



# Свинтус 2.0



## Правила игры

Теперь ещё больше карт, ещё больше зверей и ещё больше веселья!

# Свинтус 2.0

*продолжение карточного бестселлера «Свинтус»:  
больше карт, больше зверей и ещё больше веселья*

Цель игры предельно проста — избавиться от всех своих карт. А средств достижения победы хоть отбавляй: заморочьте голову противника Предписаниями, заставьте его подчиняться правилам Этикета, сломите его Вызовом на карточную дуэль и поглумитесь в назидание при помощи карт Куража.

## Состав игры

«Свинтус 2.0» — больше чем одна игра: это игровой конструктор. В коробке вы найдёте карты нескольких типов, из которых сможете собрать колоды для любого числа и настроек игроков. Советы по составлению различных игровых колод приведены в конце правил.

В основе этого игрового конструктора лежит классический «Свинтус», популярный у десятков тысяч игроков по всей России. При желании вы можете ограничить свою колоду традиционными картами и играть в новый «Свинтус» как в обычный, — но гораздо интереснее экспериментировать с сочетанием знакомых и новых игровых возможностей.



64 цифровые карты



16 карт куража  
*Попугайский шоу-бизнес*  
заставляют противников  
развлекать окружающих  
в меру своих способностей



60 карт предписаний  
*Свинская бюрократия*  
специальные карты из  
классического «Свинтуса»,  
а также новые «Темнодел»  
и «Свинорот»



18 карт этикета  
*Змеиная чопорность*  
позволяют подкидывать  
карты игрокам, которые  
совершили определённые  
действия



22 карты вызова  
*Собачья задиристость*  
прекрасный инструмент  
для запугивания и под-  
начивания соперников



12 пустых карт  
для вашего  
творчества

## Цель игры

Победителем в партии становится тот игрок, кто первым избавится от всех своих карт. Он получает за эту партию столько очков, сколько карт осталось на руках у всех противников. Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не наберёт 30 или более очков по сумме всех сыгранных партий. Он и станет абсолютным победителем игры.

<b>число участников</b>	<b>2</b>	<b>3—4</b>	<b>5—7</b>	<b>8+</b>
<b>до сколько очков играют</b>	<b>30</b>	<b>40</b>	<b>50</b>	<b>60</b>

## Ход игры

В начале игры перемешайте колоду и сдайте каждому игроку по 8 карт. Положите колоду на середину стола лицом вниз. Раздающий игрок открывает верхнюю карту колоды и кладёт её рядом лицом вверх, закладывая 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.

### Подложи товарищу

В свой ход игрок должен выложить с руки в игровую стопку одну карту. Эта карта должна совпадать с той, на которую выкладывается, либо по цвету, либо по достоинству. Так, если верхняя карта игровой стопки — зелёная семёрка, на неё можно сыграть или любую зелёную карту, или семёрку любого цвета. Если у игрока нет подходящей карты (или он не хочет делать ход), он берёт на руку верхнюю карту колоды и, если она подходит, может сразу сыграть её. Затем ход переходит к следующему по часовой стрелке игроку.

### Свинтус!

Непосредственно перед тем, как выложить или передать другому свою *предпоследнюю* карту, игрок должен обвести соперников презрительным взглядом и произнести «Свинтус!». Если он не сделает этого, любой из противников может «поймать» его с одной картой на руках и заставить взять три карты из колоды в качестве штрафа. Но сделать это можно только до того момента, пока следующий игрок не сделает свой ход.

### Перехват

Многие карты в колоде представлены как минимум двумя копиями (две синие пятёрки, два оранжевых «Хлопкопыта» и т. п.). Если кто-нибудь только что сыграл карту, другая копия которой есть у вас на руке, вы можете перехватить инициативу и, не дожидаясь своей очереди, выложить эту карту. Следующим будет ходить ваш сосед в текущем направлении хода игры.

### Перевод

Если игрок, ходящий перед вами, сыграл «Захрапин» или «Хапёж», вы можете выложить такую же карту (не обязательно того же цвета). Тогда следующий за вами игрок в первом случае пропустит ход, а во втором будет тянуть уже 6 карт. При этом он также имеет право «перевести» карты дальше, навлекая ещё большие неприятности на следующего за ним игрока.

## Не мешкай!

«Свинтус» особенно интересен, когда игра идёт динамично. Если игрок в свой ход тянет время, он пропускает ход и берёт из колоды две карты. Скорость игры вы можете регулировать сами, но мы рекомендуем ограничивать время раздумий конкретным временем — от 2 до 5 секунд. Аналогичное пенальти в две карты и пропуск хода игрок получает, если ходит неправильно — неверно выполняет общие правила игры или указания конкретных карт. Разумеется, при этом он обязан исправить свою ошибку, например забрать на руку неправильно сыгранную карту.

Если колода подошла к концу, перемешайте игровую стопку (за исключением верхней карты) и используйте её как колоду.

Как только игрок, соблюдая правила, выложил с руки последнюю карту, партия заканчивается. Это происходит даже в том случае, если карта (например «Разборка») заставляет его выполнять какие-либо дальнейшие действия.

## Цифровые карты

В игровом наборе 64 цифровые карты: четырёх цветов, с номиналом от 0 до 7, по две копии каждой — что позволяет делать перехват. Цифровые карты — основа каждой колоды, однако «приправа», создающая ту или иную игровую атмосферу, — это специальные карты.

## Специальные карты

Подробное описание всех специальных карт вы найдёте в конце правил.

### *Карты предписаний*

#### *Свинская бюрократия*

Большинство карт предписаний существует в четырёх цветах — по две каждого цвета. Все эти карты можно играть на любую карту того же цвета или на другую такую же карту любого цвета. Исключение — серые «Полисвин» и «Свинорот», которые можно выложить на любую карту. Сразу после того, как игрок сыграл карту предписания, срабатывает её уникальное игровое свойство.

### *Карты этикета*

#### *Змеиная чопорность*

Карты этикета — серые, с номиналом от 0 до 7. Сыграть их можно двумя способами. Первый — как обычные цифровые карты: в свой ход выложить на карту любого цвета и того же достоинства, а затем назвать цвет. Следующий игрок будет должен сыграть карту либо названного цвета, либо того же достоинства, что и ваша карта этикета.

Второй и основной способ применить карту этикета — сыграть её вне очереди в тот момент, когда кто-то из соперников совершает то или иное действие. В таком случае вы передаёте её этому сопернику вместе с двумя другими картами со своей руки; жертва забирает все эти карты на руку. Затем игра продолжается обычным порядком.

После того как вы наградили одного из соперников картой этикета и двумя штрафными картами, у вас на руке может не остаться карт — в таком случае вы выиграли. Если это кажется вам несправедливым, можете договориться перед игрой, что после применения карты этикета у игрока на руке должно остаться не менее двух карт (чтобы добиться этого, по необходимости давайте меньше штрафных карт).

## **Карты куража**

### *Попугайский шоу-бизнес*

Карты куража — серые, с номиналом от 0 до 7. Как и карты этикета, сыграть их можно двумя способами. Первый — как обычные цифровые карты: в свой ход выложить на карту любого цвета и того же достоинства, а затем назвать цвет. Следующий игрок будет должен сыграть карту либо названного цвета, либо того же достоинства, что и ваша карта куража.

Второй и основной способ применить карту куража — сыграть её вне очереди в тот момент, когда кто-то из соперников выложил цифровую карту того же достоинства (до того, как будет сыграна следующая карта). В таком случае вы отдаёте сопернику карту куража, он кладёт её перед собой в открытую и впредь обязан выполнять то или иное задание. Затем игра продолжается обычным порядком — ход делает сосед того, кто получил карту куража.

Лежащие перед игроком карты куража считаются находящимися у него на руке: со стола их можно сыграть точно так же, как и с руки, а чтобы выиграть, надо избавиться и от таких карт тоже.

Перед каждым игроком может быть не более двух карт куража, и обе должны быть разными. Когда игрок получает третью карту куража или карту куража, которая у него уже есть, он сбрасывает в коробку одну из лежащих перед ним карт куража по своему выбору.

В описании каждой карты куража сказано, какое задание должен выполнять получивший её игрок. Он делает это до тех пор, пока не избавится от карты куража, либо до конца партии. За каждую ошибку при выполнении задания, а также за повторы в случаях, когда они запрещены, игрок немедленно берёт на руку из колоды две карты.

## **Карты вызова**

### *Собачья задиристость*

Каждая карта вызова — одного из четырёх цветов (малинового, оранжевого, зелёного или синего). В свой ход игрок имеет право сыграть карту вызова, если она совпадает по цвету с верхней картой игровой стопки. Однако эта карта не идёт в игровую стопку: вы немедленно сбрасываете её в коробку и совершаете предписанные ей действия. Затем игра продолжается по обычным правилам, начиная со следующего после вас игрока. Сыгранная карта вызова вернётся в строй только в следующей партии.



# Как собрать свою колоду

Только самые отъявленные и закалённые Свинтусы смогут играть всеми картами из набора сразу и не сойти с ума. Всем же остальным мы рекомендуем проявить разборчивость и составить колоду по нашим «рецептам». Просто решите, какой настрой подходит для вашей компании этим вечером, выберите нужные специальные карты, добавьте к цифровым, тщательно перемешайте — и употребляйте, пока не остынете. Конечно, вы всегда можете подключить фантазию и экспериментировать с наборами карт самостоятельно.

## Просто

Для начинающих и консерваторов

### 2 игрока:

- все цифровые карты
- карты предписаний «Хапёж», «Захрапин» и «Полисвин»

### 3+ игроков:

- все цифровые карты
- все карты предписаний, кроме «Темнодела» и «Свинораста»

## Параноидально

Для развития маниакальной подозрительности

### 2 игрока:

- все цифровые карты
- все карты предписаний, кроме «Тихохрюна», «Перехрюка» и «Хлопкопыта»
- все карты этикета, кроме «Шмотруна»

### 3+ игроков:

- все цифровые карты
- все карты предписаний, кроме «Перехрюка», «Темнодела» и «Захрапина»
- все карты этикета
- карты куража «Пародист», «Суфлёр» и «Рейтинг»

## Артистично

Для тех, кто не хочет зарывать талант друзей в землю

### 2 игрока:

- все цифровые карты
- все карты предписаний, кроме «Тихохрюна», «Перехрюка» и «Хлопкопыта»

### 3+ игроков:

- все цифровые карты
- все карты предписаний, кроме «Тихохрюна» и «Перехрюка»
- все карты куража

## С ВЫЗОВОМ

Для тех, кто хочет выпустить пар без махания кулаками

### 3—4 игрока:

- все цифровые карты
- все карты предписаний, кроме «Тихохрюна», «Перехрюка» и «Захрапина»
- карты этикета «Шмотрун» и «Шшурикен»
- карты куража «Поклонник» (вместо комплиментов — угрозы) и «Запевала» (только шансон)
- все карты вызова, кроме «Ни себе, ни людям»

### 5+ игроков:

- все цифровые карты
- все карты предписаний, кроме «Тихохрюна», «Перехрюка» и «Захрапина»
- карты этикета «Шмотрун» и «Шшурикен»
- карты куража «Поклонник» (вместо комплиментов — угрозы) и «Запевала» (только шансон)
- все карты вызова



Составляя колоду, не забывайте также учитывать, где и с кем планируете играть:

- не используйте карту «Один за всех» в компании с детьми или с девушками с изящным маникюром — она самая травмоопасная;
- карту «Кто успел, того и тапки» мы придумали специально, чтобы карты быстрее рвались (попробуйте — поймёте почему) и вы покупали у нас новые игровые наборы. Если вы слишком бережливы, уничтожьте сами эту карту, чтобы она не соблазняла вас положить её в колоду;
- если играете сидя на полу, либо не используйте карты «Шштуль!» и «Шштоль!», либо заранее оговорите, как они должны применяться;
- ну и так далее...

## Убийственные комбинации

Приятной неожиданностью для игроков станут сочетания карт, дающие драматический эффект:

- очевидно, что «Тихохрюн» — враг практически всех карт куража;
- «Овации», а затем «Шштуль!» — прекрасное средство насолить противнику.

В ходе игры вам встретятся и другие коварные комбинации. Вы можете как запрещать подобные сочетания карт в своей компании, так и наоборот, активно их использовать.

## Темп игры

Ряд карт — например «Слабо?», «Откуда растут руки» и т. п. — замедляют игру. Решайте сами, хотите ли вы сделать игру динамичнее или разнообразнее.

Заранее ознакомьте игроков со всеми используемыми картами, иначе выполнения важнейшего правила «Свинтуса» — «Не мешай!» — будет не совсем справедливо от них требовать. А еще больше «радости» принесут в компании новичков карты «Шшевелись!» и «Шшалун!». И хотя «Свинтус» ещё не стал олимпийским видом спорта, подход «от простого к сложному» здесь тоже работает. Натренируйте команду на классическом варианте, и только потом переходите к новым картам и забористым комбинациям.

Удачных игр — и не забывайте о главной заповеди «Свинтуса»:

## *Подложи Свинью товарищу!*



# Специальные карты

## Карты предписаний

**Хапёж** — следующий игрок берёт на руку 3 карты из колоды и пропускает свой ход.

**Перехрюк** — меняет направление игры: ход теперь передаётся против часовой стрелки (или по часовой, если сыграна вторая, четвёртая и т. д. карта «Перехрюк» за партию).

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

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

**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.

**Хлопкопыт** — сразу после того, как сыграна эта карта, все игроки должны положить ладонь на колоду. Тот, чья рука оказывается верхней (последней), берёт из колоды 2 карты на руку.

Две новые карты предписаний — «Свинорост» и «Темнодел» — после того, как были сыграны, запускают специальный круг игры, в ходе которого действуют особые правила.

**Свинорост** — сыгравший эту карту вскрикивает «Свинорост!» и сразу выкладывает на неё цифровую карту любого цвета достоинством не выше 2. Следующий игрок должен сыграть на неё цифровую карту любого цвета с тем же достоинством или на 1 выше. Если кто-то не может или не хочет продолжить, он берёт на руку из колоды карты в количестве, равном достоинству последней сыгранной карты, и пропускает ход. Дальше игра идёт по обычным правилам.

*Специальные карты, в том числе и с цифрами, всё это время играть запрещено. «Свинорост» можно сыграть на любую карту, но только если у игрока есть цифровая карта достоинством 0, 1 или 2. В процессе Свинороста можно делать перехват (и он не прерывает действие «Свинороста»), а также избавиться от последней карты на руке.*

**Темнодел** — выложите на «Темнодела» ещё одну карту в закрытую и назовите её цвет и достоинство (вы не обязаны говорить правду, но названная карта должна быть цифровой и подходить к той, на которую положена). Следующий игрок либо делает то же самое, либо вскрывает карту, сыгранную предыдущим игроком. Если вскрытая карта соответствует объявленной, проверяющий игрок забирает на руку все сыгранные втёмную



карты. Если нет — то их забирает тот, кто выложил проверенную карту. После проверки, независимо от её исхода, игра продолжается по обычным правилам. Следующий ход делает либо проверявший игрок (если он уличил предыдущего игрока и заставил его взять карты), либо следующий за ним (если проверявший сам был вынужден забрать карты). *Игроки продолжают играть карты в закрытую, пока кто-нибудь из них не решит проверить последнюю выложенную карту. Если в ходе Темнодела игрок избавился от своей последней карты, соперники, начиная со следующего за ним и далее по кругу, имеют право проверить последнюю сыгранную карту. Если при проверке оказывается, что псевдопобедитель наврал, он берёт карты и игра продолжается по обычным правилам, начиная с проверявшего. Если нет — победитель получает по дополнительному победному очку за каждую карту, сыгранную втёмную. Делать перехват во время Темнодела нельзя.*

## Карты этикета

**0 Штуль!** — достаётся игроку, который привстал со стула (с пола, подоконника, парты или другого места, где расположились игроки).

**1 Шшалун!** — достаётся игроку, который нарушил любое правило игры.

**2 Шшевелись!** — достаётся игроку, который раздумывает над своим ходом дольше пяти секунд.

*Прежде чем награждать соперника за тугодумие, посмотрите, не занят ли он пением или другим видом творчества. Если же он просто недоумевающе пялится в карты, дайте ему шанс — начните считать: «Раз, два, три...». Дойдя до пяти, передайте ему «Шшевелись!» и штрафные карты. И помните: чтобы считать, не обязательно держать на руке карту «Шшевелись!» — блеф всегда в моде!*

**3 Шштоль!** — достаётся игроку, который положил руку на стол (пол, подоконник или любую другую поверхность, где вы играете).

**4 Шинкогнито** — достаётся игроку, который обратился к вам по имени или прозвищу.

**5 Шмотрун** — достаётся игроку, которому вы подмигнули, если никто, кроме него, этого не заметил.

*Для надёжности подмигивайте дважды. Адресат вашего подмигивания не имеет права делать вид, что не заметил. Если кто-нибудь ещё поймал вас на подмигивании, вы не даёте никаких карт жертве, а напротив, получаете две штрафные карты от заметившего ваш жест игрока.*

**6 Шмунитет** — достаётся игроку, который сыграл против вас карту этикета, куража или вызова. Его карта не срабатывает — возвращается в руку хозяина вместе со «Шмунитетом» и штрафными картами с вашей руки. Следующий ход делаете вы.



**7 Шшто?** — достаётся игроку, который ответил на любой ваш вопрос.

**7 Шшурикен** — достаётся игроку, который совершил перехват (в том числе сам у себя). Однако вы должны попасть в цель: бросьте в игрока карту «Шшурикен». Если задели — отдайте ему эту карту и штрафные карты с руки. Если нет — заберите «Шшурикен» себе и получите от этого игрока две штрафные карты на руку.

*Бросая карту, помните, что говорят люди: «Око за око, зуб за зуб». Не метьте в глаз, если не хотите получить туда же, но с большей силой и явно не картой.*

## Карты куража

**0 Пародист** — каждый раз, когда кто-либо играет специальную карту, игрок обязан произнести соответствующее слово: «Хрю» для свинской бюрократии, «Ш-ш-ш» для змеиной чопорности, «Пиастры» для попугайского шоу-бизнеса, «Гав» для собачьей задиристости.

**1 Запевала** — сыгравший эту карту выбирает для жертвы песенный жанр. Каждый свой ход игрок обязан громко и стараясь напеть две строчки из песни выбранного жанра (не повторяясь).

*Жанр может быть только популярным: детская песня, шансон, про любовь, на английском языке, патриотическая, народная. Повтором считаются пусть и другие строчки, но из уже исполненной песни. Повторяться нельзя не только в текущей партии, но и на протяжении всего игрового вечера.*

**2 Фольклорист** — каждый свой ход игрок обязан громко и с выражением зачитать поговорку, поговорку или скороговорку (не повторяясь).

*Повторяться нельзя не только в текущей партии, но и на протяжении всего игрового вечера.*

**3 Поклонник** — каждый свой ход, выкладывая карту, игрок обязан поклониться сопернику, от которого получил «Поклонника», и сделать ему комплимент (не повторяясь).

*Повторяться нельзя не только в текущей партии, но и на протяжении всего игрового вечера.*

**4 Суфлёр** — игрок обязан говорить только шепотом, при этом он должен повторять всё, что скажет противник, от которого он получил «Суфлёра».

**5 Овации** — игрок обязан играть стоя и хлопать каждый раз, когда кто-то играет специальную карту.

**6 Антракт** — сама по себе эта карта не накладывает никаких обязательств, однако вместе с ней сыгравший «Антракт» передаёт своей жертве любую карту куража, лежащую на столе, по своему выбору.



**7 Рейтинг** — игрок обязан объявлять сумму чисел на сыгранных цифровых картах (нарастающий итог) с того момента, как получил «Рейтинг».

*Если карты этикета и куража сыграны как цифровые, их значения также надо подсчитывать. В противном случае достоинство таких карт считается равным нулю — как и всех остальных специальных карт. Если игрок сбился со счёта, он берёт две положенные штрафные карты и начинает считать заново.*

## Карты вызова

**Разборка (малиновая)** — вызовите любого игрока на дуэль. Выложите с руки любую цифровую карту, противник должен положить на неё свою подходящую цифровую карту, затем вы и т. д. Дуэль идёт в отдельной стопке, нельзя добирать карты из колоды и играть специальные карты. Как только один из вас не сможет или не захочет выкладывать очередную карту, он берёт на руку всю получившуюся стопку.

**Русская рулетка (малиновая)** — откройте верхнюю карту колоды и положите в отдельную стопку лицом вверх, запомните её цвет. Далее все остальные игроки по очереди открывают по одной карте с верха колоды и кладут в эту стопку, пока не будет открыта карта того же цвета, что и первая. Сделавший это игрок берёт на руку всю получившуюся стопку. *Серый в данном случае считается отдельным цветом.*



**Один за всех (зелёная)** — сразу после того, как сыграли эту карту, выставите на середину стола кулак, оттопырив вверх большой палец. Все должны присоединиться к вам, хватаясь кулаками за выставленные пальцы (в итоге должна получиться «башня» из кулаков). Каждый игрок должен выставить оба кулака, но нельзя хвататься за собственный палец. Тому, чей кулак оказался на самом вершине, все остальные игроки дают по одной карте с руки.

**Кто успел, того и тапки (синяя)** — все остальные игроки кладут перед собой в открытую по одной карте с руки. После этого по вашей команде «Фас!» каждый игрок (включая вас) хватается карту, которая лежит перед кем-то из противников. Тому, кому карты не досталось, все остальные игроки дают по одной карте с руки.

**Слабо? (оранжевая)** — сделайте что-нибудь выдающееся (присядьте 50 раз, пожонглируйте яблоками, достаньте языком до своего носа и т. п.). Если никто из соперников не сможет повторить сделанного, сбросьте в коробку три карты с руки. Если кто-нибудь сделает то же самое, он даёт вам три карты с руки.

*Нельзя причинять вред другим игрокам и чужому имуществу, а также повторяться на протяжении не только одной партии, но и всей игры. Рекомендуем заранее запретить непананские заявки типа «слабо вспомнить телефон моей бабушки?».*

**Ни себе, ни людям (оранжевая)** — возьмите на руку две карты с верха колоды и выберите противника. Все, кроме вас, дают выбранному противнику по одной карте с руки.

**Откуда растут руки (оранжевая)** — все игроки, включая вас, строят из своих карт по два «шалашика» (из двух карт каждый). Если у кого-то на руке нет четырёх карт, он добирает недостающие из колоды и потом оставляет себе. Тому, кто построит «шалашики» последним, все остальные игроки дают по одной карте с руки.

*Нельзя мешать соперникам, дуть, шатать стол.*

**Надо бы скинуться (оранжевая)** — назовите один из четырёх игровых цветов. Все игроки по кругу, начиная с вас, выкладывают с руки по одной цифровой карте названного цвета в игровую стопку. Если кто-нибудь не сможет этого сделать, все остальные игроки дают ему по одной карте с руки. После этого (либо после того, как каждый игрок положил по карте нужного цвета) игра продолжается по обычным правилам.

**Встречают по одежке (малиновая)** — громко и чётко назовите предмет одежды на одном из игроков. Каждый игрок, включая вас, должен дотронуться до этой одежды. Вы не должны быть первым. Тому, кто дотронется последним, все остальные игроки дают по одной карте с руки.

*Дотронувшись до одежды, сохраняйте касание, чтобы было проще определить, кто оказался последним.*

**Не темни (синяя)** — назовите один из четырёх игровых цветов, выберите противника и вытяните у него с руки одну карту. Если вытянули карту названного цвета или серую, заберите её на руку, и все остальные игроки дают вам по одной карте. Если вытянули карту любого другого цвета, она остаётся на руке выбранного противника, и все игроки, включая вас, дают ему ещё по одной карте с руки.

**Шило на мыло (серая)** — вы можете сыграть эту карту только сразу после того, как сделали перехват. Обменяйтесь всеми картами на руках с игроком, у которого только что перехватили ход.



**Автор игры**  
Тимофей Бокарев

**Продюсеры**  
Тимофей Бокарев, Иван Попов

**Художник**  
Сергей Дулин

**Дизайнер**  
Артём Зубов

**Вёрстка**  
Анна Горюнова

**Организация тестирования**  
Александр Булгаков

**В тестировании игры участвовали**

Анатолий и Юлия Сизовы, Петр Кодолов и Андрей Ободов, Дмитрий «Хорс» Амбарцумян, Василий «Avega» Маслов, Ольга Маслова и Александр «alfest» Студенков, Павел Виноградов и Ольга Мерзлякова, Анастасия Казначеева, Юрий Тапилин, Сергей Турункин, Дмитрий Собянин, Татьяна Раевская, Алексей Зуйков, Елена Дубий, «Милые куски» и Татьяна Стоянова, Глеб «Blein\_mono» Снегирёв, Роман «КРОН» Глазов, Сергей и Максим Коротковы, Dart SlidEx, v0r0bushek и Атропос, Алексей и Яна Волковы, Сергей Пасечник, Friday\_13, Александр Гнусин и Татьяна Пересветова, Ольга Булгакова, Мария «spectra», Наталья и Макс Захаровы, а также их дочь Ленка «Олень» и очаровательная и загадочная девушка Таня.

Отдельное спасибо Роману Глазову за идеи карт «Шшурикен» и «Шило на мыло».



**ИГРОЛОГИЯ**

Разработка игры  
«Игрология»  
[www.igrology.ru](http://www.igrology.ru)



Производство  
ООО «Мир Фэнтези»  
[www.mirfantasy.com](http://www.mirfantasy.com)

Соберите собственную колоду,  
которая идеально подойдёт именно  
для вашей компании!



# Свинтус 2.0



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



**Тесера**  
[www.tesera.ru](http://www.tesera.ru)



Играть интересно



[www.urnanium.com](http://www.urnanium.com)  
[www.art-zu.com](http://www.art-zu.com)

[www.svintus-game.ru](http://www.svintus-game.ru)