# Bloodborne EL JUEGO DE TABLERO LA MAZMORRA DEL CÁLIZ

La Mazmorra del cáliz ofrece una forma única de experimentar **Bloodborne: el juego de tablero**. En lugar de la mecánica de juego estándar basada en campañas, en La Mazmorra del cáliz los jugadores se aventurarán a jugar partidas individuales muy enfocadas en el combate y la eliminación de Enemigos. Como alternativa, los jugadores también podrán probar el modo Cazador vs. Cazador, compitiendo entre ellos hasta que solo uno permanezca en pie.

#### CONTENIDO



1 CAZADOR CON LANZA FUSIL



1 CAZADOR CON ESTACADOR



1 Cazador con Garra de bestia



1 CAZADOR CON CHIKAGE



4 ESCORPIÓN GUARDA TUMBAS



2 Flor fluorescente



1 Alma poseída POR BESTIA



4 Protector de los Antiguos Señores



4 CAMPANILLAS



4 Perro de caza



1 DESCENDIENTE PTHUMERIO



1 GIGANTE NO MUERTO



1 YHARNAM, REINA PTHUMERIA





4 TABLEROS DE ARMA CON TRUCO DE DOBLE CARA



4 PANTALLAS DEL MODO CAZADOR VS. CAZADOR



12 PIEZAS DE MAPA

9 CARTAS DE RITUAL DE CÁLIZ



1 CARTA DE PREPARACIÓN





5 CARTAS DE PS DE JEFE



50 CARTAS DE ACCIÓN DE JEFE



20 CARTAS DE TRAMPA DE CÁLIZ



1 REGLAMENTO



7 CARTAS DE ENEMIGO

# LA MAZMORRA DEL CALIZ PREPARACIÓN

• Cada jugador elige a su Cazador y prepara su mazo de Cazador y tablero de Cazador como de costumbre.

• Prepara el tablero de Cacería como de costumbre, colocando la carta de Preparación de La Mazmorra del cáliz en el espacio para la carta de Capítulo del tablero de Cacería.

 Baraja el mazo de Trampas de cáliz y colócalo bocabajo cerca del tablero de Cacería.

• Los Cazadores comienzan la partida en la pieza de Mapa de la Entrada del cáliz. Coloca esta pieza de Mapa en el centro del área de juego. Coloca todas las miniaturas de Cazadores en cualquier zona de la pieza de Mapa.

Crea el montón de piezas de Mapa utilizando únicamente las piezas de Mapa de la Mazmorra del cáliz (que se diferencian del resto por el símbolo ( ) que indica la carta de Preparación de la Mazmorra del cáliz:

➤ Incluye siempre la pieza de Mapa del Portón de la arena de combate y las 2 piezas de Mapa de la Palanca del portón de la arena de combate.

➤ Añade (♠) +4 piezas al azar.

➤ La pieza de Mapa de la Arena de combate nunca se baraja con el resto del montón. Colócala a un lado. Se conecta automáticamente a la pieza de Mapa del Portón de la arena de combate cuando se revele dicha pieza.



- Elige 3 Enemigos al azar (puedes tomarlos del juego base y/o de cualquiera de las expansiones, en cualquier combinación). Reúne sus miniaturas y cartas de Enemigo, y coloca 1 al azar en cada espacio de Enemigo del tablero de Cacería. Baraja el mazo de Acción de enemigo y colócalo bocabajo cerca del tablero de Cacería.
- El Jefe del cáliz solo se revela cuando un jugador entre por primera vez en la pieza de Mapa de la Arena de combate. Cuando llegue el momento, elige al azar 1 Jefe de entre todos los que tengas (del juego base y/o cualquiera de las expansiones).

### CARTAS DE RITUAL DE CÁLIZ

Los Rituales son ritos arcanos que otorgan poder a aquellos que lo persiguen... pagando un precio.



- Los Rituales de cáliz añaden dificultad a la mazmorra, pero ofrecen recompensas al completarlos. Antes de comenzar la partida, los jugadores pueden elegir hasta 3 Rituales de cáliz al azar y aplicar sus efectos a la mazmorra.
- Cuando se completa un Ritual de cáliz, se descarta su carta y la siguiente vez que el Cazador vaya al Sueño del Cazador, automáticamente recibe 3 cartas de Mejora.
- ATENCIÓN: los Cazadores especialmente valientes (o temerarios) pueden optar por usar más de 3 Rituales de cáliz. No lo recomendamos, a menos que estéis dispuestos a conocer a la muerte.

## TRAMPAS DE CÁLIZ

La Mazmorra del cáliz está bien protegida frente a posibles intrusos. Las trampas son solo uno de sus sistemas de protección.



 Cada vez que un Cazador revele una nueva pieza de Mapa y se mueva a ella, debe revelar 1 carta del mazo de Trampas de cáliz y aplicar sus efectos inmediatamente.

# CAZADOR VS. CAZADOR

#### PREPARACIÓN

- Cada jugador elige a su Cazador y prepara su tablero de Cazador como de costumbre. Después de preparar su mazo de Cazador inicial, cada jugador roba 10 cartas de Mejora al azar. Pueden elegir hasta 6 de estas cartas para reemplazar a las de Atributo Básico.
- Cada Cazador coloca 3 fichas de Lucidez en su tablero de Cazador. Cada vez que un Cazador muera, retira 1 ficha de Lucidez. Si retira su última ficha, queda eliminado de la partida.
- Coloca el tablero de Cacería a la vista de todos los jugadores. Prepara las cartas de Mejora y las cartas de Objeto consumible.
- Elige 3 Enemigos al azar (puedes tomarlos del juego base y/o de cualquiera de las expansiones, en cualquier combinación). Reúne sus miniaturas y cartas de Enemigo, y coloca 1 al azar en cada espacio de Enemigo del tablero de Cacería. Baraja el mazo de Acción de enemigo y colócalo bocabajo cerca del tablero de Cacería.
- Busca la pieza de Mapa de la Entrada del cáliz y colócala en el centro del área de juego.
- ◆ Crea el montón de piezas de Mapa con ⊕ +4 piezas de Mapa elegidas al azar. Incluye todas las piezas de Mapa de la Mazmorra del cáliz (las que están marcadas con el símbolo ⊕). Una vez hecho esto, los jugadores se turnan para robar piezas de Mapa del montón y conectarlas al mapa hasta colocarlas todas.
- Puebla todas las piezas de Mapa con Enemigos y Objetos consumibles. No coloques aún las miniaturas de Cazador.

#### REGLAS ESPECIALES

El modo Cazador vs. Cazador se juega de manera diferente a la Mazmorra del cáliz. Se aplican estas reglas:

- El marcador de Cacería no se utiliza en este modo de juego. ¡La partida termina cuando todos los Cazadores estén eliminados salvo 1!
- Tampoco se utilizan Jefes ni la carta de Preparación.
- Pueden utilizarse Rituales de cáliz. Al hacerlo, añadiréis más dificultad para los Cazadores. Pero atención, porque no pueden completarse ni retirarse.
- A la hora de colocar a un Cazador sobre el tablero, no es necesario utilizar una Lámpara. Pueden aparecer en cualquier zona de cualquier pieza de Mapa que esté al menos a 2 piezas de Mapa de distancia de otro Cazador.
- Los enemigos no reaparecen cuando mueren, se retiran permanentemente de la Mazmorra.
- Al comienzo de la partida, elegid al azar al jugador inicial. Los Cazadores aparecen en su primer turno. Los turnos se juegan en sentido horario.
- Durante su turno, el Cazador solo puede realizar 1 acción.
  Acto seguido, el turno termina.
- Los Cazadores pueden usar la acción de Recuperación. Durante su turno, el Cazador puede optar por Recuperarse, y repone su mano hasta tener 3 cartas. Acto seguido, el turno termina. ¡Esta es la única manera que tienen los Cazadores de reponer su mano, porque no roban cartas al comienzo de la ronda!
- Los Enemigos se Activan como de costumbre, después del turno de un Cazador.

- Cuando un Cazador Ataca a otro, ambos jugadores deben utilizar su pantalla para ocultar qué acción eligen realizar.
- Cuando un Cazador es Atacado por otro, puede elegir una de estas opciones:
  - > Atacar (como de costumbre)
  - ➤ Colocar 1 carta bocabajo en un espacio de Ataque libre. A esa Velocidad: Mueve 2, Transforma tu arma o utiliza tu Arma de fuego (todo esto puede Desestabilizarse). Todos los Ataques de Cazador son **Ataques Básicos** en lo que respecta a las Armas de fuego.
- Cada vez que un Cazador muere, pierde 1 ficha de Lucidez.
  Cuando retire su última ficha, queda eliminado de la partida.



## CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO: Michael Shinall y Eric M. Lang DESARROLLO: Leo Almeida (Jefe) y Fábio Cury ARTE ADICIONAL: Adrián Prado López y Henning Ludvigsen MODELADO: Arnaud Boudoiron, Michael Jenkins, Aragorn Marks, Kévin Marks, Thierry Mason, Edgar Ramos, RN Estudio, y Edgar Skomorowski

RENDERIZADOS DE MODELADO: Studio Z INGENIERÍA: Vincent Fontaine y Aragorn Marks

DISEÑO GRÁFICO: Fabio de Castro LICENCIAS: Rafael Ortega y Geoff Skinner

PRODUCCIÓN: Ana Theodoro (Jefa), Thiago Aranha (Jefe), Marcela Fabreti, Raquel Fukuda, Thiago Gonçalves, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Isadora Leite, Aaron Lurie, y Safuan Tay

REDACCIÓN: Michael Shinall

TRADUCCIÓN: Cristóbal Morales Capita

REVISIÓN: Ángel Martínez Murillo

EDICIÓN: Eric Kelley

CORRECCIÓN: Jason Koepp

DIRECTOR DE ARTE: Mathieu Harlaut

DIRECTOR DE MODELADO: Mike McVey

EDITOR: David Preti

PRUEBAS DE JUEGO: Jordy Adan, Paulo Andrade, Fel Barros, McKenzie Lucas Bolha, Robert Coelho, Fernando Costa, Adlai Ewing, Karl Kersten, Hannah Kirkell, Jeff Kirkell, Krystal Lacoy, Scott Lacoy, 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, y Pedro Youkai

© 2022 CMON Global Limited, todos los derechos reservados. Bloodborne<sup>TM</sup> © 2015-2022 Sony Interactive Entertainment Inc. Bloodborne es una marca comercial de Sony Interactive Entertainment Inc., Sony Interactive Entertainment Europe. Todos los derechos reservados. Fabricado bajo licencia de Sony Interactive Entertainment Inc., Sony Interactive Entertainment LLC y Sony Interactive Entertainment Europe. CMON y el logotipo de CMON son marcas comerciales de CMON Global Limited. Los componentes reales pueden variar de los que se muestran. Las figuras y los componentes de plástico vienen montados y sin pintar. Fabricado en China.