

Здравствуйте

Сокращенная версия правил здесь



.....|.|.|.|.|.|.|.|.|.|.|.|.|.|.|.|.|.|.....

«Привет! Тут есть кто-нибудь?»

Привет! Меня зовут Свайп. Я – настольная игра, в которой ключевую роль играет твой смартфон.
Собирай компанию от 3 человек, и я с радостью помогу вам весело провести время, а также лучше узнать друг друга.

.....|.|.|.|.|.|.|.|.|.|.|.|.|.|.|.|.|.|.....

«Сколько времени займёт партия?»

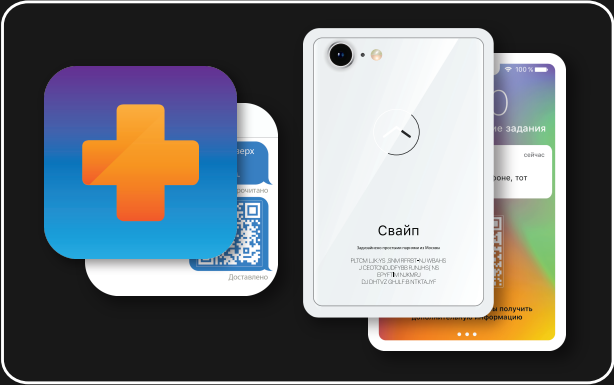
Все зависит от вас. Мои друзья играли от 15 минут до 2 часов. А вы можете договориться о конкретной цели игры в зависимости от количества игроков и вашего свободного времени (например, собрать 5/10/15 и т.п. карточек), или же просто поставьте будильник на время, в которое планируете завершить игру.



.....|.|.|.|.|.|.|.|.|.|.|.|.|.|.|.|.|.|.....

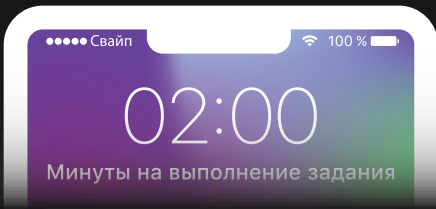
«Ок, как с тобой играть?»

Все очень просто! Я создан для веселья, а, как известно, у веселья правил нет. Поэтому я расскажу только основной принцип игры и опишу острые спорные моменты.
В коробке ты найдешь 100 карт: 74 карты заданий и 26 бонусов. На карте «Задания» написана задача, стоящая перед игроком, и время на ее выполнение.
На карте «Бонус» – дополнительное условие, упрощающее или усложняющее выполнение задания, например, держать телефон на вытянутой руке.

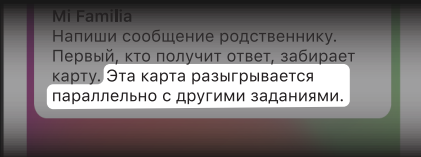


Для начала:

1. По очереди перемешай колоду заданий и колоду бонусов, и положи их на стол рубашками вверх.
2. Раздай всем по одному бонусу. Каждый игрок по кругу, начиная с самого старшего, становится ведущим. Ведущий берет одну карту и зачитывает задание вслух. Игроки одновременно выполняют задание, на которое им даётся определенное количество времени (оно указано на карте).



Некоторые карты разыгрываются параллельно с другими заданиями, то есть на их выполнение может уйти неопределенное количество времени. В таком случае ведущий откладывает такую карту в сторону, и игра продолжается.



После выполнения задания всеми игроками или же по истечении времени, отведенного на его выполнение, ведущий определяет победителя и отдает ему карту. Затем роль ведущего переходит следующему игроку.

.....|.|.|.|.|.|.|.|.|.|.|.|.|.|.|.|.|.|.....

«В чем цель игры?»

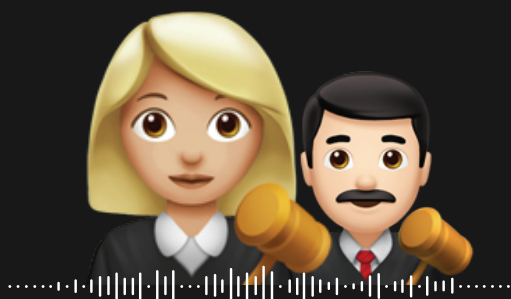
Цель игры: собрать как можно больше карточек с заданиями.



«Зачем нужны бонусы?»

Бонусы делают игру более веселой и интересной. Применять бонус можно к любому из игроков, в том числе к себе, но ТОЛЬКО перед тем, как ведущий прочтет задание. Сам ведущий использовать бонусы не может. На всякий случай повторю: во время прочтения и выполнения задания использовать бонусы **нельзя**.

Запомни, у тебя в руках должен быть лишь один бонус. После его использования клади карту бонуса в "сброс". Повторно взять бонус из колоды ты сможешь, как только станешь ведущим. Когда колода бонусов закончится, перемешай карты из "сброса" и повторно выложи колоду на стол. Таким образом, ты и твои друзья снова сможете использовать бонусы в процессе игры.



«Расскажи, пожалуйста, о роли ведущего подробнее»

Главное правило — ведущий всегда прав. Именно он решает, кто победил в конкретном раунде. Даже если все игроки считают, что его выбор неверен, поверь, он все равно прав. Самый простой способ решить любую спорную ситуацию – спросить ведущего. Также он контролирует время раунда, которое указано на карте.

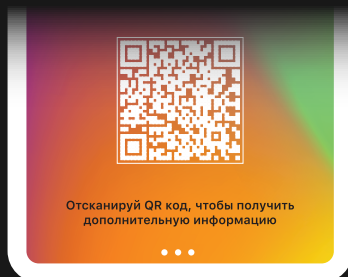
«Как ведущий должен контролировать время?»

В принципе, как хочет. Но я советую поставить таймер на телефоне.



«У меня на карте квадратная клякса. Что это?»

– Это QR-код или код быстрого определения, с помощью которого зашифрована информация. Скачай специальное приложение для его чтения, например **QR code reader**, просканируй код с помощью камеры твоего телефона и получи к ней доступ.



«Что делать, если игрок не может выполнить задание по техническим причинам (у телефона нет каких-либо функций и т.д.)?»

Я могу предложить три выхода из этой ситуации:

- Просто не разыгрывайте эту карту и пропустите её;
- Если задание, по мнению игроков, очень веселое и забавное, то разыграйте карту и выполните его, не присваивая никому победных очков;
- Посоветуйте игроку купить подходящий для этой игры современный смартфон, разыграйте карту. Это крайняя мера, так как в таком случае игрок заведомо проигрывает (если, конечно, ведущий не посчитает бездействие этого игрока лучше действий других игроков).

Однако, как я уже говорил, решение остаётся за ведущим. Он может не воспользоваться ни одним из предложенных вариантов и действовать на своё усмотрение.

«Можно ли вместо телефона использовать планшет?»

Да, конечно. Но будь готов к тому, что игроку может не хватить определенных функций. Например, не всем моделям планшетов доступны режимы фото и видеосъёмки, звонки и т.д.

«Окей, мы погнали играть. Спасибо, Свайп!»

Не за что! Если возникнут вопросы или предложения, а также появятся свои варианты заданий, бонусов и правил, можешь смело присылать их мне на почту или в Инстаграм.

Помни, что правила – это скорее рекомендации, чем свод строгих указаний. Ты можешь усложнить игровой процесс, штрафую тех, кто не выполняет условия, определяемые бонусами, или же упростить игру, отменяя действие некоторых из них, к примеру: убрать карты, заставляющие игроков обмениваться телефонами. Вы также можете, договорившись, играть вообще без бонусов, ведь в этой игре все решаете только вы! Удачной игры!

Instagram: @swiperussia
Почта: swiperussia@gmail.com

Колода Бонусов

Колода Заданий