



Версия 3.3.3

«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 (1x1)

Цель игры:

Игра идет до 60 очков.

АЛЬЯНСЫ (2x2)

Цели игры:

(2x2, 2x2x2, 2x2x2x2) Игра идет до 60 очков.

Партия идет до выхода 1-ого игрока из одной команды.

(3x3) Игра идет до 90 очков. Партия идет до выхода 2-х игроков из одной команды.

(4x4) Игра идет до 120 очков. Партия идет до выхода 2-х игроков из одной команды.

Примечание:

- ◆ 6-10 игроков (2x2x2, 2x2x2x2, 3x3, 4x4) при объединении 2-х колод
- ◆ каждый игрок команды располагается через одного соперника.
- ◆ возможность помогать команде событиями **Маска** и **Бумеранг**.
- ◆ событие **Воришка** 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 корпорацию «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: Требует 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**

Далее приведены примеры некоторых комбинаций с пояснениями:

Умник + Обжора



Предыдущая карта: Болван «Зонт»

Комбинация: Разыгрываем **Умника** по корпорации «Зонт», которого обязательно нужно закрыть картой зомби на вашем ходу, и эту роль выполняет **Обжора** той же корпорации.

Итог Комбинации:

♦ Игрок сбрасывает 6 очков.

Леди Мимика + Амбал



Предыдущая карта: Кусака «Колба»

Комбинация: В данной ситуации предыдущий игрок взял 2 карты и пропустил свой ход. На нашем ходу мы принимаем решение скинуть больше очков, и благодаря **Леди Мимике** из двух эффектов предыдущей карты зомби выбираем «Разыграть карту зомби». Следом не спеша выходит **Амбал**.

Итог Комбинации:

- ◆ Игрок сбрасывает 10 очков.
- ◆ Следующий игрок пропускает ход.

Крикун + Леди Мимика



Предыдущая карта: Махинатор «Звезда»

Комбинация: У игрока который ходит, осталось 2 карты — **Крикун** и **Леди Мимика**. При завершении партии этой комбинацией, благодаря **Леди Мимике**, удваивается финиш-эффект **Крикуна**, и минус 15 очков зомби, превращаются в минус 30.

Итог Комбинации:

- ◆ Игрок завершает партию и списывает со своего счета 30 очков.

Авантюра + Кусака + Мистер Биг



Предыдущая карта: Модник «Щит»

Комбинация: Разыгрываем **Авантюру**, заменяем ненужные карты из руки и используем «Дополнительный ход по желанию». Следом выпрыгивает **Кусака**, у него выбираем эффект «Разыграть карту зомби», и завершаем комбинацию **Мистером Бигом** («Следующий игрок берет 4 карты и пропускает ход»).

Итог Комбинации:

- ♦ Игрок сбрасывает 8 очков.
- ♦ Следующий игрок берет 4 карты и пропускает ход.

Задиря + Дон Лысар + Леди Мимика



Предыдущая карта: Крикун (заказана «Звезда»)

Комбинация: Разыгрываем **Задирю** по заказанной корпорации «Звезда» у него выбираем, например, «Игрок слева берет 2 карты». После чего появляется **Дон Лысар** (**Дона Лысара** или **Леди Мимику** можно дополнительно разыгрывать на своем ходу на выложенную вами карту), который задействует оба эффекта **Задиря** («Игрок слева берет 2 карты» + «Игрок справа берет 2 карты»). И завершает комбинацию **Леди Мимика** (повторяет предыдущий эффект, созданный **Доном Лысаром** «Игрок слева берет 2 карты» + «Игрок справа берет 2 карты»).

Итог Комбинации:

- ♦ Игрок сбрасывает 12 очков.

- ♦ Игрок слева берет 6 карт.
- ♦ Игрок справа берет 4 карты.

Болван + Болван + Болван + Болван



Предыдущая карта: **Задира «Звезда»**

Комбинация: Разыгрываем **Болвана** по корпорации «Звезда» и благодаря эффекту «Можно разыграть еще одного **Болвана** на вашем ходу» за ним появляются трое остальных.

Итог Комбинации:

- ♦ Игрок сбрасывает 4 очка.

Воришка + Кусака + Мародер + Приоритет + Барон Злорад



Предыдущая карта: **Обжора «Звезда»**

Комбинация: В начале своего хода разыгрываем **Воришку**, вытаскиваем карту у особо улыбчивого игрока и применяем «Дополнительный ход по желанию». Ложим **Кусаку**, у которого выбираем эффект «Разыграть карту зомби» и следом **Мародера** по числу зомби (3). Далее выкладываем **Приоритет**, который даёт нам право продолжить свой ход, после чего завершаем комбинацию **Бароном Злорадом** («Другие игроки берут по 2 карты»).

Итог Комбинации:

- ♦ Игрок сбрасывает 11 очков.
- ♦ Другие игроки берут по 2 карты.

Умник + Кусака + Кусака + Барон Злорад + Дон Лысар + Леди Мимика



Предыдущая карта: Мародер «Колба»

Комбинация: Разыгрываем **Умника** по корпорации «Колба» после чего появляются два **Кусаки**. У первого выбираем эффект «Разыграть карту зомби», а у второго «Следующий игрок берет 2 карты и пропускает ход» следом по корпорации выкладываем **Дона Лысара (Дона Лысара** или **Леди Мимику** можно дополнительно разыгрывать на своем ходу на выложенную вами карту), который задействует оба эффекта предыдущего **Кусаки** («Разыграть карту зомби» + «Следующий игрок берет 2 карты и пропускает ход»). Затем на сцене появляется **Мистер Биг** («Следующий игрок берет 4 карты и пропускает ход») и завершает комбинацию **Леди Мимика** (повторяет эффект «Следующий игрок берет 4 карты и пропускает ход»).

Итог Комбинации:

- ◆ Игрок сбрасывает 25 очков.
- ◆ Следующий игрок берет 10 карт и пропускает ход.

RAINFORT

Настольная карточная игра «Zombie Runners»

© RAINFORT, 2023. Все права защищены.