



Свинтусы так сильно увлеклись схваткой за звание лучшего офисного работника, что и не заметили, как начался зомби-апокалипсис! Теперь им предстоит сражаться не только друг с другом, но и с восставшими свиномертвецами, которые так и норовят заразить зомби-вирусом и отведать свежих мозгов! «Свинтус Зомби» — продолжение карточного бестселлера «Свинтус» для тех, кто пытается выжить в офисе. Теперь избавиться от всех карт на руке стало ещё сложнее — и ещё интереснее! Заражайте соперников зомби-вирусами, ищите спасительные вакцины и станьте первым, кто дотянется до победы своим костлявым копытом!

## Состав игры

- 56 цифровых карты
- 40 карт предписаний «Свинская бюрократия»
- 8 карт вирусов
- 8 карт вакцин
- Правила игры



## Цель игры

Победителем в партии становится тот игрок, кто первым избавится от всех своих карт. Он получает за эту партию столько очков, сколько карт осталось на руках у всех соперников. Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не наберёт 30 или более очков по сумме всех сыгранных партий. Он и станет абсолютным победителем игры.

Число участников	2	3-4	5-7	8+
До скольких очков играют	30	40	50	60

«Свинтус Зомби» отличается от обычного «Свинтуса» картами вирусов и вакцин. Если вы ещё ни разу не играли в «Свинтус», рекомендуем убрать эти карты из колоды, чтобы освоиться с базовыми правилами игры. Верните вирусы и вакцины в колоду, когда почувствуете себя готовыми бросить вызов нашествию свиномертвецов.

## Ход игры

В начале игры перемешайте колоду и сдайте каждому игроку **8 карт**. Положите колоду на середину стола лицевой стороной вниз. Раздающий игрок открывает верхнюю карту колоды и кладёт её рядом лицевой стороной вверх, закладывая начало игровой стопки. Затем игрок слева от него делает первый ход. Игроки ходят по очереди, пока кто-нибудь из них не избавится от всех своих карт.

## Подложи товарищу

В свой ход игрок должен выложить с руки в игровую стопку одну карту лицевой стороной вверх. Эта карта должна совпадать с той, на которую выкладывается, либо по цвету, либо по достоинству. Так, если верхняя карта игровой стопки — зелёная семёрка, на неё можно сыграть или любую зелёную карту, или семёрку любого цвета. Если у игрока нет подходящей карты (или он не хочет делать ход), он берёт на руку верхнюю карту колоды и, если она подходит, может сразу сыграть её. Затем ход переходит к следующему по часовой стрелке игроку.

## Свинтус!

Непосредственно перед тем, как выложить или передать другому свою *предпоследнюю* карту, игрок должен обвести всех соперников презрительным взглядом и произнести: «Свинтус!» Если он не сделает этого, любой из соперников может «поймать» его с одной картой на руках и заставить взять **3 карты** из колоды в качестве штрафа. Но сделать это можно только до того момента, пока следующий игрок не сделает свой ход.

## Перехват



Многие карты в колоде представлены как минимум двумя копиями (две синие пятёрки, два оранжевых «Хлопкопыта» и т. п.). Если кто-нибудь только что сыграл карту, другая копия которой есть у вас на руке, вы можете перехватить инициативу и, не дожидаясь своей очереди, выложить эту карту. Следующим будет ходить ваш сосед в текущем направлении хода игры.

## Перевод

Если игрок, ходящий перед вами, сыграл «Хапёж», вы можете выложить такую же карту (необязательно того же цвета). Тогда следующий за вами игрок будет тянуть уже 6 карт. При этом он также имеет право «перевести» карты дальше, навлекая ещё большие неприятности на следующего за ним игрока.

## Не мешкай!

«Свинтус» особенно интересен, когда игра идёт динамично. Если игрок в свой ход тянет время, он пропускает ход и берёт из колоды **2 карты**. Скорость игры вы можете регулировать сами, но мы рекомендуем ограничивать время раздумий конкретным временем — от 2 до 5 секунд. Аналогичное наказание в две карты и пропуск хода игрок получает, если ходит неправильно — неверно выполняет общие правила игры или указания конкретных карт. Разумеется, при этом он обязан исправить свою ошибку. Например, забрать на руку неправильно сыгранную карту.

## Заражение — новое правило!

Если в свой ход вы сыграли карту вируса или вакцины (на цифровую или особую карту того же цвета), игрок, который ходил *перед вами*, должен немедленно забрать себе на руку этот вирус или вакцину. Затем вы передаёте ход, как обычно.

**Исключение:** если вы играете вдвоём, сразу после заражения соперника сделайте ещё один ход. Таким образом, вы можете передать сопернику несколько вакцин и вирусов подряд.

## Перехват вируса — новое правило!

Если кто-нибудь сыграл карту вируса или вакцины, другая копия которой есть у вас на руке, вы можете немедленно выложить эту карту по обычным правилам перехвата. Сразу после этого игрок, сидящий *против хода игры* от вас, должен забрать на руку обе только сыгранные копии вируса или вакцины. Затем вы передаёте ход, как обычно.

## Чудесное исцеление — новое правило!

Если у вас на руке есть пара из подходящих друг другу карт вируса и вакцины (одинакового цвета), вместо своего хода вы можете сбросить эти карты и вызвать эффект чудесного исцеления. У каждой пары карт свой эффект исцеления, все они описаны ниже. Уберите сброшенные карты в коробку: они выходят из игры до конца партии. В начале следующей партии не забудьте замешать их обратно в колоду.

**Обратите внимание:** если это были ваши последние карты, партия на этом заканчивается. Вам даже не надо говорить «Свинтус!», потому что вы избавились от обеих своих карт сразу.

## Конец колоды, конец партии

Если колода подошла к концу, перемешайте игровую стопку (за исключением верхней карты) и используйте её как колоду. Как только игрок, соблюдая правила, выложил с руки последнюю карту, партия заканчивается.

## Цифровые карты

В игровом наборе 56 цифровых карт: четырёх цветов, с номиналом от 1 до 7, по две копии каждой, — что позволяет делать перехват.



## Карты предписаний

### Свинская бюрократия

Большинство карт предписаний существует в четырёх цветах — по две каждого цвета. Все эти карты можно играть на любую карту того же цвета или на другую такую же карту любого цвета. Исключение — серая карта «Полисвин», которую можно выложить на любую карту. Сразу после того, как игрок сыграл карту предписания, срабатывает её уникальное игровое свойство.

**Хапёж** — следующий игрок берёт на руку **3 карты** из колоды и пропускает свой ход.

**Перехрюк** — меняет направление игры: ход теперь передаётся против часовой стрелки (или по часовой, если сыграна вторая, четвёртая и т. д. карта «Перехрюк» за партию).

**Полисвин** — может быть выложен на любую карту, при этом игрок называет цвет карты, которую надо сыграть следующему игроку. «Полисвина» можно выкладывать, даже если у вас на руке есть другие подходящие карты. Вы можете выбрать любой из четырёх цветов, в том числе и тот, на который положили «Полисвина».

**Тихохрюк** — до тех пор пока сыгравший эту карту игрок не выложит карту в следующий раз, все игроки должны сохранять полное молчание. Нарушитель тишины снимает запрет раньше положенного, но берёт на руку **2 карты** из колоды.

**Хлопкопыт** — сразу после того, как сыграна эта карта, все игроки должны положить руку на колоду. Тот, чья рука оказывается верхней (последней), берёт из колоды **2 карты** на руку.



## Карты вирусов и вакцин

В игровом наборе 8 карт зомби-вирусов (по две карты каждого цвета) и 8 карт вакцин, которые исцеляют от этих вирусов (тоже по две каждого цвета). В свой ход вы можете сыграть вирус или вакцину по обычным правилам — на карту того же цвета. Но сразу после этого ваш сосед против хода игры должен забрать сыгранную вами карту вируса или вакцины. Таким образом, вирусы и вакцины никогда не задерживаются в игровой стопке.

Если у вас на руке есть пара из вируса и вакцины одного цвета, вы можете сбросить две эти карты, чтобы запустить эффект чудесного исцеления. Сброшенные карты удаляются из игры до конца партии. Что происходит при чудесном исцелении, зависит от пары сброшенных вами карт:

**Некрокашель и Грелка-горелка (красная пара)** — вы можете отдать по одной карте с руки своим соседям (игрокам справа и слева от вас).

**Мертвосопли и Уморин (зелёная пара)** — каждый соперник берёт на руку 2 карты из колоды.

**Скелетизм и Штыроид (жёлтая пара)** — вы можете поменяться всеми картами на руке с любым соперником по вашему выбору.

**Гнилозубье и Буравушка (синяя пара)** — каждый соперник должен показать с руки карту вакцины, а если у него нет вакцины, то берёт 3 карты из колоды.



## Советы и рекомендации

Размещайте колоду карт поближе к себе. Это позволит вам быстрее всех справиться с «Хлопкопытом». Если остальные игроки против, вы можете с недовольным видом согласиться с тем, чтобы колода карт и игровая стопка размещались в центре стола в одинаковой досягаемости от всех участников. Следите, чтобы никто не подвинул колоду ближе к себе. Старайтесь поддерживать высокий темп игры.

**Удачных игр — и не забывайте о главной заповеди «Свинтуса»:**  
**Подложи свинью товарищу!**

### Издатель:

© ООО «Мир Хобби», 2015  
[www.hobbyworld.ru](http://www.hobbyworld.ru)



**Общее руководство:** Михаил Акулов, Иван Попов

**Руководитель редакции:** Владимир Сергеев

**Выпускающий редактор:** Александр Киселев

**Редактор:** Петр Тюленев

**Корректор:** Ольга Португалова

**Игру тестировали:** Николай Ведяскин, Александр Колесников, Морфей де Кореллон, Екатерина Кузина, Алексей Лепехов, Екатерина Перегудова, Константин Пономарев, Илья Семёнов, Ольга Солдатова, Михаил Чевтаев, Елизавета Якименко

**Вопросы издания игр:** Николай Пегасов ([nikolay@hobbyworld.ru](mailto:nikolay@hobbyworld.ru))

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

**Разработка игры:**  
© ООО «Игрология», 2015  
[www.igrology.ru](http://www.igrology.ru)

**Информационная поддержка:**  
портал о настольных играх  
[www.tesera.ru](http://www.tesera.ru)

**Автор игры:** Тимофей Бокарев  
**Продюсеры:** Тимофей Бокарев, Иван Попов  
**Развитие и проработка:** Константин Селезнев  
**Художник:** Антон Квасоваров  
**Дизайнер:** Андрей Шестаков