Ох и жаркие деньки наступили! Финансовые воротилы прослышали про криптовалюты и теперь заставляют поросят-тунеядцев рыть Хрюкойны, не щадя пятачка своего. Но истинный Свинтус нигде не пропадёт! Разбазарьте вверенный вам капитал быстрее других, первым уйдите на заслуженный отдых — и да прославят ваше имя лентяи со всех окрестных ~~свино~~криптоферм.

СОСТАВ ИГРЫ

80 карт Хрюкойнов
Пяти разных цветов, номиналом от 0 до 7, по две копии каждой.

10 карт экспертов
Пяти разных цветов, по две копии каждой.

1 карта тренда
На одной стороне повышение, на другой — понижение.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Победителем партии станет тот игрок, кто первым избавится от всех своих карт. Он получит за партию столько очков, сколько карт осталось на руках у всех его соперников. Вы можете сыграть одну партию или несколько, пока кто-нибудь не наберёт установленное число очков. Этот игрок становится абсолютным победителем. Рекомендуем играть до следующего количества очков, хотя вы можете договориться и о другой сумме:

- в игре на 2 участников — до 20 очков;
- в игре на 3–4 участников — до 60 очков;
- в игре на 5–6 участников — до 100 очков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Сложите карты Хрюкойнов и экспертов в колоду и тщательно перетасуйте. Раздайте каждому игроку карты из колоды:

- в игре на 2–3 участников — по 10 карт;
- в игре на 4–6 участников — по 8 карт.

Каждый игрок держит свои карты на руке, не показывая соперникам их лицевую сторону. Ваши карты — ваше богатство, следите за тем, чтобы никто не совал в них свой любопытный пятачок.

Положите колоду посередине стола рубашкой вверх, а рядом с ней — карту тренда стороной повышения вверх.

Выберите первого игрока любым удобным способом.

ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, по часовой стрелке, начиная с первого игрока. В свой ход вы должны сыграть 2 карты с руки. Если вы не хотите или не можете этого сделать (даже если сыграли одну карту, но не сыграли вторую), возьмите на руку 2 карты с верха колоды. В любом случае следующим ходит ваш сосед слева.

Как сыграть карту

Каждая карта играется только в стопку своего цвета и только в соответствии с текущим трендом.

Если на столе ещё нет стопки такого цвета, карту которого вы играете, просто положите свою карту на стол: она становится первой картой в стопке своего цвета.

Если на столе уже есть стопка такого цвета, положите свою карту поверх этой стопки — но только в том случае, если ваша карта соответствует текущему тренду на повышение или понижение (смотря какой стороной вверх лежит карта тренда). При тренде на повышение новая карта должна быть старше предыдущей карты в стопке или хотя бы равна ей по номиналу. При тренде на понижение — младше или хотя бы равна. Нельзя играть карту, если она не соответствует тренду.

У карт экспертов нет номинала, поэтому их можно играть в стопку своего цвета при любом тренде — и на них можно играть любые карты того же цвета.

> Если в течение круга игры все игроки подряд не смогли сделать полноценный ход, сыграв обе положенные карты, переверните карту тренда.

Эффекты карт

После того как вы сыграли с руки карту, примените её эффект. Эффекты красных, синих и серых карты обязательны, а эффекты жёлтых и зелёных карт используются по желанию игрока. Только после этого карта будет считаться разыгранной, и вы сможете сыграть следующую карту или передать ход.

Некоторые эффекты позволяют вам сбросить карты с руки. Сброшенные карты не считаются сыгранными. Они кладутся в отдельную стопку сброса рядом с колодой и больше не участвуют в текущей партии. В стопку сброса нельзя играть карты — только сбрасывать.

Эффект карты Хрюкойна зависит от её цвета. У каждой карты эксперта — свой эффект.

Дивиденды (красные Хрюкойны): выберите игрока, он берёт на руку из колоды указанное число карт (от 1 до 3).

Навязчивый Инвестор: каждый соперник, начиная с вашего соседа слева, берёт на руку по 2 карты из колоды.

Соло-майнинг (жёлтые Хрюкойны): вы можете сбросить с руки ровно 3 карты одного и того же номинала.

Неуловимый Хрюкер: вы можете сбросить с руки ровно 2 карты одного и того же номинала.

Внимание: *по этому эффекту нельзя сбросить карты экспертов (даже одинаковые), так как у них нет номинала.*

Клауд-майнинг (зелёные Хрюкойны): вы можете сбросить с руки ровно 4 карты одного и того же цвета.

Усидчивый Кодер: вы можете сбросить с руки ровно 3 карты одного и того же цвета.

Волатильность (синие Хрюкойны): переверните карту тренда.

Взбалмошный Трейдер: переверните карту тренда и назовите цвет. С этого момента все игроки могут играть карты только названного цвета. Если во время действия трейдера любой игрок не смог сделать полноценный ход (сыграть 2 карты с руки), то сразу после его хода трейдер перестаёт действовать.

Дотации (серые карты): отдайте 1 карту со своей руки следующему игроку (своему соседу слева).

Занудная Инспекторша: отдайте 2 карты со своей руки следующему игроку (своему соседу слева).

Перехват

Вы можете перехватить чужой ход, если у вас есть точно такая же карта, как только что сыгранная другим игроком, — то есть, карта того же цвета и номинала, или карта того же эксперта. Сразу после того как игрок закончил применять эффект своей карты, положите поверх неё свою карту. Теперь это ваш ход, и это ваша первая сыгранная карта. Примените её эффект как обычно, а потом сыграйте вторую карту (или возьмите 2 карты из колоды, если не можете). Следующим ходит ваш сосед слева.

Внимание: *нельзя перехватить ход у самого себя. Если в свой ход вы играете две одинаковые карты, это не считается перехватом.*

Как только вы сделали перехват (ещё до применения эффекта вашей карты), каждый ваш соперник, начиная с соседа слева, берёт на руку 1 карту из колоды.

Свинтус!

Как только у вас на руке осталось 2 или меньше карт, вы должны обвести презрительным взглядом всех соперников и произнести: «Свинтус!». Если вы не сделаете этого до того, как будет сыграна следующая карта, любой игрок может «поймать» вас на нарушении правила, и вы должны будете взять 3 карты из колоды.

Конец игры

Партия **немедленно** заканчивается в одном из двух случаев:

1. **Игрок избавился от последней карты на руке** (не имеет значения, сыграл её или сбросил — главное, чтобы это было по правилам). Этот игрок — победитель текущей партии. Он считает, сколько карт осталось на руках у всех его соперников, и записывает себе столько победных очков.
2. **Из колоды взята последняя карта.** В текущей партии побеждает игрок, у которого на руках осталось меньше всего карт (если таких несколько — все они становятся победителями). Он сбрасывает с руки все карты, а каждый его соперник сбрасывает столько карт, сколько сбросил победитель. Затем победитель считает, сколько карт осталось на руках у всех его соперников, и записывает себе столько победных очков.

Ещё изучаете правила?! Хватит читать! Вперёд, к покорению криптовершин и полному разорению! Хрюкойн — наше всё!

HOBBY WORLD
Играть интересно

Производитель
© ООО «Мир Хобби», 2018
www.hobbyworld.ru

ИГРОЛОГИЯ

Разработка игры
© ООО «Игрология», 2018
www.igrology.ru

тесера

Информационная поддержка
Портал о настольных играх
www.tesera.ru

Свинтус
www.swintus.ru

Автор игры: Тимофей Бокарев
Развитие и разработка:
Владислав Голдаковский, Константин Селезнёв
Дизайнер: Андрей Шестаков
Художник: Ирина Печенкина
Редактор: Петр Тюленев