

OD ZMIERZCHU DO ŚWITU

Przygotowanie:

- oddziel 3 karty **róż**, resztę **kart polowania** (postacie) potasuj i umieść w zakrytym stosie
- umieść na stole **planszę** (strona A – nowicjusz/dzieci, strona B – standard)
 - odkryte karty róż umieść w labiryncie
 - zakryte żetony premii (**skrzynia**) umieść losowo na każdym polu z kufrem, następnie odkryj je
 - **ze spodu talii** polowania umieść trzy zakryte karty koło **tawerny** (nad morzem)
 - na pierwszym polu **toru nocy** umieść **żeton księżycy**
 - w zamku umieść płytki zamczyska (**kropla krwi**, w zależności od liczby graczy od góry: 10, 8, 6, 4, 2)
 - potasuj **płytki zadań** (dla mniej niż 5 graczy odrzuć oznaczone 5+),
 - 2 losowe płytki z **beżowym** tłem umieść obok róż, **resztę odrzuć**
 - każdy z graczy zostawia sobie 1 z 2 losowo wybranych płytek pozostałych zadań
 - w kryptach umieść losowo zakryte płytki zadań (6 w górach (1), 5 na równinach (3), 4 w lesie (1))
- utwórz **tor polowania** (+1 więcej wierszy niż liczba graczy)
 - umieść po jednej karcie polowania w pierwszej kolumnie od lewej
- każdy z graczy:
 - wybiera **wampira**, bierze jego planszę, talię startową, a znacznik i żeton punktacji umieszcza na torze punktacji
 - tasuje talię startową i dobiera do ręki 3 karty
- ułoż w zamku znaczniki graczy według punktacji szybkości z kart z ręki (najszybszy na dole)

Dążymy do tego, żeby:

- zdobywać punkty za upolowanych ludzi, uważając na słabe postaci i zyskiwać chowańców
- zyskać bonusy za wykonane dodatkowe zadania oraz za zdobyte róże
- tak zaplanować podróż, żeby wrócić przed świtem

W swojej turze:

- **kolejność tur** od drugiej rundy zależy od położenia graczy:
 - gdy są na różnych obszarach: kolejno 1) las, 2) równiny, 3) góry, 4) cmentarz, 5) zamek
 - gdy są na tym samym obszarze: kolejno 1) ścieżka, 2) tory kolejowe, 3) statek
 - gdy są na tym samym szlaku: kolejno 1) gracz znajdujący się najdalej od zamku
 - gdy są na tym samym polu: kolejno 1) żeton na górze
- gracz zagrywa wszystkie karty z ręki w dowolnej kolejności, następnie następuje:
 - 1) aktywowanie efektów **odrzuć/dobierania**
 - jeżeli na karcie jest zapis „możesz dobrać” (ikona stosu kart z X) albo „możesz odrzucić” (ikona z X)
 - 2) obliczenie **szybkości** ze wszystkich kart i zużycie jej na:
 - a) **ruch** (nie jest obowiązkowy)
 - przy braku ruchu efekt końcowego pola nie jest aktywowany
 - jeżeli na polu końcowym są już wampiry, można je **przegnać** (odepchnąć na kolejne sąsiednie pola), z wyjątkiem obszarów cmentarza i zamku
 - ruch jest zawsze w jednym kierunku
 - na koniec ruchu aktywowane jest pole końcowe:
 - **zamczysko**: po powrocie nie można już opuścić, nie można polować, zabranie płytki krwi
 - **cmentarz**: nie można polować
 - **krypta**: dobór wybranego przez siebie zadania z dostępnych
 - można wymienić posiadane zadania na inne dostępne w kryptcie
 - **labirynt**: zabranie max. 1 róży (liczy się **jednocześnie** jako polowanie)
 - **targ** (biały), **kościół** (żółty), **ratusz** (niebieski), **koszary** (czerwony): gracz może odrzucić ze swojej talii 1 człowieka w podanym kolorze kategorii
 - **statek**: nie można polować
 - **tawerna**: można zabrać wszystkie karty z tawerny (za 2 szybkości)
 - **studnia**: można polować dwukrotnie (drugie za 1 szybkość)
 - **premia**:
 - **zawsze +2 pkt** oraz zdobycie żetonu premii do jednorazowego wykorzystania:
 - duchowni, żołnierze, wieśniacy, szlachcice (liczą się jak dodatkowy człowiek tego typu), dodatkowa prędkość, dodatkowe polowanie, dodatkowe punkty, parasol (daje dodatkową turę na powrót w 15 rundzie), zdobądź zadanie, odrzuć i dobierz kartę, dobierz kartę i wyłoś przed siebie do kart bieżącej tury
 - b) **polowanie** (raz na turę, po ruchu)
 - zapłacić **koszt** podany na górze planszy polowania żeby zabrać wszystkie karty z dowolnego wiersza
 - dodaj sobie punkty za upolowanych ludzi do toru punktacji
 - za upolowanego człowieka **na równinach** jest dodatkowo +1 punkt, **w lesie** +2 punkty

- dodaj upolowane karty do stosu kart odrzuconych

3) po zakończeniu swojej **tury** gracz:

- odwraca swój żeton na stronę pustą
- odrzuca wszystkie niewykorzystane karty niestałe
- aktywuje efekty końca tury

4) po zakończeniu **rundy** (tur wszystkich graczy) gracze:

- odwracają żetony na stronę postaci
- dobierają trzy karty
- przesuwają ksiezyca
- przesuwają karty na torze polowania o 1 w prawo
- rozkładają nowe karty polowania w pierwszej kolumnie
- dodają min. 1 kartę do tawerny (muszą być co najmniej 3)

Koniec gry:

- gdy nadejdzie 15 tura (świt)

Punktacja:

- za zakończenie gry poza zamkiem i cmentarzem: **śmierć** postaci
- za zakończenie gry na cmentarzu -5 pkt
- za efekt z posiadanych kart na koniec gry +N pkt
- zdobyte w trakcie gry punkty +N pkt

Pamiętaj:

- w grze jest pięć rodzajów terenu: **zamek**, **cmentarz**, **góry** (ze śniegiem), **równiny** (wybrzeże), **las**
- tryb **nowicjusza**:
 - pozwala zakończyć grę również w górach, nie tylko w zamku/na cmentarzu pod zamkiem
 - na starcie kładzie się na górze stosu kart polowania 2N+2 losowych kart **z literą A** (N to liczba graczy)
 - jest szereg zasad ułatwiających
- **rodzaje** kart postaci:
 - ludzie (przynoszą punkty, często spowalniają)
 - chowańcy (karta stała)
 - moce (dodatkowe umiejętności)
 - róże (karta stała, epik)
- **efekty** kart postaci:
 - **piwo** (wampir przenosi się o 4 pola w kierunku labiryntu bez aktywowania docelowego pola po czym gra dalej),
 - **ludzik w brzuchu**/pochłonięcie (1 człowiek zostaje usunięty z talii gracza, ale liczy się na koniec – pozwala na odrzucenie słabych kart),
 - **zwinność** (do upolowania kart z takim człowiekiem trzeba wydać +1 szybkości więcej),
 - **skrzydła**/stadność (gracz po upolowaniu dobiera +1 kartę ze stosu polowania),
 - **woda święcona** (przy wyłożonym takim człowieku nie można polować ani zrywać róży),
 - **zadanie**/inspiracja (dobranie dodatkowego zadania),
 - **gotowość** (karta po dobraniu może od razu zostać zagrana),
 - **powolność** (karta trafia od razu do 2 kolumny),
 - **papryczka**/pikantność (wampir musi wydawać szybkość na dostanie się do najbliższej studni do czasu aż tam nie dotrze)