

ИГРА ТИМОФЕЯ БОКАРЕВА

# Свинтус

## ВЫКРУТАСЫ



**ПРАВИЛА ИГРЫ**



Полундра! В поросячий офис заявили страшные звери с загадочным заморским названием – коучи. С их приходом свинтусов принялись без конца мучить мудрёными тестами и непонятными заданиями. Сможете ли вы извернуться и пережить этот чудесный период профессионального роста?

Базовые правила карточного бестселлера «Свинтус» остаются неизблемыми, но теперь в колоде появились новые карты коучей, а к ним прилагается целая стопка умпомрачительных заданий-выкрутасов. Чтобы сыграть с выкрутасами, бывалым свинтусам достаточно прочитать текст, выделенный **синим цветом**. А новичкам лучше начать с обычного «Свинтуса» – просто не используйте в своей первой партии карты коучей и выкрутасов.

## Состав игры

64 цифровые карты



48 карт выкрутасов

на каждой карте указано, где игрок должен её держать



48 карт предписаний



28 пустых карт выкрутасов для творчества

чтобы вы смогли придумать собственные задания

8 карт коучей



# Ход игры

Разделите карты по рубашке. Все карты выкрутасов (кроме пустых) соберите в стопку выкрутасов. Перемешайте её, выложите на стол 3 карты выкрутасов лицом вверх, а оставшуюся стопку положите рядом лицом вниз.

Соберите цифровые карты, карты предписаний и коучей 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 — или почти всех, если на нём есть карты выкрутасов.**

## 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 так и не выложил карту в свой ход, он также получает верхнюю карту из стопки выкрутасов.

## Свинтус!

Непосредственно перед тем, как остаться в одной карте от победы, 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.

«Остаться в одной карте от победы» означает, что игроку достаточно сыграть одну карту, чтобы победить. Например, если на нём нет карт выкрутасов, он должен сказать «Свинтус» перед тем, как останется с последней картой. А если на нём три карты выкрутасов — то перед тем, как останется с четырьмя картами на руке.



## 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, вы должны сделать *одно* из следующего:

А) выберите одну из трёх открытых карт выкрутасов на столе и дайте её любому сопернику, а затем откройте из стопки выкрутасов новую карту на замену выданной;

Б) выберите и сбросьте одну карту выкрутаса, которую держите сами;

В) выберите и сбросьте одну карту выкрутаса, которую держит любой соперник.

(То же самое происходит после того, как вы сыграли карту «Коуч»).

## 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. 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. Также партия завершается, как только у любого игрока становится столько же карт на руке (или меньше), сколько на нём карт выкрутасов.

# 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 — 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.

**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.

**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.



**Коуч** — сразу после того, как игрок выложил эту карту, он должен сделать одно из следующего:

- А) выбирает одну из трёх открытых карт выкрутасов на столе и даёт её любому сопернику, а затем открывает из стопки выкрутасов новую карту на замену выданной;
- Б) выбирает и сбрасывает одну карту выкрутаса, которую держит сам;
- В) выбирает и сбрасывает одну карту выкрутаса, которую держит любой другой игрок.

(То же самое происходит после того, как вы сделали перехват).



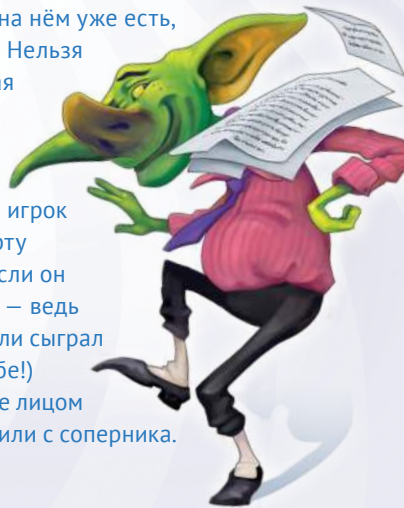
## Карты выкрутасов

Карты выкрутасов находятся в отдельной стопке выкрутасов. На столе всегда должны лежать 3 карты выкрутасов лицом вверх. Если игрок получает одну из этих карт, сразу же замените её новой из стопки. Сброшенные карты выкрутасов кладите в отдельный сброс. Если стопка выкрутасов закончилась, перемешайте сброс и используйте его как стопку.

На каждой карте выкрутаса написано, где игрок должен её держать: например, на макушке, под правой подмышкой или так, чтобы она касалась подбородка. Получив карту выкрутаса, игрок должен разместить её на себе нужным образом. Нельзя прятать свои карты выкрутасов — они должны быть хотя бы частично видны соперникам. Нельзя использовать для удержания карт выкрутасов одежду и другие предметы (очки, украшения, наушники и т. п.).

Игрок не может держать две одинаковые карты выкрутасов. Если игрок вытянул из стопки такую же карту выкрутаса, какая на нём уже есть, он сбрасывает вытянутую карту и тянет следующую. Нельзя выдавать сопернику такую же карту выкрутаса, какая на нём уже есть, — нужно выбрать другую карту из трёх открытых или другого соперника.

Получить карту выкрутаса можно двумя путями. Если игрок не сыграл карту в свой ход, он получает верхнюю карту из стопки выкрутасов (однако этого не происходит, если он пропустил свой ход из-за «Хапежа» или «Захрапина» — ведь у него и не было хода). Если игрок сделал перехват или сыграл «Коуча», он либо выдаёт любому сопернику (но не себе!) одну из трёх карт выкрутасов, которые лежат на столе лицом вверх, либо сбрасывает одну карту выкрутаса с себя или с соперника.



## Конфуз

Если игрок не удержал хотя бы одну свою карту выкрутаса на нужном месте, он сбрасывает все свои карты выкрутасов и берёт на руку 3 карты из игровой колоды в качестве штрафа.

## Досрочная победа

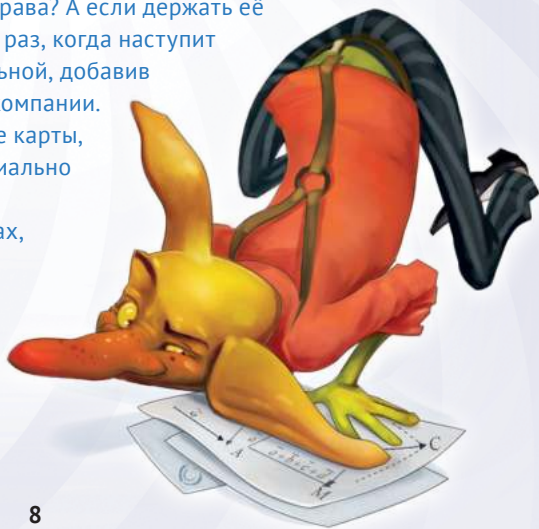
Как только на руке у игрока остаётся столько же карт (или меньше), сколько на нём карт выкрутасов, партия завершается, как если бы этот игрок выложил последнюю карту с руки.

## Для неутомимых карьеристов

Если обычные правила кажутся вам слишком простыми, можете усложнить игру следующим образом. Игрок получает верхнюю карту из стопки выкрутасов всякий раз, когда должен взять 2 или больше карт из игровой колоды — за нарушение правил, из-за «Хапежа», «Тихохрюна», «Хлопкопыта» и т. п. Да-да, и за конфуз тоже!

## Больше выкрутасов!

Карты выкрутасов, которые мы добавили в комплект игры, — это только начало. Не стесняйтесь придумывать собственные выкрутасы — отвязные и ни на что не похожие. Дайте волю фантазии. Как насчёт карты, которую надо прижимать к соседу справа? А если держать её в зубах и кричать «Карамба!» всякий раз, когда наступит время ходить? Сделайте игру уникальной, добавив в неё фирменные выкрутасы вашей компании. Заполните своим творчеством пустые карты, которые мы вложили в коробку специально для этого, а когда они закончатся — рисуйте на обычных игровых картах, пластиковых кредитках и вообще на всём, что попадётся под 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  
**Художники:** Сергей Дулин, Ирина Печенкина  
**Редактор:** Петр Тюленев  
**Разработка:** «Игрология»  
[www.igrology.ru](http://www.igrology.ru)



**Информационная поддержка:** Портал о настольных играх [www.tesera.ru](http://www.tesera.ru)

**Организация тестирования:** Денис Давыдов

**Лидеры тестовых групп:** Роман Гаффаров, Виктория Грачева, Роман Кацай, Олег Мелешин, Олег Силуков, Алексей Смородин и Денис Уафин

**Тестировщики:** Валентина Александрова, Илья Баев, Глеб Белашов, Дарья Бояркина, Александра Гриштаева, Станислав Достовалов, Ольга Ермакова, Мария Ермолина, Павел Ильин, Денис Климов, Юлия Колесникова, Денис Малюгин, Аркадий Павлов, Георгий Пермиловский, Сергей Попов, Станислав Резванов, Екатерина Рейес, Виталий Репин, Мария Смородина, Александр Травин, Надежда Филиппович, Ольга Чернигина и другие

## Издатель: «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов  
**Руководство производством:** Иван Попов  
**Главный редактор:** 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](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается 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  
[www.hobbyworld.ru](http://www.hobbyworld.ru)





**Самый полный «Свинтус» – на сайте [www.swintus.ru](http://www.swintus.ru)**

Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!  
Пишите свои вопросы на электронную почту [vorpros@hobbyworld.ru](mailto:vorpros@hobbyworld.ru)  
или задавайте нашему сотруднику в чате на [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)