

# Юный Свинтус

Игра Тихооля Боканга

Один на всех — и все на одного!



## Об игре

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, загребуший Хапёж, вертлявая Перехрюшка, невозмутимый Захрапин, цветопомрачительный Полисвин, таинственный Тихохрюн и суровый Указявка!

## Начало игры

Самый старший игрок перетасовывает колоду карт и в закрытую раздаёт каждому (включая себя) по 8 карт. 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. Конечно, ты сам когда угодно можешь смотреть, какие карты у тебя на руке. А ещё попробуй незаметно подсматривать за картами соседей!

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 достоинству (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 она подходит по цвету или достоинству.

*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 и радостно воскликнуть «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!

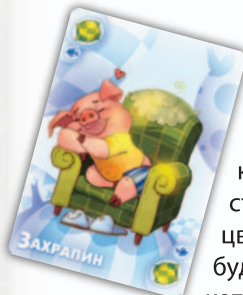




## Супер-карты

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

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



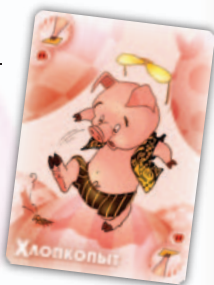
**Захрапин:** если ты выложил эту карту, твой сосед слева пропускает свой ход.



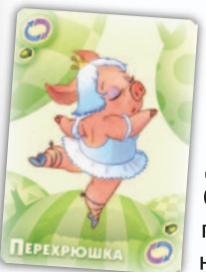
**Полисвин:** можешь выложить такую карту на карту любого цвета или достоинства. После этого назови один из четырёх цветов. Теперь твой сосед слева должен будет положить в стопку карту того цвета, который ты выбрал (либо другого Полисвина, если он у него есть).



**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 поменяется на обычное.

**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 стоя на одной ноге.
- Когда игрок выкладывает карту, он должен объявить её цвет или вид (жёлуди, копытца, брызги, пятачки).
- Когда игрок берёт карту из колоды, он должен хрюкнуть.

## 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 другой игрок положил в стопку точно такую же карту, как та, которая есть у тебя на руке, можешь сразу же выложить эту карту, даже если это не твой ход. Следующим будет ходить твой сосед слева.

### Перевод

Если твой сосед справа положил в стопку супер-карту Захрапин, можешь не пропускать ход, а выложить с руки другого Захрапина (можно и другого 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 Хапёжа, и тогда твой сосед слева должен будет не только пропустить ход, но и взять 6 карт (3 карты за твоего Хапёжа и ещё 3 за того, которого ты перевёл). Но если и он тоже сможет перевести Хапёжа, 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 на 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.

Удачных игр — и не забывайте главный девиз всех свинтусов:

**Один на всех — и все на одного!**

число игроков	2—4	5—7	8+
до сколько очков играют	30	40	50



Придумывайте веселые и оригинальные Указявки и присылайте нам на адрес [info@igrology.ru](mailto:info@igrology.ru). Авторы лучших идей получают призы и славу!

Автор игры: Тимофей Бокарев  
Продюсеры: Тимофей Бокарев, Иван Попов  
Художник: Соня Карамелькина  
Дизайнер: Сергей Дулин  
Редактор: Петр Тюленев

Разработка игры:  
«Игрология»  
[www.igrology.ru](http://www.igrology.ru)



**ИГРОЛОГИЯ**

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



**Тесера**

Производство:  
ООО «Мир фэнтези»  
[www.mirfantasy.com](http://www.mirfantasy.com)



Издатель:  
ООО «Мир Хобби»  
[www.hobbyworld.ru](http://www.hobbyworld.ru)



Играть интересно