



resident evil

[DECK BUILDING GAME]

Manual Definitivo

Sumário

Capítulo I - Conceito Do Jogo	Página 2
Capítulo II - Análise Dos Cards	Página 3
Capítulo III - Coisas Que Você Precisa Para Jogar.....	Página 8
Capítulo IV - Disposição Do Campo.....	Página 9
Capítulo V - Organizando o Jogo	Página 10
Capítulo VI - Modos De Jogo	Página 10
Capítulo VII - Termos Usados No Jogo	Página 45

Capítulo I – Conceito do Jogo

Bem-vindo ao Resident Evil Deck Building Game. Este é um jogo onde você constrói seu deck aos poucos. O deck que você constrói representa seu Inventário, que neste pode conter Itens, Armas ou Munições. Seu deck será seu salvavidas para a sua sobrevivência. Este manual é uma compilação dos 5 manuais oficiais.

Caixas das expansões de Resident Evil Deck Building Game:



Premiere



Alliance



Nightmare

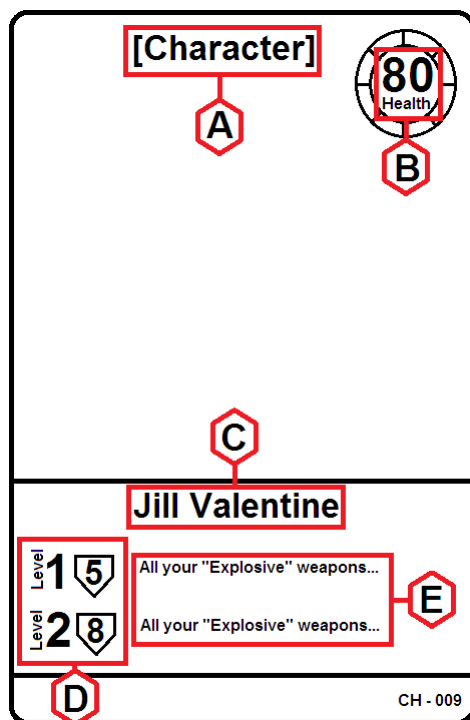


Outbreak



Mercenaries

Capítulo II – Análise dos Cards



(1) Card De Personagem

Cards de Personagem são utilizados para batalhar contra Infectados que você encontra durante o jogo, cada um destes tem Efeitos especiais que podem mudar o jogo.

Todos Personagens tem Dano Base igual a 0 (zero), a menos que algo diga o contrário. (Leia "Regra de Dano Base")

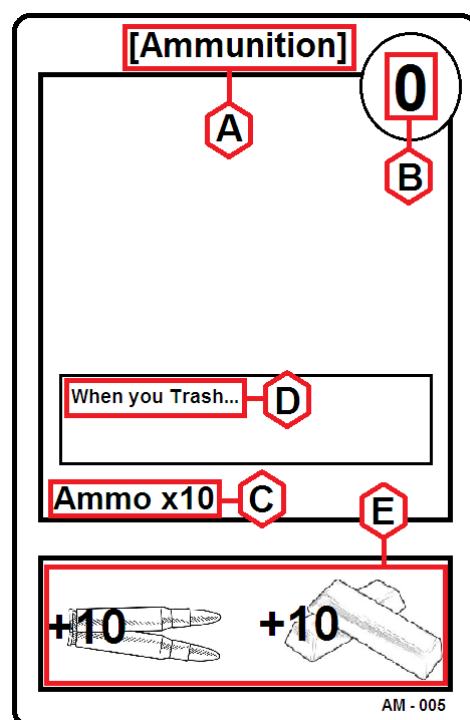
A - Tipo do Card

B - Vida Inicial e Máximo de Vida: Aqui fica a Vida Inicial deste Personagem, também representa o Máximo de Vida que este Personagem tem quando o jogo começa.

C - Nome do Personagem

D - Nível e Requerimento de Condecorações: Nesta parte mostra o quanto de Condecorações são necessárias para estar no Nível indicado. (Leia "Aumentar Nível" e "Condecorações")

E - Efeitos: Aqui ficam os Efeitos especiais deste Personagem. Efeitos de Personagem que usam a palavra "pode", podem ser Ativados somente uma vez por turno no momento especificado, então use com cuidado.



(2) Card De Munição

Cards de Munição servem como Recursos Básicos que os Jogadores necessitam para Usar suas Armas e obter Ouro, assim podem Comprar outros Recursos.

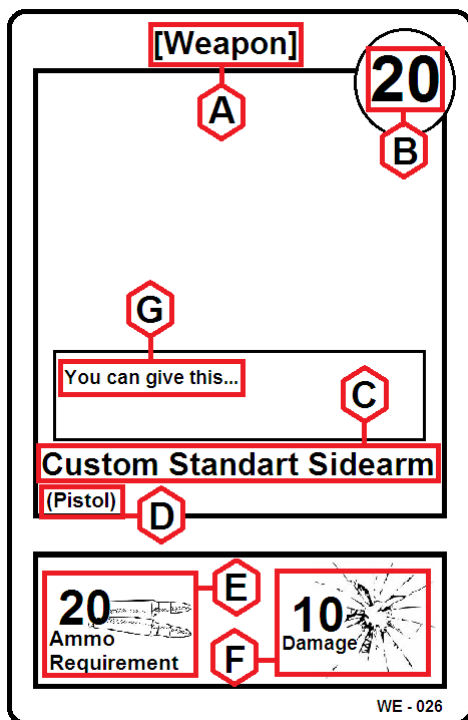
A - Tipo do Card

B - Custo para Comprar

C - Nome da Munição

D - Efeitos

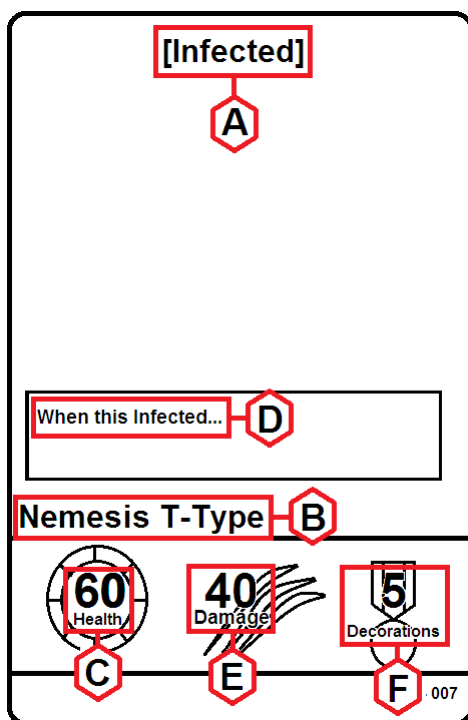
E - Ícones Bônus: Aqui mostra o quanto de bônus essa Munição oferece. Nesse exemplo essa Munição oferece +10 Munição e +10 Ouro.



(3) Card de Arma

Cards de Arma são Usados em batalha para causar Dano em Infectados, estas têm Requerimento de Munição que você precisa cumprir para causar Dano. As Armas serão os seus Recursos primários para causar Dano nos Infectados.

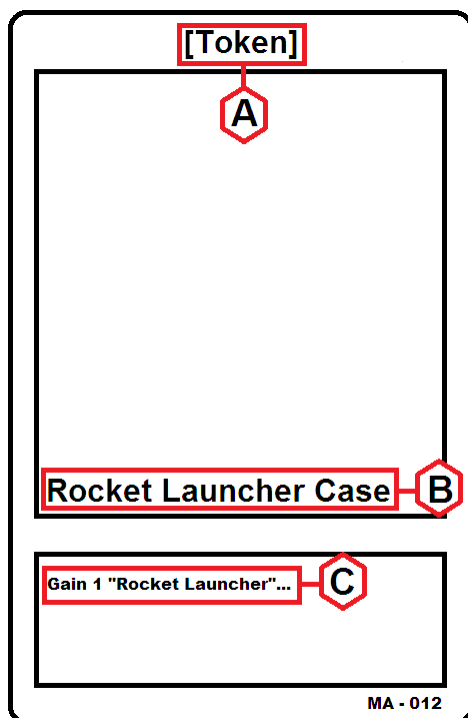
- A** - Tipo do Card
- B** - Custo para Comprar
- C** - Nome da Arma
- D** - Tipo da Arma
- E** - Requerimento de Munição: Aqui mostra o quanto de Munição é necessário para Usar esta Arma.
- F** - Dano: Aqui mostra o quanto de Dano esta Arma causa quando Usada.
- G** - Efeitos: Aqui ficam os Efeitos especiais que esta Arma oferece, se tiver. Efeitos de armas são Ativados quando a Arma é Usada.



(4) Card de Infectado

Cards de Infectado ficam na Mansão, quando Jogadores decidem Explorar a Mansão, eles têm uma grande chance de encontrar um Infectado, se encontrarem deverão batalhar e tentar Derrotá-lo Usando quaisquer cards de Arma que tiverem, para não serem incapacitados permanentemente.

- A** - Tipo do Card
- B** - Nome do Infectado
- C** - Vida
- D** - Efeitos: Aqui ficam os Efeitos especiais deste Infectado, se tiver.
- E** - Dano: Aqui mostra o quanto de Dano ele causa ao Personagem Explorador se este Infectado não for Derrotado em Batalha.
- F** - Recompensa de Condecoração: Aqui mostra o quanto de Condecoração este Infectado oferece quando for Derrotado. Geralmente quanto mais forte o Infectado for, mais Condecorações seu Personagem recebe.



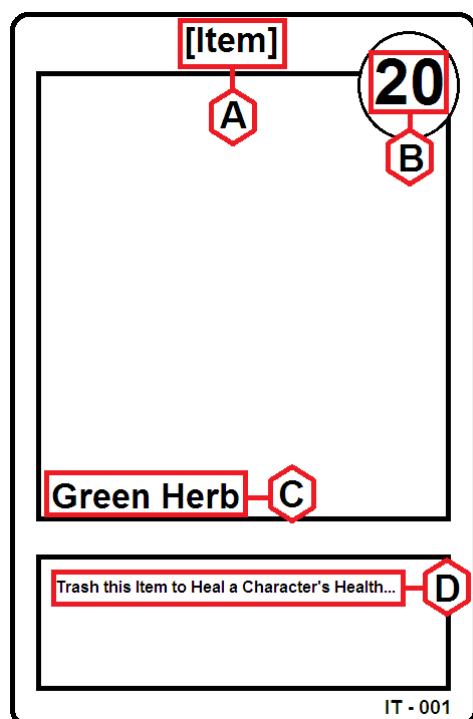
(5) Card de Símbolo

Cards de Símbolo só podem ser encontrados na Mansão, estes representam cases transportando Armas muito poderosas como Rocket Launcher ou Gatling Gun. Corra um risco e entre na Mansão, você pode acabar encontrando cards poderosos e recompensadores.

A - Tipo do Card

B - Nome do Símbolo

C - Efeito: Aqui ficam os Efeitos especiais que este Símbolo tem.



(6) Card de Item

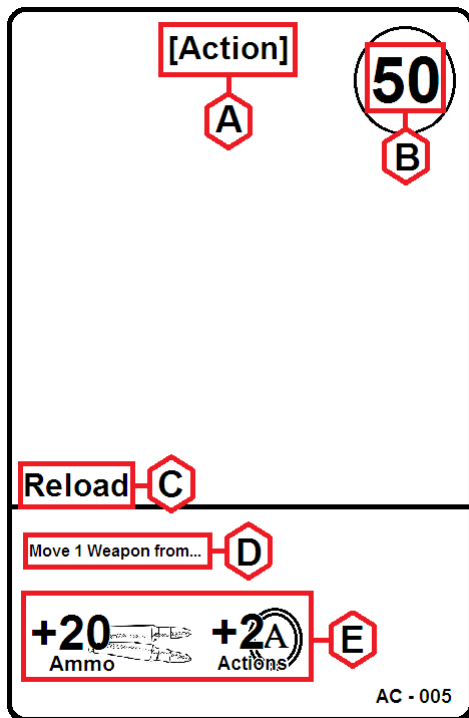
Cards de Item têm Efeitos úteis como Cura ou Aumento do Máximo de Vida de Personagens, certos Itens só podem ser encontrados na Mansão.

A - Tipo do Card

B - Custo para Comprar

C - Nome do Item

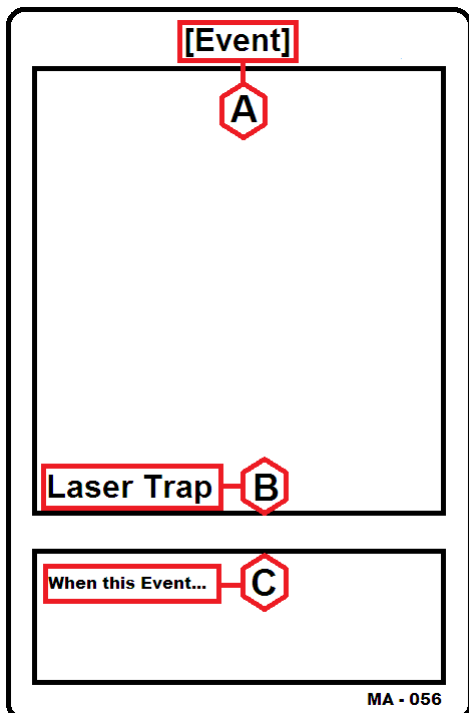
D - Efeito: Aqui ficam os Efeitos que este Item oferece ao Jogador.



(7) Card de Ação

Cards de Ação têm Efeitos poderosos e oferecem bônus que os Jogadores necessitam para Derrotar Infectados.

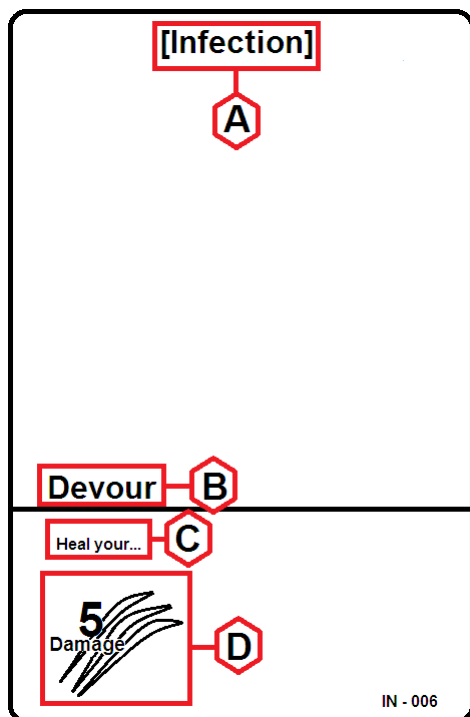
- A** - Tipo do Card
- B** - Custo para Comprar
- C** - Nome da Ação
- D** - Efeito: Aqui fica o Efeito especial que esta Ação oferece ao Jogador.
- E** - Ícones Bônus: Os bônus extras que você ganha durante o Turno em que Jogou este card. Aplique estes Ícones Bônus antes de aplicar seus Efeitos.



(8) Card de Evento

Cards de Evento representam acontecimentos ou achados especiais que você pode encontrar enquanto Explora a Mansão.

- A** - Tipo do Card
- B** - Nome do Evento
- C** - Efeito: Aqui fica o Efeito especial que ocorre quando este card é Revelado.



(9) Card de Infecção (Somente para o Modo Outbreak)

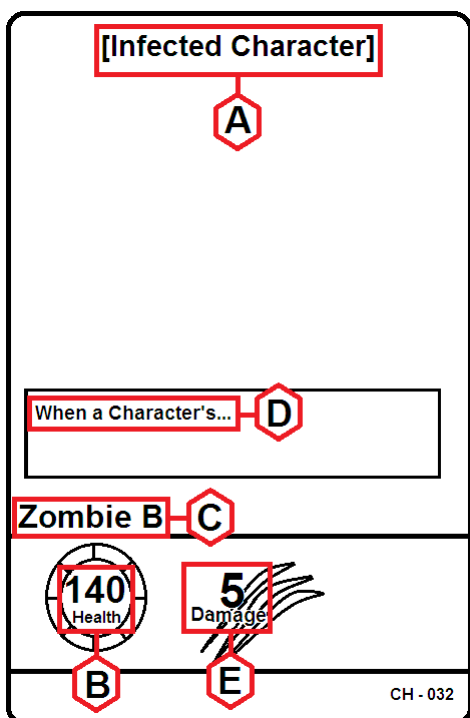
Cards de Infecção só podem ser Usados por Personagens Infectados quando estão Atacando outros Personagens, cada card de Infecção oferece vantagens únicas que cards normais não oferecem. Jogadores com Personagens Infectados podem Usar qualquer número de cards de Infecção de suas Mãos quando estão Atacando Personagens não-Infectados.

A - Tipo do Card

B - Nome da Infecção

C - Efeito da Infecção: Aqui ficam os Efeitos que a Infecção oferece, se tiver. Efeitos de Infecção são Ativados quando o card de Infecção é Usado.

D - Dano: Aqui mostra o bônus de Dano que esta Infecção oferece ao Personagem Infectado Atacante, para causar nos Personagens não-Infectados Atacados.



(10) Personagem Infectado (Somente para o Modo Outbreak)

Personagens Infectados só estão disponíveis aos Jogadores quando seus Personagens Morrem por Infecção. Personagens Infectados Usam cards de Infecção como meio primário de causar Dano em outros Personagens não-Infectados. Todos Personagens Infectados tem Dano Base igual a 0 (zero), a menos que algo diga o contrário.

A - Tipo do Card

B - Vida Inicial e Máximo de Vida: Aqui fica a Vida Inicial deste Personagem, também representa o Máximo de Vida que este Personagem tem.

C - Nome do Personagem

D - Efeitos: Aqui ficam os Efeitos especiais deste Personagem. Efeitos de Personagem que usam a palavra “pode”, podem ser Ativados somente uma vez por turno no momento especificado, então use com cuidado.

E - Dano Base: Aqui mostra o quanto de Dano o Personagem Infectado causa quando Ataca ou é Atacado e não é Derrotado.

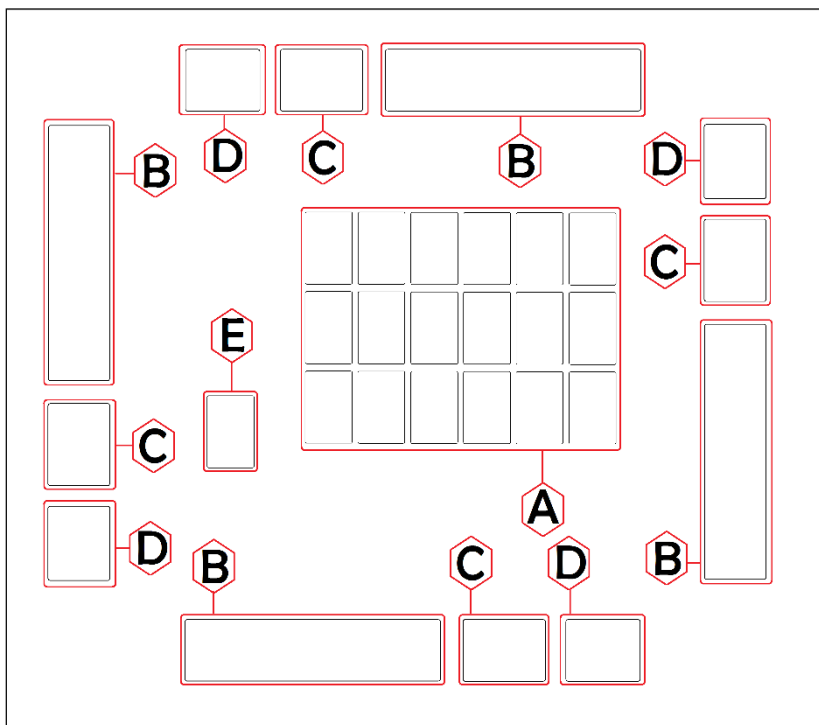
Capítulo III – Coisas Que Você Precisa Para Jogar

- 1-4 Jogadores
- Contadores para jogo (como dados, pedras de vidro, etc.) ou papel e caneta para anotar a Vida dos Personagens.



Contadores de Vida que vêm na expansão Outbreak.

Capítulo IV – Disposição do Campo



O local no centro é chamado de Área de Recursos (**A**), 18 pilhas diferentes de cards (Pilhas de Recursos) são colocadas neste local com a face para cima. Durante o jogo, todos os cards nesta Área são chamados de Recursos, Jogadores podem Comprar estes cards pagando seus custos. Por exemplo, o custo de First Aid Spray é 50.

Dependendo do Cenário que você escolheu jogar, diferentes Recursos são colocados na Área de Recursos, contudo existem certos cards que você precisa em todos os jogos, chamados de Recursos Básicos, eles sempre fazem parte das 18 Pilhas de Recursos. Os Recursos Básicos são:

Pilhas de Recursos Básicos (Premiere, Alliance, Outbreak e Nightmare):

- (1) Ammo X10
- (2) Ammo x20
- (3) Ammo x30
- (4) Green Herb
- (5) Handgun e Burst-Fire Handgun*
- (6) Combat Knife e Survival Knife*

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Pilhas de Recursos Básicos (Mercenaries):

- (1) Ammo X10
- (2) Ammo x20
- (3) Ammo x30
- (4) First Aid Spray
- (5) Custom Standart Sidearm
- (6) Reliable Blade

Cada Jogador tem sua própria Área de Jogadas (**B**), Pilha de Descarte (**C**) e Área do Inventário (**D**). Sempre que um Jogador Jogar um card de sua Mão, aquele card é colocado em sua Área de Jogadas com a face para cima. No final do turno de um Jogador, aquele Descarta todos os cards de sua Área de Jogadas que não estão Anexados em seu Personagem, depois move os cards que estão em sua Mão para a sua Pilha de Descarte. Sempre que um Jogador Comprar ou Ganhar um card, aquele é movido para a sua Pilha de Descarte. Outro local chamado Área da Mansão (**E**) é colocado próxima a Área de Recursos. Na Mansão estão incluídas poderosas Armas, Itens e vários Eventos, junto com numerosos Infectados.

Capítulo V – Organizando o Jogo

(1) Decidir Quem Começa!

Determine aleatoriamente qual Jogador será o primeiro, se estiverem jogando múltiplos jogos, determine o Jogador inicial aleatoriamente entre os Jogadores que perderam o anterior. O jogo segue em sentido horário a partir do Jogador que começou.

(2) Pegue Um Personagem

Passa aleatoriamente 2 cards de Personagens para cada Jogador, cada Jogador escolhe 1 daqueles Personagens para jogar e remove o outro do jogo.

Capítulo VI – Modos de Jogo

[Modo De Jogo 1] Modo História

Jogadores Necessários: 1 a 4

Tempo Estimado de Jogo: 45min a 1 hora

Passo 1: Organize um Cenário!

O Modo História foi feito para ser jogado com qualquer combinação de cards, você pode jogar com as 18 Pilhas de Recursos, ou com quantas quiser. Se for a primeira vez que estiver jogando, escolha um dos Cenários abaixo:

Recursos “First Timer” (Premiere):

- [Recursos Básicos]
- Umbrella Corporation
- Mansion Foyer
- Escape From The Dead City
- Deadly Aim
- Shattered Memories
- The Merchant
- Reload
- Grenade
- Six Shooter
- Pump-Action Shotgun e Automatic Shotgun*
- Bolt-Action Rifle e Semi-Automatic Rifle*
- Assault Machine Gun e Full-Bore Machine Gun*

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Initial Horror” (Alliance):

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

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Nightmare” (Premiere e Nightmare):

- [Recursos Básicos]
 - Single Shot Rifle w/ Scope e Special Ops Rifle*
 - Lonewolf
 - A Gift?
 - High Value Targets
 - Broken Butterfly
 - Long Awaited Dawn
 - HE Grenade
 - PDA
 - Toe to Toe
 - Ominous Battle
 - Escape From The Dead City
 - Machine Pistol w/ Stock e Gangster’s Machine Gun*
- *Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Biohazard” (Alliance e Nightmare):

- [Recursos Básicos]
 - Fierce Battle
 - Toe to Toe
 - Desperate Escape
 - PDA
 - Broken Butterfly
 - A Gift?
 - Symbol of Evil
 - Raccoon City Police Department
 - Riot Shotgun e Triple Barreled Shotgun*
 - Single Shot Rifle w/ Scope e Special Ops Rifle*
 - Machine Pistol w/ Stock e Gangster’s Machine Gun
 - High Value Target
- *Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Neophyte” (Mercenaries):

- [Recursos Básicos]
- Custom Bolt-Action Rifle
- Hunting Bow
- Custom Lightning Hawk
- Custom Pump-Action Shotgun
- Ibex Standard
- Tear Gas
- Boundless Battlefield
- Melee
- Fight or Flight
- The Mercenaries
- Anticipation
- Battle Hardened

Passo 2: Criar o Inventário e Sacando Sua Mão Inicial!

Cada Jogador pega os seguintes cards da Área de Recursos, o restante dos cards ficam na Área de Recursos se tiver sobrado algum:

Premiere, Alliance, Outbreak, Nightmare:

7x “Ammo x10”
1x Handgun
2x Combat Knife

Ou

Mercenaries:

7x “Ammo x10”
1x Custom Standard Sidearm
2x Reliable Blade

Cada Jogador embaralha os seus 10 cards e os coloca com a face para baixo em sua Área do Inventário, agora estes cards são referidos como Inventário, então cada Jogador Saca 5 cards do topo de seu Inventário, sendo esta sua Mão inicial.

Passo 3: Construindo a Mansão!

Existem Mansões com características próprias para os Jogadores escolherem, cada Mansão oferece experiências completamente diferentes! Depois de testar as Mansões predefinidas, tente construir suas próprias Mansões para criar seu próprio estilo de jogo. Abaixo segue uma lista de Mansões de para expansão:

Premiere	Alliance	Nightmare
1x Rocket Launcher Case	3x Lurker	1x Osmund Saddler
1x Gatling Gun Case	3x Infected Bat	1x Bitores Mendez
3x Majini	2x Licker ß	2x Regenerator
2x Zombie (Male)	2x Duvalia (Las Plagas)	1x Jack Krauser
2x Zombie (Female)	2x Garrador	3x Colmillos
3x Zombie Butcher	3x Zombie (Male)	3x Militia (Flail)
3x Bui Kichwa	3x Kipepeo (Las Plagas)	2x Militia (Stun Rod)
3x Licker	1x Albert Wesker	2x Militia (Rocket Launcher)
1x Nemesis (T-Type)	3x Cephalo (Las Plagas)	3x Novistador
2x Hunter	1x Proto Tyrant	3x Zombie Security Guard
2x Mimicry Marcus	2x Iron Maiden	3x Zombie Technician
1x Uroboros Aheri	3x Zombie Horde	2x Verdugo
3x Dr. Salvador	2x Nosferatu	2x Ivy
3x Gatling Gun Majini	3x Explosive Barrel	2x Neptune
3x Cerberus	1x Collapsing Floor Traps	2x Hunter
1x El Gigante	1x Laser Targeting Device	3x Cerberus
1x Executioner		2x Treasure Map
3x Yellow Herb		2x Hidden Treasure
		1x P.R.L. 412

As 3 Mansões abaixo, são da expansão **Mercenaries**, nesta expansão cada Mansão tem a sua própria dificuldade definindo o quão difícil será para os Jogadores Derrotarem os Infectados continuamente.

Mansão Fácil: "The Cult"	Mansão Normal: "Tribal Technology"	Mansão Difícil: "Majini Rock"
3x Los Ganados (Female)	1x Chicken	1x Chicken
3x Los Ganados (Male)	3x Venomous Snake	3x Town Majini
3x Los Ganados	3x Tribal Majini (Bow)	3x Base Majini (Gun)
3x Los Ganados (Handscythe)	3x Tribal Majini (Shield)	3x Town Majini (Shovel)
3x Los Ganados (Pitchfork)	3x Tribal Majini (Oil Pot)	3x Militia (Bow)
3x Los Illuminados (Scythe)	3x Crocodile	3x Adjule
3x Los Illuminados (Bow)	2x Giant Majini	3x Town Majini (Motorcycle)
3x Los Illuminados (Shield)	3x Militia (Bow)	3x Base Majini (Shield)
1x Red Executioner	3x Base Majini (Shield)	3x Big Man Majini
1x Chicken	3x Base Majini (Gun)	2x Chainsaw Majini
	2x J.J.	1x Red Executioner
	1x Red Executioner	2x J.J.

Depois de escolher uma das Mansões, pegue os cards listados e embaralhe-os, então coloque o deck recém criado na Área da Mansão com a face para baixo.

(A) Fim do Jogo e Condição de Vitória: Obter Mais Condecorações Antes Que o Infectado Chefe seja Derrotado!

O jogo acaba quando um Personagem Derrota o Infectado mais poderoso da Mansão, chamado de Infectado Chefe. Infectados Chefes de cada expansão:

Premiere: Uroboros Aheri

Alliance: Albert wesker

Nightmare: Osmund Saddler

Mercenaries: Red Executioner

Uma vez que o Infectado Chefe é Derrotado, cada Jogador verifica o seu total de Condecorações, que é a quantidade de Condecorações que o seu Personagem tem. O Jogador com mais Condecorações é considerado o vencedor. Se os Jogadores com mais Condecorações empataram, o Jogador que tem menos Dano em seu Personagem no momento que o jogo acabou é declarado vencedor. Se ainda houver empate, então todos os Jogadores que empataram são vencedores.

(B) Fluxo do Jogo: 1 Ação, 1 Compra, 1 Exploração, Descarte tudo e Saque 5 no Final!

No início do turno de cada Jogador, aquele recebe:

1 Ação 1 Compra 1 Exploração

O Jogador pode fazer qualquer uma das 5 opções na ordem que desejar, mas NÃO é obrigado a fazer nem uma destas opções se não quiserem:

- | | |
|---|---------------------------------|
| (1) Jogar um ou mais cards de Ação | (4) Explorar a Mansão |
| (2) Jogar um ou mais cards de Item e/ou Munição | (5) Comprar um ou mais Recursos |
| (3) Ativar Efeitos de Personagem | (6) Fim do Turno |

(1) Jogar um ou mais cards de Ação

Cada Jogador inicia seu turno com 1 Ação. Jogar um card de Ação consome 1 Ação, mas alguns cards ou Efeitos permitem que o Jogador receba mais Ações para poder Jogar mais destes cards naquele turno.

Para Jogar um card de Ação, coloque-o de sua Mão com a face para cima em sua Área de Jogadas, então aplique primeiro os Efeitos dos Ícones Bônus que estão na parte de baixo do card e somente depois disso aplique os Efeitos escritos, se tiver. Se não puder realizar todos Efeitos descritos, faça o quanto puder. Quando for Jogar um novo card de Ação, antes termine de aplicar todos os Efeitos do card de Ação atual.

Qualquer card de Ação Jogado fica na Área de Jogadas até o fim daquele turno.

(2) Jogar um ou mais cards Itens e/ou Munições

Jogar cards de Item ou Munição não requerem Ações para Jogar.

Para Jogar um card de Item, coloque-o de sua Mão com a face para cima em sua Área de Jogadas, então aplique primeiro os Efeitos dos Ícones Bônus que estão na parte de baixo do card e somente depois disso aplique os Efeitos escritos, se tiver. Se não puder realizar todos Efeitos descritos, faça o quanto puder.

Para Jogar um card de Munição, coloque-o de sua Mão com a face para cima em sua Área de Jogadas, então aplique primeiro os Efeitos dos Ícones Bônus que estão na parte de baixo do card e somente depois disso aplique os Efeitos escritos, se tiver. Se não puder realizar todos Efeitos descritos, faça o quanto puder. Lembre-se que todo o Ouro e Munição desaparecem no final do turno, então gastar todo seu Ouro e Munição geralmente é uma boa ideia.

Qualquer card de Item e Munição Jogado fica na Área de Jogadas até o fim daquele turno.

(3) Ativar Efeitos de Personagem

Para Ativar um Efeito de seu Personagem o tempo precisa estar certo, se estiver você poderá Ativa-lo. Para saber o tempo certo leia cada Efeito com cuidado para determinar quando você pode Ativa-los. Há alguns Efeitos que se Ativam enquanto você mantêm certas condições. Efeitos de Personagem que tem a palavra “pode”, podem ser Ativados somente uma vez por turno e apenas no tempo indicado.

Se a qualquer momento um Efeito de um card não-Infectado e um Efeito de um card Infectado se Ativarem ao mesmo tempo, o Efeito do Infectado deve ser aplicado primeiro.

Todos os Personagens e Personagens-Infectados tem a Base de Dano igual a 0 (zero), a menos que algo diga o contrário. Alguns Efeitos podem aumentar a Base de Dano do Personagem, permitindo que o Personagem cause Dano sem Usar qualquer Arma.

(4) Explorar a Mansão

Quando seu Personagem Explorar a Mansão, siga esta ordem:

- 1) Anuncie que está Explorando.
- 2) Jogue os cards de Arma que o seu Personagem vai Usar. Cada Arma pode ser Usada apenas uma vez, a menos que algo diga o contrário.
- 3) Pague o Requerimento de Munição das Armas sendo usadas. Some o quanto de Munição você tem anotado e defina o quanto de Munição será gasto em cada Arma que será Usada.
- 4) Some o total de Dano que seu Personagem causará adicionando o Dano das Armas, Dano Base do Personagem e quaisquer Efeitos vindos de outros cards.
- 5) Se quaisquer Armas sendo Usadas têm algum Efeito, eles devem ser Ativados neste momento. Outros Efeitos que ocorrem quando seu Personagem Explora devem ser Ativados agora.

Então Revele o card do topo da Mansão, se um Infectado é Revelado e se tiver um Efeito, aplique seu Efeito. Se um não-Infectado e um Infectado compartilham o mesmo tempo de Ativação de Efeito, o Efeito do Infectado deve ser aplicado primeiro. Se o total de Dano do Personagem é igual ou ultrapassa a Vida do Infectado, aquele Infectado é Derrotado, então o Infectado é Anexado ao Personagem daquele Jogador e a Recompensa de Condecoração é adicionada ao total de Condecorações daquele Personagem.

Aumentar Nível!

Quando um Personagem obtêm a mesma quantidade ou mais que o indicado pelo Requerimento de Condecorações, aquele Personagem “Aumenta o Nível”, assim dando ao seu controlador um acesso aos Efeitos mais poderosos que podem auxiliar em sua jornada. Quando um Personagem está no Nível 2, aquele Personagem tem todos Efeitos do Nível 1 e Nível 2.

Quando um Personagem falha em Derrotar o Infectado Revelado, o Infectado revida e causa Dano no Personagem igual ao Dano impresso no card de Infectado (mais modificadores), o Infectado Revelado é movido para o fundo da Mansão depois disso. Note que alguns Infectados tem Efeitos aplicam quando NÃO são Derrotados, Estes efeitos são aplicados antes do Infectado causar Dano.

Penalidade Por Perder Toda a Vida de Seu Personagem

Se a Vida de seu Personagem é reduzida a 0 (zero) ou menos, aquele Personagem é Fatalmente Ferido, vire-o com a face para baixo e embaralhe todos os cards de sua Mão, Área de Jogadas e Pilha de Descarte em seu Inventário, depois coloque o seu Inventário com a face para baixo em sua frente, todos os cards Anexados em seu Personagem permanecem Anexados nele. Um Personagem com a face para baixo é considerado como se não existisse, o mesmo com o seu controlador, o que significa que nem um dos dois pode ser alvo ou afetado por Efeitos. Quando o seu turno chegar, vire a face de seu Personagem para cima, reduza o Máximo de Vida dele em 20, Cure o seu Máximo de Vida atual, Saque 5 novos cards de seu Inventário e o seu turno acaba, se neste momento o Máximo de Vida de seu Personagem é igual a 0 (zero) ou menos, seu Personagem é Permanentemente Derrotado e o jogo acabou para você, mantenha todos os cards que você obteve Fora do Jogo de frente para você até o jogo acabar.

Exploração Extra

Algumas Armas como Escopetas permitem que o Personagem Explore múltiplas vezes no mesmo turno, se um Jogador tem múltiplas Explorações, ele pode usar 1 Exploração por vez ou várias de uma vez só. A quantidade de Exploração que será usada deve ser anunciada depois do passo 5 em “Explorar a Mansão” e antes de revelar o card do topo da Mansão.

Se múltiplos Infectados são Revelados todos de uma vez, aquele Personagem deve ter o Dano total igual ou maior a Vida de todos Infectados Revelados combinados, se não tiver ele recebe o Dano igual a combinação Dano de todos os Infectados Revelados, depois todos os Infectados Revelados que não foram Derrotados são movidos para o fundo da Mansão aleatoriamente.

Jogadores também podem escolher usar uma Exploração por vez, esta maneira é muito mais segura, mas também terá que ter mais armamento para Explorar desta maneira, sendo que Armas aplicam o seu Dano somente quando Explorar e podem ser Usadas somente uma vez por turno, quando você fizer isto repita todas as etapas descritas em “Explorar a Mansão” para cada vez que Explorar.

(5) Comprar um ou mais Recursos

O Jogador deve gastar seu Ouro obtido neste turno para poder Comprar Recursos, estes que auxiliam nas batalhas que estão por vir. O Custo para Comprar de cada card é localizado no canto superior direito.

Quando o Jogador Compra um card, ele move aquele da Área de Recursos para a Pilha de Descarte, quando a Pilha de Recursos está vazia, obviamente os Jogadores não podem mais Comprar aquele Recurso.

Se o Jogador tem múltiplas Compras, ele verifica o total de Ouro que tem antes de Comprar, essa quantidade é o quanto aquele Jogador pode gastar para Comprar neste turno. Compras são feitas uma por vez.

(6) Fim do Turno

No fim do turno do Jogador, aquele Descarta todos os cards que estão em sua mão e Área de Jogadas que não estiverem Anexados em seu Personagem, depois Saca 5 novos cards de seu Inventário. Uma vez que o Jogador Sacou sua nova Mão de 5 cards, ele passa o turno para o Jogador da esquerda.

A qualquer momento, se um Jogador precisa Sacar cards mas não tem a quantidade suficiente em seu Inventário, ele Saca o quanto puder, depois embaralha a sua Pilha de Descarte e coloca com a face para baixo na Área do Inventário, este agora é o Inventário, então ele Saca o restante de cards que faltavam.

Cenários Extras Para o Modo História

Segue uma lista de Cenários extras do Modo História para depois de ter jogado a primeira vez em um dos Cenários que estão no Passo 1 do “Modo História”. Em parênteses estão as expansões necessárias para organizar os Recursos.

Recursos “Classic Horror” (Premiere):

- [Recursos Básicos]
- Umbrella Corporation
- Mansion Foyer
- Deadly Aim
- Shattered Memories
- Reload
- Item Management
- First Aid Spray
- Longbow
- Grenade
- Pump-Action Shotgun & Automatic Shotgun*
- Assault Machine Gun & Full-Bore Machine Gun*
- Submission

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Spy Games” (Premiere):

- [Recursos Básicos]
- Umbrella Corporation
- Ominous Battle
- Escape from the Dead City
- Master of Unlocking
- Item Management
- Deadly Aim
- First Aid Spray
- Longbow
- Grenade
- Six Shooter
- Pump-Action Shotgun & Automatic Shotgun*
- Assault Machine Gun & Full-Bore Machine Gun*

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Whaddta Buyin?” (Premiere):

- [Recursos Básicos]
- The Merchant
- Ominous Battle
- Reload
- Deadly Aim
- Escape From the Dead City
- Master of Unlocking
- Submission
- Grenade
- Six Shooter
- Pump-Action Shotgun & Automatic Shotgun*
- Assault Machine Gun & Full-Bore Machine Gun*
- Bolt-Action Rifle & Semi-Automatic Rifle*

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Bound Advance” (Alliance):

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

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Battle Hardened Veteran” (Premiere):

- [Recursos Básicos]
- The Merchant
- Umbrella Corporation
- Mansion Foyer
- Shattered Memories
- Reload
- Deadly Aim
- Submission
- Longbow
- Six Shooter
- Pump-Action Shotgun & Automatic Shotgun*
- Assault Machine Gun & Full-Bore Machine Gun*
- Bolt-Action Rifle & Semi-Automatic Rifle*

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Backlog” (Alliance):

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

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Fast Action” (Alliance):

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

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Bigger is Better” (Premiere e Nightmare):

- [Recursos Básicos]
- Escape From the Dead City
- Longbow
- Toe to Toe
- High Value Targets
- Ominous Battle
- Lonewolf
- The Merchant
- Broken Butterfly
- Deadly Aim
- Shattered Memories
- Bolt-Action Rifle & Semi-Automatic Rifle*
- Pump-Action Shotgun & Automatic Shotgun*

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Surging Forward” (Premiere e Nightmare):

- [Recursos Básicos]
- Raccoon City Police Department
- Toe to Toe
- Reload
- Deadly Aim
- Shattered Memories
- Mind Control
- Broken Butterfly
- Silver Ghost & Punisher*
- Machine Pistol w/ Stock & Gangster’s Machine Gun*
- Longbow
- Pump-Action Shotgun & Automatic Shotgun*
- Single Shot Rifle w/ Scope & Special Ops Rifle*

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Ambition” (Premiere e Nightmare):

- [Recursos Básicos]
- Vengeful Intention
- PDA
- Mind Control
- Six Shooter
- Ominous Battle
- A Gift?
- Deadly Aim
- Symbol of Evil
- Machine Pistol w/ Stock & Gangster’s Machine Gun*
- Mine Thrower
- Pump-Action Shotgun & Automatic Shotgun*
- Single Shot Rifle w/ Scope & Special Ops Rifle*

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Loaded for Bear” (Alliance e Nightmare):

- [Recursos Básicos]
- Treasure
- Mine Thrower
- Quirk of Fate
- Fierce Battle
- Great Ambition
- HE Grenade
- Gathering Forces
- Broken Butterfly
- Flamethrower
- Riot Shotgun & Triple Barreled Shotgun*
- Single Shot Rifle w/ Scope & Special Ops Rifle*
- Silver Ghost & Punisher*

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Hoarding” (Alliance e Nightmare):

- [Recursos Básicos]
- High Value Targets
- Incendiary Grenade
- Toe to Toe
- Vengeful Intention
- Fierce Battle
- Mine Thrower
- Lonewolf
- Raccoon City Police Department
- Machine Pistol w/ Stock & Gangster’s Machine Gun*
- Silver Ghost & Punisher*
- Riot Shotgun & Triple Barreled Shotgun*
- Telescopic Sight Rifle

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Griefing” (Alliance e Nightmare):

- [Recursos Básicos]
- Uroboros Injection
- Quirk of Fate
- Flashbang
- Mine Thrower
- A Gift?
- Mind Control
- Broken Butterfly
- Toe to Toe
- Long Awaited Dawn
- Single Shot Rifle w/ Scope & Special Ops Rifle*
- Silver Ghost & Punisher*
- Riot Shotgun & Triple Barreled Shotgun*

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Standard Play” (Mercenaries):

- [Recursos Básicos]
- Hunting Bow
- Custom Lightning Hawk
- Ibex Standard
- Custom Pump-Action Shotgun
- Custom Full-Bore Machine Gun
- Custom Bolt-Action Rifle
- Resuscitate
- Anticipation
- Melee
- Tear Gas
- Boundless Battlefield
- The Mercenaries

Recursos “Easy Actions” (Mercenaries):

- [Recursos Básicos]
- Hunting Bow
- Custom Lightning Hawk
- Ibex Standard
- Custom Pump-Action Shotgun
- Custom Full-Bore Machine Gun
- Custom Bolt-Action Rifle
- Battle Hardened
- Anticipation
- Melee
- Fight or Flight
- Boundless Battlefield
- Resuscitate

Recursos “Golden Standart” (Premiere e Mercenaries):

- [Recursos Básicos]
- Custom Bolt-Action Rifle
- Hunting Bow
- Six Shooter
- Pump-Action Shotgun & Automatic Shotgun*
- Ibex Standard
- Escape From The Dead City
- Fight or Flight
- Reload
- Ominous Battle
- Shattered Memories
- Boundless Battlefield
- Umbrella Corporation

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Giveaway” (Premiere e Mercenaries):

- [Recursos Básicos]
- Custom Bolt-Action Rifle
- Hunting Bow
- Custom Lightning Hawk
- Custom Pump-Action Shotgun
- Ibex Standard
- Grenade
- The Mercenaries
- Fight or Flight
- Shattered Memories
- Boundless Battlefield
- Item Management

Recursos “Interaction” (Alliance e Mercenaries):

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

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Buying Spree” (Alliance e Mercenaries):

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

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Nota Avançada 1: Customizando Recursos

Quando os Jogadores se tornarem mais experientes, eles podem escolher suas próprias combinações de Recursos. Permitindo que cada Jogador escolha uma Pilha de Recursos e um por vez até ter 18 Pilhas de Recursos no total, assim criando seus próprios Cenários. É aconselhado que sempre joguem com os Recursos Básicos.

Nota Avançada 2: Dificuldades Alternativas

Use uma dificuldade alternativa caso o jogo esteja muito fácil ou difícil, as modificações das dificuldades alternativas são:

Fácil: Todos Infectados têm -10 de Vida, -10 de Dano e seus Efeitos não são Ativados.

Difícil¹: Todos Infectados tem +10 de Vida, +10 de Dano e seus Efeitos são Ativados duas vezes.

Difícil² (Somente no Modo Outbreak): Todos Personagens Morrem por Infecção quando o Nível de Infecção for 8 ao invés de 10. Jogadores ainda embaralham os 10 cards de Infecção em seu Inventário quando se tornam Infectados.

Profissional¹: Aplique as mesmas modificações do Difícil¹, com adição que os Personagens devem Explorar ao menos uma vez por turno.

Profissional² (Somente no Modo Outbreak): O Nível de Infecção dos Personagens aumentam em 1 no final de seus turnos, independente se Exploraram ou não.

Profissional³: Aplique todas as modificações do Difícil¹, com adição que quando um Infectado não for Derrotado ele permanece com a face para cima até ser Derrotado. Infectados virados para cima devem ser Atacados ao menos uma vez por turno pelos Personagens durante seus respectivos turnos, até todos Infectados serem Derrotados. Quando você decide Atacar um Infectado Revelado, gaste uma Exploração para o seu Personagem fazê-lo. Personagens não podem Explorar a Mansão enquanto os Infectados Revelados não forem Derrotados. Personagens que tem sua Vida reduzida a 0 (zero) ou menos são Permanentemente Derrotados.

Nota Avançada 3: Inventário Inicial Alternativo

Os Jogadores também podem jogar com os Inventários Iniciais Alternativos para os Personagens ficarem ainda mais característicos, você pode encontrar estes Inventários Iniciais Alternativos na própria seção do Modo Mercenário.

Nota Avançada 4: Resident Evil Expandido

Você tem várias expansões de Resident Evil: Deck Building Game? Então experimente alguns destes Cenários para obter uma experiência mais diversificada!

Recursos “Lethal Injection” (Premiere e Alliance):

- [Recursos Básicos]
- Treasure
- Longbow
- Ominous Battle
- Deadly Aim
- Riot Shotgun & Triple Barreled Shotgun*
- Six Shooter
- Fierce Battle
- Quirk of Fate
- Item Management
- Reload
- Assault Machine Gun & Full-bore Machine Gun*
- Russian Assault Rifle & Signature Special*

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Top of The Class” (Premiere e Alliance):

- [Recursos Básicos]
- Grenade, Grenade Launcher & Flash Grenade*
- Longbow
- Ominous Battle
- Deadly Aim
- Riot Shotgun, Triple Barreled Shotgun, Pump-Action Shotgun & Automatic Shotgun*
- Six Shooter
- Uroboros Injection
- Shattered Memories
- Item Management
- Reload
- Russian Assault Rifle & Signature Special*
- Telescopic Sight Rifle, Bolt-Action Rifle & Semi-Automatic Rifle*

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Disposable” (Premiere, Alliance, Outbreak e Nightmare):

- [Recursos Básicos]
- HE Grenade
- Ominous Battle
- The Merchant
- Incendiary Grenade
- Treasure
- Flashbang
- Fierce Battle
- Desperate Escape
- Raccoon City Police Department
- Shattered Memories
- Night Scope Rocket Launcher
- Lightning Hawk & Hand Cannon*

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Millionaire” (Premiere, Alliance, Outbreak e Nightmare):

- [Recursos Básicos]
- Treasure
- Item Management
- Shattered Memories
- The Merchant
- Gathering Forces
- High Value Targets
- Mine Thrower
- Toe to Toe
- Flamethrower
- Fierce Battle
- Lightning Hawk & Hand Cannon*
- Riot Shotgun & Triple Barreled Shotgun*

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Competitive” (Premiere, Alliance, Outbreak e Nightmare):

- [Recursos Básicos]
- Night Scope Rocket Launcher
- Mine Thrower
- Broken Butterfly
- Shattered Memories
- Parting Ways
- Gathering Forces
- Deadly Aim
- Fierce Battle
- Injection
- Stun Rod
- Silver Ghost & Punisher*
- The Merchant

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Control” (Premiere, Alliance, Outbreak, Nightmare e Mercenaries):

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

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Big Inventory Wins” (Premiere, Alliance, Outbreak, Nightmare e Mercenaries):

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

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Every Way Out” (Premiere, Alliance, Outbreak, Nightmare e Mercenaries):

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

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

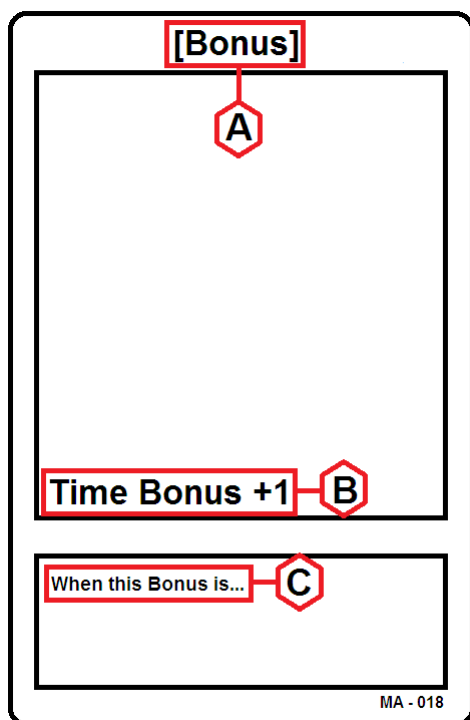
Nota Avançada 5: O Dia Para Matar

Pretende jogar o dia inteiro? Então combine todas ou algumas das Mansões das expansões e se divirta caçando Infectados! O jogo acaba quando todos os Infectados Chefes forem Derrotados.

[Modo De Jogo 2] Modo Mercenário

Jogadores Necessários: 2 a 4

Tempo Estimado de Jogo: 30min a 45min



Card De Bônus

Cards de Bônus são Usados somente no Modo Mercenário, estes só podem ser encontrados na Mansão.

A - Tipo do Card

B - Nome do Card

C - Efeito: Quando este card é Revelado e o Jogador decidir ficar com ele, aplique este Efeito.

Passo 1: Organize um Cenário!

Os Cenários do Modo História ou Outbreak podem ser usados neste modo, ou também pode escolher um destes:

Recursos “Sacrifice” (Premiere e Nightmare):

- [Recursos Básicos]
- Shattered Memories
- Symbol of Evil
- Ominous Battle
- A Gift?
- Vengeful Intention
- Toe to Toe
- Grenade
- Mine Thrower
- Six Shooter
- Machine Pistol w/ Stock & Gangster’s Machine Gun*
- Single Shot Rifle w/ Scope & Special Ops Rifle*
- Silver Ghost & Punisher*

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Zombie Hunters” (Premiere e Nightmare):

- [Recursos Básicos]
- Item Management
- Escape From the Dead City
- Deadly Aim
- High Value Targets
- Shattered Memories
- Long Awaited Dawn
- Toe to Toe
- Mine Thrower
- Single Shot Rifle w/ Scope & Special Ops Rifle*
- Pump-Action Shotgun & Automatic Shotgun*
- Bolt-Action Rifle & Semi-Automatic Rifle*
- Machine Pistol w/ Stock & Gangster’s Machine Gun*

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Sluggish” (Premiere e Nightmare):

- [Recursos Básicos]
- Mind Control
- A Gift?
- The Merchant
- Ominous Battle
- Item Management
- PDA
- HE Grenade
- Silver Ghost & Punisher*
- Machine Pistol w/ Stock & Gangster’s Machine Gun*
- Pump-Action Shotgun & Automatic Shotgun*
- Six Shooter
- Single Shot Rifle w/ Scope & Special Ops Rifle*

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Infested Police Station” (Alliance e Nightmare):

- [Recursos Básicos]
- Fierce Battle
- PDA
- Desperate Escape
- Toe to Toe
- Raccoon City Police Department
- Telescopic Sight Rifle
- Riot Shotgun & Triple Barreled Shotgun*
- Silver Ghost & Punisher*
- Long Awaited Dawn
- Machine Pistol w/ Stock & Gangster’s Machine Gun*
- Russian Assault Rifle & Signature Special*
- Single Shot Rifle w/ Scope & Special Ops Rifle*

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Infested Gun Shop” (Alliance e Nightmare):

- [Recursos Básicos]
- Machine Pistol w/ Stock & Gangster’s Machine Gun*
- Broken Butterfly
- HE Grenade
- Silver Ghost & Punisher*
- Mine Thrower
- Quirk of Fate
- Gathering Forces
- Great Ambition
- Single Shot Rifle w/ Scope & Special Ops Rifle*
- Russian Assault Rifle & Signature Special*
- Long Awaited Dawn
- Riot Shotgun & Triple Barreled Shotgun*

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Jack All Trades” (Premiere e Outbreak):

- [Recursos Básicos]
- Escape From the Dead City
- Shattered Memories
- Six Shooter
- Pump-Action Shotgun & Automatic Shotgun*
- Bolt-Action Rifle & Semi-Automatic Rifle*
- Grenade
- Item Management
- Parting Ways
- Deadly Aim
- “I Have This...”
- Returned Favor
- Assault Machine Gun & Full-Bore Machine Gun*

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Special Forces” (Premiere e Outbreak):

- [Recursos Básicos]
- First Aid Spray
- Pump-Action Shotgun & Automatic Shotgun*
- Shattered Memories
- Grenade
- Six Shooter
- Umbrella Corporation
- Deadly Aim
- Reload
- Returned Favor
- Parting Ways
- Ominous Battle
- Assault Machine Gun & Full-Bore Machine Gun*

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Limited Movement” (Premiere e Outbreak):

- [Recursos Básicos]
- Bolt Action Rifle & Semi-Automatic Rifle*
- Pump-Action Shotgun & Automatic Shotgun*
- The Merchant
- Item Management
- “I Have This...”
- Master of Unlocking
- Deadly Aim
- Returned Favor
- Shattered Memories
- Grenade
- Lightning Hawk & Hand Cannon*
- Assault Machine Gun & Full-Bore Machine Gun*

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Infested Supply Depot” (Alliance e Outbreak): Recursos “Infested Shopping Mall” (Alliance e Outbreak):

- [Recursos Básicos]
- Stun Rod
- Riot Shotgun & Triple Barreled Shotgun*
- Great Ambition
- Flamethrower
- Standard Sidearm & Samurai Edge*
- Quirk of Fate
- Uroboros Injection
- Gathering Forces
- Desperate Escape
- Fierce Battle
- “I Have This...”
- Russian Assault Rifle & Signature Special*

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

- [Recursos Básicos]
- Telescopic Sight Rifle
- Riot Shotgun & Triple Barreled Shotgun*
- Great Ambition
- Partners
- Star-crossed Duo
- Quirk of Fate
- Red Herb
- Lightning Hawk & Hand Cannon*
- Desperate Escape
- Fierce Battle
- Treasure
- Russian Assault Rifle & Signature Special*

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Quick Tactics” (Premiere e Mercenaries):

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

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Weapon Club” (Premiere e Mercenaries):

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

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Draw Power” (Alliance e Mercenaries):

- [Recursos Básicos]
- Riot Shotgun & Triple Barreled Shotgun*
- Blowback Pistol
- Custom Bolt-Action Rifle
- Ibex Standard
- Russian Assault Rifle & Signature Special*
- Fight or Flight
- Great Ambition
- Melee
- Boundless Battlefield
- Quirk of Fate
- Fierce Battle

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Different Methods” (Alliance e Mercenaries):

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

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Passo 2: Construindo a Mansão!

Escolha uma das Mansões do Modo História ou do Modo Oubreak, agora Adicione e Remova os cards de acordo com a Mansão que escolher listado abaixo:

Premiere

Remova os cards:

- 1x Rocket Launcher Case
- 1x Gatling Gun Case
- 1x Nemesis (T-Type)
- 3x Yellow Herb
- 1x Uroboros Aheri
- 2x Hunter
- 1x El Gigante

Adicione os Cards:

- 1x Time Bonus +1
- 1x Time Bonus +2
- 1x Time Bonus +3
- 2x Combo Bonus

Alliance

Remova os cards:

- 2x Garrador
- 1x Albert Wesker
- 1x Proto Tyrant
- 2x Iron Maiden
- 1x Collapsing Floor Traps
- 1x Laser Targeting Device

Adicione os Cards:

- 1x Time Bonus +1
- 1x Time Bonus +2
- 1x Time Bonus +3
- 2x Combo Bonus

Outbreak

Remova os cards:

- 1x Laser Trap
- 1x Kevlar Jacket
- 1x Tyrant T-002
- 1x Rock Trap
- 1x Lisa Trevor
- 2x Antivirus

Adicione os Cards:

- 1x Time Bonus +1
- 1x Time Bonus +2
- 1x Time Bonus +3
- 2x Combo Bonus

Nightmare

Remova os cards:

- 2x Treasure Map
- 2x Hidden Treasure
- 1x P.R.L. 412
- 1x Osmund Saddler
- 1x Bitores Mendez

Adicione os Cards:

- 1x Time Bonus +1
- 1x Time Bonus +2
- 1x Time Bonus +3
- 2x Combo Bonus

Mercenaries

Mansão Fácil: “The Cult”

Adicione os Cards:

1x Time Bonus +1

1x Time Bonus +2

1x Time Bonus +3

2x Combo Bonus

Mercenaries

Mansão Normal: “Tribal Technology”

Adicione os Cards:

1x Time Bonus +1

1x Time Bonus +2

1x Time Bonus +3

2x Combo Bonus

Mercenaries

Mansão Difícil: “Majini Rock”

Adicione os Cards:

1x Time Bonus +1

1x Time Bonus +2

1x Time Bonus +3

2x Combo Bonus

Depois disso embaralhe os cards e coloque na Área da Mansão com a face para baixo.

Passo 3: Criar o Inventário Inicial Customizado!

Cada card de Personagem tem o seu próprio Inventário Inicial Customizado, ou seja, cada Personagem começa com os cards descritos nesta lista ao invés de começar com o Inventário Inicial descrito no Modo História:

Premiere

CH-001 | Albert Wesker: 7x Ammo x10, 2x Handgun, 1x Master of Unlocking.

CH-002 | Leon S. Kennedy: 7x Ammo x10, 2x Handgun, 1x Reload.

CH-003 | Claire Redfield: 6x Ammo x10, 2x Ammo x20, 2x Assault Machine Gun.

CH-004 | Sheva Alomar: 7x Ammo x10, 1x Deadly Aim, 2x Bolt-Action Rifle.

CH-005 | Barry Burton: 6x Ammo x10, 1x Deadly Aim, 2x Handgun, 1x Reload.

CH-006 | Ada Wong: 7x Ammo x10, 2x Master of Unlocking, 1x Handgun.

CH-007 | Jack Krauser: 6x Ammo x10, 4x Combat Knife.

CH-008 | Chris Redfield: 7x Ammo x10, 1x Pump-Action Shotgun, 2x Submission.

CH-009 | Jill Valentine: 7x Ammo x10, 2x Grenade, 1x Handgun.

CH-010 | Rebecca Chambers: 7x Ammo x10, 1x First Aid Spray, 1x Green Herb, 1x Shattered Memories.

Alliance

CH-011 | Carlos Oliveira: 7x Ammo x10, 1x Russian Assault Rifle, 1x Combat Knife, 1x Handgun.

CH-012 | Josh Stone: 1x Blowback Pistol, 2x Handgun, 7x Ammo x10.

CH-013 | Steve Burnside: 2x Uroboros Injection, 1x Handgun, 7x Ammo x10.

CH-014 | Jack Krauser: 1x Treasure, 1x Archrival, 1x Blowback Pistol, 7x Ammo x10.

CH-015 | Hunk: 2x Great Ambition, 8x Ammo x10.

CH-016 | Jill Valentine (Brainwashed): 1x Telescopic Sight Rifle, 2x Flash Grenade, 1x Ammo x20, 6x Ammo x10.

CH-017 | Billy Coen: 8x Ammo x10, 1x Flamethrower, 1x Star-crossed Duo.

CH-018 | Leon S. Kennedy: 1x Quirk of Fate, 1x Survival Knife, 1x Combat Knife, 7x Ammo x10.

CH-019 | Chris Redfield: 1x Riot Shotgun, 1x Desperate Escape, 8x Ammo x10.

CH-020 | Claire Redfield: 7x Ammo x10, 1x Red Herb, 2x Green Herb.

Outbreak

CH-021 | Excella Gionne: 8x Ammo x10, 1x Power of the t-Virus, 1x By Any Means Necessary.

CH-022 | Kevin Ryman: 1x Standard Sidearm, 2x Combat Knife, 7x Ammo x10.

CH-023 | David King: 4x Ammo x10, 6x Combat Knife.

CH-024 | Mark Wilkins: 7x Ammo x10, 1x Submission, 2x Stun Rod.

CH-025 | Jill Valentine: 7x Ammo x10, 2x Standard Sidearm, 1x Proximity Mine.

CH-026 | Leon S. Kennedy: 1x Power of the t-Virus, 2x Standard Sidearm, 1x Returned Favor, 6x Ammo x10.

CH-027 | Ada Wong: 8x Ammo x10, 1x By Any Means Necessary, 1x "I Have This..."

CH-028 | Chris Redfield: 7x Ammo x10, 1x Combat Knife, 2x Standard Sidearm.

CH-029 | Rebecca Chambers: 1x By Any Means Necessary, 2x Green Herb, 7x Ammo x10.

CH-030 | Hunk: 7x Ammo x10, 1x Pump-Action Shotgun, 2x Grenade.

Nightmare

CH-034 | Chris Redfield: 1x PDA, 1x Long Awaited Dawn, 1x Single Shot Rifle w/ Scope, 1x Silver Ghost, 2x Ammo x20, 3x Ammo x10, 1x Flashbang.

CH-035 | Sergei Vladimir: 1x Vengeful Intention, 1x Lonewolf, 6x Ammo x10, 2x Single Shot Rifle w/ Scope.

CH-036 | Luis Sera: 1x A Gift?, 2x Single Shot Rifle w/ Scope, 7x Ammo x10.

CH-037 | Josh Stone: 1x A Gift?, 1x Green Herb, 1x Machine Pistol w/ Stock, 1x HE Grenade, 6x Ammo x10.

CH-038 | Mikhail Victor: 1x Machine Pistol w/ Stock, 1x Raccoon City Police Department, 7x Ammo x10, 1x Silver Ghost.

CH-039 | Carlos Oliveira: 1x Combat Knife, 1x Symbol of Evil, 1x HE Grenade, 1x Machine Pistol w/ Stock, 1x Ammo x20, 5x Ammo x10.

CH-040 | Mysterious Mask: 1x Machine Pistol w/ Stock, 1x HE Grenade, 7x Ammo x10, 1x Raccoon City Police Department.

CH-041 | Albert Wesker: 1x Symbol of Evil, 1x Vengeful Intention, 6x Ammo x10, 1x Incendiary Grenade, 1x Single Shot Rifle w/ Scope.

CH-042 | Leon S. Kennedy: 2x Silver Ghost, 1x Raccoon City Police Department, 1x PDA, 6x Ammo x10.

CH-043 | Ada Wong: 1x Green Herb, 1x Machine Pistol w/ Stock, 6x Ammo x10, 1x Vengeful Intention, 1x Symbol of Evil.

Mercenaries

CH-044 | Jack Krauser: 1x Hunting Bow, 1x Melee, 4x Reliable Blade, 4x Ammo x10.

CH-045 | Hunk: 1x Custom Full-Bore Machine Gun, 1x Ibex Standard, 1x Backstab, 1x Battle Hardened, 6x Ammo x10.

CH-046 | Claire Redfield: 1x Ibex Standard, 2x Melee, 1x Ammo x20, 6x Ammo x10.

CH-047 | Chris Redfield: 1x Ibex Standard, 1x Custom Pump-Action Shotgun, 1x Custom Bolt-Action Rifle, 7x Ammo x10.

CH-048 | Jill Valentine: 1x Custom Full-Bore Machine Gun, 2x Reliable Blade, 1x Custom Pump-Action Shotgun, 1x Ammo x20, 5x Ammo x10.

CH-049 | Albert Wesker: 2x Custom Pump-Action Shotgun, 1x Ammo x20, 7x Ammo x10.

CH-050 | Rebecca Chambers: 2x Custom Full-Bore Machine Gun, 1x Tear Gas, 1x Resuscitate, 1x Ammo x20, 5x Ammo x10.

CH-051 | Barry Burton: 1x Ibex Standard, 1x Custom Bolt-Action Rifle, 1x Ammo x20, 7x Ammo x10

Passo 4:Tenha Tudo Pronto Para Marcar os Turnos!

Tenha contadores para jogo (como dados, pedras de vidro, etc.) ou papel e caneta para anotar os turnos que restam para acabar o jogo.

(A) Fim do Jogo e Condição de Vitória

O Jogo começa com 15 turnos, mais tempo pode ser adicionado com cards “Time Bonus” que são Revelados da Mansão. Depois que todos os turnos das Equipes acabarem, a Equipe com mais Condecorações é declarada vencedora, se as Equipes empataram em Condecorações, a Equipe que tem o Personagem com mais Vida quando o jogo acabou é declarada vencedora. Se somente uma Equipe não é Permanentemente Derrotada, aquela Equipe é declarada vencedora.

(B) Fluxo do Jogo

Siga todas as regras do “Fluxo do Jogo” do Modo História, com exceção de alguns detalhes que são especificamente descritos abaixo.

O Modo Mercenário é jogado em Equipes, cada jogador pode fazer sua Equipe com 1 jogador (1 vs 1 vs 1 vs 1, conhecido como cada um por si), Equipes com 2 jogadores (2 vs 2), ou se um jogador é mais experiente que os outros uma Equipe com 1 jogador e outra com 3 jogadores (1 vs 3).

Quando um Infectado é Derrotado, ele inicia ou continua o Combo da Equipe que Derrotou o Infectado.

Cada jogo inicia com 15 turnos, toda vez que uma Equipe termina o turno, 1 turno é subtraído de seus turnos remanescentes. Se você adicionar mais tempo, terá a possibilidade de aumentar drasticamente sua pontuação estendendo o seu Combo.

C) Outras Regras Para Lembrar

Combos

Um Combo é a sucessão de Infectados Derrotados pelos Personagens da mesma Equipe quando Exploram a Mansão. Quando for Explorar siga as mesmas regras do Modo História na seção “Explorando a Mansão”, para manter o Combo a Equipe deve Derrotar ao menos um Infectado em cada turno da Equipe em sucessão, para cada Infectado que a Equipe Derrota, mais Condecorações são obtidas.

Quando um Infectado é Derrotado ele é movido para a Pilha de Combos da Equipe, no final do turno da Equipe se ela tiver uma Pilha de Combo e nem um Infectado foi Derrotado naquele turno, as Condecorações são determinadas e adicionadas no total de Condecorações dela.

Para determinar o total de Condecorações na Pilha de Combos, some as Condecorações impressas em cada card de Infectado na Pilha de Combos, depois multiplique o resultado pelo número de cards na Pilha de Combos, determinando o total anote o quanto de Condecorações a Equipe recebeu, mova todos os cards da Pilha de Combos para o fundo da Mansão em qualquer ordem que a Equipe desejar. Note que os cards Combo Bonus não oferecem Condecorações por eles mesmos.

Aumentar Nível!

Diferente do Modo História, o Nível do Personagem é determinado pelo quanto de Condecorações a sua Equipe tem, em outras palavras os membros da Equipe compartilham as mesmas Condecorações.

Penalidade Por Perder Toda a Vida de Seu Personagem

Se a Vida de um Personagem é reduzida a 0 (zero) ou menos no Modo Mercenário, ele é Permanentemente Derrotado. Se a Vida de todos os Personagens de uma Equipe é reduzida a 0 (zero) ou menos, aquela Equipe perde o jogo.

[Modo De Jogo 3] Modo Versus

Jogadores Necessários: 2 a 4

Tempo Estimado de Jogo: 45min a 1 hora

Passo 1: Organize um Cenário!

Escolha um dos Cenários do Modo História, Modo Mercenário ou um dos Cenários próprios para o Modo Versus abaixo:

Recursos “Quick and Easy” (Premiere)

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

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Big Guns, Big Explosions” (Premiere)

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

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “I’ve Covered Wars”: (Premiere)

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

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Passo 2: Retire a Mansão do Campo!

Para este modo de jogo não é necessário a Mansão, porque agora os Personagens estão Batalhando uns com os outros. Então remova a Mansão do jogo.

Passo 3: Criar o Inventário Inicial e Sacando Sua Mão Inicial!

Cada Jogador pega os seguintes cards da Área de Recursos, o restante dos cards ficam na Área de Recursos se tiver sobrado algum:

Premiere, Alliance, Outbreak, Nightmare:

7x "Ammo x10"

1x Handgun

2x Combat Knife

Ou

Mercenaries:

7x "Ammo x10"

1x Custom Standard Sidearm

2x Reliable Blade

Cada Jogador embaralha os seus 10 cards e os coloca com a face para baixo em sua Área do Inventário, agora estes cards são referidos como Inventário, então cada Jogador Saca 5 cards do topo de seu Inventário, sendo esta sua Mão inicial.

Você também pode começar com um dos Inventários Iniciais Customizados feitos especificamente para cada Personagem, estes Inventários podem ser encontrados no Modo Mercenário.

(A) Fim do Jogo e Condição de Vitória

Quando um Personagem Derrota outro Personagem, ele recebe 1 Condecoração. Quando um Personagem obter 3 Condecorações, o jogo acaba e o controlador daquele Personagem é declarado vencedor.

(B) Fluxo do Jogo

Siga todas as regras do Fluxo do Jogo do Modo História, com exceção de alguns detalhes que são especificamente descritos abaixo.

Quando o seu Personagem Explora, ao invés de Revelar o card do topo da Mansão designe um Personagem, agora você está Batalhando com aquele Personagem, siga todas as regras detalhadas da seção Explorando a Mansão, do Modo História como se você tivesse Revelado um Infectado.

Quando a Vida de um Personagem é reduzida a 0 (zero) ou menos, o controlador do Personagem Atacante escolhe um card de Arma do Inventário, Área de Jogadas, Mão ou Pilha de Descarte do jogador que teve o Personagem Derrotado e coloca em sua própria Pilha de Descarte. O jogador que teve o Personagem Derrotado embaralha todos os seus cards em seu Inventário, Saca uma nova Mão de 5 cards e vira a face do Personagem para baixo.

Personagens com a face para baixo não podem ser Atacados. Quando chegar o próximo turno daquele jogador, ele pode virar a face de seu Personagem para cima e passa o turno.

Aumentar Nível!

Diferente dos outros Modos, somente uma Condecoração é necessária para aumentar o Nível no Modo Versus, ou seja, se um Personagem tiver 2 Condecorações ele estará no Nível 2.

Exploração Extra

Se um Personagem tem mais do que 1 Exploração, ele pode Atacar múltiplos Personagens Usando Armas diferentes. Designe quem você deseja Atacar e revele seus cards de Arma, selecione qual Arma será Usada contra cada Personagem, lembre-se que cards de Arma podem ser Usados somente uma vez, a menos que algo diga o contrário.

[Modo De Jogo 4] Modo Outbreak

Jogadores Necessários: 2 a 4

Tempo Estimado de Jogo: 45min a 1 hora

Passo 1: Organize um Cenário!

O Modo Outbreak foi feito para ser jogado com qualquer combinação de cards, você pode jogar com as 18 Pilhas de Recursos ou com quantas quiser. Se for a primeira vez que estiver jogando, escolha um dos Cenários abaixo:

Recursos “Outbreak” (Premiere e Outbreak):

- [Recursos Básicos]
- Bolt-Action Rifle & Semi-Automatic Rifle*
- Lightning Hawk & Hand Cannon*
- Stun Rod
- Pump-Action Shotgun & Automatic Shotgun*
- Injection
- “I Have This...”
- Mansion Foyer
- Wesker’s Secret
- Power of the t-Virus
- Deadly Aim
- The Merchant
- Shattered Memories
- Escape From The Dead City

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Dawn of Nightmares” (Alliance e Outbreak):

- [Recursos Básicos]
- Telescopic Sight Rifle
- Riot Shotgun & Triple Barreled Shotgun*
- Quirk of Fate
- “I Have This...”
- Power of the t-Virus
- Wesker’s Secret
- Fierce Battle
- Gathering Forces
- Desperate Escape
- Lightning Hawk & Hand Cannon*
- Injection
- Russian Assault Rifle & Signature Special*

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Passo 2: Criar o Inventário Inicial e Sacando Sua Mão Inicial!

Cada Jogador pega os seguintes cards da Área de Recursos, o restante dos cards ficam na Área de Recursos se tiver sobrado algum:

Premiere, Alliance, Outbreak, Nightmare:

7x “Ammo x10”

1x Handgun

2x Combat Knife

Ou

Mercenaries:

7x “Ammo x10”

1x Custom Standard Sidearm

2x Reliable Blade

Cada Jogador embaralha os seus 10 cards e os coloca com a face para baixo em sua Área do Inventário, agora estes cards são referidos como Inventário, então cada Jogador Saca 5 cards do topo de seu Inventário, sendo esta sua Mão inicial.

(A) Fim do Jogo e Condição de Vitória: Obter Mais Condecorações Antes Que o Infectado Chefe seja Derrotado!

O Modo Outbreak segue mesmas regras do Modo História, o Infectado Chefe do Modo Outbreak é Tyrant T-002.

O Deck de Infecção, Nível Máximo de Infecção, Aumento/Diminuição do Nível de Infecção

Pegue todos os cards de Infecção, embaralhe-os e depois os coloque com a face para baixo perto da Mansão, este agora chamado de Deck de Infecção e é usado com frequência no Modo Outbreak. Cada Personagem tem uma quantidade de Infecção que deve ser controlada enquanto estiver jogando o Modo Outbreak, esta quantidade é chamada de Nível de Infecção. Todos os Personagens têm o Nível Máximo de Infecção igual a 10. O Nível de Infecção dos Personagens é Aumentado em 1 no final do turno de seus controladores se eles não Exploraram, ou não Atacaram um Personagem Infectado naquele turno. Alguns Efeitos de cards podem Aumentar ou Diminuir o Nível de Infecção.

Quando o Nível de Infecção de um Personagem Aumenta, mova 1 card do topo do Deck de Infecção e coloque com a face para cima próximo ao Personagem. Quando o Nível de Infecção de um Personagem Diminui, mova 1 dos cards de Infecção que estão com a face para cima próximo ao Personagem e coloque para o fundo do Deck de Infecção.

Se a qualquer momento o Nível de Infecção de um Personagem chega ou ultrapassa o Nível Máximo de Infecção, ele instantaneamente morre e reanima como um Personagem Infectado, leia a seção Tornando-se um Infectado do Modo Outbreak. Se um Personagem perde toda a Vida, siga as regras da seção Penalidade Por Perder Toda a Vida de Seu Personagem do Modo História.

(B) Fluxo do Jogo

Siga todas as regras do Fluxo do Jogo do Modo História, com exceção de alguns detalhes que são especificamente descritos abaixo.

Jogando Infecções

O card de Infecção é um card sem utilidade enquanto o seu Personagem estiver vivo, mas é essencial quando ele se tornar Infectado. Muitas Infecções tem Efeitos adicionais quando você as Usa, Personagens Infectados só podem Usar Infecções quando eles Atacam, mas podem Usar quantas Infecções quiser. Personagens não-Infectados não podem Usar Infecções.

Personagens Infectados

Personagens infectados não podem Usar a maioria dos cards do jogo, mas somente eles podem Usar cards de Infecção.

- Durante o seu turno, o Jogador controlador de um Personagem Infectado:
 - a) Tem 0 (zero) Compras
 - b) Tem 0 (zero) Ações
 - c) Tem 1 Exploração
 - d) Não pode Jogar Armas a menos que algo diga o contrário.
 - e) Não pode Jogar Itens a menos que algo diga o contrário.
 - f) Não pode Aumentar/Diminuir o Nível de Infecção de nenhuma maneira.

Personagens Infectados tem Efeitos, mas os seus verdadeiros poderes vem dos cards de Infecção, Personagens Infectados podem Usar Infecções somente quando Atacam um Personagem não-Infectado. Personagens Infectados não podem Atacar outros Personagens Infectados e não podem Explorar a Mansão.

Se um Personagem Infectado morre, aquele está fora do jogo, o Jogador controlador do Personagem que matou o Personagem Infectado pega o card de Infectado com maior Condecoração que está anexado no Personagem Infectado e anexa em seu Personagem, assim adicionando o valor de Condecorações em seu total.

Se um Personagem Infectado mata um Personagem não-Infectado, independente se por Infecção ou por Dano, o jogador controlador do Personagem Infectado pega aleatoriamente um card de Infectado anexado no Personagem não-Infectado e Remove do jogo.

Tornar-se Infectado

Quando o Nível de Infecção de seu Personagem se torna 10 ou maior, ele morre instantaneamente, então embaralhe todos seus cards (não anexados) juntos, isso inclui os cards de Infecção que estão próximos ao seu Personagem, se for o seu turno ele acaba imediatamente, remova o seu Personagem do jogo com todos os cards não-Infectados que estão anexados nele. Escolha um Personagem Infectado aleatoriamente e coloque-o com a face para baixo em sua frente, quando for o seu turno vire a face do seu Personagem Infectado para cima com todos os seus cards de Infectados anexados nele, Saque 5 cards e continue o seu turno normalmente.

Se o seu Personagem fica com 0 (zero) de Vida e com o Nível de Infecção 10 ou maior ao mesmo tempo, faça o mesmo como se apenas o Nível de Infecção se tornasse 10 ou maior.

Se o Máximo de Vida de seu Personagem for 0 (zero) ou menor e o seu Nível de Infecção for 10 ou maior ao mesmo tempo, o jogo acaba para você.

Personagens Infectados e Atacando

Um jogador pode gastar 1 Exploração para Atacar um Personagem Infectado durante o turno dele, ao fazer isso ele deve seguir todas as regras descritas no Modo História na seção Explorando a Mansão, exceto que ele não Revela o card do topo da Mansão, mas ao invés disso ele causa o seu Dano no Personagem Infectado, se falhar em reduzir a Vida do Personagem Infectado para 0 (zero) ou menos, seu Personagem toma Dano igual a Base de Dano do Personagem Infectado que foi Atacado.

Jogadores com Personagens Infectados seguem as mesmas regras descritas acima para Atacar Personagens não-Infectados.

Fim do Turno

Siga todas as regras do Modo História, com adição de que se o seu Personagem não Explorou ou não Atacou um Personagem Infectado durante o turno de seu controlador, Aumente 1 Infecção no fim daquele turno.

Cenários Extras Para o Modo Outbreak

Segue uma lista de Cenários extras do Modo Outbreak para depois de ter jogado a primeira vez em um (ou mais) dos Cenários “Outbreak” e “Dawn of Nightmares” que estão no Passo 1 do Modo Outbreak. Em parênteses estão as expansões necessárias para organizar os Recursos.

Recursos “Infection Balance” (Premiere e Outbreak):

- [Recursos Básicos]
- Longbow
- Bolt-Action Rifle & Semi-Automatic Rifle
- Ominous Battle
- By Any Means Necessary
- Deadly Aim
- Escape From The Dead City
- Item Management
- Power of the t-Virus
- Injection
- Shattered Memories
- Lightning Hawk & Hand Cannon*
- Pump-Action Shotgun & Automatic Shotgun*

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Duplicity” (Premiere e Outbreak):

- [Recursos Básicos]
- Standard Sidearm & Samurai Edge*
- Reload
- Stun Rod
- Deadly Aim
- Bolt-Action Rifle
- Returned Favor
- Escape From The Dead City
- Injection
- Shattered Memories
- Submission
- Lightning Hawk & Hand Cannon*
- Pump-Action Shotgun & Automatic Shotgun*

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Embrace The Darkness” (Premiere e Outbreak):

- [Recursos Básicos]
- Grenade
- By Any Means Necessary
- Ominous Battle
- Deadly Aim
- Power of the t-Virus
- Six Shooter
- Shattered Memories
- The Gathering Darkness
- Higher Priorities
- Submission
- Bolt-Action Rifle & Semi-Automatic Rifle*
- Pump-Action Shotgun & Automatic Shotgun*

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Trouble Around Every Corner” (Alliance e Outbreak):

- [Recursos Básicos]
- Russian Assault Rifle & Signature Special*
- Blowback Pistol
- “I Have This...”
- Standard Sidearm & Samurai Edge*
- Riot Shotgun & Triple Barreled Shotgun*
- Uroboros Injection
- Lightning Hawk & Hand Cannon*
- Quirk of Fate
- Stun Rod
- The Gathering Darkness
- Wesker’s Secret
- Gathering Forces

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Quick Game” (Alliance e Outbreak):

- [Recursos Básicos]
- Russian Assault Rifle & Signature Special*
- Parting Ways
- Riot Shotgun & Triple Barreled Shotgun*
- Lightning Hawk & Hand Cannon*
- Great Ambition
- Treasure
- Quirk of Fate
- Fierce Battle
- Returned Favor
- Gathering Forces
- Flamethrower
- Blowback Pistol

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Resident Reaper” (Alliance e Outbreak):

- [Recursos Básicos]
- Blowback Pistol
- Standard Sidearm & Samurai Edge*
- Flamethrower
- Injection
- Lightning Hawk & Hand Cannon*
- Stun Rod
- Quirk of Fate
- Russian Assault Rifle & Signature Special*
- Flash Grenade
- Fierce Battle
- Telescopic Sight Rifle
- Riot Shotgun & Triple Barreled Shotgun*

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Nota Avançada 1: Dificuldades Alternativas

Use uma Dificuldade Alternativa caso o jogo esteja muito fácil ou difícil, você pode encontrar estas Dificuldades Alternativas na própria seção do Modo História.

Nota Avançada 2: Inventário Inicial Alternativo

Os jogadores também podem jogar com os Inventários Iniciais Alternativos, para os Personagens ficarem ainda mais característicos, você pode encontrar estes Inventários Iniciais Alternativos na própria seção do Modo Mercenário.

Nota Avançada 3: Resident Evil Expandido

Você tem as expansões Resident Evil: Deck Building Game Premiere e Alliance também? Então experimente alguns destes Cenários para obter uma experiência mais diversificada:

Recursos “Explosions And Flames” (Premiere, Alliance e Outbreak):

- [Recursos Básicos]
- Grenade
- Flamethrower
- Submission
- Night Scope Rocket Launcher
- Desperate Escape
- Stun Rod
- Shattered Memories
- By Any Means Necessary
- Treasure
- Standard Sidearm & Samurai Edge*
- Longbow
- Russian Assault Rifle & Signature Special*

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Mega Money” (Premiere, Alliance e Outbreak):

- [Recursos Básicos]
- Item Management
- The Merchant
- Six Shooter
- Parting Ways
- Flamethrower
- Riot Shotgun & Triple Barreled Shotgun*
- Treasure
- Shattered Memories
- Gathering Forces
- Longbow
- Lightning Hawk & Hand Cannon*
- Returned Favor

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “A Gun Is A Gun” (Premiere, Alliance e Outbreak):

- [Recursos Básicos]
- Grenade, Flash Grenade & Grenade Launcher*
- Blowback Pistol, Standard Sidearm & Hand Cannon*
- Power of the t-Virus
- Six Shooter, Lightning Hawk & Hand Cannon*
- Russian Assault Rifle, Signature Special, Assault Machine Gun & Full-Bore Machine Gun*
- Wesker’s Secret
- Pump-Action Shotgun, Automatic Shotgun, Riot Shotgun & Triple Barreled Shotgun*
- Bolt Action Rifle, Semi-Automatic Rifle & Telescopic Sight Rifle*
- Higher Priorities
- Escape From The Dead City
- Shattered Memories
- Gathering Forces

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Nota Avançada 4: Modificações

As Modificações De Jogo são compatíveis com todos os Modos de Jogo, exceto com o Modo Versus. Quando escolher uma ou mais Modificações de Jogo, siga todas as regras do Modo de Jogo escolhido em conjunto com todas as regras das Modificações De Jogo escolhidas.

[Modificação De Jogo 1] Modificação de Parceiro

Jogadores Necessários: 1 a 4

Tempo Estimado de Jogo: 30min a 45min

Passo 1: Cenários Para a Modificação de Parceiro

Qualquer Cenário de qualquer modo de jogo pode ser usado na Modificação de Parceiro, mas você também pode escolher um dos Cenários feitos especificamente para ela.

Recursos “Partners In Scape” (Alliance):

- [Recursos Básicos]
- Partners
- Telescopic Sight Rifle
- Cornered
- Riot Shotgun & Triple Barreled Shotgun*
- Red Herb
- Great Ambition
- Star-crossed Duo
- Flamethrower
- Flash Grenade & Grenade Launcher*
- Archrival
- Russian Assault Rifle & Signature Special*
- Quirk of Fate

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “A Little Gun Goes a Long Way” (Alliance):

- [Recursos Básicos]
- Gathering Forces
- Desperate Escape
- Cornered
- Uroboros Injection
- Red Herb
- Partners
- Star-crossed Duo
- Flamethrower
- Archrival
- Flash Grenade & Grenade Launcher*
- Blowback Pistol
- Quirk of Fate

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Recursos “Tactical Advance” (Alliance):

- [Recursos Básicos]
- Desperate Escape
- Telescopic Sight Rifle
- Uroboros Injection
- Riot Shotgun & Triple Barreled Shotgun*
- Fierce Battle
- Great Ambition
- Star-crossed Duo
- Flamethrower
- Partners
- Treasure
- Russian Assault Rifle & Signature Special*
- Quirk of Fate

**Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.*

Passo 2: Construindo a Mansão!

Siga as mesmas regras de construção da Mansão de acordo com o Modo que escolher, mas caso escolha o Modo História e deseja escolher a Mansão de Alliance, existe uma maneira de personalizá-la especificamente para esta Modificação, adicionando também os cards listados abaixo:

2x Los Iluminados Monk

3x Guardian of Insanity

2x Reaper

Regras Adicionais

(A): Escolhendo Seus Personagens

Quando os jogadores forem escolher seus Personagens, cada jogador escolhe um Personagem como o de costume, depois que todos escolheram um Personagem, cada jogador escolhe mais um Personagem seguindo as mesmas regras. Depois que todos têm seus Personagens, cada jogador define o seu Personagem Principal e o seu Parceiro.

(B): Seu Parceiro

Seu Parceiro é tratado como outro Personagem sobre o seu controle, esse que tem sua própria Vida, Base de Dano e Efeitos que você deverá ser capaz de criar uma sinergia com o seu Personagem Principal.

Seu Personagem Principal será sempre seu Personagem Principal, e seu Parceiro será sempre seu Parceiro.

O Nível de seu Parceiro é determinado pelo total de Condecorações de seu Personagem Principal, também segue as mesmas regras que o Personagem Principal para Subir de Nível e Ativar Efeitos.

Seu Parceiro tem a sua própria Vida separada do Personagem Principal, quando ele levar Dano, sua Vida é reduzida seguindo as mesmas regras Personagem Principal.

(1): Anexando Cards em Seu Parceiro

Você ainda continua Jogando cards de Ação da mesma maneira, independente se tem ou não um Parceiro, mas você tem uma opção adicional para Anexar Armas em seu Parceiro, durante o seu turno você pode gastar 1 Ação para Anexar qualquer Arma de sua Mão em seu Parceiro.

Cards Anexados permanecem Anexados todos turnos, eles só podem ser Desanexados quando são substituídos.

Quando substituir um card Anexado, mova o card antigo para a sua Pilha de Descarte. O máximo de cards que podem ser Anexados em um Parceiro é 2, a menos que algo diga o contrário.

Alguns cards de Ação dizem para você Anexa-los em seu Parceiro, para receber um Efeito enquanto estiverem Anexados, estes cards oferecem somente os Efeitos listados e não os Ícones Bônus.

(2): Explorando Com Um Parceiro

Quando você decide Explorar, Jogue os seus cards de Arma como o de costume, quando for definir as Munições para as Armas, você pode definir Munições para as Armas de seu Parceiro, assim permitindo que as Armas Anexadas sejam utilizadas quando for Explorar. Somente Armas Anexadas em seu Parceiro são consideradas utilizadas por ele. Para seu Parceiro utilizar Armas, siga as mesmas regras que utiliza em seu Personagem Principal. Seu Parceiro e seu Personagem Principal Exploram ao mesmo tempo e juntos. Antes de Revelar o card do topo da Mansão, escolha quem entre o seu Parceiro ou Personagem Principal irá na frente. Se você falhar em Derrotar o Infectado Revelado quando Explorar, o Personagem que estiver na frente leva todo o Dano de todos os Infectados Revelados.

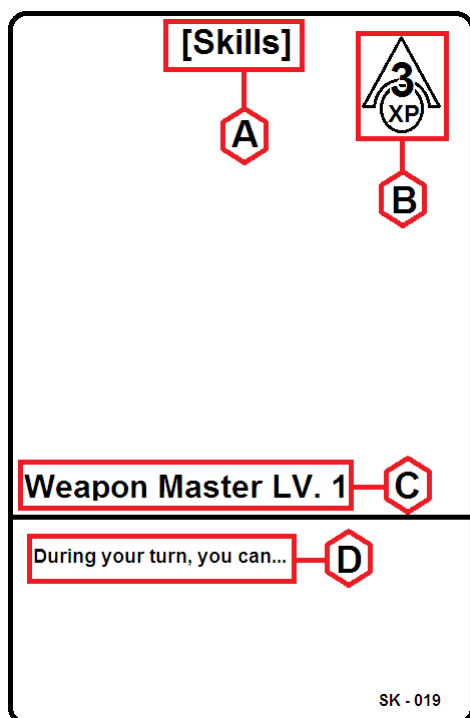
(3): Penalidade Por Perder Toda a Vida de Seu Parceiro

Quando a Vida de seu Parceiro é reduzida a 0 (zero) ou menos ele é fatalmente ferido, remova-o do jogo e Jogue Fora todos os cards que estiverem Anexados nele, depois de removido ele não volta mais para o jogo, então tome cuidado para proteger o seu Parceiro da melhor maneira que puder!

[Modificação De Jogo 2] Sistema de Habilidade

Jogadores Necessários: 2 a 4

Tempo Estimado de Jogo: 30min a 45min



Card De Habilidade

Cards de Habilidade são utilizados somente com o Sistema de Habilidades. Os Jogadores recebem cards de Habilidade no início do jogo e devem gastar XP para Ativa-los, eles não são considerados Ativados ou Usáveis enquanto não tiverem a quantidade de XP indicada nele.

A - Tipo do Card

B - Requerimento de XP: Esta é a quantidade de XP necessária para seu Efeito poder ser Ativado.

C - Nome do Card

D - Efeito: Efeitos de Habilidades seguem as mesmas regras dos cards de Personagens, alguns requerem Ativação e outros estão sempre Ativados, Efeitos de Habilidades que usam a palavra “pode”, podem ser Ativados somente uma vez por turno no momento especificado.

Passo 1: Cenários Para o Sistema de Habilidades

Qualquer Cenário de qualquer modo de jogo pode ser usado no Sistema de Habilidades, mas você também pode escolher um dos Cenários feitos especificamente para ele.

Recursos “Law Of Thieves” (Premiere e Mercenaries):

- [Recursos Básicos]
- Escape From The Dead City
- Backstab
- Battle Hardened
- Reload
- The Mercenaries
- Shattered Memories
- Custom Bolt-Action Rifle
- Custom Full-Bore Machine Gun
- Custom Lightning Hawk
- Ibex Standard
- Custom Pump-Action Shotgun
- Grenade

Recursos “Old Meets New” (Alliance e Mercenaries):

- [Recursos Básicos]
- Great Ambition
- Uroboros Injection
- Quirk of Fate
- Fight or Flight
- Backstab
- Tear Gas
- Telescopic Sight Rifle
- Blowback Pistol
- Riot Shotgun & Triple Barreled Shotgun*
- Custom Bolt-Action Rifle
- Custom Pump-Action Shotgun
- Custom Full-Bore Machine Gun

*Combine e embaralhe estes nas suas respectivas pilhas.

Recursos “Additional Benefits” (Mercenaries):

- [Recursos Básicos]
- Custom Full-Bore Machine Gun
- Ibex Standard
- Custom Bolt-Action Rifle
- Custom Pump-Action Shotgun
- Custom Lightning Hawk
- Hunting Bow
- Coup De Grâce
- Battle Hardened
- Anticipation
- Backstab
- Tear Gas
- Boundless Battlefield

Recursos “Hand To Hand” (Mercenaries):

- [Recursos Básicos]
- Custom Full-Bore Machine Gun
- Ibex Standard
- Custom Bolt-Action Rifle
- Custom Pump-Action Shotgun
- Custom Lightning Hawk
- Hunting Bow
- Coup De Grâce
- Tear Gas
- Anticipation
- Backstab
- Melee
- The Mercenaries

Passo 2: Construa a Mansão

As Mansões são definidas nas regras do modo de jogo que for escolhido.

Passo 3: Escolhendo Seus Cards de Habilidade

Após cada Jogador escolher o seu Personagem, distribua aleatoriamente 5 cards de Habilidade para cada um, o restante dos cards de Habilidade são Removidos do jogo com a face para baixo, cada Jogador deve olhar esses 5 cards de Habilidade e escolher 1, então deve colocá-lo com a face para baixo em sua frente e passar os outros 4 para o Jogador da esquerda, este processo é repetido até não haver mais cards de Habilidade para passar. Depois disso cada Jogador deve ficar com 3 desses cards e Remover do jogo os outros 2, então cada Jogador vira a face dos seus 3 cards para cima e os coloca em sua Área de Habilidades (que é próximo ao Personagem, esta Área só existe no Sistema de Habilidades).

Regras Adicionais

(A): Experiência (XP)

Quando os Personagens Exploram a Mansão eles obtêm XP, este XP é utilizado para Ativar Efeitos adicionais em cards de Arma, Ação ou para Ativar cards de Habilidade. Quando um Personagem Explora, seu controlador coloca 1 XP naquele Personagem, este XP pode ser simbolizado por moedas, bolinhas de papel, etc. Um Jogador pode mover qualquer quantidade de XP de seu Personagem para os seus cards de Habilidade a qualquer momento durante o seu turno, contanto que não esteja Explorando. O XP só pode ser movido do Personagem para cards de Habilidade, ou seja, o XP não pode ser movido de um card de Habilidade para outro ou voltar para o Personagem, exceto por algum Efeito.

(B) Explorar a Mansão

Quando estiver usando o Sistema de Habilidades e seu Personagem Explorar a Mansão, siga esta ordem com etapas adicionais:

- 1) Anuncie que está Explorando.
 - 2) Jogue os cards de Arma que o seu Personagem vai Usar. Cada Arma pode ser Usada apenas uma vez, a menos que algo diga o contrário.
 - 3) Pague o Requerimento de Munição das Armas sendo Usadas. Some o quanto de Munição você tem anotado e defina o quanto de Munição irá em cada Arma sendo Usada.
 - 4) Some o total de Dano que seu Personagem causará adicionando o Dano das Armas, Dano Base do Personagem e quaisquer Efeitos vindos de outros cards.
 - 5) Se quaisquer Habilidades e Armas sendo Usadas tem algum Efeito, eles devem ser Ativados neste momento. Outros Efeitos que ocorrem quando seu Personagem Explora devem ser Ativados agora.
 - 6) O controlador do Personagem coloca 1 XP no Personagem que estiver Explorando.
- Siga todas as outras regras para Explorar a Mansão do modo em que estiver jogando.

(C) Sistema de Habilidades com Parceiro

Quando estiver Jogando com as Modificações Sistema de Habilidades e Parceiro juntos, cada Jogador tem apenas 1 card de Habilidade definido para cada Personagem que ele controla, ou seja, quando os Jogadores escolherem as Habilidades que irão ficar, eles escolhem 2 ao invés de 3 cards. Se um Parceiro Morrer, Remova do jogo o card de Habilidade dele e todo o seu XP junto.

(D) Penalidade Por Perder Toda a Vida de Seu Personagem

Quando a Vida de um Personagem for reduzida para 0 (zero) ou menos, aquele Personagem mantém todo o XP atual nele, todo o XP em seus cards de Habilidade e sua face é virada para baixo como de costume, a partir daqui siga todas as regras detalhadas na seção Penalidade Por Perder Toda a Vida de Seu Personagem do modo em que estiver Jogando.

Capítulo VII - Termos Usados No Jogo

+X Ações (+X Actions): Você pode Jogar mais X cards de Ação durante este turno.

+X Cards (+X Cards): Saque X cards do topo de seu Inventário.

+X Compras (+X Buys): Você pode Comprar mais X Recursos durante este turno.

+X Explorações (+X Explore): Você pode Explorar mais X vezes durante este turno.

+X Munição (+X Ammo): Você recebe mais X Munição para gastar durante este turno.

+X Ouro (+X Gold): Você recebe mais X Ouro para gastar durante este turno.

Anexar (Attach): Coloque o card indicado próximo ao Personagem indicado.

Atacar (Attack): Você gasta 1 Exploração para fazer com que o seu Personagem cause Dano em outro Personagem.

Curar (Heal): Aumente a quantidade indicada de Vida do Personagem sem exceder o Máximo de Vida dele.

Derrotar (Defeat): Quando o Dano causado é igual ou maior do que a Vida do alvo.

Explorar (Explore): Siga as regras da seção Explorar a Mansão do Modo em que estiver jogando.

Ganhar (Gain): Mova o card indicado para a sua Pilha de Descarte.

Jogue Fora (Trash): Mova o card indicado para o fundo da Pilha de Recursos original da Área de Recursos, se o card não tem uma Pilha de Recursos definida pelo Cenário, ele é Removido do Jogo.

Permanentemente Derrotado (Permanently Defeated): Quando o Máximo de Vida de um Personagem se torna 0 (zero) ou menor.

Remover do Jogo (Remove from the Game): Mova o card indicado para fora do jogo, aquele card não está mais no jogo atual.

Revelar (Reveal): Mostre o card indicado para todos os Jogadores.

Créditos:

Edição de Imagens: Pablo de Freitas Fontana

Tradução: Pablo de Freitas Fontana

Revisão: André Vinícius Bigler, Paulo Colucci Junior, Pablo de Freitas Fontana

Encontrou algum erro? Envie um e-mail para pablo4606@gmail.com, ou poste na nossa página <https://www.facebook.com/groups/1562413560675789/?fref=ts> do Facebook feita por fãs e para fãs.