

GAME MANUAL

Version 1.1

resident evil™

[DECK BUILDING GAME]

©CAPCOM. Licensed for use by BANDAI.

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. У всех Персонажей Базовый Урон равен 0 (см. стр. 7 новые правила Базового Урона). 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.

 (5) 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.	
 (6) 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	
 (7) КАРТЫ СОБЫТИЯ Карты События представляют собой специальные случаи и последствия, с которыми вы можете повстречаться, Исследуя Особняк. A) Тип карты B) Название События C) Эффект 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:

1. Все карты Зараженных (всего 30):
 - Reaper
 - Los Illuminados Monk
 - Guardian of Insanity
2. Все карты Событий (всего 5)

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 «НАЧАЛО УЖАСА»!

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:

НАЧАЛО УЖАСА:

- | | | | |
|---------------------|--------------------------|---|--|
| • [Basic Resources] | • Star-crossed Duo | • Riot Shotgun & Triple Barreled Shotgun* | • Russian Assault Rifle & Signature Special* |
| • Fierce Battle | • Uroboros Injection | | |
| • Gathering Forces | • Red Herb | | |
| • Desperate Escape | • Telescopic Sight Rifle | • Flash Grenade & Grenade Launcher* | |
| • Quirk of Fate | | | |

* 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 "Albert Wesker" БУДЕТ ПОБЕЖДЕН!



Игра заканчивается, как только Игрок побеждает самого мощного Зараженного в Особняке. В этом базовом наборе им является "Albert Wesker".

Когда "Albert Wesker" 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

*Вам нет нужды выполнять что-то из этого, если вы не хотите.

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
- (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 своего хода.

Разыгрывая Действие, необходимо выложить карту лицом вверх в Игровую зону, затем ПРЕЖДЕ чем выполнить эффекты, перечисленные на карте Действия, надо начать со свойств Бонус Иконок, и лишь потом перейти к свойствам карты. 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 возможно. 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.



Некоторые карты Действия (такие как Uroboros Injection AC-018) обладают свойством, использовать их во время хода другого Игрока. Выполнение этого свойства не будет стоить никакого Действия.

(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 возможно. Любая разыгранная карта Предмета, остается в Игровой зоне до конца хода. Вы можете разыграть во время вашего хода столько Предметов, сколько вы хотите.

(3) АКТИВИРОВАТЬ СВОЙСТВО КАРТЫ ПЕРСОНАЖА

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.



Все персонажи имеют базовый урон 0, который не показывается. Некоторые Персонажи в Resident Evil™ обладают возможностью увеличить свой Урон, превращая свои, как правило, «не-умершие» тела в Зараженные убийственные машины!

(4) ИССЛЕДОВАНИЕ ОСОБНЯКА

Когда Персонаж Исследует Особняк, выполняются следующие действия:

1. Объявите, что вы идете Исследовать Особняк.
2. Сыграйте и объявите все Оружие Персонажа, которое будете использовать. Каждое оружие может быть использовано только один раз, если нет иного указания.
3. Зарядите Боеприпасами используемое Оружие. Подсчитайте общее количество Боеприпасов и рассудите, сколько их израсходуется на каждое оружие. Боеприпасы расходуются как общие, не кладутся карточками на карточки.
4. Подсчитайте общую сумму Урона, исходящую от вашего Персонажа(ей), путем суммирования Урона от Оружия, от Персонажа и от различных свойств карт.
5. Если какое-то Оружие обладает дополнительным свойством, оно должно быть применено.

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, что вы применили эти эффекты, если вы не хотите, чтобы ваш парень пережил побег 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.

Игроки также могут осуществлять только одно Исследование за один раз, даже если, например Shotguns предлагаем вам возможность второго Исследования. Этот путь безопаснее, но все равно требует полной выкладки по Оружию, при условии, что каждое Оружие используется только раз в ход.

НЕИНФИЦИРОВАННЫЕ КАРТЫ

Иногда, при Исследовании Особняка, вместо Зараженных может быть найдены карты Событий.

В этом случае, когда такая карта вскрыта, необходимо выполнить указанные на ней действия.

(5) ПОКУПКА РЕСУРСОВ

При Покупке игрок тратит 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 к 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, помещает 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:

СОБЛЮДЕНИЕ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ:

- | | | | |
|--------------------------|---|--|--------------------|
| • [Basic Resources] | • Riot Shotgun & Triple Barreled Shotgun* | • Flash Grenade & Grenade Launcher* | • Red Herb |
| • Treasure | • Desperate Escape | • Russian Assault Rifle & Signature Special* | • Flamethrower |
| • Telescopic Sight Rifle | • Quirk of Fate | | • Star-crossed Duo |
| • Gathering Forces | | | • Blowback Pistol |

Обеспечение Игроков практически не содержит способность Добирать карты в Руку. Такая расстановка сил приведет к напряженному распределению ресурсов, ведь тогда они должны составляли большую часть первоначальных 5 карт.

НАКОПЛЕНИЕ:

- | | | | |
|--------------------------|---|--|--------------------|
| • [Basic Resources] | • Riot Shotgun & Triple Barreled Shotgun* | • Flash Grenade & Grenade Launcher* | • Great Ambition |
| • Uroboros Injection | • Desperate Escape | • Russian Assault Rifle & Signature Special* | • Flamethrower |
| • Telescopic Sight Rifle | • Partners | | • Star-crossed Duo |
| • Gathering Forces | | | • Archrival |

Игроки столкнутся с большим количеством Ресурсов, а потому будут бороться за контроль размера Запасов с такой расстановкой.

БЫСТРЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- | | | | |
|--------------------------|---|--|--------------------|
| • [Basic Resources] | • Riot Shotgun & Triple Barreled Shotgun* | • Flash Grenade & Grenade Launcher* | • Desperate Escape |
| • Treasure | • Gathering Forces | • Russian Assault Rifle & Signature Special* | • Flamethrower |
| • Telescopic Sight Rifle | • Fierce Battle | | • Star-crossed Duo |
| • Partners | | | • Quirk of Fate |

Чувствуете как близок и скор конец игры?! Эта расстановка направлена на создание Игроками «мобильного» Инвентаря, чтобы иметь под рукой все что нужно, когда они решатся Исследовать Особняк.

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: Игроки должны Исследовать хотя бы раз в свой ход.

* Объедините и замешайте их в кучу

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 Режим «Наемники» (см. ниже на стр. 11).

BILLY COEN	8x Ammo x10, 1x Flamethrower , 1x Star-crossed Duo
CARLOS OLIVEIRA	7x Ammo x10, 1x Russian Assault Rifle, 1x Combat Knife, 1x Handgun
CHRIS REDFIELD	1x Riot Shotgun, 1x Desperate Escape, 8x Ammo x10
CLAIRE REDFIELD	7x Ammo x10, 1x Red Herb, 2x Green Herb
HUNK	2x Great Ambition, 8x Ammo x10
JACK KRAUSER	1x Treasure, 1x Archrival, 1x Blowback Pistol, 7x Ammo x10
JILL VALENTINE	1x Telescopic Sight Rifle, 2x Flash Grenade, 1x Ammo x20, 6x Ammo x10
JOSH STONE	1x Blowback Pistol, 2x Handgun, 7x Ammo x10
LEON S. KENNEDY	1x Quirk of Fate, 1x Survival Knife, 1x Combat Knife, 7x Ammo x10
STEVE BURNSIDE	2x Uroboros Injection, 1x Handgun 7x Ammo x10

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ 4: RESIDENT EVIL™ РАСШИРЕНИЕ БАЗЫ

Обладаете и первой и второй версиями игры?

Тогда попробуйте эти сценарии для большего разнообразия игрового опыта!

СМЕРТЕЛЬНАЯ ИНЪЕКЦИЯ:			
• [Basic Resources]	• Deadly Aim	• Assault Machine Gun & Full-bore Machine Gun*	• Fierce Battle
• Treasure	• Riot Shotgun & Triple Barreled Shotgun*	• Russian Assault Rifle & Signature Special*	• Quirk of Fate
• Longbow	• Six Shooter		• Item Management
• Ominous Battle			• Reload
Забейте на эти пикалки и вперед за самым лучшим! Используйте свои бабки, чтобы купить крутые стволы, так необходимые для полной аннигиляции Зараженных.			
ГОРЯЧАЯ ДЕСЯТКА:			
• [Basic Resources]	• Deadly Aim	• Reload	• Uroboros Injection
• Grenade, Grenade Launcher & Flash Grenade*	• Riot Shotgun, Triple Barreled Shotgun, Pump-Action Shotgun, & Automatic Shotgun*	• Six Shooter	• Shattered Memories
• Longbow		• Telescopic Sight Rifle, Bolt-Action Rifle & Semi-Automatic Rifle*	• Item Management
• Ominous Battle			• Russian Assault Rifle, Signature Special*
Соединив два набора, используйте лучшее из лучших, и это даст вам все, чтобы прорваться через Особняк..			

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ 4: ДЕНЬ УБИЙЦЫ

Попробуйте Resident Evil™ как действо в течение всего дня? Соедините Особняки из двух наборов и возликуйте от веселой охоты на Зараженных!

Игра закончится, когда оба босса – "Albert Wesker" и "Uroboros Aheri" – будут побеждены.

* Объедините и замешайте их в кучу

(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: когда эта карта разыгрывается в Особняке и Игрок решает Прибавить, выполните это свойство.

ШАГ 1:ВАРИАНТЫ РАЗВИТИЯ СОБЫТИЙ

Любой из сценариев Сюжетного режима может подойти, или попробуйте такие варианты:

КИШАЩИЙ СКЛАД:			
• [Basic Resources]	• Riot Shotgun & Triple Barreled Shotgun*	• Flash Grenade & Grenade Launcher*	• Fierce Battle
• Uroboros Injection	• Desperate Escape	• Russian Assault Rifle & Signature Special*	• Flamethrower
• Telescopic Sight Rifle	• Great Ambition		• Archrival
• Gathering Forces			• Quirk of Fate
Обладая всем необходимым Оружием вы стоите перед этим заброшенным складом. Вердикт только один: тотальное уничтожение.			
КИШАЩИЙ ТОРГОВЫЙ ЦЕНТР:			
• [Basic Resources]	• Riot Shotgun & Triple Barreled Shotgun*	• Star-crossed Duo	• Fierce Battle
• Red Herb	• Desperate Escape	• Russian Assault Rifle & Signature Special*	• Partners
• Telescopic Sight Rifle	• Great Ambition		• Treasure
• Gathering Forces			• Quirk of Fate
Добро пожаловать в Торговый Центр Рэккон Сити, где на прилавках нет ничего приглядного, несмотря на распродажу, и все приветствуют вас гниющим оскалом и утробным голодом! Что ж, кажется, мы сможем удовлетворить вашу жажду по убийству Зараженных!			

ШАГ 2: ИЗМЕНЕНИЕ ОСОБНЯКА!

Удалите следующие карты из Особняка характерные для Сюжетного режима игры:		
• “Laser Targeting Device”	• “Prot Tyrant”	• “Collapsing Floor Trap”
• “Iron Maiden” (всего 2)	• “Albert Wesker”	• “Garrador” (всего 2)

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).

* Объедините и замешайте их в кучу

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. Возможны следующие варианты деления на команды: 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, Команды начинают или продолжают 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. Это 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 ряд выложенных лицом вверх 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 на счет Команды.

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). Обратите внимание, что карта "Combo Bonus" не несет сама по себе никакой награды.

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

Выберите один из сценариев предыдущих режимов (Сюжетный или Наемники) для игры в режиме Противостояние:

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 2карты "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 нет иных указаний.

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. 10).

НОВИНКА!!! (МОДИФИКАЦИЯ ИГРЫ) ПАРТНЕРСТВО

Вы, будучи преисполнены решимости добраться до сути вещей самостоятельно, и решив двигаться в одном направлении, направляетесь в темноту Особняка. Подойдя к первой двери, вы открываете ее с ноги и натываетесь на большой рой Зараженных. Внезапно вас оглушает взрыв стекол, а Зараженные на ваших глазах исчезают в огне взрыва. Обернувшись, вы видите вашего Напарника, готового бок о бок с вами разобраться в этом Особняке.

ШАГ 1:ВАРИАНТЫ РАЗВИТИЯ СОБЫТИЙ

Любой сценарий из предыдущих режимов может быть использован в этой модификации. Вы также можете использовать один из сценариев, специально созданных для Партнерства:

ПАРТНЕРЫ В БЕГАХ:			
• [Basic Resources] • Partners • Telescopic Sight Rifle • Cornered	• Riot Shotgun & Triple Barreled Shotgun* • Red Herb • Great Ambition	• Archrival • Quirk of Fate • Russian Assault Rifle & Signature Special *	• Star-crossed Duo • Flamethrower • Flash Grenade & Grenade Launcher*
Введение в модификацию «Партнерство». Многие карты, с введением новых персонажей, приобрели больший спектр использования.			
МАЛЕНЬКИЙ СТВОЛ ПРОХОДИТ ДЛИННЫЙ ПУТЬ:			
• [Basic Resources] • Gathering Forces • Desperate Escape • Cornered	• Uroboros Injection • Red Herb • Partners • Star-crossed Duo	• Flamethrower • Archrival • Flash Grenade & Grenade Launcher*	• Blowback Pistol • Quirk of Fate
Порой, человек, являющийся более метким, выживает. Этот сценарий готов подтвердить это утверждение.			
ТАКТИЧЕСКОЕ ПРОДВИЖЕНИЕ:			
• [Basic Resources] • Desperate Escape • Telescopic Sight Rifle • Uroboros Injection	• Riot Shotgun & Triple Barreled Shotgun* • Fierce Battle • Great Ambition	• Star-crossed Duo • Flamethrower • Partners • Treasure	• Russian Assault Rifle & Signature Special* • Quirk of Fate
Наличие большого числа карт в Руке требует более взвешенного решения, тем более на кону жизнь Напарника.			

ШАГ 2: ИЗМЕНЕНИЕ ОСОБНЯКА!

Добавьте следующие карты в Особняк из Сюжетного режима игры:

- “Los Illuminados Monk” (2 шт.)
- “Reaper” (2 шт.)
- “Guardian of Insanity” (3 шт.)

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

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

А) ВЫБЕРЕТЕ ВАШЕГО ПЕРСОНАЖА

При выборе Персонажей в «Партнерстве», первого Персонажа выбирает стандартным путем сам Игрок, а второго ему выбирает другой Игрок. После того, как выбраны два Персонажа, необходимо выбрать среди них Главного Героя и его Напарника.

В) КОНЕЦ ИГРЫ И УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Обязательно помните, что условия окончания Игры и Наград действуют и здесь. «Партнерство» не отменяет этих условий, эта модификация лишь меняет условия игры.

* Объедините и замешайте их в кучу

С) ВАШ НАПАРНИК

Ваш Напарник поможет вам в ваших начинаниях, если вы останетесь в живых. Он рассматривается как еще один Персонаж под вашим контролем, а потому обладает своим собственным уровнем Здоровья, базовым Уроном и эффектами, которые вы, как Игрок, будете обязаны взаимовыгодно координировать с главным Персонажем.

Ваш Главный Герой всегда Главный Герой, а его Напарник всегда Напарник.

Уровень вашего Напарника определяется общей суммой Наград, прикладываемых к Главному Персонажу, и возрастает по правилам, изложенным в разделе «Повышение уровня» (см. стр. 7).

Ваш Напарник обладает своим собственным показателем Здоровья, отличным от вашего Главного Героя. Когда он получает Урон, его Здоровье должно снижаться, как и у Главного Героя.

(1) ПРИЛОЖЕНИЕ КАРТ К ВАШЕМУ НАПАРНИКУ

Пока вы выполняете Действия с Напарником или без него, у вас появляется Дополнительная способность: «Снарядить» вашего Напарника Оружием («Прикрепить»/«Приложить» карту). Во время вашего хода, вы можете потратить 1 Действие, чтобы *Снарядить* вашего Напарника любым Оружием с Руки. Прикрепленные карты остаются Прикрепленными в течении каждого хода, и удалить их можно только путем замены. Если вы хотите заменить их на новые, то вы обязаны переместить старые карты в колоду Сброса. Максимальное количество Прикрепленных карт для любого Напарника равно 2, если нет иного указания.

Некоторые Действия позволяют Прикреплять карты их к вашему Напарнику так, чтобы получать эффект каждый ход (Star-crossed Duo AC-014). Пока эти карты Прикреплены, они предоставляют только «описательный» эффект, но не эффект от Бонус Иконок.

(2) ИССЛЕДОВАНИЕ С НАПАРНИКОМ

Когда вы собираетесь выполнить Исследование, вы разыгрываете все Оружие в обычном порядке. Когда вы назначаете Боеприпасы к Оружию, вы также можете назначить Боеприпасы к Оружию вашего Напарника, что позволит ему использовать Прикрепленное Оружие, когда вы Исследуете. Только Прикрепленное Оружие к вашему Напарнику будут использоваться им. На применение Оружия вашим Напарником распространяются те же правила, что и на вашего Главного Героя. Ваш Напарник и ваш Главный Герой Исследуют одновременно, а не по отдельности. Перед тем, как вскрыть верхнюю карту Особняка, укажите, кто, ваш Напарник или ваш Главный Герой, будет Проводником в комнату.

Если вы не смогли Поразить выявленных Инфицированных во время Исследования, то ваш Главный Герой обязан взять на себя полное значение Ущерба от всех выявленных Инфицированных.

Будьте внимательны с соблюдением основных правил в области Исследования.

(3) ШТРАФ ЗА ПОТЕРЮ ВСЕХ ОЧКОВ ЗДОРОВЬЯ ВАШЕГО НАПАРНИКА

Когда Уровень Здоровья вашего Напарника сводится к 0 или меньше, это значит, что ваш Напарник смертельно ранен. Удалите Напарника из игры, и осуществите “Trash” всех карт (если таковые есть), которые были прикреплены к этому Напарнику. После удаления из игры, ваш Напарник больше не возвращается. Именно поэтому как можно лучше оберегайте вашего Напарника!

Если ваш Главный Герой проигрывает в бою, соблюдайте все правила описанные в разделе «Штраф за потерю всех очков здоровья вашего Персонажа» (см. стр. 8)

Глава VII. Терминология игры

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

PARTNER: ваш второй Персонаж (Напарник).

MAIN CHARACTER: ваш Персонаж (не Напарник).

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.

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.

DEFEAT: когда ваш показатель Урона выше показателя Здоровья разыгранных Зараженных.

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

+ 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 патрон в свой ход, для снаряжения Оружия.

Глава VIII. Часто задаваемые вопросы

Вопрос: Я забыл объявить о том, кто возглавляет путь в Особняке. Что мне делать, ведь я уже закончил Исследование с моим Партнером?

Ответ: Если вы забыли сообщить о том, кто ведущий, то предполагается, что им являлся ваш основной Герой.

Вопрос: Если у меня есть карты Аммо X 30 и Аммо X 20, должен ли я использовать 20 пуль в одно оружие, и 30 в другое?

Ответ: Нет. В вашем примере, у вас есть в общей сложности 50 пуль, чтобы использовать для всего вашего оружия.

Вопрос: Нужно ли мне Исследовать всякий раз?

Ответ: Нет, если эффект карты не потребует сделать это. Но и в этом случае Вы не обязаны тратить все Исследования за раз.

Вопрос: Должен ли я иметь оружие для Исследования?

Ответ: Нет, вы не обязаны.



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-011	Carlos Oliveira	1	21	IT-001	Green Herb	6
1	CH-012	Josh Stone	1	22	IT-004	Red Herb	5
1	CH-013	Steve Burnside	1	23	MA-022	Lurker	3
1	CH-014	Jack Krauser	1	23	MA-023	Infected Bat	3
1	CH-015	Hunk	1	23	MA-024	Licker &	2
1	CH-016	Jill Valentine (Brainwashed)	1	23	MA-025	Duvalia (Las Plagas)	2
1	CH-017	Billy Coen	1	23	MA-026	Garrador	2
1	CH-018	Leon S. Kennedy	1	23	MA-027	Zombie (Male)	3
1	CH-019	Chris Redfield	1	23	MA-028	Kipepeo (Las Plagas)	3
1	CH-020	Claire Redfield	1	23	MA-029	Albert Wesker	1
2	WE-004 &	Combat Knife &		23	MA-030	Cephalo (Las Plagas)	3
	WE-005	Survival Knife	11 & 1	23	MA-031	Proto Tyrant	1
3	WE-009 &	Handgun &		23	MA-032	Iron Maiden	2
	WE-010	Burst-Fire Handgun	9 & 1	23	MA-033	Zombie Horde	3
4	WE-017 &	Flash Grenade &		23	MA-034	Nosferatu	2
	WE-018	Grenade Launcher	5 & 1	23	MA-035	Los Illuminados Monk	2
5	WE-019	Telescopic Sight Rifle	7	23	MA-036	Reaper	2
6	WE-020 &	Riot Shotgun &		23	MA-037	Guardian of Insanity	3
	WE-021	Triple Barreled Shotgun	7 & 1	23	MA-038	Explosive Barrel	3
7	WE-022 &	Russian Assault Rifle		23	MA-039	Collapsing Floor Traps	1
	WE-023	& Signature Special	4 & 1	23	MA-040	Laser Targeting Device	1
8	WE-024	Flamethrower	5	24	AM-001	Ammo x10	28
9	WE-025	Blowback Pistol	5	25	AM-002	Ammo x20	15
10	AC-013	Partners	5	26	AM-003	Ammo x30	15
11	AC-014	Star-crossed Duo	8	27	AM-004	Treasure	10
12	AC-015	Great Ambition	5				
13	AC-016	Archrival	5				
14	AC-017	Fierce Battle	5				
15	AC-018	Uroboros Injection	5				
16	AC-019	Quirk of Fate	8				
17	AC-020	Cornered	5				
18	AC-021	Gathering Forces	5				
19	AC-022	Desperate Escape	5				
20	MA-018	Time Bonus +1	1				
20	MA-019	Time Bonus +2	1				
20	MA-020	Time Bonus +3	1				
20	MA-021	Combo Bonus	2				

Credit

Game Design: Tylar Allinder

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

Game Development: Anh Duc Do,
James Takenaka,
Alex Bykov &
Justin Kho