

RESIDENT EVIL 2

THE BOARD GAME

КНИГА ПРАВИЛ



CAPCOM®

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3	Дополнительные правила	16
Состав игры	4	Плитки	16
Профили персонажей	6	Уровни столкновения на плитках	16
Карты профилей	6	Элементы местности	17
Трек (шкала) здоровья	6	1. Двери	17
Инвентарь	6	2. Лестницы	17
Карты предметов	7	3. Стены	17
Игровое поле	8	4. Ящики	17
Лимит моделей на квадрат	8	Персонажи	18
Диапазон	8	Трек (шкала) здоровья	18
Граница видимости	8	Реанимация и смерть персонажа	18
Справочные карты врагов	9	Предметы	18
Основы игры	10	Предметы - травы	18
Активация персонажа	10	Профили оружия	18
1. Фаза действия	10	Улучшение оружия	18
Передвижение	10	Враги	19
Открывание/закрывание дверей	10	Справочные карты врагов	19
Поиск	10	Подготовка к игре сценарий 2А	20
Обмен	10	Создание сценария	20
Использование предмета	10	Воспроизведение сценария	20
Атака	11	Расширенные правила	21
2. Фаза реакции	12	Игра и сценарии	21
Базовые (стандартные) атаки	12	Приоритетные предметы	21
Внеплановые реакции	13	Добавление доп. карт к игре	21
3. Фаза напряжения	13	Жетоны устойчивых эффектов	21
Сценарий А1 краткая информация—		Колода напряжения и нехватка времени	21
Добраться до полицейского участка	14	Чернильные ленты и пишущие машинки	21
Создание сценария	15	Доп. элементы ландшафта и условия	21
Игровое поле	15	Трупы	21
Выбор персонажей	15	Яд	21
Колоды карт	15	Боссы	22
Игровой сценарий 1А	15	Колода поведения	22
Равноудалённые цели и конфликты правил	15	Мощная атака	22
		Альтернативные игровые режимы	23
		Лёгкий режим	23
		Режим одиночной игры	23
		Режим компании	23
		Неудача в сценарии и использование	
		CONTINUES	23
		Краткий справочник для активаций	24



Признательность

Resident Evil™ series by ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. "Resident Evil" and its logo are trademarks of Capcom.

Game Concept: Mat Hart

Lead Game Design: Sherwin Matthews

Additional Development: Steve Margetson

Design Team: David Carl, Alex Hall, Bryce Johnston, Rich Loxam, Jamie Perkins

Graphic Design and Layout: Tom Hutchings, Abigail Thornton

Additional Layout: Daniel Comerchi, Tim Toolen

Texture Design: Ed Bourelle, Rhys Pugh

Editing: Darla Kennerud

Sculpting: Ben Charles, Russ Charles, Michael Jenkins, Thomas Lishman

Project Manager: Edward Ball

Production Team: Matt Elliott, Paul Waters

Steamforged Games: Charles Agel, Christine Agel, Michael Archer, Mike Appleton, Sean Dooley, Jay Finnegan, John Ford, Tristan Freer, Jamie Giblin, John Hockey, Rich Jennings, Ronan Kelly, Adam King, Andy Lyon, Louis Moore, Sam Page, Aitch Parker, Greg Plail, Firoz Rana, Gareth Reid, Tom Rochford, Zach Stein, Doug Telford, Jak Thraves, Matt Warren

Playtesting: Harvey Barrington, Richard Bowker, Henry Clark, Corey Davies, Dave Downs, Jason Enos, Daniel Harwood, Ann-Marie Manwaring, Phil Manwaring, Thomas Simms, Chris Wills, The Steamforged Raccoon City Survivors

Special Thanks to Stefano Barolo, Ayaka Segami and David Haddon at ©CAPCOM Europe

Extra Special Thanks to all of our Kickstarter Backers and Late Pledgers!



Введение

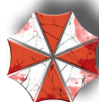
Ранее в этом году странный инцидент произошел в Арклайских горах, на окраине американского пригорода по имени Раккун-Сити. Получив несколько сообщений о пропавших без вести лицах, специальный отдел полиции полиции города Раккун S.T.A.R.S. блок немедленно начал расследование этого дела. Выяснилось, что страшная катастрофа была вызвана T-Вирусом, мутагенным токсином, созданным международным предприятием, известным как Umbrella Incorporated, для использования в экспериментах по биологическому оружию.

После разрушения секретной лаборатории, обнаруженной под разваливающимися особняком Спенсера, дело было закрыто. Но эксперименты Umbrella Corporation были далеки от завершения.

Resident Evil™ 2: The Board Game - это кооперативная игра на выживание в жанре ужасов для 1-4 игроков, происходящая на зараженных улицах и в зданиях города Раккун. Чтобы выжить, игроки должны работать вместе, чтобы выполнить цели сценария, в котором они играют, причем каждый успех приближает их на один шаг к побегу из кошмара.

Ночь обрушилась на Раккун-Сити, и саван тьмы скрывает ужасы внутри. Вирусная вспышка поставила этот процветающий город на колени, заразив население и превратив его в хищных зомби. Неуверенной походкой они шатаются по улицам, охотясь за оставшихся в живых, эти храбрые души пытаются убежать из разрушенного города. Но нежить не единственные хищники в этом забытом месте. В темноте другие, более опасные противники рыскают, ожидая тех, кто неосторожен или глуп, чтобы попасться им на пути.

Именно в этот кошмар вы теперь брошены, с другими выживший отчаянно пытается выбраться живыми. По пути вам придется помочь другим, как вы, сражаться с неизвестными врагами и искать зловещую истину за катастрофой, которая постигла Раккун-Сити.



Игроки должны исследовать местность и использовать предметы для прохождения, и тщательно распоряжаться каждым ресурсом, которым они владеют. Им нужно научиться, когда атаковать врагов, а когда уклоняться - помните, что сражение - не единственный способ выжить, а время осталось мало до того, как город будет наводнен нежитью!

СОСТАВ ИГРЫ

ПЕРСОНАЖИ



Леон С. Кеннеди Клер Редфилд Ада Вонг Роберт Кендо

БОССЫ



G-мутант Биркин. Форма 3

ВРАГИ



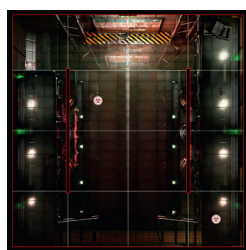
4x собаки зомби

2x лизуна

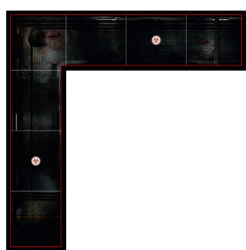


1 2x зомби

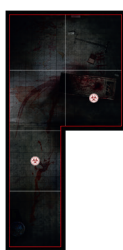
ПЛИТКА



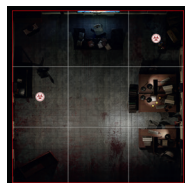
1x 4x4 плитка



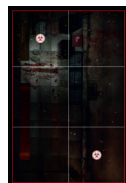
5x 4x4 Г плиток



4x 2x4 Р плитки



4x 3x3 плитки



4x 2x3 плитки



4x 2x2 плитки



4x 2x1 плитки

ЭЛЕМЕНТЫ МЕСТНОСТИ



20x дверей



4x лестницы



3x пишущих машинки



1x коробка



10x трупов



4x коротких стены
2x длинных стены

ПОСТОЯННЫЕ ЭФФЕКТЫ И ИГРОВЫЕ ЖЕТОНЫ



12x жетонов ран/
G-насекомых



14x жетонов
предметов



8x жетонов постоянных эффектов

КАРТЫ

Чтобы помочь игрокам начать игру, порядок карт в каждой колоде задан, поэтому старайтесь не перемешивать и не смешивать колоды, когда вы вынимаете их из коробки!

КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ



20x карт колоды предметов В

26x карт колоды предметов А

12x карт стартовых предметов

КАРТЫ ПРОФИЛЯ ПЕРСОНАЖА



4x карты профиля персонажа

СПРАВОЧНЫЕ КАРТЫ ВРАГОВ



5x справочных карт врагов

СПРАВОЧНЫЕ КАРТЫ БОССОВ



2x справочных карты боссов

КАРТЫ ЗАПЕРТЫХ ДВЕРЕЙ



10x карт замков

КОЛОДЫ КАРТ НАПРЯЖЕННОСТИ



30x зелёных карт

15x жёлтых карт

12x красных карт

КАРТЫ ПОВЕДЕНИЯ БОССОВ



8x карт поведения G-Мутанта

11x карт поведения Биркина стадии 3

ТРЕК ЗДОРОВЬЯ И ИГРОВЫЕ ЖЕТОНЫ



4x трека здоровья

ЦЫФЕРБЛАТЫ

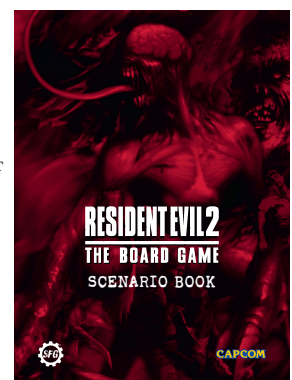


10x циферблатов оружия



1x циферблат здоровья босса

КНИГА СЦЕНАРИЕВ



Книга сценариев Resident Evil™ 2: The Board Game

КУБИКИ



3x синих кубика атаки

2x красных кубика атаки

1x кубик столкновения

6x маркеров здоровья/отравления

6x чернильных лент

1x дополнительный рюкзак

ПРОФИЛИ ПЕРСОНАЖА



Карты профиля.

Каждый персонаж в Resident Evil™ 2: The Board Game имеет уникальную карту профиля с указанием их характеристик.

1. **Имя персонажа.**
2. Каждый персонаж имеет ограничение инвентаря—максимальное количество вещей, которые может держать персонаж.
3. Количество синих кубиков атаки, которое бросает персонаж, когда необходимо сделать бросок на уклонение.
4. Каждый персонаж имеет ограниченный опыт владения оружием. Если оружие не изображено на карте профиля персонажа, он не может использовать его для атаки. Необходимо отметить, что даже если персонаж не может использовать данный тип оружия, оно может находиться в его инвентаре - оружие слишком ценно, чтобы его выбросить.
5. Каждый персонаж имеет специальные способности. Игроки должны тщательно их прочитать, чтобы выбрать лучшего персонажа когда проходят игру.

ТРЕК (ШКАЛА) ЗДОРОВЬЯ

Трек (шкала) здоровья показывает, насколько травмирован персонаж. Каждый раз, когда персонаж получает урон, переместите маркер на один или несколько уровней в сторону Danger. Каждый раз, когда персонаж исцеляется, переместите маркер на один или несколько уровней в сторону Fine.


ИНВЕНТАРЬ

Игроки должны оставить пространство под шкалой здоровья, чтобы разместить предметы. Это их инвентарь. Каждый раз, когда персонаж ищет предмет, он помещается в их инвентарь. Персонаж может отбросить карту из своего инвентаря в любое время без их активации, не проводя никаких действий. Не используйте текст на карте, сброшенной таким образом..


КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ

Карты предметов относятся к определенной колоде. Существует пять типов карт предметов.




 **Оружие** позволяет персонажам атаковать




 **Боеприпасы** используются для перезарядки оружия на количество, указанное на карточке.




 **Предметы сценария** обычно требуются для выполнения каждого сценария.



 **Предметы восстановления** используются для излечения персонажей.



 **Предметы кампании** используются в режиме кампании (л.23)



ИГРОВОЕ ПОЛЕ



Игровое поле в Resident Evil™2: The Board Game состоит из плиток. Эти плитки разбиты на квадраты, используемые для передвижения и определения радиуса действия. Края каждой плитки представляют собой стену. Персонажи могут передвигаться между плитками только через открытые двери.

ЛИМИТ МОДЕЛЕЙ НА КВАДРАТ

Несколько моделей могут находиться на одном и том же квадрате, при условии, что для них достаточно места. Если в квадрате нет места, модель не может проходить через него или вставать на него. Квадрат может содержать не более:

- Четыре стандартные модели, *или*
- Одна большая и две стандартные модели, *или*
- Две большие модели, *или*
- Одна огромная модель.

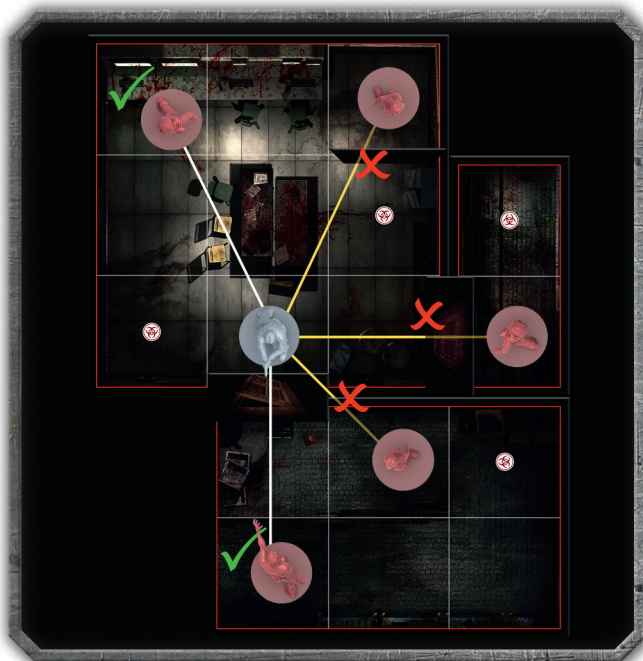
ДИАПАЗОН

Все атаки в Resident Evil™2: The Board Game имеют диапазон, представляющий количество квадратов, на которых они могут быть использованы. Атака с диапазоном 0 может использоваться только в том же квадрате, что и цель, тогда как атака с диапазоном 2 может быть сделана, на расстоянии до двух квадратов.

ГРАНИЦА ВИДИМОСТИ (LOS)

Модели видят другие модели, если между двумя центрами квадратов, на которых они стоят, можно провести непрерывную линию без пересечения стен, углов или закрытых дверей.

При атаке персонажа, использовании предмета или обмене, цель должна находиться в его границе видимости.



СПРАВОЧНЫЕ КАРТЫ ВРАГОВ

Каждый тип врага имеет ссылочную карту, которая показывает их характеристики. Сначала нам не нужно знать всю информацию об этих картах, только выделенные области. Как только мы доберемся до полицейского управления, мы рассмотрим врагов более подробно.

1. **Тип врага**
2. **Жизни врага.** Если он получает 1 или более урона, он умирает и удаляется с игрового поля.
3. Количество квадратов, на которое перемещается враг при движении
4. **Базовые атаки врага,** с указанием диапазона атаки и эффекта, при попадании



ОСНОВЫ ИГРЫ

THE BASICS

Этот раздел книги правил предназначен для того, чтобы научить вас основным правилам Resident Evil™ 2: The Board Game и провести вас по первому сценарию, прежде чем вводить более сложные правила.

Мы уверены, что вы хотите начать игру как можно скорее, так что не будем больше тратить время! Во-первых: научитесь делать поворот с вашим персонажем.

АКТИВАЦИЯ ПЕРСОНАЖА

В Resident Evil™ 2: The Board Game игроки по очереди активируют своих персонажей, двигаясь по часовой стрелке.

Активация персонажа состоит из трех этапов, которые должны быть выполнены в следующем порядке: фаза действия, фаза реакции и фаза напряжения. Во время их активации персонаж является **активным персонажем**.

1. ФАЗА ДЕЙСТВИЯ

Фаза действия - это когда персонажи перемещаются, атакуют, ищут предметы и взаимодействуют со своей средой. Персонаж может выполнять до четырех действий на этом этапе. Возможные действия:

- Передвигаться
- Открывать/Закрывать дверь
- Искать
- Обмениваться
- Использовать предмет
- Атаковать

Персонаж может выполнять какое-либо действие любое количество раз, при условии, что он совершает всего четыре действия (т. е. персонаж может сделать до четырех ходов, но не может сделать четыре хода, а затем открыть дверь).

Персонаж может пропустить одно или несколько действий, если он не находится в одном квадрате с врагом, трупом или боссом.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Когда модель персонажа движется, поместите ее в любой соседний квадрат (включая диагонально), который не блокируется промежуточной стеной. Модели не могут пересекать углы и могут перемещаться между плитками только с помощью открытой двери.

ОТКРЫВАНИЕ/ЗАКРЫВАНИЕ ДВЕРЕЙ

Персонаж в том же квадрате, что и дверной жетон, может переворачивать жетон, для открывания или закрывания.

ПОИСК

Персонаж может удалить жетон предмета в своём квадрате и извлечь карту из соответствующей колоды предметов. Персонаж не может использовать действие поиск, если его инвентарь заполнен.

ОБМЕН

Если персонаж находится в том же квадрате, что и другой персонаж, или в соседнем квадрате, они могут обменять любое количество предметов между собой.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕДМЕТА

Персонаж может использовать предмет в своем инвентаре, что позволяет ему использовать текст на карте.



АТАКА

Персонаж с оружием в инвентаре может атаковать врага. Если в одном квадрате с персонажем есть несколько врагов, то можно атаковать только одного из них.

При совершении атаки выполните описанные ниже действия:

1. Объявите цель и какое оружие используется для совершения атаки. Цель должна быть в зоне видимости и в радиусе действия оружия, используемого для атаки (1), и оружие должно иметь достаточное количество боеприпасов для совершения атаки.
2. Уменьшите количество боеприпасов на 1 (2).
3. Бросьте кубики атаки в количестве (3). Если хотя бы на одном выпало ☀ или ☀, то атака успешна. Если данных значений нет - атака не удалась.
4. Если атака прошла успешно, выполните любые эффекты, как показано значками на карте оружия (4). Результаты применяются только к цели, даже если на одном квадрате есть несколько врагов.

☛ —переместить цель в любой смежный квадрат, если она не пересекает промежуточную стену, угол или закрытую дверь.

☛ —цель получает повреждение, равное показанному числу

Видите ☛ на карте пистолета? Это означает, что оружие скорострельное. При совершении атак скорострельным оружием игрок может потратить 1 дополнительный пункт боеприпасов, чтобы бросить дополнительный 1 или 2 дополнительных пункта боеприпасов, чтобы бросить дополнительные 2



2. ФАЗА РЕАКЦИИ

В Resident Evil 2: The Board Game враги не имеют своего хода. Вместо этого они бросаются вперед, чтобы атаковать, когда персонажи пробегают мимо или привлекают к себе внимание, создавая шум.

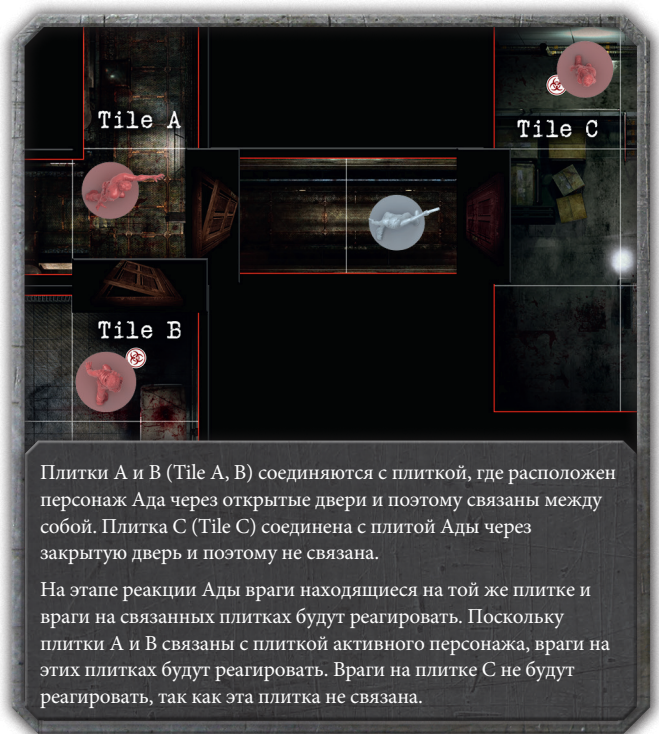
После того, как персонаж завершил свою фазу действия, управляющий им игрок должен выполнить реакцию для всех врагов, которые находятся на той же плитке, что и активный персонаж или на связанной плитке.

Связанные плитки-это плитки, соединенные с плиткой активного персонажа через одну или несколько открытых дверей.

Реакции врагов должны выполняться по одному, в порядке, выбранным игроком, управляющим активным персонажем.

- Если персонаж находится в зоне досягаемости и прямой видимости противника, враг будет выполнять базовую атаку (см. ниже). Если несколько врагов находятся в радиусе действия, чтобы атаковать персонажа, только враг с самым высоким уровнем угрозы выполняет основную атаку. (Не беспокойтесь об уровнях угрозы на данный момент. Вы узнаете о них позже, в сценарии 2А.)
- Если противник не может атаковать, он переместится на свое значение движения **1** к ближайшему персонажу. Враги соблюдают те же ограничения на движение, что и персонажи, и должны брать кратчайший маршрут.

Как только все враги на той же плитке, что и персонаж, а так же связанных плитках выполнили реакцию, переходите к следующей фазе.



Плитки А и В (Tile A, B) соединяются с плиткой, где расположен персонаж Ада через открытые двери и поэтому связаны между собой. Плитка С (Tile C) соединена с плиткой Ады через закрытую дверь и поэтому не связана.

На этапе реакции Ады враги находящиеся на той же плитке и враги на связанных плитках будут реагировать. Поскольку плитки А и В связаны с плиткой активного персонажа, враги на этих плитках будут реагировать. Враги на плитке С не будут реагировать, так как эта плитка не связана.

БАЗОВЫЕ (СТАНДАРТНЫЕ) АТАКИ

Каждый враг имеет базовый профиль атаки, указанный на их справочной карте, в котором подробно описывается диапазон атаки **2** и последствия удара **3**.

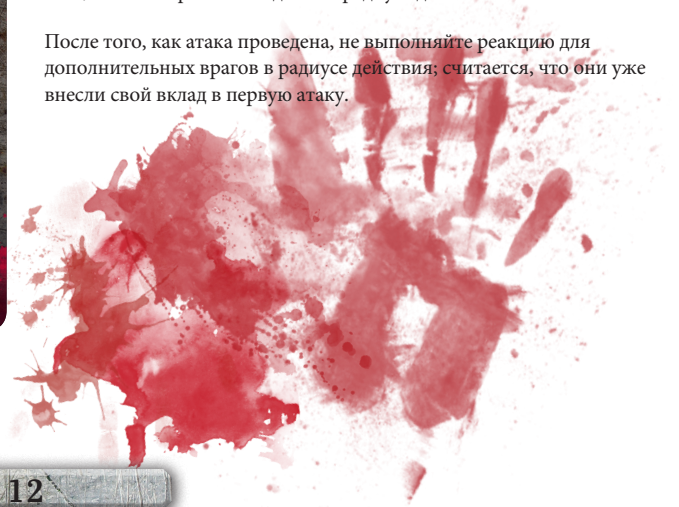
Когда противник атакует персонажа, управляющий им игрок делает бросок уклонения кубиками в количестве, указанном в профиле своего персонажа **4**.

Чтобы уклониться от атаки, игрок должен выбросить хотя бы один , , или . Если уклонение не удаётся, персонажа атакуют и выполняются действия, указанные в профиле атаки противника. После выполнения этих действий, если атакующий враг находится в том же квадрате, что и его цель, персонаж может оттолкнуть противника, переместив его на соседний квадрат.

Если противником является большая или огромная модель (например, **Лизун**), уклониться от него сложнее. Чтобы успешно уклониться от атаки, игрок должен выбросить хотя бы одну или .

Если несколько врагов находятся в радиусе действия, чтобы атаковать персонажа, увеличьте сложность броска уклонения на один для каждого дополнительного врага в радиусе действия. Это означает, что для уклонения от противника стандартной модели, когда есть одна дополнительная модель в квадрате персонажа, игроку нужно выбросить хотя бы одну или . Если есть две дополнительные модели или атакующая модель большая, игрок должен бросить , чтобы избежать попадания. Уклонение при броске всегда успешно, независимо от того, сколько врагов находится в радиусе действия.

После того, как атака проведена, не выполняйте реакцию для дополнительных врагов в радиусе действия; считается, что они уже внесли свой вклад в первую атаку.





ВНЕПЛАНОВЫЕ РЕАКЦИИ

Хотя существует определенная фаза для врагов, чтобы произвести реакцию, некоторые враги будут выполнять дополнительные реакции, если они спровоцированы или имеют более быстрые рефлексы. Они называются внеплановыми реакциями. Наиболее распространенные примеры приведены ниже. Если несколько врагов будут выполнять внеплановые реакции, игроки могут исполнить их в любом порядке, который они выберут.

Совершение атаки

Атака создает много шума и привлекает внимание. Когда персонаж атакует, после того, как действие окончено, переместите всех врагов на той же или связанных плитках, которые не пострадали от атаки. Враг в том же квадрате, что и персонаж, остаётся там, где он есть, - он гораздо больше обеспокоен своей несчастной жертвой, чем погоня за звуком выстрела!

Совершение действия в том же квадрате, что и противник

Быть рядом с врагом чрезвычайно опасно! Если персонаж объявляет какое-либо действие, отличное от атаки, в том же квадрате, что и один или несколько врагов, перед тем, как действие будет разрешено, враг с самым высоким уровнем угрозы совершает базовую атаку, как описано выше.

Если бросок уклонения выполнен успешно, действие разрешается как обычно. Если бросок уклонения выполнен успешно, действие разрешается как обычно. Если бросок не успешен, персонаж в дополнение к страданиям от последствий атаки (и толканий врага), действие не совершает, хотя оно по-прежнему учитывается в количестве действий, предпринятых персонажем.

Нападение на врага в том же квадрате

Атаковать в упор рекомендуется только в крайнем случае, чтобы предотвратить перехват атаки персонажа. Персонаж, совершающий атаку на врага в том же квадрате, атакует как обычно. Если атака успешна, враги в квадрате персонажа не выполняют реакции. Если атака не удалась, атакованный враг выполняет основную атаку, от которой нельзя уклониться.

3. ФАЗА НАПРЯЖЕНИЯ

Каждый сценарий в Resident Evil™ 2: The Board Game использует уникальную колоду напряженности, представляющую собой как растущее чувство беспокойства, которое испытывают персонажи, так и неожиданные события, которые могут произойти с ними.

Для сценария 1А порядок карт в колоде напряженности задан, поэтому не перетасовывайте колоду, когда вы вынимаете ее из коробки!

Во время фазы напряженности игрок, контролирующий персонажа должен взять карту из колоды напряженности и выполнить текст на карте. Если игроку необходимо взять несколько карт, выполните эффекты в том порядке, в котором карты были взяты.

Колода напряженности состоит из трех типов карт: зеленой, желтой и красной.

- Зеленые карты составляют большую часть колоды напряженности и не враждебны, указывая, что в настоящее время ничего не происходит или не угрожает персонажам.
- Желтые карты представляют собой странные звуки, внезапное движение или необычную ситуацию поблизости. Эти карты, как правило, заставляют игроков принимать сложные решения о том, как действовать.
- Красные карточки включают в себя ужасные события, такие как зомби, пробивающие окна или баррикады, или враги поблизости, неожиданно бросающиеся в атаку. Они почти всегда отражают катастрофу, и игроки скоро будут бояться их!

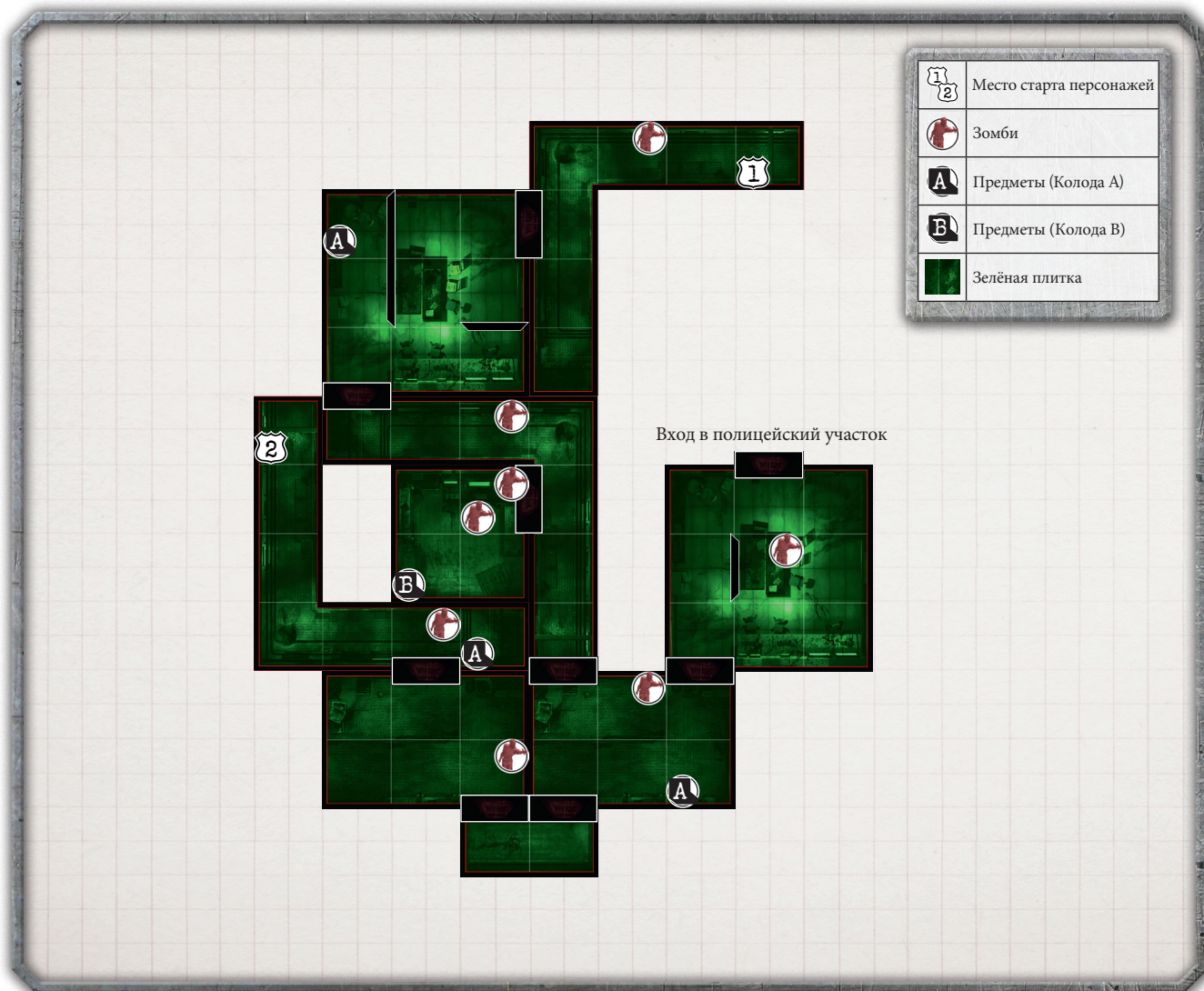
Если игрок не может выполнить текст на карте напряженности (например, если должны появиться дополнительные враги, когда их нет в наличии), поместите карту в стопку сброса и вытащите еще две карты из колоды напряженности.

Теперь, когда мы знаем, как активировать персонажей, атаковать врагов и использовать колоду напряженности, пришло время создать первый сценарий и попытаться пробиться в полицейский участок Raccoon City!



СЦЕНАРИЙ 1А КРАТКАЯ ИНФОРМАЦИЯ – ДОБРАТЬСЯ ДО ПОЛИЦЕЙСКОГО УЧАСТКА

В этом сценарии персонажи прибыли в Рассооп Сити, и увидели что он заражён! Когда улицы больше не безопасны, они должны отправиться в полицейский участок Рассооп Сити, в надежде что там безопасно....



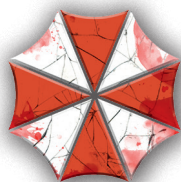
Колода предметов А

1x Патроны для пистолета
2x Зелёная трава



Колода предметов В

1x Дробовик



Колода напряжённости

1 6x Зелёных карт
1x Эхо во тьме (Жёлтая карта)
1x Засада нежити (Красная карта)

СОЗДАНИЕ СЦЕНАРИЯ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

См. краткую информацию выше чтобы узнать количество и формы плиток, необходимых для создания игрового поля, и выложите их, как показано на рисунке. Не беспокойтесь о том, чтобы найти плитки с точной иллюстрацией, представленной в краткой информации - любые плитки можно использовать, если они правильной формы.

После того, как плитки выложены, поместите маркеры дверей, стен и предметов на плитки как указано, стараясь не смешивать маркеры предметов А и предметов В и следя за тем, чтобы все двери были закрыты. Затем поместите модель зомби в каждый квадрат, показанный в краткой информации. При размещении модели точное положение в квадрате не важно, если модель находится в правильном квадрате.

ВЫБОР ПЕРСОНАЖЕЙ

Каждый игрок выбирает персонажа и помещает соответствующую карточку профиля на трекер здоровья перед собой, с маркером здоровья, установленным в Fine. Затем этот игрок становится управляющим игроком для этого персонажа.

Каждый персонаж начинает этот сценарий с **ножом** и **пистолетом**. Найдите карты для этих предметов в верхней части колоды карт предметов и поместите их под карточками профиля персонажей. Каждый игрок берет диск с боеприпасами для **пистолета** и устанавливает его на 15.

Каждый игрок помещает своего персонажа в одну из двух начальных позиций (1) или (2). Неважно, какие персонажи начинают в каждой позиции, если в каждой позиции находится по крайней мере один персонаж.

КОЛОДЫ КАРТ

Во время каждой игры персонажи будут находить различное оружие, боеприпасы и предметы для лечения, а также сценарные предметы. В этом учебном сценарии перечисленные элементы находятся в верхней части колоды карт предметов. Перетасуйте три карты колоды предметов А, положите их лицевой стороной вниз рядом с игровым полем и поместите одну карту колоды предметов В рядом с ними.

Возьмите верхние 18 карт рубашкой вверх из колоды карт напряжённости и перетасуйте их, чтобы создать колоду напряжённости для этого первого сценария. Поместите их лицевой стороной вниз около игрового поля, в пределах легкой досягаемости всех игроков и с достаточным количеством места, чтобы создать стопку сброса. Если колода напряжённости заканчивается во время игры, перетасуйте стопку сброса и поместите ее лицевой стороной вниз еще раз, чтобы обновить колоду.

ИГРОВОЙ СЦЕНАРИЙ 1А

Теперь, когда подготовка завершена, пришло время начать игру! Игроки успешно завершают этот сценарий, если все персонажи покидают игровое поле через дверь, обозначенную как вход в полицейский участок на карте.

Как только игрок покинул игровое поле, он не может действовать - он достиг безопасного полицейского участка и может только подбадривать своих союзников.

Resident Evil™ 2: The Board Game - полностью кооперативная игра. Если маркер здоровья любого персонажа опускается ниже значения Danger, игроки терпят неудачу в сценарии, должны начинать заново и повторять попытку. Поэтому они должны работать вместе, удерживая зомби друг от друга, насколько это возможно во время их активаций.

Выберите первого игрока, и используя правила активации, посмотрите, смогут ли персонажи попасть в полицейский участок Raccoon City!

Resident Evil™ 2: The Board Game - игра на выживание, а это означает, что победить всех врагов - это не единственный способ выиграть.

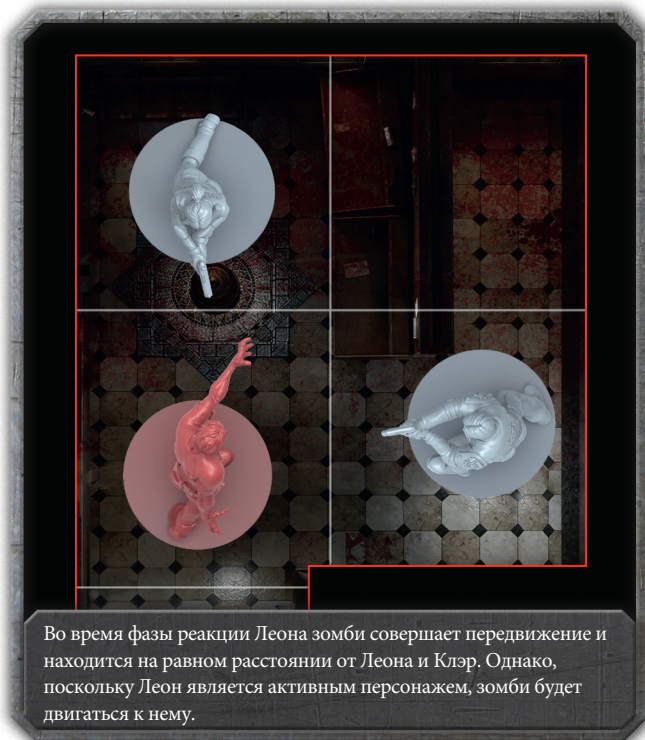
Иногда лучший вариант - избежать опасных ситуаций ... вам не всегда нужно идти в каждую комнату по сценарию или уничтожать каждого врага!



1. Карта профиля
2. Маркер здоровья
3. Инвентарь

РАВНОУДАЛЕННЫЕ ЦЕЛИ И КОНФЛИКТЫ ПРАВИЛ

В некоторых случаях два или более персонажа будут находиться на одинаковом расстоянии от противника, который делает реакцию перемещения или несколько персонажей будут находиться в диапазоне базовой реакции атаки врагов, или будут несколько вариантов применения игрового эффекта. В подобных ситуациях активный персонаж всегда приоритетен в качестве цели. Если ситуация или эффект не могут быть разрешены с помощью этого правила, игрок, контролирующий активного персонажа, может выбрать, как действовать, выбрав один из доступных вариантов, чтобы игра могла продолжаться.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Отлично сработано! Похоже, вы пережили свой первый сценарий и теперь имеете некоторый игровой опыт. Теперь мы перейдем к более продвинутым правилам при подготовке к следующему сценарию.

ПЛИТКИ





Теперь, когда игроки знакомы с движениями персонажей и врагов, пришло время немного посмотреть на плитки.




УРОВНИ СТОЛКНОВЕНИЯ НА ПЛИТКАХ

Каждый шаг в Resident Evil™ 2: The Board Game - это шаг в неизвестность, без гарантии, что может скрываться в темноте.

В начале каждого сценария плитки, составляющие игровое поле, не изучены. Когда персонаж помещается на неисследованную плитку, управляющий им игрок должен бросить кубик столкновения, чтобы увидеть, что их ждет. После того, кубик столкновения был брошен для плитки, она считается исследованной на оставшуюся часть сценария, и нет необходимости снова бросать кубик столкновения.

Плитки имеют цветовую маркировку в зависимости от того, насколько они опасны. Каждый сценарий имеет уникальную таблицу столкновения для каждого цвета плитки, указанную в кратком описании сценария. Когда игрок бросает кубик столкновения, он должен сослаться на соответствующую таблицу столкновения для плитки, на которую был помещен его персонаж, и следовать инструкциям в записи таблицы.

-  **Зеленые** плитки это либо безопасные комнаты без врагов или фиксированное расположение врагов, и игрокам не нужно бросать кубик столкновения, чтобы увидеть, подстерегают ли их враги.
-  **Желтые** плитки устрашающе тихие, и либо они пустые или в них находятся один или два врага.
-  **Оранжевые** плитки - потенциально опасные зоны, в которых есть несколько врагов, скрывающихся в темноте, или, возможно, один более сильный враг.
-  **Красные** плитки - чрезвычайно опасные места, и персонажи, входящие в них, всегда должны быть готовы к худшему!

При размещении врагов, появляющихся по результату броска кубика столкновения, используйте отмеченные  квадраты, начиная с ближайшего к персонажу и разделяя врагов как можно более равномерно между знаками . Не устанавливайте врагов в том же квадрате, что и персонаж, если только квадрат с  не один в комнате, и персонажу не повезло оказаться в том же квадрате!



ENCOUNTER DICE TABLES

YELLOW TILE

Dice	Enemies / Event Encountered
6	Empty
5	Unsettling Feeling - The active character draws an extra card during the Tension Phase.
4	Snatching Talons - The active character must pass an evade roll or their Action Phase ends immediately.
3	1x Zombie
2	2x Zombie at the closest 
	Roll on the amber encounter table instead.

Здесь мы видим, что Леон зашел на неисследованную плитку из сценария 2A, которая имеет желтый цвет. Значение на кубике столкновения равно 3 и это означает, что появляется один зомби.

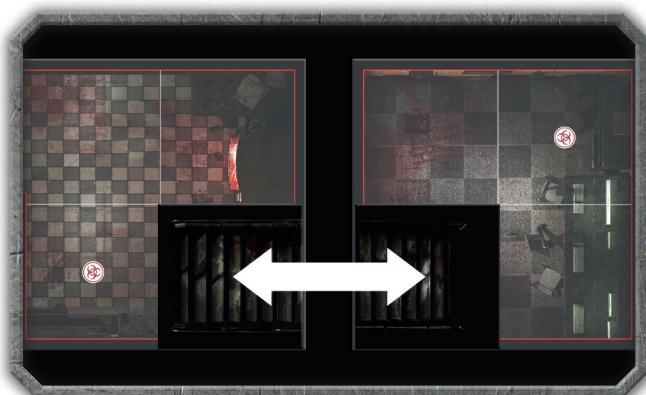
ЭЛЕМЕНТЫ МЕСТНОСТИ

Некоторые плитки содержат элементы местности. Они варьируются от обычных дверей, лестниц и стен до зловещих опасностей.



1. ДВЕРИ

Все двери закрываются в начале сценария. Кроме того, некоторые двери в начале игры заперты и требуют, чтобы персонаж имел определенный предмет в своем инвентаре, чтобы открыть их, как указано в кратком описании сценария. У этих дверей должна быть соответствующая карта замка под ними. После того, как запертая дверь открыта, карту замка и используйте дверь как стандартную дверь для остальной части сценария. Враги не могут открыть двери.



2. ЛЕСТНИЦЫ

Лестничные проемы, всегда используются парами и позволяют персонажам перемещаться между этажами. Персонаж в том же квадрате, что и лестница, может использовать действие, чтобы перейти с данного квадрата на соединённый другой лестницей квадрат. Враги не могут использовать лестницы.



3. СТЕНЫ

Стены показаны на плитке толстой рамкой. Промежуточная стена между двумя квадратами предотвращает перемещение любой модели. Стены закрывают границу видимости.

Если противник должен двигаться к персонажу, и ему мешает промежуточная стена, он будет двигаться вокруг стены таким образом, чтобы уменьшить расстояние между двумя моделями.



4. ЯЩИКИ

Персонаж в том же или соседнем квадрате, у которого ящик находится в границе видимости, может использовать действие, чтобы поместить любое количество предметов из своего инвентаря в ящик. Поместите карты этих предметов под маркер ящика, так чтобы было ясно, что они находятся внутри.

Персонаж в том же или соседнем квадрате, у которого ящик находится в границе видимости, может взять любое количество предметов из него в свой инвентарь, выполнив действие поиска. Маркер ящика считается большой моделью.

ПЕРСОНАЖИ

Помните трек здоровья из первого сценария? С этого момента все будет намного сложнее-и вполне возможно, что персонаж может оказаться побежденным своими противниками-нежитью! Давайте более подробно рассмотрим некоторые правила для персонажей.

ТРЕК (ШКАЛА) ЗДОРОВЬЯ

Трек (шкала) здоровья показывает, насколько травмирован персонаж. В начале сценария маркер трека находится на Fine. Каждый раз, когда персонаж получает урон, перемещайте маркер на один или несколько уровней вправо. Каждый раз, когда персонаж исцеляется, перемещайте маркер по одному или нескольким уровням влево. Если маркер трека здоровья персонажа перемещается за пределы Danger, тогда этот персонаж получает статус "без сознания". Его модель помещается на бок, и персонаж пропускает свою активацию до тех пор, пока не реанимируется. Если персонаж получает статус "без сознания" во время их активации, активация заканчивается немедленно. Бессознательный персонаж игнорируется при определении реакций противника и карточек поведения босса, но все же занимает одно и то же место в квадрате. Персонаж в том же квадрате, что и персонаж, который находится без сознания или умер (см. ниже), может выполнить действие "поиск", чтобы взять любой предмет(ы) из инвентаря бессознательного или мертвого персонажа в свой собственный.

РЕАНИМАЦИЯ И СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖА

Если персонаж без сознания, не всё потеряно-другой персонаж в том же или соседнем квадрате может реанимировать их с помощью спрея первой помощи. Реанимированный персонаж немедленно поднимается, и маркер их здоровья помещается на Caution. С этого момента они могут активироваться как обычно.

Если находящийся без сознания персонаж не может быть реанимирован (потому что оставшиеся в живых не имеют спрея первой помощи, и их не осталось ни в колоде предметов А, ни в колоде предметов В), то персонаж умирает, и сценарий немедленно заканчивается неудачей. Игроки проиграли игру!



1. Количество боеприпасов
2. Диапазон
3. Количество кубиков атаки
4. Наносимые эффекты
5. Специальные правила

ПРЕДМЕТЫ

Каждый сценарий имеет уникальный список элементов, собранных в колоде элементов. Для того, чтобы выжить, персонажи должны собирать эти бесценные ресурсы—без них путь вперед может быть непроходимым или враги слишком сильны, чтобы их преодолеть.

ПРЕДМЕТ - ТРАВЫ

Большинство предметов восстановления в Resident Evil™ 2: The Board Game - это травы, отмеченные . В отличие от других предметов, несколько трав могут быть отброшены как часть одного и того же действия. Кроме того, если персонаж имеет Зеленую траву в своем инвентаре, дополнительные травы не учитываются в отношении их инвентарного лимита.

ПРЕФИЛИ ОРУЖИЯ

Оружие используется для нападения и немного сложнее, чем другие предметы. Конечно, они необходимы для выживания, но игроки должны тщательно продумать, когда их использовать. Боеприпасы ограничены, и даже самый точный персонаж не может победить каждого врага, с которым сталкивается!

Каждое оружие в Resident Evil™ 2: The Board Game уникально и основывается на количестве его боеприпасов, на том, как оно атакует, и насколько оно мощное.

1. Каждое оружие имеет определенное **количество боеприпасов**. Когда оружие будет впервые помещено в инвентарь персонажа, возьмите соответствующий набор боеприпасов и поставьте на нём номер, указанный на карте. Если оружие продается или помещается в коробку с предметами, шкала боеприпасов не сбрасывается. Если шкала боеприпасов оружия равна 0, этим оружием атаковать нельзя.
2. **Диапазон** оружия - это расстояние, на которое оружие может атаковать. Если на оружии указан диапазон «LOS», оно атакует на любое расстояние, если цель на границе видимости.
3. **Количество кубиков атаки** указывают цвет и количество кубиков используемых при атаке данным оружием.
4. Результаты броска кубиков будут иметь разные **наносимые эффекты** в зависимости от оружия.
 - Толчок** позволяет переместить модель на любой соседний квадрат, если не произойдет пересечения промежуточной стены, угла или закрытой двери.
 - Нанесение урона** - цель получила урон, равный указанному числу.
5. Специальные значки указывают, что оружие с уникальными правилами.
 - При совершении атак **скорострельным оружием**, игрок может потратить 1 доп. пункт боеприпасов, чтобы бросить доп. или 2 доп. пункта боеприпасов, чтобы бросить доп. .
 - Это оружие наносит урон огнем, который может нанести дополнительный урон некоторым целям.
 - При совершении атаки с использованием **взрывного оружия** игрок может применять результаты между несколькими врагами в одном квадрате . Индивидуальный результат не может применяться к нескольким образцам (т. Е. Индивидуальный результат не может быть разделен между двумя врагами).
 - Громоздкое оружие** занимает два слота инвентаря.
 - Универсальное оружие** может быть использовано любым персонажем, независимо от его умения владеть данным типом оружия.

Улучшение оружия

Во время некоторых сценариев персонажи будут сталкиваться с предметами, которые позволяют им модернизировать свое оружие. Улучшенное оружие использует тот же тип боеприпасов, что и стандартная версия оружия. При обновлении продолжайте использовать тот же набор боеприпасов. Не перезагружайте циферблат боеприпасов при модернизации.

ВРАГИ

До сих пор все, что мы видели по пути в полицейский участок—это зомби, но это скоро изменится. В Resident Evil™ 2: The Board Game персонажи будут сталкиваться с различными врагами в каждом сценарии, каждый из которых предлагает уникальный вызов.

Справочные карты врагов

Каждый тип противника имеет справочную карту, которая показывает его характеристики. Игроки скоро научатся обращать на них пристальное внимание, так как предугадывание действий врагов часто имеет решающее значение для выживания!

1. **Тип врага**
2. **Уровень угрозы** показывает, насколько опасен враг для персонажей. Большее число означает более ловких и сильных врагов.
3. **Очки жизни** противника указывают, сколько урона он может выдержать. Если атака равна или превышает это число, то враг погибает и удаляется из игровой зоны. Когда враг ранен, но не убит, поместите маркер раны рядом с моделью, чтобы отслеживать, сколько урона было получено.
4. Всякий раз, когда враг выполняет движение в качестве реакции, он делает это в количестве его **очков движения**.
5. Каждый противник имеет **базовый профиль атаки**, в котором указан диапазон атаки и эффект (эффекты), если он попадает.
 - Персонаж получает урон, равный указанному числу.
 - Персонаж должен быть вытолкнут в соседний квадрат по своему выбору. Он не может пересекать промежуточную стену, угол или закрытую дверь во время этого движения. Если свободного квадрата нет, персонаж должен оставаться там, где он есть.
 - Персонаж **отравлен**.
 - Персонаж **теряет сознание** (оглушен).
 - Персонаж **умирает**.
6. У врагов также есть **специальная атака**, которая может быть инициирована картами из колоды напряжения. Они используются так же, как базовая атака.
7. Некоторые враги имеют **специальный текст**, который предоставляет им дополнительные правила.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ СЦЕНАРИЙ 2А

Теперь, когда мы рассмотрели дополнительные правила, которые вам понадобятся, и вы знаете, как читать информацию на каждой из карт, пришло время для следующего сценария! Откройте брошюру сценария на странице стр.4, сценарий 2А – "С. Т. А. Р. С. офис", и давайте рассмотрим, как настроить и завершить сценарий!

Создание сценария

Настройка полноразмерного сценария Resident Evil™ 2: Board game аналогична настройке учебного сценария. Каждый из игроков выбирает персонажа для игры и выкладывает плитки, жетоны и модели, следуя сценарию. (Не забудьте сбросить маркеры состояния здоровья на «Гипе» и «Циферблаты боеприпасов» на полную!)

Для этого сценария игрокам нужно будет взять три верхние карты замков из колоды предметов и положить их под соответствующие двери, указанные в описании сценария, правильной стороной карты вверх.



Следующие двадцать карт в пакете карт напряжения используются для этого сценария, который должен быть перетасован с картами, используемыми для сценария 1А для создания колоды напряжения. Как и в сценарии 1А, если колода напряжения заканчивается во время игры, перетасуйте колоду сброса и поместите ее лицевой стороной вниз, чтобы создать новую колоду.

Возьмите следующие шесть карт из пакета карт предметов, разделив колоду предметов А и колоду предметов В. Перетасуйте три карты колоды А с колодой а из сценария 1А, чтобы создать колоду А, используемую в этом сценарии, и поместите ее лицевой стороной вниз в пределах легкой досягаемости сбоку от игровой зоны. Перетасуйте новую колоду В карт и сделайте то же самое.

Карту с дробовиком из сценария 1А на данный момент следует вернуть в коробку - к сожалению, персонажи не смогут найти это мощное оружие во время сценария 2А.

Игроки должны сохранить стартовое снаряжение, которое у них уже есть. Возьмите следующие две карты из колоды карт предметов - это баллончики с распылителем первой помощи, которые являются предметами восстановления, и игроки должны выбрать двух разных персонажей, чтобы получить по одному.

Наконец, игроки должны взять два жетона «Эхо в темноте» и два жетона «Цепкая хватка» и поместить их сбоку от игровой площадки. Вам понадобятся эти жетоны во время игры, если игроку не повезет вытащить одну из этих карт из колоды напряжения!

Воспроизведение сценария

Цель этого сценария-добраться до офиса S. T. A. R. S. На 2-м этаже. Попросите каждого игрока прочитать введение к сценарию в буклете сценариев, чтобы они знали, как получить доступ к этой плитке и понять специальные правила для данного сценария.

Игровой процесс такой же, как и раньше, начиная с того, что первый игрок сначала активирует своего персонажа, а затем активируются остальные персонажи по часовой стрелке вокруг стола. Это будет более длинный и сложный сценарий, чем 1А, так что удачи!

Помните, вам не нужно убивать всех врагов! Если Лизун вызывает у вас трудности, попробуйте заманить его на плитку, к которой не нужно возвращаться, и закройте за собой дверь ...




РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

Поздравляю! Вы пережили второй сценарий и теперь осторожно пробираетесь по жутким коридорам пустынного полицейского управления. Пришло время узнать последние правила, которые вам понадобятся, чтобы играть в последующие сценарии, так что вы можете подумать о побеге из этого опасного места!

ИГРА И СЦЕНАРИИ

Каждый сценарий будет иметь специальные правила, основанные на месте и насколько это опасно для персонажей. Они будут перечислены в кратком описании сценария. Следующие правила являются универсальными правилами, которые управляют игровым процессом от сценария 3А и далее.

ПРИОРИТЕТНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

С этого момента в колодах предметов будут время от времени появляться приоритетные предметы, обозначенные как . Приоритетные предметы имеют решающее значение для выполнения сценариев, но часто они скрыты. Нахождение их потребует обширного поиска персонажами. При создании колоды предметов А и колоды предметов В во время настройки сценария, если в колоде есть приоритетный предмет, разделите колоду пополам после перетасовки. Переместите приоритетный предмет в нижнюю половину колоды, а затем поместите вторую половину колоды сверху.

ДОБАВЛЕНИЕ ДОП. КАРТ К ИГРЕ

В некоторых сценариях игрокам необходимо будет добавить дополнительные карты в колоду напряжения. Эти карты и способ их добавления будут перечислены в специальных правилах для сценария. Чтобы сэкономить время, игроки должны отделить эти карты и положить их рядом с игровым полем до начала игры.

ЖЕТОНЫ УСТОЙЧИВЫХ ЭФФЕКТОВ

Некоторые карты из колоды натяжения требуют, чтобы жетон был помещен на плитку или рядом с персонажем. Они называются **жетонами устойчивого эффекта**, так как их эффекты сохраняются дольше, чем одна активация. При размещении жетона устойчивого эффекта поместите соответствующую карту рядом с игровым полем для удобства пользования. Как только жетон удален, переместите карту в колоду сброса. Некоторые карты относятся к эффекту, длящемуся в течение раунда. Раунд начинается с момента начала эффекта и заканчивается следующей активацией текущего персонажа.

КОЛОДА НАПРЯЖЕНИЯ И НЕХВАТКА ВРЕМЕНИ

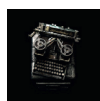
До сих пор, когда колода напряжения заканчивалась, игроки просто собирали новую колоду из сброшенных карт. Начиная со Сценария 3А и далее, если игроку приходится вытягивать карту из колоды напряжения, а их больше не осталось, игра для игроков окончена - нежить захватывает город, а выжившим не успевают выбраться из города! Чтобы этого не случилось, игроки могут использовать чернильные ленты для восстановления колоды напряжения, если они находятся рядом с пишущей машинкой.

ЧЕРНИЛЬНЫЕ ЛЕНТЫ И ПИШУЩИЕ МАШИНКИ



Количество **чернильных лент**, с которыми игроки начинают игру, зависит от количества персонажей в начале игры. Для одного или двух персонажей это одна чернильная лента. Для трех или четырех персонажей - две чернильные ленты.

Возьмите чернильные ленты в начале сценария и поместите их в общий пул игроков с одной стороны игрового поля. Они могут быть использованы любым персонажем во время их активации.



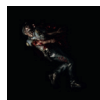
Пишущие машинки являются элементом ландшафта и расставляются в соответствии с кратким описанием сценария. Жетон пишущей машинки считается стандартной базой.

Персонаж в том же или соседнем квадрате, который находится на линии прямой видимости с пишущей машинкой, может потратить действие, чтобы обновить колоду напряжения, сбросив чернильную ленту, чтобы смешать оставшуюся часть колоды и стопку сброса. После этого удалите пишущую машинку с игрового поля.


ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ЛАНДШАФТА И УСЛОВИЯ

К несчастью для персонажей, с каждым шагом приближающих их к спасению они не только сталкиваются с новыми и опасными противниками, но и с неожиданными опасностями!


ТРУПЫ





Трупы - это опасный элемент ландшафта, каждый из которых представляет собой одно из множества безжизненных тел, которые можно найти по всему Raccoon City.

Если персонаж заканчивает действие в том же квадрате, что и один или несколько трупов, после того, как действие выполнено, игрок должен бросить кубик столкновения. Если выброшено , замените каждый труп на квадрате зомби!

ЯД

Некоторые враги производят мощные токсины, и их атаки отравляют персонажа. Отравление будет медленно калечить персонажа—и если противоядие не будет найдено, это может привести к смерти. Если вражеская атака с эффектом  попадает на персонажа, этот персонаж получает состояние отравления.



Отравленный персонаж, переворачивает маркер своего здоровья на отравленную сторону. Каждый раз, когда игрок берёт карту напряжения или бросает результат таблицы столкновений , каждый отравленный персонаж получает ранение на .

Если персонаж вылез из отравления или потерял сознание, из-за яда, переверните маркер трека здоровья обратно на стандартную сторону.

БОСЫ

Боссы значительно мощнее других существ, бродящих в Раккун-Сити. Игроки всегда должны подходить к боссам с большой осторожностью— это грозные и стойкие противники, способные на чрезвычайно мощные атаки.

Боссы являются врагами со следующими специальными правилами.

- На боссов не влияют правила и эффекты таблицы столкновений или карты напряжения.
- Боссы не выполняют реакции.
- Боссов нельзя оттолкнуть
- Боссы не могут оставлять плитку, на которой они начинают, или атаковать персонажей на другой плитке
- Если одна или несколько моделей блокируют движение босса в квадрат, поместите босса в квадрат назначения и совершите толчок против всех других моделей в квадрате.
- Когда босс получает урон, укажите его на **циферблате здоровья босса** вместо того, чтобы использовать жетоны ран. Когда шкала здоровья босса достигает 0, босс убит.
- После того, как персонаж помещается на плитку с боссом, он не может покинуть плитку, пока босс не был убит. Персонаж не может атаковать босса, если они не находятся на одной плитке.
- Если персонаж умирает в результате атаки босса, игроки не проигрывают игру, при условии, что остается хотя бы один персонаж, который не потерял сознание, и все еще может завершить сценарий. Боссы игнорируют потерявших сознание и мертвых персонажей при использовании карточек поведения.

Боссы могут быть целью и получать урон от атак так же, как и другие враги. Как и у других врагов, у каждого босса есть справочная карта с указанием его жизни, дальности передвижения и специальных правил.



1. Имя
2. Количество квадратов, на которое перемещается босс при движении
3. Количество жизней
4. Специальные правила

КОЛОДА ПОВЕДЕНИЯ

Вместо того, чтобы выполнять реакции, у каждого босса есть уникальная колода поведения, которая диктует, как он движется и атакует. Когда персонаж находится на той же плитке, что и босс, вместо вытягивания из колоды напряжения в его **фазе напряжения** он вытягивает из колоды поведения босса и последовательно выполняет действия на карте.

Выполняйте действия на карте поведения в вертикальном порядке, сверху вниз.



5. Профиль перемещения указывает, что босс переместится на свое значение движения к активному персонажу.
6. Профиль атаки указывает, что босс совершает атаку, отдавая приоритет активному персонажу в качестве цели. Если активный персонаж находится вне зоны действия, но босс может атаковать другого персонажа, босс атакует этого персонажа.
7. Специальный профиль предоставляет любые дополнительные правила, которые необходимо выполнить.

Атаки босса не используют базовый формат для определения результатов, необходимых для успешного уклонения от атаки; вместо этого они указывают сложность уклонения. Это минимальный результат, который персонаж должен выбросить, чтобы успешно уклониться от атаки.

Если колода поведения босса исчерпана, перетасуйте колоду сброса и положите ее рубашкой вверх, чтобы обновить колоду.

МОЩНАЯ АТАКА

Боссы способны совершать гораздо более опасные атаки, чем другие враги. Помимо обычных вражеских эффектов атаки боссы используют следующие иконки:

- Если значок «**все**» отображается рядом с диапазоном атаки босса, босс атакует каждого персонажа в границе видимости (LOS) и радиусе атаки.
- Персонаж, пораженный атакой с **оглушающим** эффектом, немедленно теряет сознание.
- Персонаж, пораженный **смертельной** атакой, немедленно умирает.

Если персонажу не повезло, и он пропустил атаку, которая оглушает или убивает его, уменьшите маркер его шкалы здоровья до уровня выше Danger и следуйте стандартным правилам для оглушенных или мертвых персонажей.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ИГРОВЫЕ РЕЖИМЫ

Resident Evil™ 2: The Board Game разработана для игры в самых разных игровых режимах и для получения удовольствия, на любой вкус. Ниже приведены некоторые варианты игры, в том числе правила для одиночной игры и кампании, а также способы регулировки уровня сложности.

ЛЁГКИЙ РЕЖИМ

Этот игровой режим предназначен для тех, кто не знаком с серией или новичков в настольных играх. Это позволяет играть в *Resident Evil™ 2: The Board Game* в более расслабленном темпе и увеличивает боеприпасы и улучшает исцеление, для повышения живучести персонажа.

При игре в **лёгком режиме**, внесите следующие изменения в основные правила:




- В начале сценария выдайте по одной чернильной ленте на персонажа.
- Используя пишущую машинку не удаляйте ее из игровой зоны.
- При использовании боеприпасов для перезарядки оружия восстановите оружие полностью вместо напечатанного количества.
- При использовании спрея первой помощи, для лечения персонажа, восстановите его до уровня «*Fine*».
- После неудачного броска уклонения персонаж может оттолкнуть каждого врага на своей клетке, а не только совершившего атаку.
- Если сценарий требует от игроков замены чернильных лент на карты напряжения, добавьте максимальное количество доступных карт


Лёгкий режим полностью совместим как с режимом одиночной игры, так и с режимом кампании, а также с большинством расширений.

РЕЖИМ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

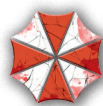
Этот игровой режим позволяет игроку играть, используя только одного персонажа, поэтому он может полностью погрузиться в опыт выживания в ужасе. Он корректирует уровень здоровья боссов, чтобы они могли быть побеждены одним персонажем, и определяет, какие сценарии потребуют от игрока использовать вспомогательного персонажа, чтобы успешно их пройти.

Если вы играете в режиме одиночной игры, сделайте следующие настройки:

- Уменьшите все шкалы здоровья босса на 10
- Во время встречи с боссом Биркин 5 стадии уменьшите все пороговые значения на 10.
- Персонаж начинает каждый сценарий в квадрате 
- Любая атака или эффект, вызывающий  или  уменьшает шкалу здоровья персонажа до Danger, если только их шкала здоровья уже не находится на Danger.

В каждом кратком описании сценария в правом верхнем углу есть значок  с минимальным количеством персонажей, например 1. Если это число равно 2, то игрок должен управлять вторым персонажем на протяжении этого сценария.

Режим одиночной игры полностью совместим с режимом кампании, а также с большинством расширений.




РЕЖИМ КОМПАНИИ

Хотя каждый сценарий можно играть как отдельную игру, этот игровой режим позволяет играть в каждый сценарий как часть повествовательной кампании, полностью погрузившись в побег из Raccoon City. Играя в режиме кампании, игроки должны проходить каждый сценарий, чтобы сформировать связанный сюжет. Режим кампании заставляет игроков принимать трудные решения, которые не являются частью отдельной игры, а также поощряет игроков за тщательное изучение каждого сценария.

Игроки могут выбрать любого персонажа в начале кампании, но они не могут менять персонажей после начала кампании. Каждый персонаж начинает кампанию с пистолетом, ножом и спреем первой помощи. Играя в режиме кампании, игроки игнорируют раздел «Стартовое оборудование» краткого описания сценария.

Когда игроки успешно завершат сценарий в режиме кампании, выполните следующие действия по порядку. На этих этапах персонажам разрешено обменивать предметы.

1. Установите количество патронов на пистолете всех персонажей на максимум и увеличьте количество боеприпасов для каждого другого оружия без иконки  на 3. После того, как это будет сделано, каждый персонаж может использовать любые боеприпасы в своем инвентаре для дальнейшего увеличения на циферблатах боеприпасов оружия на указанное количество.
2. Каждый персонаж может использовать предметы восстановления в своем инвентаре, для исцеления на указанное количество. Если персонаж отравлен, переверните маркер его здоровья на стандартную сторону.
3. Не устраняя их эффекты, сбросьте все оставшиеся чернильные ленты, предметы сценария, боеприпасы и предметы восстановления, кроме спреев первой помощи.
4. Если общее количество спреев первой помощи персонажей меньше, чем количество персонажей, игроки могут взять спрей для персонажа на свой выбор.

Если персонаж находился без сознания или был убит боссом, когда игроки завершили сценарий, верните маркер здоровья его персонажа в Caution, прежде чем начинать следующий сценарий - предполагается, что у его союзников была короткая передышка, для возвращения пострадавшего обратно на ноги.

В качестве альтернативы, если есть дополнительные доступные персонажи, замените мертвого персонажа новым. Персонаж, который умирает, не может быть снова использован во время этой кампании. Новый персонаж начнёт с пистолета, ножа и спрея первой помощи.

Кроме выполнения описанных выше действий или использования CONTINUES, игроки не могут изменять шкалу здоровья или количество боеприпасов между сценариями при игре в режиме кампании.

НЕУДАЧА В СЦЕНАРИИ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ CONTINUES

Если игроки не могут завершить сценарий, еще не все потеряно. В начале каждой кампании игрокам выделяются два continues. В конце любого сценария они могут выбрать «continue», чтобы сбросить здоровье каждого персонажа на «*Fine*», и боеприпасы для оружия установить на максимум. Если игроки потерпели неудачу в сценарии, они могут сбросить игровое поле, колоды карт и повторить попытку.

После использования **continue** оно исчезает навсегда, поэтому тщательно продумайте его применение. Если игроки терпят неудачу в сценарии и не имеют **continue**, их путешествие окончено, и их персонажи присоединяются к чудовищным монстрам, бродящим по улицам Raccoon City!

КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК ДЛЯ АКТИВАЦИЙ

ПОРЯДОК АКТИВАЦИЙ

1. Фаза действия

Персонажи могут выполнить до четырех действий во время своей Фазы действия.

- **Движение** – поместите модель в соседний квадрат, не пересекая стену или угол.
- **Атака** - провести атаку с оружием в инвентаре персонажа.
- **Открыть / закрыть дверь** - переверните дверной жетон.
- **Поиск** - уберите жетон предмета в том же квадрате и возьмите карточку предмета.
- **Обмен** - Обмен любого количества предметов с другим персонажем в том же / соседнем квадрате.
- **Использовать предмет** - выполните текст на карточке предмета.

2. Фаза реакции

Выполните реакцию каждого врага на тех же или связанных плитках.

- Если персонаж находится в пределах досягаемости и прямой видимости, враг будет выполнять **основную атаку**.
- Если вражеская модель не находится в зоне атаки, она будет двигаться в сторону ближайшего персонажа.

3. Фаза напряжения

Возьмите и раскройте карту из колоды напряжений.

Внеочередные реакции

Реакции, которые происходят во время фазы действия персонажа.

- **Совершение атаки** – каждый враг на той же или связанных плитках выполняет реакцию движения.
- **Совершение действие в том же квадрате, что и противник** – противник совершает атаку. Если не удастся выполнить бросок уклонения, действие не выполняется.
- **Атака врага в том же квадрате** – если атака не удалась, персонаж автоматически попадает под основную атаку цели.








БРОСКИ УКЛОНЕНИЯ

Значение результатов бросков против моделей в квадрате персонажа.

Значение на кубиках			
Успешный против	Стандартная модель	Большая модель или две стандартных модели	Три стандартные модели или большая и стандартная модель






ЗНАЧКИ ОРУЖИЯ

Общие значки, используемые при выполнении атак и прочтении карт оружия.

-  **Толчок** – цель может быть перемещена на соседний квадрат
-  **Урон** - цель получает урон, равный указанному количеству.
-  **Скорострельное** - игрок может потратить 1 дополнительное очко боеприпасов, чтобы бросить дополнительные **1** или 2 дополнительных очка боеприпасов, чтобы бросить дополнительные **2**.
-  **Огонь** - оружие наносит урон от огня.
-  **Взрыв** - игрок может применять эффекты к нескольким врагам на одной клетке.
-  **Громоздкое** - оружие занимает два слота инвентаря.
-  **Универсальное** - оружие может использовать любой персонаж.

ЗНАЧКИ ЭФФЕКТОВ ВРАЖЕСКИХ АТАК

Данные значки используются при выполнении вражеских атак.

-  **Урон** – персонажу наносят ущерб, равный указанному числу.
-  **Толчок** – персонаж должен быть вытолкнут в соседний квадрат по своему выбору.
-  **Яд** - персонаж отравлен
-  **Без сознания** – персонаж теряет сознание.
-  **Убит** – персонаж убит

