

Правила гри

Свинтус 2.0

*продовження карткового бестселера «Свинтус»:
більше карт, більше звірів і ще більше веселоціє*

Мета гри дуже проста — позбудьтеся всіх своїх карт. А засобів досягнення перемоги хоч відбавляй: заморочте голову суперника Приписами, змусьте його підкорятися правилам Етикету, зламайте його Викликом на карткову дуель та поглиньте над ним за допомогою карт Куражу, щоб знав, з ким має справу.

Склад гри

«Свинтус 2.0» — більше ніж одна гра: це ігровий конструктор. У коробці ви знайдете карти декількох типів, з яких зможете зібрати колоди для будь-якої кількості та настрою гравців. Поради щодо того, як зібрати різні ігрові колоди, ви знайдете на стор. 5.

В основі цього ігрового конструктора лежить класичний «Свинтус», популярний серед десятків тисяч гравців. За бажанням ви можете обмежити свою колоду традиційними картами та грати в новий «Свинтус» як у звичайний, — але значно цікавіше експериментувати з поєднанням знайомих і нових ігрових можливостей.



64 цифрові карти



16 карт куражу
Папуший шоу-бізнес
змушують суперників
розважати оточуючих
в міру своїх здібностей



60 карт приписів
Свинська бюрократія
спеціальні карти з класичного «Свинтуса», а також нові «Темнороб» і «Свинозріст»



18 карт етикету
Змііна чепурність
дають змогу підкидати
карти гравцям, які
виконали певні дії



22 карти виклику
Собача задиркуватість
чудовий інструмент для
заякування та підбурювання
суперників



12 чистих карт
для вашого креативу

Мета гри

Переможцем у партії стає той гравець, хто першим позбудеться всіх своїх карт. Він отримує за цю партію стільки балів, скільки карт залишилося на руках у всіх суперників. Гра триває доти, доки один з гравців не набере 30 або більше балів за сумою всіх зіграних партій. Він і стає абсолютним переможцем гри.

кількість учасників	2	3–4	5–7	8+
скільки балів мають набрати	30	40	50	60

Перебіг гри

На початку гри перемішайте колоду та роздайте кожному гравцеві по 8 карт. Покладіть колоду на середину столу долілиць. Гравець, що роздає карти, відкриває верхню карту колоди і кладе її поруч горілиць, закладаючи початок ігрової стопки. Потім гравець ліворуч від нього робить перший хід. Гравці ходять по черзі, доки хто-небудь з них не позбудеться всіх своїх карт.

Підклади товаришу

У свій хід гравець повинен викласти з руки до ігрової стопки одну карту. Ця карта має співпадати з тією, на яку вона викладається, або за кольором, або за номіналом. Так, якщо верхня карта ігрової стопки — зелена сімка, на неї можна зіграти або будь-яку зелену карту, або сімку будь-якого кольору. Якщо у гравця немає відповідної карти (або він не хоче робити хід), він бере до руки верхню карту колоди і, якщо вона підходить, може одразу зіграти її. Потім хід переходить до наступного гравця за годинниковою стрілкою.

Свинтус!

Безпосередньо перед тим, як викласти або передати іншому гравцеві свою *передостанню* карту, гравець повинен обвести всіх суперників зневажливим поглядом і вимовити: «Свинтус!». Якщо він не зробить цього, будь-хто з суперників може «впіймати» його з однією картою на руці і змусити взяти три штрафні карти з колоди. Але зробити це можна лише доти, доки наступний гравець не зробить свій хід.

Перехоплення

Більшість карт у колоді мають мінімум дві копії (дві сині п'ятірки, два помаранчевих «Цоккопита» і т. д.). Якщо хто-небудь щойно зіграв карту, копія якої є у вас на руці, ви можете перехопити ініціативу і, не дочекавшись своєї черги, викласти цю карту. Наступним ходитиме ваш сусід у поточному напрямку ходу гри.

Перевід

Якщо гравець, що ходить перед вами, зіграв «Захрапін» або ж «Хапач», ви можете викласти таку ж саму карту (необов'язково того ж кольору). Тоді наступний гравець, що йде за вами, у першому випадку пропустить хід, а у другому тягнутиме вже 6 карт. Ба більше, він також має право «перевести» карти далі, тим самим накликаючи ще більші неприємності на гравця, що йде за ним.

Не гай часу!

«Свинтус» особливо цікавий, коли гра йде динамічно. Якщо гравець у свій хід тягне час, він пропускає хід і бере з колоди дві карти. Швидкість гри ви можете регулювати самі, але ми рекомендуємо обмежувати час для роздумів конкретним інтервалом — від 2 до 5 секунд. Аналогічне пенальті у дві карти і пропуск ходу гравець отримує, якщо ходить неправильно — невірно виконує загальні правила гри або вказівки конкретних карт. Зрозуміло, що в такому разі він зобов'язаний виправити свою помилку, наприклад забрати до руки неправильно зіграну карту.

Якщо колода добігла кінця, перемішайте ігрову стопку (за винятком верхньої карти) і використайте її як колоду.

Як тільки гравець, дотримуючись правил, виклав з руки останню карту — партія закінчується. Це відбувається навіть у тому разі, якщо карта (наприклад, «Розбірки») змушує його виконати певні подальші дії.

Цифрові карти

В ігровому наборі 64 цифрові карти: чотирьох кольорів, з номіналом від 0 до 7, по дві копії кожної — що дає змогу робити перехоплення. Цифрові карти — основа кожної колоди, але «приправа», що створює ту чи іншу ігрову атмосферу, — це спеціальні карти.

Спеціальні карти

Детальний опис усіх спеціальних карт ви знайдете на стор. 7.

Кarti приписів

Свинська бюрократія

Більшість карт приписів існують у чотирьох кольорах — по дві кожного кольору. Усі ці карти можна зіграти на будь-яку карту того ж кольору або на іншу таку ж саму карту будь-якого кольору. Виняток — сірі карти «Полісвин» та «Свинозріст», які можна викласти на будь-яку карту. Одразу після того, як гравець зіграв карту припису, спрацьовує її унікальна ігрова властивість.

Кarti етикету

Зміїна чепурність

Кarti етикету — сірі, з номіналом від 0 до 7. Зіграти їх можна двома способами. Перший — як звичайні цифрові карти: у свій хід викласти на карту будь-якого кольору і того ж номіналу, а потім назвати колір. Наступний гравець повинен зіграти карту або названого кольору, або того ж номіналу, що і ваша карта етикету.

Другий і основний спосіб застосувати карту етикету — зіграти її поза чергою у той момент, коли хтось із суперників здійснює ту чи іншу дію. У такому разі ви передаєте її цьому суперникові разом із двома іншими картами зі своєї руки; жертва забирає усі ці карти до руки. Потім гра продовжується за звичайними правилами.

Після того, як ви нагородили одного з суперників картою етикету і двома штрафними картами, у вас на руці може не залишитися карт — у такому разі ви виграли. Якщо це здається вам несправедливим, можете домовитися перед грою, що після того як зіграно карту етикету, у гравця на руці має залишитися щонайменше дві карти (щоб це спрацювало, за необхідністю давайте менше штрафних карт).

Карту куражу *Папужий шоу-бізнес*

Карту куражу — сірі, з номіналом від 0 до 7. Як і карти етикету, зіграти їх можна двома способами. Перший — як звичайні цифрові карти: у свій хід викласти на карту будь-якого кольору і того ж номіналу, а потім назвати колір. Наступний гравець повинен зіграти карту або названого кольору, або того ж номіналу, що і ваша карта куражу.

Другий і основний спосіб застосувати карту куражу — зіграти її поза чергою у той момент, коли хтось із суперників виклав цифрову карту того ж номіналу (до того, як буде зіграна наступна карта). У такому разі ви віддаєте супернику карту куражу, він кладе її перед собою горілиць і надалі зобов'язаний виконувати те чи інше завдання. Потім гра продовжується за звичайними правилами — хід робить сусід того, хто отримав карту куражу.

Вважається, що карти куражу, які лежать перед гравцем, знаходяться у нього на руці: їх можна зіграти зі столу так само, як і з руки, а щоб виграти, потрібно позбутися й таких карт теж.

Перед кожним гравцем може бути не більше двох карт куражу, і обидві повинні бути різними. Коли гравець отримує третю карту куражу або карту куражу, яка у нього вже є, він скидає до коробки одну з карт куражу, які лежать перед ним, за власним бажанням.

В описі кожної карти куражу сказано, яке завдання має виконати гравець, що її отримав. Він робить це доти, доки не позбудеться карти куражу або до кінця партії. За кожну помилку під час виконання завдання, а також за повтори у випадках, коли вони заборонені, гравець негайно бере до руки дві карти з колоди.

Карту виклику *Собача задиркуватість*

Кожна карта виклику — одного з чотирьох кольорів (малинового, помаранчевого, зеленого або синього). У свій хід гравець має право зіграти карту виклику, якщо вона співпадає за кольором із верхньою картою ігрової стопки. Однак ця карта не йде до ігрової стопки: ви негайно скидаєте її до коробки та виконуєте запропоновані нею дії. Потім гра триває за звичайними правилами, починаючи з наступного гравця, що йде після вас. Зіграна карта виклику повернеться до гри лише у наступній партії.



Як зібрати власну колоду

Лише найзавзятіші та найзагартованіші Свинтуси зможуть грати одразу всіма картами з набору та не зійти з розуму. А всім іншим ми рекомендуємо проявити розбірливість та зібрати колоду за нашими «рецептами». Просто вирішіть, який настрій підходить для вашої компанії цього вечора, виберіть відповідні спеціальні карти, додайте до цифрових, ретельно перемішайте — і грайте, доки не набридне. Звісно, ви завжди можете ввімкнути фантазію та експериментувати з наборами карт самостійно.

Легко

Для початківців і консерваторів

2 гравці:

- всі цифрові карти
- карти приписів «Хапач», «Захрапін» і «Полісвін»

3+ гравців:

- всі цифрові карти
- всі карти приписів, окрім «Темнороба» та «Свинозросту»

Параноїдально

Для розвитку маніакальної підозрливості

2 гравці:

- всі цифрові карти
- всі карти приписів, окрім «Тихохрюна», «Перехрюка» та «Цоккопита»
- всі карти етикету, окрім «Шпостерігача»

3+ гравців:

- всі цифрові карти
- всі карти приписів, окрім «Перехрюка», «Темнороба» та «Захрапіна»
- всі карти етикету
- карти куражу «Пародист», «Суфлер» і «Рейтинг»

Артистично

Для тих, хто не хоче закопувати талант друзів у землю

2 гравці:

- всі цифрові карти
- всі карти приписів, окрім «Тихохрюна», «Перехрюка» та «Цоккопита»

3+ гравців:

- всі цифрові карти
- всі карти приписів, окрім «Тихохрюна» та «Перехрюка»
- всі карти куражу

3 викликом

Для тих, хто хоче випустити пар без махання кулаками

3–4 гравці:

- всі цифрові карти
- всі карти приписів, окрім «Тихохрюна», «Перехрюка» та «Захрапіна»
- карти етикету «Шпостерігач» і «Шшурикен»
- карти куражу «Шанувальник» (замість компліментів — погрози) та «Заспівувач» (лише шансон)
- всі карти виклику, окрім «Ні собі, ні людям»

5+ гравців:

- всі цифрові карти
- всі карти приписів, окрім «Тихохрюна», «Перехрюка» та «Захрапіна»
- карти етикету «Шпостерігач» і «Шшурикен»
- карти куражу «Шанувальник» (замість компліментів — погрози) та «Заспівувач» (лише шансон)
- всі карти виклику



Збираючи власну колоду, не забувайте також враховувати, де та з ким плануєте грати:

- не використовуйте карту «Один за всіх» у компанії з дітьми або дівчатами з витонченим манікюром — ця карта найбільш травмонебезпечна;
- карту «Хто встиг, того й капці» ми придумали спеціально, щоб карти швидше рвалися (спробуйте — зрозумієте чому), і ви купували в нас нові ігрові набори. Якщо ви занадто ощадливі, знищте цю карту власноруч, щоб вона не спокушала вас покласти її до колоди;
- якщо граєте сидячи на підлозі, або не використовуйте карти «Шштільць!» та «Шштіль!», або заздалегідь домовтеся, як ви будете їх застосовувати;
- ну і так далі...

Вбивчі комбінації

Приємною несподіванкою для гравців стане поєднання карт, що дають драматичний ефект:

- очевидно, що «Тихохрюн» — ворог практично всіх карт куражу;
- «Овації», а далі «Шштільць!» — чудовий спосіб зашкодити супернику.

Під час гри вам зустрінуться й інші підступні комбінації. Ви можете як забороняти подібні поєднання карт у своїй компанії, так і навпаки, активно їх використовувати.

Темп гри

Низка карт — наприклад «Слабо?», «Звідки ростуть руки» і т. д. — сповільнюють гру. Вирішуйте самі, якою ви хочете зробити гру — динамічнішою або різноманітною.

Заздалегідь ознайомте гравців з усіма картами, що будуть використовуватись у грі, інакше не зовсім справедливо вимагати від них виконання найважливішого правила «Свинтуса» — «Не гай часу!». А ще більше «радоців» компанії новачків принесуть карти «Поквапся!» та «Пуштун!». І хоча «Свинтус» ще не став олімпійським видом спорту, підхід «від простого до складного» тут теж працює. Натренуйте команду на класичному варіанті, і лише тоді переходьте до нових карт і потужних комбінацій.

Вдалих ігор — і не забувайте про головну заповідь «Свинтуса»:

Підклади свиню товаришу!



Спеціальні карти

Карті приписів

Хапач — наступний гравець бере до руки 3 карти з колоди і пропускає свій хід.

Перехрюк — ця карта змінює напрямок гри: тепер хід передається проти годинникової стрілки (або за годинниковою, якщо під час партії буде зіграна друга, четверта і т. д. карта «Перехрюк»).

Захрапін — наступний гравець пропускає свій хід.

Полісвин — може бути викладений на будь-яку карту, і водночас гравець називає колір карти, яку потрібно зіграти наступному гравцеві. «Полісвина» можна викладати, навіть якщо у вас на руці є інші підходящі карти. Ви можете обрати будь-який з чотирьох кольорів, у тому числі й той, на який поклали «Полісвина».

Тихохрюн — доки гравець, що зіграв цю карту, не викладе карту наступного разу, усі гравці повинні зберігати повне мовчання. Порушник тиші знімає заборону раніше, ніж належить, але бере до руки 2 карти з колоди.

Цоккопит — одразу після того, як ця карта зіграна, усі гравці повинні покласти долоню на колоду. Той, чия рука буде верхньою (останньою), бере з колоди 2 карти до руки.

Дві нові карти приписів — «Свинозріст» та «Темнороб» — після того, як були зіграні, запускають спеціальне коло гри, під час якого діють особливі правила.

Свинозріст — гравець, що зіграв цю карту, викрикує «Свинозріст!» й одразу кладе на неї цифрову карту будь-якого кольору номіналом не вище 2. Наступний гравець повинен покласти на неї цифрову карту будь-якого кольору з таким же номіналом або на 1 вище. Якщо хтось не може або не хоче продовжувати, він бере до руки з колоди таку кількість карт, що відповідає номіналу останньої зіграної карти, і пропускає хід. Далі гра триває за звичайними правилами.

Спеціальні карти, у тому числі з цифрами, весь цей час розігравати заборонено. «Свинозріст» можна зіграти на будь-яку карту, але тільки якщо у гравця є цифрова карта номіналом 0, 1 або 2. В процесі Свинозросту можна робити перехоплення (воно не припиняє дію «Свинозросту»), а також позбутися останньої карти на руці.

Темнороб — покладіть на «Темнороба» ще одну карту долілиць та назвіть її колір і номінал (ви не зобов'язані говорити правду, але названа карта повинна бути цифровою та підходити до тієї, на яку покладена). Наступний гравець або робить те ж саме, або розкриває карту, зіграну попереднім гравцем. Якщо відкрита карта відповідає оголошеній, перевіряючий гравець забирає до руки всі зіграні долілиць карти. Якщо ні — то їх забирає той, хто виклав перевірену карту. Після перевірки, незалежно від її результату, гра триває за звичайними правилами. Наступний хід робить або гравець, що перевіряв, (якщо він викрив попереднього гравця і змусив його взяти карти) або наступний за ним (якщо гравець, що перевіряв, був змушений сам забрати карти).



Гравці продовжують грати карти долілиць, доки хто-небудь з них не вирішить перевірити останню покладену карту. Якщо під час Темнороба гравець позбувся своєї останньої карти, суперники, починаючи з наступного за ним і далі по колу, мають право перевірити останню зіграну карту. Якщо під час перевірки виявилось, що псевдопереможець збрехав, він бере карти і гра триває за звичайними правилами, починаючи з гравця, що перевіряв. Якщо ні — переможець отримує додатковий переможний бал за кожну карту, зіграну долілиць. Робити перехоплення під час Темнороба не можна.

Карти етикету

0 Шштїлець! — отримує гравець, який підвіся з і стільця (з підлоги, підвіконня, парти або іншого місця, де розташувалися гравці).

1 Пуштун! — отримує гравець, який порушив будь-яке правило гри.

2 Поквапся! — отримує гравець, який розмірковує над своїм ходом довше п'яти секунд. *Перш ніж нагороджувати суперника за зволікання, переконайтеся, чи не зайнятий він співом або іншим видом творчості. Якщо ж він просто здивовано вирячився на карти, дайте йому шанс — почніть відлік: «Один, два, три ...». Дійшовши до п'яти, передайте йому «Поквапся!» та штрафні карти. І пам'ятайте: щоб почати відлік, не обов'язково тримати на руці карту «Поквапся!» — блеф завжди в моді!*

3 Шштіль! — отримує гравець, який поклав руку на стіл (підлогу, підвіконня або будь-яку іншу поверхню, де ви граєте).

4 Шінкогніто — отримує гравець, який звернувся до вас за іменем або прізвиськом.

5 Шпостерігач — отримує гравець, якому ви підморгнули, якщо ніхто, окрім нього, цього не помітив.

Для надійності підморгуйте двічі. Адресат вашого підморгування не має права вдавати, що не помітив. Якщо хто-небудь ще уніймав вас на підморгуванні, ви не даєте жодних карт жертві, а навпаки, самі отримуєте дві штрафні карти від гравця, що помітив ваш жест.

6 Шмунітет — отримує гравець, який зіграв проти вас карту етикету, куражу або виклику. Його карта не спрацює — повертається до руки господаря разом зі «Шмунітетом» і штрафними картами з вашої руки. Наступний хід робите ви.

7 Шшоо? — отримує гравець, який відповів на будь-яке ваше запитання.

7 Шшурикен — отримує гравець, який здійснив перехоплення (у тому числі сам у себе). Але ви повинні влучити в ціль: киньте в гравця карту «Шшурикен». Якщо влучили — віддайте йому цю карту і штрафні карти з руки. Якщо ні — заберіть «Шшурикен» собі, отримайте від цього гравця дві штрафні карти та заберіть їх до руки.



Кидаючи карту, пам'ятайте, що говорять люди: «Око за око, зуб за зуб». Не цільтесь в око, якщо не хочете отримати туди ж, але сильніше і явно не картою.

Карты куражу

0 Пародист — кожен раз, коли хто-небудь розіграє спеціальну карту, гравець повинен вимовити відповідне слово: «Хрю» для свинської бюрократії, «Ш-ш-ш» для зміїної чепурності, «Піастри» для папужого шоу-бізнесу, «Гав» для собачої задиркуватості.

1 Заспівувач — гравець, що зіграв цю карту, обирає для жертви пісенний жанр. Кожен свій хід гравець повинен голосно наспівати два рядки з пісні обраного жанру (не повторюючись).

Жанр може бути тільки популярним: дитяча пісня, шансон, про кохання, англійською мовою, патріотична, народна. Повтором вважаються навіть інші рядки з уже виконаної пісні. Повторюватися не можна не лише у поточній партії, але й протягом усього ігрового вечора.

2 Фольклорист — кожен свій хід гравець повинен голосно та виразно зачитати прислів'я, приказку або скоромовку (не повторюючись).

Повторюватися не можна не лише у поточній партії, але й протягом усього ігрового вечора.

3 Шанувальник — кожен свій хід, викладаючи карту, гравець повинен вклонитися супернику, від якого отримав «Шанувальника», і зробити йому комплімент (не повторюючись).

Повторюватися не можна не лише у поточній партії, але й протягом усього ігрового вечора.

4 Суфлер — гравець повинен говорити тільки пошепки, і водночас він має повторювати все, що скаже суперник, від якого він отримав карту «Суфлер».

5 Овації — гравець повинен грати стоячи та плескати кожен раз, коли хтось розіграє спеціальну карту.

6 Антракт — сама по собі ця карта не накладає ніяких зобов'язань, однак разом з нею гравець, що зіграв «Антракт», передає своїй жертві будь-яку карту куражу, що лежить на столі, за власним бажанням.

7 Рейтинг — гравець повинен оголошувати суму чисел на зіграних цифрових картах (наростаючий підсумок) з того моменту, як отримав «Рейтинг».



Якщо карти етикету та куражу зіграні як цифрові, їхні значення також треба підраховувати. В іншому випадку номінал таких карт дорівнює нулю — як і всіх інших спеціальних карт. Якщо гравець збився з рахунку, він бере дві штрафні карти і починає рахувати спочатку.

Кarti виклику

Розбірки (малинова) — викличте будь-якого гравця на дуель. Викладіть з руки будь-яку цифрову карту, суперник повинен покласти на неї свою відповідну цифрову карту, потім ви і т. д. Дуель відбувається в окремій стопці. Не можна добирати карти з колоди і розігрувати спеціальні карти. Як тільки один з вас не зможе або не захоче викладати чергову карту, він бере до руки всю отриману стопку.

Російська рулетка (малинова) — відкрийте верхню карту колоди і покладіть її до окремої стопки горілиць, запам'ятайте її колір. Далі всі інші гравці по черзі відкривають по одній карті з верху колоди і кладуть до цієї стопки, поки не буде відкрита карта того ж кольору, що й перша. Гравець, що зробив це, бере до руки всю отриману стопку.
Сірий у цьому разі вважається окремим кольором.

Один за всіх (зелена) — одразу після того, як зіграли цю карту, поставте на середину столу кулак, піднявши вгору великий палець. Всі повинні приєднатися до вас, хапаючись кулаками за виставлені пальці (унаслідок має утворитися «вежа» з кулаків). Кожен гравець повинен виставити обидва кулаки, але не можна хапатися за власний палець. Тому, чий кулак виявився верхнім, решта гравців дають по одній карті з руки.

Хто встиг, того й капці (синя) — решта гравців кладуть перед собою горілиць по одній карті з руки. Після цього за вашою командою «Фас!» кожен гравець (з вами включно) хапає карту, яка лежить перед кимось із суперників. Тому, хто не отримав карту, решта гравців дають по одній карті з руки.

Слабо? (зелена) — зробіть що-небудь видатне (присядьте 50 разів, жонглюйте яблуками, дістаньте язиком до свого носа і т. д.). Якщо ніхто з суперників не зможе повторити зробленого, скиньте до коробки три карти з руки. Якщо хто-небудь зробить те ж саме, він дає вам три карти з руки.

Не можна завдавати шкоди іншим гравцям і чужому майну, а також повторюватися протягом не лише однієї партії, а й всієї гри. Рекомендуємо заздалегідь заборонити непацанські заявки типу «слабо згадати телефон моєї бабусі?».

Ні собі, ні людям (помаранчева) — візьміть до руки дві карти з верху колоди та виберіть суперника. Всі, окрім вас, дають вибраному супернику по одній карті з руки.



Звідки ростуть руки (помаранчева) — всі гравці, включаючи вас, будують зі своїх карт по два «дашки» (з двох карт кожен). Якщо в когось на руці немає чотирьох карт, він добирає відсутні з колоди і потім залишає собі. Тому, хто побудує «дашки» останнім, решта гравців дають по одній карті з руки.

Не можна заважати суперникам, дуги, хитати стіл.

Слід би скинутись (помаранчева) — назвіть один із чотирьох ігрових кольорів. Всі гравці по колу, починаючи з вас, викладають з руки по одній цифровій карті названого кольору до ігрової стопки. Якщо хто-небудь не зможе цього зробити, всі інші гравці дають йому по одній карті з руки. Після цього (або після того, як кожен гравець виклав по карті потрібного кольору) гра продовжується за звичайними правилами.

Зустрічають по одягу (малинова) — голосно та чітко назвіть предмет одягу на одному з гравців. Кожен гравець, включно з вами, повинен доторкнутися до названого предмету одягу. Ви не повинні бути першим. Тому, хто доторкнеться останнім, решта гравців дають по одній карті з руки.

Доторкнувшись до одягу, не прибирайте руку, щоб було простіше визначити, хто виявився останнім.

Не темні (синя) — назвіть один з чотирьох ігрових кольорів, виберіть суперника і витягніть у нього з руки одну карту. Якщо витягли названий колір або сіру карту, заберіть її до руки, і всі інші гравці дають вам по одній карті. Якщо витягли карту будь-якого іншого кольору, вона залишається на руці вибраного суперника, і всі гравці, включаючи вас, дають йому ще по одній карті з руки.

Шило на мило (сіра) — ви можете зіграти цю карту лише після того, як зробили перехоплення. Обміняйтесь усіма картами на руках з гравцем, у якого щойно перехопили хід.



Творці гри

Автор гри: Тимофій Бокарьов
Продюсери: Тимофій Бокарьов, Іван Попов
Художник: Сергій Дулін

Дизайнер: Артем Зубов
Організація тестування:
Олександр Булаков

Гру тестували:

Анатолій та Юлія Сизови, Петро Кодолов і Андрій Ободов, Дмитро «Хорс» Амбарцумян, Василь «Awega» Маслов, Ольга Маслова та Олександр «alfest» Студенков, Павло Виноградов і Ольга Мерзлякова, Анастасія Казначеева, Юрій Тапілін, Сергій Турункін, Дмитро Собянін, Тетяна Раєвська, Олексій Зуйков, Олена Дубій, «Милі шматки» та Тетяна Стоянова, Гліб «Blein_monо» Снегирьов, Роман «КРОН» Глазов, Сергій і Максим Короткови, Dart SlidEx, v0r0bushek і Антропос, Олексій та Яна Волкови, Сергій Пасічник, Friday_13, Олександр Гнусін і Тетяна Пересвітєва, Ольга Булакова, Марія «spectra», Наталія та Макс Захарови, а також їхня донька Оленка «Олень» та чарівна і загадкова дівчина Таня.

Окрема подяка Роману Глазову за ідеї карт «Шшурикен» та «Шило на мило».

Видавництво: ТОВ «Мір Хоббі»

Загальне керівництво: Михайло Акулов
Керівництво виробництвом: Іван Попов
Головний редактор: Олександр Кисельов
Випускаючий редактор: Анастасія Єгорова
Редактор: Марія Отрошенко
Перекладач: Олексій Тарасов
Старший дизайнер-верстальник:
Іван Суховій
Дизайнер-верстальник: Дар'я Великсар
Директор з розвитку бізнесу:
Сергій Тягунов
Креативний директор: Микола Пегасов
Міжнародний розвиток: Павло Сафонов
та Юлія Клокова

Якщо ви придумали настільну гру і бажаєте, щоб вона була видана, пишть на newgame@hobbyworld.ru

Особлива подяка висловлюється Іллі Карпінському.

Передрук та публікація правил, компонентів та ілюстрацій гри без згоди власника авторських прав заборонені.

© 2021 ТОВ «Мір Хоббі». Всі права захищені.
Версія правил 1.0.
hobbyworld.ua

Інформаційна підтримка
портал про настільні ігри
www.tesera.ru



Розробка гри
«Ігрологія»
www.igrologia.ru

