

Bloodborne™

DAS BRETTSPIEL

KELCHVERLIES

SPIELANLEITUNG

*Das Kelchverlies bietet neue, einzigartige Möglichkeiten, **Bloodborne: Das Brettspiel** zu erleben. Statt des üblichen Kampagnen-basierten Spielablaufs steigt ihr in dieser Erweiterung in das Kelchverlies hinab und konzentriert euch dort ganz auf den Kampf und das Besiegen von Gegnern. Alternativ könnt ihr euch dazu entscheiden, Jäger-gegen-Jäger zu spielen. In diesem Modus tretet ihr solange gegeneinander an, bis am Ende nur noch ein Jäger übrig ist!*

SPIELMATERIAL



1 GEWEHRSPER-JÄGER



1 PFAHLREIBER-JÄGER



1 BESTIENKLAUEN-JÄGER



1 CHIKAGE-JÄGER



4 GRABHÜTER-SKORPIONE



2 FLUORESZIERENDE BLUMEN



4 TOLLWÜTIGE HUNDE



4 HÜTER DER ALTEN FÜRSTEN



4 GLOCKEN-LÄUTER



4 JAGDHUNDE



4 LABYRINTH-RATTEN



BESTIENBESSENE SEELE



AUFPASSER DER ALTEN FÜRSTEN



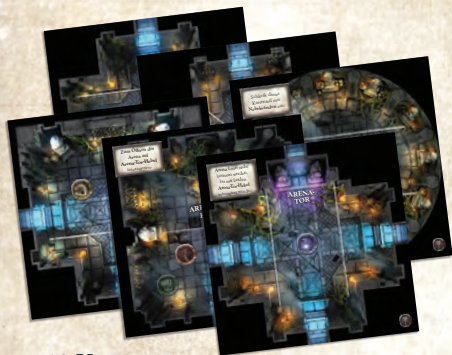
PTHUMERIANISCHER ABKÖMMLING



UNTOTER RIESE



YHARNAM, PTHUMERIANISCHE KÖNIGIN



12 KARTENTEILE



4 DOPPELSEITIGE TRICKWAFFENTABLEAUS



4 JÄGER-GEGEN-JÄGER-SICHTSCHIRME



9 KELCHRITUAL-KARTEN



1 SPIELAUFBAU-KARTE



4 SCHUSSWAFFENKARTEN



20 KELCHFALLE-KARTEN



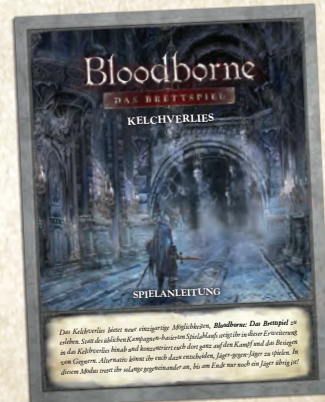
7 GEGNERKARTEN



5 BOSS-GP-KARTEN





50 BOSSAKTION-KARTEN



DIESE SPIELANLEITUNG

KELCHVERLIES

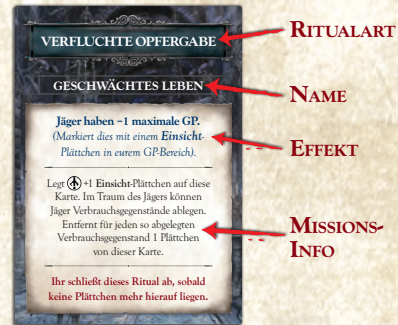
SPIELAUFBAU

- Jeder wählt einen Jäger und stellt wie gewohnt seinen **Jägerstapel** und sein **Jägertableau** zusammen.
- Baut wie gewohnt den **Jagd-Spielplan** auf und legt dann die **Spielaufbau-Karte** für das Kelchverlies auf das passende Feld.
- Mischt den **Kelchfallen-Stapel** und legt ihn verdeckt neben den Jagd-Spielplan.
- Eure Jäger beginnen jede Partie auf dem **Kelchverlies-Eingang**-Kartenteil. Legt dieses Kartenteil in die Tischmitte. Stellt eure Jäger auf beliebige Felder dieses Kartenteils.
- Erstellt **nur** mit den **Kelchverlies-Kartenteilen** den Kartenteil-Stapel (ihr erkennt sie am -Symbol) nach den folgenden Regeln der Kelchverlies-Spielaufbau-Karte:
 - Fügt das **Arena-Tor**-Kartenteil und die 2 **Arena-Tor-Hebel**-Kartenteile hinzu.
 - Fügt  +4 zufällige Kartenteile hinzu.
 - Das **Arena**-Kartenteil mischt ihr **nie** in den Stapel. Legt es beiseite. Es ist automatisch mit dem Arena-Tor verbunden, sobald es aufgedeckt wird.
- Wählt 3 zufällige Gegner aus (*aus beliebigen Sets und in beliebiger Zusammenstellung*). Nehmt die dazugehörigen Miniaturen und Gegnerkarten und legt sie in zufälliger Reihenfolge auf die Felder für die Gegnerkarten auf dem Jagd-Spielplan. Mischt den Gegneraktion-Stapel und legt ihn verdeckt neben den Jagd-Spielplan.
- Der **Kelch-Boss** wird erst enthüllt, wenn der erste Jäger die Arena betritt. Wählt dann 1 zufälligen Boss aus allen verfügbaren Bossen (*aus beliebigen Sets*).



KELCHRITUALE

Kelchrituale sind arkane Rituale, die jenen große Macht gewähren, die danach suchen ... aber das hat seinen Preis.



- Kelchrituale bieten eine zusätzliche Herausforderung im Verlies, aber belohnen euch beim Abschluss. Vor der Partie könnt ihr bis zu 3 zufällige Kelchrituale auswählen und die Effekte anwenden.
- Sobald ihr ein Kelchritual abschließt, wird die Karte abgelegt, und das nächste Mal, wenn jeder Jäger in den Traum des Jägers geht, erhält er automatisch 3 Verbesserungskarten.
- **WARNUNG:** *Besonders mutige (oder leichtsinnige) Jäger können sich dazu entscheiden, mehr als 3 Kelchrituale zu verwenden. Davon wird abgeraten, außer ihr seid bereit zu sterben.*

KELCHFALLEN

Das Kelchverlies hat viele Sicherheitsmaßnahmen gegen Möchtegern-Eindringlinge. Fallen sind eine davon.





- Jedes Mal wenn ein Jäger ein neues Kartenteil aufdeckt und sich darauf bewegt, muss er 1 Karte vom Kelchfalle-Stapel aufdecken und sofort den Effekt anwenden.



JÄGER GEGEN JÄGER

SPIELAUFBAU

- ♦ Jeder wählt einen Jäger und bereitet wie gewohnt sein **Jäger-tableau** vor. Nach dem Vorbereiten des Jägerstapels zieht jeder **10 zufällige Verbesserungskarten** und darf bis zu 6 davon auswählen und damit Standard-Attributkarten ersetzen.
- ♦ Jeder Jäger legt **3 Einsicht-Plättchen** auf sein Jägertableau. Jedes Mal wenn ein Jäger besiegt wird, entfernt er 1 dieser Plättchen. Entfernt du dein letztes Plättchen, bist du eliminiert!
- ♦ Legt den **Jagd-Spielplan** in die Mitte. Bereitet die **Verbesserungskarten** und die **Verbrauchsgegenstand-Karten** vor.
- ♦ Wählt 3 zufällige Gegner aus (*aus beliebigen Sets und in beliebiger Zusammenstellung*). Nehmt die dazugehörigen Miniaturen und Gegnerkarten und legt sie in zufälliger Reihenfolge auf die Felder für die Gegnerkarten auf dem Jagd-Spielplan. Mischt den Gegneraktion-Stapel und legt ihn verdeckt neben den Jagd-Spielplan.
- ♦ Legt das **Kelchverlies-Eingang-Kartenteil** in die Tischmitte.
- ♦ Erstellt den **Kartenteil-Stapel** aus  +4 zufälligen Kartenteilen. Für die zufällige Auswahl der Kartenteile werden alle Kelchverlies-Kartenteile (markiert mit ) benutzt. Sobald das erledigt ist, zieht ihr reihum je ein Kartenteil und legt es an, bis alle Kartenteile ausliegen.
- ♦ Füllt die Kartenteile mit Gegnern und Verbrauchsgegenständen, aber stellt eure Jäger noch nicht darauf.

SONDERREGELN

Jäger gegen Jäger spielt sich anders als das Kelchverlies. Verwendet die folgenden Regeln:

- ♦ Die **Jagdleiste** hat in diesem Spielmodus keine Verwendung. Die Partie endet, wenn alle bis auf 1 Jäger eliminiert sind!
- ♦ **Bosse** und die **Spielaufbau-Karte** haben ebenfalls keine Verwendung.
- ♦ Ihr könnt Kelchrituale hinzufügen. Falls ihr das tut, machen sie das Spiel dadurch nur schwieriger. Sie können nicht erfüllt oder entfernt werden!
- ♦ Wenn ein Jäger erscheint, muss er dies nicht an einer Lampe tun. Er darf auf jedem Feld eines Kartenteils erscheinen, das mindestens 2 Felder weit weg von jedem anderen Jäger ist.
- ♦ Gegner erscheinen **nicht erneut**, wenn sie besiegt wurden, was sie dauerhaft aus dem Verlies entfernt.
- ♦ Wählt zu Beginn der Partie 1 zufälligen Jäger aus, der beginnt. Jäger erscheinen in ihrem ersten Zug und ihr spielt im Uhrzeigersinn.
- ♦ In einem Jägerzug darfst du nur 1 **Aktion** durchführen, dann endet dein Zug.
- ♦ Jägern steht die Aktion „Erholen“ zur Verfügung. In deinem Zug kannst du dich erholen, wodurch du deine Hand auf 3 Karten auffüllst. Dann endet dein Zug. **Das ist der einzige Weg, wie du deine Hand wieder auffüllen kannst. Ihr zieht zu Beginn der Runde keine Karten!**

- ♦ Gegner werden wie gewohnt nach all euren Zügen aktiviert.
- ♦ Wenn ein Jäger einen anderen Jäger angreift, solltet ihr euch beide einen Sichtschirm nehmen, um zu verbergen, welche Aktionen ihr durchführt.
- ♦ Wenn ein Jäger von einem anderen Jäger angegriffen wird, darf er 1 der folgenden Aktionen auswählen:
 - **Angreifen** (*wie gewohnt*)
 - Lege 1 Karte verdeckt auf einen leeren Angriffsslot. Bei dieser Geschwindigkeit: Bewegen 2, Waffe transformieren oder Schusswaffe verwenden (*kann alles unterbrochen werden*). Alle Jägerangriffe gelten für Schusswaffen als **Standard-Angriffe**.
- ♦ Jedes Mal wenn ein Jäger besiegt ist, verliert er 1 Einsicht-Plättchen. Verliert er sein letztes Plättchen, ist er **eliminiert**.

CREDITS

AUTOREN: Michael Shinall und Eric M. Lang

ENTWICKLUNG: Leo Almeida (Lead) und Fábio Cury

WEITERE ILLUSTRATIONEN: Adrián Prado López und Henning Ludvigsen

MODELLIERUNG: Arnaud Boudoiron, Michael Jenkins, Aragorn Marks, Kévin Marks, Thierry Mason, Edgar Ramos, RN Estudio und Edgar Skomorowski

RENDERING DER MODELLE: Studio Z

TECHNIK: Vincent Fontaine und Aragorn Marks

ILLUSTRATIONEN: Fabio de Castro

LIZENZIERUNG: Rafael Ortega und Geoff Skinner

PRODUKTION: Ana Theodoro (Lead), Thiago Aranha (Lead), Marcela Fabreti, Raquel Fukuda, Thiago Gonçalves, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Aaron Lurie und Safuan Tay

TEXTE: Michael Shinall

REDAKTION: Eric Kelley

LEKTORAT: Jason Koepp

KÜNSTLERISCHE LEITUNG: Mathieu Harlaut

LEITUNG DER MODELLIERUNG: Mike McVey

HERAUSGEBER: David Preti

TESTSPIELER: Jordy Adan, Paulo Andrade, Fel Barros, McKenzie Lucas Bolha, Robert Coelho, Fernando Costa, Adlai Ewing, Karl Kersten, Hannah Kirkell, Jeff Kirkell, Krystal Lacey, Scott Lacey, Jon Lafief, Brett Lanpher, Teri Litorco, Michael Loveless, Adam Lovell, Rod Mendes, David Moffit, Zach Moore, Robert Nevels, Vinicius Oliveira, Alex Olteanu, Andrew Persaud, Chase du Pont, Nathan Pullan, Kim Schrader, Carlson W. Smith, Rodrigo Sonesso, Simon Swan, Fabio Tola, Adriano Trotta und Pedro Youka

© 2022 CMON Global Limited. Alle Rechte vorbehalten. Bloodborne™ © 2015-2021 Sony Interactive Entertainment Inc. Bloodborne ist ein Warenzeichen von Sony Interactive Entertainment America LLC und Sony Interactive Entertainment Europe. Alle Rechte vorbehalten. Hergestellt unter der Lizenz von Sony Interactive Entertainment America LLC und Sony Interactive Entertainment Europe. CMON sowie das CMON-Logo sind Warenzeichen von CMON Global Limited. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Die enthaltenen Figuren und Kunststoffkomponenten sind bereits zusammengebaut und unbemalt. Hergestellt in China.

