

GAME MANUAL

resident evil™

[DECK BUILDING GAME]

Глава I. Концепция игры

Добро пожаловать в Resident Evil™ Deck Building Game. Это игра, где вы составляете себе колоду, начиная со скудных изначальных параметров. Колода, составляемая вами, представляет собой ваш Инвентарь, и включает в себя Медикаменты, Оружие или Боеприпасы. Ваша колода станет вашим спасательным кругом.

Глава II. Анализ карт

	(1) КАРТА ПЕРСОНАЖА Карты Персонажей используются для борьбы с Зараженными, с которыми вы будете сталкиваться на протяжении всей игры. Каждый Персонаж имеет особые свойства, которые могут изменить игру при их использовании. A) Тип карты B) Стартовый (он же и Максимальный) показатель здоровья персонажа C) Имя персонажа D) Уровни и Награды: (см. стр. 7 «Повышение Опыта») E) Эффекты: особые свойства персонажа. Будьте внимательны с особыми свойствами, в которых используется слово "CAN" – они могут быть использованы только один раз в указанное время!
	(2) КАРТЫ БОЕПРИПАСОВ Боеприпасы выступают в качестве основного ресурса. Эти карты используются Игроками для снаряжения своего Оружия, и как разменную монету (Золото), чтобы купить другие ресурсы. A) Тип карты B) Стоимость карты C) Наименование D) Бонус иконки: показывают, какие-либо дополнительные бонусы, которые дают Боеприпасы. В данном примере Боеприпас дает +10 патронов, и +10 золота.
	(3) КАРТЫ ОРУЖИЯ Карты оружия используются в бою, чтобы нанести повреждения Зараженным. Для большинства из них необходимы патроны, чтобы ими можно было нанести урон. Оружие будет вашим основным ресурсом, используемым для Повержения Зараженных. A) Тип карты B) Стоимость карты C) Название Оружия D) Тип оружия E) Требование по патронам: показывает то, сколько патронов нужно для использования (активации) оружия. F) Урон: показывает, какой ущерб будет от использования данного оружия. G) Свойство оружия: особые свойства оружия (если таковые имеются) активируются, когда оружие используется.
	(4) КАРТЫ ИНФИЦИРОВАННЫХ Карты Зараженных находятся только в Особняке (см. стр. 4 про Особняк). У игроков, при исследовании Особняка, есть высокий шанс встретить Зараженных. Когда это происходит, они должны победить их, используя все карты Оружия, которые у них есть на Руке, чтобы не стать ранеными или убитыми. A) Тип карты B) Наименование Зараженного C) Показатель Здоровья D) Эффект: особые свойства этого инфицированного, если таковые имеются. E) Урон: показатель Ущерба, который Зараженный наносит Атакующей стороне, если ему удастся выжить в бою. F) Награда: показывает, как много наград вы получаете, когда Зараженный терпит поражение. Чем сильнее Зараженные, тем выше награда для Персонажа.

 The image shows a card titled 'ROCKET LAUNCHER CASE' with a rocket launcher illustration. It has a gold border and a 'TOKEN' label in the top left corner. The card number '3' is in the top left, and 'M-012' is in the bottom right. The text on the card reads: 'Deal 1 "Rocket Launcher" Weapon card. Smash this card afterwards.'	(5) КАРТЫ-ЖЕТОНЫ Жетоны можно найти только в Особняке. Они представляют собой сверхмощное оружие, такое как Rocket Launcher или Gatling Gun. Возьмите на себя смелость войти в Особняк, и вы сможете отыскать эти мощные карты. A) Тип карты B) Наименование C) Эффект карты.
 The image shows a card titled 'GREEN HERB' with a green plant illustration. It has a gold border and an 'ITEM' label in the top left corner. The card number '20' is in the top right, and 'M-011' is in the bottom right. The text on the card reads: 'Smash this Item to Heal a Character's Health by 20. Or, you can smash this Item and another "Green Herb" Item from your hand to heal your Character's health by 40.'	(6) КАРТЫ-ЭЛЕМЕНТЫ Эти карты имеют полезные свойства, такие как исцеление, или увеличение максимального уровня здоровья. Некоторые Элементы могут быть найдены только в Особняке. Используйте их правильно и получите преимущество перед другими игроками. A) Тип карты B) Стоимость карты C) Наименование D) Эффект: особое свойство для Игрока.
 The image shows a card titled 'STRUGGLE FOR SURVIVAL' with an illustration of a character fighting. It has a gold border and an 'ACTION' label in the top left corner. The card number '30' is in the top right, and 'M-002' is in the bottom right. The text on the card reads: 'You can discard this card from your hand to lose the chance of 1 Weapon being used costing 40 Gold or less to 0. +1A +1B'.	(7) КАРТЫ-ДЕЙСТВИЯ Эти карты обладают серьезным воздействием, предоставляя бонусы, которые пригодятся Игроку, стремящемуся победить Зараженных. A) Тип карты B) Стоимость карты C) Наименование D) Эффект: особое свойство для Игрока. E) Бонус иконки: дополнительные бонусы, которые вы получаете во время разыгрывания карты

Глава III. Необходимое для игры

- 1-4 Игроков
- Игровые принадлежности (кубики, мелочь и т.д.) или ручка и бумага для отслеживания состояния Здоровья у Игроков

Глава IV. Структура поля



- A) Ресурсная область
- B) Область Игрока
- C) Пул Сброса игрока
- D) Инвентарная область
- E) «Особняк»

Пространство в центре игрового стола называют Ресурсной областью **A**, где располагаются 18 различных стопок карт (т.н. стопки Ресурсов) лицом вверх. Игроки могут купить эти карты, уплатив цену золота, которая указана в их стоимости.

Состав Ресурсов, размещаемых в этой части игрового поля, будет различным, в зависимости от того, какой сценарий вы разыгрываете. Однако есть Базовые Ресурсы [Basic Resources], которые всегда присутствуют при любом варианте игры. К ним относятся:

BASIC RESOURCES PILES:

- | | |
|-----------------|---|
| (1) "Ammo X 10" | (4) "Handgun" и "Burst-Fire Handgun" * |
| (2) "Ammo X 20" | (5) "Combat Knife" и "Survival Knife" * |
| (3) "Ammo X 30" | (6) "Green Herb" |

* Объедините и замешайте их в кучу

У каждого Игрока есть свои: Игровое пространство **B**, колода Сброса **C** и Инвентарь **D**. Всякий раз, когда разыгрывается карта с Руки, Игрок выкладывает ее на Игровое пространство лицевой стороной вверх. В конце хода каждого Игрока, все карты, которые были разыграны, и те, что остались в Руке, помещаются в Сброс. Всякий раз, когда игрок покупает или получает карту, он сразу же выкладывает ее в Сброс.

Еще одна область, располагающаяся рядом с Ресурсным пулом, называется Особняк **E**. Особняк включает в себя, наряду с картами Зараженных, мощные виды оружия и различные предметы. Замешайте их в одну стопку и положите лицом вниз рядом с Ресурсной областью. В состав этих карт входит следующие:

- Все карты Зараженных (всего 33)
- Все карты-маркеры (всего 2)
- Все карты «Yellow Herb» (всего 3)

Глава V. Основные Установки Игры

(1) ВЫБЕРИТЕ, КТО ПЕРВЫЙ ХОДИТ!

Случайным образом определите первого Игрока. Игра идет по часовой стрелке от первого Игрока.

(2) ПОДБЕРИТЕ ПЕРСОНАЖА!

Начиная с первого Игрока, каждый Игрок случайным образом выбирает Персонажа из 10-ти предложенных. Неиспользуемых Персонажей уберите обратно в коробку.

Глава VI. Режимы Игры

(1) СЮЖЕТНЫЙ РЕЖИМ ИГРЫ

Для игры необходимо: от 1 до 4 Игроков.

Примерное время игры: от 45 мин до 1 часа.

Смертельный вирус, возвращающий к жизни недавно умершего, возникает снова в пригороде. Перемещаясь под покровом ночи, вы пытаетесь проникнуть в эпицентр – в старый, ветхий Особняк. Тем временем, чудовищные животные и мерзости, созданный вирус, заражающий живых существ, бросился в погоню.

Забегав в особняк, вам предстоит найти другой выход. Шагнете ли вы смело в бездну и найдете выход, или же станет жертвой одного из Инфицированных?

ШАГ 1: УСТАНОВКА СЦЕНАРИЯ «ПЕРВЫЙ ТАЙМЕР»!

Сюжетный режим предназначен для игры с любой комбинацией карт. Вы можете играть всего лишь с 10, или со всем. Для первой игры предлагаем следующий набор карт:

ПЕРВЫЕ ЧАСЫ:

- | | | | |
|-----------------------------|----------------------|--|--|
| • [Basic Resources] | • Deadly Aim | • Grenade | • Bolt-Action Rifle & Semi-Automatic Rifle* |
| • Umbrella Corporation | • Shattered Memories | • Six Shooter | • Assault Machine Gun & Full-Bore Machine Gun* |
| • Mansion Foyer | • The Merchant | • Pump-Action Shotgun & Automatic Shotgun* | |
| • Escape from the Dead City | • Reload | | |

* Объедините и замешайте их в кучу

ШАГ 2: НАБОР ИНВЕНТАРЯ И ПОДГОТОВКА «РУКИ»!

Каждый Игрок берет 7 карт "Ammo X 10", 1 карту " Handgun ", и 2 карты " Combat Knife " из Ресурсной области. Каждый Игрок тасует эти 10 карт и кладет их лицом вниз стопкой около себя (т.н. «Инвентарь»). Пять верхних карт из этой стопки вытаскиваются и формируют начальную Руку Игрока.

А) КОНЕЦ ИГРЫ И УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ: ЗАРАБОТАЙ БОЛЬШЕ НАГРАД ДО ТОГО КАК "Uroboros Aheri" БУДЕТ ПОБЕЖДЕН!



Игра заканчивается, как только Игрок побеждает самого мощного Зараженного в Особняке. В этом базовый наборе им является "Uroboros Aheri".

Когда "Uroboros Aheri" будет побежден, каждый Игрок должен подсчитать свои Награды. Игрок с самым высоким показателем, становится победителем. При одинаковом наборе Наград побеждает Игрок с лучшим показателем Здоровья на момент окончания игры. Если и они одинаковы, то оба объявляются победителями.

В) ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС: 1 ДЕЙСТВИЕ, 1 ПОКУПКА, 1 ИССЛЕДОВАНИЕ, СБРОСИТЬ ВСЕ КАРТЫ И НАБРАТЬ ВНОВЬ ПЯТЬ!

Каждый игрок начинает свой ход со следующим:

- 1 Действие
- 1 покупка
- 1 Исследование

Игрок может сделать любое из следующих 5 действий в любом порядке, в котором он захочет:

- (1) Разыграть Действие
- (2) Разыграть Предмет
- (3) Активировать свойство карты Персонажа (если условия позволяют)
- (4) Исследовать Особняк
- (5) Купить Ресурс

(1) РАЗЫГРАТЬ ДЕЙСТВИЕ(Я)

Каждый Игрок начинает свой ход с 1 Действием. Разыгрывая Действие используется 1 карта Действий, но некоторые карты позволяют Игрокам совершать дополнительные Действия во время своей хода.

Разыгрывая Действие, необходимо выложить карту лицом вверх в Игровую зону, затем выполнить эффекты, перечисленные на карте Действия, начиная со свойств Бонус Иконок, и потом сам текст.

Игрок должен закончить все свойства карты Действия, до того как разыгрывать новую карту. Если Игрок не может выполнить все из перечисленных эффектов, то делает столько, сколько он может. Любая разыгранная карта Действия, остается в Игровой зоне до конца хода. Некоторые Действия предоставляют дополнительные Патроны или Золото. Не забудьте добавить их при Исследовании или Покупке в свой ход.

(2) РАЗЫГРАТЬ ПРЕДМЕТ(Ы)

Разыгрывая Предмет, необходимо выложить карту лицом вверх в Игровую зону, затем выполнить эффекты, перечисленные на карте Предмета, сверху вниз. Если Игрок не может выполнить все из перечисленных эффектов, то делает столько, сколько он может. Любая разыгранная карта Действия, остается в Игровой зоне до конца хода. Вы можете разыграть во время вашего хода столько Предметов, сколько вы хотите.

(3) АКТИВИРОВАТЬ СВОЙСТВО КАРТЫ ПЕРСОНАЖА (ЕСЛИ УСЛОВИЯ ПОЗВОЛЯЮТ)

Для использования свойства Персонажа, должны быть правильные условия. Если это так, вы можете активировать его. Некоторым Персонажам (например, Chris Redfield) не нужно прокачивать 1 Уровень наградами, чтобы оно стало активно – оно дано изначально. Свойства Персонажей со словом "CAN" могут быть использованы только один раз во время хода.

(4) ИССЛЕДОВАНИЕ ОСОБНЯКА

Когда Персонаж Исследует Особняк, разыгрывается все его Оружие, которое он будет использовать, наряду с требуемыми Боеприпасами (если таковые имеются), чтобы собственно активировать это Оружие. Каждое оружие может быть использовано только один раз, если не указано что-то иное. Если на каком-либо используемом оружии есть те или иные свойства, они должны быть активированы в этот момент.

После выполнения вышесказанного, вскрывается верхняя карта Особняка. Если раскрывается Зараженный, обратите внимание, нет ли какого-то эффекта на карте. Если таковой имеется, примените его. Затем подсчитайте, если общее повреждение Игрока превышает или равняется здоровью Зараженного, то Зараженный считается побежденным. Карта Зараженного прикладывается к карте Персонажа игрока, и ее значение Награды добавляется к общему числу Персонажа.

ПОВЫШЕНИЕ ОПЫТА!

Когда Персонаж заслужил определенную сумму (или более) из указанных Наград, то Персонаж «повышает свой уровень». Это дает вам доступ к более мощным свойствам для вашего побега. Когда Персонаж достигает 2-го уровня, то может использовать свойства обоих своих уровней.

Если Персонаж не в состоянии победить Инфицированного, Зараженный набрасывается на Персонажа, нанося Урон, указанный на карте (плюс модификаторы, если есть). Непобежденные Зараженные перемещаются в нижнюю часть стопки Особняка. Заметим, что некоторые Инфицированные оказывают воздействие, когда они еще НЕ побеждены. Будьте уверены, чтобы применили эти эффекты, если вы не хотите, чтобы ваш парень не пережил побега первым!

ШТРАФ ЗА ПОТЕРЮ ВСЕХ ОЧКОВ ЗДОРОВЬЯ ВАШЕГО ПЕРСОНАЖА

Если значение Здоровья Персонажа сводится к 0 или меньше, это означает, что Персонаж был смертельно ранен в сражении. Переверните карту Персонажа лицом вниз и перемешайте все карты вашего инвентаря и положите стопкой рядом, лицом вниз. Все карты, приложенные к Персонажу до настоящего времени, остаются.

Когда подойдет ваша очередь, переверните своего Персонажа лицом вверх. Сократите максимальное значение Здоровья вашего Персонажа на 20, наберите 5 новых карт из инвентаря, и пропустите этот ход. Если максимальное значение Здоровья вашего Персонажа после этой манипуляции 0 или меньше, то ваш Персонаж умер, и для вас игра окончена.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ

Некоторые виды Оружия, такие как Shotguns, позволяют Персонажам выполнять Исследование несколько раз за ход. Если при этом вытаскиваются несколько Инфицированных, то общая сумма наносимого повреждения должна быть равна или превышать общее значение их показателя Здоровья. Если это не так, то игрок получает общий Ущерб от всех вскрытых карт Инфицированных. После этого все разыгранные карты Зараженных, которые не были побеждены, необходимо переместить в низ стопки Особняка.

ПРИМЕР: Tylar имеет 40 патронов (Ammo) и использует помповое ружье (Pump-Action Shotgun), которое наносит 25 ед. Повреждения. Он использует 1 Исследование и раскрывает Bui Kichwa, который имеет 10 ед. Здоровья. Он решает использовать свою вторую Исследование и раскрывает Zombie (Female), который имеет 15 ед. здоровья. Их общий показатель Здоровья равен 25 ед. Повреждение Tylar, поэтому Зараженные побеждены. Однако, если бы вторым Зараженным был Licker (показатель здоровья которого составляет 40 ед.), то 25 ед. Повреждений Tylar не смогли бы преодолеть сумму показателей Здоровья Инфицированных, а потому Персонажу начислился бы общий Ущерб от всех выявленных Инфицированных.

НЕИНФИЦИРОВАННЫЕ КАРТЫ

Иногда, при Исследовании Особняка, вместо Зараженных может быть найдены карты Предметов или специальные Жетоны Оружия. В этом случае Персонаж, Исследующий Особняк, может решить брать или не брать такую карту. Если он берет ее, то выполняют перечисленные на карте эффекты. Если игрок решает не брать такие карты, то они помещаются в низ стопки Особняка.

(5) ПОКУПКА РЕСУРСОВ

При Покупке игрок может тратить свое Золото пришедшее ему в руку на приобретение Ресурсов, чтобы облегчить предстоящие сражения. Стоимость каждой карты указана в верхнем правом углу. Когда Игрок Покупает карту, они берут верхнюю карту стопки Ресурса, и помещает в свой Сброс. Если стопка Ресурса закончилась, игроки не могут Купить больше этот Ресурс. Если Игрок имеет возможность совершить несколько Покупок, он подсчитывает общую сумму Золота у себя на руке, и на эту общую сумму совершает Покупки. Покупки делаются по одной за раз. Вот пример Покупки ресурсов во время хода:



(6) ПРОЦЕДУРА ОКОНЧАНИЯ ХОДА

После вышеизложенного Игрок должен сбросить все карты из Персональной Игровой зоны и с Руки, и вновь набрать новые 5 карт. Затем ход переходит игроку, сидящему слева. Если игрок не может набрать новые 5 карт в Руку из-за недостаточного количества карт в Инвентаре, то берет столько, сколько сможет, затем перетасовывает свою колоду сброса, помещите ее лицом вниз, и добирает остальное.

(7) ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОПЦИИ СЮЖЕТНОГО РЕЖИМА

Используйте любой из ниже приведенных сценариев, если хотите больше разнообразить игру в Сюжетном режиме:

КЛАССИЧЕСКИЙ УЖАС:			
[Basic Resources] - Umbrella Corporation - Mansion Foyer - Deadly Aim	- Shattered Memories - Reload - Item Management - First Aid Spray	- Longbow - Grenade - Pump-Action Shotgun & Automatic Shotgun*	- Assault Machine Gun & Full-Bore Machine Gun* - Submission
Наличие многочисленных карт Оружия и Предметов в игре, и при умелом их использовании, позволит Игроку, эффективнее приспособиться к побегу			
ШПИОНСКИЕ ИГРЫ:			
[Basic Resources] - Umbrella Corporation - Ominous Battle - Escape from the Dead City	- Master of Unlocking - Item Management - Deadly Aim - First Aid Spray - Longbow	- Grenade - Six Shooter - Pump-Action Shotgun & Automatic Shotgun*	Assault Machine Gun & Full-Bore Machine Gun*
Несколько новых карт было добавлены в эту установку, в том числе карты, которые позволят Игрокам, например, украсть Вооружение других оставшихся в живых, добавив к своему арсеналу для сокрушения Инфицированных			
ЧО БЯРЕШЬ?			
[Basic Resources] - The Merchant - Ominous Battle - Reload - Deadly Aim	- Escape from the Dead City - Master of Unlocking - Submission	- Grenade - Six Shooter - Pump-Action Shotgun & Automatic Shotgun*	- Assault Machine Gun & Full-Bore Machine Gun* - Bolt-Action Rifle & Semi-Automatic Rifle*
С изменением сценария появляются новые Ресурсы доступные для покупки как раз в то время, когда Зараженные сплотились. Merchant появляется в самых неожиданных местах, чтобы предложить Вам: "У меня много хорошего для продажи, Незнакомец".			
ЗАКАЛЕННЫЙ В БИТВАХ ВЕТЕРАН:			
[Basic Resources] - The Merchant - Umbrella Corporation - Mansion Foyer	- Shattered Memories - Reload - Deadly Aim - Submission	- Longbow - Six Shooter - Pump-Action Shotgun & Automatic Shotgun*	- Assault Machine Gun & Full-Bore Machine Gun* - Bolt-Action Rifle & Semi-Automatic Rifle*
Вы пережили долгий путь, чтобы встретиться лицом к лицу с последней волной Зараженных. Только те, кто обладает сильной волей и храбрым сердцем, смогут выстоять и спасти свою жизнь.			

* Объедините и замешайте их в кучу

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ 1: ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ РЕСУРСЫ

Когда Игроки станут более опытными, они могут попробовать свои комбинации Ресурсов: каждый Игрок выбирает по одной из стопок ресурсов (по одной за раз), пока не выложите все 18 стопок Ресурсов. Однако это не отменяет использования каждый раз [Basic Resources].

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ 2: ВЫБОР СЛОЖНОСТИ ИГРЫ

Ниже вам предлагаются различные установки для удовлетворения ваших потребностей:

Облегченный уровень: Все Инфицированные получают –10 ед. Здоровья, –10 ед. Ущерба, а их свойства не являются активными.

Тяжелый уровень: Все Инфицированные получают +10 ед. Здоровья, +10 ед. Здоровья, а их свойства применяются два раза.

Профессиональный уровень: Применяются все правила Тяжелого уровня сложности. Кроме того, если Зараженные не побеждены, он остается лицом вверх, и его надо победить, прежде чем игроки смогут продвинуться дальше. Инфицированные, лежащие лицом вверх, должны быть атакованы Персонажем в свой ход, пока он не будет побежден. Когда вы решите атаковать вскрытых Инфицированных, вы используете Исследование, чтобы сделать это. Вы не можете Исследовать Особняк, пока вскрытые Инфицированные не побеждены. Персонажи, которые сводят свой показатель Здоровья к 0 или меньше в этом режиме – выходят из игры и более не возрождаются.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ 3: АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ СТАРТОВЫЙ ИНВЕНТАРЬ

Игроки также могут играть Персонажами с конкретными стартовым Инвентарем в целях повышения интереса к игре. Приведенный перечень таких вариантов стартового Инвентаря применяется также и для Режимы «Наемники» (см. ниже на стр. 11).

ADA WONG	7x Ammo x10, 2x Mater of Unlocking , 1x Handgun
ALBERT WESKER	7x Ammo x10, 2x Handgun, 1x Mater of Unlocking
BARRY BURTON	6x Ammo x10, 1x Deadly Aim, 2x Handgun, 1x Reload
CHRIS REDFIELD	7x Ammo x10, 1x Pump-Action Shotgun, 2x Melee,
CLAIRE REDFIELD	6x Ammo x10, 2x Ammo x20, 2x Assault Machine Gun
JACK KRAUSER	6x Ammo x10, 4x Combat Knife
JILL VALENTINE	7x Ammo x10, 2x Grenade, 1x Handgun
LEON S. KENNEDY	7x Ammo x10, 2x Handgun, 1x Reload
REBECCA CHAMBERS	7x Ammo x10, 1x First Aid Spray, 1x Green Herb, 1x Shattered Memories
SHEVA ALOMAR	7x Ammo x10, 1x Deadly Aim, 2x Bolt-Action Rifle

(2) РЕЖИМ ИГРЫ – НАЕМНИКИ

Для игры необходимо: от 1 до 4 игроков.
Примерное время игры: от 30 мин до 45 мин.

Вы и ваша команда были выброшены посреди огромной толпы Зараженных. Ваша задача: разрушить все вокруг вас быстро и своевременно. Для каждого побежденного Зараженного вам обещана большая Награда за вашу храбрость.

НОВЫЕ КАРТЫ!

Исключительно для режима Наемник вводится новый тип карты:



БОНУСНЫЕ КАРТЫ

Бонусные карты используются только в режиме Наемник и располагается исключительно в Особняке.

- A) Тип карты
- B) Наименование
- C) Эффект: выполните это свойство, когда карта разыгрывается в Особняке.

ШАГ 1:ВАРИАНТЫ РАЗВИТИЯ СОБЫТИЙ

Так же как и в Сюжетном режиме, предлагаем вам несколько сценариев для игры и в этом режиме. Попробуйте каждый из них, а затем, быть может, вы сможете придумать свои собственные сценарии.

СПЕЦНАЗ:

- | | | | |
|------------------------|-----------------------|--|--|
| • [Basic Resources] | • First Aid Spray | • Reload | • Assault Machine Gun & Full-Bore Machine Gun* |
| • Deadly Aim | • Shattered Memories | • Grenades | • Six Shooter |
| • Item Management | • Master of Unlocking | • Pump-Action Shotgun & Automatic Shotgun* | |
| • Umbrella Corporation | • Ominous Battle | | |

Командный Инвентарь будет ключом в этом бою. Если вы обнаружили, что показатель вашего Здоровье на исходе, вы всегда можете Купить у одного из ваших товарищей по команде Спрей Первой Помощи [First Aid Spray].

ОГРАНИЧЕННОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ:

- | | | | |
|---------------------|-----------------------|--|--|
| • [Basic Resources] | • Master of Unlocking | • Bolt-Action Rifle & Semi-Automatic Rifle* | • Pump-Action Shotgun & Automatic Shotgun* |
| • Deadly Aim | • Ominous Battle | • Assault Machine Gun & Full-Bore Machine Gun* | |
| • The Merchant | • Shattered Memories | | |
| • Item Management | • Grenades | | |
| • Mansion Foyer | • Six Shooter | | |

Не перемещайтесь впустую, поскольку у вашей команды будет на один или два Действия за ход меньше. Используйте все пункты свойств карт, и вы выйдете победителями!

МАСТЕР НА ВСЕ РУКИ:

- | | | | |
|-----------------------------|-----------------------|---|--|
| • [Basic Resources] | • Item Management | • Pump-Action Shotgun & Automatic Shotgun* | • Grenades |
| • Escape from the Dead City | • Shattered Memories | • Bolt-Action Rifle & Semi-Automatic Rifle* | • Assault Machine Gun & Full-Bore Machine Gun* |
| • Reload | • Master of Unlocking | | • Six Shooter |
| • Deadly Aim | • The Merchant | | |

Не перемещайтесь впустую, поскольку у вашей команды будет на один или два Действия за ход меньше. Используйте все пункты свойств карт, и вы выйдете победителями!

* Объедините и замешайте их в кучу

ШАГ 2: ИЗМЕНЕНИЕ ОСОБНЯКА!

Удалите следующие карты из Особняка характерные для Сюжетного режима игры:

- 2 Token cards
- “Yellow Herb” (всего 3)
- “Hunter” (всего 2)
- “Nemesis T-Type”
- “Uroboros Aheri”
- “El Gigante”

Затем добавьте Бонусные карты Особняка. Перемешайте все карты Особняка, и поместите получившуюся колоду в соответствующее место на игровом поле.

ШАГ 3: ПОДГОТОВКА ПЕРСОНАЛЬНОГО СТАРТОВОГО НАБОРА ИНВЕНТАРЯ!

Для каждого Персонажа составляется персональный стартовый набор Инвентаря (см. стр. 9).

ШАГ 4: ПОДГОТОВЬТЕСЬ РЕГУЛИРОВАТЬ СЧЕТЧИК!

Как и в прошлом режиме игры, вам потребуются маркеры и счетчики.

А) КОНЕЦ ИГРЫ И УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Команда, набравшая наибольшее количество наград, объявляется победителем. Если Здоровье всех Персонажей в команде сводится к 0 (а то и меньше), то команда выбывает из игры сразу. Если команды набирают равное количество наград, то та команда, у кого больше Здоровья на момент окончания игры, объявляется победителем. Игра предусматривает 15 ходов, но они могут быть увеличены за счет карт "Time Bonus" из Особняка.

В) ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

РЕЖИМ НАЕМНИКИ протекает в командах. Каждый Игрок может представлять собой команду (1 vs 1 vs 1 vs 1, т.н. «каждый сам за себя»), 2 Команды (2 против 2) или, если один игрок более опытный, чем другие, то 1 против 3.

РЕЖИМ НАЕМНИКИ использует все правила СЮЖЕТНОГО РЕЖИМА, за исключением того, что, когда Зараженные терпят поражение, они начинают или продолжает Комбо Пул [Combo Pile] (см. ниже "Серии Комбо").

КАЖДАЯ ИГРА ПРЕДУСМАТРИВАЕТ 15 ХОДОВ. Каждый раз, когда каждая команда заканчивает свой ход, количество оставшихся ходов сокращается. Есть способы увеличить, добавляя больше времени, что может позволить вам значительно увеличить ваш счет, расширяя Серии Комбо. То, как вы хотите играть, зависит от вас и вашей команды.

С) ДРУГИЕ ПРАВИЛА

СЕРИИ КОМБО

Серии Комбо – это серия пораженных Инфицированных, появившийся в результате Исследования Особняка Персонажами. Правила при Исследовании остаются аналогичными Сюжетному режиму игры (см. стр. 7).

Для того чтобы собрать такую Серию, команды должны побеждать Зараженных всякий раз, когда предпринимают попытку Исследования. За каждого побежденного Инфицированного при таком условии команда заработает больше Наград.

Когда Зараженный терпит поражение, он перемещается в Комбо Пул команды. Если в конце хода команды, у них есть Серия Комбо, но очередного Инфицированного в этот ход победить не удалось, Награды должны быть подсчитаны и записаны команде.

Для определения общей Награды в Серии Комбо необходимо суммировать количество наград у каждого Инфицированного в Серии, а затем умножить эту сумму на количество карт в Серии. После того, как запишите общую Награду вашей команде, переместите все карты из Комбо Пула на дно стопки Особняка в любом порядке (по желанию команды).

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

В отличие от Сюжетного режима, уровни Персонажа определяются тем, насколько много наград заработала команда. Другими словами, члены команды разделяют заработанные Награды.

ШТРАФ ЗА ПОТЕРЮ ВСЕХ ОЧКОВ ЗДОРОВЬЯ ВАШЕГО ПЕРСОНАЖА

Если Здоровье Персонажа снижается до 0 или ниже в режиме Наемников, то Игрок выбывает из игры. Если Здоровье всех Персонажей в команде сводится к 0 или меньше, то команда проигрывает игру немедленно.

(3) РЕЖИМ ИГРЫ – ПРОТИВОСТОЯНИЕ

Для игры необходимо: от 2 до 4 игроков.

Примерное время игры: от 45 мин до 1 часа.

Вы успешно сбежали из Особняка, наряду со всеми другими оставшимися в живых. Но вдруг один поднимает оружие на другого, и так далее, что вытекает в большое противостояние. Теперь, чтобы остаться в живых, вы должны победить ваших выживших коллег!

ШАГ 1:ВАРИАНТЫ РАЗВИТИЯ СОБЫТИЙ

За основу берется любой из режимных (Сюжетный или Наемники) сценариев, просто добавьте карты "Struggle for Survival" и "Back to Back" к другим упомянутым, и уберите 2 любые стопки Ресурсов на ваш выбор (правило 18 стопок Ресурсов работает и здесь). Вот несколько сценариев предназначенных исключительно для режима Противостояние:

БЫСТРО И ЛЕГКО:

- | | | | |
|----------------------|-------------------------|---|--|
| • [Basic Resources] | • Item Management | • Grenades | • Pump-Action Shotgun & Automatic Shotgun* |
| • The Merchant | • Reload | • Submission | • Six Shooter |
| • Mansion Foyer | • Deadly Aim | • Bolt-Action Rifle & Semi-Automatic Rifle* | |
| • Shattered Memories | • Struggle for Survival | | |

Больше не всегда лучше, но будьте осторожны Magnum – это оружие, которое, безусловно, было сделано на такой день.

БОЛЬШИЕ ПУШКИ, БОЛЬШИЕ ВЗРЫВЫ:

- | | | | |
|-------------------------|----------------|---|--|
| • [Basic Resources] | • Back to Back | • Pump-Action Shotgun & Automatic Shotgun* | • Assault Machine Gun & Full-Bore Machine Gun* |
| • Ominous Battle | • Grenade | • Bolt-Action Rifle & Semi-Automatic Rifle* | |
| • Struggle for Survival | • Six Shooter | | |
| • Shattered Memories | • Longbow | | |
| • Mansion Foyer | • Submission | | |

Используйте эту установку, если это ваш стиль игры, когда покупается все, что взрывается и уничтожает.

Добавлено больше оборонительных карт вместе с большим "Trash" свойством и карт с большим Ущербом от Оружия.

ЭТО ВОЙНА:

- | | | | |
|-------------------------|----------------------|--|---|
| • [Basic Resources] | • Ominous Battle | • Longbow | • Bolt-Action Rifle & Semi-Automatic Rifle* |
| • Master of Unlocking | • Mansion Foyer | • Gatling Gun | • Rocket Launcher |
| • Struggle for Survival | • Shattered Memories | • Pump-Action Shotgun & Automatic Shotgun* | |
| • Back to Back | • Grenade | | |
| | • Six Shooter | | |

Ощутили, как вы со всем этим управитесь?! В этой расстановке самое мощное оружие в игре (Rocket Launcher и Gatling Gun) располагаются в Ресурсной зоне. Свали одним из них своих друзей, и они не смогут восстановиться до того как вы не приложите их наверняка. ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ, В ЭТОМ СЦЕНАРИИ БУДЕТ 19 СТОПОК, ВМЕСТО ОБЫЧНЫХ 18.

* Объедините и замешайте их в кучу

ШАГ 2: УБЕРИТЕ ОСОБНЯК С ПОЛЯ!

Этот режим игры не нуждается в Особняке, т.к. Персонажи теперь атакуют друг друга. Поэтому уберите его из поля.

ШАГ 3: НАБОР ИНВЕНТАРЯ И ПОДГОТОВКА «РУКИ»!

Каждый игрок берет 7 карт "Аmmo X 10", 1 карту " Handgun ", и 2 карты " Combat Knife " из Ресурсной области. Каждый Игрок тасует эти 10 карт и кладет их лицом вниз стопкой около себя (т.н. «Инвентарь»). Пять верхних карт из этой стопки вытаскиваются и формируют отправную Руку игрока.

В) УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

Когда Персонаж победил другого Персонажа, он получает 1 Награду. Когда персонаж зарабатывает 3 Награды, игра заканчивается, а такой игрок объявляется Победителем.

С) ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Когда ваш Персонаж решает совершить Исследование, то вместо верхней карты Особняка, он указывает Персонажа, чтобы атаковать его. Соблюдайте все правила, указанные в разделе «Исследование Особняка» (см. стр. 7), как если бы вы выявляли Зараженных.

Когда Здоровье Персонажа сводится к 0 (или меньше), атакующий Игрок может выбрать оружие из Инвентаря побежденного (из Руки или Сброса) и добавить эту карту в свой Сброс. Поверженный Игрок затем перемешивает все карты (соединяя карты Руки и сброса) и набирает 5 новых карт Руки, переворачивая при этом карточку своего Персонажа лицом вниз. Персонаж, с перевернутой карточкой, не может быть атакован. В следующий свой ход проигравший Игрок переворачивает карточку своего Персонажа, но пропускает ход.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ В РЕЖИМЕ ПРОТИВОСТОЯНИЕ

В отличие от двух других режимах игры, ТОЛЬКО ОДНА ЕДИНСТВЕННАЯ НАГРАДА ЯВЛЯЕТСЯ НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ УРОВНЯ В РЕЖИМЕ ПРОТИВОСТОЯНИЯ.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

Если Персонаж имеет более 1 Исследования, он может напасть на нескольких Персонажей, используя Оружие против другого Персонажа. Указав Персонажа, вы атакуете и вскрываете ваше оружие, выбирая, какое Оружие используется далее против Персонажа. Каждое Оружие может быть использовано только один раз, если на карте не указано иное.

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ 4: АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ СТАРТОВЫЙ ИНВЕНТАРЬ

Вы также можете стартовать с конкретным стартовым Инвентарем для каждого Персонажа. Эти пользовательские установки Инвентаря можно найти в предыдущих разделах (см. стр. 9).

Глава VII. Терминология игры

Есть некоторые специальные термины, используемые в этой игре. Заучите их хорошо и играйте правильно.

GAIN: Перемещение карты из области Ресурсов, Особняка, или из-за пределов игры в стопку сброса Игрока.

ATTACH: Принять карты и поместить их под вашего Персонажа.

OBTAIN: Перемещение карты в ваш Инвентарь, Сброс, или в Руку.

REVEAL: Когда игрок вскрывает карту, показывает ее всем игрокам, а затем возвращает ее туда, где она первоначально была.

TRASH: Перемещение карты в стопку ресурсов в области Ресурсов.

HEAL: Увеличение показателя Здоровья на указанное число. Вместе с тем, она не может превышать уровень максимального Здоровья.

REMOVE FROM THE GAME: Уберите карту в коробку, ее уже не будет в текущей игре.

EXPLORE: Вскрытие верхней карты Особняка.

+ X CARD(S): Добрать в Руку X карт из Инвентаря.

+ X EXPLORE: Игрок может Исследовать на X раз больше в этот ход.

+ X ACTION(S): Игрок может выполнить столько-то дополнительные действия в этот ход.

+ X BUY(S): Игрок может Купить на X раз больше в этот ход, если ему хватает на это Золота.

+ X GOLD: Игрок получает дополнительно X Золота для покупки Ресурсов.

+ X AMMO: Игрок получает дополнительно X патронов в свой ход, для снаряжения Оружия.

Глава VIII. Часто задаваемые вопросы

Вопрос: Может ли способность 1 уровня Jill Valentine добавлять Урон эффекту гранаты?

Ответ: Да, это так.

Вопрос: Подождите-ка! Ведь Rocket Launcher считается "Explosive", может ли Jill Valentine никогда не осуществлять "Trash" Rocket Launcher с тех пор, как у нее есть способность 2 уровня?

Ответ: Это правильно, Rocket Launcher всегда будет идти в ее Сброс.

Вопрос: Gatling Gun Majini говорит о том, что на каждые 10 Аммо у меня будет +5 урона. Этим подразумевается каждые 10 Аммо карты?

Ответ: Нет, свойство распространяется на каждые 10 Аммо в общей сложности у вас на руке. Например, если вы играли две карты "Аммо X 30", у вас есть всего 60 патронов, что в свою очередь, дает дополнительно +30 урона за счет свойства Gatling Gun Majini.



You can find the latest information, upcoming events, updated rules,
errata at our official web site:

<http://www.bandaicg.com/residentevil/>

Box Layout & Game Content

When putting away the cards, be sure to put them in the specified Slot Number, that way your game is better organized and is easier to set up the next time you play!

Slot no.	Card no.	Card name	Total amount	Slot no.	Card no.	Card name	Total amount
1	CH-001	Albert Wesker	1	24	MA-018	Time Bonus +1	1
1	CH-002	Leon S. Kennedy	1	24	MA-019	Time Bonus +2	1
1	CH-003	Claire Redfield	1	24	MA-020	Time Bonus +3	1
1	CH-004	Sheva Alomar	1	24	MA-021	Combo Bonus	2
1	CH-005	Barry Burton	1	24	MA-012 & MA-013	Rocket Launcher Case & Gatling Gun Case	2
1	CH-006	Ada Wong	1	25	MA-001	Majini	3
1	CH-007	Jack Krauser	1				
1	CH-008	Chris Redfield	1	25	MA-002	Zombie (Male)	2
1	CH-009	Jill Valentine	1	25	MA-003	Zombie (Female)	2
1	CH-010	Rebecca Chambers	1	25	MA-004	Zombie Butcher	3
2	WE-001	Grenade	5	25	MA-005	Bui Kichwa	3
3	WE-002	Longbow	5	25	MA-006	Licker	3
4	WE-003	Submission	5	25	MA-007	Nemesis (T-Type)	1
5	WE-004 & WE-005	Combat Knife & Survival Knife	11 & 1	25	MA-008	Hunter	2
6	WE-006	Six Shooter	5	25	MA-009	Mimicry Marcus	2
7	WE-007 & WE-008	Gatling Gun & Rocket Launcher	1 & 1	25	MA-010	Uroboros Aheri	1
8	WE-009 & WE-010	Handgun & Burst-Fire Handgun	9 & 1	25	MA-011	Dr. Salvador	3
9	WE-011 & WE-012	Assault Machine Gun & Full-Bore Machine Gun	4 & 1	25	MA-014	Gatling Gun Majini	3
10	WE-013 & WE-014	Pump-Action Shotgun & Automatic Shotgun	4 & 1	25	MA-015	Cerberus	3
11	WE-015 & WE-016	Bolt-Action Rifle & Semi-Automatic Rifle	4 & 1	25	MA-016	El Gigante	1
12	AC-001	Mansion Foyer	10	25	MA-017	Executioner	1
13	AC-002	Deadly Aim	5	26	AM-001	Ammo x10	28
14	AC-003	Shattered Memories	5	27	AM-002	Ammo x20	15
15	AC-004	Escape from the Dead City	10				
16	AC-005	Reload	5	28	AM-003	Ammo x30	15
17	AC-006	The Merchant	6	29	IT-001	Green Herb	6
18	AC-007	Umbrella Corporation	5	30	IT-002	Yellow Herb	3
19	AC-008	Back to Back	5	31	IT-003	First Aid Spray	5
20	AC-009	Item Management	5				
21	AC-010	Ominous Battle	5				
22	AC-011	Master of Unlocking	3				
23	AC-012	Struggle for Survival	5				

Credit

Game Design: Tylar Allinder

Graphic Design: Jack L. Huang
(Cloud 88 Design)

Game Development: Brian Toomay,
Anh Duc Do,
Alex Bykov,
Chris Spearman,
James Takenaka,
Justin Kho,
Ian Parker