



Случилось то, чего все так долго ждали, — во вселенной «Свинтуса» появились супергерои! Самые обычные свинтусы после работы в скучном офисе надевают маски и выходят на улицы, чтобы с новыми суперсилами дать отпор коварным суперзлодеям. Попробуйте чёрный плащ Хрюкстера и фольговую шапочку Нагнетто, возьмите щит Желудило и хлыст Чудо-свинки, вооружитесь телепатией Сенсорио и непробиваемостью Пофигисто — Свинтус-сити больше никогда не будет прежним!

Базовые правила карточного бестселлера «Свинтус» остаются неизменными, но теперь к игре присоединяется восьмёрка могущественных Суперхрюнов с уникальными суперспособностями. Чтобы сыграть с ними, бывалым свинтусам достаточно прочитать текст, выделенный **синим цветом**. А новичкам лучше прочесть всё целиком.

Состав игры

64 цифровые карты



40 карт суперзлодеев



8 карт Суперхрюнов



Ход игры

Каждый игрок получает по одной карте Суперхрюна. Их можно раздать случайно или дать игрокам выбрать себе по карте (первым выбирает тот, у кого в предыдущей партии осталось больше всего карт на руке, и далее по убыванию числа оставшихся карт вплоть до победителя той игры). Лишние карты Суперхрюнов уберите в коробку. Держите своего Суперхрюна на столе перед собой лицом вверх.

Победитель предыдущей игры (или случайный участник, если это ваша первая партия) становится раздающим. Он собирает цифровые карты и карты суперзлодеев в игровую колоду, тщательно перемешивает её и сдаёт каждому игроку по 8 карт. Затем он размещает колоду посередине стола лицом вниз, открывает верхнюю карту колоды и кладёт её рядом лицом вверх, как будто только что сыграл эту карту в начало игровой стопки. Игрок слева от раздающего 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. 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 противников может «поймать» его с одной картой на руках и заставить взять три 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.

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 две карты. Скорость игры вы можете регулировать сами, но мы рекомендуем ограничивать время раздумий конкретным временем — от 2 до 5 секунд. Аналогичные штрафы 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.

Если колода подошла к концу, перемешайте игровую стопку (за исключением верхней карты) и используйте её как колоду.

Как только игрок, соблюдая правила, выложил с руки последнюю карту, партия заканчивается.

Суперхрюны

Каждый игрок начинает партию с одной картой Суперхрюна, которая лежит перед ним лицевой (активной) стороной вверх. На каждой такой карте написано, что она делает и когда её можно применить. Чтобы разыграть эффект своего Суперхрюна, переверните его уставшей (неактивной) стороной вверх. Вы больше не сможете применить эту карту, пока не перезарядите её — переверните активной стороной вверх.

Карты Суперхрюнов перезаряжаются двумя способами:

- если вы сделали перехват, сразу же перезарядите своего Суперхрюна;
- если у всех игроков карты Суперхрюнов лежат уставшей стороной вверх, все они немедленно перезаряжаются.

Желудилло — если на вас сыграли Хапёж, перенаправьте его на следующего игрока (вы пропускаете свой текущий ход).

Молнинос — в свой ход сыграйте две карты подряд (по обычным правилам «Подложи товарищу»).

Пофигисто — в свой ход сыграйте любую карту (игнорируя правила «Подложи товарищу»).

Нагнетто — в любой момент игры выберите соперника: вы и все остальные игроки отдаёте ему на руку по одной карте с руки.

Контузерро — примените перед ходом соперника: он пропускает свой ход и берёт на руку одну карту из колоды.

Сенсорио — в любой момент игры выберите соперника: он показывает всем свои карты на руке, и вы можете забрать на руку одну из них.

Хрюкстер — в любой момент игры выберите соперника, который должен решить: сразу же взять 3 карты из колоды или молчать, пока кто-нибудь не применит своего Суперхрюна.

Чудо-свинка — если соперник сыграл Полисвина, вы можете выбрать цвет вместо него.



Вариант правил: Секретная миссия

У каждого супергероя должен быть свой маленький секрет. В начале игры, после того как игроки получили по 8 карт и взяли их на руки, раздающий сдаёт каждому ещё по одной карте — это его секретная миссия. Не берите свою секретную миссию на руку: она лежит на столе перед вами лицом вниз до конца партии, но вы можете посмотреть её в любой момент игры. Чтобы победить, вы должны не только избавиться от всех карт на руке, но и после этого сыграть свою секретную миссию. Играйте эту карту по обычным правилам (в том числе ей можно сделать перехват и перевод), но только в том случае, если у вас нет карт на руке. В этом варианте правил вы должны сказать «Свинтус!» перед тем, как избавиться от последней (а не предпоследней) карты с руки, — ведь вам нужно будет ещё и выполнить свою секретную миссию.

Издатель: ООО «Мир Хобби»
Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Директор издательского департамента:
Александр Киселев
Главный редактор: Валентин Матюша
Заместитель главного редактора: Анастасия Егорова
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой
Корректор: Ольга Португалова



© 2023 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
hobbyworld.ru

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Цифровые карты

В игровом наборе 64 цифровые карты: четырёх цветов, с номиналом от 0 до 7, по две копии каждой.

Карты суперзлодеев

Большинство карт суперзлодеев 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 суперзлодея, срабатывает её уникальное игровое свойство.

Хапёж — следующий игрок берёт на руку 3 карты из колоды и пропускает свой ход.

Захрапин — следующий игрок пропускает свой ход.

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

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: Олег Юрков
Редактор: Петр Тюленев
Дизайнеры-верстальщики: Андрей Шестаков, Дарья Велисар

© 2023 ООО «Игрология»
www.igrology.ru

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
Версия правил 1.0



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