

Правила предназначены для чтения взрослыми детям.

Свистать всех наверх! Суперсвинтусы отправляются в Большое приключение! Теперь ты сможешь сразиться с отчаянными пиратами, жуткими привидениями и загадочными пришельцами, одолеть их всех и спасти вселенную, — а такое под силу только лучшим из суперсвинтусов!

Об игре

В этой коробке не одна, а сразу две игры: обычный «Юный Свинтус», с которым ты уже можешь быть знаком, и совершенно новое «Большое приключение». В них играют немного по-разному, и сначала мы расскажем правила обычной игры, а затем — чем отличается от неё «Большое приключение». Если ты уже играл в «Юного Свинтуса», можешь сразу переходить к новым правилам.

Состав игры



Суперкарты, отмеченные значком ✸, нужны только для обычного «Юного Свинтуса». Суперкарты, отмеченные значком ✕, понадобятся только для «Большого приключения».



4 пустые суперкарты для творчества

Придумай суперспособность и нарисуй собственную карту!



Эти карты участвуют только в «Большом приключении».

ПРАВИЛА «ЮНОГО СВИНТУСА»



Цель игры предельно проста — избавиться от всех своих карт раньше, чем это сделают остальные игроки. Справиться с этой задачей тебе поможет команда суперсвинтусов. Встречайте наших героев: молниеносный Хлопкопыт, загребущий Хапёж, вертлявая Перехрюшка, невозмутимый Захрапин, цветопомрачительный Полисвин, таинственный Тихохрюн и суровый Указявка!

Перед началом игры

Отложи в коробку все карты злосвинов, а также суперкарты, отмеченные значком ✕: Украдунов, Всеядцев и Перетрясов. Эти карты не понадобятся в игре по обычным правилам. Оставшиеся карты — 64 обычные и 56 суперкарт — собери в колоду и тщательно перетасуй.

Самый старший игрок в закрытую раздаёт каждому участнику игры (включая себя) 8 карт из колоды. Затем он кладёт оставшуюся колоду на стол рубашкой вверх, берёт оттуда верхнюю карту и кладёт её в открытую рядом с колодой. Эта карта начинает игровую стопку.

Каждый игрок забирает полученные **8 карт** себе на руку. Держи свои карты так, чтобы остальные игроки не видели их лицевую сторону.

В ходе игры ты будешь брать карты из колоды на руку и выкладывать карты с руки в игровую стопку. Если карты в колоде закончатся, отложи верхнюю карту игровой стопки (с неё будет начинаться новая игровая стопка), а остальные карты стопки перетасуй и положи рубашкой вверх на место колоды.

Игроки ходят по очереди, пока кто-нибудь из них не избавится от всех своих карт. Первым ходит тот, кто сидит слева от самого старшего игрока.

Ход игры

В свой ход ты должен положить в игровую стопку одну свою карту с руки. Выложить можно только такую карту, которая совпадает с верхней картой игровой стопки по цвету или по значению (число либо картинка).

Например, на зелёную семёрку можно положить любую зелёную карту или любую семёрку. На красного Хлопкопыта можно положить любую красную карту или любого Хлопкопыта.

Если ты не можешь или не хочешь выложить карту с руки, возьми себе верхнюю карту из колоды. Можешь либо забрать эту карту на руку, либо сразу же положить её в игровую стопку, если эта карта подходит по цвету или значению.

В свой ход можно взять только одну карту. Если взял карту, но не выложил её, ты больше не берёшь карты.

На этом ход завершается. Следующим ходит твой сосед слева.

Свинтус!

Когда выкладываешь *предпоследнюю* карту с руки, ты должен громко сказать: «Свинтус!» Если ты не сделал этого и кто-нибудь из игроков «поймал» тебя с одной картой на руке, возьми из колоды **3 карты в качестве штрафа.** Однако другие игроки должны заметить твою ошибку до того, как твой сосед слева сделает свой ход. Если они «поймают» тебя позже, ты не получишь штрафа.

Если по ошибке положишь в игровую стопку *неподходящую* карту, ты должен забрать её обратно на руку и взять ещё **2 карты из колоды в качестве штрафа**. После этого ходит твой сосед слева.

Игра продолжается до тех пор, пока кто-нибудь не выложит в игровую стопку свою последнюю карту. Этот игрок становится победителем и получает почётное звание Суперсвинтуса!

Суперкарты

На суперкартах нарисованы не числа, а семь разных суперсвинтусов: Хапёж, Захрапин, Полисвин, Тихохрюн, Перехрюшка, Хлопкопыт и Указявка. Суперкарты выкладываются в игровую стопку так же, как обычные (цвет на цвет, значение на значение), но после этого игроки должны сделать что-то особенное.



Хапёж: если ты выложил такую карту, твой сосед слева берёт 3 карты из колоды и пропускает свой ход.



Захрапин: если ты выложил эту карту, твой сосед слева пропускает ход.



Полисвин: можешь выложить такую карту на карту любого цвета или значения. После этого назови один из четырёх цветов: синий, зелёный, красный или жёлтый. Теперь твой сосед слева должен будет положить в стопку карту того цвета, который ты выбрал (либо другого Полисвина, если он у него есть).



Тихохрюн: если ты выложил эту карту, все игроки должны молчать до тех пор, пока ты не сделаешь свой следующий ход. Если кто-нибудь скажет хоть слово, он берёт из колоды 2 карты, и после этого игроки могут снова разговаривать, как обычно.



Хлопкопыт: сразу после того, как выложена такая карта, все игроки должны положить ладонь на колоду. Тот, чья рука оказывается верхней (последней), берёт из колоды 2 карты.

Перехрюшка: если ты выложил такую карту, направление игры меняется. Следующим ходит твой сосед справа (а не слева, как обычно), дальше — его сосед справа и так далее. Хапёж, Захрапин, Полисвин и перевод теперь тоже будут действовать на соседей справа, а не слева. Но если после этого будет выложена ещё одна Перехрюшка, направление игры изменится в обратную сторону.





Указявка: когда выкладываешь эту карту, придумай какое-нибудь правило. Все игроки будут обязаны выполнять это правило, пока кто-нибудь не выложит другого Указявку и не придумает новое правило. Если кто-нибудь нарушит придуманное правило, он берёт из колоды 2 карты.

Примеры Указявок:

- Никому нельзя называть друг друга по имени.
- Все должны играть с одним закрытым глазом.
- Когда игрок выкладывает карту, он должен объявить её цвет или вид (жёлуди, копытца, брызги, пятачки).
- Когда игрок берёт карту из колоды, он должен хрюкнуть.



Придумывайте весёлые и оригинальные Указявки и присылайте нам на адрес info@igrology.ru. Авторы лучших идей получат призы и славу!

Другие правила

Чтобы игра была интереснее, добавьте в неё одно или несколько дополнительных правил. Обязательно договоритесь заранее, какие из этих правил будут действовать, а какие — нет.

Перехват

Если кто-нибудь положил в стопку точно такую же карту, как та, которая есть у тебя на руке, можешь сразу же выложить эту карту, даже если сейчас не твой ход. Таким образом, ты можешь даже сыграть две одинаковые карты подряд: сначала одну, а потом, по правилу перехвата, другую. Следующим будет ходить твой сосед слева.

Перевод

Если твой сосед справа положил в стопку Захрапина, можешь не пропускать ход, а выложить с руки другого Захрапина (любого цвета). В таком случае ход пропустит твой сосед слева — но он тоже может сыграть своего Захрапина, чтобы перевести пропуск хода дальше. Таким же образом можешь перевести Хапежа, и тогда твой сосед слева должен будет не только пропустить ход, но и взять 6 карт (3 карты за твоего Хапежа и ещё 3 за того, которого ты перевёл). Но если и он тоже сможет перевести Хапежа, следующий игрок будет брать уже 9 карт и так далее.

Не мешкай!

Если игрок слишком долго раздумывает над тем, какую карту выложить, он должен пропустить ход и взять 2 карты из колоды. Договоритесь заранее, сколько времени можно думать без штрафа. Например, если кто-то замешкался, можете считать до пяти.

Большая игра

Сыграйте турнир из нескольких партий (например, по одной за каждого игрока). Победитель в каждой партии записывает себе столько очков, сколько карт осталось на руках у других игроков. В конце турнира победителем становится тот, кто набрал больше всего очков.

Как вариант, можете играть турнир до тех пор, пока кто-нибудь не наберёт нужного количества очков. Чем больше игроков участвует, тем больше очков нужно набрать для победы:

Число игроков	3–4	5–7	8+
До скольких очков играют	30	40	50

ПРАВИЛА «БОЛЬШОГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ»



В «Большом приключении» цель игроков меняется: избавиться от карт на руке не так важно (хотя тоже весьма полезно), главное — одолеть как можно больше злосвинов. Каждая сыгранная тобой карта — это шанс победить пиратов, привидений или пришельцев, а то и всех вместе. В конце игры тот, кто одолел больше всего злосвинов, становится победителем и Спасителем Вселенной!



Перед началом игры

Раздели карты злосвинов на три стопки: пираты, привидения и пришельцы. Перетасуй стопки по отдельности и положи их на стол в открытую — так, чтобы все игроки видели, какая карта лежит верхней в каждой стопке. Отложи в коробку суперкарты, отмеченные значком : Тихохрюнов, Перехрюшек и Указявок, — они нужны только в игре по обычным правилам. Оставшиеся карты — 64 обычные и 56 суперкарт — собери в колоду и тщательно перетасуй. Раздай игрокам по 8 карт и начни игру, как описано в обычных правилах «Юного Свинтуса». В игре обязательно используется правило «Перехват», а «Перевод» и «Не мешкай!» — по договорённости.

Как побеждать злосвинов

После того как ты сыграл карту, проверь, можешь ли ты победить злосвина. Сначала сосчитай, сколько карт осталось у тебя на руке. Если у тебя **7 или более карт**, ты не можешь побеждать злосвинов — просто передай ход следующему игроку. Если у тебя **6 или менее карт**, посмотри на стопки злосвинов. Ты можешь победить только тех злосвинов, которые лежат верхними в стопках, и только если карта, которую ты только что сыграл, подходит для этого злосвина.



Пираты бывают трёх видов: пиратики, пиратища и суперпираты. Если верхней в стопке лежит карта пиратиков, ты побеждаешь этого злосвина, сыграв карту с числом 0, 1, 2 или 3. Для победы над пиратищами нужно сыграть карту с числом 4, 5, 6 или 7, а для победы над суперпиратами — суперкарту.



Привидения бывают четырёх цветов. Ты побеждаешь верхнюю карту привидений в стопке, если сыграл обычную или суперкарту того же цвета, что и привидения. «Полисвином» привидений победить нельзя, потому что серых привидений не бывает.



Пришельцы все одинаковые. Чтобы победить карту пришельцев, тебе надо сделать перехват — сыграть любую карту на точно такую же карту (того же цвета и значения). Причём ты побеждаешь пришельцев, даже если сделал перехват в свою очередь (например, предыдущий игрок выложил синюю тройку, а следующим ходом ты тоже сыграл синюю тройку) или сам у себя, сыграв две одинаковые карты подряд.

Забери карту побеждённого злосвина и положи перед собой рубашкой вверх — это твой трофей. Закончив разбираться с злосвинами, передай ход следующему игроку.

Помни, что ты можешь победить только тех злосвинов, которые лежат сверху. Но если сыгранная тобой карта подходит для победы над двумя или даже тремя верхними злосвинами (из разных стопок), ты одним ударом побеждаешь их всех!



Пример: *в стопках злосвинов верхними лежат пиратища, зелёные привидения и пришельцы. Ты сделал перехват, сыграв зелёную двойку, и на руке у тебя всего три карты. Ты забираешь в трофеи верхнюю карту пришельцев (потому что сделал перехват) и верхнюю карту привидений (потому что сыграл зелёную карту), но не пиратов (чтобы победить пиратищ, нужна карта с числом не меньше четвёрки). Под взятой картой привидений лежит ещё одна зелёная карта привидений, но её ты не получаешь, потому что она не была верхней, когда ты играл карту. Следующий игрок выкладывает зелёную пятёрку. Он мог бы победить пиратищ и зелёных привидений, но у него семь карт на руке — с таким грузом злосвина не одолеть.*

Особые случаи

Если ты сыграл суперкарту, сначала полностью разыграй её эффект, а уже потом иди побеждать злосвинов.

Если ты выложил **последнюю карту с руки**, игра на этом не заканчивается. В качестве награды ты побеждаешь всех злосвинов, которые лежат верхними в стопках (вместо того чтобы побеждать их обычным образом). Забрав трофеи, возьми на руку 8 карт из колоды и передай ход следующему игроку.

Если в стопке злосвинов не осталось карт, значит, побеждать тут больше некого. Даже если ты сыграл карту, которая позволила бы тебе победить такого злосвина, ты ничего не получишь. Например, если ты избавился от всех карт, а стопка пришельцев пуста, ты берёшь трофеями только верхние карты пиратов и привидений. Точно так же, если ты сделал перехват, а пришельцы закончились, ты не получаешь трофей за перехват.

Конец игры и победа

Игра заканчивается в одном из двух случаев:
- игрок победил последнего злосвина в последней оставшейся стопке;
- игрок взял последнюю карту из игровой колоды.

Как только это произошло, все игроки подсчитывают собранные трофеи. Тот, у кого трофеев больше всего, становится победителем. Если у нескольких претендентов на победу поровну трофеев, побеждает тот из них, у кого осталось меньше карт на руке.

Новые суперкарты

Три новые суперкарты: Украдун, Всеядец и Перетряс — появляются только в «Большом приключении». Чтобы освободить для них место в колоде, перед игрой убери в коробку всех Тихохрюнов, Перехрюшек и Указявок, которые отмечены значком ✸. Вот что делают новые суперсвинтусы.

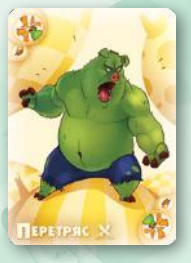


Украдун: сразу после того, как выложена такая карта, все игроки должны положить ладонь на колоду. Затем тот, кто сыграл эту карту, забирает один трофей (карту побеждённого злосвина) у того, чья ладонь оказалась верхней. Если у этого игрока нет трофеев или если сам сыгравший Украдуна оказался последним, ничего не происходит.



Всеядец: если после того как ты выложил эту карту, у тебя на руке осталось 7 или более карт, ты немедленно побеждаешь одного верхнего злосвина на твой выбор. Эта суперкарта — единственный способ одолеть злосвина, если у тебя больше 6 карт, причём любого (но только одного). Если же у тебя 6 карт или меньше, свойство Всеядца не срабатывает, зато ты можешь победить злосвина обычным образом (суперпиратов, привидений того же цвета, что и Всеядец, или пришельцев, если ты сделал перехват).





Перетряс: можешь переложить верхнюю карту злосвина из одной стопки на верх другой стопки. Помни, что побеждать злосвинов ты будешь после этого действия, — не стоит закрывать карту злосвина, которую ты мог бы забрать. С другой стороны, если после Перетряса открылась карта, которую ты можешь взять, ты её получишь. Скорее всего, из-за Перетряса один злосвин попадёт в стопку к другим злосвинам (например, пираты — к пришельцам), но так даже интереснее! Если стопка злосвинов закончилась, в неё нельзя переложить карту.

Удачных игр — и не забывайте главный девиз всех свинтусов:



Создатели игры

Автор игры: Тимофей Бокарев
Развитие игры: Петр Тюленев
Продюсеры: Тимофей Бокарев, Иван Попов
Художник: Соня Карамелькина
Дизайнер: Сергей Дулин
Игру тестировали: Евгения Андросова, Илья Белянов, Тимофей Бокарев, Николай Ведяскин, Сет Вессингер, Игорь Журавлёв, Морфей де Кореллон, Евгения Короткевич, Станислав Лис, Константин Пономарев, Константин Селезнев, Илья Семёнов, Петр Тюленев, Юрий Шихов

Разработка игры: «Игрология»
www.igrology.ru

ИГРОЛОГИЯ

Информационная поддержка:
портал о настольных играх «Тесера»
www.tesera.ru

Тесера

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Руководство редакцией: Владимир Сергеев
Главный редактор: Александр Киселев
Редактор: Евгения Некрасова
Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар
Корректор: Ольга Португалова
Предпечатная подготовка: Иван Суховей

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.
Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2016 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.
hobbyworld.ru

HOBBY WORLD
Играть интересно

Официальный сайт игры
www.swintus.ru

