

Свинтус

МЕТАМОРФОЗЫ

Правила игры

от 8 лет

2–10 игроков

15–20 минут

Об игре

«Метаморфозы» — дополнение для всероссийского настольного бестселлера «Свинтус». Чтобы сыграть в него, вам понадобится любой из карточных «Свинтусов»: классический, «Свинтус 2.0», «Правила этикета», «Свинтус Зомби» или даже «Юный Свинтус». «Метаморфозы» не подходят к «Свинтусу 3D», потому что это игра на кубиках, а не на картах.

В состав дополнения «Метаморфозы» входят 15 двусторонних карточек со зверскими ролями. Каждый игрок окажется в шкуре одного из этих зверей, а их уникальные свойства сделают игру ещё более весёлой и непредсказуемой. Сохраняйте спокойствие и не забывайте, что в самый неожиданный момент любой зверь может превратиться во что-то совершенно новое — и страшно интересное!

Цель игры

Такая же, как в том «Свинтусе», с которым вы используете это дополнение. Вам по-прежнему нужно избавиться от всех своих карт, чтобы выиграть партию и записать себе победные очки. А когда по итогам нескольких партий кто-нибудь наберёт 30 очков (или больше — как договоритесь!), он станет абсолютным победителем!

Как играть

Перед началом партии раздайте каждому игроку по одной карточке зверя. Вы можете сделать это вслепую или договориться, кому какая карточка достанется. Звери накладывают на своих владельцев определённые ограничения или дают особые возможности. В начале игры все карточки лежат светлой стороной вверх. Лишних зверей отложите в сторону, они могут вам ещё пригодиться.

Перетасуйте колоду «Свинтуса» и сдайте каждому игроку по 8 карт. Оставшуюся колоду разместите посередине стола лицом вниз, откройте верхнюю карту и выложите лицом вверх рядом с колодой, чтобы начать игровую стопку. Три, два, один! С этого момента вступают в силу свойства ваших зверей. Эти свойства действуют до конца партии — или пока карточка не перевернётся на другую сторону.

Игра идёт по всем правилам вашего комплекта «Свинтуса»: «Подложи товарищу», «Перехват», «Перевод», «Не мешкай!», указания специальных карт, «Свинтус!» и т. д. Кроме того, дополнение вводит следующие правила.

Свойства зверей: каждый игрок обязан выполнять предписания своей карточки зверя, а также чужих карточек, если они на него действуют.

За нарушение этих предписаний положен обычный штраф: две карты из колоды — разумеется, только в том случае, если нарушитель пойман с поличным.

Правило светлой метаморфозы: если ваш зверь лежит светлой стороной вверх, вы должны перевернуть его на тёмную сторону сразу после того, как сделали перехват или перевод. При этом ваш зверь проходит серию трансформаций, получает новую внешность, новое имя и, самое важное, новые игровые свойства.



Перехват происходит, когда вы играете точно такую же карту, как и верхняя в игровой стопке. Напомним, что вы имеете право сделать это в любой момент игры, не дожидаясь своего хода. Более того, перехватывать разрешается и у себя самого: просто сыграйте две одинаковые карты подряд. Перевод — розыгрыш «Захрапина» или «Хапежа» на сыгранную под вас карту с таким же названием. При переводе эффект свинской карты переходит на следующего игрока, а в случае с «Хапежом» ещё и увеличивается.

Правило тёмной метаморфозы: если ваш зверь лежит тёмной стороной вверх, вместо своего обычного хода вы можете (но не обязаны) использовать его свойство. После этого зверь проходит обратную трансформацию — переворачивается на светлую сторону и возвращает себе прежнее имя и игровые свойства, — а ход переходит к следующему игроку.



Чтобы использовать свойство тёмной стороны, вы должны полностью потратить свой ход. В этот ход вы не играете и не берёте карт по обычным правилам, а вместо этого делаете то, что сказано на тёмной стороне вашего зверя. Если вы должны пропустить ход (например, из-за «Захрапина»), вы не можете использовать свойство тёмной стороны. Также вы не можете выиграть, пока не выполните свойство своего зверя до конца, — даже если в какой-то момент остались вовсе без карт на руках.

Если игрок вовремя не перевернул свою карточку зверя и был на этом пойман, он должен немедленно перевернуть своего зверя и взять две штрафные карты из колоды.

Пояснения и уточнения

Если свойство зверя противоречит правилам этого дополнения или обычного «Свинтуса», делайте то, что велит зверь. Если правила дополнения противоречат правилам обычного «Свинтуса», следуйте указаниям дополнения.

Свойство, указанное на светлой или тёмной стороне карточки зверя, вступает в силу сразу, когда карточка переворачивается этой стороной вверх, и перестаёт действовать, как только карточка перевернута обратно. При этом начинает работать свойство с другой стороны карточки. Таким образом, на игрока всегда действует свойство либо со светлой, либо с тёмной стороны карточки зверя — но никогда с обеих сторон.

Игрок должен сказать «Свинтус!» в тот момент, когда любым способом избавляется от своей предпоследней карты (даже если он не сыграл её в игровую стопку, а, например, отдал сопернику).

Все половины округляются вверх, до большего числа. Например, если вам надо отдать сопернику половину от семи карт, вы отдаёте четыре карты. Если свойство требует взять карты, не уточняя откуда, игрок должен взять карты с верха колоды.

Специальные карты — это все игровые карты, кроме цифровых, иными словами, «картинки». В базовом «Свинтусе» это свинячьи карты предписаний, но в прочих наборах встречаются и другие специальные карты. Карточки зверей не считаются специальными картами.

Когда игрок должен отреагировать на определённое событие (например, Ёж обязан взять карту, когда соперник делает перехват), у него есть на это три секунды. Если игрок мешкает дольше трёх секунд, считается, что он совершил нарушение и должен взять 2 карты штрафа. Однако если трёх секунд ещё не прошло, ловить игрока на нарушении нельзя.

Свойства всех зверей подробно описаны на отдельном листе под названием «Свинский зверинец».

Дружеский совет

Внимательно изучите не только своего зверя, но и зверей соперников. Выясните, кто из чужих зверей может вам сильнее всего навредить, и постарайтесь подружиться с этим игроком, натравьте его на другого соперника или помогите превратиться во что-нибудь безобидное.



И ещё немного ответов на вопросы

Вопрос: во время действия «Тихохрюна» игрок скидывает предпоследнюю карту и хочет сказать «Свинтус!». Как ему поступить? Если он скажет «Свинтус!», то получит две штрафные карты за нарушение «Тихохрюна» или нет? Может ли он иным образом указать на то, что у него осталась последняя карта (например, помахать ей)? А его соперники могут как-либо «подловить на последней карте» и не быть оштрафованными?

Ответ: если в такой ситуации игрок скажет «Свинтус!», он будет оштрафован по правилам «Тихохрюна». Если не скажет, будет оштрафован за то, что не сказал «Свинтус!», но для этого соперник должен уличить его в нарушении — и получить две штрафные карты, согласно правилам «Тихохрюна».

Вопрос: то же касается карты «Полисвин» в процессе действия «Тихохрюна». Можно ли не называть цвет, а указать его (например, на картах из стопки)?

Ответ: цвет можно назначить только вслух. Соответственно, если вы сыграли «Полисвина» во время действия «Тихохрюна», вы должны назвать цвет и взять две штрафные карты за нарушение тишины. Вы не вправе отказаться называть цвет, поскольку ход не передаётся, пока новый цвет не выбран.

Издатель

© ООО «Мир Хобби», 2016
www.hobbyworld.ru



Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов
Руководитель редакции: Владимир Сергеев
Выпускающий редактор: Александр Киселев
Редактор: Петр Тюленев

Верстальщик: Дарья Смирнова
Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховей
Вопросы издания игр: Николай Пегасов
(nikolay@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. www.hobbyworld.ru



Разработка игры

© ООО «Игрология», 2016
www.igrologia.ru

Организация тестирования: Мария Веселкова, Юлия Колесникова, Морфей де Кореллон, Константин Пономарев, Илья Семенов

Игру тестировали: Алукард, Таяна Брыксина, Елена Ворноскова, Сергей Гордеев, Евгений Денисов, Анастасия Егошина, Анна Журавлева, Арсений Иванов, Екатерина Ключникова, Александр Колесников, Илья Комаров, Наталья Кононова, Александр Кузнецов, Анна Лавриненко, Эдвард Мирный, Дмитрий Никонов, Даниил Ничукин, Александра Новикова, Екатерина Перегудова, Роман Пурэ, Сергей Раевич, Виталий Репин, Дмитрий Салтыков, Всеволод Самарцев, Вячеслав Тен, Станислав Тюренков, Евгения Храмова, Михаил Чевтаев



Информационная поддержка

Портал о настольных играх
www.tesera.ru

Автор игры: Тимофей Бокарев
Продюсеры: Тимофей Бокарев, Иван Попов

Развитие и проработка:
Константин Селезнев

Художник: Антон Квасоваров
Дизайнер: Андрей Шестаков