SWINTUS

