



### Какой стороной играть?

Карты в колоде всегда лежат лицевой стороной вниз (а значит, видимая всем сторона карты — это всегда оборот). Беря карту на руку, не забудьте перевернуть её лицевой стороной к себе.

**Для розыгрыша вам доступна только та сторона, которая обращена к вам, когда вы держите карту на руке.** Перевернуть карты на руке, чтобы использовать другую их сторону, можно **только игровыми способами** (переверните листовку и узнаете какими). Просто посмотреть на оборот своих карт нельзя!

**Прятать** от других игроков обращённую к ним сторону ваших карт **нельзя**.

### Подложи товарищу

В свой ход игрок должен выложить на игровую стопку одну из карт с руки лицевой стороной вверх. Эта карта должна совпадать с той, на которую выкладывается, или цветом, или достоинством.

При розыгрыше карты **сторона значения не имеет**, учитывайте только цвет и достоинство.

То есть если верхняя карта игровой стопки — зелёная семёрка, то на неё можно сыграть любую зелёную карту или семёрку любого цвета. Если у игрока нет подходящей карты (или он не хочет делать ход), то он берёт верхнюю карту колоды и, если она подходит, может сразу сыграть её. Затем ход передаётся игроку слева.

### Перехват

Многие карты в колоде представлены как минимум двумя копиями на каждой стороне (по две светлые синие пятёрки, два тёмных зелёных «Хлопкопыта» и т. п.). Если кто-нибудь только что сыграл карту, другая копия которой есть у вас на руке (причём она может быть как светлой так и тёмной), вы можете перехватить инициативу и, не дожидаясь своей очереди, выложить эту карту. Следующим ходит ваш сосед слева. Перехват предписаний происходит **до** активации их свойств.

### Перевод

Карты **можно** переводить, в том числе играя тёмную на светлую и наоборот.

Если игрок, ходящий перед вами, сыграл **любой «Захрапин»** или **светлый «Хапёж»**, вы можете выложить такую же карту. Тогда следующий за вами игрок в первом случае пропустит ход, а во втором возьмёт больше карт — один или вместе с другими соперниками (см. описание «Хапёжей» в разделе «Карты предписаний»). При этом он также может «переводить» карты дальше, **если только вы не сыграли тёмный «Хапёж» — эту карту переводить нельзя!**

### Не мешкай!

Играйте в «Свинтус» быстро. Если игрок в свой ход тянет время, он пропускает ход и берёт из колоды две карты. Мы рекомендуем ограничивать время раздумий конкретным временем — от 2 до 5 секунд. Аналогичное наказание в 2 карты и пропуск хода игрок получает, если ходит неправильно — неверно выполняет общие правила игры или указания конкретных карт. При этом он обязан исправить свою ошибку, например забрать на руку неправильно сыгранную карту.

### Правило предпоследней карты

Когда у игрока остаётся всего две карты на руке и он собирается сыграть предпоследнюю, он обязан громко выкрикнуть в соответствии с той стороной карты, которую будет играть:

- Если карта светлой стороны: «Свинтус!»
- Если карта тёмной стороны: «Холодец!»

Не успел выкрикнуть или выкрикнул не то — любой другой игрок может это заметить и заставить его взять 3 карты из колоды. Выкрикивание этих слов не активирует штраф «Тихохрюна», если играемая карта действительно предпоследняя.

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

### Нечего брать

Если вы должны взять карту, а колода закончилась, перемешайте игровую стопку (за исключением верхней карты) и положите её на стол **стороной на ваш выбор** (кто мешает, тот и решает, а мешает тот, на ком колода закончилась, так-то).

Если вы перемешиваете игровую стопку для того, чтобы сформировать новую колоду, не переворачивайте карты на одну сторону — теперь из колоды можно взять как светлую, так и тёмную карту.

## Вступление

Добро пожаловать в «Свинтус: полный фарш» — версию легендарной игры, где всё стало мощнее, злее и... двустороннее. Переход на тёмную сторону сулит огромные возможности, но не забывайте: он не даётся в руки просто так!

## Базовые правила

### Состав игры

- 112 двусторонних карт со светлой и тёмной стороной. На каждой стороне есть:



64 цифровые карты

**Внимание!** Одна и та же карта может на одной стороне быть картой предписания, а на другой — цифровой картой, и наоборот. Например, у светлого «Полисвина» на тёмной стороне может быть жёлтая пятёрка.



48 карт предписаний

- Правила игры

### Цель игры

Победителем в партии становится игрок, которому удастся первым избавиться от всех своих карт. Он получает за эту партию столько очков, сколько карт осталось на руках у всех соперников. Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не наберёт нужное количество очков по **сумме** всех сыгранных партий (см. таблицу ниже). Он и станет абсолютным победителем игры.

Число участников	2	3–4	5–7	8+
До скольких очков играют	30	40	50	60

Если вы опытные игроки в «Свинтус», можете читать только выделенные блоки (такие, как этот). В них описаны отличия от правил классического «Свинтуса».

### Подготовка к игре

В этой версии игры все карты имеют две стороны (**тёмную** и **светлую**), которые отличаются чёрной и белой рамкой соответственно. Перед началом игры переверните все карты **тёмной стороной вверх**, перемешайте их и, **не переворачивая** получившуюся колоду, положите её в центр стола.

В начале игры лицевой стороной карты будет считаться **светлая сторона**, поэтому раздавайте карты тёмной стороной вверх и никому не показывайте светлую сторону своих карт. В ходе игры вы сможете перевернуть свои (и не только) карты на другую сторону.

**Совет:** если вы только начинаете знакомиться с игрой, то сыграйте несколько партий, не используя тёмные стороны карт (**важно:** в этом случае у карты «Перехрюк» будет другое свойство, см. раздел «Карты предписаний»). Освоившись, приступайте к особым возможностям тёмной стороны. Проверьте на себе, каково это — пытаться усидеть на двух офисных стульях с колёсиками!

Раздайте игрокам по **8 карт**. Раздающий игрок открывает верхнюю карту колоды и кладёт её рядом лицевой стороной вверх, как будто только что сыграл эту карту в начало игровой стопки. Затем игрок слева от него делает первый ход. Игроки ходят по очереди, пока кто-нибудь из них не избавится от всех своих карт.

Светлая сторона карт более простая и копирует классический «Свинтус», а тёмная имеет более сильные эффекты и усложняет жизнь вашим соперникам.



## Как перейти на другую сторону

Существуют два способа перевернуть карты, которые находятся на руке, и получить возможность применять их свойства с другой стороны:

1. **В дополнение к перехвату:** выполнив перехват, можете перевернуть руку одного любого игрока (включая себя) на другую сторону.
2. Карта «Перехрюк»: см. ниже.

## Карты предписаний: светлая и тёмная сторона

Названия карт предписаний одинаковы для обеих сторон, но сила их эффектов зависит от того, какой стороной — **светлой или тёмной** — они были сыграны.

### Светлая сторона

Сторона защиты, привычной желудятины и легального саботажа. (Кроме «Перехрюка», все карты работают точно так же, как и в классическом «Свинтусе».)

**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.

**Захрапин** — следующий игрок пропускает свой ход.

**Хапёж** — следующий игрок берёт на руку 3 карты из колоды и пропускает свой ход. Если при помощи светлого «Хапежа» вы совершили перевод, то игрок, на котором перевод остановился, берёт суммарное количество карт со всех переведённых хапежей и пропускает ход.

**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. **Единственное исключение** — «Свинтус!» и «Холодец!» при разыгрывании предпоследней карты.

**Перехрюк** — позволяет перевернуть свою руку на другую сторону.

**Если вы играете только со светлой стороной:** «Перехрюк» меняет направление игры. Игра далее продолжается в обратном направлении — против часовой стрелки. Если будет сыграна ещё одна карта «Перехрюк», то игра пойдёт опять по часовой и так далее.

**Полисвин** — может быть выложен на любую карту, при этом игрок называет цвет карты, которую надо сыграть следующему игроку. «Полисвина» можно выкладывать, даже если на руке есть другие подходящие карты. Можно выбрать любой из четырёх цветов, в том числе и тот, на который положили «Полисвина».

## Тёмная сторона

Сторона свинского гнева, вертолётного кручения хвостом, раздачи чёрных трюфелей и неуправляемого чавканья.

**Хлопкопыт** — сразу после того, как сыграна эта карта, все игроки должны хлопнуть себя по лбу одной ладонью и положить **эту же ладонь** на колоду. Тот, чья ладонь оказывается верхней (последней), берёт из колоды 2 карты на руку.

**Захрапин** — все соперники по очереди пропускают ход до тех пор, пока он не вернётся к сыгравшему эту карту.

**Хапёж** — все игроки, кроме сыгравшего эту карту, берут по 3 карты. Если при помощи тёмного «Хапежа» совершили перевод, то игрок слева от сыгравшего берёт ровно 4 карты и пропускает ход, остальные игроки по 3. Тёмный хапёж переводить нельзя.

**Тихохрюн** — до тех пор пока сыгравший эту карту игрок не выложит карту в следующий раз, никому нельзя смеяться или даже улыбаться. Нарушитель снимает запрет раньше положенного, но берёт на руку 2 карты из колоды.

**Перехрюк** — переверните **свои карты и карты любого соперника** на противоположную сторону.

**Полисвин** — может быть выложен на любую карту, при этом игрок называет цвет карты, которую нужно найти в колоде. Следующий по порядку хода игрок берёт карту из колоды и должен **либо оставить её на руке (если цвет не тот), либо сыграть её в стопку (если цвет тот)**. Так продолжается до тех пор, пока в стопку не будет сыграна первая карта нужного цвета. После розыгрыша этой карты игра продолжается, как обычно.

## Цифровые карты

Для цифровых карт сторона не имеет значения: вы можете играть их по обычным правилам (по совпадению цвета или достоинства). Однако эти стороны позволяют вам предположить, какие карты на руке у соперников, и облегчат применение главного принципа Свинтуса: «**Подложи свинью товарищу!**»

Желаем успешно усидеть на двух стульях!



## Создатели игры

**Автор игры:** Тимофей Бокарев

**Художник:** Илья Комаров

**Директор издательского департамента:** Александр Киселев

**Дизайн и вёрстка:** Евгений Загатин

**Выпускающий редактор:** Екатерина Швилкина

**Ведущие тестировщики:** Елена Ворноскова, Егор Бережков, Андрей Виннер, Марина Кузнецова, Андрей Рамодин

## Издатель: ООО «Мир Хобби»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховей

**Дополнительная вычитка:** Анастасия Егорова

**Корректор:** Ольга Португалова

**Креативный директор:** Николай Пегасов



Играть интересно

**Игру тестировали:** Денис Давыдов, Максим Холодняк, Ольга Зенкова, Альвиан Аширов, Валерия Теллинен, Мария Флек, Сергей Капцов, Антон Инфантов, Андрей Миронов, Константин Миронов, Владислав Дудкин, Ольга Дудкина, Алексей Дудкин, Сергей Кавешников, Светлана Устинова, Влада Сандо, Даниил Ошмарин, Станислав Савченко, Алина Сахарова, Роман Гаффаров, Василиса Гаффарова, Елена Гаффарова, Михаил Акамсин, Тимур Баймоллин, Дмитрий Плешков, Анна Плешков, Елена Леонтьева, Иван Питеркин, Валентина Терентьева, Иван Шабалин, Владимир Матвеев, Роман, Антон Исаков

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.

© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0