

Свистуц

DELUXE



ПРАВИЛА ИГРЫ



Свинтус DELUXE

Все сливки Свинтусов
в одной коробке!

Цель игры предельно проста — избавиться от всех своих карт. А средств для достижения победы хоть отбавляй: заморочьте голову соперника предписаниями, заставьте его подчиняться правилам этикета, орудуйте вирусами и вакцинами и будьте предельно аккуратны с кротами-банкирами.

Состав игры

«Свинтус Deluxe» — больше чем игра: это игровой конструктор. В коробке вы найдёте лучшие карты из разных выпусков этой популярной игровой серии: базового «Свинтуса», «Правил этикета», «Свинтуса Зомби», а также эксклюзивные кротовьи карты.

В основе этого игрового конструктора лежит классический «Свинтус», популярный у сотен тысяч игроков по всей России. При желании вы можете оставить в колоде только стандартные карты и играть в нового «Свинтуса», как в обычного. Но куда интересней экспериментировать с сочетанием знакомых и новых игровых возможностей.

Кроме карт, в игровой набор входит игровое поле и фишки свинтусов. Поле позволит не только следить за результатами, но и понять, когда к вам может навеститься алчный крот-банкир, от навязчивых услуг которого будет не так просто избавиться.

- 60 карт предписаний
«Свинская бюрократия»
- 64 цифровые карты
- 18 карт этикета
«Змеиная чопорность»
- 8 карт вирусов
- 8 карт вакцин
- 12 кротовых карт
- 10 фишек свинтусов
- Игровое поле
- Правила игры

Как играть

Если вы играете в «Свинтуса» впервые, советуем вам прочитать базовые правила, собрать колоду из цифровых карт, карт «Свинской бюрократии» и сыграть несколько партий. Как только основная версия игры будет освоена и вам захочется окунуться в ещё большее свинство, добавьте в колоду карты этикета или вирусы и вакцины. Самые продвинутые игроки могут замешать в колоду оба набора.

Игровое поле для подсчёта очков вы можете использовать для любой из игр. Вы можете также добавить в игру карты кротов-банкиров (подробности на стр. 7).

**Итак, вперёд! Один на всех
и все на одного!**





Свинтус

Базовые правила



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 соперников. 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 скольких очков играют	30	40	50	60

Соберите базовую колоду из 64 цифровых карт и 60 карт предписаний.

Ход игры

В начале игры перемешайте колоду и сдайте каждому игроку **8 карт**. Положите колоду на середину стола лицевой стороной вниз. Раздающий игрок открывает верхнюю карту колоды и кладёт её рядом лицевой стороной 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 лицевой стороной вверх. 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 соперников может «поймать» его с одной картой на руках и заставить взять **3 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.

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 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.

Перевод

Если игрок, ходящий перед вами, сыграл «Хапёж», вы можете выложить такую же карту (необязательно того же цвета). Тогда следующий за вами игрок будет тянуть уже 6 карт. При этом он также имеет право «перевести» карты дальше, навлекая ещё большие неприятности на следующего за ним игрока.



Свинтус

Базовые правила



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 — 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.

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 руку на колоду. Тот, чья рука оказывается верхней (последней), берёт из колоды **2 карты** на руку.

Перехрюк — меняет направление игры: ход теперь передаётся против часовой стрелки (или по часовой, если сыграна вторая, четвёртая и т. д. карта «Перехрюк» за партию).

Полисвин — может быть выложен на любую карту, при этом игрок называет цвет карты, которую надо сыграть следующему игроку. «Полисивина» 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 «Полисивина».

Две карты предписаний — «Свинорот» и «Темнодел» — после того, как были сыграны, запускают специальный круг игры, в ходе которого действуют особые правила.

Свинорот — сыгравший эту карту вскрикивает: «Свинорот!» — и сразу выкладывает на неё цифровую карту любого цвета достоинством не выше 2. Следующий игрок должен сыграть на неё цифровую карту любого цвета с тем же достоинством или на 1 выше. Если кто-то не может или не хочет продолжить, он берёт на руку из колоды карты в количестве, равном достоинству

последней сыгранной карты, и пропускает ход. Дальше игра идёт по обычным правилам.

Специальные карты, в том числе и с цифрами, всё это время играть запрещено. «Свинорот» можно сыграть на любую карту, но только если у игрока есть цифровая карта достоинством 0, 1 или 2. В процессе Свинорота можно делать перехват (и он не прекращает действие «Свинорота»), а также избавиться от последней карты на руке.

Темнодел — выложите на «Темнодела» ещё одну карту в закрытую и назовите её цвет и достоинство (вы не обязаны говорить правду, но названная карта должна быть цифровой и подходить к той, на которую положена). Следующий игрок либо делает то же самое, либо вскрывает карту, сыгранную предыдущим игроком. Если вскрытая карта соответствует объявленной, проверяющий игрок забирает на руку все сыгранные втёмную карты. Если нет — то их забирает тот, кто выложил проверенную карту. После проверки, независимо от её исхода, игра продолжается по обычным правилам. Следующий ход делает либо проверявший игрок (если он уличил предыдущего игрока и заставил его взять карты), либо следующий за ним (если проверявший сам был вынужден забрать карты).

Игроки продолжают играть карты в закрытую, пока кто-нибудь из них не решит проверить последнюю выложенную карту. Если в ходе Темнодела игрок избавился от своей последней карты, соперники, начиная со следующего за ним и далее по кругу, имеют право проверить последнюю сыгранную карту. Если при проверке оказывается, что псевдопобедитель наврал, он берёт карты и игра продолжается по обычным правилам, начиная с проверявшего. Если нет — победитель получает по дополнительному победному очку за каждую карту, сыгранную втёмную. Делать перехват во время Темнодела нельзя.

Добавьте в базовую колоду
18 карт змеиного этикета

Свинтус

Правила этикета



Карты этикета

Карты этикета — серые, с номиналом от 0 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).

0 Шштуль! — достаётся игроку, который привстал со стула (с пола, подоконника, парты или другого места, где расположились игроки).

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

2 Шшевелись! — достаётся игроку, который раздумывает над своим ходом дольше пяти секунд. Прежде чем награждать соперника за тугодумие, посмотрите, не занят ли он пением или другим видом творчества.

Если же он просто недоумевающе пялится в карты, дайте ему шанс — начните считать: «Раз, два, три...» Дойдя до пяти, передайте ему «Шшевелись!» и штрафные карты. И помните: чтобы считать, необязательно держать на руке карту «Шшевелись!» — блеф всегда в моде!

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 Шмунитет — достаётся игроку, который сыграл против вас карту этикета, куража или вызова. Его карта не срабатывает — возвращается в руку хозяина вместе со «Шмунитетом» и штрафными картами с вашей руки. Следующий ход делаете вы.

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

7 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.



Добавьте в базовую колоду
8 карт вирусов и 8 карт вакцин

Свинтус Зомби



Новое правило: заражение

Если в свой ход вы сыграли карту вируса или вакцины на цифровую или особую карту того же цвета, предыдущий игрок должен немедленно забрать себе на руку этот вирус или вакцину. Затем вы передаёте ход, как обычно.

Исключение: если вы играете вдвоём, сделайте ещё один ход сразу после заражения соперника. Таким образом, вы можете передать сопернику несколько вакцин и вирусов подряд.

Новое правило: перехват вируса

Если кто-нибудь сыграл карту вируса или вакцины, копия которой есть у вас на руке, вы можете немедленно выложить эту карту по обычным правилам перехвата. Сразу после этого предыдущий игрок должен забрать на руку обе сыгранные копии вируса или вакцины. Затем вы передаёте ход, как обычно.

Новое правило: чудесное исцеление

Если у вас на руке есть пара из подходящих друг другу карт вируса и вакцины (одинакового цвета), вместо своего хода вы можете сбросить эти карты и вызвать эффект чудесного исцеления. У каждой пары карт свой эффект чудесного исцеления, все они описаны ниже. Уберите сброшенные карты в коробку: они выходят из игры до конца партии. В начале следующей партии не забудьте замешать их обратно в колоду.

Карты вирусов и вакцин

В игровом наборе 8 карт зомби-вирусов (по две карты каждого цвета) и 8 карт вакцин, которые исцеляют от этих вирусов (тоже по две каждого цвета). В свой ход вы можете сыграть вирус или вакцину по обычным правилам — на карту того же цвета. Но сразу после этого ваш сосед против хода игры должен забрать сыгранную вами карту вируса или вакцины. Таким образом, вирусы и вакцины никогда не задерживаются в игровой стопке.

Если у вас на руке есть пара из вируса и вакцины одного цвета, вы можете сбросить две эти карты, чтобы запустить эффект чудесного исцеления. Сброшенные карты удаляются из игры до конца партии. Что происходит при чудесном исцелении, зависит от пары сброшенных вами карт:

Некрокашель и Грелка-горелка (красная пара) — вы можете отдать по одной карте с руки своим соседям (игрокам справа и слева от вас).

Мертвосопли и Уморин (зелёная пара) — каждый соперник берёт на руку 2 карты из колоды.

Скелетизм и Штыроид (жёлтая пара) — вы можете поменяться всеми картами на руке с любым соперником по вашему выбору.

Гнилозубье и Буравушка (синяя пара) — каждый соперник должен показать с руки карту вакцины, а если у него нет вакцины, то берёт 3 карты из колоды.





Свинтус DELUXE

Кроты-банкиры

Положите колоду кротовых карт (12 штук) рядом с игровым полем.

Игроки выбирают себе фишку свинтуса и кладут его на начальное деление. По окончании каждой партии передвигайте фишку победителя на соответствующее количество делений. Каждый раз, когда фишка игрока проходит деление с кротовиной или останавливается на нём, ему необходимо получить вексель. Возьмите кротовью карту и положите её перед собой. Таких карт у игрока может быть сразу несколько. Если кротовьи карты закончились, то «счастливчик», который должен её взять, ничего не берёт.

Вы не сможете закончить ни одну из партий, пока не избавитесь от кротовых карт. Если у вас закончились карты на руке, сбросьте один вексель и возьмите из колоды 8 новых карт. От векселя можно избавиться и другим способом: как только вы сделали перехват, вы можете вернуть один вексель обратно в колоду. Будьте внимательны и не забывайте об этом!

Удачной игры и не забывайте о главной заповеди «Свинтуса»: «Подложи свинью товарищу!»



Издатель:

© ООО «Мир Хобби», 2017
www.hobbyworld.ru



Разработка игры:

© ООО «Игрология», 2017
www.igrology.ru

Информационная поддержка:

портал о настольных играх
www.tesera.ru



Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Руководитель редакции: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселёв

Редакторы: Евгения Некрасова, Валентин Матюша

Корректор: Ольга Португалова

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Предпечатная подготовка: Иван Суховей

Креативный директор: Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Автор игры: Тимофей Бокарев

Продюсеры: Тимофей Бокарев, Иван Попов

Развитие и проработка: Константин Селезнев

Художники: Антон Квасоваров, Сергей Дулин

Дизайнер: Андрей Шестаков

Официальный сайт игры www.swintus.ru

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



