



www.zombierunners.com

## «ZOMBIE RUNNERS» Настольная карточная игра

### ОБ ИГРЕ

Игроков: 2-4 (5-8 при объединении 2 колод)  
Возраст: от 13 лет  
Время игры: от 30 минут  
Комплектация игры: Колода 52 карты, Правила  
Размер карт: POKER (63,5 x 89 мм)

**Zombie Runners (Зомби Раннерс)** — настольная карточная игра с простыми правилами и ураганной динамикой. Высокий темп игры, продуманный баланс, комбинации карт и максимум позитива — все это вы найдёте в **Zombie Runners!**

Не дайте соперникам шанс прийти первыми! В вашем арсенале сообразительность, удача и множество тактических решений. Воруйте карты, защищайтесь от зомби, натравливайте их на других игроков и станьте победителем всеми возможными способами.

Соберитесь с друзьями и устройте соревнования в **Zombie Runners**. Незабываемое и увлекательное времяпровождение в кругу семьи, компании друзей или на вечеринке, гарантировано!

### РЕЖИМЫ ИГРЫ

#### ДУЭЛЬ (1x1)

В начале игры раздают по 6 карт каждому игроку.  
Игра идет до 60 очков.

#### АЛЬЯНСЫ (2x2)

В начале игры раздают по 6 карт каждому игроку.  
(2x2) Игра идет до 60 очков.  
(2x2x2) Игра идет до 60 очков.  
(2x2x2x2) Игра идет до 60 очков.  
(3x3) Игра идет до 90 очков.  
(4x4) Игра идет до 120 очков.

- ◆ 2x2x2, 2x2x2x2, 3x3, 4x4 игрока при объединении 2-х колод.
- ◆ каждый игрок команды располагается через одного соперника.
- ◆ возможность помогать команде событиями **Скрыться** и **Бумеранг**
- ◆ воровать карты можно только у соперников.
- ◆ партия завершается при выходе одного из игроков команды, очки подсчитывает и записывает проигравшая команда.

#### МАРАФОН (3-4)

В начале игры раздают по 6 карт каждому игроку.  
Игра идет до 60 очков.  
◆ каждый сам за себя.  
◆ 5-8 игроков при объединении 2-х колод.

### ПРАВИЛА

#### Цель игры

Избавится от всех своих карт и набрать наименьшее количество очков. Проигравшим становится тот, у кого по итогам нескольких партий наберется больше 60 очков зомби. Если игрок набирает ровно 60 очков, то его счет обнуляется. Также существует альтернативный вариант завершения игры, когда победителем становится игрок, набравший минус 60 и более минус очков, получая титул «Легендарный Раннер».

#### Состав колоды и механика карт

Колода состоит из 52 карт. Из них 40 карт зомби (20 обычных, 12 лакеев, 4 дипломата и 4 босса) и 12 карт событий. Карты зомби имеют очки, корпорацию (щит, звезда, зонт, био) и большинство из них обладают эффектами. Карты событий содержат только эффекты.

#### 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. Затем числа сравниваются и победителем становится тот, у кого больше очков. Если у игроков одинаковая сумма, то они тянут повторно.

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

#### Ход игры

Игра начинается по часовой стрелке. Игроки могут прятать свои карты в руках, чтобы скрыть их количество. Каждый игрок на своем ходу должен положить карту в соответствии с одним из совпадений: очки зомби, корпорация, выполнение эффекта карты или карту события. Когда игрок не может положить карту согласно правилам, тогда он берет карту из колоды, и если она не подходит, то игрок оставляет ее у себя и ход переходит к следующему игроку.

Если заканчиваются карты в колоде, верхняя карта сброса остается на месте, а все остальные карты перемешиваются игроком, которому требуется карта, затем формируется новая колода и игра продолжается.

#### Партия игры

Завершает партию игрок, который первый избавился 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. Очки каждого игрока записываются в таблицу.

### 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.

Перед началом комбинации рекомендуется предупредить других игроков (например, словом "Комбо").

Комбинация проводится непрерывно. Все эффекты карт, участвующие в комбинации, вступают в силу по окончанию хода игрока (кто и сколько берет карт, пропуск ходов), а уже после комбинации игроки имеют право сделать ответные ходы картами **Скрыться** или **Бумеранг**.

Ключевыми картами для проведения комбинаций являются: **СОБЫТИЯ** — **Воришка**, **Авантюра**, **Приоритет**  
**ЗОМБИ** — **Умник**, **Кусака**, **Дон Лысар**, **Леди Мимика**

Например, пара несложных комбинаций:

#### 2 КАРТЫ: Умник + Обжора

Предыдущая карта: **Болван** «Зонт»

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

#### 3 КАРТЫ: Авантюра + Кусака + Мистер Биг

Предыдущая карта: **Модник** «Щит»

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

### ЭФФЕКТЫ КАРТ И ИГРОВЫЕ МОМЕНТЫ

#### СОБЫТИЯ

#### СКРЫТЬСЯ - 4шт.

Эффект: Отменяет все разыгранные против вас эффекты на этом ходу

Примечание:

- ◆ Можно разыграть если нет подходящей карты на вашем ходу.
- ◆ Можно завершить партию положив последней, кроме случая с **Крикуном**.

#### **БУМЕРАНГ • 2шт.**

Эффект: Возвращает все разыгранные против вас эффекты на этом ходу

Примечание:

- ◆ Можно разыграть если нет подходящей карты на вашем ходу.
- ◆ Можно завершить партию положив последней, кроме случая с **Крикуном**.
- ◆ Эффекты, возвращенные **Бумерангом**, могут быть возвращены обратно другим **Бумерангом**.

#### **ВОРИШКА • 4шт.**

Эффект: Забрать карту у другого игрока.  
Дополнительный ход (по желанию)

Примечание:

- ◆ При разыгрывании **Воришки** все показывают свои карты рубашками к разыгравшему эту карту, чтобы он наугад вытащил карту у любого игрока.
- ◆ Если у одного из игроков на руках остается 1 карта, то игрок может взять карту из колоды.
- ◆ В режиме **ДУЭЛЬ** можно своровать карту у соперника или взять из колоды.

#### **АВАНТЮРА • 1шт.**

Эффект: Замена любых карт в вашей руке.  
Дополнительный ход (по желанию)

Примечание:

- ◆ Карты для замены помещают вниз колоды в произвольном порядке.
- ◆ Карта **Авантюра** входит в число заменяемых, и можно заменить даже ее одну.

#### **ПРИОРИТЕТ • 1шт.**

Эффект: Забрать ход у другого игрока.  
Дополнительный ход (по желанию)

Примечание:

- ◆ Нельзя перебить первый ход раздающего.
- ◆ Можно скинуть в любой момент на своем ходу.
- ◆ Игрок, перед началом хода любого другого игрока, имеет возможность разыграть **Приоритет**, чтобы забрать ход.
- ◆ Закончив свой ход можно использовать **Приоритет** для продолжения своего хода.
- ◆ После разыгрывания **Приоритета** нельзя завершить партию картами **Скрыться** или **Бумеранг**. Можно разыграть последней картой **Воришку** или **Авантюру**, чтобы найти нужную карту.
- ◆ Нельзя перебить другим **Приоритетом** (при объединении двух колод).

### **БОССЫ**

#### **ДОН ЛЫСАР (5) 1шт.**

Эффект: У предыдущей карты с «Выбором эффекта» срабатывают оба эффекта

Примечание:

- ◆ Возможность дополнительно разыграть эту карту на своем ходу.
- ◆ Объединяет оба эффекта превращая их в один.

#### **ЛЕДИ МИМИКА (5) 1шт.**

Эффект: Повторяет эффект предыдущей карты зомби

Примечание:

- ◆ Возможность дополнительно разыграть эту карту на своем ходу.
- ◆ Удваивает финиш-эффект **Крикуна**.

#### **МИСТЕР БИГ (5) 1шт.**

Эффект: Следующий игрок берет 4 карты и пропускает ход

#### **БАРОН ЗЛОРАД (5) 1шт.**

Эффект: Другие игроки берут по 2 карты

### **ДИПЛОМАТ**

#### **КРИКУН (x4)**

Выбор эффекта:

- ◆ Сменить число зомби
- ◆ Сменить корпорацию

Финиш-эффекты:

- ◆ Завершая партию **Крикуном**, игрок списывает со своего счёта 15 очков.
- ◆ Если игрок, заканчивая партию разыграет **Крикуна** и следом **Леди Мимику**, то списывает со своего счёта 30 очков.
- ◆ Игрок, оставшийся только с **Крикунами** на руках, добавляет к своему счёту 15 очков за каждого **Крикуна**.

Примечание:

- ◆ Игрок может уходить в минус очки начиная с первой партии.
- ◆ Следующий игрок обязательно разыгрывает заказанную корпорацию или число зомби.
- ◆ Связка **Крикун + Мимика** — повторяет выбор эффекта.
- ◆ Перебить заказ можно другим **Крикуном**, а также **Доном Лысаром**.
- ◆ На Крикуна можно разыграть **Воришку** или **Авантюру**, чтобы найти нужную карту.
- ◆ Нельзя завершить партию, не выполнив условия **Крикуна** (например, картой события).

### **ЛАКЕИ**

#### **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

### **ОБЫЧНЫЕ**

#### **БОЛВАН (1) 4шт.**

Без эффектов

#### **ОБЖОРА (2) 4шт.**

Без эффектов

#### **МАРОДЕР (3) 4шт.**

Эффект: Следующая карта разыгрывается только по корпорации

#### **УМНИК (4) 4шт.**

Эффект: Требуется обязательного закрытия картой зомби на вашем ходу

Примечание:

- ◆ Если игрок сходил **Умником** и нечем закрыть, то карты берутся из колоды до тех пор, пока не выпадет нужная.

#### **АМБАЛ (5) 4шт.**

Эффект: Следующий игрок пропускает ход

## **RAINFORT**

© RAINFORT LLC, 2019. Все права защищены.  
Настольная карточная игра «Zombie Runners»