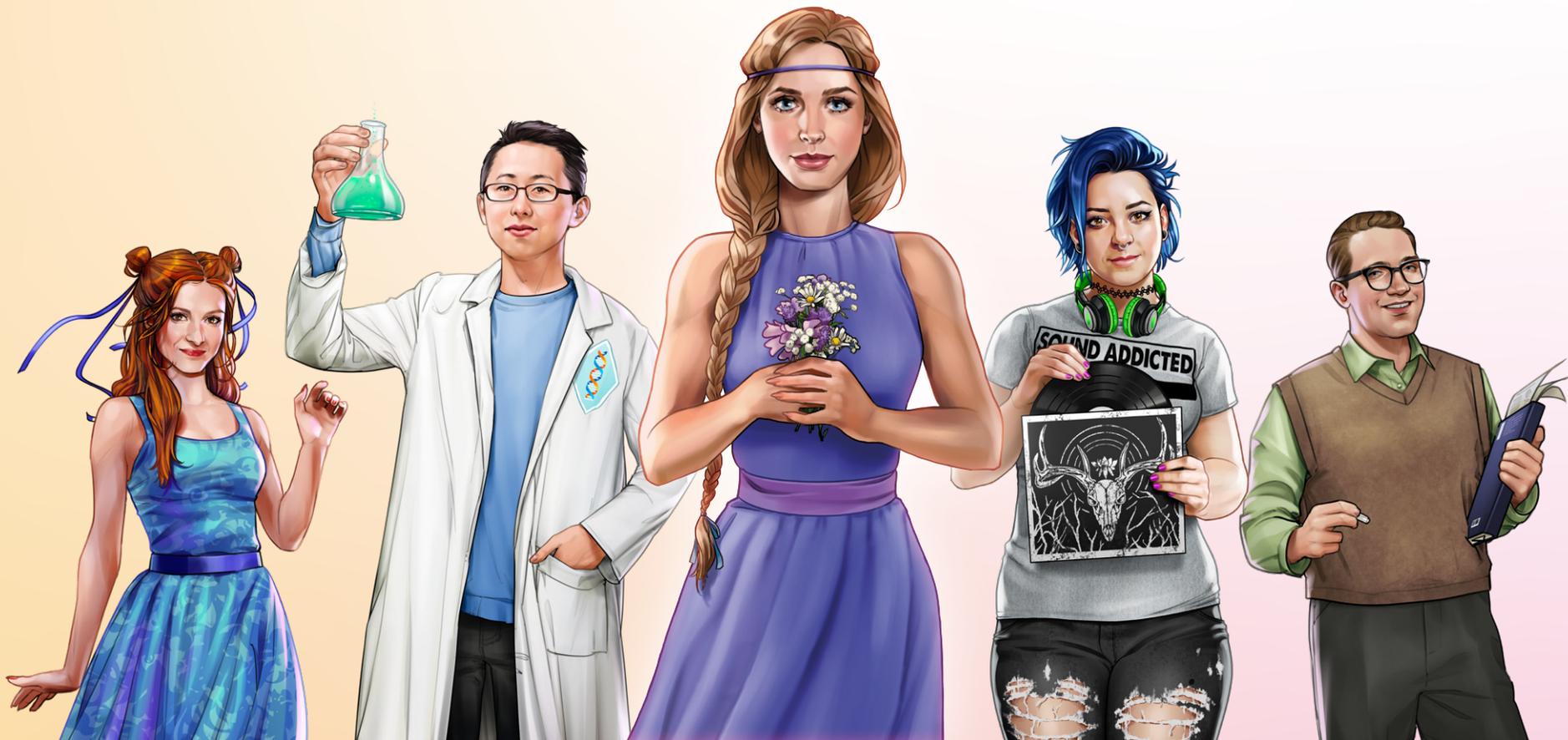


свайп

КОГО ВЫБЕРЕШЬ ТЫ?

ПРАВИЛА ИГРЫ

«Свайп» — новая игра для вечеринок с простыми правилами. Игроки по очереди выполняют роль ведущего и выбирают одного из двух персонажей, с которым готовы совершить случайное действие: жениться, убить, переспать или... что-то более оригинальное.



КОМПОНЕНТЫ



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Положите открытую коробку в центре стола.
- 2 Перемешайте карты персонажей.
- 3 Перемешайте карты качеств.
- 4 Перемешайте карты действий.
- 5 Каждый игрок тянет по пять карт качеств.
- 6 Посмотрите в таблицу и возьмите нужное количество карт целей, лишние уберите в коробку, оставшиеся перемешайте.

Количество игроков	Количество карт целей №1–2
3	по 1
4–5	по 2
6–7	по 3
8	по 4

КАК ИГРАТЬ?

Игра состоит из повторяющихся раундов, в них вы будете зарабатывать очки, если ведущий выберет именно вашего персонажа. В каждом раунде три фазы. На самом деле, всё очень просто! Всего один раунд — и вы запомните правила!

ФАЗЫ ИГРЫ

- 1 Подготовка
- 2 Фаза игроков
- 3 Фаза ведущего

1. ПОДГОТОВКА

Случайным образом определите ведущего первого раунда. Он закрывает глаза.

2. ФАЗА ИГРОКОВ

Любой игрок (кроме ведущего) тянет из колоды персонажей 2 карты и вставляет их в специальные разъемы в органайзере, обозначенные цифрами 1 и 2, как показано в примере. Это персонажи, из которых ведущему предстоит выбирать.

После этого игрок тянет из колоды карт действий одну случайную карту и помещает её между картами персонажей в открытую. Это то, что ведущему предстоит «сделать» с одним из персонажей.



Перемешайте отобранные ранее карты целей и раздайте их в закрытую всем игрокам, кроме ведущего. Если осталась лишняя карта, не переворачивая, отложите её в сторону.

Посмотрите доставшуюся вам карту цели, не показывая её остальным игрокам.

Ваша задача — сделать так, чтобы ведущий выбрал именно того персонажа, номер которого указан на вашей карте цели.

Обратите внимание, что карты действий имеют разную эмоциональную окраску — в зависимости от неё вам будет выгодно, чтобы персонаж с вашим номером обладал «плохими» или «хорошими» качествами.

Начиная с игрока, сидящего слева от ведущего, и далее по часовой стрелке, игроки кладут по одной карте качества перед одним из персонажей. Это необязательно должен быть персонаж, совпадающий с вашей картой цели. При этом необходимо соблюдать симметрию: карт качеств на одном из персонажей может быть максимум на одну больше, чем на другом.

Важно: карты качеств имеют две стороны. Можете разыгрывать карту любой стороной к персонажу. Текст, размещённый вверх ногами, не будет считаться качеством персонажа.

Пример: ваша очередь выкладывать карту качества. Перед персонажем №1 уже лежат два качества а перед персонажем №2 — только одно. Это значит, что вы обязаны выложить карту качества перед персонажем №2. Выберите одно из качеств с одной из ваших карт, разверните эту карту выбранным качеством вверх и положите перед персонажем №2.



Фаза игроков заканчивается, когда каждый из игроков, кроме ведущего, выложит указанное в таблице количество карт.

Количество игроков	Количество разыгрываемых карт качеств
3	2
4–5	2
6–8	1 или 2

Если количество игроков более 6, вы можете выкладывать по одной карте качества за раунд для ускорения игры.

3. ФАЗА ВЕДУЩЕГО

Ведущий открывает глаза.

Задача ведущего — выбрать, с кем из персонажей он совершит указанное действие. Ведущий может ориентироваться на качества и внешность персонажа. Подсказывать, намекать, улыбаться ведущему нельзя (для большего веселья вы можете исключить это правило и всячески «давить» на ведущего, заставляя его сделать выбор в пользу вашего персонажа, но помните, что это может повлиять на соревновательный элемент игры).

Пример: ведущий открывает глаза и сравнивает двух персонажей: перед ним два парня, один — «лауреат Нобелевской премии» и «зануда», а второй «спасает животных», но вдобавок он «манипулятор». Ведущему предстоит выбрать, кому из них он готов «прострелить колено».

Ведущий делает свой выбор! Игроки, целью которых был персонаж, выбранный ведущим, получают по одному победному очку. Далее роль ведущего переходит к следующему игроку по часовой стрелке, и раунд начинается заново.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда каждый игрок побывает в роли ведущего дважды (если компания большая, то достаточно и одного раза). Побеждает тот, кто набрал больше всего победных очков. При равенстве победных очков вы можете устроить дополнительный раунд, чтобы определить победителя, или объявить победителями нескольких игроков!



НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ:

Авторы игры: Максим Верещагин, Анна Карпова, Дарья Мартыщук, Елизавета Мишина.

Иллюстраторы: Hirtenmaina, auntiespie.

Проект-менеджеры: Анна Карпова, Басанг Бордаев.

Главный редактор: Максим Верещагин.

Арт-директор: Виктор Забурдаев.

Продакшн-менеджеры: Сергей Морозов и Андрей Незнамов.

Директор по продажам: Дмитрий Калмыков.

Директор по маркетингу: Владимир Эделев.

Корректор: Софья Еркушова.

Копирайтер: Екатерина Растегаева.

Генеральный директор: Михаил Пахомов.



свайп
КОГО ВЫБЕРЕШЬ ТЫ?

COSMO
DRØME
GAMES