Свинтус

Подложи свинью товарищу!

ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Итак, сражение за звание лучшего работника можно объявлять открытым! Успокойтесь, Вам не придется носиться за коллегой со степлером или убегать от начальника, подозрительно занесшего монитор над Вашей головой. Теперь все проблемы можно решать интеллигентно! Возьмите в руки наш подарок, ознакомьтесь с правилами и сразитесь с коллегами в честном бою! Поверьте, это гораздо интереснее, чем конструировать сложнейшие интриги и плести по вечерам махровые козни. Вам просто нужно избавиться от всех карт, находящихся на руках. Согласитесь, что это гораздо проще, чем избавиться от всех плановых и внеплановых рабочих задач и груза корпоративной ответственности. Первый из игроков, который избавится от всех своих карт, получает за эту партию столько очков, сколько карт осталось на руках у противников. Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не наберет 30 очков по сумме всех сыгранных партий или не закончится рабочий день / закроется метро / придет время написания годового отчета (договоритесь заранее и подчеркните нужное).

ИГРА

В начале игры колода перемешивается, и каждый игрок получает по 8 карт. Колода с оставшимися картами размещается на середине стола лицом вниз. Раздающий игрок (желательно из числа приближенных к

руководству) переворачивает верхнюю карту из колоды и кладет ее рядом лицом вверх, закладывая начало игровой стопки.

В игре действуют специальные правила:

«Подложи товарищу». Игроки поочередно, каждый в свой ход, выкладывают в игровую стопку по одной карте. Карта должна совпадать с предыдущей либо по цвету, либо по достоинству. Так, если верхней картой является «семерка зеленая», то следующий игрок может выложить либо любую зеленую карту, либо семерку любого цвета. Если у игрока нет ни одной подходящей для хода карты, он берет дополнительную из колоды, и, если она подходит, может сразу сыграть ее. Ход переходит дальше к следующему игроку.

«Свинтус». Непосредственно перед тем, как выложить свою предпоследнюю карту, игроку необходимо обвести презрительным взглядом окружающих и произнести «Свинтус!». Если он не сделает этого, то любой из противников сможет «поймать» его с одной картой на руках и заставить тащить три дополнительные карты в качестве штрафа. Но сделать это можно только до того момента, пока не будет выложена карта следующим игроком.

«Перехват». Практически все карты в колоде представлены как минимум в двух экземплярах. Если кто-то только что сыграл карту, которая есть также и у вас в руке, вы можете перехватить инициативу и, не дожидаясь своей очереди, выложить эту карту. Здесь, чтобы подчеркнуть драматизм момента, желательно исподлобья посмотреть на соперников и еле слышно сказать: «Вы все - шайка неудачников!». Следующий ход будет принадлежать вашему соседу в направлении текущего хода игры.

«Перевод». Если игрок, ходящий перед вами, сыграл «Захрапин» или «Хапеж», вы можете выложить карту этого же типа. Тогда следующий за вами игрок или пропустит ход, или будет тянуть уже 6 карт. При этом он также имеет возможность «перевести» карты дальше, навлекая еще большие неприятности на следующего за ним игрока.

Если колода подошла к концу, перемешайте игровую стопку и используйте ее как обновленную колоду.

ОСОБЫЕ СВИНЯЧЬИ КАРТЫ

«Хапеж» - после того как выкладывается эта карта, следующий игрок обязан взять в руку из колоды 3 карты и пропустить свой ход. Остальные игроки тихо радуются в душе и старательно делают вид, что действительно соболезнуют несчастному.

«Полисвин» - этой картой игрок может поменять текущий цвет игры на любой другой, в том числе и оставить все как есть. После «Полисвина» должна быть сыграна карта объявленного цвета или другой «Полисвин». «Полисвин» может быть выложен на любую карту. «Полисвина» можно выкладывать даже в том случае, если у игрока на руках есть обычные карты, подходящие для игры в этот момент.

«Тихохрюн». Данная карта - лучший подарок для тех, кто устал от постоянного офисного гула. Если кто-либо из игроков выкладывает эту карту, то до тех пор, пока он не выложит снова карту в свой следующий ход, все игроки должны сохранять полное молчание. Любой нарушитель правила снимает данный запрет раньше положенного, но при этом тянет две карты.

«Захрапин» - следующий за выложившим карту игрок пропускает свой ход.

«Перехрюк» - эта карта меняет направление игры. Игра далее продолжается в обратном направлении - против часовой стрелки. Если будет сыграна еще одна карта «Перехрюк», то игра пойдет опять по часовой, и так далее.

«Хлопкопыт» - если кто-либо выкладывает карту «Хлопкопыт», все игроки должны тут же положить ладонь на колоду. Тот игрок, чья рука оказывается верхней (последней), берет из колоды 2 карты. «Тормозом» беднягу можно и не обзывать. Ему и так несладко.

СОВЕТЫ И РЕКОМЕНДАЦИИ:

Размещайте колоду карт поближе к себе. Это позволит Вам быстрее всех справиться с «Хлопкопытом». Если остальные игроки против, то Вы можете с недовольным видом согласиться с тем, чтобы колода карт и игровая стопка размещалась в центре стола в одинаковой досягаемости от всех игроков. Следите, чтобы никто не подвинул колоду поближе к себе. Старайтесь поддерживать высокий темп игры. Подгоняйте тех, кто чересчур долго раздумывает над каждым ходом. Это добавляет игре динамизма, делает ее интересней и более захватывающей, а Вам дает возможность доминирования над коллегами.

This document was created with the Win2PDF “print to PDF” printer available at
http://www.win2pdf.com

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

http://www.win2pdf.com/purchase/