

Свинтус

☠ ЗЛОКЛЮЧЕНИЯ ☠
С РИСУНКАМИ ВАСИ ЛОЖКИНА



ПРАВИЛА ИГРЫ



Бди! За каждым углом — да что там, на каждой интернет-страничке доверчивых Свинтусов подстерегают неприятности. Подхватить цифровой вирус или попасть на крючок мошенников? Нет ничего проще! Гнусные нежданчики в этой игре сыпятся со всех сторон. Удастся ли вам выбраться сухим из воды, оставив позади всех соперников? Победить сможет лишь самый осторожный и изворотливый... Баааанзай!

И ещё! В создании этой игры принял участие замечательный художник Вася Ложкин. Его Свинтусы вышли ещё более зловредными, чем обычно! А главным консультантом по сетевым мерзопакостям выступил известный «вирусолог» Евгений Касперский.

Базовые правила карточного бестселлера «Свинтус» остаются незабываемыми, но теперь к игре прилагается целая стопка зловредных угроз, а справиться с ними помогут карты уберегов. Чтобы сыграть с ними, бывалым свинтусам достаточно прочитать текст, выделенный **зелёным цветом**. А новичкам лучше прочитать всё целиком — и в первой партии не использовать карты угроз и уберегов.

Состав игры

64 цифровые карты



48 карт предписаний



24 карты угроз

шесть разных видов



8 карт уберегов

тоже считаются картами предписаний



Ход игры

Разделите карты по рубашке. Все карты угроз соберите в стопку угроз, перемешайте и положите на стол лицом вниз. Каждый игрок берёт одну карту из этой стопки и кладёт перед собой лицом вверх.

Соберите цифровые карты, карты предписаний и уберегов в игровую колоду. Тщательно перемешайте её 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 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.

Если игрок не смог выложить карту в свой ход, потому что у него нет подходящей карты, он должен взять карту угрозы и положить перед собой лицом вверх (см. «Карты угроз» на стр. 7).

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 и заставить взять 3 карты из колоды в качестве штрафа. Но поймать нарушителя 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.

Сразу после того как вы совершили перехват, сбросьте одну из лежащих перед вами карт угроз (положите её под низ стопки угроз).

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 (4 карты, если вы играете с угрозами). 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 penalty 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 — серые карты «Полисвин» и «Уберег», которые 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 (**2 карты, если вы играете с угрозами**) 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 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 на руку 2 карты из колоды.

Захрапин — следующий игрок пропускает свой ход. Кроме того, он должен взять карту угрозы и положить перед собой лицом вверх (см. «Карты угроз» на стр. 7).

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

Уберег — сбросьте одну из лежащих перед вами карт угроз (положите её под низ стопки угроз). Если перед вами не лежало угроз, когда вы сыграли «Уберег», сразу после этого вы можете сделать ещё один ход, если хотите. Как и «Полисвин», «Уберег» можно выложить на любую карту, при этом игрок называет цвет карты, которую надо сыграть следующему игроку.



Карты угроз

Уже больше двадцати лет мы спасаем мир от киберзла в любых его воплощениях. Теперь предлагаем и вам испытать удачу в борьбе с вирусами, зловидами и прочей кибернечистью. Надеюсь, что опыт «свинтусов» поможет вам и в реальной жизни.

Евгений Касперский

Карты угроз лежат в отдельной стопке. Когда игрок должен взять карту угрозы, он берёт верхнюю карту из этой стопки и кладёт перед собой лицом вверх. Когда игрок должен сбросить карту угрозы, он выбирает одну из лежащих перед собой карт угроз и кладёт её под низ стопки угроз лицом вниз. Игроки никогда не берут карты угроз на руки.

Перед игроком не может лежать двух одинаковых карт угроз. Если игрок взял карту угрозы с таким же названием, как одна из лежащих перед ним карт, он сразу же сбрасывает взятую карту. Если игрок должен взять карту угрозы, а в стопке нет карт, он просто не берёт карту угрозы.

Игрок берёт карту угрозы:

- после того как не смог сыграть карту в свой ход, потому что у него нет подходящей карты;
- после того как пропустил ход из-за «Захрапина».

Не нужно брать карту угрозы:

- если в свой ход вы взяли карту из колоды и сразу сыграли её;
- если вы перевели «Захрапина» дальше;
- если вы пропустили ход из-за «Хапежа».

Игрок сбрасывает карту угрозы:

- после того как сделал перехват;
- после того как сыграл «Уберег».

Игрок обязан выполнять все указания всех лежащих перед ним карт угроз, включая предписанные ими звуки и жесты. Если игрок не выполнил указание и был пойман на этом нарушении, он получает обычный штраф – берёт из колоды 2 карты.

Вирусняк

В стопке угроз четыре варианта этой карты – каждая запрещает один из четырёх цветов. Тем не менее, все они считаются одинаковыми картами, и у вас не может быть двух «Вирусняков» сразу.

*Вы не можете играть карты предписаний запрещённого цвета. **Тихонько покашливайте** всякий раз, когда любой соперник играет карту запрещённого цвета.*

Нежданчик

*Вы не можете выиграть, пока эта карта лежит перед вами. Если у вас на руке не осталось карт, **жалобно всхлипните**, сбросьте «Нежданчик» и возьмите 8 карт из колоды.*

Подарочек

Всякий раз, когда любой соперник делает перехват, икните и вытяните у него с руки случайную карту (заберите её себе на руку).

Псевдокотики

Всякий раз, когда любой соперник играет «Полисвина», мяукните и вытяните у него с руки случайную карту (заберите её себе на руку).

Разводняк

Всякий раз, когда вы должны взять карты из колоды, грустно вздохните и возьмите на одну карту больше. «Разводняк» не действует, когда вы берёте карты из стопки угроз.

Френды

Всякий раз, когда ваш сосед справа или слева берёт карту угрозы,

ударьте себя кулаком

в грудь и вытяните

у этого соседа с руки случайную карту (заберите её себе на руку).



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

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: Василий Ложкин

Дизайнер: Андрей Шестаков

Редактор: Петр Тюленев

Разработка: «Игрология»

www.igrology.ru



ИГРОЛОГИЯ

Информационная поддержка:

портал о настольных играх www.tesera.ru

Организация тестирования: Денис Давыдов

Лидеры тестовых групп: Анна Астахова, Роман

Гаффаров, Роман Кацай, Антон Найданов, Олег

Силуков, Алексей Смородин и Денис Уафин

Тестировщики: Валентина Александрова, Станислав

Достовалов, Мария Ермолина, Дмитрий Жулябин,

Евгения Кацай, Елена Коркина, Павел Котов,

Роман Кочмар, Денис Малюгин, Максим Мокроусов,

Анастасия, Семён и Софья Найдановы, Сергей

Попов, Александр Рубцов, Ирина Рубцова, Мария

Смородина и другие

При поддержке

kaspersky

Издатель: «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Ксения Таргулян

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 выра-

жается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация

правил, компонентов и иллюстраций игры

без разрешения правообладателя запрещены.

© 2019 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0



Играть интересно

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 vopros@hobbyworld.ru или задавайте
нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru