



Версия 3.3.3

ОБ ИГРЕ

«Zombie Runners» Cult Edition — настольная карточная игра с увлекательным геймплеем, продуманным балансом, комбинациями карт и максимумом позитива! Играйте, соревнуйтесь — и увлекательное времяпровождение в кругу семьи, в компании друзей или на вечеринке гарантировано!

ПРАВИЛА

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры зависит от выбранного игрового режима.

В **классических режимах** («Дуэль», «Альянсы» и «Марафон») необходимо избавиться от всех своих карт и набрать наименьшее количество очков. Проигравшим становится тот, кто по итогам нескольких партий наберет больше необходимого количества очков. Если игрок набирает равное количество очков, то его счет обнуляется.

В **альтернативных режимах** («Аутсайдер» и «Повелитель зомби») цели отличаются.

В режиме «Аутсайдер» необходимо как можно скорее выйти из партии игры и не остаться в ней последним, а режиме «Повелитель зомби» необходимо набрать как можно большее количество очков чтобы прийти к победе.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В начале игры выбирают раздающего, так как он имеет право первого хода. Каждый игрок наугад вытягивает 2 карты из колоды и суммирует очки зомби. Затем числа сравниваются и раздающим становится тот, у кого больше очков. Если у игроков одинаковая сумма, то они тянут повторно.

Колода тщательно перемешивается и каждому игроку **во всех режимах сдается по 6 карт**, оставшаяся колода кладётся рубашкой вверх.

ХОД ИГРЫ

Игра начинается по часовой стрелке. Раздающий разыгрывает первую карту на стол. Каждый игрок на своем ходу должен положить карту в соответствии с одним из совпадений: очки зомби, корпорация, выполнение эффекта карты или карту события. Если у игрока нет требуемой карты, он обязан взять карту из колоды. Если же она не подошла, игрок оставляет её у себя, и ход переходит к следующему игроку.

Если колода подошла к концу, то верхняя карта сброса остается на месте, а все остальные карты перемешиваются игроком, которому требуется карта. Затем формируется новая колода и игра продолжается.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПАРТИИ ИГРЫ

Завершает партию игрок, первый избавившийся от своих карт. Он же становится раздающим в следующей партии. При завершении партии, после разыгрывания последней карты игроком, **карты защиты у других игроков не действуют**. Остальные игроки считают очки зомби, оставшиеся у них на руках (количество очков указано на картах зомби). **Карты событий при подсчете не учитываются**. Очки каждого игрока или команды записывают в таблицу.

РЕЖИМЫ ИГРЫ

КЛАССИЧЕСКИЕ

ДУЭЛЬ (1х1)

Цель игры:
Игра идет до 60 очков.

АЛЬЯНСЫ (2х2)

Цели игры:
(2х2, 2х2х2, 2х2х2х2) Игра идет до 60 очков. Партия идет до выхода 1-ого игрока из одной команды.
(3х3) Игра идет до 90 очков. Партия идет до выхода 2-х игроков из одной команды.
(4х4) Игра идет до 120 очков. Партия идет до выхода 2-х игроков из одной команды.

Примечание:

- ♦ 6-10 игроков (2х2х2, 2х2х2х2, 3х3, 4х4) при объединении 2-х колод
- ♦ каждый игрок команды располагается через одного соперника.
- ♦ возможность помогать команде событиями **Маска** и **Бумеранг**.
- ♦ событие **Ворюшка** и второй эффект карты **Махинатор** действуют только на соперников.

♦ при завершении партии, оставшиеся на руках очки у проигравших команд записывают в таблицу.

МАРАФОН (3-4)

Цель игры:

Игра идет до 60 очков.

Примечание:

- ♦ каждый сам за себя.
- ♦ 5-8 игроков при объединении 2-х колод.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ

АУТСАЙДЕР (3-4)

Цель игры:

Игра на выбывание, состоящая из одной партии. Партия продолжается до последнего игрока, который и становится проигравшим.

Примечание:

- ♦ режим без подсчета очков зомби.
- ♦ каждый сам за себя.
- ♦ 5-8 игроков при объединении 2-х колод.

ПОВЕЛИТЕЛЬ ЗОМБИ (3-4)

Цель игры:

Выигрывает партию игрок, первый избавившийся от своих карт. Очки зомби, оставшиеся на руках у остальных игроков, суммируются и записываются на счет победителя партии.

Выигрывает игру тот, кто первый наберет необходимое количество очков.

Игра идет до (количество игроков, умноженное на 30 очков): 2 игрока = более 60 очков, 3 игрока = более 90 очков..., 8 игроков = более 240 очков.

Примечание:

- ♦ каждый сам за себя.
- ♦ 5-8 игроков при объединении 2-х колод.

СОСТАВ КОЛОДЫ И ЭЛЕМЕНТЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ КАРТ

Колода состоит из 54 карт. Из них 45 карт зомби (20 обычных, 20 элита и 5 боссов) и 9 карт событий.

Карты зомби имеют очки, корпорацию (щит, звезда, зонт, колба) и эффекты.

Карты событий содержат только эффекты, разыгрываются на любую карту и не меняют корпорацию или число предыдущей карты зомби.



Также присутствуют карты с особой механикой:

Крикун — финиш-эффект (завершив партию **Крикуном** игрок списывает со своего счета 15 очков зомби).

Леди Мимика и **Дон Лысар** — комбо-эффект (эти карты можно дополнительно разыграть на вашем ходу при выполнении условий).



ЭФФЕКТЫ КАРТ И ИГРОВЫЕ МОМЕНТЫ

СОБЫТИЯ



ПРИОРИТЕТ • 1шт.

Эффект: Забрать ход у другого игрока или продолжить свой

Примечание:

- ♦ Нельзя забрать первый ход раздающего.
- ♦ Чтобы забрать ход **Приоритет** разыгрывается перед началом хода другого игрока.
- ♦ После разыгрывания **Приоритета** нельзя завершить партию картами **Маска** или **Бумеранг**.
- ♦ Нельзя перебить другим **Приоритетом** (при объединении 2-х колод).

БУМЕРАНГ • 2шт.

Эффект: Возвращает все разыгранные против вас эффекты

Примечание:

- ◆ Разыгрывается после окончания хода другого игрока.
- ◆ Можно разыграть или завершить партию на вашем ходу. В случае с **Мародером** и **Крикуном**, обязательное условие переходит на следующего игрока.
- ◆ Эффекты, возвращенные **Бумерангом**, можно вернуть обратно другим **Бумерангом**.

МАСКА • 3шт.

Эффект: Отменяет все разыгранные против вас эффекты

Примечание:

- ◆ Разыгрывается после окончания хода другого игрока.
- ◆ Можно разыграть или завершить партию на вашем ходу. В случае с **Мародером** и **Крикуном**, обязательное условие переходит на следующего игрока.

ВОРИШКА • 2шт.

Эффект: Вытянуть карту у другого игрока

Дополнительный ход по желанию

Примечание:

- ◆ Разыгрывается в начале своего хода или при наличии дополнительного хода.
- ◆ При разыгрывании **Воришки** игрок вытягивает случайную карту у любого игрока.
- ◆ Нельзя применить на соперника с 1 картой на руках.
- ◆ В режиме **Дуэль** можно вытянуть карту у соперника или взять из колоды.

АВАНТЮРА • 1шт.

Эффект: Замена любых карт в вашей руке

Дополнительный ход по желанию

Примечание:

- ◆ Разыгрывается в начале своего хода или при наличии дополнительного хода.
- ◆ Карты для замены помещают вниз колоды в произвольном порядке.
- ◆ Карта **Авантюра** входит в число заменяемых.

БОССЫ



ДОН ЛЫСАР (5) 1шт.

Эффект: У предыдущей карты с **Выбором эффекта** срабатывают оба эффекта

Комбо-эффект:

- ◆ Возможность дополнительно разыграть эту карту на своем ходу, при условии, что предыдущая карта имеет **Выбор эффекта** и корпорации «Звезда».

МИСТЕР БИГ (5) 1шт.

Эффект: Следующий игрок берет 4 карты и пропускает ход

ЛЕДИ МИМИКА (5) 1шт.

Эффект: Повторяет эффект или **Выбор эффекта** предыдущей карты зомби

Комбо-эффект:

- ◆ Возможность дополнительно разыграть эту карту на своем ходу, при условии, что предыдущая карта имеет число зомби (5) или корпорацию «Колба».

Примечание:

- ◆ Удваивает финиш-эффект **Крикуна**.

БАРОН ЗЛОРАД (5) 1шт.

Эффект: Другие игроки берут по 2 карты

Иммунитет к Бумерангу

Примечание:

- ◆ Событие Бумеранг не возвращает карты, а только отменяет эффект

ДОКТОР ПРЫГА (5) 1шт.

Эффект: Выбранный игрок берет 3 карты

Смена корпорации по желанию

ЭЛИТА



МОДНИК (1) 4шт.

Выбор эффекта:

- ◆ Сменить направление хода игры
- ◆ Следующий игрок берет 1 карту и пропускает ход

Примечание:

- ◆ В режиме **Альянсы** эффект «Сменить направление хода игры» меняет направление игры и передает ход следующему игроку команды.

ЗАДИРА (2) 4шт.

Выбор эффекта:

- ◆ Игрок слева берет 2 карты
- ◆ Игрок справа берет 2 карты

КУСАКА (3) 4шт.

Выбор эффекта:

- ◆ Разыграть карту зомби
- ◆ Следующий игрок берет 2 карты и пропускает ход

МАХИНАТОР (4) 4шт.

Выбор эффекта:

- ◆ Выбранный игрок берет 1 карту
 - ◆ Вытянуть карту у другого игрока и заменить своей
- Примечание:**
- ◆ Игрок, при выборе второго эффекта, вытягивает случайную карту у любого соперника, а взамен отдает свою ненужную карту.
 - ◆ Заменяемые карты не показывают другим игрокам.
 - ◆ Вытянутая карта не может быть возвращена.
 - ◆ Второй эффект не применим на соперника с 1 картой на руках.

КРИКУН (5) 4шт.

Выбор эффекта:

- ◆ Сменить число зомби
 - ◆ Сменить корпорацию
- Финиш-эффекты:**
- ◆ Завершая партию **Крикуном**, игрок списывает со своего счёта 15 очков, при комбинации **Крикун + Леди Мимика** – 30 очков.
 - ◆ Игрок, оставшийся только с **Крикунами** на руках, добавляет к своему счёту 15 очков за каждого **Крикуна**.

Примечание:

- ◆ Следующий игрок обязан разыграть заказанное число зомби или корпорацию.
- ◆ Перебить заказ можно другим **Крикуном** или **Леди Мимикой**.
- ◆ На **Крикуна** можно разыграть **Воришку** или **Авантюру**, чтобы найти нужную карту.
- ◆ Нельзя завершить партию, не выполнив условия **Крикуна**.
- ◆ Игрок может уходить в минус по очкам начиная с первой партии.

ОБЫЧНЫЕ



БОЛВАН (1) 4шт.

Эффект: Можно разыграть еще одного **Болвана** на своем ходу

ОБЖОРА (2) 4шт.

Эффект: Дополнительный ход, если у вас в руке осталось 7 и более карт

МАРОДЕР (3) 4шт.

Эффект: Следующая карта разыгрывается только по корпорации

Примечание:

- ◆ Перебить эффект можно другим **Мародером**.

УМНИК (4) 4шт.

Эффект: Требуется обязательного закрытия картой зомби на вашем ходу

Примечание:

- ◆ Для завершения своего хода игрок обязан разыграть на **Умника** карту зомби, совпадающую по числу или корпорации. Если нечем закрыть, то игрок тянет карты из колоды, пока не выпадет нужная.

АМБАЛ (5) 4шт.

Эффект: Следующий игрок пропускает ход

КОМБИНАЦИИ

Комбинация — это серия карт, выложенных за один ход. Умение находить и составлять комбинации — важная часть успешной игры. Поэтому, не смотря на количество карт у противников, партия может неожиданно закончиться в любой момент.

Комбинация проводится непрерывно. Все эффекты карт, участвующие в комбинации, вступают в силу по окончании хода игрока (кто и сколько берет карт, пропуск ходов), а уже после завершения комбинации игроки имеют право сделать ответные ходы картами **Маска** или **Бумеранг** (кроме тех ситуаций, когда партия игры завершается Комбинацией).

Ключевыми картами для проведения комбинаций являются:

СОБЫТИЯ — **Воришка, Авантюра, Приоритет**
ЗОМБИ — **Болван, Обжора, Умник, Кусака, Дон Лысар, Леди Мимика**

Внимание! Актуальные правила со всеми иллюстрациями и примеры некоторых комбинаций можно найти на сайте игры www.zombierunners.ru