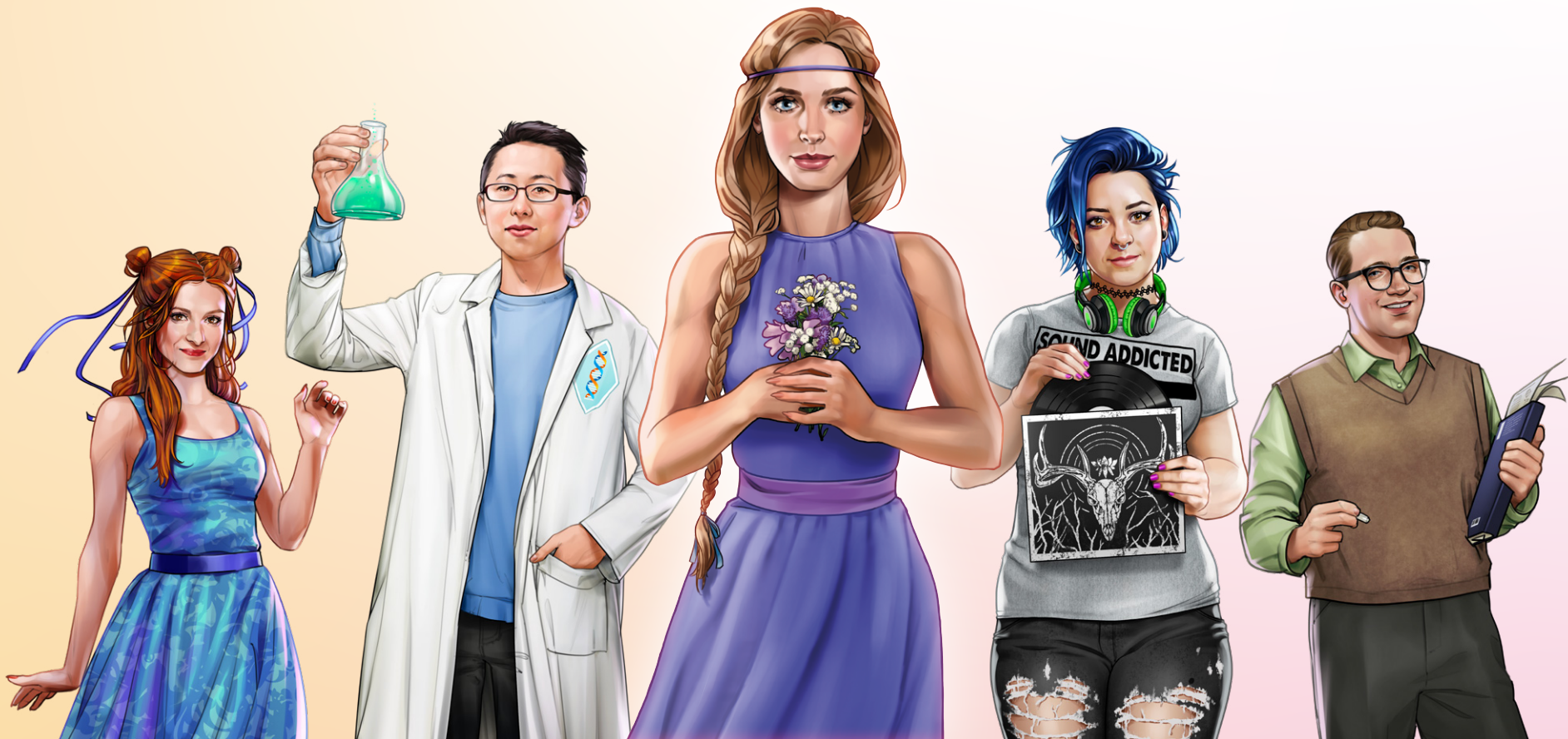


# свайп

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