

NIGHTFALL

Vin d'jeu d'aide (<http://www.vindjeu.eu/>)

PRINCIPES

- Chacun peut toujours regarder sa propre **défausse** mais pas celle des autres
- Quand son **deck est vide** et qu'on a besoin de cartes → mélanger la défausse
- 1 carte **achetée, défaussée** ou **détruite** est placée dans la **défausse** face visible
- 1 carte **exilée** est retirée de la partie → **boite**

CARTES

- Le **texte** prend **effet** lorsque la carte est **jouée**
- Le texte enchaînement** = texte commençant par « Enchaînement » prend effet lorsque la carte fait partie d'1 enchaînement.
- Le texte « Votre Enchaînement »** ne prend effet que si c'est son proprio qui a lancé l'enchaînement.
- Le texte « En jeu »** ne s'applique que lorsque la créature est en jeu
- Allié** = les réserves personnelles du joueur, ses créatures, ses cartes Ordre et ses textes
- Adverse** = idem des autres joueurs
- Les **réserves communes** ne sont ni alliées ni adverses
- Cible** : c'est le **proprio** qui **choisit**. Il ne peut jamais cibler 1 carte de sa **main** ou de son **deck**. Les cartes n'ayant **pas de cible** (« tous vos adversaires » par exemple) ne savent pas être **contrées** par des cartes modifiant le choix de la cible.
- Rien ne se déroule simultanément**. Si plusieurs effets arrivent en même temps, le joueur dont la carte a déclenché l'effet **choisit** dans quel ordre ceux-ci seront résolus. (ex : dégâts à tous les joueurs)

TOUR DE JEU

Chacun à son tour effectue les 4 phases dans l'ordre puis c'est au joueur suivant dans le sens des aiguilles.

PHASE DE COMBAT

- Si le joueur a des **créatures en jeu**, celles-ci sont **obligées d'attaquer 1 ou plusieurs joueurs**.
- Il doit envoyer toutes ses créatures au combat **d'un seul coup** mais **choisit l'ordre de résol.**
- Le joueur **attaqué** peut **choisir 1** ou des **créatures** pour **bloquer**
- 1 créature ne peut **bloquer qu'1 seule attaque** mais **plusieurs créatures** peuvent bloquer la **même attaque** ou des **différentes**.
- Chaque créature **envoyée en attaque inflige x dégâts**. X = sa **puissance** (en haut à droite)
- Si elle est **bloquée**, ses dégâts vont d'abord à la **créature bloquante**
- Si **plusieurs créatures bloquent**, c'est le **défenseur qui choisit** dans quel **ordre** les dégâts sont répartis. Mais 1 créature doit **encaisser 1 max** de dégâts jusqu'à être détruite avant qu'1 autre en reçoive à son tour.

- Le **défenseur reçoit 1 blessure** pour chaque dégât non encaissé par une créature.

Blesser 1 créature : chaque dégât fait tourner la carte créature de 90° dans le sens aiguilles

Les Points de vie sont indiqués par les barres au dessus des cartes : 0 = détruite → défausse

Blesser 1 joueur : Pour chaque dégât, piocher 1 carte blessure → défausse

Bloquer les dégâts directs : certaines créatures **doivent** bloquer les dégâts infligés au joueur
= dégâts infligés lors des combats ou des enchaînements (résolu comme les combats)
≠ recevoir des blessures : ces cartes n'ont aucun effet contre ça

Fin de(s) combat(s) : le joueur actif doit **défausser toutes ses créatures** en jeu. (*sauf les cartes indiquant « en jeu : cette carte reste en jeu tant qu'elle n'est pas détruite »*)

PHASE ENCHAÎNEMENT

Créer l'enchaînement : Le joueur peut jouer n'importe quelle carte de sa main gratuitement
Il peut ensuite rajouter autant de cartes qu'il souhaite mais :

Chaque nouvelle carte doit être **reliée** à la dernière carte jouée :
la couleur de sa lune (= couleur de la carte) doit = la couleur d'une des 2 petites lunes de la carte précédente (= couleur lien) (carte précédente = dernière position)

Chaque adversaire à son tour peut rajouter 1 ou plusieurs cartes de sa main à l'enchaînement à condition d'être reliées à la carte précédente à chaque fois

- Chacun **n'a qu'une fois** l'opportunité de rajouter des cartes à l'enchaînement

Résoudre l'enchaînement

Résoudre les cartes de la **dernière jouée** jusqu'à terminer par la première

- Lorsqu'une **carte action** est résolue → **défausse**

- Lorsqu'une **carte créature** est résolue → **en jeu (une créature dans 1 enchaînement n'est pas « en jeu »** tant que sa carte n'est pas résolue → 1 effet ciblant « une créature » ne peut pas cibler 1 créature dans 1 enchaînement).

- Si 1 **effet** ne peut pas être appliqué en totalité, on résout le max

- 1 **texte doit être résolu** en totalité même si son proprio ne veut pas

- 1 texte d'enchaînement qui **inflige des dégâts** est résolu comme lors de la phase de combat à l'exception que les créatures ne peuvent pas bloquer (sauf les créatures qui le doivent)

Pleine Lune

Si la **couleur** pleine lune de la carte jouée = la couleur de la grande lune de la carte précédente → on **doit appliquer** également le texte pleine lune

PHASE ACHAT

- **Le joueur actif reçoit 2 points** d'influence (en plus des **textes** des cartes jouées)
- En plus, il peut **défausser** des cartes : chaque carte défaussée = **+1 pt** d'influence (défausser ainsi 1 créature de départ ne l'exile pas car elle n'était pas en jeu)
Il est permis de défausser des cartes **sans utiliser** les pts d'influences qu'elles rapportent
- **Il peut acquérir 1 ou des cartes** de ses **réserves** personnelles ou des réserves commune
On peut acheter plusieurs fois la **même carte**
- **Payer les pts d'influence** indiqués à droite du nom de la carte
- **Les cartes achetées** sont prise du dessus de la réserve → **défausse**
- **A la fin de la phase**, les **pts d'influence** inutilisés sont **perdus**

PHASE FIN DE TOUR

- **Si le joueur a moins de 5 cartes** en main, il en **pioche** pour en avoir 5 en main
- **Ensuite, s'il a des cartes blessure en main**, il peut appliquer l'effet de 1 d'entre elles
Il est interdit d'appliquer l'effet de 2 cartes blessures même si une a été piochée grâce à l'effet d'1 autre.
- A la fin de chaque tour, **seuls les effets « En jeu »** perdurent, tous les autres disparaissent

FIN DE LA PARTIE

- Lorsque la **dernière carte blessure face visible** de la pile est prise, la partie est terminée
- **On résout les cartes restantes de l'enchaînement ou le reste des dégâts**
- On utilise alors les **cartes blessures face cachée** (et même les cartes blessure exilées si nécessaire)

Décompte

- Chacun additionne les **cartes blessures** de sa main, son deck et sa défausse.
- Celui qui en a **le moins gagne**
- **Egal** : comptez le nombre de morsure, brûlures et coupures et ne prendre en compte que le plus grand total. Le joueur ayant la valeur la plus basse gagne.
- **Egal** : comparez les 2èmes totaux
- **Egal** : le plus proche du premier joueur en partant sur la droite de ce dernier gagne

VARIANTES (cfr p18)

Reserves secrètes : garder vos réserves secrètes jusqu'au 1^{er} achat

Reserves ouvertes : Compléter les réserves perso après avoir vu les réserves communes

Fondations communes : Pas de réserves personnelles

Mode Apocalypse : jouer plusieurs parties & additionner les cartes blessures jusque 100

