

Bloodborne™

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ПОДЗЕМЕЛЬЕ ЧАШИ

ПРАВИЛА

«Подземелье Чаши» — дополнение, в котором «*Bloodborne. Настольная игра*» предстаёт в новом свете. Вместо сюжетной кампании вас ожидает подземелье, где вам нужно будет одолеть свирепых врагов. Также вы сможете сразиться друг с другом в режиме «Охотник против охотника» — выживет лишь один из вас!

СОСТАВ ИГРЫ



ОХОТНИК
С РУЖЬЁМ-ШТЫКОМ



ОХОТНИК
С ЗАБИВАТЕЛЕМ
КОЛЬЕВ



ОХОТНИК
С КОГТЕМ
ЧУДОВИЩА



ОХОТНИЦА
С ЧИКАГЕ



4 СКОРПИОНА



2 ФЛУОРЕСЦЕНТНЫХ ЦВЕТКА



4 БЕШЕНЫЕ
СОБАКИ



4 ХРАНИТЕЛЯ
ДРЕВНИХ БОГОВ



4 ЖЕНЩИНЫ-
ЗВОНАРЕЯ



4 ОХОТНИЧЬИХ
ПСА



4 КРЫСЫ ЛАБИРИНТА



СТОРОЖЕВОЙ ПЁС ДРЕВНИХ БОГОВ



ПОТОМОК ПТУМЕРИАНА



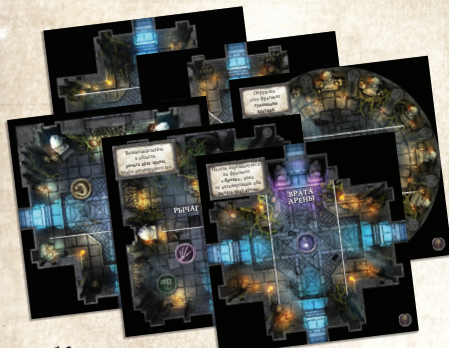
МЁРТВЫЙ ГИГАНТ



ДУША, ОДЕРЖИМАЯ
ЧУДОВИЩЕМ



ЯРНАМ,
ПТУМЕРИАНСКАЯ
КОРОЛЕВА



12 ФРАГМЕНТОВ
ПОЛЯ



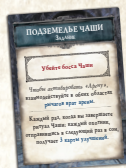
4 ДВУСТОРОННИХ ПЛАНШЕТА
ОБМАННОГО ОРУЖИЯ



4 ШИРМЫ ДЛЯ СРАЖЕНИЙ ИГРОКОВ



9 КАРТ РИТУАЛОВ ЧАШ



1 КАРТА
ПОДГОТОВКИ



4 КАРТЫ ОГНЕСТРЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ



20 КАРТ ЛОВУШЕК ЧАШ



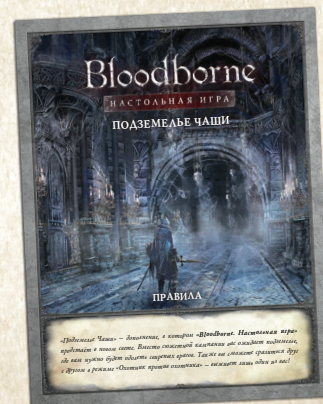
7 КАРТ ВРАГОВ



5 КАРТ ЗДОРОВЬЯ БОССОВ



50 КАРТ ДЕЙСТВИЙ БОССОВ



1 БУКАЕТ ПРАВИЛ

ПОДЗЕМЕЛЬЕ ЧАШИ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

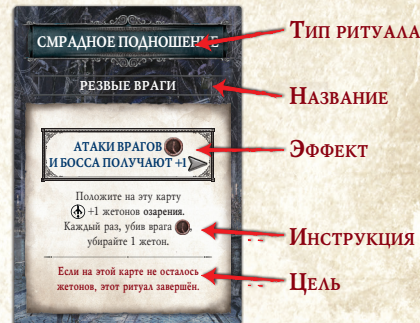
- Каждый игрок выполняет этап «Подготовка охотников» (см. с. 8 правил базовой игры).
- Подготовьте планшет охоты так же, как в основных правилах. Положите карту подготовки «Подземелье Чаши» на место для карты главы.
- Перемешайте карты ловушек Чаш, сформируйте колоду и положите её рубашкой вверх рядом с планшетом охоты.
- Охотники всегда начинают игру на фрагменте «Вход в Подземелье Чаши». Положите его на середину стола и выставьте фигурки всех охотников в любые области этого фрагмента (по выбору владельцев).
- Перемешайте фрагменты **только** из этого дополнения (они отмечены особым символом ) и сложите стопкой рубашкой вверх рядом с планшетом охоты, следуя указаниям карты подготовки:
 - Обязательно должны быть следующие фрагменты: «Врата арены» и 2 «Рычага врат арены».
 - Добавьте ещё  +4 случайных фрагментов.
 - Фрагмент «Арена» **никогда** не замешивается в стопку. Отложите его в сторону. Он автоматически присоединяется к фрагменту «Врата арены», когда вы его раскроете.
- Случайным образом выберите 3 врагов (в любой комбинации из любого игрового набора). Возьмите соответствующие фигурки и карты врагов. Выложите по одной карте в места для карт врагов на планшете охоты. Перемешайте карты

действий врага и сложите их рубашкой вверх рядом с планшетом охоты.

- Босс Подземелья Чаши появляется только тогда, когда хотя бы один игрок передвигается на фрагмент «Арена». В этот момент случайным образом выберите 1 босса (из любого игрового набора) и поместите в область арены.

РИТУАЛЫ ЧАШ

Ритуалы наделяют охотников магической силой... если они готовы заплатить цену.



- Ритуалы Чаш делают прохождение более сложным, но если вы сможете завершить их, то получите награду. Перед началом игры вы можете случайным образом выбрать до 3 карт ритуалов Чаш и применить их эффекты к текущему прохождению.
- Выполнив тот или иной ритуал Чаши, сбросьте соответствующую карту. Каждый охотник, отправившись в следующий раз в сон, получает 3 карты улучшений.
- ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:** если вы считаете себя храбрецами (или глупцами), можете использовать более 3 карт ритуалов. Это не рекомендуется... но, если вы так стремитесь умереть, кто может вам помешать?

ЛОВУШКИ ЧАШ

Подземелья стремятся уничтожить тех, кто в них вторгается, и ловушки лишь один из способов.



- Каждый раз, когда охотник раскрывает новый фрагмент и передвигается на него, он должен немедленно перевернуть 1 карту из колоды ловушек Чаш и применить её эффект.



ОХОТНИК ПРОТИВ ОХОТНИКА

ПОДГОТОВКА

- ♦ Каждый игрок выполняет этап «Подготовка охотников» (см. с. 8 правил базовой игры). Подготовив свою начальную колоду, каждый игрок случайным образом берёт 10 карт улучшений и может выбрать до 6 из них, чтобы заменить ими карты базовых характеристик.
- ♦ Каждый охотник кладёт 3 жетона озарения на свой планшет. Каждый раз, когда охотник умирает, он убирает 1 жетон. Когда охотник убирает последний жетон, он выбывает из игры!
- ♦ Положите планшет охоты так, чтобы все игроки его видели. Выложите карты улучшений и предметов.
- ♦ Случайным образом выберите 3 врагов (в любой комбинации из любого игрового набора). Возьмите соответствующие фигурки и карты врагов. Выложите по одной карте в места для карт врагов на планшете охоты. Перемешайте карты действий врагов и сложите их рубашкой вверх рядом с планшетом охоты.
- ♦ Положите на середину стола фрагмент «Вход в подземелье».
- ♦ Сформируйте стопку фрагментов из 4 случайных фрагментов. В этой стопке должны быть фрагменты только из этого дополнения (отмечены символом ). Затем игроки по очереди берут по 1 фрагменту из стопки и присоединяют его к игровому полю. Продолжайте, пока не будут выложены все фрагменты.
- ♦ Разместите врагов и жетоны предметов на всех фрагментах. Пока не размещайте фигурки охотников.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

В режиме «Охотник против охотника» игра проходит со следующими изменениями:

- ♦ В этом режиме не используется шкала охоты. Игра заканчивается, когда в живых остаётся только один охотник!
- ♦ Боссы и карта подготовки не используются.
- ♦ Можно использовать карты ритуалов Чаш. Их нельзя выполнить или сбросить, они просто усложняют игру для охотников.
- ♦ Когда охотник появляется на поле, он игнорирует лампу. Охотник может появиться в любой области любого фрагмента, но между ним и ближайшим другим охотником должно быть не менее 1 фрагмента.
- ♦ Убитые враги не возрождаются.
- ♦ В начале партии случайным образом выберите первого игрока. В свой первый ход игроки по часовой стрелке появляются на поле. Затем игра продолжается в той же очередности.

- ♦ В свой ход охотник может выполнить только 1 действие. После этого его ход заканчивается.
- ♦ Охотники могут выполнять действие «Отдых». Для этого возьмите на руку столько карт, чтобы их стало 3, после чего ваш ход заканчивается. Это единственный способ брать карты: в этом режиме никто не получает карты автоматически в начале хода!
- ♦ Враги активируются по обычным правилам после хода охотника.
- ♦ Когда охотник атакует другого охотника, оба игрока должны использовать ширмы, чтобы втайне выбрать действие, которое они хотят выполнить.
- ♦ Охотник, атакованный другим охотником, может выбрать что-то одно:
 - Атаковать (по обычным правилам).
 - Выложить 1 карту рубашкой вверх в пустую ячейку атаки. С этой скоростью передвинуться на 2, трансформировать оружие или использовать огнестрельное оружие (все эти действия можно парировать). Все атаки охотников считаются базовыми атаками для эффекта огнестрельного оружия.
- ♦ Когда охотник умирает (от руки врага или другого охотника), он убирает 1 жетон озарения со своего планшета. Когда охотник убирает последний жетон озарения, он выбывает из игры.

СОЗДАТЕЛИ

РАЗРАБОТЧИКИ: Майкл Шайнол и Эрик М. Лэнг

РАЗВИТИЕ ИГРЫ: Лео Альмейда и Фабио Кёри

ХУДОЖНИКИ: Адриан Прадо Лопез, Хеннинг Людвигсен

СКУЛЬПТОРЫ: Арно Будуарон, Майкл Дженкинс, Арагорн Маркс, Кевин Маркс, Тьерри Масон, Эдгар Рамос, RN Estudio, Эдгар Скоморовски

РЕНДЕРЫ ФИГУРОК: Studio Z

ТЕХНОЛОГИИ: Венсан Фонтен, Арагорн Маркс

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: Фабио де Кастро

ЛИЦЕНЗИРОВАНИЕ: Рафаэль Ортега, Джеф Скиннер

ПРОИЗВОДСТВО: Ана Теодоро (менеджер), Тьягу Аранья (менеджер), Марсела Фабрети, Ракель Фукуда, Гилерме Гулар, Ребекка Хоу, Аарон Лури, Айседора Лейт, Сафуан Тай, Тьяго Гонсалвес

АВТОР ТЕКСТОВ: Майкл Шайнол

РЕДАКТОР: Эрик Келли

КОРРЕКТОР: Джейсон Коэпп

АРТ-ДИРЕКТОР: Матье Арлу

ГЛАВНЫЙ СКУЛЬПТОР: Майк Маквей

ИЗДАТЕЛЬ: Дэвид Прети

© 2025 CMON Global Limited, all rights reserved. Bloodborne™ © 2015-2025 Sony Interactive Entertainment Inc. Bloodborne is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc., Sony Interactive Entertainment LLC, and of Sony Interactive Entertainment Europe. All rights reserved. Manufactured under license from Sony Interactive Entertainment Inc., Sony Interactive Entertainment LLC, and Sony Interactive Entertainment Europe. CMON and the CMON logo are trademarks of CMON Global Limited. Реальные компоненты могут отличаться от изображённых на рисунке. Фигурки и пластиковые компоненты в коробке поставляются собранными, но непокрашенными. Сделано в Китае.