

BLOODBORNE: The Card Game

СОДЕРЖАНИЕ

КОМПОНЕНТЫ.....	4
ПОДГОТОВКА ИГРЫ.....	5
ТИПЫ КАРТ.....	6
Карты Подземелья Чаши.....	6
Карты финальных боссов.....	7
Карты действий.....	8
ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС.....	9
Шаг 1: выберите и сыграйте карты Действий.....	9
Шаг 2: трансформируйте оружие.....	9
Шаг 3: разыграйте Мгновенные эффекты.....	10
Шаг 4: атака Монстра.....	10
Шаг 5: атака Охотников.....	10
Шаг 6: бегство Монстра.....	11
Шаг 7: Сон Охотника.....	12
Карты Улучшений Охотника.....	13
Шаг 8: конец раунда.....	14
Смерть Охотника.....	14
Трофеи.....	14
Финальный босс.....	15
КОНЕЦ ИГРЫ.....	15

Я сказал бы тебе не бояться, Охотник, но вся правда заключается в том, что ты должен бояться. Независимо от того, что ты надеялся найти в Ярнаме, он впился теперь в тебя своими когтями. Единственный путь вырваться из этого кошмара – это Ярнамская кровь. Но эта кровь несет с собой проклятие ...

Добро пожаловать в **Bloodborne: карточную игру!**

В этой игре от 3 до 5 Охотников входят в Подземелье Чаши вместе, чтобы, работая в команде, бороться против Монстров в её пределах и собрать их Отголоски Крови! Но вы не можете доверять своим союзникам, поскольку в конце только один Охотник будет в состоянии сбежать из кошмара Подземелья Чаши и выиграть игру! Вы должны наблюдать за признаками предательства со стороны своих противников и быть готовым наброситься на них, когда настанет удобный момент.

Каждый раунд, вы будете всё глубже спускаться в Подземелье и раскрывать нового Монстра, против которого вы должны бороться. Все игроки одновременно и тайно выбирают карту Действия, чтобы сыграть и использовать мощные оружия Ближнего и Дальнего боя, предметы, или особые действия – в попытке победить своего противника. Если вы нанесёте врагу урон, то соберете часть их крови, которая послужит вашим ключом к победе.

По пути вы можете получить сильные карты Улучшений. Эти карты могут улучшить ваши способности в бою или помешать планам вашего противника, поскольку, чем глубже Подземелье, тем больше возрастает опасность.

Но вам нужно быть осторожным! Если ваш Охотник будет убит атакой Монстра, то вы потеряете все Отголоски Крови, которое вы собрали! Вы должны тактически выбирать, каких поединков избегать, сбегая в Сон Охотника, где вы сможете «сохранить» свои Отголоски Крови и защитить их на оставшуюся часть игры. Но если вы сделаете это, то упустите добычу в пропущенных вами боях.

В конечном счете, вы столкнетесь в бою с Финальным Боссом. Этот могучий и опасный противник должен быть побежден. Только тогда игра сможет закончиться ... и будет определён победитель среди Охотников!

КОМПОНЕНТЫ

Bloodborne содержит следующие компоненты:

15 жетонов Отголосков Крови значением 5

60 жетонов Отголосков Крови значением 1

1 жетон Первого Игрока

5 дисков Здоровья Охотников

15 жетонов Трофеев

3 особых кубика Монстров

25 стартовых карт Охотников

5 Игровых Полей Охотников

32 карты Улучшений Охотников

5 карт Финальных Боссов

18 карт Подземелья Чаши

7 карт Боссов Подземелья Чаши

ПОДГОТОВКА ИГРЫ

Выполните эти шаги, чтобы подготовиться к игре:

1. ВЫБЕРИТЕ ФИНАЛЬНОГО БОССА:

Перетасуйте 5 карт Финальных Боссов и выберите 1 случайно. Поместите его лицом вверх посреди стола. Если пожелаете, то вместо этого, все игроки могут договориться, которого Финального Босса. Особая способность Финального Босса действует на протяжении всей игры!

2. ПОДГОТОВЬТЕ КОЛОДУ ПОДЗЕМЕЛЬЯ ЧАШИ:

Во-первых, отделите карты Монстров и Боссов и перетасуйте каждую отдельно. Затем возьмите 7 случайных Монстров и 3 случайных Босса, чтобы создать Колоду Подземелья Чаши и перетасуйте эти 10 карт вместе. Разместите их лицом вниз рядом с Финальным Боссом. Верните неиспользованные карты Подземелья Чаши в коробку.

3. ПОДГОТОВЬТЕ КОЛОДУ УЛУЧШЕНИЙ:

Перетасуйте карты Улучшений Охотника и эту колоду положите лицом вниз. Переверните по 1 карте Улучшений за каждого игрока и разместите их лицом вверх рядом с этой колодой. Эти карты называют "Доступными Улучшениями".

4. ВОЗЬМИТЕ ИГРОВЫЕ ПОЛЯ ОХОТНИКОВ:

Каждый игрок берет 1 Игровое Поле Охотника и помещает его перед собой. Возьмите набор жетонов Трофеев (по одному жетону Род, Гуманоид и Зверь) и положите их рядом с соответствующими Дорожками Трофеев на ваших Игровых Полях.

5. СДАЙТЕ СТАРТОВЫЕ КАРТЫ ОХОТНИКОВ:

Сдайте каждому игроку набор из пяти Стартовых Карт Охотника.

6. ПОДГОТОВЬТЕ ЗАПАС КРОВИ:

Поместите все жетоны Крови в кучу посреди стола.

7. ПОДГОТОВЬТЕ ДИСКИ ЗДОРОВЬЯ:

Дайте каждому игроку 1 Диск Здоровья Охотника. Установите свои диски на отметке 8 Здоровья (максимальное значение).

8. ВЫБЕРИТЕ ПЕРВОГО ИГРОКА:

Дайте этому игроку жетон Первого Игрока. Первый Игрок меняется каждый раунд.

9. РАСКРОЙТЕ ПЕРВОГО МОНСТРА:

Переверните верхнюю карту из Колоды Подземелья Чаши, чтобы показать первого Монстра, с которым вы должны столкнуться. Поместите его лицом вверх рядом с колодой.

ТИПЫ КАРТ

Прежде чем вы начнете играть, не мешает познакомиться с различными типами карт:

Карты Подземелья Чаши

Эти карты представляют Монстров, с которыми вы будете бороться в Подземелье Чаши.

А ЗДОРОВЬЕ МОНСТРА: каждая карта показывает, насколько Монстр живуч: число рядом с каплей крови. Когда карта Монстра раскрывается, поместите количество Отголосков Крови равное этому числу на карту Монстра.

ВАЖНО: добавьте на 1 Отголосок больше при игре с 4 игроками и на 2 Отголоска Крови больше при игре с 5 игроками.

В СИЛА МОНСТРА: каждая карта также показывает, насколько Монстр силен. Цвет изображенного фонаря указывает, кубик какого типа Монстра бросается – зеленые являются самыми слабыми, желтые более сильны, а красные очень опасны.

С ТРОФЕИ МОНСТРА: все Монстры и Боссы предоставляют различные типы Трофеев. Они награждают Охотников дополнительными Отголосками Крови в конце игры. Трофеи подробно объяснены на странице 14.

Д ОСОБАЯ СПОСОБНОСТЬ: у многих Монстров также есть особая способность, которая описана на карте. Некоторые способности вступают в силу, как только карта Монстра раскрывается, другие же, если он сбегает, а есть и такие, которые продолжают, пока он находится в игре. Каждая карта описывает, когда и как способность Монстра вступает в силу.

Е МОНСТРЫ БОССЫ: некоторые Монстры исключительно могущественны и ведомы невероятно сильной ненавистью к Охотникам! Боссы борются точно так же, как обычные Монстры во всех отношениях, кроме одного: Боссы никогда не сбегают. Вы должны будете продолжать бороться с ними, раз за разом, пока не победите их!

СПОСОБНОСТИ БОССОВ: у Всех Монстров Боссов есть особая способность. Эти способности Боссов остаются в силе, пока Босс находится в игре.

Карты Финальных Боссов

Подземельем Чаши управляет одно из пяти чрезвычайно могущественных существ, известных как Финальные Боссы.

Только один Финальный Босс используется каждый раз, когда вы играете, таким образом, каждую игру вы сыграете по-разному. В начале игры вы вытягиваете (или выбираете), какому Финальному Боссу вы должны противостоять.

У Финальных Боссов есть показатели Здоровья и Силы, точно так же, как и у обычных Монстров и Боссов (и также добавляйте +1 Отголосок Крови при игре с 4 игроками и +2 Отголоска при игре с 5 игроками). У каждого Финального Босса также есть особая способность, которая изменяет правила для всей игры!

Карты Действий

Стартовые карты Охотника и карты Улучшений Охотника.

Это карты, которые вы будете использовать, чтобы бороться с существами в подземелье и также пытаться мешать планам ваших противников! Есть три типа Действий:

ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ: (Красные карты)

Оружие Ближнего Боя обычно наносит большую часть урона Монстрам или Боссам и награждает вас множеством Отголосков Крови, когда вы атакуете.

ОРУЖИЕ ДАЛЬНОГО БОЯ: (Синие карты)

Оружие Дальнего Боя, как правило, наносит меньше урона, но они могут предотвратить атаки Ближнего Боя ваших противников или защитить вас от получения урона (в конце концов, они же используются на расстоянии).

КАРТЫ ПОДДЕРЖКИ: (Серые карты)

Эти карты представляют предметы, которые вы можете использовать или особые действия, которые вы можете применить вместо атаки. 2 Стартовые карты Поддержки позволяют вам трансформировать свое оружие, чтобы удивить ваших врагов или сбежать в безопасный Сон Охотника.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Bloodborne играется по сериям раундов. Каждый раунд разделен на 8 шагов, которые должны быть закончены в следующем порядке:

1. Выберите и сыграйте карты Действий
2. Трансформируйте оружие
3. Разыграйте Мгновенные эффекты
4. Атака Монстра
5. Атака Охотников
6. Бегство Монстра
7. Сон Охотника
8. Конец раунда

После того, как раунд завершается, новый раунд начинается снова с Шага 1. Продолжайте играть раунды, один за другим, пока не будет побежден Финальный Босс.

Шаг 1: выберите и сыграйте карты Действий

Поскольку Охотники пробиваются глубже в Подземелье Чаши, они сталкиваются с изуродованными жителями Ярнама. Чтобы продолжить спуск, Охотники должны победить каждого из Монстров.

Каждый игрок тайно и одновременно выбирает 1 карту Действия из своей руки, чтобы её использовать. После того, как все игроки выбрали свои карты, они одновременно их раскрывают.

ИГРОВАЯ ПОДСКАЗКА: Игроки свободны обсудить, какую карту они намереваются разыграть и договориться с другими Охотниками, чтобы попытаться победить существа в Подземелье. Но все карты должны выбираться и играть тайно и одновременно! Вы никогда не обязаны разыгрывать определённую карту, даже если вы сказали, что будете разыгрывать именно её!

ПРИМЕР: Хенрик, Эйлин и Людвиг меряются силами в противостоянии Ликантропу. Каждый Охотник тайно выбирает карту из своей руки. Затем они одновременно раскрывают их. Хенрик играет Трансформацию, Эйлин выбирает свой Пистолет Охотника, а Людвиг использует свой Топор Охотника.

Шаг 2: трансформируйте оружие

Охотники используют сложное хитроумное оружие, которое может быстро изменяться, чтобы ответить на развивающиеся угрозы. Трансформируя своё оружие, Охотники могут получить большое преимущество в бою.

Все Охотники, которые разыграли карту Трансформации, должны теперь выбрать карту оружия Ближнего или Дальнего боя из своей руки, тайно и одновременно. Эти карты затем одновременно раскрываются, точно так же, как и карты, выбранные в Шаге 1.

ИГРОВАЯ ПОДСКАЗКА: когда вы разыгрываете карту Трансформации, вы имеете преимущество перед другими Охотниками: вы дожидаетесь момента, чтобы увидеть, какие карты они играют в этот раунд, прежде чем сами выберете, какое Оружие вы хотите использовать. Но Трансформация обязует вас биться с Монстром. Вы не можете отступить в Сон Охотника в этот раунд.

ПРИМЕР: Хенрик сыграл Трансформацию в этот раунд, таким образом, он дожидается момента, чтобы увидеть карты, которые Эйлин и Людвиг играли перед совершением своей атаки. Он хотел бы сыграть свой Топор Охотника, но, к сожалению, он уже находится в его стопке сброса от более раннего боя. Он мог бы сыграть свой Пистолет Охотника, который отменит пистолет Эйлин, но решает приберечь его для следующего боя. Таким образом, он останавливает свой выбор на Пиле-Топоре.

Шаг 3: разыграйте Мгновенные эффекты

Некоторые Оружия и экипировка Охотников могут мгновенно использоваться в бою.

Любые карты, которые имеют «Мгновенный» эффект, такие как Пузырёк Крови или Пистолет Охотника, разыгрываются теперь. Если вы сыграли одну из таких карт, следуйте инструкциям на карте. Если Монстр убит во время этого шага, он немедленно удаляется, и следующие 3 шага должны быть пропущены.

Если больше, чем один игрок разыграл карту с мгновенным эффектом, Первый Игрок разыгрывает свою карту первым (если у него есть такая), а остальные игроки совершают свои ходы по очереди, передавая очередь влево.

ИГРОВАЯ ПОДСКАЗКА: Мгновенные эффекты сильны, потому что они вступают в силу, прежде чем Монстры смогут атаковать, а другие Охотники смогут принять свои меры, но эти действия часто наносят меньше ущерба, чем более медленные атаки.

ПРИМЕР: единственная карта сыгранная в этот раунд, которая имеет Мгновенный эффект – это Пистолет Охотника Эйлин. Так как никто больше не сыграл Пистолет Охотника в этот раунд, она может нанести свой урон, прежде, чем что-либо еще произойдет. Пистолет Охотника наносит один урон, таким образом, она берет 1 Отголосок Крови с Ликантропа и помещает его на своё Игровое Поле Охотника.

Шаг 4: атака Монстра.

У Охотников молниеносные рефлексы, но никакая совокупность умений не может полностью устранить дикий ужас при виде существ, которые живут в Подземелье Чаши. Только одно не оставляет сомнений: если вы собираетесь биться со злом, зло будет биться в ответ.

Первый Игрок теперь бросает кубик, указанный на Монстре, с которым вы боретесь. Результат броска кубиков – сумма урона, который наносится каждому из Охотников. Уменьшите показатель на своих Дисках Здоровья, чтобы отразить любой урон получаемый вашим Охотником.

КОМБО МОНСТРА: если вы выбрасываете число с + на нём, бросайте кубик снова и прибавьте новое число к вашему результату. Если снова выпадает +, повторяйте этот процесс, пока не выпадет число без +. Подсчитайте полный результат всех бросков кубиков, и нанесите столько урона всем Охотникам.

СМЕРТЬ ОХОТНИКА: если здоровье какого-либо Охотника уменьшается до 0 (или меньше), этот Охотник МЕРТВ и не может атаковать существо в следующем шаге. Но когда ваш Охотник убит, вы будете в состоянии получить сильную карту Улучшений Охотника (см. "Смерть Охотника" на странице 14).

ПРИМЕР: сейчас наступила очередь Ликантропа атаковать. Это могучий Монстр, таким образом, он должен кидать красный кубик. Хенрик, Первый Игрок, бросает за Монстра. Он выбрасывает 2 +, таким образом, Хенрик должен бросить снова. К счастью, на сей раз он выбрасывает 0. Каждый Охотник получает 2 урона (отмечая его на своих Дисках Здоровья).

Шаг 5: атака Охотников.

У охотников есть способность собирать Отголоски Крови с существ, с которыми они борются. Сбор Отголосков Крови является ключом к победе. Без них вы никогда не выберетесь из кошмара Ярнама.

Начиная с Первого Игрока и двигаясь влево, каждый Охотник, который разыграл карту Оружия, наносит урон Монстру. Возьмите количество Отголосков Крови, указанных на вашей карте Оружия с карты Монстра, и поместите их на своё Игровое Поле Охотника в секцию "Собранные Отголоски Крови".

ВАЖНО: во время этого шага вы можете взять Отголоски Крови только с Монстра, с которым вы боретесь. Если для взятия на карте Монстра недостаточно Отголосков Крови, вы можете взять только ту Кровь, которая там есть! Если на карте не осталось ни одного жетона, то вы не получаете Отголоски Крови вообще. Сумма Отголосков Крови, которые вы берете с карты Монстра, является суммой урона, который вам удалось причинить.

УБИЙСТВО МОНСТРА: если все жетоны Крови удалены с карты Монстра, этот монстр УБИТ и удаляется из игры. Каждый Охотник, который нанес урон Монстру в этом раунде, получает 1 Трофей за этот тип Монстра. Переместите свой жетон Трофея на 1 клетку вперёд на соответствующей дорожке Трофея (см. «Трофеи» на странице 14).

ИГРОВАЯ ПОДСКАЗКА: время вашей атаки, определяемое вашим расположением относительно Первого Игрока, оказывает большое влияние на вашу способность нанести урон Монстру и собрать Отголоски Крови. Умный Охотник тщательно рассмотрит варианты того, что его противники могли бы сделать, выбирая свои действия.

ПРИМЕР: все 3 Охотника пережили атаку Ликантропа, таким образом, у них всех есть шанс атаковать самим. Хенрик ходит первым, так как он Первый Игрок. Его Пила-Топор наносит 1 урон, таким образом, он берет 1 Отголосок Крови с Ликантропа. Затем, должна была бы ходить Эйлин, но она уже нанесла свой урон в этом раунде благодаря Мгновенному эффекту её Пистолета Охотника. Она не может нанести урон во второй раз в этом раунде. Людвиг ходит последним, применяя свой Топор Охотника. Обычно, он нанес бы 2 урона, и взял бы 2 Отголоска Крови с Ликантропа. Но у Монстра остался только 1 Отголосок Крови на карте, таким образом, Людвиг забирает всё, что осталось.

Ликантроп убит, поэтому его сбрасывают. Все три Охотника участвовали в убийстве, таким образом, каждому из них позволено получить по одному Трофею за Монстра, переместив соответствующий жетон Трофея на 1 клетку вперёд на своих дорожках Трофеев Монстров.

Шаг 6: бегство Монстра

Чудовища Ярнама ужасают своим видом, но и Охотники внушают не меньший страх! Меньшие Монстры будут счастливы не попасться на глаза Охотникам, сбежав в темноту.

Если, после того, как Охотники нанесли урон в этом раунде, на карте Монстра остались Отголоски Крови, Монстр СБЕГАЕТ, и удаляется из игры. Охотники не зарабатывают Трофеев. Монстры, имеющие особую способность "Если он сбежал" могут теперь разыграть её.

ПРИМЕР: в более позднем раунде три Охотника атакуют Поющий Мозг, нанося 4 урона (оставляя его с 2 Отголосками Крови). Так как Поющий Мозг не был убит, он сбегает. Ни один из Охотников не получает Трофея за Род.

БОЙ С БОССОМ: Боссы никогда не сбегают из боя.

Если Босс убит, игра продолжается как обычно. Но, если у Босса остались Отголоски Крови после того, как Охотники атаковали, Охотники должны биться с ним снова в следующем раунде! Босс не восстанавливает потерянные Отголоски Крови.

ИГРОВАЯ ПОДСКАЗКА: Боссов бывает очень трудно убить.

Иногда, лучше измотать их за раунд или два прежде, чем попытаться победить их. Конечно, другие Охотники могут не быть столь же терпеливыми как вы и попытаются украсть ваше убийство!

ПРИМЕР: Охотники борются с Отцом Гаскойном, могучим Боссом. Хотя они отважно наносят 6 урона существу, этого не достаточно, чтобы убить его. Охотники должны биться с Гаскойном снова в следующем раунде.

ТРОФЕИ БОССА: у каждого Босса, есть по крайней мере два типа Монстра. Если вы наносите урон Боссу в раунде, достаточный, чтобы убить его, вы получаете 1 Трофей каждого типа!

ПРИМЕР: следующий раунд, Героям наконец удается победить Отца Гаскойна. Людвиг может получить 2 Трофея: 1 за Гуманоида и 1 за Зверя, так как Отец Гаскойн принадлежит к обоим из этих Типов Монстров.

Шаг 7: Сон Охотника

Сон Охотника – особая безопасная зона, в которую только у Охотников есть способность войти, транспортируя себя туда из любой точки Подземелья Чаши. Здесь Охотники могут вылечить свои раны, усовершенствовать своё оружие и подготовиться к своему следующему бою.

Если вы разыгрываете карту Сна Охотника, ваш Охотник не принимает участие в бою, но он всё ещё может получать урон от атаки Монстра! К счастью, вы можете минимизировать нанесенный вам урон: вы получаете только половину урона, причиненного Атаками Монстра, округленным в меньшую сторону.

Начиная с Первого Игрока и двигаясь влево, каждый Охотник, который входит в Сон Охотника, выполняет следующие 4 шага:

1. СОХРАНИТЕ КРОВЬ: вы «сохраняете» все Отголоски Крови, которые собрал ваш Охотник. Переместите все жетоны Крови на своём Игровом Поле Охотника из секции Собранных Отголосков Крови в секцию Сохранённых Отголосков

Крови. Сохранённые Отголоски Крови теперь в безопасности до конца игры: вы не теряете их, если ваш Охотник убит.

2. ВЕРНИТЕ ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ: вы забираете все карты Действий из своей стопки сброса, включая только что сыгранную карту Сон Охотника, и возвращаете их в свою руку.

Запомните: это единственный способ для вас восполнить ваш атакующий потенциал.

3. ПОЛУЧИТЕ УЛУЧШЕНИЕ: возьмите 1 карту Улучшения из Доступных Улучшений, навсегда добавив его в свою руку (у вас не может быть больше 7 карт). Доступные Улучшения пополняются только в конце шага Сна Охотника.

4. ОТДОХНИТЕ ДО ПОЛНОГО ЗДОРОВЬЯ: установите свои Диски Здоровья снова на отметку 8.

МЕРТВЫЕ ОХОТНИКИ: любые Охотники, которые были убиты в раунде также могут действовать во время этого шага: они могут получить Улучшение и Отдохнуть до Полного Здоровья, но они не могут Сохранить Кровь или вернуть использованные карты Действий (см. "Смерть Охотника" на странице 14). Однако, если они сыграли Сон Охотника, они могут вернуть использованные карты Действий.

ПРИМЕР: после атаки Ликанторопа у Эйлин осталось только 3 здоровья. Она решает, что действительно должна посетить Сон Охотника во время следующего боя. Она разыгрывает свою карту Сон Охотника в следующем бою. Во время шага атаки Монстра Первый Игрок выбрасывает 3 урона. Обычно, этого было бы достаточно, чтобы убить Эйлин, но к счастью для нее карта Сна Охотника уменьшает повреждения наполовину, округляя в меньшую сторону. Так что, она получает только 1 урон ($3:2 = 1.5$, округляем в меньшую сторону к 1). Смерть была близко!

Во время Шага Сна Охотника Эйлин выполняет следующие действия:
Во-первых, она перемещает свои 2 Собранных Отголоска Крови в свою же секцию Сохранённых Отголосков.

Во-вторых, она берет все свои использованные карты Действий из своей стопки сброса и возвращает их в руку.

В-третьих, она может выбрать 1 карту Улучшения Охотника из Доступных Улучшений рядом с колодой Подземелья Чаши. Она решает взять Магазинный Пистолет – он поможет ей избежать получения урона во время более поздних битв. Но, это доводит ее общее количество карт до 8. Она должна сбросить карты до 7. Она решает избавиться от своей Пилы-Топора, так как считает, что предпочтительней биться издалека!

Наконец, она восстанавливает своего Охотника до полного здоровья.

КАРТЫ УЛУЧШЕНИЙ ОХОТНИКА

Каждый игрок, который разыграл карту Сна Охотника или чей Охотник умер во время раунда, может взять 1 карту Улучшения Охотника из Доступных Улучшений. Карты улучшений более сильны, чем Базовые карты Охотника и могут увеличить ваши долгосрочные шансы на успех.

Первый Игрок получает право первого выбора (если он может взять такую карту), а другие игроки, по очереди, двигаясь влево – другими словами, чем ближе вы к Первому Игроку по ходу часовой стрелки, тем раньше вы сможете выбрать карту Улучшения.

Когда вы берете карту Улучшения Охотника, немедленно добавьте её в руку – вы можете использовать свою новую карту, начиная со следующего раунда. Доступные карты не пополняются до конца шага Сна Охотника. Как только все имеющие право игроки выбрали карту, вытяните новые из колоды, пока число Доступных Улучшений не сравняется с числом игроков. Если колода закончилась, никакие новые карты не добавляются к Доступным Улучшениям. Как только колода опустеет, Охотники должны будут суметь обойтись картами, которые они уже имеют!

Карты Улучшений Охотника это карты Действий и используются также как и Стартовые карты Охотника, с которыми вы начали игру: вы можете сыграть 1 карту во время шага “Выбора и Розыгрыша карт” в раунде и помещаете их в свою стопку сброса в конце раунда. Они возвращаются в вашу руку, когда вы идете в Сон Охотника.

ПРЕДЕЛ УЛУЧШЕНИЙ: у каждого Охотника никогда может не быть, в общем, больше 7 карт (включая карты в руке и использованные карты). Если вы получаете 8-ю карту, вы должны немедленно выбрать одну из своих карт и удалить ее из игры.

ВАЖНО: вы никогда не можете удалить свою карту Сна Охотника из игры.

Шаг 8: конец раунда

Опасность в Подземелье Чаши никогда заканчивается.

После каждого боя у Охотников есть только момент, чтобы отдышаться, прежде чем они должны будут столкнуться с еще большим ужасом.

После того, как все игроки выполнили шаг Сна Охотника, раунд заканчивается. Выполните нижеперечисленные действия перед следующим раундом:

СБРОСЬТЕ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ: Каждый игрок помещает сыгранную карту Действия в свою стопку сброса.

Вы должны поместить свои карты таким способом, чтобы все игроки видели все карты в вашей стопке сброса.

СМЕНИТЕ ПЕРВОГО ИГРОКА: игрок с жетоном Первого Игрока передает его игроку слева от себя.

РАСКРОЙТЕ СЛЕДУЮЩЕГО МОНСТРА: если Монстр был убит или сбежал, переверните верхнюю карту колоды Подземелья Чаши и поместите её лицом вверх посреди стола. Не забудьте положить жетоны Отголосков Крови на нового Монстра, добавив еще 1 Отголосок Крови при игре с 4 игроками или еще 2 Отголоска при игре с 5 игроками. Если вы сталкиваетесь с Монстром Боссом, который выжил, пока не раскрывайте следующую карту Подземелья Чаши.

ИГРОВАЯ ПОДСКАЗКА: наблюдение за картами в стопках сброса ваших противников может дать вам ценные намеки о том, какие карты они могли бы сыграть в следующем раунде: в конце концов, они не могут использовать карты из своей стопки сброса. Фактически, это ключ к планированию в игре! Помните, что все игроки начинают игру с одинаковым набором карт Действий.

СМЕРТЬ ОХОТНИКА

Если здоровье вашего Хантера уменьшается до 0 (или меньше), он мертв. Вы теряете все Отголоски Крови, которые вы собрали на своем Игровом Поле Охотника (но не те, которые вы «сохранили» в Сне Охотника).

Мертвый Охотник находится вне игры только до шага Сна Охотника этого раунда. Когда ваш Охотник возвращается, восстановите свой Диск Здоровья

до его максимального значения. Кроме того, мертвый Охотник может взять 1 карту Улучшения Охотника из Доступных Улучшений во время шага Сна Охотника. Однако мертвые Охотники не возвращают все свои использованные карты. Карты возвращаются, только если вы разыграли карту Сон Охотника.

ПРИМЕР: Охотник Людвиг был убит Отцом Гаскойном. К сожалению, это означает, что Людвиг не может нанести любой урон Боссу в этот раунд. Он также теряет 4 Отголоска Крови из секции Собранных Отголосков Крови на его Игровом Поле Охотника (но не 6 Отголосков Крови, которые он сохранил ранее в игре).

Хорошие новости заключаются в том, что Людвиг может выбрать 1 карту Улучшения из Доступных Улучшений. Он нетерпеливо берет Пузырек Крови. Людвиг также может восстановить полное Здоровье, повернув свой Диск Здоровья на отметку 8.

ТРОФЕИ

Когда Охотники убивают Монстра, они могут получить Трофей, который соответствует этому Типу Монстра. Вы можете получить Трофей, только если вы собрали по крайней мере 1 Кровь с этого Монстра в течение раунда, в котором он был убит.

Есть 3 Типа Монстров:

Род
Гуманоид
Зверь

Трофеи могут заработать для вас дополнительные Отголоски Крови в конце игры, в зависимости от того, как высоко на дорожках Трофеев вы забрались.

У каждого типа Монстра есть своя собственная дорожка Трофея на вашем Игровом Поле Охотника. Когда вы получите Трофей любого типа, переместите соответствующий жетон Трофея на клетку вперед на его дорожке Трофея. В конце игры вы зарабатываете бонусные Отголоски Крови, равные числу в клетках, занятых вашими жетонами Трофеев на всех трех дорожках Трофеев.

ПРИМЕР: во время боя с Палачом Эйлин смогла нанести 2 урона. Так как Палач был убит в этот раунд, она может получить 1 Трофей за Гуманоида. Она перемещает соответствующий жетон Трофея на 1 клетку вперед на своей дорожке Трофеев за Гуманоидов, и устанавливает его на отметку в 3 Отголоска Крови. В конце игры она добавит эти Отголоски Крови к своему счету.

ПОБЕДА НАД БОССОМ: Монстры Боссы имеют тип Монстра и награждают Трофеями точно так же, как и меньшие Монстры. Однако Боссы имеют 2 или даже 3 Типа Монстров. Боссы очень живучи, и стоят еще больше наград, когда вы побеждаете их! Если вы наносите урон одному из этих Боссов в раунде, в котором он убит, вы получаете 1 Трофей каждого Типа Монстра, перечисленного на этом Боссе.

ФИНАЛЬНЫЙ БОСС

После того, как Охотники победили или обратили в бегство всех существ из колоды Подземелья Чаши, они должны столкнуться с финальным Боссом.

Бой с Финальным Боссом включает те же самые шаги, как и бой с любым другим Боссом в игре, за одним исключением: когда Финальный Босс побежден, каждый игрок, который нанес ему урон в этом финальном раунде, может получить 1 Трофей за каждого из трех типов Монстра.

ПРИМЕР: Охотники победили Финального Босса. Хенрик может добавить 1 Трофей ко всем 3 из своих дорожек Трофеев Монстров.

СПОСОБНОСТИ ФИНАЛЬНОГО БОССА: каждая карта Финального Босса описывает особую способность этого Босса. Эти способности изменяют правила игры в некотором роде. В отличие от обычных Боссов, особые способности Финального Босса действуют на протяжении всей игры.

ПРИМЕР: Финальный Босс в этом Подземелье Чаши – Герман, Первый Охотник. На протяжении всей игры, каждый Монстр (включая Боссов), за исключением Германа, начинает с 2 дополнительными Отголосками Крови – каждый Монстр, с которым будут биться Охотники, будет более живуч!

КОНЕЦ ИГРЫ

После того, как Финальный Босс будет убит, наступает конец игры.

Каждый игрок сохраняет все свои собранные Отголоски Крови.

Затем подсчитайте свой Счет Крови:

1. Все ваши сохранённые Отголоски Крови, ПЛЮС
2. Бонусы Отголосков Крови за Ваши Трофеи.

Сравните свой Счет Крови с другими Охотниками: игрок с самым высоким общим количеством выбирается из Подземелья Чаши и выигрывает игру! Если возникает ничья, выигрывает игрок с большинством сохранённых Отголосков Крови. Если ничья осталась, то эти игроки делят победу.

ПРИМЕР: когда Охотники наконец побеждают Германа, то наступает время подсчитать свой Счет Крови. У Хенрика есть 3 Отголоска Крови от последнего раунда боя. Он добавляет их к 9 Отголоскам Крови, которые он сохранил во время игры, увеличивая свой общий счёт до 12. Он также получает бонус за свои Трофеи: 3 за Род, 5 за Гуманоидов, и 1 за Зверей. Его заключительный Счет Крови равняется $12 + 3 + 5 + 1 = 21$.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. **ВЫБЕРИТЕ ФИНАЛЬНОГО БОССА:** перетасуйте 5 карт Финальных Боссов и вытяните одну (или просто выберите одну).
2. **ПОДГОТОВЬТЕ КОЛОДУ ПОДЗЕМЕЛЬЯ ЧАШИ:** перетасуйте карты Монстров и Боссов отдельно. Возьмите 7 случайных Монстров и 3 случайных Босса и перетасуйте их вместе. Разместите их лицом вниз рядом с Финальным Боссом.
3. **ПОДГОТОВЬТЕ КОЛОДУ УЛУЧШЕНИЙ:** перетасуйте карты Улучшений Охотника, переверните по 1 карте Улучшения за игрока и разместите их лицом вверх рядом с колодой.
4. **ПОДГОТОВЬТЕ ЗАПАС КРОВИ:** поместите все жетоны Отголосков Крови в кучу.
5. **ПОДГОТОВЬТЕ ИГРОКОВ:** каждый игрок берёт: 1 Игровое Поле Охотника, набор жетонов Трофеев, набор из 5 Стартовых карт Охотника, 1 Диск Здоровья Охотника установленный на 8. Один игрок получает жетон Первого Игрока.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ РАУНДА

1. ВЫБЕРИТЕ И СЫГРАЙТЕ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ:

Каждый игрок тайно и одновременно выбирает и раскрывает 1 карту Действия из своей руки, чтобы использовать её в этот раунд.

2. ТРАНСФОРМИРУЙТЕ ОРУЖИЕ: все Охотники, которые разыграли карту Трансформации, должны теперь выбрать Оружие Ближнего или Дальнего боя из своей руки, и одновременно раскрыть их.

3. РАЗЫГРАЙТЕ МГНОВЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ: Теперь разыгрываются любые карты с «Мгновенным» эффектом. Если больше чем один игрок разыграл карту с Мгновенным эффектом, они разыгрываются в порядке очереди ходов.

4. АТАКА МОНСТРА: Первый Игрок бросает кубик указанный на Монстре, с которым вы бьётесь.

Результат броска кубиков – сумма урона, который наносит каждый из Охотников.

5. АТАКА ОХОТНИКОВ: в порядке очереди игроков, каждый Охотник, который разыграл карту Оружия, наносит урон Монстру.

6. БЕГСТВО МОНСТРА: если, после того, как Охотники нанесли урон в этом раунде, на карте Монстра остались Отголоски Крови, Монстр СВЕГАЕТ, и удаляется из игры и Охотники не зарабатывают Трофеев. (Боссы остаются, пока не будут побеждены).

7. СОН ОХОТНИКА: Охотники, которые сыграли "Сон Охотника" сохраняют все собранные Отголоски Крови и возвращают в руку все использованные карты Действий. Затем, в порядке очереди, они берут 1 карту Улучшения Охотника (макс. размер руки: 7 карт) и восстанавливают свои Диски Здоровья до отметки 8.

8. КОНЕЦ РАУНДА: игроки перемещают карты, которые они использовали в свою стопку сброса. Передайте жетон Первого Игрока налево. Затем, раскройте следующего монстра, перевернув верхнюю карту Подземелья Чаши (если только в игре не находится Босс), и поместите на него количество Отголосков Крови равные его здоровью (добавляя +1 или +2 Отголоска при игре с 4 или 5 игроками).

Отголоски крови и Трофеи: когда Охотники наносят Монстру урон, они забирают с него Отголоски Крови на сумму нанесённого урона (до тех пор, пока есть доступные Отголоски). Когда Монстр убит, все Охотники, которые взяли любое количество Отголосков Крови с него в этом раунде, получают Трофей, соответствующий этому Типу (ам) Монстра.

Смерть охотника: если Охотник убит, он теряет все свои Собранные Отголоски Крови. Он частично выполняет Сон Охотника, беря карту Улучшения Охотника и восстанавливая свой Диск Здоровья до 8. Он также только возвращает сброшенные карты Действий, если играет "Сон охотника" в этом раунде.

Конец игры: игра заканчивается, когда побеждён Финальный Босс. Игрок с наибольшим количеством Отголосков Крови побеждает в игре, не забывая добавлять любые бонусы от Трофеев.