



GAME SETUP

1. 最終ボスを選択

最終ボスカードをシャッフルし、1枚引く。

(もしくは、選ぶ)

※最終ボスはゲームルールに影響する強力な効果を持っており、その効果に従って聖杯ダンジョンを探索する

2. 聖杯ダンジョンデッキを準備する

ランダムに選択したモンスター7枚とボスカード3枚と一緒にシャッフルし、裏にして最終ボスカードの隣に置く。

3. ハンターアップグレードデッキを準備する

ハンターアップグレードカードをシャッフルし、裏向きにする。

その後、プレイヤー一人につき、1枚引いて、デッキの横に表向きで並べる。

4. ハンターボードを準備する

各プレイヤーはハンターボード1枚を手前に置き、トロフィートークンを1枚ずつハンターボード上のマッチするトロフィートラックの隣に置きます。

5. ハンタースターターカードを準備する

各プレイヤーはハンタースターターカードを5枚取得する。

6. ハンターヘルスダイアルを準備する

各プレイヤーはハンターヘルスダイアルを取得し、8にメモリを合わせる。

7. ファーストプレイヤートークンを最初のプレイヤーに配る

8. ファーストプレイヤーは聖杯ダンジョンデッキから1枚引いて、公開する

END GAME

最終ボスを倒した時点で終了となる

以下の合計値が一番多いプレイヤーが勝利する

- ・ ハンターボードの「蓄えた血の遺志」にある血の遺志トークンの数
- ・ ハンターボードのトロフィートークンの裏に記載されている数字

OTHER

プレイヤー順	ファーストプレイヤートークンを持っているプレイヤーから時計回り
収集した血の遺志	ハンターボードの「Collected Blood Echoes」
蓄えた血の遺志	ハンターボードの「Banked Blood Echoes」
アクションカード	近接武器カード(Melee Weapon)、射撃武器カード(Ranged Weapon)、特殊カード(UTILITY CARD)

ROUND SEQUENCE

1. プレイするアクションカード選択

各プレイヤーは、このラウンドを使用するアクションカードを同時に1枚のアクションカードを選択して公開します。

2. 武器の変形

変形武器カードをプレイしているハンターは、近接武器、射撃武器を手札から選択し、公開します。

3. インスタント効果を解決する

プレイしたカードで「インスタント」効果を持つカードはすべて解決する。
複数のプレイヤーが即時効果のあるカードをプレイした場合、それらはプレイヤーの順番で解決されます。

4. モンスター攻撃

各プレイヤー順に、モンスターの攻撃を受けます。
ファーストプレイヤーはモンスターカードに描かれている色のダイスを振る
(モンスターカードの下に描かれているランプ)
各プレイヤーはダイスの目だけ、ハンターヘルスダイアルのメモリを減らす。

<モンスターコンボ>

ダイスの目に、「×」が記されていた場合、もう一度ダイスを振り、合計値がダメージとなる。

<ハンター死亡>

取得した血の遺志トークンを失い、強制的に「狩人の夢」を実行します。
※「蓄えた血の遺志」ある血の遺志トークンはロストしません。

5. ハンター攻撃

プレイヤー順番で、武器カードをプレイした各ハンターがモンスターにダメージを与える。
武器カードに記載されている、数字の分だけモンスターにダメージを与え、モンスターから血の遺志トークンを得て、ハンターボードの「収集した血の遺志」に置く

<モンスターを倒した場合>

モンスターカードに描かれている、トロフィーを得る。
(ハンターボードのトロフィートークンを1進める)

6. モンスター逃走

すべてのハンターがラウンドでダメージを受けた後にモンスターカードに血の遺志トークンがまだ残っている場合、モンスターは逃げ出し、ハンターはトロフィーを獲得できません。
※ただし、ボスは残り続けます(ボスの失った血の遺志トークンは回復しません)

7. 狩人の夢

「狩人の夢」をプレイしたハンターは、ハンターボードの「収集した血の遺志」にある全ての血の遺志トークンを「蓄えた血の遺志」に移動し、使用済みカード置き場にあるすべてのアクションカードを取り戻します。
プレイヤーの順番でハンターアップグレードカードを1枚(最大手札:7枚)取って、ハンターヘルスダイアルを8に戻します。

8. ラウンド終了

プレイヤーは使用したカードを自分の使用済みカード置き場に移動します。
ファーストプレイヤートークンを左のプレイヤーに渡します。
聖杯ダンジョンデッキのカードを1枚引き、次のモンスターを公開して、血の遺志トークンを置きます。
※ボスがまだ残っている場合以外
※4人プレイヤーの場合は血の遺志トークンを+1、5人プレイヤーの場合は血の遺志トークンを+2する

■アクションカード

No.	名称	効果	種類	ダメージ
1	ノコギリ鉋 (SAW CLEAVER)(S)	—	Melle Weapon	1
2	獣狩りの斧 (HUNTER AXE)(S)	—	Melle Weapon	2
3	仕込み杖 (THREADED CANE)	モンスターが既に血の遺志トークンも持っていない場合(死んでいる場合)、ダメージ分の血の遺志を獲得する	Melle Weapon	2
4	トニトルス (TONITRUS)	インスタント効果: このラウンド、射撃武器をプレイした各ハンターは、「蓄えた血の意志」にある血の意志トークン1つを与えなければならない	Melle Weapon	3
5	教会の石鎚 (KIRKHAMMER)	—	Melle Weapon	4
6	獣の爪 (BEAST CLAW)	あなたが、全プレイヤーの中で血の意志トークンを一番持っているハンターではない場合、「狩人の夢」ステップを実行する(合計の血の意志トークンの数が1位でない場合)	Melle Weapon	2
7	ノコギリ槍 (SAW SPEAR)	このラウンド、あなたがダメージを受ける毎に、+1ダメージを与える	Melle Weapon	2
8	パイルハンマー (STAKE DRIVER)	このラウンドでトロフィーを獲得した場合、同じタイプのトロフィーを1つ追加で獲得する	Melle Weapon	2
9	獣狩りの短銃 (HUNTER PISTOL)(S)	インスタント効果: あなたがハンター・ピストルをプレイする唯一のハンターである場合、ハンター攻撃ステップではなく、直ぐにモンスターへダメージ	Range Weapon	1
10	教会の連装銃 (REPEATING PISTOL)	このラウンドでハンターに与えられたダメージを全て無視する	Range Weapon	2
11	大砲 (CANNON)	インスタント効果:他のハンターに1ダメージ与える	Range Weapon	2
12	獣狩りの散弾銃 (HUNTER BLUNDERBUSS)	近接武器をプレイした全てのハンターはダメージを1減少させる	Range Weapon	2
13	火炎放射器 (FLAMESPRAYER)	このラウンドで近接武器をプレイしたハンターが受けるダメージが2倍になる	Range Weapon	2
14	ルドウィークの長銃 (LUDWING'S RIFLE)	インスタント効果: あなたが「ルドウィークの長銃」をプレイする唯一のハンターである場合、ハンター攻撃ステップではなく、直ぐにモンスターへダメージを与える。	Range Weapon	2
15	輸血液 (BLOOD VIAL)	インスタント効果: ハンターヘルスダイアルを最大値に戻す。また、あなたより血の遺志トークンを持っている各ハンターから、「収集した血の遺志」にある血の遺志トークンを1つ得る	Utility	
16	縄付き火炎瓶 (MOLTOV COCKTAIL)	インスタント効果: 全てのハンター(自分含む)とモンスターにダメージ1を与える	Utility	
17	雷光ヤスリ (BOLT PAPER)	X = あなたが使用した近接武器の合計ダメージ (使用済みカード置き場の近接武器カード)	Utility	

■最終ボス

No.	名称	効果	ダイス	ライフ
1	教区長エミーリア (Vicar Amelia)	ハンターヘルスダイアルの最大血を6にする。	黄	12
2	白痴の蜘蛛、ロマ (Rom, The Vacuous Spider)	2回殺されたハンターは、ゲームから除外される	黄	12
3	悪夢の主、ミコラーシュ (Micolash, Host of the Nightmare)	モンスターが逃走する度に、箱に閉まっている使用していない非ボスのモンスターカードを1枚、聖杯ダンジョンデッキの1番上に追加する	黄	14
4	メルゴの乳母 (Mergo's Wet Nurse)	各ラウンドの開始時、各ハンターはハンターヘルスダイアルを1回復する(最大8)	黄	17
5	最初の狩人、ゲールマン (Gerhman, The First Hunter)	最終ボス以外のボスおよびモンスターの血の遺志トークンを2個追加する。(敵のライフが+2)	黄	14

■ボス

No.	名称	効果	ダイス	ライフ
1	聖職者の獣 (Cleric Beast)	ハンターはカードによってダメージを防ぐことはできない (軽減含む)	赤	7
2	ガスコイン神父 (Father Gascoigne)	ラウンド終了時に、ガスコイン神父にダメージを与えた武器カードはゲームから除外される	赤	8
3	ヘムウィックの魔女 (The Witch of Hemwick)	レベル3以上のトロフィーを持たないハンターが、ヘムウィックの魔女にダメージを与えた場合、好きなトロフィーを1つ獲得する Hunters with no Trophies above level 3 claim 1 Trophy of their choice if they inflict any damage to this.	緑	9
4	再誕者 (The One Reborn)	再誕者にダメージを与える各ハンターは追加で2つの血の遺志トークンを得る。	黄	11
5	旧主の番犬 (Watch Dog of the Old Lords)	射撃武器カードは旧主の番犬に対して1ダメージしか与えられない	赤	12
6	殉教者ローゲリウス (Martyr Logarius)	殉教者ローゲリウスを殺す際に、ダメージを与えたハンターは、追加で好きなトロフィーを獲得する(殺したハンター以外) Each Hunter that helps kill this claims an additional Trophy of any type.	黄	13
7	星の娘、エーブリエタース (Ebrietas)	星の娘、エーブリエタースに近接武器カードでダメージを与えた場合、あなたの左のハンターにもダメージを与える。	黄	8

■モンスター

No.	名称	効果	ダイス	ライフ
1	獣狩りの群集 (Huntsman)	モンスター公開時: 血の遺志トークンがもっとも少ないハンターは血の遺志トークンを3個得る	緑	4
2	獣狩りの下男 (Huntsman's Minion)	-	赤	7
3	解体人 (Executioner)	モンスター逃走時: 各ハンターに「収集した血の遺志」にある血の遺志トークンの数だけダメージを与える	黄	5
4	屍肉カラス (Carrion Crows)	-	緑	7
5	狂犬 (Rabid Dogs)	モンスター逃走時: 各ハンターに2ダメージ	黄	5
6	人喰い豚 (Maneater Boar)	モンスター逃走時: 各ハンターは最大のタイプのトロフィーを1個失う	赤	3
7	罹患者の獣 (Scourge Beast)	モンスター公開時: 最も多くカードを持っているハンターは2ダメージ	赤	6
8	獣患者 (Beast Patient)	モンスター公開時: 各ハンターに1ダメージ	緑	4
9	教会の使い (Church Servant)	モンスター公開時: 血の遺志トークンがもっとも少ないハンターは血の遺志トークンを2個得る	緑	5
10	瞳の苗床 (Garden of Eyes)	-	黄	7
11	学徒 (Scholars)	モンスター公開時: 各ハンターは順番に公開されているハンターアップグレードカードを取得する。取得後、取得数分をハンターアップグレードデッキから公開する(補充する)	緑	3
12	最後の学徒、ユリエ (Yurie, The Last Scholar)	モンスター公開時: 血の遺志トークンがもっとも少ないハンターは血の遺志トークンを3個得る	赤	3
13	カインハーストの鎧 (Bloody Crow of Cainhurst)	-	赤	6
14	獣憑き (Beast-Possessed Soul)	-	黄	7
15	星界からの使者 (Celestial Emissary)	モンスター公開時: 各ハンターは順番に公開されているハンターアップグレードカードを取得する。取得後、取得数分をハンターアップグレードデッキから公開する(補充する)	緑	5
16	脳喰らい (Brainsucker)	モンスター逃走時: 各ハンターは武器カードを2枚捨てる	黄	5
17	蛍花 (Fluorescent Flower)	モンスター公開時: 各ハンターに1ダメージ	緑	4
18	ほおずき (Winter Lantern)	モンスター逃走時: 最も血の遺志トークンを持つハンターが殺されます。(no effect if Hunters are tied).	赤	6