

NIGHTFALL

EDYCJA POLSKA

Podręcznik do gry
wersja 1.01



„Hej, Marcus, myślę o wyjeździe na zachód, może do Chicago. Masz numer do tego wampira Sandsa? Ponoć jest tam grubą rybą, zna wilki i w ogóle – mówią nawet, że ma zamiar na podmiejski cmentarz, na którym jeszcze nikt nie wstał z grobu. Idealne miejsce na rekrutację. Jeśli się tam wybierasz, zadzwoń do mnie. Możesz też dzwonić do Lilith, bo chyba najpierw podłączę się do niej. Zostawię ci jakiegoś nieruszonego.”

– wiadomość głosowa na sekretarce telefonu komórkowego Marcusa Totha

Spis treści

<i>Nocne starcie – Oni</i>	3
Witaj w grze <i>Nightfall</i>	7
Zawartość pudełka.....	7
Przygotowanie do gry.....	8
Jak grać	10
Przegląd.....	10
Anatomia kart.....	11
Podstawy gry <i>Nightfall</i>	12
Rozgrywanie tury	16
Faza walki	17
Faza łańcucha	21
Faza nabywania	26
Faza sprzątania	27
Koniec gry.....	28
Adnotacje	29
Warianty	29
Leksykon gry <i>Nightfall</i>	29
FAQ	32
Twórcy.....	34
<i>Nocne starcie – My</i>	36
Pomoc gracza	39
Karty w niniejszym zestawie	39

NOCNE STARCIE: ONI

Kenneth Hite

Ponad krętą drogą, na skórzastych skrzydłach kołował Franz Orlok, przyglądając się słabnącym ludziom. Ustawili się w obronnej formacji w kłociach za łańcuchowym parkanem. Ustawili tam pic-kupa, furgonetkę, kilka betonowych szykan z autostrady, a nawet przyczepę. Skoszona trawa i droga stanowa zapewniały szerokie, otwarte pole do ostrzału. Widział błyskające w ciemności lufy strzelającej broni, słyszał wysokie terkotanie karabinów i głębsze, hu-czące wystrzały strzelb. Czuł również mied-ziano-pieprzny zapach krwi rannych.

Ghule rozerwały płot jakiś kwadrans temu. Przez ostatnie dziesięć minut Franz słyszał coraz mniej wystrzałów i czuł więcej i więcej krwi.

Wreszcie wykręcił i zawrócił, nurkując z nocnego nieba wprost w gęstwinę błysków, gdzie garstka ludzi w pikowanych kurtkach i kamizelkach w moro ostrzeliwała bez prze-rwy atakujące ich martwe istoty. Ghule pada-ły od strzałów w głowy zupełnie jak zombi w filmowych horrorach.

Wtedy Orlok uderzył nadlatując cicho znad furgonetki i rozerwał gardło chłopca o róż-żowych policzkach. Krew bryzgnęła na ko-szulkę Falconów. Woń rozlała się w nocnym powietrzu, a Franz niemal natychmiast upił się nią, rwąc i dżgając pazurami w ekstazie zabijania. Pośród zwierzyny nikt nie miał pod ręką kołka. Nawet gdyby ludzie mieli siekiery, żaden nie zdołałby sięgnąć mu do gardła, nim Franz nie rozerwałby ludzkiej szyi. Wampi-ryczna prędkość dawała mu tę pewność.

Jednak nawet wykorzystując ową prę-dkość, przy śpiewie głodnych mięśni i z noz-drzami rozszerzonymi od zapachu krwi, Franz potrzebował trochę czasu, by zabić całą szóstkę. Może i postrzały leczą się

w klika sekund, może i rany od cięć zasklepiają się niemal w mgnieniu oka, ale suma tych „sekund” i „mgnień” zaczynała rosnać. Jeden z ludzi strzelił do Franza z Magnum kaliber .357 z odległości tak małej, że Orlokiem szarpnęło na prawie trzy metry – choć jego nowe ciało było dużo mocniejsze, to – by latać – musiało być również nieco lżejsze. Franz znał wampiry, które potrafiły otrząsnąć się i z takich obrażeń, ale one... nie potrafiły latać.

Niektóre z tych wampirów już się zbliżyły, przeskakując nad ciężarówkami i odrzucając na boki betonowe szykany. Nie znajdowały już jednak niczego żywego, czym mogłyby się najeść. Ludzie, którzy bronili furgonetki postarali się, by reszta zwierzyny miała dość czasu na cofnięcie się z parkingu do kompleksu mieszkalnego.

Czy było go jednak dość, by powstrzymać zgraję wampirów, które od oparów krwi stały się ucieleśnieniem przeraźliwie szybkiej grozy? Na to czasu było za mało. Gdy Orlok formował jeszcze myśl, już ujrzał jak prowadzące zgraję wampiry rozrywają drzwi i wpadają do centrum rekreacyjnego, w którym być może jeszcze niedawno ludzie zbierali się, by zagrać w bilard lub pooglądać razem telewizję. Wampiry przedarły się do budynku, jakby był zrobiony z papieru i zabrały się za przyjemną czynność wyrywania ludzi z gniazd – jedna rodzina po drugiej. Zupełnie jakby zabierały się za pudełko czekoladek, zjadając po kolei smakowite kaski – jak to zwykł czynić Franz, gdy był jeszcze człowiekiem.

Centrum eksplodowało.

Słup ognia buchnął ku górze, niemal spopielając Orloka w locie. Ludzie rzeczywiście robili coś w centrum rekreacyjnym – i bynajmniej nie grali w bilard! Nie, oni bawili się tam zapałkami. W nagłym fortissimo, wycie w budynku zmieniło się z triumfalnego w agonálne. Ładunki

zapalające zabiły wszystkie wampiry – prawie wszystkie – przypomniał sobie Orlok. W obecnej chwili sam się nie palił – nie zauważył też, by Travail wpadł w krwawy amok. Uniósł się wyżej, by lepiej przyjrzeć się sytuacji. Nie było to trudne, bo nocne niebo już się rozgrzało.

Od frontu kompleksu płonął cały pas ziemi. To pewnie instalacja gazowa – pomyślał Orlok. Przez jakiś czas będzie się jeszcze palić. Sam środek linii powoli zmienił się z kuli ognia w prawdziwe piekło. Zza ognia Orlok usłyszał strzały. Nie padały często. Zapewne ktoś celował w niego.

Orlok chciał dobrać się do innych budynków, do tych, w których byli ludzie – tam mógłby znaleźć najświeższe mięso – ale ciąg gorącego powietrza był zbyt silny. Snajperski ostrzał okazywał się na dodatek odrobinę zbyt celny, a mógł stać się jeszcze groźniejszy, jeśli ludzie zachomikowali jakieś pociski zapalające. Wystrzelili większość z nich w ghule, ale nigdy nic nie wiadomo. Franz Orlok był pewien jednego – nie zbudził się po Zmierzchu nieśmiertelnym tylko po to, by spłonąć kilka tygodni później. Dlatego kolejny wzlot zmienił w beczkę i wylądował na furgonetce, gdzie zamyślony Travail przesuwiał palcami po poplamionych krwią fotelach. – Chyba za szybko nie przejdziemy przez ten ogień, Travail.

Na twarzy drugiego wampira pojawił się błysk dzikiej furii. Błysnął na tak krótko, że Franz nawet nie zdołał stwierdzić, czy bardziej rozżłócił go ogień, czy może sposób, w jaki



Orlok wykorzystał nazwisko Sir Johna Travail. Ten ukrył grymas, udając, że przygląda się krwi, która zasycha mu pod szponami, a potem podniósł wzrok.

– Dobrze, zatem chcę, byś poleciał nad autostradę i odnalazł watahę wilkołaków, którą minęliśmy jakiś czas temu. Znajdź ją i sprowadź tutaj. Powiedz im, że jest tu świeże mięso, które mogą sobie wziąć, o ile zdołają je zdobyć. Wilki zawsze szczekają o tym, jakie to są twarde, niech więc to udowodnią.

Orlok zadrżał przez chwilę. Regeneracja nie sprawowała się najlepiej, gdy jakiś wilkoławy popapraniec wyrwał ci ręce i odrzucił na sto metrów. Franz postanowił zapamiętać, że nie należy złościć sir Johna Travail, ale i tak uznał, że musi powiedzieć coś, co może uchroni go od tego horroru.

– Ale Tra... sir Johnie, nawet jeśli się tu zjawia, to zjedzą wszystko. Nie zostanie dla nas ani kropla krwi, poza tą, którą dotychczas udało nam się zdobyć.

Nie żeby zostało nas zbyt wielu do jej podziału – pomyślał jeszcze, ale nic nie powiedział.

Travail zaczął spoglądać jednostajnie na Franza, aż ten spuścił wzrok. Potem sir John przemówił głosem tak lodowatym, że wspomnienia o gorącym ciągu powietrza zupełnie opuściło ciało Orloka.

– Nie chodzi o krew. Chodzi o naszą dominację nad tym ludzkim bytłem... a jeśli wilkołaki przybędą na nasze wezwanie, gdy wezwiemy je tu na kolację... to będziemy dominować również nad watahą. Uznaj to za lekcję tego, jak nieśmiertelny korzysta z cierpliwości, Franza Orlok. To lekcja, którą sami musimy opanować i którą przekazujemy ludziom. Chcemy, by dobrze ją znali. – Głos Travaila stawał się jeszcze zimniejszy, szczękając niczym stal na kości w środku zimy. – Możemy poczekać. Ogień się wypali, a ranek już nigdy nie nadejdzie.

Witaj w grze Nightfall!

Ty i twoi przeciwnicy będziecie kontrolować przerażających popleczników – istoty, które już dawno uznano za mityczne – w celu zniszczenia przeciwników. Twoi słudzy i tve czyny mają służyć zadaniu wrogom obrażeń i wyłonieniu tylko jednego z graczy, zdolnego przejąć władzę w okrutnym, mrocznym świecie. Zwycięży ten, który – gdy kurz już opadnie – okaże się najsilniejszy!

Zawartość pudełka:

- 228 kart rozkazów (60 sługusów startowych, 84 dodatkowych sługusów oraz 84 akcje),
- 60 kart obrażeń,
- 24 karty do draftu,
- 31 zakładek do kart (pomagających w zorganizowaniu kart),
- 3 dodatkowe zakładki (na karty promocyjne),
- Niniejsza instrukcja.

Przygotowanie

Rozpakowywanie gry

Podziel karty obrażeń, karty z napisem „DRAFT” oraz karty rozkazów na oddzielne talie. Karty obrażeń (widoczne po prawej stronie) poznasz po typie (ugryzienie, poparzenie i krwawienie), dziurach po kulach i plamach krwi. Karty do draftu (niżej, po prawej stronie) mają nałożony na ilustrację napis „DRAFT”.

Następnie podziel karty rozkazów według nazw. Po-



winno powstać 30 stosów kart rozkazów: 18 sługusów i 12 akcji.

Znajdź 6 talii sługusów startowych. Każda z tych talii powinna składać się z 10 kart. Nazwy kart wydrukowano w kolorze żółtym, a koszt każdej z nich wynosi 0. Sługusi startowi to: **„Ciężki Dym”, Charlotte Reyes, Wściekły upiór, „Genezis Jeden”, J. J. McTeague** oraz **Yuri Koroviev**.

Skorzystaj z tych kart, by utworzyć dwunastokartowe talie startowe. W każdej z nich powinny się znaleźć po dwie karty każdego ze sługusów startowych.

Włóż karty obrażeń, karty do draftu, sługusów (12), akcje (12) oraz talie startowe (5) do pudełka, korzystając z dołączonych zakładek do kart w dowolnym, odpowiadającym ci porządku. Skoro udało ci się wszystko rozpakować, świat *Nightfall* już na ciebie czeka!

Przygotowanie do gry

Przetasuj wszystkie karty obrażeń i umieść je w zakrytym stosie w pobliżu środka stołu. Odlicz ze stosu tyle kart, ilu jest graczy razy dziesięć (np. 30 kart w przypadku gry trzyosobowej) i ułóż je w odkrytym stosie na zakrytej talii obrażeń.

Każdy z graczy otrzymuje talię startową, która powinna składać się z dwóch kart każdego ze sługusów startowych. Pozostałe talie startowe nie będą potrzebne w czasie gry.

Potasuj wszystkie karty do draftu i rozdaj każdemu graczowi po cztery z nich. Pozostałe karty odłóż na bok w zakrytym stosie.

Każdy z graczy wybiera jedną ze swoich kart i kładzie ją zakrytą przed sobą. Ta karta określi pierwszy stos w prywatnym archiwum gracza. Pozostałe 3 karty każdy z graczy podaje w lewo.

Każdy z graczy wybiera kolejną kartę z tych trzech, które właśnie otrzymał, a następnie umieszcza ją zakrytą na pierwszej zachowanej przez siebie karcie. Będzie ona stanowiła drugi stos w prywatnym archiwum. Pozostałe dwie karty każdy z graczy podaje w lewo.

Każdy z graczy wybiera jedną z dwóch kart i umieszcza ją zakrytą w pobliżu środka stołu, tworząc po jednym archiwum wspólnym. Ostatnia karta pozostała w ręku każdego gracza wraca do pudełka z grą.

Weź talię kart do draftu i wylosuj tyle kart, by uzupełnić liczbę wspólnych archiwum do ośmiu. Pozostałe karty do draftu odłóż do pudełka.

Ujawnij wszystkie karty w archiwach prywatnych i wspólnych. Każdą z kart do draftu zastąp odpowiednim stosem siedmiu kart, tworząc tym samym archiwa. Karty do draftu nie są potrzebne w czasie gry – pomagają jedynie przy przygotowaniu do rozgrywki. Po rozłożeniu archiwów, włóż je z powrotem do pudełka. Trzymaj karty rozkazów w oddzielnych stosach, rozdzielonych wedle nazw

DRAFT ALTERNATYWNY

W GRACH DLA DWÓCH OSÓB, POLECAMY
NASTĘPUJĄCĄ METODĘ DRAFTU:
PIERWSZA KARTA – USUWANA Z GRY.
DRUGA I TRZECIA KARTA – ARCHIWUM
PRYWATNE.
OSTATNIA KARTA – ARCHIWA WSPÓLNE.

SZYBKI START

JEŚLI CHCESZ POMINĄĆ FAZĘ DRAFTU,
ROZDAJ GRACZOM PO JEDNYM Z PONIŻSZYCH
ZESTAWÓW PRYWATNYCH ARCHIWÓW:
ALTON HICKMAN + WEZWANIE GHULI
MORDERCZY CHWYT + IVAN RADINSKI
KRWAWA FURIA + LILITH LAWRENCE
ATAK Z FLANKI + FRANZ ORLOK
PONURE OBLĘŻENIE + VULKO
MARCUS TOTH + GRZYŻ I RWIJ

i upewnij się, że archiwa prywatne zostały oddzielone od wspólnych. Gracze w czasie rozgrywki będą mogli dodawać te karty do swoich talii.

Każdy z graczy tasuje swoją talię startową i ciągnie pięć kart, tworząc swoją pierwszą rękę. Wybierzcie pierwszego gracza dowolnym sposobem, na który zgodzą się wszyscy uczestnicy gry.

Jesteście gotowi, by zagrać w *Nightfall*!

Jak grać

Nightfall to gra dziejąca się w niedalekiej przyszłości – gra o niezachwianych ludziach i o zaciekłych istotach z opowieści grozy, walczących o władanie nad światem spowitym wieczną ciemnością.

Przegląd

Każdy gracz ma własną talię kart, z których korzysta w czasie gry. Talia na początku zawiera dwanaście słabych kart. Aby ją wzmocnić i ulepszyć, należy „nabywać” rozkazy z archiwów prywatnych – czyli z wybranych przez gracza kart – oraz z archiwów wspólnych. Wszyscy gracze mogą nabywać karty z archiwów wspólnych, ale tylko ty możesz nabywać karty ze swoich prywatnych archiwów.

Gra dzieli się na tury, rozgrywane w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara (czyli w lewo). W twojej turze, twoi sługusi zaatakują przeciwników. Następnie, będziesz mieć możliwość stworzenia „łańcucha” rozkazów z ręki. Jednakże, twoi przeciwnicy również mogą dodawać swoje karty, gdy już skończysz swój łańcuch. Następnie, karty zostaną rozegrane w kolejności odwrotnej do tego, jak były zagrywane.

Twoi sługusi i twoje akcje zadają obrażenia przeciwnikom. Gracz, który na koniec rozgrywki ma najmniej obrażeń, dowodzi swojej potęgi i zwycięża!

Anatomia kart

Poniższy diagram przedstawia najważniejsze informacje, podane na każdej z kart do gry *Nightfall*. Zauważ, że karty sługusów (takie jak karta „*Obserwator Dwa*” poniżej) mają siłę oraz żywotność, wydrukowaną na jednym lub na kilku bokach karty. Akcje nie posiadają tych współczynników i oznaczone są ramką w kolorze stalowoszarym.



Podstawy gry Nightfall

W grze *Nightfall* istnieje kilka kluczowych pojęć, które stanowią jej fundament:

Talie, stosy kart odrzuconych, archiwa.

Posiadasz swoją własną talię. Możesz dobierać karty wyłącznie ze swojej talii. Masz również swój własny stos kart odrzuconych. Możesz przeglądać go w dowolnym momencie. Nie wolno ci przeglądać swojej talii. Nie wolno ci przeglądać stosów kart odrzuconych oraz talii innych graczy, chyba że zezwoli ci na to jedna z kart.

Jeśli w dowolnym momencie gry musisz dobrać karty, ale nie masz ich wystarczająco dużo w talii: potasuj stos kart odrzuconych, stwórz nową talię i dociągnij brakujące karty. Jeśli wyczerpiesz talię, ale nie musisz ciągnąć kolejnych kart, nie tasuj stosu kart odrzuconych. Zrobisz to dopiero, gdy zajdzie konieczność dobrania kolejnej karty.

Odrzucone i zniszczone karty odkładaj odkryte na stos kart odrzuconych.

Archiwa wspólne to stosy kart rozkazów nienależących do żadnego z graczy. Możesz pozyskiwać znajdujące się w nich karty w fazie nabywania kart. Archiwa zawsze są odsłonięte i powinny być widoczne dla wszystkich graczy. Istnieją dwa typy archiwów. Osiem stosów na środku stołu to archiwa wspólne, dostępne dla wszystkich graczy. Każdy gracz ma również przed sobą dwa archiwa prywatne. Tylko ty możesz nabywać karty ze swoich prywatnych archiwów.

Karty usuwane opuszczają na stałe grę – nie powracają one do stosu kart odrzuconych, do talii ani do archiwum. To samo dzieje się z usuniętymi obrazieniami.

Ustawienie kart



Karty rozkazów

Twoja talia składa się z kart rozkazów. Istnieją dwa rodzaje rozkazów: słudusi i akcje. Każda karta rozkazu charakteryzuje się kolorem, oznaczonym przez symbol księżyca, znajdujący się w lewym górnym rogu karty. Pod symbolem koloru umieszczono jeden lub dwa mniejsze księżyce. Te symbole oznaczają kolory łączące karty. Na stronie 21 w rozdziale Tworzenie łańcucha znajdziesz wytłumaczenie działania kolorów łączących.



„Nie zakładaj, że dostrzegasz największe zagrożenie. Prawda jest taka, że im większe zagrożenie, tym trudniej je dostrzec...”

Na prawej krawędzi karty rozkazu, znajduje się duża, żółta liczba. Jest to koszt karty, który należy zapłacić w punktach wpływów, aby można ją było nabyć w trakcie swojej tury (więcej informacji znajdziesz w rozdziale Faza nabywania na stronie 26).

Na każdej karcie w grze **Nightfall** znajduje się tekst, który tłumaczy efekty jej działania w momencie zagrania. Jeśli tekst na karcie wydaje się łamać zasady gry, ma on pierwszeństwo przed zasadami.

Tekst, który zaczyna się od słowa: „Łańcuch:” nazywa się tekstem łańcucha. Pojawia się on zarówno na kartach sługusów, jak i na kartach akcji. Efekty tych tekstów rozgrywa się w momencie rozpatrywania karty w łańcuchu. Teksty, które rozpoczynają się od słów: „Twój łańcuch:” rozpatruje się tylko w przypadku, gdy to ty rozpocząłeś łańcuch. Tekst, który rozpoczyna się od słów: „W grze:” pojawia się jedynie na kartach sługusów. Rozpatruje się go po rozegraniu karty, gdy sługus już znajdzie się na stole.

Przyjazne i wrogie

Twoje prywatne archiwa, a także sługusi, których kontrolujesz, zagrywane przez ciebie rozkazy oraz tekst na wszystkich tych kartach jest uznawany za przyjazny względem ciebie. Prywatne archiwa, sługusi, rozkazy oraz teksty należące do innych graczy, uznawane są za wrogie.

Archiwa wspólne nie są ani przyjazne, ani wrogie. Pojedyncze karty ułożone w dowolnym archiwum (zarówno prywatnym, jak i wrogim) nie należą do nikogo i nie są uznawane ani za przyjazne, ani za wrogie.

Sługusi

Karty sługusów reprezentują popleczników, których wprowadzasz do gry pod swoją kontrolą. Poza zwykłymi elementami karty rozkazu, każdy sługus posiada jeszcze wartość siły, znajdującą się w prawym górnym rogu karty.

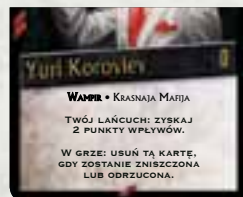
Jest to ilość obrażeń, jaką sługus zadaje w momencie ataku (więcej informacji znajdziesz w rozdziale Faza walki na stronie 17). Każdy ze sługusów opisany jest również słowem kluczowym, wyznaczającym jego przynależność do jednego z gatunków.

Ponadto, każdy ze sługusów ma również żywotność, oznaczającą, ile punktów obrażeń może przyjąć, nim zostanie zniszczony. Żywotność oznaczana jest czerwonymi, skośnymi kreskami. Jej wartość maksymalna znajduje się u góry karty. Sługusi wchodzi do gry z najwyższą wartością żywotności skierowaną ku górze.

Każdy punkt obrażeń zadany sługusowi powoduje, że należy obrócić jego kartę o 90 stopni zgodnie z ruchem wskazówek zegara. To zmniejsza żywotność sługusa (obecnie wyznaczaną przez wartość, znajdującą się u góry) o jeden.

Sługusi startowi

Każdy z graczy rozpoczyna grę z 12 sługusami startowymi w talii. Można ich zidentyfikować dzięki żółtemu kolorowi tytułu karty. Sługusi startowi mają koszt nabycia równy 0 – znajduje się on tuż obok nazwy karty.



Na karcie każdego ze sługusów startowych znajduje się tekst: „usuń tę kartę, gdy zostanie odrzucona lub zniszczona” lub: „usuń, gdy zostanie zniszczona”. Usuwane karty nie trafiają na stos kart odrzuconych – na stałe opuszczają grę. Dlatego, o ile nie zmieni tego efekt działania jakiejś karty, sługus startowy tylko raz zostanie umieszczony w grze – po jego zniszczeniu lub odrzuceniu, usuń go z niej na stałe.

Wybrany cel

Niektóre karty rozkazów wymagają wybrania konkretnego gracza, sługusa, archiwum, karty rany lub rozkazu w ramach rozpatrywanego efektu. Tekst na takiej karcie zawsze korzysta ze słowa: „wybrana” lub „wybrany”. Nigdy nie możesz jednak



„... Jednakże, eliminacja pomniejszych zagrożeń to wspinały sposób spędzania wolnego czasu.”

– „Indygo Sześć”, notka zamieszczona na stronie www.hunting-by-night.com

GŁOS WILKOŁAKA

[ZIDENT. JAKO SAMIEC ALFA „WIELKI DUCH”]:

Powiedziałeś: „wchodzisz pierwszy”. Wataha właśnie taki ma plan.

„wybierać” kart w ręku lub w talii.

Karty, które nie wymagają dokonania wyboru (np. „zadaj obrażenia wszystkim sługusom startowym”), nie obierają za cel pojedynczych sługusów czy graczy. Wszelkie efekty, które uniemożliwiają wybieranie lub je modyfikują, nie działają na takie karty.

Wydarzenia równoczesne

W grze *Nightfall* nic nie dzieje się równocześnie, choć czasem tekst na kartach może tworzyć wrażenie równoczesnego rozgrywania pewnych akcji. Jeśli kilka wydarzeń miałyby rozegrać się równocześnie, gracz, którego karta wywołała taką sytuację wybiera ich kolejność. Na przykład, jeśli karta zadaje obrażenia każdemu graczowi, ten gracz, który zagrał kartę, może wybrać kolejność, w jakiej graczom zostaną zadane te obrażenia.

Rozgrywanie tury

Gracze rozgrywają tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara. W swojej turze rozgrywasz cztery fazy. Każdą fazę należy ukończyć przed przystąpieniem do kolejnej. Wszystkie fazy należy rozegrać w poniższej kolejności:

Faza walki

Wszyscy twoi sługusi w grze muszą zaatakować innych graczy. Po rozpatrzeniu ataków, odrzuć wszystkich swoich sługusów z gry.

Faza łańcucha

Możesz stworzyć łańcuch rozkazów poprzez zagranie karty i ewentualne połączenie jej z dodatkowymi kartami. Po zakończeniu twojego łańcucha, twoi przeciwnicy mogą wydłużyć go przez dodanie własnych kart.

Faza nabywania

Możesz nabywać karty z archiwum wspólnego lub ze swoich archiwów prywatnych poprzez wydawanie punktów wpływów.

Faza sprzątania

Musisz dobrać karty i możesz rozpatrzyć jeden efekt rany. Kończą się efekty wszystkich kart.

Gdy zakończysz już wszystkie cztery fazy, kończy się twoja tura. Swoją turę rozpoczyna gracz, który siedzi po twojej lewej stronie.



Faza walki

Jeśli masz w grze jakichkolwiek sługusów, na początku swojej tury musisz wykorzystać ich wszystkich do ataku na innych graczy. Każdy sługus atakuje jednego z twoich przeciwników. Możesz wysłać po kilku sługusów do walki z tym samym przeciwnikiem lub podzielić atakujących sługusów pomiędzy innych graczy wedle własnego uznania.

Wszystkich atakujących musisz wysłać do walki równocześnie. Kiedy już wyznaczysz wszystkich atakujących, rozpatrz kolejne walki w wybranej przez siebie kolejności.

*Przykład: nadchodzi tura Andrzeja, mającego przed sobą trzech sługusów: **Vulka**, **Ivana Radinskiego** oraz „**Wielkiego Ducha**”. Postrawia wysłać **Vulka** i **Ivana Radinskiego** do ataku na Bartka, a „**Wielkiego Ducha**” do ataku na Justynę.*

Jeśli obrońca ma w grze sługusów, może wyznaczyć jednego lub więcej z nich do blokowania atakujących sługusów. Blokujący sługus może blokować wyłącznie jednego atakującego sługusa.

Jednakże, kilku broniących sługusów może blokować pojedynczego atakującego sługusa.

Przykład: Bartek również kontroluje trzech sługusów. Przydziela „Indygo Sześć” oraz Altona Hickmana do blokowania Ivana Radzkiego, a Zacharias Sandsa do blokowania Vulka. Justyna nie ma w grze sługusów, więc atak „Wielkiego Ducha” w ogóle nie zostanie zablokowany.

Każdy z atakujących sługusów zadaje obrażenia równe swojej sile. Jeśli atakujący sługus zostanie zablokowany, zadaje obrażenia blokującemu sługusowi. Jeśli blokujących sługusów jest kilku, obrońca wybiera kolejność, w jakiej będą im zadawane obrażenia. Jeden sługus musi przyjąć na siebie maksymalną ilość obrażeń (przyjmuje je, póki całość obrażeń nie zostanie zadana lub póki sługus nie zostanie zniszczony), zanim kolejnemu z blokujących sługusów zostaną zadane obrażenia.

Broniący się gracz otrzymuje jedną ranę za każdy punkt obrażeń, który nie zostanie zadany blokującym sługusom.

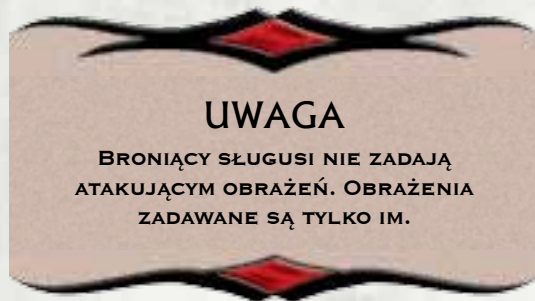
Przykład: Bartek decyduje, w jakiej kolejności jego sługusi będą blokować atakującego Ivana Radzkiego (który ma 4 siły). Chce pozostawić sobie Altona Hickmana, by nim później zaatakować, więc najpierw wybiera „Indygo Sześć” na blokującego. „Indygo Sześć” ma 2 punkty żywotności, więc po przyjęciu dwóch obrażeń, zostaje zniszczony (trafia na stos kart odrzuconych Bartka). Pozostałe dwa obrażenia Ivana Radzkiego zadawane są Altonowi Hickmanowi. Bartek obraca kartę Altona Hickmana o 180 stopni, zmniejszając jego żywotność do jednego punktu.

Tymczasem, Vulk ma siłę 3. Zacharias Sands, który go blokował ma 2 punkty żywotności, więc Zacharias Sands zostaje zniszczony, a pozostałe 1 obrażenie zostaje zadane Bartkowi.

Zadawanie obrażeń sługusom

Obecna żywotność sługusa przedstawiona jest w postaci pochylonych kresiek na górnej krawędzi karty. Każdy punkt obrażeń zmniejsza żywotność sługusa o jeden punkt. Kiedy sługus traci punkt żywotności, obracasz jego kartę o 90 stopni w stronę zgodną z ruchem wskazówek zegara. Jeśli obrót spowoduje, że sługusowi skończą się punkty żywotności (czyli dokonasz kolejnego obrotu ze strony karty z jedną kreską), zostaje on zniszczony i trafia na twój stos kart odrzuconych.

Niektóre karty przywracają żywotność – aby przywrócić żywotność sługusowi, obróć jego kartę w stronę przeciwną do ruchu wskazówek zegara.



Zadawanie obrażeń graczom

Gracze nie mają żywotności. Zamiast tego, otrzymują karty ran, które reprezentują zadane graczowi obrażenia. Kiedy otrzymujesz obrażenia, za każde z nich, przenieś jedną kartę ze stosu ran na swój stos kart odrzuconych. Zawsze umieszczaj swoje rany na szczycie stosu kart odrzuconych.

Przykład: „*Wielki Duch*” Andrzeja atakuje Justynę i nie zostaje zablokowany, więc wszystkie obrażenia zadaje bezpośrednio pechowej graczce. Justyna otrzymuje 5 kart ran ze szczytu stosu i umieszcza je na szczycie swojego stosu kart odrzuconych!

Blokowanie obrażeń bezpośrednich

Pewna liczba sługusów – na przykład Vulko – ma możliwość blokowania w grze obrażeń zadanych bezpośrednio kontrolującemu je graczowi. Zawierają się w nich obrażenia zadawane z efektów łańcucha oraz obrażenia, które omijają blokujących sługusów w czasie ataku na gracza. Karty sługusów posiadających taką zdolność mają napisane na karcie: „ta karta blokuje zadane Ci obrażenia”. Jeśli masz w grze taką kartę w momencie zadawania Ci obrażeń, taki sługus musi je blokować tak, jakby blokował atakującego sługusa.

Tacy sługusi nie działają, jeśli w wyniku działania karty „otrzymujesz karty ran”.

Odrzucanie sługusów

Po rozpatrzeniu wszystkich obrażeń, musisz odrzucić wszystkich swoich sługusów z gry. Na tym kończy się twoja faza walki.

Uwaga: niektórzy sługusi, tacy jak „*Ciężki Dym*”, nie zostają odrzuceni na koniec fazy walki. Na kartach takich sługusów widnieje tekst: „ta karta pozostaje w grze, póki nie zostanie zniszczona”.

Faza łańcucha

Kiedy rozpatrzysz wszystkie swoje ataki, możesz zagrywać rozkazy z ręki. Możesz w ten sposób wprowadzać do gry sługusów, zadawać obrażenia wrogim graczom lub sługusom, a także na różne inne sposoby wspomagać swoje dążenia do zwycięstwa.



Tworzenie łańcucha

Karty rozkazów zagrywa się z ręki tak, by utworzyły łańcuch. Łańcuch to jedna lub więcej zagranych w sekwencji kart.

Na początku swojej fazy łańcucha, możesz zagrać z ręki jedną kartę za darmo, bez jakichkolwiek restrykcji. Takie działanie nazywa się „rozpoczęciem łańcucha”.

Możesz dodawać kolejne karty do łańcucha, ale każda karta, którą zagrywasz, musi łączyć się z poprzednią kartą w łańcuchu. Każda karta ma symbol dużego księżycy w lewym górnym rogu. Oznacza on kolor karty. Pod symbolem koloru znajdują się dwa mniejsze symbole. Wyznaczają one kolory łączące dla danego rozkazu. Możesz połączyć kartę z łańcuchem, jeśli twoja karta zgadza się z kolorem łączącym ostatniej zagranej w łańcuchu karty.

Przykład: *Alton Hickman* to karta koloru białego. Może zostać połączona tylko z kartą z białym kolorem łączącym. Z kartą *Altona Hickmana* można łączyć w łańcuchu tylko karty czerwone i zielone. Justyna rozpoczyna swój łańcuch, zagrywając *Altona Hickmana* za darmo. Następnie, dodaje *Szaleńczą bijatykę* do łańcucha. Może ją dodać, ponieważ *Szaleńcza bijatyka* to czerwona karta.

Możesz łączyć kartę wyłącznie z ostatnią kartą zagrana w łańcuchu. Nie możesz „przeskoczyć” ostatniej karty, by nowy rozkaz połączyć z którąś z kart zagranych wcześniej.

Kiedy skończysz dodawanie kart do swojego łańcucha, każdy z twoich przeciwników będzie miał szansę dołączenia do niego jednej lub kilku kart z ręki, o ile będzie miał kartę łączącą się z ostatnią kartą w łańcuchu. Rozpocznij od gracza po twojej lewej stronie i kontynuuj zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każda karta dodana do łańcucha musi łączyć się z ostatnim zagrany rozkazem (nawet jeśli został on zagrany przez innego gracza).

Przykład: Andrzej rozpoczyna łańcuch kartą **Blaine Cordell**. Jako że jest to jego jedyna karta, nie może już niczego dodać do łańcucha. Bartek łączy **Franza Orloka** z łańcuchem Andrzeja (może tego dokonać, ponieważ **Franz Orlok** to karta fioletowa i jest to jeden z kolorów łączących na karcie **Blaine Cordell**). Teraz Justyna może dołączyć swojego **Ivana Radńskiego** (biały) do **Franza Orloka** Bartka, a potem dołączyć **Charlotte Reyes** do zagranej przez siebie **Ivana Radńskiego**.

Każdy przeciwnik ma jedną możliwość dołączenia kart do łańcucha. Może dołączyć tyle kart, ile chce zgodnie z regułami dołączania kart do łańcucha. Kiedy każdy z graczy miał już możliwość zagrania kart, łańcuch zostaje zakończony.

Rozpatrywanie łańcucha

Kiedy już wszyscy gracze dołączyli karty do łańcucha lub zrezygnowali z tej możliwości, rozpatruje się wszystkie karty w łańcuchu, rozpoczynając od ostatniej zagranej karty, a kończąc na pierwszej.

Pamiętaj: ostatnia zagrana to pierwsza rozpatrzona.

Rozpocznij od ostatniej karty dołączonej do łańcucha, bez względu na to, który gracz ją zagrał. Rozpatrz w pełni tekst na karcie (tekst, który rozpoczyna się słowem „Łańcuch:” lub słowami

„Twój łańcuch:”). Pamiętaj, że efekty opisane po słowach: „Twój łańcuch:” rozpatrywane są wyłącznie wtedy, gdy zawierająca je karta została zagrana przez osobę rozpoczynającą łańcuch.



Kiedy rozpatrzona zostaje karta sługusa, umieść go przed jego właścicielem.

Sługusi w łańcuchu nie znajdują się „w grze”, dopóki nie rozpatrzy się ich kart. To oznacza, że karty, które działają na sługusów nie mogą wybierać za cel kart sługusów, będących jeszcze w łańcuchu.

Po rozpatrzeniu ostatniej zagranej karty, przejdź do kolejnej karty w łańcuchu. Rozpatruj kolejne karty w kolejności odwrotnej do kolejności ich zagrywania (przechodząc do kolejnych graczy w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara), aż każdy gracz zakończy rozpatrywanie wszystkich zagranych przez siebie kart. Rozpatrz wszystkie rozkazy zagrane przez jednego gracza, zanim zaczniesz rozpatrywać karty kolejnego.

Przykład: ostatnią zagrana kartą była **Charlotte Reyes** Justyny, więc jest również pierwszą rozpatrywaną kartą. Następnie rozpatrywany jest **Ivan Radński**, po którym rozpatruje się zagrane przez Bartka **Franza Orloka**. Wreszcie Andrzej rozpatruje kartę **Blaine Cordell**, kończąc tym samym łańcuch.

Jeśli nie możesz wprowadzić w życie wszystkich efektów tekstu karty (na przykład musisz odrzucić z ręki kartę, ale nie masz już niczego na ręce), wykonaj tyle poleceń, ile możesz. Karta i tak zostanie rozpatrzona, po czym możesz kontynuować rozpatrywanie dalszych kart w łańcuchu.

Musisz rozpatrzyć całość tekstu w łańcuchu, nawet jeśli nie chcesz! Możliwa jest sytuacja, w której jedna z poprzednich kart w łańcuchu zmieniła sytuację w taki sposób, że tekst z twojej karty przestał być dla ciebie korzystny!

Często tekst na karcie nakazuje ci zadać obrażenia graczowi lub sługusowi. Te obrażenia rozpatruje się tak samo jak obrażenia zadane w fazie walki.



Dopalacze

Większość rozkazów zawiera również dopalacz u dołu karty. Po lewej stronie tekstu dopalacza, przedstawiony jest symbol koloru. Jeśli połączysz rozkaz bezpośrednio z kartą tego samego koloru co księżyc obok dopalacza, otrzymujesz premię z niego wynikającą w czasie rozpatrywania karty (pomimo tego, że karta, z którą łączysz się dopalacz jeszcze nie została rozpatrzona).



Przykład: *Szaleńcza bijatyka* ma biały symbol obok tekstu dopalacza. Z racji tego, że Justyna połączyła *Szaleńczą bijatykę* z białą kartą *Altona Hickmana*, musi wykorzystać dopalacz w czasie rozpatrywania karty *Szaleńcza bijatyka*. Usuwa dwie karty z należącego do Andrzeja archiwum *Blaine'a Cordella*, pomimo tego, że zawiera ono już tylko jedną kartę.

Przykładowy łańcuch

W swojej turze, Justyna rozpoczyna łańcuch:

1. Najpierw zagrywa **Altona Hickmana**. **Alton Hickman** ma czerwony i zielony jako kolory łączące.
2. Następnie zagrywa **Szaleńczą bijatykę**. **Szaleńcza bijatyka** jest czerwoną kartą, więc może zostać połączona z **Altonem Hickmanem**. **Szaleńcza bijatyka** ma fioletowy i żółty jako kolory łączące.
3. Justyna decyduje nie dołączać kolejnych kart do łańcucha.
4. Andrzej (który siedzi po lewej stronie Justyny) dodaje **Szkok i trwogę** do łańcucha Justyny. **Szkok i trwoga** to fioletowa karta, więc można ją połączyć z **Szaleńczą bijatyką**.
5. Andrzej decyduje nie dołączać kolejnych kart. Bartek nie dodaje żadnych kart.

Łańcuch został zakończony, a karty rozpatruje się we wstecznej kolejności:

1. Pierwszą rozpatrywaną kartą jest **Szkok i trwoga** Andrzeja. Musi wybrać sługusa, któremu zada 3 obrażenia. Bardzo chciałby zniszczyć **Altona Hickmana** Justyny, ale ta karta jeszcze nie weszła do gry. Zamiast tego, wybiera **Zachariasa Sandsa**, należącego do Bartka.
2. Następnie rozpatruje się **Szaleńczą bijatykę** Justyny. Karta zadaje 2 punkty obrażeń wszystkim sługusom jednego z graczy. Justyna wybiera sługusów Andrzeja.
3. Z racji tego, że **Szaleńcza bijatyka** została połączona z białym rozkazem (**Alton**

„Zaczekajcie z przyglądaniem się swoim ranom aż walka się skończy. Choć to wydaje się oczywiste, rzucanie zapachu świeżej krwi w noc to idealny sposób na to, by do owego końca nie dotrwać.”

– „Indygo Sześć”, notka zamieszczona na stronie www.hunting-by-night.com

Hickman), Justyna korzysta z dopalacza **Szaleńczej bijatyki**: natychmiast usuwa dwie karty z archiwum **Szoku i trwogi** Andrzeja.

4. **Alton Hickman** wreszcie zostaje rozpatrzo-
ny i wchodzi do gry. Justyna umieszcza jego
kartę przed sobą na stole.

Faza nabywania

W tej fazie tury możesz nabywać karty z archi-
wów prywatnych i wspólnych. Rozpoczynasz
każdą turę z dwoma punktami wpływów. Możesz
pozyskać dodatkowe punkty za pomocą efektów
niektórych kart. Możesz również odrzucać karty
z ręki w czasie fazy nabywania – każda odrzuco-
na karta daje ci jeden punkt wpływów. Pamiętaj,
że odrzucanie sługusów startowych w ten sposób
nie usuwa ich, ponieważ nie byli jeszcze w grze.

Możesz odrzucać karty nawet wtedy, gdy nie za-
mierzysz wykorzystać uzyskanych wpływów. W ten
sposób pozbywasz się z ręki niechcianych kart.

Liczba punktów wpływu, jakie trzeba wydać,
by nabyć kartę umieszczoną jest obok nazwy karty.

***Przykład:** Karta **Alton Hickman** kosztuje
3 punkty wpływów. Bartek potrzebuje 3
punktów, by dodać ją do swojej talii. Jako
że zaczyna turę z dwoma punktami, musi
odrzuć tylko jedną kartę z ręki, by mieć
dość punktów wpływów, aby nabyć **Altona
Hickmana**.*

WSKAZÓWKA

UWAŻAJ NA KOLORY ŁĄCZĄCE, KTÓRE
PRZYPADAJĄ CI Z ŁAŃCUCHÓW INNYCH
GRACZY I NABYWAJ KARTY, KTÓRE
ZAPEWNIĄJĄ PRZEJŚCIA OD TYCH KOLORÓW,
DO KOLORÓW POZWALAJĄCYCH NA
TWORZENIE TWOJEGO ŁAŃCUCHA.



Możesz nabyć dowolną ilość kart, włącznie z kil-
koma egzemplarzami tego samego rozkazu, jak długo
posiadasz dość punktów wpływów, by za wszystkie
zapłacić. Wszystkie nabywane karty pobierane są ze
szczytu odpowiedniego stosu archiwum i umieszcza-
ne odkryte na szczycie stosu kart odrzuconych.

Bez odpowiedniego efektu z karty nie możesz na-
bywać rozkazów w turach innych graczy.

Niewykorzystane punkty wpływu znikają wraz
z końcem tury.

**Pamiętaj: wpływy = 2 automatyczne +
wpływy z działania kart + 1 za każdą od-
rzuconą kartę.**

Faza sprzątania

Ostatnia czynność w turze to dobieranie kart. Jeśli
masz na ręce mniej niż 5 kart, musisz dobrać ich tyle,
by na twojej ręce znalazło się 5 kart.

Po dobraniu kart, sprawdź, czy masz na ręce karty
ran. Możesz wykorzystać jeden efekt wydrukowany
na jednej karcie rany, posiadanej na ręku. Nie możesz
korzystać z efektów innych, posiadanych na rękę
kart ran, ani z efektów kart ran dobranych w wyniku
wykorzystania pierwszego efektu z karty rany.

W pierwszym pudełku gry Nightfall istnieje tylko
jeden efekt kart ran, ale wraz z dodatkami pojawiają
się nowe efekty.

Wreszcie, wraz z końcem tury, przestają działać
wszelkie efekty z kart.

***Przykład:** Bartek dobiera 2 karty ran w cza-
sie fazy sprzątania. Odrzuca obie i dobiera
jeszcze 4 karty. Jedną z nich jest kolejna kar-
ta rany, ale z racji tego że już raz korzystał
z efektu karty rany, nie może w tej turze jej
wykorzystać.*

WSKAZÓWKA

NIE MA LIMITU KART NA RĘCE. WIĘKSZA RĘKA POZWALA NA STWORZENIE DŁUŻSZEGO ŁAŃCUCHA, SKORZYSTANIE Z WIĘKSZEJ ILOŚCI DOPALACZY CZY NA ODRZUCENIE WIĘKSZEJ ILOŚCI KART DLA POZYSKANIA WPŁYWÓW. RÓB, CO SIĘ TYLKO DA, BY MIEĆ NA RĘKU WIĘCEJ KART.

Koniec gry

Kiedy ostatnia z odkrytych kart ran zostanie pobrana i trafi do jednego z graczy, gra się kończy. Należy zakończyć rozpatrywanie kart w łańcuchu oraz przyznać obrażenia wynikające z ataków sługusów, w zależności od fazy. Dodatkowe rany oznacza się przez pobranie zakrytych kart ran ze stosu (i ze zbioru usuniętych z gry ran, jeśli zajdzie taka konieczność).

Przykład: Bartek połączył **Morderczy chwyt** z łańcuchem Andrzeja. W momencie rozpatrzenia karty, zadaje 3 obrażenia wybranemu graczowi. Postanawia, że zada obrażenia Justynie. Otrzymuje ona ostatnie 2 odkryte karty ran ze stosu (co oznacza, że gra skończy się wraz z rozpatrzeniem wszystkich kart w łańcuchu). Justyna otrzymuje trzecią ranę z karty **Morderczy chwyt**, więc pobiera również jedną zakrytą kartę rany. Następnie rozpatrywany jest łańcuch Andrzeja.

Każdy z graczy sumuje liczbę kart ran, które posiada w talii, w rękę i na stosie kart odrzuconych. Gracz z najmniejszą ilością kart ran wygrywa!

Jeśli dojdzie do remisu pomiędzy graczami posiadającymi najmniejszą liczbę ran, należy policzyć słowa kluczowe: poparzenia, krwawienia i ugryzienia. Remisujący gracze porównują najwyższe, uzyskane z tego liczenia wartości, a gracz, z najniższą wartością wygrywa. w przypadku ponownego remisu, porównuje się kolejną sumę.

Jeśli wciąż jest remis, osoba siedząca najbliżej prawej strony gracza rozpoczynającego wygrywa. Przykład: Bartek i Justyna mają po 7 ran. Bartek ma 3 ugryzienia, 3 poparzenia i 1 krwawienie. Justyna ma 3 ugryzienia i 4 poparzenia. Jako że Justyna ma 4 najczęściej pojawiające się w jej kartach rany, a Bartek ma tylko 3, to on wygrywa remis i zostaje zwycięzcą.

Adnotacje

Warianty

Sekretne archiwa: nie zastępuj kart do draftu stosami kart rozkazów. Nie odkrywaj tych kart, dopóki nie zechcesz nabyć jednej z ich. Dopiero wtedy zastąp karty do draftu stosami odpowiednich kart z pudełka.

Otwarte archiwa: zamiast ustalać archiwa wspólne po drafcie, zapelnij je pierwszymi ośmioma kartami do draftu, od razu je odkrywając. Następnie rozdaj po trzy karty do draftu każdemu graczowi. Ten wariant daje graczom większą wiedzę, gdy dobierają karty do prywatnych archiwów.

Wspólny grunt: gracze nie posiadają prywatnych archiwów. Zamiast tego, pierwsze dwie karty, które wybiorą w drafcie trafiają do archiwów wspólnych. Niewybrane karty do draftu zostają usunięte z gry.

Puchar końca świata: rozegrajcie serię gier, zapisując liczbę kart ran każdego gracza. Kiedy pierwsza osoba osiągnie liczbę 100 kart ran, zakończcie rozgrywkę. Wygrywa gracz z najmniejszą sumą kart ran.

Leksykon gry Nightfall

Znajdziesz tutaj definicje niektórych terminów pojawiających się w grze Nightfall. Terminy te pojawiają się zarówno w zasadach gry, jak i na kartach. Odwołuj się do poniższej listy w miarę potrzeb.

Akcja: jeden z typów kart rozkazów, rozpatrywany natychmiast w łańcuchu.

Archiwa prywatne: dwa archiwa, z których tylko ty możesz korzystać przy nabywaniu kart.

Archiwa wspólne: 8 znajdujących się w centrum stołu archiwów, z których każdy może nabywać karty.

Archiwum: kilka egzemplarzy tej samej karty ułożone na jednym stosie. Każde archiwum zaczyna z 7 identycznymi kartami.

Atak: wysłanie swoich sługusów, by zaatakowali innych graczy w fazie walki.

Blokowanie: obrona przed atakującymi sługusami innego gracza za pomocą własnych sługusów.

Dobieranie: pobieranie karty ze szczytu talii i dodawanie jej do swojej ręki.

Dopalacz: dodatkowy tekst łańcucha, który działa tylko w połączeniu z odpowiednim kolorem.

Efekt rany: akcja, którą możesz podjąć raz na turę, korzystając z kart ran posiadanych na ręku.

Gracz: jeden z pysznych ludzi, którzy siedzą przy stole. Patrz: zwierzyzna.

Karty do draftu: karty służące do przygotowania gry. Nie korzysta się z nich w czasie rozgrywki.

Kolor: każdy rozkaz ma kolor, reprezentowany przez symbol księżycy w lewym górnym rogu karty.

Kolor łączący: kolory kart, które można połączyć z rozkazem. Większość kart ma dwa kolory łączące.

Łańcuch: seria połączonych, zagrywanych po kolei kart.

Nabywanie: kupowanie karty z archiwum za punkty wpływów.

Odrzucanie: umieszczanie kart na szczycie odkrytego stosu kart odrzuconych.

Otrzymywanie: tak obrażenia zmieniają się w rany. Kiedy otrzymujesz ranę, przenieś jedną kartę rany ze szczytu stosu kart ran do swojego stosu kart odrzuconych.

Przyjazne: karta, którą kontrolujesz, włącznie ze sługusami w grze, rozkazami dodawanymi do łańcucha oraz prywatnymi archiwami.

Rana: dodawane do talii karty, które oznaczają zadane ci obrażenia.

Ręka: karty, które trzymasz w dłoni.

Rozkaz: karty łączone w celu stworzenia łańcucha. Istnieją dwa typy rozkazów: akcje i sługusi.

Talia: twoja własna talia kart, którą rozszerzasz i modyfikujesz w trakcie gry.

Tekst łańcucha: tekst na karcie, który zaczyna się od słowa: „Łańcuch”. Tekst łańcucha jest rozgrywany w momencie rozpatrywania karty jako części łańcucha. Zobacz również: „Twój łańcuch”.

Słowo kluczowe: specjalne słowo na karcie sługusa, oznaczające jego rasę.

Sługus: jeden z typów rozkazów – poplecznik, którego wprowadzasz do gry pod swoją kontrolą.

Sługus startowy: jeden z 6 typów sługusów, które zaczynają grę w taliach wszystkich graczy. Każdy sługus startowy ma tylko jeden kolor łączący i koszt zakupu równy 0.

Stos ran: stos kart ran otrzymywanych przez graczy, którym zadawane są obrażenia. Stos ran składa się z 10 odsłoniętych kart ran na gracza – pozostałe karty ran pozostają zakryte.

Tekst: zapis na karcie. Może oznaczać tekst w grze, tekst łańcucha lub tekst dopalacza w zależności od kontekstu.

Tekst karty: efekt wywołany przez zagranie karty. Istnieją dwa typy efektów: „łańcuch” oraz „w grze”.

Tekst w grze: tekst, który zaczyna się od słów: „W grze”, zwykle obecny na kartach sługusów. Tekst „W grze” zaczyna działać w chwili wejścia sługusa do gry (po rozpatrzeniu w łańcuchu) i pozostaje w mocy, dopóki sługus nie opuści gry (w wyniku zniszczenia lub odrzucenia).

Twój Łańcuch: tekst łańcucha, który rozpatrujesz tylko w swojej turze.

Usuwanie: stałe umieszczenie karty poza grą.

Wpływ: zasób wydawany celem nabywania kart.

Wrogi: karty kontrolowane przez twoich przeciwników, włącznie z należącymi do nich sługusami, rozkazy oraz prywatne archiwa.

Wybrany: cel efektu działania karty.

Zadawanie: wyznacza, ile obrażeń dociera od pięści do twarzy.

Zniszczenie: gdy karta opuszcza grę w wyniku obrażeń lub działania efektu korzystającego ze słowa „zniszczyć”, zostaje ona zniszczona i trafia na stos kart odrzuconych właściciela.

Zwierzyna: pyszni ludzie. Dentystów nazywamy „czymś na ząbek”. Patrz również: gracz.

Żerowanie: nowy efekt, pojawiający się w pierwszym dodatku do gry Nightfall.

Żywotność: wytrzymałość sługusa, oznaczana czerwonymi kreskami znajdującymi się na krawędziach karty.

FAQ (Często zadawane pytania)

Charlotte Reyes: jeśli odrzucisz tę kartę z ręki, by pozyskać wpływy lub w wyniku efektu z karty, nie zostaje ona usunięta z gry, ponieważ jeszcze nie została zagrana.

J. J. McTeague: jeśli odrzucisz tę kartę z ręki, by pozyskać wpływy lub w wyniku efektu z karty, nie zostaje ona usunięta z gry, ponieważ jeszcze nie została zagrana.

„Genezis Jeden”: jeśli odrzucisz tę kartę z ręki, by pozyskać wpływy lub w wyniku efektu z karty, nie zostaje ona usunięta z gry, ponieważ jeszcze nie została zagrana.

Wściekły Upiór: jeśli odrzucisz tę kartę z ręki, by pozyskać wpływy lub w wyniku efektu z karty, nie zostaje ona usunięta z gry, ponieważ jeszcze nie została zagrana.

Yuri Koroviev: jeśli odrzucisz tę kartę z ręki, by pozyskać wpływy lub w wyniku efektu z karty, nie zostaje ona usunięta z gry, ponieważ jeszcze nie została zagrana.

Mroczne przebudzenie: nie powoduje rozpatrzenia tekstu dopalacza, ponieważ wybrana karta (sługus) nie znajduje się w łańcuchu.

Morderczy chwyt: tak, dopalacz może spowodować zmniejszenie zadanych obrażeń, ale otrzymywanych kart ran nie można bloko-

wać kartami, takimi jak „Ciężki Dym”. Jeśli nie chcesz efektu dopalacza, nie umieszczaj karty w łańcuchu tak, by trzeba go było rozpatrzyć.

Wezwanie Ghula: nie powoduje rozpatrzenia tekstu dopalacza, ponieważ wybrana karta (sługus) nie znajduje się w łańcuchu.

„Indygo Sześć”: jeśli dopalacz tej karty zostanie rozpatrzony więcej niż raz (na tym samy rozkazie lub na różnych), wpływy pozostają podwojone. Każdy z dopalaczy ustala wartość punktów wpływów jako podwójną.

Zostawcie mnie!: wybierasz cele tekstu rozkazu oraz tekstu dopalacza. Jeśli korzystasz z dopalacza tej karty, rozkaz rozpatruje zarówno tekst łańcucha jak i dopalacz na tej samej karcie dwukrotnie (o ile to możliwe).

Marcus Toth: nie trafia na twoją rękę na koniec fazy ataku, ponieważ po ataku twoi sługusi są odrzucani, a nie niszczeni.

Sir John Travail: każdy egzemplarz zmniejsza koszt o 1. Tekst dopalacza spowoduje rozpatrzenie zarówno tekstu jak i dopalacza wybranej karty, jeśli znajduje się na niej dopalacz.



Twórcy:

Wersja oryginalna

Projekt gry: David Gregg

Producenci: Edward Bolme, Brent Keith, Todd Rowland, Mark Wootton, John Zinser

Producenci międzynarodowi: Kenneth Hite, jim pinto, Todd Rowland, John Zinser

Kierownictwo artystyczne: jim pinto, Todd Rowland

Teksty literackie: Kenneth Hite

Redakcja: Edward Bolme, Ryan Metzler, William Nieblin

Skład: Edward Bolme, Todd Rowland

Zarządzanie marką: Todd Rowland

Produkcja gry: David Lepore

Grafiki: Conceptopolis („Wielki Duch”, Blaine Cordell, Krwawa furia, Franz Orlok, Szaleńcza bijatyka, „Indygo Sześć”, Lisaveta Florescu*, „Cień Siedem”*, Szok i trwoga, Sir John Travail, Zacharias Sands), Andrew Hepworth (Morderczy chwyt, „Genezis Jeden”, Wezwanie Ghula, Ponure obłączenie, Ivan Radinsky, Lilith Lawrence, Marcus Toth, „Obserwator Dwa”), Aurelien Hubert (J. J. McTeague, Yuri Koroviev), Florian Stitz („Ciężki Dym”, Wściekły Upiór, Atak z flanki, Zostawcie mnie!, Hipnotyzująca prezencja, Zespołowa eliminacja, Vulko, Horda Zombi*), Alberto Tavera (Alton Hickman, Mroczne przebudzenie, Gryź i rwij), Daniel Vendrell Oduber (Charlotte Reyes) *karty promocyjne.

Testerzy: Jon Angus, Daniel Baker, Andreas Böhm, Nicolas Bongiu, Zachary Boyd, Julien Braun, Ian Cameron, Gary Campbell, Adam Carey, William Collie, Trent Colwell, Teri Corbett, Matt Drake, Sébastien Duthu, Michael Es-kue, Chaz Estell, Awna Gregg, Elizabeth Gregg, Sarah Gregg, Scott Hadsall, Benjamin Higgins, Jeremy Hoover, Loïg Jézéquel, Yves-Marie Le Carrères, Franck Lopez, Steven Metzger, Ryan Metzler, Yann Miossec, Joe Mucchiello, Chris

Nicoll, Jessica Presnell, Lori Presnell, Marty Presnell, Richard Proctor, Aaron Randol, Stéphane Redon, Jason Riedinger, David Short, Benoit Sigal, Emilie Sigal-Falgayras, William Simonitis, Cody Smallwood, Sean Stewart, Kevin Stone, Rick Villamil.

Podziękowania: Szczególne podziękowania składamy graczom serwisu Boardgamegek za pomoc, jakiej udzielili Davidowi przy tworzeniu mechaniki Chainmaster, na której oparty jest *Nightfall*.

Wersja polska

Tłumaczenie: Błażej Kubacki.

Redakcja: Błażej Kubacki, Dawid Pawlica, Artur Szulakowski

Redaktorzy Linii: Dawid Pawlica i Artur Szulakowski.

Skład: Cezary Korsieko, ARTCONCEPT® Artur Szulakowski

ISBN 978-83-63022-01-3

Produkcja: Galmadrin Szulakowski Pawlica Sp. J.
44-100 Gliwice, ul. Harcerska 8a/3
e-mail: info@galmadrin.pl
www.galmadrin.pl



„J. J., mówi Marcus. Nie wiem, co znowu narobiłeś, ale nie ma mnie w barze, w którym mieliśmy się spotkać. To znaczy – nie ma mnie tam, gdzie kiedyś był ten bar. Mamusia nie mówiła ci, że alkohol jest łatwopalny? Nie znalazłem obskurnej kurtki motocyklowej na pogorzelisku, więc zakładam, że daleś nogę, nim zrobiło się naprawdę paskudnie. Spotkajmy się w Neo za sześć godzin, jeśli jeszcze nie spaliłeś sobie lba.”

– wiadomość głosowa na sekretarce telefonu komórkowego J. J. McTeague’a.

NOCNE STARCIE — MY.

Kenneth Hite

Zjeżdżając Hummerem z betonu autostrady I-285, by ruszyć w stronę celu, szeregowy Lance Patroccio patrzył jak wilkołaki zabijają ludzi. Korzystał z lornetki z podczerwienią, model M82, więc w istocie spoglądał na mocno powiększone, bardzo jasne, pomarańczowe plamy, które zaciemniały nieco bardziej przygaszone, pomarańczowe kropki. Jednak po misji w Iraku, a w szczególności po nadejściu Zmierzchu, wiedział doskonale, co widzi. Wilkołaki były cieplejsze od ludzi, więc w podczerwieni błyszczały jaśniej. Po jednej stronie plam, przyciemniony pomarańczowo-żółcień obmywał obraz – ogień wciąż płonął uparcie. Nie powstrzymywał wilkołaków, a szkoda. Nawet za bardzo ich nie spowalniał.

Ogień przygasł i stał się czerwono-pomarańczową poświatą – zarówno w wizjerze, jak i poza nim – gdy oddział zajął wyznaczoną pozycję. Chłopcy mieli ze sobą gogle, ale ogień wszystko rozmywał, a wilkołaki stawały się plamami zieleni na zielonym tle. Gołym okiem było jednak widać, że cywile tanio nie sprzedawali skór. Było też widać, że przegrywają.

Patroccio walczył już z wilkołakami. Z wampirami było ciężko, ale można było liczyć na to, że po pierwszym trafieniu padną na dość długo, by można było strzelić ponownie. Z wilkołakami było inaczej. Kule odbijały się od nich jak od Supermana – takiego, który mierzy dwa i pół metra, cały zarósł futrem i zaczął zjadać ludzi. Temu wilkowi, który na dachu wyrwał jakiemuś biednemu burakowi karabin razem z ręką do wzrostu trzech metrów brakowało naprawdę niewiele.

Dłonie Patroccia aż spocily się od chęci zabicia monstrum. Ochota nie mogła jednak prowadzić do nieostrożności – nie po trzech tygodniach ciągłych patroli, nie po Zmierzchu.

Nieostrożni członkowie gwardii narodowej z jego jednostki już nie żyli. Podobnie jak pechowcy, powolni koledzy i jakaś połowa z tych, których porzucili. Jego kompania była już tylko wzmocnionym oddziałem – a i z tego „wzmocnienia” pozostało niewiele. Kapitan wyskoczył już z Hummera i zaczął wywarkiwać rozkazy:

„Jastrząb Jeden i Dwa, do mnie. Bierzecie zapalające i trzymajcie się w zasięgu. Macie ich nam podświetlić i nie dać się zjeść. Pustułka Jeden i Dwa, rozstawcie się. To wy odpowiadacie za to, żeby Jastrzębi nam nie zeżarło. Wrona Jeden i Dwa, ruszajcie. Uważajcie na wiatr. Nie zaczynajcie, póki nie usłyszycie sygnału od Pustułek.

Patroccio wysiadł wraz ze swoimi partnerami z pododdziału Pustułka Dwa i wspólnie zaczęli rozstawiać broń. Karabin przeciwpancerne M82 niełatwo było przygotować, ale jeśli zrobiło się to już wiele razy, przestawało to wyglądać bardzo niezdarnie. Rozstawienie zawsze było trudne, bo należało zrobić to tak, by odrzut nie zakopał karabinu w czerwonej glinie Georgii ani nie zrzucił go z trójnogu. Zanim Patroccio wybrał miejsce, Jastrząb Jeden i Jastrząb Dwa już dotarli na pozycję.

Przez lunetę widać było, że zostali w zasięgu. Promień jasnożółtego światła trafił w straszliwą, pomarańczową plamę, idealnie oznaczając cel. Kolejny promień oświetlił drugą plamę, ale to był problem Pustułki Jeden.

Szepecząc modlitwę i pocąc się w skórzaną wyściółkę hełmu, Patroccio wycelował i strzelił. Kilometr dalej pomarańczowa plama zadrgała. Patroccio obrócił karabin i jeszcze raz wcisnął spust. Plama znów zadrgała. Trzeci strzał i trzecie drgnienie. Karabin M82 strzelał pociskami kaliber 12.7x99mm, seria 211. Każdy pocisk uderzał z siłą dwóch ton, a to wystarczało, by przebić się przez pół metra betonu lub 15 centymetrów stalowego pancerza. W każdym naboju siedział zabójczy koktajl ładunków wybuchowych, przyspieszających i zapalających, owinięty

wokół rdzenia ze zubożonego uranu. Każdy nabój mógł załatwić dużą ciężarówkę lub mały czołg. Patroccio wystrzelił czwarty pocisk w wilkołaka, a ten wreszcie padł.

Potem przeszedł na następny cel i powtórzył całą operację. Musiał zmienić pudełko z amunicją, a potem strzelić do kolejnego celu jeszcze dwa razy, zanim ten padł wreszcie na dość długo, by Wrona Dwa zdołał go wykończyć. Ogniste topory, pospiesznie pokryte srebrem – oto z czego korzystały drużyny Wron. Kapitan uwierzył w działanie tej broni i teraz korzystali z niej, bo była skuteczna. Srebrne kule były niezłe, ale nie można się było spodziewać, że ręcznie ładowane do karabinu pociski nie spowodują zablokowania broni. Żadna fabryka broni w Georgii nie wyrabiała krytych srebrem kul. Jeszcze nie. Pustułka Dwa zniechęcił psa do walki, a Wrona Dwa zupełnie go z niej wyłączył.

Tak było, gdy wszystko dobrze działało. Tym razem, w tym starciu, wszystko szło jak należy. Jednego gościa z Jastrzębia Dwa trzeba było przynieść, ale przynajmniej nie stracił nogi. Co nawet lepsze, wróciły wszystkie Wrony, chociaż ten nowy dzieciak wciąż ścisnął w dłoni przerażający, szary trójkąt – Patroccio uznał, że to zakrwawione ucho. Dzieciak był mocno podniecony, pijany od adrenaliny i oszołomiony szczęściem człowieka, któremu udało się przeżyć. Może za głośno chwalił się „naszymi ofiarami”, a może kapitan uznał, że zimna woda na dłuższą metę działa lepiej niż adrenalina.

– Zanim zaczniemy planować atak na Stone Mountain, pamiętajcie o dwóch rzeczach – wycharczał głosem trenera w połowie meczu. – Po pierwsze: to były ostatnie naboje serii 211, jakie mieliśmy w zapasie. Być może nawet ostatnie takie pociski w Fort Gillem. Po drugie: tutaj nie wyrabia się takich naboików. Robi się je w Ogden, w Utah. Widzieliście tu jakiś pociąg z Utah? Skończyły nam się kulki na wilkołaki. Wydaje wam się, że wilkołaki też się kończą?

Pomoc gracza

Faza walki

Wszyscy twoi sługusi w grze muszą zaatakować innych graczy. Po rozpatrzeniu ataków, odrzuć swoich znajdujących się w grze sługusów.

Faza łańcucha

Możesz stworzyć łańcuch rozkazów poprzez zagranie karty i ewentualnie dodatkowych kart. Kiedy skończysz, twoi przeciwnicy będą mogli przedłużyć łańcuch, dodając do niego swoje własne karty.

Faza nabywania

Możesz nabyć karty z archiwów wspólnych oraz ze swoich archiwów prywatnych, płacąc za nie punktami wpływów.

Faza sprzątania

Musisz dobrać karty i możesz rozpatrzyć jeden efekt z karty rany. Kończą się wszystkie efekty z kart.

Karty w niniejszym zestawie

Sługusi startowi

CHARLOTTE REYES
„CIEŻKI DYM”
„GENEZIS JEDEN”
J. J. McTEAGUE
YURI KOROVIEV
WŚCIEKLY UPIÓR

VULKO
„WIELKI DUCH”
ZACHARIAS SANDS

Sługusi do draftu

ALTON HICKMAN
BLAINE CORDELL
FRANZ ORLOK
„INDYGO SZEŚĆ”
IVAN RADINSKI
LILITH LAWRENCE
MARCUS TOTH
„OBSERWATOR DWA”
SIR JOHN TRAVAIL

Akcje do draftu

ATAK Z FLANKI
GRYŻ I RWIJ
HIPNOTYZUJĄCA
PREZENCJA
KRWAWA FURIA
MORDERCZY CHWYT
MROCZNE
PRZEBUDZENIE
PONURE OBLĘŻENIE
SZALEŃCZA BIJATKA
SZOK I TRWOGA
WEZWANIE GHULA
ZESPOŁOWA ELIMINACJA
ZOSTAWCIE MNIE!

Karty promocyjne

Informacje na temat kart promocyjnych znajdziesz na www.galmadrin.pl/nightfall



™



GALMADRIN

ARTCONCEPT®

Polish edition of NIGHTFALL is licensed from Alderac Entertainment Group
Polska edycja NIGHTFALL wydana na licencji firmy Alderac Entertainment Group

WWW.GALMADRIN.PL/NIGHTFALL

WWW.NIGHTFALLGAME.COM

Skontaktuj się z nami: info@galmadrin.pl

Copyright © Alderac Entertainment Group, Inc. Nightfall, Alderac Entertainment Group, and all related marks and images are TM and ©Alderac Entertainment Group, Inc. All rights reserved.

ISBN 978-83-63022-01-3



9 788363 022013