

Правила игры

# Свинтус 3D

в кубе

Продолжение свиного веселья — теперь в 3D!

Настоящий Свинтус всегда думает о еде — и никогда не упустит шанса ей запастись! Докажите, что вам нет равных в сборе припасов. Вперёд, в погоню за калориями!

## Состав игры

- 42 игровых кубика (6 комплектов по 7 кубиков каждого цвета)
- 83 карты с комбинациями кубиков и изображениями припасов
- правила игры

## Суть игры

У каждого игрока есть 7 кубиков своего цвета. Игроки бросают свои кубики, собирают комбинации выпавших на них значений и уводят друг у друга из-под носа карты припасов. Тот из игроков, кто первым соберёт на своих картах 7 одинаковых припасов, становится победителем.

## Подготовка к игре

Разделите карты на шесть стопок следующим образом:

- 1 карта «Прожорливые хомяки» (комбинация — 3 «единицы»);
- 16 вкусных карт с одним припасом (комбинация — 4 «двойки»);
- 16 вкусных карт с одним припасом (комбинация — 4 «тройки»);
- 16 сытных карт с двумя припасами (комбинация — 5 «четвёрок»);
- 16 сытных карт с двумя припасами (комбинация — 5 «пятерок»);
- 18 обжорных карт с тремя припасами (разные комбинации).

Перетасуйте каждую стопку по отдельности. Первые пять стопок выложите на середину стола в ряд лицом вверх по убыванию значений (слева направо: сытные карты с «пятерками», сытные

карты с «четвёрками», вкусные карты с «тройками», вкусные карты с «двойками», «Прожорливые хомяки»). В каждой стопке должна быть видна только верхняя карта. Эти пять стопок образуют верхний ряд.

Под этими стопками, в нижнем ряду, разместите обжорные карты. Слева положите стопку обжорных карт лицом вниз, затем откройте из неё три верхние карты и выложите их по одной правее от стопки.

Каждый игрок берёт 7 кубиков выбранного цвета. Первый ход делает тот, кто весит меньше всех, затем ходит его сосед слева, и далее по часовой стрелке.







## Порядок хода

В свой ход игрок бросает все кубики из руки. В начале партии каждый игрок держит в руке все 7 кубиков своего цвета. В ходе игры некоторые кубики выкладываются на карты. Выложенные кубики не возвращаются в руку игрока, пока не будет взята карта, на которой они лежат (все ситуации, в которых возвращаются кубики, описаны ниже). Может получиться так, что у игрока в руке нет кубиков

в начале хода — все они лежат на картах. В таком случае игрок просто пропускает свой ход, дожидаясь, пока ему в руку вернутся хотя бы один кубик.

После броска кубиков игрок выкладывает их на карты:

- ♦ все выпавшие «единицы» в **обязательном порядке** кладутся на карту «Прожорливые хомяки»;
- ♦ любые выпавшие «двойки», «тройки», «четвёрки» и «пятерки» на *усмотрение игрока* размещаются на соответствующих вкусных и сытных картах верхнего ряда;
- ♦ «шестёрки» заменяют любые другие значения: любые выпавшие «шестёрки» на *усмотрение игрока* могут быть размещены на любых картах верхнего ряда.

Все кубики, не выложенные на карты, возвращаются игроку в руку. Игрок обязан выложить на карту только выпавшие «единицы» — кубики с другими значениями он выкладывает на соответствующие карты, только если хочет это сделать. Выкладывая «шестёрку» на карту, игрок не должен переворачивать кубик вверх той гранью, которой требует эта карта: «шестёрка» остаётся «шестёркой», хоть и заменяет другое значение. Игрок имеет право выложить «шестёрку» на карту «Прожорливые хомяки» (как если бы это была «единица»), но не обязан делать этого.

Разместив кубики на картах, игрок проверяет, может ли он забрать какую-либо из карт. Игрок имеет право взять только одну карту за ход.

Прежде всего игрок смотрит, выполнил ли он условие с одной из трёх открытых обжорных карт (лежащих в нижнем ряду). Если условие выполнено, он может забрать себе эту карту: в таком случае он возвращает в руку все свои 7 кубиков (где бы они ни лежали) и открывает из стопки новую обжорную карту на замену взятой. Игрок не обязан брать обжорную карту, даже если выполнил необходимое условие.

Если игрок не взял обжорную карту, он проверяет, может ли он забрать какую-либо карту из верхнего ряда:

- ♦ если на вкусной карте (с одним припасом) лежит 4 или больше кубиков игрока, он забирает себе эту карту и все кубики с этой карты возвращаются в руку владельцам;
- ♦ если на сытной карте (с двумя припасами) лежит 5 или больше кубиков игрока, он забирает себе эту карту и все кубики с этой карты возвращаются в руку владельцам.

Когда игрок забирает из стопки вкусную или сытную карту, в этой стопке открывается следующая карта. Пока на ней нет кубиков, но уже следующий игрок в свой ход сможет выложить на неё кубики, если ему выпадут подходящие значения.

Взятые карты кладутся лицом вверх на стол перед игроком. Это запас игрока. Все игроки должны видеть, какие карты лежат в запасе каждого из них.

Наконец, если в этот ход игрок не взял себе ни одной карты (ни обжорной, ни вкусной, ни сытной), а на карте «Прожорливые хомяки» лежит 3 или больше его кубиков, происходит следующее:

- ♦ игрок выбирает одну карту из своего запаса и подкладывает её под карту «Прожорливые хомяки» (эта карта больше не принадлежит никому из игроков и не может быть взята);
- ♦ все кубики с карты «Прожорливые хомяки» возвращаются в руку владельцам.

Если при этом у игрока нет карт в запасе, он ничего не теряет, однако все кубики с карты «Прожорливые хомяки» всё равно возвращаются владельцам.

На этом ход игрока заканчивается.

## Пример хода

В начале хода у Иннокентия в запасе 5 кукуруз, 3 свёклы и 2 жёлудя. Два его кубика («единицы») лежат на карте «Прожорливые хомяки», ещё два («тройки») — на вкусной карте с 1 кукурузой. Иннокентий бросает три оставшихся кубика, и ему выпадают «единица», «тройка» и «шестёрка».

Среди открытых обжорных карт есть «Свиносум» с 1 свёклой, 1 жёлудем и 1 яблоком. Чтобы забрать эту карту, игрок должен выбросить ровно 10 очков. Иннокентий как раз выбросил 10 очков ( $1 + 3 + 6 = 10$ ), однако он не хочет забирать «Свиносума», так как кукуруза ему милее остальных припасов.



1



2



Иннокентий расставляет кубики: «единица» уходит хомякам, «тройка» и «шестёрка» отправляются на вкусную карту с кукурузой. Теперь на этой карте лежит 4 кубика Иннокентия, и он забирает её себе вместе с четырьмя кубиками. Кубики других игроков с этой карты также возвращаются им в руку. Теперь Иннокентий в одном шаге от победы: ему достаточно раздобыть ещё одну кукурузу, чтобы выиграть!

Хотя на карте «Прожорливые хомяки» лежат 3 кубика Иннокентия, он не лишается карты из запаса, так как взял в этот ход вкусную карту. Иннокентий надеется, что «Хомяков» заберёт кто-то из соперников и все кубики с этой карты вернутся к своим владельцам. Несмотря на то, что это довольно рискованный план, даже при худшем исходе Иннокентий почти ничего не потеряет: он может скормить хомякам ненужную свёклу или жёлудь.

Обратите внимание, что, если бы Иннокентий всё-таки взял «Свиносума», он вернул бы в руку все свои семь кубиков и надолго отвёл бы от себя хомячью угрозу.

## Конец игры

Игра завершается, как только в запасе у кого-то из игроков набирается 7 одинаковых припасов: кукурузы, свёклы, яблок или желудей. Этот игрок становится победителем и получает звание самого запасливого Свинтуса.

**Да не убудут у вас калории!**



3



## Обжорные карты: инструкция к употреблению

### СВИНОСУМ

Вы можете взять такую карту, если сумма очков на всех брошенных вами кубиках в точности равна указанному числу (5, 10 или 15). При этом учитываются только те кубики, которые вы бросали из руки, но не те ваши кубики, которые в начале хода лежали на картах. Если вы решили взять эту карту, уже не имеет значения, каким образом вы распределите брошенные в этот ход кубики, — ведь все они вернуться вам в руку.



### МНОГОКОРЫТ

Вы можете взять такую карту, если после броска и распределения кубиков ваши кубики на картах верхнего ряда (включая «Прожорливых хомяков») лежат строго указанным образом:

- ♦ по 1 кубику на четырёх разных картах;
- ♦ по 2 кубика на трёх разных картах;
- ♦ по 3 кубика на двух разных картах.



### ТРЕШКА



Вы можете взять такую карту, если ровно на трёх брошенных вами кубиках выпало одинаковое значение. При этом учитываются только те кубики, которые вы бросали из руки, но не те ваши кубики, которые в начале хода лежали на картах. Если вы решили взять эту карту, уже не имеет значения, каким образом вы распределите брошенные в этот ход кубики, — ведь все они вернуться вам в руку.

### ОДИНОКИЙ ВИЗГ

Вы можете взять такую карту, если в свой ход бросали только один кубик. Если вы решили взять эту карту, уже не имеет значения, что выпало на этом кубике, — ведь все ваши кубики вернуться вам в руку.



### ШЕСТЕРЁШКИ



Вы можете взять такую карту, если после броска и распределения кубиков на картах верхнего ряда (включая «Прожорливых хомяков») лежит ровно четыре ваших «шестёрки».

## Авторы игры:

Тимофей Бокарев, Константин Селезнев

### Продюсеры

Тимофей Бокарев, Михаил Акулов, Иван Попов

### Редактор

Петр Тюленев

### Художник и дизайнер

Сергей Дулин

### Вёрстка

Дарья Смирнова

По вопросам издания игр пишите на адрес [info@hobbyworld.ru](mailto:info@hobbyworld.ru) с темой письма «Издание игры».

Разработка игры  
«Игрология»



## ИГРОЛОГИЯ

[www.igrology.ru](http://www.igrology.ru)

Издатель

ООО «Мир Хобби»



Играть интересно

[www.hobbyworld.ru](http://www.hobbyworld.ru)

