

Bloodborne™

КАРТОЧНАЯ ИГРА

ПРАВИЛА ИГРЫ

ОГЛАВЛЕНИЕ

СОСТАВ ИГРЫ	4
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	5
ВИДЫ КАРТ	6
Карты Подземелья чаши	6
Карты главных боссов	7
Карты действий	8
ХОД ИГРЫ	9
Шаг 1. Выбор и розыгрыш карт действия	9
Шаг 2. Трансформация оружия	9
Шаг 3. Выполнение мгновенных эффектов	10
Шаг 4. Атака монстра	10
Шаг 5. Атака охотников	10
Шаг 6. Бегство монстра	11
Шаг 7. Сон охотника	12
Карты улучшений	13
Шаг 8. Окончание раунда	14
Смерть охотника	14
Призы	14
Главный босс	15
ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ	15

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

РАЗРАБОТКА ИГРЫ
Эрик М. Лэнг

**ГРАФИЧЕСКОЕ
ОФОРМЛЕНИЕ**
Шон Шансе

**СОЗДАНИЕ
БУКЛЕТА ПРАВИЛ**
Уильям Ниблинг

ИЗДАНИЕ
Дэвид Дауст

ПОМОЩЬ В РАЗРАБОТКЕ
Фель Баррос, Александр Олтяну, Джаред
Миллер, Шон Шансе, Лукас Мартини

ПРОИЗВОДСТВО
Тьяго Аранья, Гильерми Гуларт, Каролина
Негран, Серджио Рома, Паулу Синдзи

ТЕСТИРОВАНИЕ
*Джеймс Уилкинсон, Джулиан Балтуттис,
Энтони Уокер, Даг Макквигган, Эндрю Мур,
Джордж Зайвиел, Стивен Керр, Норман Уэйр,
Саша Мацкин, Сьюзан Дэвис, Спенсер Рив,
Джаред Миллер, Майкл Шинол, Дэвид Дауст,
Стив Авери, Тьяго Аранья, Гильерми Гуларт,
Николас Уокер, Рори О'Коннор, Ник Швитцер,
Мэтью Ти, Трэвис Провик, Мартин Коллетт,
Кори Леблан, Дуглас Пэйнтер, Матвё Борегар,
Пол Гоген, Фил Дрисделл, Юваль Гринштун,
Лесли Чун и Лофи Чун.*

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

РУКОВОДСТВО
Роман Шамолин,
Юрий Мальцев

КОРРЕКТУРА
Мария Боровик,
Павел Калюжный

**ПЕРЕВОД
И ВЕРСТКА**
Александр Савенков

**ОСОБАЯ
БЛАГОДАРНОСТЬ**
Александр Леснову

Bloodborne™

КАРТОЧНАЯ ИГРА

*Я мог бы сказать, чтобы ты не боялся, охотник, но тебе стоит бояться.
Чего бы ты ни желал найти в Ярнаме, оно уже начало искать тебя.
Спасти из этого кошмара можно только ценой ярнамской крови.
Но эта кровь проклята...*

Добро пожаловать в карточную игру Bloodborne!

В этой игре группа из 3–5 охотников проникает в Подземелье чаши, сражается с населяющими его монстрами и зарабатывает отголоски крови! Но не стоит слепо доверять остальным охотникам, ведь спастись из этого кошмара и победить в игре может только один! Вам придется предугадывать каждое действие ваших друзей и предавать их в самый неподходящий для них момент.

Каждый раунд охотники всё глубже проникают в Подземелье чаши, где их поджидает очередной монстр. Все охотники втайне выбирают карты действий (*холодное или огнестрельное оружие, предмет или особое действие*), которые помогут им в сражении с монстром. При нанесении урона охотники похищают часть крови монстра, тем самым приближая себя к победе.

Во время игры вы можете заработать полезные карты улучшений. Они приумножают ваши боевые способности и позволяют расстроить планы соперников.

Но будьте осторожны! Если вы умрете, то потеряете все накопленные отголоски крови! Вам нужно будет оценивать, в каких сражениях вам стоит участвовать, а от каких воздержаться, сбега в Сон охотника, где вы можете сохранить все накопленные отголоски крови, чтобы они не пропали после вашей смерти. Но если вы сбежите от сражения, то не получите призы за убийство монстра.

В самом конце вам придется сразиться с главным боссом подземелья. Только после его смерти игра будет закончена... и будет объявлен самый успешный охотник!



СОСТАВ ИГРЫ

В коробке с игрой вы найдете:



15 отголосков крови
номиналом 5 единиц



60 отголосков крови
номиналом 1 единицы



1 жетон первого игрока



5 счетчиков здоровья



15 жетонов призов



3 кубика монстров



25 начальных карт охотников



32 карты улучшений



18 карт монстров



5 планшетов охотников



5 карт главных боссов



7 карт боссов

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выполните следующие шаги для подготовки к игре:

1. ВЫБЕРИТЕ ГЛАВНОГО БОССА

Перемешайте карты главных боссов, возьмите случайного главного босса (или договоритесь играть против конкретного) и положите его в центр стола. Особый эффект главного босса действует на протяжении всей игры!



2. ПОДГОТОВЬТЕ КОЛОДУ ПОДЗЕМЕЛЬЯ ЧАШИ

Перетасуйте карты монстров, затем отдельно перетасуйте карты боссов. Возьмите 7 случайных карт монстров и 3 карты боссов, затем смешайте их в одну колоду. Положите получившуюся колоду Подземелья чаши рубашкой вверх рядом с главным боссом. Верните остальные карты монстров и боссов в коробку.



3. ПОДГОТОВЬТЕ КОЛОДУ УЛУЧШЕНИЙ

Перетасуйте колоду карт улучшений и положите её рубашкой вверх. Возьмите карты по количеству игроков и положите их лицевой стороной вверх рядом с колодой. Открытые карты считаются «доступными улучшениями».



4. ВОЗЬМИТЕ ПЛАНШЕТ ОХОТНИКА

Каждый игрок берёт планшет охотника и кладет его перед собой. Возьмите 3 разных жетона призов (космический род, гуманоиды и чудовища) и положите их на соответствующие поля своих планшетов.



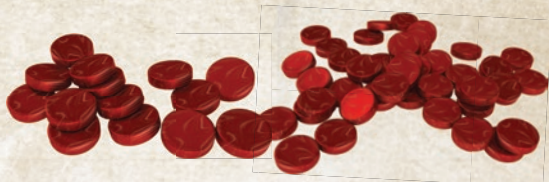
5. ВОЗЬМИТЕ НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ ОХОТНИКОВ

Каждый игрок берёт 5 разных начальных карт охотников.



6. ПОДГОТОВЬТЕ ОТГОЛОСКИ КРОВИ

Выложите на стол жетоны отголосков крови.



7. ВОЗЬМИТЕ СЧЕТЧИКИ ЗДОРОВЬЯ

Каждый охотник берёт счетчик здоровья и устанавливает его на 8 (максимальное значение).



8. ВЫБЕРИТЕ ПЕРВОГО ИГРОКА

Случайным образом выберите первого игрока и выдайте ему жетон первого игрока.



9. ВЫЛОЖИТЕ ПЕРВОГО МОНСТРА

Раскройте верхнюю карту из колоды Подземелья чаши, чтобы узнать, какой монстр оказался на вашем пути. Положите его лицевой стороной вверх рядом с колодой.



ВИДЫ КАРТ

Перед началом игры стоит ознакомиться с различными видами карт:

Карты Подземелья чаши

К ним относятся карты монстров и боссов, которых вы можете встретить в Подземелье чаши.



А ЗДОРОВЬЕ МОНСТРА. На карте монстра рядом с каплей крови указано здоровье монстра. После открытия карты монстра положите на неё отголоски крови по значению здоровья этого монстра.

ВАЖНО! При игре вчетвером здоровье всех монстров увеличивается на 1, а при игре впятером — на 2.

В СИЛА МОНСТРА. На карте монстра указан фонарь, цвет которого соответствует цвету кубика, который бросается при атаке этого монстра. Зеленый — относительно безопасный, желтый — опасный, красный — смертельно опасный.

С ПРИЗЫ. Все убитые монстры оставляют после себя призывы. В конце игры призывы превращаются в отголоски крови («Окончание игры», стр. 15).

Д ОСОБЫЙ ЭФФЕКТ. Кроме того, у многих монстров под названием описан особый эффект. Некоторые из них срабатывают сразу при появлении монстра, другие — при бегстве, третьи же действуют во время боя. На каждой карте монстра описаны условия действия этого эффекта.

Е БОССЫ. Некоторые монстры необычайно сильны и пытаются еще большей ненавистью к охотникам! Боссы действуют как обычные монстры, но они никогда не сбегают. Вам придется сражаться с ними, пока вы их не убьете!

ЭФФЕКТЫ БОССОВ. У всех боссов есть особые эффекты. Они продолжают действовать все время, пока монстр жив.

Карты главных боссов

Во главе Подземелья чаши находится один из пяти невероятно могущественных главных боссов.

Во время подготовки к игре вы случайным образом выбираете одного из главных боссов (или договариваетесь играть против определенного), с которым вам предстоит встретиться в самом конце Подземелья чаши.

Как и у обычных монстров или боссов, на картах главных боссов указаны их здоровье и сила (здоровье главного босса тоже увеличивается на 1 при игре вчетвером или на 2 при игре впятером). У каждого главного босса есть особый эффект, который действует на протяжении всей игры!



Карты действий

Начальные карты и карты улучшений

Игроки используют эти карты для борьбы с монстрами (и разрушения планов соперников). Существует три вида карт действий:

ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ (красные карты)

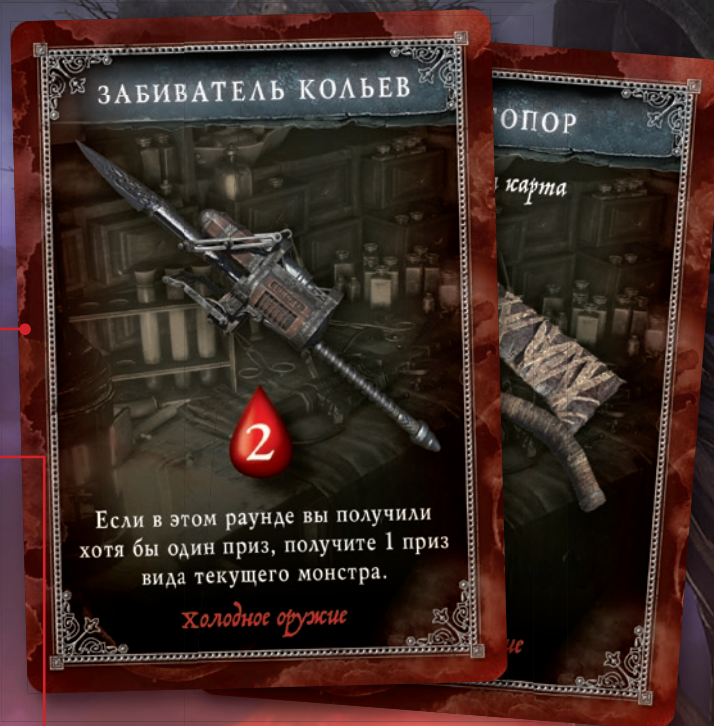
Обычно холодное оружие наносит больше урона и дает много крови при поражении монстра.

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (синие карты)

Обычно огнестрельное оружие наносит меньше урона, но может ослабить атаки других охотников или защитить вас от получаемого урона (как-никак, вы стреляете издалека).

ДЕЙСТВИЯ (серые карты)

Эти карты включают в себя предметы или особые действия, которые охотники выполняют или используют вместо атаки. Две начальные карты действий позволяют трансформировать оружие или перенестись в Сон охотника.



ХОД ИГРЫ

Игра проходит по раундам. Каждый раунд состоит из 8 шагов, которые нужно выполнять в следующем порядке:

1. Выбор и розыгрыш карт
2. Трансформация оружия
3. Выполнение мгновенных эффектов
4. Атака монстра
5. Атака охотников
6. Бегство монстра
7. Сон охотника
8. Окончание раунда

После окончания одного раунда начинается первый шаг следующего раунда. И так продолжается, пока вы не победите главного босса.

Шаг 1. Выбор и розыгрыш карт

Пробираясь вглубь Подземелья чаши, охотники сталкиваются с кошмарными обитателями Ярнама. Охотники вступают в бой с каждым, кто окажется на их пути.

Все охотники втайне выбирают 1 карту действия из карт у себя на руке. После того, как все охотники выберут по карте, они одновременно их раскрывают.

СОВЕТ. Во время выбора карт игроки могут свободно обсуждать, что они собираются выбрать. Но при этом вы не можете показывать, какую карту вы выбрали! Даже если вы сказали, что собираетесь сыграть одну карту действия, ничто не мешает вам сыграть другую!

ПРИМЕР. Хенрик, Эйлин и Людвиг сражаются с Ликантропом. Каждый охотник втайне выбирает карту действия. Затем они одновременно раскрывают выбранные карты. Хенрик сыграл Трансформацию, Эйлин выбрала Пистолет охотника, а Людвиг решил воспользоваться Секирой охотника.

Шаг 2. Трансформация оружия

Охотники вооружены необычным оружием, которое способно изменять свой вид, позволяя им подстраиваться под любые ситуации. Изменяющееся оружие дает охотникам огромное преимущество в бою.

Теперь все охотники, сыгравшие Трансформацию, должны одновременно выбрать и разыграть холодное или огнестрельное оружие из оставшихся на руках карт.

СОВЕТ. При розыгрыше Трансформации вы получаете возможность увидеть карты, сыгранные другими охотниками, прежде чем сыграете свою карту действия. Но при этом вы вынуждены участвовать в сражении с монстром. Вы не можете разыграть Сон охотника после розыгрыша Трансформации.

ПРИМЕР. Хенрик сыграл карту «Трансформация», которая позволяет ему сначала посмотреть на карты, сыгранные другими охотниками, чтобы выбрать более подходящее оружие. Он хотел бы сыграть Секиру охотника, но он уже использовал её ранее. Вместо неё он может сыграть Пистолет охотника, чтобы снизить эффективность пистолета Эйлин, но лучше его оставить для следующей битвы. Поэтому он решает использовать Пилу-топор.



Шаг 3. Выполнение мгновенных эффектов

Некоторые карты можно применить раньше остальных.

На этом шаге разыгрываются все «мгновенные эффекты» выбранных охотниками карт (например, Пузырька крови или Пистолета охотника). Если вы сыграли карту с мгновенным эффектом, выполните его. Если монстр умер во время этого шага, сбросьте его и пропустите 3 следующих шага.

Если несколько игроков выбрали карты с мгновенными эффектами, разыгрывайте их, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.

Примечание. Мгновенные эффекты действуют до нападения монстра и до атаки охотников, но в среднем наносят меньше урона.

ПРИМЕР. В этом раунде только Эйлин выбрала карту с мгновенным эффектом — Пистолет охотника. Так как больше никто не выбрал Пистолет охотника, она наносит урон раньше всех. Пистолет охотника наносит 1 урон, поэтому Эйлин берёт 1 отголосок крови с Ликантропа и кладет его на свой планшет.

Шаг 4. Атака монстра

Охотники обладают молниеносной реакцией, но ничто не спасет их от кошмаров, таящихся в Подземелье чаши. Уверенными можно быть лишь в одном: не стоит ждать, что монстры не попытаются вас убить.

Теперь первый игрок бросает кубик, цвет которого совпадает с цветом фонаря на карте текущего монстра. Все охотники получают урон, равный выпавшему на кубике значению. Уменьшите количество здоровья на соответствующее число на своем счетчике здоровья.

МНОЖЕСТВЕННАЯ АТАКА. Если на кубике выпала сторона с символом **+**, бросьте кубик еще раз и прибавьте выпавшее число к предыдущему значению. Если вновь выпала сторона с символом **+**, продолжайте бросать кубик, пока не выпадет сторона без **+**. Монстр наносит урон, равный сумме всех выпавших таким образом значений.

СМЕРТЬ ОХОТНИКА. Если здоровье охотника умень-

шается до 0 (или меньше), он УМИРАЕТ и не может атаковать монстра. В качестве компенсации охотник выбирает новое улучшение («Смерть охотника», стр. 14).

ПРИМЕР. Настала очередь Ликантропа. Для этого Хенрик (первый игрок) бросает красный кубик, в соответствии с цветом фонаря. На кубике выпало 2+, Хенрик должен бросить кубик еще раз. К счастью, на этот раз выпал 0. Каждый охотник получает 2 урона.



Шаг 5. Атака охотников

При сражении с монстрами охотники получают отголоски крови, по которым в конце игры определяются победитель. Без них вам никогда не спастись из этого кошмара.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый охотник, сыгравший оружие в этом раунде, наносит монстру урон. Возьмите с карты монстра столько отголосков крови, сколько урона наносит разыгранная вами карта действия, и положите их на поле «Накопленные отголоски крови» своего планшета.

ВАЖНО! Во время этого шага отголоски крови можно забирать только с карты монстра. Вы забираете себе столько отголосков крови, сколько урона наносит ваша карта действия. Если на карте монстра недостаточно отголосков крови, заберите всё, что осталось. Если на монстре нет отголосков крови, вы ничего не получаете.

УБИЙСТВО МОНСТРА. Если на карте монстра больше не осталось отголосков крови, сбросьте его карту. Каждый охотник, нанеший урон этому монстру, получает 1 приз соответствующего вида. Передвиньте жетоны этих призов на 1 деление вправо («Призы», стр. 14).

СОВЕТ. Ваше положение относительно первого игрока сильно влияет на то, когда вы будете атаковать и сколько отголосков крови вам достанется. Опытные охотники всегда сначала оценивают свое положение перед выбором своего следующего хода.

ПРИМЕР. Все охотники пережили нападение Ликантропа, и теперь настало их время атаковать. Хенрик — первый игрок, поэтому он ходит первым. Его Пила-топор наносит 1 урон, поэтому он забирает себе 1 отголосок крови с карты монстра. Следующей должна ходить Эйлин, но она уже нанесла урон монстру мгновенным эффектом Пистолета охотника. В этом раунде она больше не наносит урон. Последним ходит Людвиг, использовавший Секиру охотника. Он должен нанести 2 урона Ликантропу и получить 2 отголоска крови, но у монстра остался только 1 отголосок крови, который и достается Людвигу.

Ликантроп убит, его карта сброшена. Все охотники участвовали в убийстве, они сдвигают жетон приза за убийство чудовища на одно деление вправо.

Шаг 6. Бегство монстра

В Ярнаме страшны не только монстры, но и охотники! Немощные монстры скорее захотят спастись, чем решать продолжать сражение с охотниками.

Если после атаки охотников на карте монстра остались отголоски крови, этот монстр **СБЕГАЕТ**. В этом случае срабатывает эффект «При бегстве» на карте монстра. Охотники не получают призы за сбежавшего монстра. После этого сбросьте карту монстра.

ПРИМЕР. Позже охотники столкнулись с Зимним фонарем и нанесли ему 4 урона, оставив на нём 2 отголоска

крови. Так как Зимний фонарь остался в живых, он сбегает, и охотники не получают призы.

СРАЖЕНИЕ С БОССАМИ. Боссы никогда не сбегают с поля боя. Если на карте босса всё ещё остались отголоски крови, сражение с этим боссом продолжается в следующем раунде! Количество отголосков крови на карте босса не восполняется. После смерти босса игра продолжается как обычно.

СОВЕТ. Боссы очень выносливы. Иногда выгоднее изнурить их в течение одного-двух раундов, и затем нанести смертельный удар. Конечно, другие охотники могут захотеть убить босса в неподходящий для вас момент!

ПРИМЕР. Охотники сражаются с отцом Гаскойном, очень сильным боссом. Им удалось нанести ему 6 урона, но этого недостаточно для убийства. В следующем раунде охотники продолжают бой с отцом Гаскойном.

ПРИЗЫ. Каждый босс принадлежит хотя бы к двум видам. Если вы нанесли урон боссу в раунд, когда он был убит, то получаете по 1 призу каждого из этих видов.

ПРИМЕР. На следующий раунд охотникам удалось убить отца Гаскойна. Людвиг получил 2 приза: 1 за убийство гуманоида и 1 за убийство чудовища, потому что отец Гаскойн относился сразу к двум видам монстров.





Шаг 7. Сон охотника

Сон охотника — это особое место, куда охотники могут переместиться из любой точки Подземелья чаши. Здесь они залечивают свои раны, улучшают оружие и подготавливаются к следующей битве.

Если вы сыграли карту «Сон охотника», ваш охотник не участвует бою, но всё равно получает урон во время атаки монстра! К счастью, этот урон уменьшается: ваш охотник получает только половину от всего нанесенного в этом раунде урона с округлением в меньшую сторону.

Каждый охотник, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, который попал в Сон охотника, выполняет следующие 4 шага:

1. СОХРАНИТЕ КРОВЬ. Сохраните все накопленные отголоски крови, которые заработал ваш охотник. Перенесите все жетоны отголосков крови из поля «Накопленные отголоски крови» в «Хранилище крови». Сохраненные отголоски крови не теряются после смерти, поэтому они останутся у вас до конца игры.

2. ВЕРНИТЕ СБРОШЕННЫЕ КАРТЫ. Возьмите на руку все свои сброшенные карты действий, включая карту «Сон охотника». Помните, это единственный способ восстановить свой арсенал.

3. ВЫБЕРИТЕ УЛУЧШЕНИЕ. Возьмите на руку одну из доступных карт улучшений. У вас не может быть больше 7 карт, поэтому после взятия 8-й карты вы должны удалить из игры одну из своих карт. Ряд карт улучшений восполняется только в конце раунда.

4. ВОССТАНОВИТЕ ЗДОРОВЬЕ. Сдвиньте свой счетчик здоровья на максимальное значение.

МЕРТВЫЕ ОХОТНИКИ. Все охотники, которые умерли в этом раунде, тоже частично выполняют этот шаг. Они выбирают улучшение и восстанавливают здоровье, но не сохраняют отголоски крови и не возвращают сброшенные карты («Смерть охотника», стр. 14). Если же умерший охотник сыграл «Сон охотника», он тоже возвращает сброшенные карты на руку.

ПРИМЕР. После нападения Ликантропа у Эйлин осталось всего 3 здоровья. В следующем раунде она решила использовать Сон охотника. Во время атаки монстра первый игрок выбросил на кубике 3 урона. Этого было бы достаточно, чтобы убить Эйлин, но Сон охотника уменьшает урон вдвое с округлением в меньшую сторону. Таким образом, она получила всего 1 урон ($3 : 2 = 1,5$, округляя до 1). Ей сильно повезло!

Во время шага «Сон охотника» Эйлин выполняет следующие действия:

Во-первых, переносит 2 накопленных отголоска крови в хранилище крови.

Во-вторых, берёт на руку все свои использованные карты действий.

В-третьих, выбирает одну из доступных карт улучшений. Она решает взять Магазиновый пистолет, который защитит её от получения урона. Но теперь у неё на руке 8 карт, поэтому она удаляет из игры Пилу-топор. Ей понравилось вести бой на расстоянии!

И, наконец, она полностью восстанавливает свое здоровье.

КАРТЫ УЛУЧШЕНИЙ

Все охотники, которые сыграли Сон охотника или умерли в этом раунде, выбирают одну из доступных карт улучшений. Эти карты сильнее и эффективнее начальных карт охотников, и могут увеличить ваши шансы на победу.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, все, кто умер или сыграл «Сон охотника» в этом раунде, выбирают одну карту улучшения.



Охотник берёт карту улучшения и сразу добавляет её к своим остальным картам. Новую карту можно использовать уже в следующем раунде. Ряд доступных улучшений восполняется только в конце раунда. После того, как все игроки, которые умерли или разыграли Сон охотника в этом раунде, взяли по карте улучшения, выложите новые карты из колоды улучшений, пока количество карт в ряду улучшений не сравняется с количеством игроков. Если колода улучшений закончилась, ничего не происходит; охотникам придется продолжать бой с теми картами, которые у них остались!

Как и начальные карты, улучшения относятся к картам действий, поэтому вы можете сыграть одну из них во время выполнения шага «Выбор и розыгрыш карт» и сбросить её в конце раунда. После розыгрыша Сна охотника вы также возвращаете на руку все свои карты улучшений.

ОГРАНИЧЕНИЕ НА КОЛИЧЕСТВО КАРТ. У каждого охотника не может быть больше 7 карт (как неиспользованных, так и использованных). Если вы взяли 8-ю карту, то должны сразу же удалить из игры одну из своих карт.

ВАЖНО! Вы ни в коем случае не можете удалить «Сон охотника» из игры.



Шаг 8. Окончание раунда

В Подземелье чаши вы никогда не будете чувствовать себя в безопасности. После каждого сражения у охотников есть только минутка на отдых, прежде чем им придется сразиться с очередным кошмарным врагом.

После окончания шага «Сон охотника» раунд заканчивается. Выполните следующие действия для подготовки к следующему раунду:

СБРОСЬТЕ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ. Все игроки кладут сыгранные карты действий в свои стопки сброса. Кладите сброшенные карты таким образом, чтобы все игроки видели, какие карты вы уже разыграли.

СМЕНИТЕ ПЕРВОГО ИГРОКА. Жетон первого игрока переходит игроку слева от текущего первого игрока.

ВЫЛОЖИТЕ НОВОГО МОНСТРА. Если монстр был убит, или он сбежал, выложите в центр стола новую карту из колоды Подземелья чаши лицевой стороной вверх. Не забудьте положить на неё дополнительный отголосок крови при игре вчетвером и 2 отголоска крови при игре впятером. Если вы сражаетесь с неубитым боссом, не выкладываете следующую карту монстра.

СОВЕТ. Следите за картами, сброшенными остальными игроками, потому что по ним вы можете понять, какие карты они собираются разыграть. В этом кроется вся тактическая глубина игры! Не забывайте, что охотники начинают игру с одинаковыми картами действий.

СМЕРТЬ ОХОТНИКА

Если здоровье охотника снизилось до 0 (или ниже), он умирает. Погибший охотник теряет все накопленные отголоски крови (но не теряет отголоски крови, находящиеся в хранилище крови).

Мертвые охотники бездействуют до наступления шага «Сон охотника». При возвращении охотника к жизни установите его счетчик здоровья на максимальное значение. Кроме того, во время шага «Сон охотника» мертвые охотники выбирают по одной из доступных карт улучшений. Они не получают назад свои сброшенные карты; их можно вернуть только при использовании карты «Сон охотника».

ПРИМЕР. Отец Гаскойн убил охотника Людвига. К сожалению, это означает, что в этом раунде Людвиг не нанесет урона боссу. Также он теряет 4 накопленных отголоска крови со своего планшета охотника (но оставляет 6 сохранных отголосков крови).

Зато Людвиг выбирает одну из доступных карт улучшений. Он с радостью забирает себе Пузырек крови. Кроме того, Людвиг полностью восстанавливает свое здоровье.

ПРИЗЫ

Когда охотники убивают монстра, они получают приз, соответствующий виду монстра. Охотник получает приз, только если он забрал себе хотя бы 1 отголосок крови с карты монстра в раунде, когда этот монстр был убит.

Существует 3 вида монстров:



Космический Гуманоиды Чудовища
род

В конце игры призы превращаются в отголоски крови, количество которых зависит от того, насколько далеко вы продвинулись на счетчике призов этого вида.

Для каждого вида монстров существует отдельный счетчик призов на планшете охотника. Когда вы получаете приз любого вида, сдвиньте соответствующий жетон приза на одно деление вправо.

В конце игры вы получаете отголоски крови в количестве, равном значениям, находящимся под жетонами призов на вашем планшете охотника.

ПРИМЕР. Во время боя с Палачом Эйлин нанесла 2 урона. Так как в этом раунде Палач был убит, она получает 1 приз за убийство гуманоида. Эйлин сдвигает соответствующий жетон приза на своем планшете на 1 деление вправо, тем самым передвигая его на ячейку с 3 отголосками крови.

УБИЙСТВО БОССА. Как и за убийство простых монстров, охотники получают призы за убийство боссов. Они отличаются тем, что убийство босса дает 2 или 3 приза вместо одного. Боссов очень трудно убить, но награда за их убийство того стоит! Если вы нанесли боссу урон в тот раунд, когда он был убит, то получаете 1 приз каждого вида, указанного на карте убитого босса.

ГЛАВНЫЙ БОСС

После того, как охотники убили или разогнали всех монстров из колоды Подземелья чаши, приходит время сразиться с главным боссом.

Сражение с главным боссом проходит так же, как и сражение с остальными монстрами, но при убийстве главного босса все охотники, которые нанесли ему урон в раунд, когда он был убит, получают по одному призу каждого вида.

ПРИМЕР. Охотники победили главного босса. Хенрик сдвигает все жетоны призов на своем планшете на 1 деление вправо.

ЭФФЕКТЫ ГЛАВНЫХ БОССОВ. На карте главного босса описан особый эффект этого босса. Эти эффекты так или иначе меняют правила игры. В отличие от обычных боссов, эффекты главных боссов действуют на протяжении всей игры.

ПРИМЕР. Главный босс этого Подземелья чаши — Герман, первый охотник. На протяжении всей игры при появлении монстра или босса (за исключением самого Германа) положите на него еще 2 отголоска крови. Теперь монстров стало еще сложнее убить!

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

После смерти главного босса игра заканчивается.

Все охотники сохраняют накопленные отголоски крови и считают количество заработанной крови. Сложите:

1. Количество сохраненных отголосков крови.
2. Количество отголосков крови за призы.

Сравните полученный результат с остальными охотниками. Игрок с наибольшим количеством отголосков крови спасается из Подземелья чаши и побеждает в игре!

При равенстве побеждает охотник, у которого больше отголосков крови в хранилище крови. Если и в этом случае между охотниками равенство, объявляется ничья.

ПРИМЕР. После убийства Германа начинается подсчет заработанной крови. От последней битвы у Хенрика осталось 3 отголоска крови, он добавляет их к 9 отголоскам крови в своем хранилище крови. Итого у него 12 отголосков крови. Кроме того, он считает отголоски крови, полученные за призы: 3 отголоска крови за космический род, 5 — за гуманоидов и 1 за чудовищ. Его конечный результат: $12 + 3 + 5 + 1 = 21$ очко.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. ГЛАВНЫЙ БОСС. Перетасуйте 5 карт главных боссов и возьмите случайную карту (*или выберите конкретную*).

2. КОЛОДА ПОДЗЕМЕЛЬЯ ЧАШИ. По отдельности перетасуйте колоду монстров и колоду боссов. Возьмите 7 случайных монстров и 3 босса, затем замешайте их в одну колоду и положите рядом с главным боссом.

3. КОЛОДА УЛУЧШЕНИЙ. Перемешайте колоду улучшений и выложите в ряд карты улучшений по количеству игроков.

4. ЗАПАС КРОВИ. Положите все жетоны отголосков крови в одну кучу.

5. ОХОТНИКИ. Каждый игрок берёт планшет охотника, 3 разных жетона призов, 5 разных начальных карт и счетчик здоровья (*установите его на максимальное значение*).

ХОД ИГРЫ

1. ВЫБОР И РОЗЫГРЫШ КАРТ ДЕЙСТВИЙ. Все охотники втайне выбирают и одновременно раскрывают из своей руки карту действия, которую они собираются сыграть в этом раунде.

2. ТРАНСФОРМАЦИЯ ОРУЖИЯ. Все охотники, сыгравшие Трансформацию, втайне выбирают и одновременно раскрывают из своей руки холодное или огнестрельное оружие.

3. ВЫПОЛНЕНИЕ МГНОВЕННЫХ ЭФФЕКТОВ. Теперь, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, охотники отыгрывают мгновенные эффекты своих карт действий.

4. АТАКА МОНСТРА. Первый игрок бросает кубик монстра, цвет которого совпадает с цветом фонаря на карте монстра. Охотники получают урон, равный выпавшему на кубике значению.

5. АТАКА ОХОТНИКОВ. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке охотники, разыгравшие оружие, наносят урон монстру.

6. БЕГСТВО МОНСТРА. Если после получения урона от охотников на карте монстра остались отголоски крови, монстр сбегает, и охотники не получают призы (*боссы продолжают драться*).

7. СОН ОХОТНИКА. Охотники, сыгравшие Сон охотника, переносят накопленные отголоски крови в хранилище крови, забирают свои карты действий и полностью восстанавливают здоровье. Затем, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке они выбирают 1 карту улучшения (*у вас не может быть более 7 карт*).

8. ОКОНЧАНИЕ РАУНДА. Сбросьте использованные в этом раунде карты. Передайте жетон первого игрока охотнику слева. Раскройте нового монстра из колоды Подземелья чаши (*если вы не сражаетесь с боссом*) и положите на него отголоски крови по количеству его здоровья.

Отголоски крови и призы. Когда охотники наносят урон монстру, они берут с карты монстра столько отголосков крови, сколько урона они должны ему нанести (*если остались*). После смерти монстра все охотники, которые в этом раунде забрали отголоски крови с карты монстра, получают призы, соответствующие виду убитого монстра.

Смерть охотника. После смерти охотники теряют все накопленные отголоски крови. Они частично выполняют шаг «Сон охотника»: выбирают улучшение и полностью восстанавливают свое здоровье. Мертвые охотники забирают сброшенные карты на руку, только если в этом раунде они сыграли карту «Сон охотника».

Конец игры. Игра заканчивается после смерти главного босса. Игроки считают накопленные отголоски крови и награды за призы. Охотник с наибольшим количеством отголосков крови побеждает.