

Game Manual 5.0

# resident evil™

[DECK BUILDING GAME]



## TABLE OF CONTENTS\_

Capitolo I	>> Concetti di gioco	>>	02
Capitolo II	>> Tipi di carte	>>	02
Capitolo III	>> Cosa ti serve per giocare	>>	06
Capitolo IV	>> Campo di gioco	>>	06
Capitolo V	>> Setup del gioco	>>	07
Capitolo VI	>> Modalità di gioco	>>	08
Capitolo VII	>> Terminologia	>>	36
Capitolo VIII	>> FAQ	>>	37



## PROLOGUE\_

Le notizie cominciano ad arrivare e parlano di cannibalismo in un angolo remoto degli Stati Uniti d'America. I rapporti ufficiali parlano di persone attaccate da gruppi di almeno 10 soggetti. L'unica prova trovata è carne lacerata da morsi e ossa spezzate. Incidenti raccapriccianti continuano ad aumentare, con l'epicentro in una villa isolata appena al di fuori dei confini della città. Quando ci si avvicina alla Villa, tuttavia, si è già sotto attacco. Gli aggressori non sembrano turbati dagli attacchi, e si vorrebbe tornare indietro. Ma è impossibile tornare indietro dalla strada da dove si è arrivati, bisogna solamente andare avanti, trovare una via d'uscita e, soprattutto, riesci a scappare con la tua vita? Benvenuti nel "Survival horror"

## Capitolo I. Concetti di gioco \ \

Benvenuti nel gioco Resident Evil Deck Building Game. Lo scopo del gioco consiste nel costruire un mazzo partendo da pochissime risorse. Il Mazzo che si costruirà rappresenta il vostro inventario, composto da forniture mediche, armi o munizioni. Il tuo Mazzo sarà la tua unica ancora di salvezza per la sopravvivenza.

## Capitolo II. Tipi di carte



### (1) PERSONAGGIO

Le carte Personaggio sono usate per combattere contro gli Infetti che incontrerai durante il gioco. Ogni Personaggio ha un effetto Speciale che potrebbe cambiare il Gioco quando usato.

Tutti i personaggi hanno un danno di base di 0. (Pg 14 - nuove regole della base del danno)

- A** Tipo di carta
- B** Salute Iniziale e Massima: Mostra la Salute iniziale di questo Personaggio, nonché il massimo di Salute che questo Personaggio potrebbe avere.
- C** Nome del personaggio

- D** Livelli e Onoreficienze Richieste: Mostra il valore delle Onoreficienze necessarie per ottenere il Livello indicato. (Pg 15 - avanzamento Livello e Decorazioni)
- E** Effetti: sono degli Effetti Speciali propri di un Personaggio. Gli effetti dei Personaggi che usano la parola "può" si usano solo una volta e in determinati momenti.



### (2) MUNIZIONI

Le carte Munizioni sono le carte Risorse Base dei Giocatori necessarie per usare le proprie Armi e per prendere Oro per comprare ulteriori Armi.

- A** Tipo di carta
- B** Costo
- C** Nome
- D** Effetti
- E** Icone Bonus: appresentano i Bonus forniti dalle Munizioni. In questo esempio, queste Munizioni forniscono +10 Munizioni e +10 di Oro.



### (3) ARMA

Le carte Arma sono usate in battaglia per infliggere Danno agli Infetti. Molte di queste hanno un valore di "Munizioni Richieste", ovvero il numero di Munizioni necessarie a queste Armi per infliggere Danno. Le Armi sono la tua risorsa primaria per infliggere Danno agli Infetti.

- A** Tipo di carta
- B** Costo
- C** Nome dell'arma
- D** Tipo di arma
- E** Munizioni richieste: Mostra la quantità di munizioni necessarie per usare l'arma.
- F** Danno: Mostra quanto Danno infligge quest'Arma quando usata.
- G** Effetto dell'Arma: lo Speciale effetto che l'Arma fornisce, se presente. L'effetto di un'Arma viene attivato quando la stessa viene usata.



### (4) INFETTO

Gli infetti si trovano solamente nella Mansion. (Pg 07 - Mansion). Se i Giocatori esplorano la Mansion, hanno un'alta probabilità di incontrare un Infetto. Quando questo avviene, devono difendersi usando qualsiasi Carta Arma essi abbiano, per evitare di essere attaccati e subire del Danno.

- A** Tipo di carta
- B** Nome dell'infetto
- C** Salute
- D** Effetto: Mostra gli speciali effetti dell'infetto, se li possiede.
- E** Danno: Mostra quando danno infligge l'infetto ai personaggi che esplorano se non viene sconfitto in combattimento.
- F** Onoreficienze: Mostra il numero di Onoreficienze che si ottengono quando l'Infetto viene sconfitto. Più forte è l'Infetto, più saranno le Onoreficienze che andranno al personaggio vincitore.

## Capitolo II. Tipi di carte <Cont.>



### [5] Oggetto

Le carte Oggetto forniscono utili effetti come curare la Salute o incrementarne il Valore Massimo. Alcuni di questi Oggetti possono essere trovati solamente nella "Mansion".

- A Tipo di carta
- B Costo
- C Nome dell'oggetto
- D Effetto: Mostra l'effetto speciale guadagnato dal giocatore.



### [6] Carta Azione

Le carte Azione hanno potenti effetti che forniscono bonus al Giocatore durante le sue esplorazioni per sconfiggere gli Infetti.

- A Tipo di carta
- B Costo
- C Nome
- D Effetto: l'effetto Speciale guadagnato dal giocatore.
- E Icone Bonus: Gli extra bonus guadagnati durante il turno in cui questa carta viene giocata. Applica questo bonus prima di applicare l'effetto.



Adjule transformed

Adjule

## Capitolo III. Cosa serve per giocare \ \

o 1-4 Giocatori

o Contatori di Gioco (dadi, monetine, etc) oppure carta e penna per tenere traccia del valore della Salute dei Personaggi.

## Capitolo IV. Campo di gioco \ \



L'area al centro è denominata Area Risorse (A) e 18 differenti Pile di Carte (denominate Pile Risorse) vengono poste qui, a faccia in su. Tutte le carte in questa zona sono indicate come Risorse nel gioco. I giocatori possono acquistare queste carte, pagando la quantità di oro che viene indicata su tali carte come costo. Esempio: La carta "First Aid Spray" vale 50.



A seconda di quale scenario si gioca, differenti Risorse vengono piazzate nell'Area Risorse. (Pg. 23 per gli Scenari) Tuttavia, ci sono alcune carte di cui hai bisogno in ogni partita, chiamate [Risorsa Base]. Le seguenti carte vengono collocate nell'Area Risorse per ogni partita.

Le Risorse Base sono:

### PILA RISORSE DI BASE:

- |                       |                               |                      |
|-----------------------|-------------------------------|----------------------|
| (1) "Ammo x10"        | (2) "Ammo x20"                | (3) "Ammo x30"       |
| (4) "First Aid Spray" | (5) "Custom Standard Sidearm" | (6) "Reliable Blade" |

## PILA RISORSE BASE:



Ogni Giocatore ha un' Area di Gioco (B) Pila dei scarti (C) e Area d'inventario (D). Ogni qualvolta un Giocatore gioca una carta dalla propria mano, questa viene messa nella sua Area di gioco a faccia in su. Alla fine del Turno di ogni Giocatore, il Giocatore scarta tutte le carte giocate nel turno e quelle nella sua mano nella sua Pila degli Scarti. Ogni volta che un giocatore acquista o guadagna una carta, questa viene messa subito nella Pila degli scarti.

Un'altra zona è detta Area Mansion (E) ed è ubicata accanto all'Area Risorse. La Mansion include potenti Armi, Oggetti e vari Eventi, mischiate assieme ai pericolosi infetti.



CARTE INFETTI

MAZZO MANSION

## Capitolo V. Setup del gioco \ \

### (1) SCELTA DEL PRIMO GIOCATORE!

Casualmente determinate il primo Giocatore. Se giocate più partite di fila, in modo casuale determinare il primo Giocatore tra quelli che hanno perso la partita precedente. Dopodiché il gioco continua in senso orario.

### (2) SCELTA DEL PERSONAGGIO

Partendo dal primo Giocatore, ognuno casualmente sceglie un Personaggio tra quelli selezionabili fino a che tutti hanno un personaggio. I personaggi non utilizzati andranno messi fuori dal gioco.

## Capitolo VI. Modalità di gioco \ \

### [MODALITA' DI GIOCO 1] MODALITA' STORIA

GIOCATORI: DA 1 A 4

DURATA: 45 MINUTI - 1 ORA

Un Virus mortale sta causando i decessi avvenuti nei dintorni di una città. Muovendovi sfruttando il buio, avete tentato di infiltrarvi nell'epicentro del male: una vecchia e decrepita "mansion". Tuttavia, animali mostruosi ed abominevoli, creati dal virus che infetta gli esseri viventi, vi hanno dato la caccia.

Vi siete rifugiati dentro il palazzo, ma siete ora costretti a trovare un'uscita. Volete coraggiosamente fare un passo avanti verso l'abisso e trovare una via d'uscita o cadere vittima di uno degli infetti?

### FASE 1: PREPARAZIONE SCENARIO "PRINCIPIANTE"

La Modalita STORIA è pensata per essere giocata con qualsiasi combinazione di carte. Gioca con un minimo di 18 Pile delle risorse o quante ne vuoi. Per le prime volte che giochi, inizia con lo scenario "Principiante":

#### RISORSE "PRINCIPIANTE":

- |  |  |  |  |
|--|--|--|--|
| <input type="checkbox"/> [Risorse base]    | <input type="checkbox"/> Custom              | <input type="checkbox"/> Ibex Standard         | <input type="checkbox"/> Fight or Flight |
| <input type="checkbox"/> Custom            | <input type="checkbox"/> Lightning Hawk      | <input type="checkbox"/> Tear Gas              | <input type="checkbox"/> The Mercenaries |
| <input type="checkbox"/> Bolt-Action Rifle | <input type="checkbox"/> Custom              | <input type="checkbox"/> Boundless Battlefield | <input type="checkbox"/> Anticipation    |
| <input type="checkbox"/> Hunting Bow       | <input type="checkbox"/> Pump-Action Shotgun | <input type="checkbox"/> Melee                 | <input type="checkbox"/> Battle Hardened |

Prendi tutte le Pile sopra indicate ed aggiungile all'Area Risorse.

Giant Majini



## PASSO 2: PREPARAZIONE DELL'INVENTARIO E MANO DI PARTENZA

Ogni Giocatore prende le seguenti carte dall'Area risorse. Lascia le rimanenti nell'Area risorse, se ce ne sono:



7x "AMMO x10"



1X "CUSTOM STANDARD SIDEARM"



2x "RELIABLE BLADE"

Quindi, ogni Giocatore mescola queste 10 carte insieme e pone il mazzo coperto nell'area inventario. Queste carte rappresentano l'Inventario. Quindi, ogni Giocatore pesca 5 carte dalla cima del proprio Inventario, come mano di partenza.

## PASSO 3: COSTRUZIONE DELLA MANSION!

"Resident Evil Mercenaries" offre fino a 3 diverse "Mansion" che i giocatori possono utilizzare e ogni Mansion offre un'esperienza completamente diversa dall'altra! Dopo aver provato le 3 Mansion di base, prova a costruirne a tuo gusto.

Ogni tipo di Mansion misura la difficoltà ogni giocatore deve affrontare continuamente per sconfiggere gli infetti.

### FACILE - MANSION: "THE CULT"

3x Los Ganados (Female)	3x Los Ganados (Handscythe)	3x Los Illuminados (Scythe)	3x Los Illuminados (Shield)
3x Los Ganados (Male)	3x Los Ganados (Pitchfork)	3x Los Illuminados (Bow)	1x Red Executioner
3x Los Ganados			1x Chicken

Quanti più infetti appaiono, tanto più difficile diventa la Mansion.

### NORMALE - MANSION: "TRIBAL TECHNOLOGY"

1x Chicken	3x Tribal Majini (Oil Pot)	3x Militia (Bow)	1x Red Executioner
3x Venomous Snake	3x Crocodile	3x Base Majini (Shield)	
3x Tribal Majini (Bow)		3x Base Majini (Gun)	
3x Tribal Majini (Shield)	2x Giant Majini	2x J.J.	

Invece di colpirti direttamente, questa Mansion aspira a distruggere direttamente l'area risorse.



Tribal Majini (Shield)

### DIFFICILE - MANSION: "MAJINI ROCK"

1x Chicken	3x Militia (Bow)	3x Base Majini (Shield)	1x Red Executioner
3x Town Majini	3x Adjule		2x J.J.
3x Base Majini (Gun)	3x Town Majini (Motorcycle)	3x Big Man Majini	
3x Town Majini (Shovel)		2x Chainsaw Majini	

Più carte brutte i giocatori cestinano, più se le ritroveranno che ritornano..

Prendi tutte le carte per la Mansion scelta e mescolale insieme. Quindi, posiziona il mazzo appena creato nella zona Mansion.

### (A) FINE DEL GIOCO E CONDIZIONI DI VITTORIA: GUADAGNA PIÙ DECORAZIONI PRIMA CHE "RED EXECUTIONER" VENGA SCONFITTO

Il gioco termina quando un Giocatore sconfigge l'Infetto più potente nella Mansion. In questa espansione il più potente infetto è "Red Executioner".

Dopo che "Red Executioner" è stato sconfitto, ogni giocatore calcola il totale delle proprie onoreficenze. Il giocatore con più onoreficenze è il vincitore. Se i giocatori hanno pari onoreficenze, allora il giocatore con il danno più basso al termine del gioco è il vincitore. Se vi è una ulteriore situazione di parità, verranno dichiarati più vincitori.

### RED EXECUTIONER



Se ogni personaggio viene definitivamente sconfitto, il gioco finisce e i giocatori contano le loro decorazioni totali per determinare il vincitore come se "Red Executioner" fosse stato sconfitto. Se rimane solo 1 personaggio in gioco non sconfitto, quel giocatore vincerà automaticamente.





**[B] SVOLGIMENTO DEL GIOCO: 1 AZIONE, 1 ACQUISTO, 1 ESPLORAZIONE, SCARTARE TUTTE LE CARTE E PESCARNE 5 ALLA FINE DEL TURNO!**

Ogni Giocatore inizia il proprio Turno in questo modo:

o 1 Azione o 1 Acquisto o 1 Esplorazione

Il Giocatore può svolgere qualsiasi delle 5 opzioni in qualsiasi ordine preferisca: I giocatori non devono eseguire per forza tutte le opzioni se non vogliono:

- (1) Giocare un'azione(i)
- (2) Giocare un oggetto e/o munizioni
- (3) Attivare l'effetto di un personaggio
- (4) Esplorare la mansión
- (5) Acquistare una risorsa(e)



**[1] GIOCARE UN'AZIONE (I)**

Ogni giocatore inizia il proprio Turno con 1 Azione. Puoi giocare una sola Carta Azione per Turno, ma alcune carte permettono di avere più Azioni durante il turno consentendo così di poter giocare più Carte Azione.

Per giocare un'Azione, piazza la carta a faccia in su nella tua Area di Gioco, quindi applica qualunque effetto scritto risolvendo prima i Bonus e successivamente il testo.

An Giocatore deve completare tutti gli effetti della corrente Azione prima che un'altra carta possa essere giocata. Se un Giocatore non può eseguire tutti gli effetti, risolve solo quelli possibili. Qualsiasi Carta Azione giocata resta nella propria Area di Gioco fino alla fine del proprio turno.



**[2] GIOCARE OGGETTI E MUNIZIONI**

Giocare oggetti o munizioni non richiede nessuna azione da giocare. Per giocare un Oggetto, piazza la carta a faccia in su nella tua Area di Gioco e applica ogni effetto scritto partendo dalle icone bonus (se ci sono).

Se un Giocatore non può eseguire tutti gli effetti elencati risolve solamente quelli possibili. Quando giochi le munizioni, prima applichi gli effetti bonus, poi gli effetti del testo (se ci sono). Ricorda che l'oro e le munizioni scompaiono alla fine del turno di gioco, quindi usare tutto l'oro e le munizioni è sempre una buona soluzione.

Qualsiasi Carta Oggetto e munizioni giocata resta nella propria Area di Gioco fino alla fine del proprio Turno.





### (3) ATTIVARE L'EFFETTO DI UN PERSONAGGIO

Per utilizzare l'Effetto di un Personaggio, la tempistica deve essere corretta. Se lo è, è possibile attivarlo. Ci sono alcuni effetti Permanenti che rimangono attivi fino a quando permangono determinate condizioni. Per la tempistica degli Effetti, leggere attentamente ogni Effetto per determinare quando è possibile attivarlo.

L'Effetto di un Personaggio con la parola "can - può", può essere utilizzato solo una volta e solamente durante la sua specifica tempistica.

Se, allo stesso tempo, l'effetto di un non infetto e l'effetto di un infetto vengono giocate assieme, l'effetto dell'infetto si applica per primo.



Tutti i personaggi e gli infetti hanno una base danno di 0 (zero) se non scritto altrimenti. Alcuni effetti nel gioco incrementano la base danno del personaggio, consentendo al personaggio di procurare danni senza l'uso di armi.

### (4) ESPLORARE LA MANSION

Quando un personaggio esplora la Mansion, deve seguire le regole:

- 1) Annunciare che si sta esplorando.
- 2) Giocare tutte le Armi che si ha intenzione di usare. Ogni arma può essere usata solo una volta, se non diversamente specificato.
- 3) Usare le munizioni richieste dall'arma che si vuole usare. Aggiungi le munizioni da tutte le carte nella tua area di gioco e assegna le quantità di munizioni per ogni arma che si vuole usare.
- 4) Calcola il totale del danno che il tuo personaggio può infliggere sommando il danno delle tue armi, il danno del personaggio e tutti gli effetti prodotti dalle altre carte.
- 5) Se qualsiasi Arma ha un effetto, deve essere utilizzato in questo momento. Altri effetti che si presentano quando si esplora devono essere utilizzati subito.



Esempio. James dichiara che sta andando ad esplorare la Mansion. Gioca un coltello e una pistola, e carica di 20 munizioni ricevute da "Ammo x20", dando al personaggio di James un danno totale di 15.

Quindi, rivela la prima carta della Mansion. Se viene rivelato un Infetto, controlla se la carta ha un Effetto. Se ha un Effetto, applicalo. Se l'effetto di un non-infetto e di un infetto avvengono allo stesso tempo, l'effetto di un infetto si applica per primo.

Se il Totale del Danno del Giocatore è pari o superiore al valore di Salute dell'Infetto, quest'ultimo è considerato sconfitto. L'Infetto viene Assegnato al Personaggio del giocatore, e la sua "Onoreficenze" viene aggiunta al totale di quel Personaggio.



Esempio. James rivela la prima carta della Mansion, che risulta essere uno Zombi (Female).



Esempio. I 15 Danni di James equivalgono ai 15 dello Zombi (Female), quindi assegna la carta

Infetto al suo personaggio, aggiungendo la decorazione al suo totale. Lo Zombi (Female) permette a James di selezionare un altro giocatore e negargli la possibilità di giocare azioni durante il suo prossimo turno!

### SALIRE DI LIVELLO!

Quando un Personaggio ha ottenuto un certo ammontare di "Onoreficenze", quel Personaggio sale di Livello, ovvero accede ad ulteriori e più potenti Effetti che gli saranno utili durante la fuga. Quando un Personaggio diventa di livello 2, quel Personaggio possiede ancora tutte le abilità di Livello 1 e guadagna quelle di Livello 2.



Custom Bolt-Action Rifle





# Chainsaw Majini



Se un Personaggio non riesce a sconfiggere l'Infetto rivelato, l'Infetto si scaglia contro il Personaggio, infliggendogli un ammontare di danni pari al valore indicato sulla carta Infetto (più eventuali modificatori). L'Infetto rivelato viene successivamente messo in fondo alla Mansion dopo aver inflitto il Danno. Degli Infetti hanno degli effetti che si attivano se non vengono sconfitti e si applicano prima di procurare dei danni.

**Esempio.** Invece di uno Zombie (Female), James incontra l'Hunter. I 15 danni di James non sono sufficienti per sconfiggere l'Hunter. Quindi applica l'effetto dell'Hunter, che costringe James a cestinare 2 carte a caso dalla sua pila degli scarti, prendendo 30 di danno, infine sposta l'hunter in fondo alla Mansion.

L'ASSETTO VISIVO È UNO DEI PIÙ IMPORTANTI ELEMENTI DI UN GIOCO DI TAVOLA. IL SUO DESIGN DEVE ESSERE IN SINTONIA CON IL TITOLO E IL TEMA DEL GIOCO.





### PENALITA' PER AVERE PERSO LA SALUTE DEL PERSONAGGIO

Se la Salute di un Personaggio viene ridotta a zero o meno, quel Personaggio è stato ferito a morte. Gira la carta Personaggio a faccia in giù, mescola insieme tutte le carte in mano e quelle nella Pila degli Scarti, dopodiché mettile nel tuo Inventario. Poi, metti il tuo Inventario di fronte a te. Tutte le carte attualmente assegnate al tuo Personaggio rimangono attaccate al personaggio. Un personaggio a faccia in giù non esiste ai fini del gioco e neppure il suo giocatore, il che significa che non possono essere attaccati o colpiti da effetti.



PERSONAGGIO

INVENTARIO

Al tuo prossimo Turno, gira il tuo Personaggio a faccia in su. Riduci il valore massimo della salute del tuo Personaggio di 20, pesca 5 nuove carte dal tuo Inventario, quindi salta questo turno. Se il Valore Massimo della Salute del tuo Personaggio è zero o meno, a questo punto, il Personaggio è morto e la tua partita è finita.

A questo punto prendi tutte le carte che hai guadagnato e mettile di fronte a te fino alla fine del gioco.

### ESPLORAZIONI MULTIPLE

Alcune Armi, come lo Shotgun, permettono ad un Personaggio di esplorare più volte. Se un Giocatore può compiere più esplorazioni, ne deve usare una alla volta, decidendo di volta in volta se proseguire con le esplorazioni successive o meno.

Se più Infetti vengono rivelati, il Danno totale che infligge il Giocatore deve essere uguale o superiore alla somma della Salute di tutti gli Infetti rivelati. Se così non avviene, si riceve un Danno pari a tutti i Danni indicati sulle carte Infetti rivelate.

Successivamente, tutti gli Infetti rivelati e non sconfitti vengono messi in fondo al Mazza Mansion.

1° esplorazione

2° esplorazione



Esempio: Tylar ha 60 munizioni e il suo personaggio ha un Riot Shotgun che infligge 45 danni. Usa 1 Esplorazione e rivela Mimicry Marcus, che ha 30 di salute. Decide di usare la sua seconda esplorazione e rivela un Licker con 40 di salute. La loro salute totale è maggiore dei 45 danni che può procurare il personaggio di Tylar, gli infetti procurano assieme 50 danni al personaggio di Tylar (30 dal Licker e 20 da Mimicry Marcus).

I giocatori possono decidere anche di esplorare la mansion 1 alla volta. Questo metodo è molto più sicuro, anche se richiede più armi, poiché il danno totale da applicare viene fatto su ogni esplorazione e un'arma può essere usata solo una volta per turno. Per questo, seguire ESPLORARE LA MANSION (PAG 14) per ogni singola esplorazione.

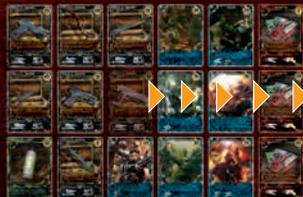
### ESEMPIO

Alex ha 40 munizioni e sta usando uno Shotgun che fa 25 danni. Usa la sua 1° esplorazione e rivela un Kipepeo con 20 di salute. Alex si ferma e aggiunge Kipepeo alle sue decorazioni. Più tardi (nello stesso turno), Alex decide di usare la sua 2° esplorazione e gioca 2 coltelli e una pistola, per un totale di 20 di danno. Alex Rivela uno Zombie (Male), con 20 di salute. Alex sconfigge lo Zombie (male) e aggiunge anche lui alle sue decorazioni.

## (5) ACQUISTARE RISORSE

Quando si acquista, il Giocatore può spendere il proprio Oro a sua disposizione per il Turno al fine di acquisire Risorse utili per le imminenti battaglie. Il costo di ogni carta si trova nell'angolo in alto a destra.

### AREA RISORSE



### PILA SCARTI



Quando si compra una carta, si sposta questa carta dall'area risorse e si mette nella propria pila degli scarti. Quando una pila delle risorse finisce, non sarà più possibile acquistare quel tipo di risorsa.

Se un Giocatore ha più Acquisti, unisce prima la quantità di Oro che ha per il Turno; tale importo totale viene poi utilizzato per pagare tutto quello che compra durante il Turno, e gli acquisti vengono fatti uno alla volta. Ecco un esempio di acquisto Risorse durante un Turno:

Esempio. Dopo aver giocato munizioni e azione, Andy ha un totale di 50 di oro e 2 acquisti da poter usare in questo turno. Andy sceglie come primo acquisto una pistola:



1° ACQUISTO

Dopo averla messa nella pila dei suoi scarti, la prossima carta nelle risorse delle pistole si rivela essere la potente Burst-Fire Handgun.

Siccome la Burst-Fire Handgun costa 60 di oro e Andy non ha abbastanza oro per acquistarla, decide di usare il suo 2° acquisto per comprare una green herb:



2° ACQUISTO

## FINE DEL TURNO

Alla fine del Turno, il Giocatore deve scartare tutte le carte nella propria Area di Gioco che non sono assegnate al proprio Personaggio e tutte le carte che sono rimaste in mano. Poi pesca 5 nuove carte dall'Inventario.

Una volta che un Giocatore ha pescato 5 nuove carte, il gioco passa al Giocatore alla sua sinistra.

### INVENTARIO



### PESCA 5 CARTE



### PILA SCARTI



Sposta tutte le carte non attaccate dall'area di gioco alla pila degli scarti alla fine del turno.

\* Se un Giocatore non può pescare carte perchè non ci sono sufficienti risorse nel proprio inventario, pesca quelle che sono rimaste e poi mischia la pila degli scarti. Infine questo nuovo mazzo diventa il nuovo inventario. Lo si mette a faccia in giù e si pescano altre carte fino ad averne 5 in mano.



Carte in mano



Pesca il resto dal nuovo inventario mischiato



## Scenari aggiuntivi per Modalità storia



Red Executioner

### SCENARI ADDIZIONALI PER RESIDENT EVIL™: MERCENARIES

Prova i seguenti Scenari dopo aver giocato a "Principiante" (Pag. 08).

#### RISORSE "STANDARD PLAY":

- |  |  |  |  |
|--|--|--|--|
| <input type="checkbox"/> [Risorse base]        | <input type="checkbox"/> Custom              | <input type="checkbox"/> Custom            | <input type="checkbox"/> Melee                 |
| <input type="checkbox"/> Hunting Bow           | <input type="checkbox"/> Pump-Action Shotgun | <input type="checkbox"/> Bolt-Action Rifle | <input type="checkbox"/> Tear Gas              |
| <input type="checkbox"/> Custom Lightning Hawk | <input type="checkbox"/> Custom Full-Bore    | <input type="checkbox"/> Resuscitate       | <input type="checkbox"/> Boundless Battlefield |
| <input type="checkbox"/> Ibex Standard         | <input type="checkbox"/> Machine Gun         | <input type="checkbox"/> Anticipation      | <input type="checkbox"/> The Mercenaries       |

Usa questo scenario quando cerchi qualcosa che consenta ogni stile di gioco.

#### RISORSE "EASY ACTIONS":

- |  |  |  |  |
|--|--|--|--|
| <input type="checkbox"/> [Risorse base]        | <input type="checkbox"/> Custom              | <input type="checkbox"/> Custom            | <input type="checkbox"/> Melee                 |
| <input type="checkbox"/> Hunting Bow           | <input type="checkbox"/> Pump-Action Shotgun | <input type="checkbox"/> Bolt-Action Rifle | <input type="checkbox"/> Fight or Flight       |
| <input type="checkbox"/> Custom Lightning Hawk | <input type="checkbox"/> Custom Full-Bore    | <input type="checkbox"/> Battle Hardened   | <input type="checkbox"/> Boundless Battlefield |
| <input type="checkbox"/> Ibex Standard         | <input type="checkbox"/> Machine Gun         | <input type="checkbox"/> Anticipation      | <input type="checkbox"/> Resuscitate           |

Le azioni a basso costo abbondano in questo scenario, dando al giocatore più tempo per creare il proprio inventario.

### RESIDENT EVIL™: THE DECK BUILDING GAME CON MERCENARIES

Usa il seguente Scenario se vuoi mischiare assieme the Resident Evil™: The Deck Building Game con Resident Evil™: Mercenaries.

#### RISORSE "GIVEAWAY":

- |  |  |  |  |
|--|--|--|--|
| <input type="checkbox"/> [Risorse base]    | <input type="checkbox"/> Custom Lightning Hawk | <input type="checkbox"/> Grenade         | <input type="checkbox"/> Shattered Memories    |
| <input type="checkbox"/> Custom            | <input type="checkbox"/> Custom                | <input type="checkbox"/> Tear Gas        | <input type="checkbox"/> Boundless Battlefield |
| <input type="checkbox"/> Bolt-Action Rifle | <input type="checkbox"/> Pump-Action Shotgun   | <input type="checkbox"/> The Mercenaries | <input type="checkbox"/> Item Management       |
| <input type="checkbox"/> Hunting Bow       | <input type="checkbox"/> Ibex Standard         | <input type="checkbox"/> Fight or Flight |  |

Ruba, cestina e dai ai tuoi avversari le peggiori carte.

#### RISORSE "GOLDEN STANDARD":

- |  |   |  |  |
|--|---|--|--|
| <input type="checkbox"/> [Risorse base]    | <input type="checkbox"/> Six Shooter          | <input type="checkbox"/> Escape From     | <input type="checkbox"/> Ominous Battle        |
| <input type="checkbox"/> Custom            | <input type="checkbox"/> Pump-Action Shotgun  | <input type="checkbox"/> The Dead City   | <input type="checkbox"/> Shattered Memories    |
| <input type="checkbox"/> Bolt-Action Rifle | <input type="checkbox"/> & Automatic Shotgun* | <input type="checkbox"/> Fight or Flight | <input type="checkbox"/> Boundless Battlefield |
| <input type="checkbox"/> Hunting Bow       | <input type="checkbox"/> Ibex Standard        | <input type="checkbox"/> Reload          | <input type="checkbox"/> Umbrella Corporation  |

\* Combina e mischia queste carte in un'unica pila.

Gioca con il meglio del meglio dei Set 1 & 5.

## Scenari aggiuntivi per Modalità storia

### RESIDENT EVIL™: ALLIANCE CON MERCENARIES

Usa il seguente Scenario se vuoi mischiare assieme Resident Evil™: Alliance con Resident Evil™: Mercenaries.

#### RISORSE "INTERACTION"

- |                          |                       |                         |                         |
|--------------------------|-----------------------|-------------------------|-------------------------|
| o [Risorse base]         | o Custom              | o Russian Assault Rifle | o Anticipation          |
| o Telescopic Sight Rifle | o Pump-Action Shotgun | o & Signature Special * | o Boundless Battlefield |
| o Hunting Bow            | o Ibx Standard        | o Uroboros Injection    | o Fierce Battle         |
| o Custom Lightning Hawk  | o Fight or Flight     | o The Mercenaries       |                         |

\* Combina e mischia queste carte in un'unica pila.

Rallentare il tuo avversario non è mai una brutta idea.

#### RISORSE "BUYING SPREE":

- |                          |                         |                         |                    |
|--------------------------|-------------------------|-------------------------|--------------------|
| o [Risorse base]         | o Riot Shotgun & Triple | o Russian Assault Rifle | o Anticipation     |
| o Telescopic Sight Rifle | o Barreled Shotgun *    | o & Signature Special * | o Star-Crossed Duo |
| o Hunting Bow            | o Blowback Pistol       | o Tear Gas              | o Desperate Escape |
| o Custom Lightning Hawk  | o Fight or Flight       | o Gathering Forces      |                    |

\* Combina e mischia queste carte in un'unica pila.

Acquista più carte per turno per assicurarti grandi probabilità di sopravvivenza!

### NOTA AVANZATA 1: RISORSE PERSONALIZZATE

Quando si diventa più esperti, si vorrà sicuramente giocare con la loro propria combinazione di Risorse. Ogni giocatore potrà scegliere una delle Carte delle Pile Risorse uno alla volta, fintanto che si avranno 18 Pile Risorse. E' consigliabile comunque giocare sempre con le risorse di base.

### NOTA AVANZATA 2: DIFFICOLTA' DI GIOCO ALTERNATIVA

Utilizzare le seguenti modalità affinché gli Scenari siano più adatti a rispondere alle vostre esigenze:

**FACILE:** Tutti gli Infetti hanno -10 Salute, -10 Danni ed i loro effetti non sono attivi.

**DIFFICILE:** Tutti gli Infetti hanno +10 Salute, +10 danni ed i loro Effetti si applicano due volte.

**PROFESSIONISTI:** Come il precedente "DIFFICILE", ma con l'obbligo che bisogna esplorare almeno una volta per turno.

### NOTA AVANZATA 3: RISORSE PERSONALIZZATE

I Giocatori possono anche giocare con un Inventario di partenza specifico di un Personaggio, per esaltare il gusto del gioco. È possibile trovare questi Inventari specifici sotto la modalità di gioco MERCENARI. (Pag 28)

### NOTA AVANZATA 4: RESIDENT EVIL™ ESPANSIONI

Hai tutte le espansioni di Resident Evil™: Deck Building Game? Prova questi Scenari per maggiori esperienze di gioco!

#### RISORSE "CONTROL":

- |                         |                       |                   |                       |
|-------------------------|-----------------------|-------------------|-----------------------|
| o [Risorse base]        | o Single Shot Rifle   | o Silver Ghost    | o Anticipation        |
| o HE Grenade            | w/ Scope &            | & Punisher *      | o Uroboros Injection  |
| o Russian Assault Rifle | o Special Ops Rifle * | o Fight or Flight | o Master of Unlocking |
| o & Signature Special * | o Custom              | o The Mercenaries |                       |
| o Six Shooter           | o Pump-Action Shotgun | o Mind Control    |                       |

\* Combina e mischia queste carte in un'unica pila.

La maggior parte delle carte in questo scenario possono essere usate contro gli avversari e allo stesso tempo dare dei vantaggi.

#### RISORSE "BIG INVENTORY WINS":

- |                  |                         |                     |                 |
|------------------|-------------------------|---------------------|-----------------|
| o [Risorse base] | o Russian Assault Rifle | o Toe to Toe        | o Fierce Battle |
| o Six Shooter    | o & Signature Special * | o Raccoon City      | o Parting Ways  |
| o Flamethrower   | o Treasure              | o Police Department |                 |
| o Hunting Bow    | o Mine Thrower          | o Lonewolf          |                 |

\* Combina e mischia queste carte in un'unica pila.

Più grande è l'Inventario, migliori sono le prestazioni.

#### RISORSE "EVERY WAY OUT":

- |                            |                       |                |                |
|----------------------------|-----------------------|----------------|----------------|
| o [Risorse base]           | o Mine Thrower        | o Tear Gas     | o Boundless    |
| o Custom Lightning Hawk    | o Custom              | o Silver Ghost | o Battlefield  |
| o Custom Bolt-Action Rifle | o Pump-Action Shotgun | o & Punisher * | o Parting Ways |
|                            | o Grenade             | o Toe to Toe   |                |

\* Combina e mischia queste carte in un'unica pila.

Con diversi modi di giocare. Scegli il migliore... sarà la chiave della vittoria.

## (MODALITÀ DI GIOCO 2) MODALITÀ MERCENARI

GIOCATORI: DA 2 A 4

DURATA: 30 - 45 MIN

Tu e il tuo Team siete stati abbandonati in mezzo ad un enorme folla di Infetti. La tua missione: distruggere tutto ciò che ti circonda in modo rapido. Per ogni Infetto sconfitto, vi è stata promessa una grande ricompensa per il vostro coraggio.

### NUOVA CARTA!

Per la modalità MERCENARI, viene introdotta questa carta, esclusiva:



#### BONUS CARD

Le carte Bonus vengono utilizzate solo nella Modalità MERCENARI. Questo tipo di carta può essere trovata solo nella Mansion.

- A Tipo di carta
- B Nome della carta
- C Effetto: Quando questa carta viene rivelata nella Mansion e il giocatore decide di usarla, deve subito utilizzare l'effetto.



Chris  
Redfield

### FASE 1: SCEGLI UNO SCENARIO!

Per questa modalità può essere usato ogni scenario della modalità storia, oppure si possono scegliere i seguenti:

#### RESIDENT EVIL™: THE DECK BUILDING GAME & SCENARI MERCENARIES:

##### RISORSE "QUICK TACTICS":

- o [Risorse base]
- o Ibex Standard
- o Custom Full-Bore Machine Gun
- o Grenade
- o Pump-Action Shotgun & Automatic Shotgun \*
- o Custom Pump-Action Shotgun
- o Fight or Flight
- o Bolt-Action Rifle & Semi- Automatic Rifle \*
- o Melee
- o Resuscitate
- o Deadly Aim
- o Struggle for Survival
- o Reload

\* Combina e mischia queste carte in un'unica pila.

Con tutto a buon mercato, configurare l'inventario non è mai stato così facile!

##### RISORSE "WEAPON CLUB":

- o [Risorse base]
- o Ibex Standard
- o Custom Full-Bore Machine Gun
- o Grenade
- o Custom Pump-Action Shotgun
- o Custom Bolt-Action Shotgun & Automatic Shotgun \*
- o Hunting Bow
- o Custom Bolt-Action Rifle
- o Bolt-Action Rifle & Semi- Automatic Rifle \*
- o Six Shooter
- o Custom Lightning Hawk
- o Submission
- o Shattered Memories

\* Combina e mischia queste carte in un'unica pila.

Hai mai desiderato di giocare quasi solo con le armi? Questo scenario è per te!

#### RESIDENT EVIL™: ALLIANCE & SCENARI MERCENARIES:

##### RISORSE "DRAW POWER":

- o [Risorse base]
- o Riot Shotgun & Triple Barreled Shotgun \*
- o Blowback Pistol
- o Custom Nautilus Pump-Action
- o Ibex Standard
- o Russian Assault Rifle & Signature Special \*
- o Fight or Flight
- o Great Ambition
- o Melee
- o Boundless Battlefield
- o Quirk of Fate
- o Fierce Battle

\* Combina e mischia queste carte in un'unica pila.

Ogni azione in questo scenario di ricoprirà di tante carte.

##### RISORSE "DIFFERENT METHODS":

- o [Risorse base]
- o Blowback Pistol
- o Custom Lightning Hawk
- o Flamethrower
- o Riot Shotgun & Triple Barreled Shotgun \*
- o Custom Full-Bore Machine Gun
- o Telescopic Sight Rifle
- o The Mercenaries
- o Anticipation
- o Boundless Battlefield
- o Melee
- o Resuscitate
- o Tear Gas

\* Combina e mischia queste carte in un'unica pila.

Ogni arma in questo scenario può porre fine al gioco a modo suo.

## FASE 2: COSTRUIRE LA MANSION!

Costruisci una delle Mansion descritte a pag 10-11. Dopo aver costruito una Mansion, aggiungi le carte bonus e mischia tutto. Infine metti il mazzo completo nell'area Mansion.

## FASE 3: PREPARARE GLI INVENTARI INIZIALI PERSONALIZZATI!

Ogni Personaggio nella Modalità MERCENARI ha un Inventario personalizzato con cui iniziare il gioco. Gli Inventari personalizzati sono dettagliati qui sotto:

<b>ALBERT WESKER</b>	2x Custom Pump-Action Shotgun, 1x Ammo x20, 7x Ammo x10
<b>BARRY BURTON</b>	1x Ibox Standard, 1x Custom Bolt-Action Rifle, 1x Ammo x20, 7x Ammo x10
<b>CHRIS REDFIELD</b>	1x Ibox Standard, 1x Custom Pump-Action Shotgun, 1x Custom Bolt-Action Rifle, 7x Ammo x10
<b>CLAIRE REDFIELD</b>	1x Ibox Standard, 2x Melee, 1x Ammo x20, 6x Ammo x10
<b>HUNK</b>	1x Custom Full-Bore Machine Gun, 1x Ibox Standard, 1x Backstab, 1x Battle Hardened, 6x Ammo x10
<b>JACK KRAUSER</b>	1x Hunting Bow, 1x Melee, 4x Reliable Blade, 4x Ammo x10
<b>JILL VALENTINE</b>	1x Custom Full-Bore Machine Gun, 2x Reliable Blade, 1x Custom Pump-Action Shotgun, 1x Ammo x20, 5x Ammo x10
<b>REBECCA CHAMBERS</b>	2x Custom Full-Bore Machine Gun, 1x Tear Gas, 1x Resuscitate, 1x Ammo x20, 5x Ammo x10

## FASE 4: TENERE IL CONTEGGIO DEI TURNI DI GIOCO!

Utilizzate un contatore di gioco (dadi, monete etc) o tenete a portata di mano carta e penna per annotare il trascorrere dei Turni di gioco.

### (A) Fine del gioco e condizioni di vittoria

Il gioco parte con 15 turni, ma si possono aggiungere tempi supplementari con le carte "Time Bonus" pescate dalla Mansion, o con la carta azione "Melee" (AC-046). Dopo che sono terminati tutti i turni, o 1 sola squadra non è stata definitivamente sconfitta, la squadra con più onoreficenze viene dichiarata vincitrice. Se le squadre hanno pari onoreficenze, la Squadra con il Personaggio che ha il maggior valore di Salute al momento del termine del gioco è la vincitrice.

### (B) Svolgimento del gioco

La Modalità MERCENARI si gioca a squadre. Ogni giocatore può essere una squadra a se stante (1 vs 1 vs 1 vs 1, ovvero tutti contro tutti), squadre da 2 (2 vs 2 max) o, se un Giocatore è più esperto degli altri, 1 vs. 3.

### (B) Svolgimento del gioco [Cont.]

La Modalità MERCENARI segue le regole della Modalità STORIA, tranne che quando un Infetto viene sconfitto, esso inizia o continua una "Combo" che una Squadra ha iniziato. [Vedere la prossima sezione per i "Combo"].

Ogni partita inizia con 15 turni. Ogni volta che un Team ha avuto un Turno, questo viene sottratto da quelli rimanenti. Esistono modi per aggiungerne, permettendovi di aumentare il vostro punteggio esponenzialmente estendendo le vostro Combo.

### (C) Altre regole da ricordare

#### Combo

Una Combo è una stringa di Infetti sconfitti che una Squadra crea quando i suoi Personaggi esplorano la Mansion. Per l'Esplorazione, seguite le istruzioni "Esplorare la Mansion" della Modalità STORIA. (Vedi Pag 14)

Al fine di mantenere attiva una stringa Combo, la Squadra deve sconfiggere un infetto ogni Turno in successione. Per ogni Infetto che la Squadra sconfigge, possono essere guadagnate più Onoreficenze.

Quando l'Infetto viene sconfitto, viene messo nella Combo della rispettiva Squadra. Se, alla fine del Turno di una Squadra, questa possiede una stringa Combo ma non ha sconfitto alcun Infetto, la Combo si conclude, quindi le Onoreficenze vengono determinate e assegnate.

Per determinare il totale delle Onoreficenze in una stringa Combo conclusa, sommare le Onoreficenze stampate su ogni carta Infetto ("Zombie (Male)" per esempio, è pari a 1) presente nella Combo, poi moltiplica questo valore per il numero di carte presenti nella Combo stessa. Dopo aver determinato il totale, annota il valore delle Onoreficenze appena conseguite, quindi sposta tutte le carte della stringa Combo in fondo al Mazza Mansion. Assicurarsi di non contare le carte "Combo Bonus" se presenti nella vostra stringa Combo!

#### QUESTA E' LA STRINGA COMBO DELLA SQUADRA BLU :

Non avendo sconfitto un Infetto in questo turno, si inizia a contare il totale delle onoreficenze, con **Zombie (Male)** che vale 1, **Kipeepo** che vale 1, e il **licker** che vale 3. Il totale è di 5 onoreficenze, ma bisogna moltiplicarlo per il numero complessivo delle carte presenti nella stringa combo della squadra blu, che è 3, facendo quindi un totale di 15 onoreficenze per questa combo.



#### SALIRE DI LIVELLO

A differenza della Modalità STORIA, la crescita di Livello dei Personaggi viene determinata in base a quante Onoreficenze ha guadagnato la Squadra. In altre parole, i membri della Squadra condividono le Onoreficenze acquisite.

## PENALITA' PER AVERE PERSO TUTTA LA SALUTE DEL PERSONAGGIO

Quando la Salute di un Personaggio è ridotta a zero o meno nella Modalità MERCENARI, il Giocatore è eliminato dal gioco. Se la Salute di TUTTI i Personaggi di una Squadra è ridotta a zero o meno, quella Squadra perde immediatamente.

## [MODIFICA DEL GIOCO] SISTEMA ABILITA' (SKILL SYSTEM)

GIOCATORI: DA 2 A 4  
DURATA: 30-45 MIN

Per ogni passo che farai, per ogni nemico che sconfiggerai, inizierai a capire come combattere in ogni situazione. Presto combattere tanti infetti sarà uno scherzo per te. Imparerai a rimanere freddo anche sotto pressione e ad adottare le tecniche per la sopravvivenza. Utilizzando le competenze che hai imparato, potrai trasformare qualsiasi situazione sfavorevole in una favorevole.

Lo "Skill System" può essere utilizzato in ogni modalità di ogni Resident Evil™: Deck Building Game set. Questo sistema consente di approfondire la vostra esperienza di gioco con l'introduzione di un sistema di XP che premia i giocatori che esplorano, permettendo di mettere dell'esperienza in un'abilità che migliora i personaggi in modi diversi.

## NUOVA CARTA!

Con il sistema abilità (Skill), viene introdotta una nuova carta esclusiva per questa modifica:



Una carta abilità non si considera attiva o usabile fino a che l'importo indicato di XP non viene spostato sopra di esso.

### CARTA ABILITA' (SKILL)

Le carte abilità sono usate solo con il sistema abilità. I giocatori riceveranno le carte abilità all'inizio del gioco e useranno gli XP per attivarle.

- A** Tipo di carta
- B** Requisiti XP di abilità: E' la quantità di XP che necessita la carta abilità per potere essere utilizzata nei suoi effetti.
- C** Nome abilità
- D** Effetto: Le abilità (Skill) seguono le stesse regole delle carte dei personaggi: Alcune richiedono attivazione, altre si attivano in ogni momento. Un'abilità con la parola "può", si usano solo una volta per turno.

## FASE 1: SCEGLIERE UNO SCENARIO!

Ogni scenario da una precedente modalità può essere usato con lo "skill system". Puoi anche scegliere uno dei seguenti scenari, specificatamente creati per introdurre lo "Skill System".

### RESIDENT EVIL™: SCENARI MERCENARIES:

#### RISORSE "ADDITIONAL BENEFITS":

- |   |  |  |  |
|---|--|--|--|
| <input type="checkbox"/> [Risorse base]   | <input type="checkbox"/> Custom              | <input type="checkbox"/> Custom Lightning Hawk | <input type="checkbox"/> Anticipation          |
| <input type="checkbox"/> Custom Full-Bore | <input type="checkbox"/> Bolt-Action Rifle   | <input type="checkbox"/> Hunting Bow           | <input type="checkbox"/> Backstab              |
| <input type="checkbox"/> Machine Gun      | <input type="checkbox"/> Custom              | <input type="checkbox"/> Coup De Grâce         | <input type="checkbox"/> Tear Gas              |
| <input type="checkbox"/> Ibox Standard    | <input type="checkbox"/> Pump-Action Shotgun | <input type="checkbox"/> Battle Hardened       | <input type="checkbox"/> Boundless Battlefield |

La tua introduzione allo "skill system" riconosce benefici aggiuntivi a nuove carte.

#### RISORSE "HAND TO HAND":

- |   |  |  |  |
|---|--|--|--|
| <input type="checkbox"/> [Risorse base]   | <input type="checkbox"/> Custom              | <input type="checkbox"/> Custom Lightning Hawk | <input type="checkbox"/> Anticipation    |
| <input type="checkbox"/> Custom Full-Bore | <input type="checkbox"/> Bolt-Action Rifle   | <input type="checkbox"/> Hunting Bow           | <input type="checkbox"/> Backstab        |
| <input type="checkbox"/> Machine Gun      | <input type="checkbox"/> Custom              | <input type="checkbox"/> Coup De Grâce         | <input type="checkbox"/> Melee           |
| <input type="checkbox"/> Ibox Standard    | <input type="checkbox"/> Pump-Action Shotgun | <input type="checkbox"/> Tear Gas              | <input type="checkbox"/> The Mercenaries |

Usare le azioni per vincere la partita può essere più veloce che seguire la strada standard in questo Scenario.

### RESIDENT EVIL™: THE DECK BUILDING GAME & SCENARI MERCENARIES:

#### RISORSE "LAW OF THIEVES":

- |  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| <input type="checkbox"/> [Risorse base]            | <input type="checkbox"/> Battle Hardened    | <input type="checkbox"/> Custom Bolt-Action Rifle | <input type="checkbox"/> Ibox Standard       |
| <input type="checkbox"/> Escape From the Dead City | <input type="checkbox"/> Reload             | <input type="checkbox"/> Custom Full-Bore         | <input type="checkbox"/> Custom              |
| <input type="checkbox"/> Backstab                  | <input type="checkbox"/> The Mercenaries    | <input type="checkbox"/> Machine Gun              | <input type="checkbox"/> Pump-Action Shotgun |
|  | <input type="checkbox"/> Shattered Memories | <input type="checkbox"/> Custom Lightning Hawk    | <input type="checkbox"/> Grenade             |

Rubare risorse agli avversari ti manda su, mentre loro cadono sempre più in basso

### RESIDENT EVIL™: ALLIANCE & SCENARI MERCENARIES:

#### RISORSE "OLD MEETS NEW":

- |   |   |   |  |
|---|---|---|--|
| <input type="checkbox"/> [Risorse base]     | <input type="checkbox"/> Fight or Flight        | <input type="checkbox"/> Blowback Pistol                          | <input type="checkbox"/> Custom              |
| <input type="checkbox"/> Great Ambition     | <input type="checkbox"/> Backstab               | <input type="checkbox"/> Riot Shotgun & Triple Barreled Shotgun * | <input type="checkbox"/> Pump-Action Shotgun |
| <input type="checkbox"/> Uroboros Injection | <input type="checkbox"/> Tear Gas               | <input type="checkbox"/> Custom Bolt-Action Rifle                 | <input type="checkbox"/> Custom Full-Bore    |
| <input type="checkbox"/> Quirk of Fate      | <input type="checkbox"/> Telescopic Sight Rifle | <input type="checkbox"/> Machine Gun                              |  |

\* Combina e mischia queste carte in un'unica pila.

Questo scenario ha una quantità uguale di vecchie carte con un mix di nuove carte per fornire ai giocatori delle opportunità dirompenti.

## FASE 2: COSTRUIRE LA MANSION!

Scegli una delle mansion a pagina 10-11, o costruiscine una con i vari infetti dell'espansione "the Resident Evil™: Mercenaries".

## FASE 3: SCEGLI LE TUE CARTE ABILITA' (CARTE SKILL)!

Dopo che ogni giocatore ha scelto un personaggio, a caso si danno 5 carte skill ad ogni giocatore, pio si mettono da parte le Skill che avanzano. Ognuno guarda le sue 5 Skill, ne sceglie una, la mette a faccia in giù di fronte a sè, poi passa le rimanenti 4 carte Skill al giocatore sulla propria sinistra. Si ripete questo processo fino a che non ci sono più carte abilità da passare.

In seguito, ogni giocatore sceglie 3 delle 5 carte abilità scelte precedentemente e le tiene, mentre rimuove le altre 2 carte skill dal gioco. Poi ogni giocatore gira le sue carte skill a faccia in su e le piazza nell'area Skill (poco sopra al personaggio, che si attiva solo quando si usa il sistema abilità).

## Regole aggiuntive

### (A): ESPERIENZA (XP)

Quando un personaggio esplora la Mansion, riceverà 1 XP. Questo XP viene usato per attivare ulteriori effetti su armi e azioni, o per attivare abilità. Quando un personaggio esplora, il giocatore piazza 1XP su quel personaggio, che può essere annotato con monete, pezzi di carta o contatori di ogni genere.

Un giocatore può spostare ogni quantità di XP dal suo personaggio alle sue Skill quando vuole durante il turno mentre non si sta esplorando. Viceversa, ogni XP che è stato mosso su una abilità, non può essere mosso da quell'abilità ad un'altra abilità o tornare su un personaggio, a meno di qualche effetto extra.

### (B): ESPORARE LA MANSION

Quando i giocatori esplorano la Mansion mentre usano il sistema abilità, vengono introdotti nuovi passaggi:

- 1) Annuncia che stai esplorando.
- 2) Gioca ogni arma che il personaggio può usare. Ogni arma può essere usata solo una volta, se non scritto altrimenti.
- 3) Soddisfa i requisiti di munizioni delle armi usate. Aggiungi le munizioni da tutte le carte nella tua area di gioco e assegna ogni quantità di quelle munizioni per ogni arma che usi.
- 4) La somma dei danni del tuo personaggio sarà la somma del danno delle armi, del danno del personaggio e ogni danno dato da effetti di altre carte.
- 5) Effetti delle abilità, personaggio e armi verranno attivate qua, nell'ordine che il giocatore del personaggio desidera.
- 6) Il giocatore del personaggio che esplora mette 1 XP sul personaggio.

L'esplorazione continua da qui normalmente, come meglio dettagliato a pag. 14.

## Regole aggiuntive (Cont.)

### (C): SISTEMA SKILL CON MODIFICHE "COMPAGNO"

Mentre giocate con il "sistema Skill" e "modifica compagno" \* assieme, ogni personaggio controllato può avere solo una abilità "Skill". Quando i giocatori decidono quale abilità mantenere, scelgono 2 abilità invece di 3. Se il compagno in un qualsiasi momento muore, rimuovi i suoi Skill e XP dal gioco.

### (D): PENALITA' PER AVERE PERSO TUTTA LA SALUTE DEL PERSONAGGIO

Quando la salute di un personaggio è ridotta a 0 o meno, si mantengono tutti gli XP sul personaggio, così come gli XP sulle abilità e si gira a faccia in giù come di normal. Da qui segui le regole normalmente come a Pag 18.

\*Le modifiche del "compagno" le trovate nel manuale di "Alliance", oppure nel sito internet [bandai.com/residentevil/play.html](http://bandai.com/residentevil/play.html)

## (MODALITA' DI GIOCO 3) MINI-GIOCO RAPIDO

GIOCATORI: 2

DURATA: DA 2 A 5 MINUTI

Il tuo occhio vede un luccichio di luce ai margini. Giri la tua pistola e vedi un essere osceno. Con la maggior parte della faccia coperta, tu hai il sospetto che questa persona sia diversa da tutte le altre.

"C'è una sfida per te, straniero," dice con la sua voce roca. Tira fuori un paio di piccoli tappi di bottiglia, tu vedi la stoffa che gli scopre un po il viso e noti che sogghigna. L'uomo corre verso un corridoio per degli obiettivi, attendendo di vedere le tue abilità.



Questo mini-gioco richiede un'area inventario (A) e un'area gioco (B), così come un'area Mansion al centro (C).



### FASE 1: COSTRUZIONE DELLA MANSION!

Le seguenti carte formeranno la Mansion per questo mini-gioco:

- |                     |                  |                      |                     |
|---------------------|------------------|----------------------|---------------------|
| o 3x Venomous Snake | o 2x Town Majini | o 3x Los Illuminados | o 2x Big Man Majini |
| o 3x Town Majini    | (Shovel)         | (Bow)                |                     |
| o 3x Los Ganados    | o 3x Los Ganados | o 1x Los Illuminados |                     |
| (Female)            | (Handscythe)     | (Shield)             |                     |

Mischia queste 20 carte assieme, poi crea 2 mansion separate con 10 carte ognuna, poi piazzale a faccia in giù nel mezzo del tavolo facendo in modo di creare dello spazio tra di loro.

### FASE 2: COSTRUIRE L'INVENTARIO DI OGNI GIOCATORE

Ogni giocatore ha bisogno delle seguenti carte per il suo inventario:

- |                  |                     |                |                       |
|------------------|---------------------|----------------|-----------------------|
| o 5x Ammo x10    | o 4x Ammo x20       | o 2x Ammo x30  | o 2x Custom Full-Bore |
| o 4x Custom      | o 2x Custom         | o 1x Custom    | Machine Gun           |
| Standard Sidearm | Pump-Action Shotgun | Lightning Hawk |                       |

Ogni giocatore prende queste 20 carte e le mischia assieme, poi le piazza nel suo inventario. I giocatori avranno bisogno anche di contatori di qualsiasi tipo. Potranno essere monete, gettoni o carte che si distinguano dalle altre.

### CONDIZIONE DI VITTORIA

Quando un giocatore ha giocato tutte le carte dell'inventario e della mano, il gioco finisce. Ogni infetto sconfitto durante il gioco vale 1 onoreficenza per ogni 10 di salute che ha l'infetto sconfitto. Ogni "Contatore reload" vale -1 onoreficenza, e ogni carta in mano o nell'inventario alla fine del gioco vale -1 onoreficenza. Il giocatore con più onoreficenze alla fine del gioco sarà dichiarato il vincitore!

### SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ogni giocatore pesca 5 carte dalla cima del suo inventario. In questo mini-gioco i giocatori potranno svolgere i turni in maniera simultanea. Se in un qualsiasi momento, un giocatore ha in mano solo munizioni o armi, il giocatore rivela la sua mano e ripete il turno (mischia tutte le carte in mano con la pila degli scarti nel suo inventario, poi pesca una nuova mano di 5 carte).

Quando i giocatori saranno pronti, dovranno girare la prima carta di ogni mansion (una ciascuno). I giocatori in questo tipo di gioco ignoreranno ogni tipo di effetto.

### SCONFIGGERE GLI INFETTI

Per sconfiggere gli infetti, un giocatore ha bisogno di giocare le munizioni per poter usare le armi nella sua mano per sconfiggere o rivelare 1 infetto Infected (I giocatori possono "sovra-armare" e giocare più munizioni se lo desiderano). Non appena un giocatore ha fatto questo, può prendere 1 infetto dal centro del tavolo e metterlo a lato della sua area di gioco.

Successivamente, gira il prossimo infetto della stessa mansion, poi il giocatore pesca delle carte dal suo inventario fino ad averne 5 nella propria mano.

Quando un giocatore sta usando 1 arma, il suo danno può eccedere la salute dell'infetto. Tuttavia un giocatore non può giocare una 2° arma a meno che non sia necessario per sconfiggere un infetto.

Se allo stesso tempo, non si possono giocare le armi per mancanza di munizioni, si guadagna 1 "Contatore Reload". Un "Contatore reload" da 30 munizioni per la prossima arma. Le munizioni avanzate non vengono calcolate. Quando sconfiggi un infetto, le munizioni in più non verranno calcolate nel prossimo turno, il che significa che per giocare munizioni avrai bisogno di generare nuove munizioni.

## Capitolo VII. Terminologia \ \

Ci sono alcuni termini speciali utilizzati in questo gioco.

**Gain / Acquisire:** spostare una carta dall'Area Risorse, dall'Area Mansion o da fuori dal gioco nella propria Pila degli Scarti.

**Attach / Assegnare:** prendere una carta e piazzarla sotto il Personaggio.

**Reveal / Rivelare:** Mostrare la carta indicata a tutti i giocatori.

**Trash / Cestinare / Scartare:** Spostare una carta nell'originale pila dell'Area delle risorse.

**Heal / Guarire:** Aumentare la Salute del Personaggio del valore indicato. Tuttavia, non si può superare il valore max della Salute di un Personaggio.

**Rimuovere dal gioco:** mettere una carta fuori dal gioco. Non potrà più essere utilizzata per l'intera sessione di gioco.

**Esplorare:** seguire le procedure a pag. 14-15.

**Defeat / sconfiggere:** Quando il tuo danno è più alto o uguale alla salute dell'infetto rivelato.

**Sconfitto permanentemente:** Quando un personaggio ha la salute massima ridotta a 0 (zero) o inferiore.

**+X Carte:** Appena si gioca una carta con questo attributo, pesca subito X carte dall' Inventario. Se non ce ne sono abbastanza nell'Inventario, ne pesca tutte quelle possibili, poi mescola la sua Pila degli Scarti in modo da formare un nuovo Inventario, quindi pesca le rimanenti. Poi, se non raggiunge ancora il numero di carte da pescare e l'Inventario è vuoto, pesca solamente quelle possibili.

**+X Esplorazioni:** Il giocatore può esplorare X volte in più durante il turno.

**+X Azioni:** il Giocatore può giocare un numero X di Azioni extra durante il suo turno. Le istruzioni della corrente Azione deve essere completata prima che il Giocatore possa svolgere un'altra Azione o avanzare con un'altra fase.

**+X Acquisti:** il Giocatore può effettuare un numero X di acquisti extra durante il suo Turno. L'acquisto extra viene sommato a quello previsto per il Giocatore e non viene richiesto allo stesso di effettuarlo subito.

**+X Oro:** Il Giocatore ha un numero X di Oro extra durante il suo Turno per acquistare delle risorse.

**+ X Ammo:** il Giocatore ha un numero X aggiuntivo di Munizioni durante il suo Turno per usare le Armi.

**Attacco:** Un giocatore che usa 1 esplorazione infligge il danno fatto al suo personaggio ad un altro personaggio.

## Capitolo VIII. FAQ \ \

**D:** Se con Barry Burton (CH-051) sconfiggo subito un infetto con il suo effetto, il suo effetto si attiva nuovamente?

**R:** Sì, si attiva nuovamente.

**D:** L'effetto del Chicken's (MA-077) funziona nella Modalità Storia?

**R:** L'effetto non funziona nella modalità storia.

È possibile trovare le informazioni più recenti, i prossimi eventi, le regole aggiornate e le errata corridge sul nostro sito ufficiale:

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

## Crediti \ \

Progetto: **Tylar Allinder**

Grafica: **Cloud 88 Design**

Sviluppo gioco: **Anh Duc Do, Alex Bykov, Justin Kho, & James Takenaka**

Speciali ringraziamenti ai nostri Game Testers: **Austen Galentin, Ashlea Glaser, Aaron Taylor, Andrew Vansickle, & Nicholas Glaser**



## Lista delle carte & Organizzazione \ \

Togliere le carte e i separatori dalle loro confezioni, poi organizzarli in base al nome delle carte e dei divisori.

Carta no.	Nome carta	Numero totale	Carta no.	Nome carta	Numero totale
CH-044	Jack Krauser	1	SK-016	Smart Reload LV. 1	1
CH-045	Hunk	1	SK-017	Smart Reload LV. 2	1
CH-046	Claire Redfield	1	SK-018	Smart Reload LV. 3	1
CH-047	Chris Redfield	1	SK-019	Weapon Master LV. 1	1
CH-048	Jill Valentine	1	SK-020	Weapon Master LV. 2	1
CH-049	Albert Wesker	1	SK-021	Weapon Master LV. 3	1
CH-050	Rebecca Chambers	1	SK-022	Giant Killing LV. 1	1
CH-051	Barry Burton	1	SK-023	Giant Killing LV. 2	1
IT-005	First Aid Spray	5	SK-024	Giant Killing LV. 3	1
WE-043	Ibex Standard	5	SK-025	Maximizer LV. 1	1
WE-044	Custom Pump-Action Shotgun	5	SK-026	Maximizer LV. 2	1
WE-045	Custom Full-Bore Machine Gun	5	SK-027	Maximizer LV. 3	1
WE-046	Custom Lightning Hawk	5	SK-028	Handgun Technique LV. 1	1
WE-047	Custom Bolt-Action Rifle	5	SK-029	Handgun Technique LV. 2	1
WE-048	Hunting Bow	5	SK-030	Handgun Technique LV. 3	1
WE-049	Custom Standard Sidearm	10	AM-005	Ammo x10	28
WE-050	Reliable Blade	10	AM-006	Ammo x20	15
AC-042	Fight or Flight	5	AM-007	Ammo x30	15
AC-043	The Mercenaries	5	MA-073	Town Majini	3
AC-044	Boundless Battlefield	8	MA-074	Town Majini (Shovel)	3
AC-045	Coup De Grâce	5	MA-075	Giant Majini	2
AC-046	Melee	5	MA-076	Base Majini (Gun)	3
AC-047	Anticipation	5	MA-077	Chicken	1
AC-048	Backstab	5	MA-078	Red Executioner	1
AC-049	Battle Hardened	5	MA-079	Big Man Majini	3
AC-050	Resuscitate	5	MA-080	Chainsaw Majini	2
AC-051	Tear Gas	5	MA-081	Los Illuminados (Shield)	3
SK-001	Extension LV. 1	1	MA-082	J.J.	2
SK-002	Extension LV. 2	1	MA-083	Los Ganados (Male)	3
SK-003	Extension LV. 3	1	MA-084	Los Ganados (Female)	3
SK-004	Medic LV. 1	1	MA-085	Adjule	3
SK-005	Medic LV. 2	1	MA-086	Los Illuminados (Scythe)	3
SK-006	Medic LV. 3	1	MA-087	Venomous Snake	3
SK-007	Luck LV. 1	1	MA-088	Tribal Majini (Bow)	3
SK-008	Luck LV. 2	1	MA-089	Tribal Majini (Oil Pot)	3
SK-009	Luck LV. 3	1	MA-090	Tribal Majini (Shield)	3
SK-010	Toughness LV. 1	1	MA-091	Crocodile	3
SK-011	Toughness LV. 2	1	MA-092	Town Majini (Motorcycle)	3
SK-012	Toughness LV. 3	1	MA-093	Los Ganados (Handscythe)	3
SK-013	Reversal LV. 1	1	MA-094	Los Ganados (Pitchfork)	3
SK-014	Reversal LV. 2	1	MA-095	Los Ganados	3
SK-015	Reversal LV. 3	1	MA-096	Los Illuminados (Bow)	3
			MA-097	Militia (Bow)	3
			MA-098	Base Majini (Shield)	3