Nightfall
Комплект Игры

228 Карт приказов(60 стартовых миньонов, 84 дополнительных миньона и 84 карты воздействия)
60 Карт ранений
24 Драфтовые карты
31 Карта-разделитель (для удобства хранения)
3 дополнительных карты-разделителя (для промо-карт)
Правила игры

Перед игрой

Распакуйте коробку

Разделите драфтовые карты, карты ранений, приказов на отдельные стопки. Карты ранений имеют разные типы (кровотечение, укус или ожог) а также изображения пулевых отверстий и крови. Драфтовые карты можно отличить по слову "DRAFT" поверх основного рисунка.

Далее, разделите карты приказов в стопки по именам. У вас должно получиться 30 стопок карт приказов: 18 с миньонами и 12 с картами воздействия.

Найдите стопки с картами стартовых миньонов, убедитесь, что их шесть. Названия этих карт написаны на жёлтом фоне и имеют стоимость 0. Стартовые миньоны: "Bad Smoke", Charlotte Reyes, Enraged Wight, "Genesis One", J.J. McTeague И Juri Koroviev.
Используйте их для создания пяти 12-карточных стартовых колод, каждая из которых должна содержать по две копии стартовых миньонов.

Поместите колоды драфтовых карт, ранений, миньонов, воздействия и стартовые колоды обратно в коробку, используя для этого прилагаемые разделители.
Теперь, когда все приготовления завершены, мир ***Nightfall*** ждёт вас!

Подготовка к игре

Перемешайте все Карты Ранений и поместите образовавшуюся колоду неподалеку от центра стола рубашкой вверх. С крышки этой колоды отсчитайте число карт, равное десятикратному числу игроков за столом(к примеру 30 карт в игре на троих), переверните их рубашкой вниз и оставьте наверху колоды ранений.

Раздайте каждому игроку стартовую колоду, в которой должно находиться по две копии каждого из шести стартовых миньонов. Остальные стартовые карты в игре использоваться не будут.

Смешайте вместе все драфтовые карты и из получившейся колоды раздайте взакрытую каждому игроку по четыре карты. Остальные карты отложите, также взакрытую.

Каждый игрок выбирает одну карту и кладёт её перед собой рубашкой вверх. Эта карта будет определять первый личный архив этого игрока. Остальные карты передаются соседу слева.

Получив три карты от соседа справа, игрок выбирает из них одну, оставляет её себе вместе с первой. Эта карта определяет второй личный архив. Передайте оставшиеся карты соседу слева.

Из оставшихся двух карт игрок должен выбрать одну и положить её в центр стола, для образования общей колоды. Последние карты, оставшиеся у игроков, уберите обратно в коробку, они в игре принимать участия не будут.

Возьмите колоду драфтовых карт, отложенную ранее и отсчитайте оттуда карт в стопку общих, до тех пор, пока их там не станет восемь. Остальные карты верните в коробку.

Переверните все карты из общей колоды и личных архивов лицом вверх. Замените драфтовые карты соответствующими стопками карт приказов для создания архивов. Убедитесь, что в каждой стопке ровно семь карт. Драфтовые карты в игре участия не принимают, они нужны исключительно для того, чтобы определить, какие карты приказов примут участие в игре, поэтому теперь самое время вернуть их обратно в колоду. Следите за тем, чтобы карты приказов всегда оставались в своих стопках, отсортированные по имени, и держите личные архивы каждого игрока отдельно от общих. Игроки смогут добавлять карты из архивов в свои игровые колоды по ходу игры..

Каждый игрок тасует свою стартовую колоду и набирает оттуда пять карт в руку.

Определите игрока, который начнет первым любым удобным вам способом. И теперь вы готовы играть в ***Nightfall***!

Как Играть

Действие игры ***Nightfall*** происходит в недалёком будущем, когда решительные люди и адские твари вступили в схватку за контроль в этом мире. Мире, уходящем во тьму.

Общий обзор

У каждого игрока есть персональная колода, которую он использует в игре. В начале игры она состоит из дюжины слабых карт. Вы усиливаете и улучшаете свою колоду, "требуя" в неё карты из своих персональных архивов (карты, которые вы выбрали в ходе драфта) или общих. Любой игрок может затребовать карту из общих архивов, но только у вас есть доступ к вашим личным(за исключением тех случаев, когда эффекты в игре позволяют получить доступ к чужим личным архивам)

Игроки ходят по часовой стрелке. На вашем ходу, миньоны под вашим контролем атакуют оппонентов. Затем вы

можете создать "цепочку" приказов из своей руки. Однако, ваши противникисмогут добавить собственные карты в вашу цепочку, после того, как вы закончите. Карты в цепочке будут разрешаться в порядке, обратном тому, в котором они были разыграны.

Ваши миньоны и воздействия причиняют ранения вашим противникам. Игрок, получивший меньше всех ранений за игру, окажется сильнейшим и победит!

Что изображено на картах

Рисунок внизу показывает ключевую информацию, которую вы можете найти на любой карте игры ***Nightfall***. Обратите внимание, что карты миньонов (такие например, как карта справа) имеют в верхнем углу номер, соответствующий силе миньона, и красные засечки на одном или нескольких краях; карты воздействий такими характеристиками не обладают и отображаются в рамке цвета серый металлик.

Основы игры Nightfall

В игре ***Nightfall*** существует несколько основополагающих игровых понятий:

Колоды, Сброшенные карты и Архивы

У каждого игрока есть колода карт. Любой игрок может брать карты только из своей колоды. Также у каждого игрока есть собственная стопка сброшенных карт. Вы можете просматривать ваши сброшенные карты в любое время, но вы не можете смотреть свою колоду. Вы не можете просматривать карты, сброшенные вашими противниками, если только какой-либо игровой эффект не позволит вам сделать этого.

Если у вас возникла необходимость взять карты, но их в вашей колоде осталось недостаточно, возьмите столько карт, сколько возможно, после чего перемешайте карты, сброшенные вами, и образуйте из них новую колоду, затем возьмите из неё недостающие карты. Если у вас закончилась колода, но отсутствует необходимость брать карты, оставьте колоду пустой до тех пор, пока вам не потребуется взять карту.

Когда ваша карта сбрасывается или уничтожается, поместите её лицом вверх в свою стопку сброшенных карт. Все карты, которые вы "требуете", также отправляются в ваш сброс.

Архивы - это стопки карт, которые не принадлежат никому из игроков. Вы можете получить эти карты, когда на вашем ходу наступает Фаза Требования. Архивы всегда лежат лицом вверх, открытые для всех игроков. Существует два типа архивов. Восемь архивов посередине стола называются общими, они доступны всем игрокам. Также каждый игрок имеет два архива перед собой, они называются личными архивами этого игрока. Любой игрок может пользоваться только своими личными архивами.

Изгнанные карты удаляются из игры и не возвращаются в сброс, колоду или архив. Этому правилу подчиняются также карты ранений, которые были изгнаны.

Карты приказов

Ваша колода состоит из карт приказов. Приказов существует два вида: миньоны и воздействия. Все карты приказов имеют свой цвет, который символизирует большая луна в левом верхнем углу карты. Ниже неё можно увидеть одну или две луны поменьше. Они отображают союзные цвета для этой карты. Объяснение использованию союзных цветов вы можете найти в разделе **Объединение карт в цепочку**.

На правом краю каждой карты, следом за её именем, вы можете видеть число. Оно отображает Очки влияния, которые вам необходимо потратить, чтобы затребовать эту карту в совй ход(более подробную информацию смотрите в разделе **Фаза Требования**).

Каждая карта в игре ***Nightfall*** имеет текст эффектов. Если эффект карты противоречит правилам игры, то текст карты всегда имеет приоритет.

Игровой текст, стартующий со слова "**Chain:**" называется текстом цепочки, он встречается как на миньонах, так и на воздействиях. Этот текст возымеет свой эффект в тот момент, когда карта разрешается как часть цепочки. Игровой текст, начинающийся со слов "**Your Chain:**" выполняется только в том случае, если цепочку начинали вы. Игровой текст, начинающийся со слов "**In play:**" встречается только на миньонах. Этот текст действует тогда, когда карта разрешилась и миньон находится в игре.

Дружественное и Враждебное

Ваши личные архивы, миньоны под вашим контролем, приказы в игре и любой игровой текст на этих картах считается дружественным вам. Аналогичные обхекты, относящиеся к другим игрокам, считаются враждебными.

Общие архивы не считаются ни дружественными, ни враждебными. Отдельные карты в архивах(будь он общим или личным) не принадлежат никому и не являются ни дружественными, ни враждебными.

Миньоны

Карты миньонов символизируют последователей, которых ввы привели в игру и контролируете. В дополнение к обычным характеристикам любой карты приказа, каждый миньон имеет значение силы, отображенное в правом верхнем углу. Сила миньона определяет количество повреждений, причиняемых миньоном, когда он атакует(более подробную информацию по **Фазе Боя** смотрите в соответствующем разделе). Также, у каждого миньона есть ключевые слова, определяющие его тип.

И наконец, у каждого миньона есть здоровье, другими словами, количество повреждений, которое нужно ему нанести, чтобы уничтожить. Здоровье отображается красными засечками на сторонах карты. Наивысший показатель здоровья всегда наверху карты. Миньоны входят в игру с наивысшим показателем здоровья, если эффекты каких-либо карт не говорят об обратном. За каждый пункт повреждений, причиненных миньону, поверните его на 90 градусов по часовой стрелке. Это уменьшит текущее здоровье миньона на 1(текужее здоровье будет отображено на том краю карты,

который оказался сверху)

Стартовые Миньоны

Каждый игрок начинает игру с 12 стартовыми миньонами в своей колоде. Их можно отличить по желтому цвету названия карты. Стартовыем миньоны также имеют нулевую цену требования.

Все стартовые миньоны имеют игровой текст:"Изгоните, когда уничтожен или сброшен" или "Изгоните, когда уничтожен". Изгнанные карты удаляются из игры и не попадают в вашу колоду или сброс. Таким образом, следуя эффекту карты, стартовый миньон может быть положен в игру только единожды; когда он уничтожается или скидывается, удалите его из игры.

Цель

Некоторые карты приказов требуют от вас выбрать определенного игрока, миньона, архив, ранение или приказ в цепочке. Игровой текст на этих картах всегда использует слово "target". Тем не менее, вы никогда не сможете назначить целями карты в своей руке или колоде.

Карты, не требующие выбора (к примеру, эффекты "нанесите повреждения всем враждебным миньонам") не целятся в отдельных миньонов и игроков. Эффекты, запрещающие назначение целью не подействуют на эти карты, также как эффекты перенацеливания.

Одновременные События

В игре ***Nightfall*** ничего не происходит одновременно, хотя иногда текст карты может заставить несколько эффектов сработать одновременно. Если несколько событий случились одновременно, то игрок, чья карта произвела такой эффект, выберет, в каком порядке эти события будут разрешаться. Например, если карта наносит повреждения каждому игроку, владелец карты выберет, в каком порядке игроки получат те повреждения.

Игровой процесс

Игроки передают ход по часовой стрелке. Каждый ход разделен на четыре фазы. Перед переходом к следующей фазе, всегда необходимо завершить все действия, предусмотренные в текущей. Все фазы должны быть разыграны в следующем порядке:

Фаза боя

Все миньоны под вашим контролем **обязаны** атаковать остальных игроков. После того, как все атаки разрешились, все миньоны должны быть сброшены.

Фаза цепочки

Вы **можете** создать цепочку приказов, разыграв карту,и, возможно, присоединив к ней дополнительные карты. После того, как вы закончили, ваши оппоненты могут продолжить цепочку своими собственными картами.

Фаза требования

Вы **можете** получить карты из своих личных или общих архивов, оплачивая это имеющимися у вас очками влияния..

Фаза очистки

Вы **обязаны** брать карты, и вы **можете** разрешить один эффект ранения. В этой фазе заканчиваются эффекты всех карт.

После того, как вы завершили все четыре фазы, ваш ход заканчивается. Игрок слева от вас теперь может начинать свой ход.

Фаза боя

Если в начале вашего хода под вашим контролем находились миньоны, то вы должны отправить их в атаку на остальных игроков. Каждый ваш миньон атакует одного из них по вашему выбору.

Вы должны назначить всех атакующих единовременно. После того, как все атакующие назначены, разрешайте каждый бой в том порядке, который вам нравится.

Если под контролем защищающегося игрока есть миньоны, он может назначить одного или нескольких из них блокирующими. Блокирующий миньон может блокировать только одного атакующего. Тем не менее, несколько блокирующих могут блокировать одного и того же.

Каждый атакующий миньон теперь причиняет повреждения, равные своей силе. Если он был заблокирован, повреждения сперва наносятся блокирующим миньонам. Защищающийся игрок решает, в каком порядке его миньоны получат повреждения. Каждый миньон должен поглотить настолько много повреждений, насколько это возможно(то есть до тех пор, пока все повреждения не были поглощены, или миньон был уничтожен) перед тем, как следующий миньон начнет получать повреждения.

Защищающийся игрок получает одну рану за каждый пункт повреждений, который не был поглощен блокирующими миньонами.

Нанесение повреждений миньонам

Текущее здоровье миньона отображается красными засечками на верхней крае карты. Каждый пункт повреждений уменьшает здоровье миньона на один. Когда миньон получает повреждения, поверните его на 90 градусов по часовой стрелке за каждый потерянный пункт здоровья. Это уменьшит количество красных засечек на верхнем крае карты на один. Если ваш миньон повернется в тот момент, когда у него остался последний пункт здоровья, то он считается

уничтоженным и помещается в ваш отбой.

Эффекты некоторых карт восстанавливают здоровье миньонов; чтобы отобразить это, поверните карту миньона против часовой стрелки необходимое число раз.

Нанесение повреждений игрокам

Игроки не имеют такой характеристики, как здоровье. Вместо этого, повреждения, нанесенные игрокам в процессе игры, отображаются картами ранений. Когда вам причиняются повреждения, вы берете одну карту из колоды ранений за каждый пункт повреждений, полученных таким образом. Всегда кладите эти карты на верх вашего отбоя.

Блокирование прямых повреждний

Некоторые миньоны, такие как Vulko, имеют игровую способность, которая позволяет им блокировать повреждения, напрямую причиняемые игроку, который их контролирует. Это включает повреждения от эффектов из цепочки и повреждения, незаблокированные миньонами на разрешении атаки. Такие миньоны имеют игровой текст:"This card blocks damage inflicted on you". Если вы контролируете подобного миньона в тот момент, когда вам причиняются повреждения, то этот миньон **обязан** заблокировать их как будто он блокирует атаку.

Эти миньоны не помогут вам, если вы "получаете ранения"("recieve wounds") в качестве эффекта карты.

Сбрасывание миньонов

После того, как разрешились повреждения всех ваших атакующих миньонов, вы должны скинуть в отбой всех миньонов, которых вы контролируете. Ваша фаза боя теперь завершена.

Важно: некоторые миньоны, такие как "Bad Smoke", не сбрасываются в отбой в конце вашей фазы боя. У подобных миньонов есть игровой текст: "This card stays in play until destroyed."("Эта карта остается в игре до тех пор, пока не будет уничтожена")

Фаза Цепочки

После того, как все ваши атаки разрешились, вы можете разыграть карты приказов из вашей руки, для достижения различных эффектов. Вы можете ввести миньонов в игру, нанести повреждения противникам или миньонам под их контролем, или усилисть свои игровые позиции каким-либо иным способом.

Формирование цепочки приказов

Разыгрываемые карты приказов формируют цепочку. Цепочка - это одна или несколько карт, разыгранных в последовательности.

В начале вашей фазы цепочки вы можете разыграть одну любую карту без каких-либо ограничений. Это называется "начать цепочку".

Вы можете добавить больше карт в цепочку, но каждая следующая карта, которую вы разыгрываете, должна быть связана с предыдущей. У каждой карты есть иконка в виде большой луны в левом верхнем углу. Она символизирует цвет карты. Рядом с ней есть одна или две иконки маленьких лун. Они показывают цвета присоединения этой карты. Вы можете присоединить карту в цепочку только в том случае, если её цвет совпадает с цветом присоединения карты, разыгранной в цепочке перед этим.

Вы можете присоединить новую карту только к последней разыгранной. Вы не можете "перепрыгнуть" через другие карты, чтобы присоединить её к разыгранным ранее.

Когда вы закончили присоединять карты в цепочку, каждый из ваших противников получает возможность продолжить цепочку картами из своей руки, в том случае, если у них есть карты, которые они могут присоединить к цепочке. Ваши противники получают эту возможность в порядке очередности хода. Все карты, продолжающие цепочку, обязаны отвечать правилу присоединения карт(даже в том случае, если предыдущая карта была разыграна другим игроком).

Каждый игрок имеет только единственную возможность продолжить цепочку своими картами. Каждый противник может добавить в цепочку любое количество карт по своему усмотрению, следуя правилам формирования цепочки. После того, как каждый игрок получил возможность разыграть свои карты в данную цепочку, она считается завершенной.

Если вы не играли никаких карт в фазу цепочки на вашем ходу, то это значит, что цепочка начата не была, и никто больше не может разыгрывать карты.

Разрешение цепочки

Как только все игроки присоединили карты к цепочке или же решили не делать этого, цепочка начинает разрешаться, начиная с карты, добавленной в цепочку последней, и заканчивая первой.
Запомните: последний зашёл, первый вышел.
Чепочка разрешается начиная с последней карты в ней, вне зависимости от того, кто её сыграл. Выполните все действия в тексте цепочки данной карты(текст, начинающийся со слов "**Chain:**" и "**Your Chain:**"). Имейте в виду, что эффекты, начинающиеся с "**Your Chain:**" срабатывают только в том случае, если эта карта была разыграна человеком, начавшим цепочку.

Когда разрешается карта воздействия, положите её на верх отбоя владельца.

Когда разрешается карта миньона, поместите этого миньона в игру перед владельцем.

Миньоны в цепочке не считаются "в игре" до тех пор, пока они не разрешатся. Это значит, что любая карта, воздействующая на миньонов не может поцелить или возыметь эффект на карты миньонов, всё ещё находящиеся в цепочке.

После того как карта в цепочке разрешилась, переходите к следующей. Продолжайте разрешать карты в порядке,

противоположном тому, в котором они были разыграны, до тех пор, пока каждый игрок не разрешит все карты, которые он разыграл(таким образом, игроки разрешают свои приказы в порядке, противоположном очередности хода). Разрешите все приказы одного игрока, перед тем, как перейти к приказам другого.

Если вы не можете разрешить все эффекты текста цепочки(например, если вы обязаны скинуть карты с руки, но ваша рука пуста), то эффекты разрешаются настолько, насколько это возможно. Карта всё ещё считается разрешенной, и вы переходите к следующей в цепочке.

Вы обязаны разрешить весь текст на карте даже в том случае, если вы этого не хотите! Такая ситуация может возникнуть если карта, разрешенная ранее, изменит ситуацию таким образом, что разрешение вашей собственной карты в цепочке может оказаться невыгодным для вас.

Зачастую, игровой текст на картах будет предписывать вам причинить повреждения вашим противникам или миньонам под их контролем. Такие повреждения разрешаются аналогично боевым.

Дополнительные эффекты

Большинство приказов имеют дополнительный эффект, приведенный внизу карты. Слева от него изображена луна определенного цвета. Если вы присоединяете эту карту в цепочке к приказу такого цвета, то её разрешении сработает дополнительный эффект.

Пример цепочки

На своём ходу Жанна стартует цепочку:
1. Сперва она играет *Anton Hickman*, имеющую красный и зеленый цвета присоединения.
2. Следом она играет *Furious Melee*, которая является красной картой, поэтому может быть присоединена к *Anton Hickman*, а к ней в свою очередь можно добавить сиреневую или желтую карту.
3. Жанна принимает решение больше не добавлять карт в цепочку.
4. Сергей (сидящий слева от Жанны) добавляет в цепочку *Shock and Awe*. Она сиреневая, поэтому он пожет присоединить её к *Furious Melee*.
5. Сергей больше не присоединяет никаких карт. Сидящий следом за ним Борис тоже.

Теперь цепочка считается завершенной, карты начинают разрешаться в обратном порядке:
1. Сперва разрешается *Shock and Awe* Сергея. Он должен выбрать миньона, которому будут нанесены три повреждения. Он бы хотел нанести их *Anton Hickman*'у Жанны, но тот пока ещё не находится в игре. Вместо этого он целится в *Zacharias Sands*, принадлежащего Борису.
2. Теперь разрешается принадлежащая Жанне карта *Furious Melee*, которая наносит 2 повреждения каждому миньону одного из игроков. Она решает поцелить Сергея.
3. Посколько *Furious Melee* была присоединена к белому приказу (*Anton Hickman*), следовательно у Жанны срабатывает дополнительный эффект: она немедленно изгоняет две карты из целевого архива, выбирая целью архив Сергея *Shock and Awe*.
4. В конце разрешается *Anton Hickman* и входит в игру. Жанна помещает его на стол перед собой.

Фаза Требования

В этой фазе на вашем ходу вы можете затребовать себе карты из своих личных или из общих архивов. Вы не можете требовать изгнанные карты или карты из личных архивов ваших противников.

Чтобы затребовать карту, вы должны затратить влияние. В каждом коду у вас есть два пункта влияния. Вы можете получить дополнительные пункты влияния благодаря эффектам определенных карт. Также, вы можете сбросить карты с вашей руки в фазе требования: каждая карта, сброшенная таким образом, принесёт вам один дополнительный пункт влияния. Имейте в виду, что сброшенные таким образом стартовые миньоны не изгоняются, поскольку они никогда не были в игре.

Вы можете сбросить карты в этой фазе, даже если вы не собираетесь использовать полученное таким образом влияние. Это хороший способ избавиться от карт, которые вы не хотите видеть в своей руке.

Влияние, которое необходимо затратить на ту или иную карту, показано справа от имени карты.

Вы можете затребовать столько карт, сколько пожелаете, включая несколько копий одной и той же карты, единственным ограничением являются пункты влияния, необходимые вам для оплаты. Все карты, которые вы затребовалиберутся сверху соответствующего архива и помещаются наверх вашего отбоя.

Вы не можете требовать карты во время хода другого игрока, только если эффект какой-либо карты не позволит вам сделать этого.

Все неиспользованные пункты влияния в конце хода теряются.

Запомните: Влияние = 2 пункта, получаемых в начале вашего хода + полученные, благодаря эффектам карт + 1 за каждую карту, сброшенную в фазе требования.

Фаза Очистки

Последнее, что вы делаета на своём ходу - это берёте карты. Если на момент наступления фазы очистки у вас на руке менее пяти карт, то вы должны взять карты с вашей колоды до тех пор, пока их не станет пять.

После взятия карт, проверьте вашу руку на наличие в ней карт ранений. Вы можете использовать эффекты карт ранений одного типа в вашей руке. Вы не можете использовать эффекты карт ранений других типов в вашей руке, также вы не можете использовать эффекты карт, взятых на разрешении эффектов карт ранений, использованных в этой фазе.

Первое издание ***Nightfall*** содержало карты ранений только одного типа. в дополнениях были изданы ещё несколько типов.

Подсказка: *Размер вашей руки не ограничен. Чем больше у вас карт на руке, тем больше будут цепочки, которые вы сможете розыгрывать, вы сможете получить больше дополнительных эффектов и сбросить больше парт для получения пунктов влияния. Поэтому, делайте всё возможное, чтобы получить больше карт.*

В конце фазы очистки заканчиваются эффекты всех карт и наступает конец хода.

Конец игры

Игра заканчивается, когда последняя перевернутая лицом вверх карта ранения взята с колоды и отдана игроку. В зависимости от того, в какой фазе это произошло, завершите разрешение карт в цепочке или повреждения от атакующих миньонов. Обозначьте все дополнительные нанесенные ранения, используя карты, лежащие в колоде ранений рубашкой вверх(также можете использовать изгнанные карты ранений, если возникнет такая необходимость).

Каждый игрок пересчитывает карты ранений в своей колоде, руке и отбое. Игрок, получивший меньше всех ранений, выигрывает игру!

Если при определении победителя таким образом получилась ничья, пересчитайте карты ранений каждого типа и сравните наибольшие из этих значений. Игрок, с наименьшим числом считается победителем. Если и здесь возникла ничья, то сравните ранения второго по количеству типа. Если и здесь ничья, то победителем считается игрок, сделавший меньше ходов.

Ссылки

Варианты игры

Секретные архивы: Не заменяйте драфтовые карты в ваших личных архивах картами приказов. Вместо этого, оставьте их рубашкой вверх до тех пор пока вы не пожелаете затребовать оттуда карту. Когда вы сделаете это, замените карты.
Открытые архивы: вместо заполнения общих архивов после драфта, заполните их перед драфтом восемью случайными картами. После чего раздайте каждому игроку по три драфтовые карты. Это позволит игрокам принимать более осознанные решения при драфте.
Общая земля: у игроков нет личных архивов. Вместо этого, первые две карты, выбранные ими, определяют общие. Карты, которые выбраны не были, удаляются из игры.
Серия "Конец Света": сыграйте несколько игр, после каждой из которых ведите подсчёт ранений, полученных игроками. Продолжайте эту серию до тех пор, пока кто-либо из игроков не получит сто ранений, после чего игрок, получивший наименьшее число ранений за серию, считается победителем.

Игровые термины

Здесь вы можете найти определения терминов, используемых в игре ***Nightfall***. Эти термины используются в правилах и текстах карт. Сверяйтесь с ними, если необходимо.

Воздействие(Action): подтип приказа, имеющий единовременный эффект в тот момент, когда он разрешается в цепочке.
Атака(Attack): назначение ваших миньонов для нанесения повреждений противником в вашу фазу боя.
Архив(Archive): Несколько копий карты одного типа, организованных в стопку. На момент начала игры в каждом архиве должно находиться семь карт.
Блок(Block): использование своих миньонов для защиты от атакующих миньонов, принадлежащих другому игроку.
Цепочка(Chain): серия соединенных друг с другом карт, разыгранных по правилам фазы цепочки.
Текст цепочки(Chain Text): игровой текст на карте, начинающийся со слов "**Chain:**" и "**Your chain:**". Текст цепочки возымеет свой эффект в тот момент, когда карта разрешается в качестве части цепочки. Смотрите также "**Ваша цепочка**".
Требование, **требовать(Claim):** покупка карт из архивов ценой влияния.
Цвет(Color): каждый приказ имеет свой цвет, который символизирует большая луна в верхнем левом углу карты.
Общие(The Commons): восемь архивов в центре стола, доступные для любого из игроков.
Колода(Deck): ваша личная колода карт, которую вы расширяете и изменяете по ходу игры.
Уничтожен(Destroyed): карта удаляется из игры вследствие достаточного количества повреждений или благодаря определенному эффекту, использующему слово "*уничтожить*". Когда карта уничтожена, поместите её на верх отбоя владельца.
Сбросить(Discard): положить карту на верх своего отбоя, лицом вверх.
Драфтовые карты(Draft Cards): заменители, используемые для определения варианта игры. В самой игре не используются.
Брать карты(Draw): взять одну карту с крышки своей колоды и положить её в свою руку.
Изгнать(Exile): удалить карту из игры насовсем.
Накормить(Feed): игровой эффект, который появится в дополнении ***Nightfall***. Ранее в правилах не задействован.
Дружественное(Friendly): карта под вашим контролем, включая миньонов в игре, приказы, добавленные вами в цепочку и ваши личные архивы.
Текст карты(Game Text): эффекты, воспроизводимые картами в процессе игры. Существует два типа текстов карты: текст цепочки("Chain:" Text) и игровой текст("in play" text).
Рука(Hand): карты, которые вы держите.
Здоровье(Health): символизирует то, насколько вынослив тот или иной миньон, отображается красными засечками по краям карты миньона.
Причинить(Inflict): путь, по которому повреждения идут от вашего кулака к его лицу.
Влияние(Influence): ресурс, используемый для требования карт.
Игровой текст(In Game Text): текст карты, начинающийся со слов "In Play"(в игре), который есть только на миньонах. Эффект игрового текста срабатывает, когда миньон входит в игру(например после разрешения в цепочке) и остается в игре до тех пор, пока миньон игру не покинет(не будет уничтожен или сброшен).
Ключевое слово(Keyword): специальный текст на карте миньона, который определяет его расовую принадлежность.
Дополнительный эффект(Kicker): дополнение к тексту цепочки, которое срабатывает только в том случае, если приказ был присоединен к соответствующему цвету.
Присоединить(Link): добавить карту в цепочку, соблюдая правила цветов присоединения.
Цвет присоединения(Link Color): цвет(или цвета) карт, которые могут быть присоединены к приказу. Большинство

приказов имеют два цвета присоединения.
Миньон(Minion): подтип приказа, символизирующий последователя, сражающегося на вашей стороне.
Враждебное(Opposing): карты под контролем ваших противников, включая их миньонов, приказы в цепочке и личные архивы.
Приказ(Order): карты, соединенные в цепочку. Есть два подтипа приказов: миньоны и воздействия.
Игрок(Player): человек из плоти и крови, сидящий за столом. См. также: добыча.
Добыча(Prey): человек. Если он считает ворон, то называется фаст фудом. См. также: игрок.
Личные архивы(Private Archives): два архива, карты из которых можете требовать только вы.
Получать(Recieve): принцип, по которому вам наносятся ранения. Когда вы получаете ранение, перенесите одну карту из колоды ранений себе в отбой.
Стартовая колода(Starting Deck): колода из 12 карт, содержащая по две копии каждого из шести стартовых миньонов. Каждый игрок начинает игру с такой колодой.
Стартовый миньон(Starting Minion): один из шести типов миньонов, с которыми игроки начинают игру. Все стартовые миньоны имеют только один цвет присоединения, имеют цену требования ноль и желтый цвет букв в названии.
Цель(Target): жертва, выбранная для эффекта карты, или процесс выбора этой жертвы.
Текст(Text): то, что написано на карте. Может быть игровым текстом, текстом цепочки, дополнительным эффектом, в зависимости от контекста.
Карта Ранения(Wound): карты, символизирующие повреждения, полученные вами в ходе игры.
Эффект карты ранения(Wound effect): действие, которое вы можете предпринять, используя карты ранений, находящиеся в руке в конце вашего хода.
Колода ранений(Wound Stack): стопка карт ранений, которые берутся, когда игроки получают повреждения. Эта стопка содержит 10 карт, лежащих лицом вверх, на каждого игрока, остальные карты лежат лицом вниз.
Ваша цепочка(Your Chain): текст цепочки, имеющий эффект только на вашем ходу.

Часто задаваемые вопросы

Charlotte Reyes: если вы сбросите эту карту для получения влияния или под воздействием эффекта какой-либо карты, то она не изгоняется, поскольку никогда не была в игре.
Dark Awakening: дополнительный эффект не срабатывает, поскольку та карта никогда не была в цепочке.
Death Grip: да, кикер наносит меньше повреждений, но зато они не могут быть заблокированы парнями типа **"Bad Smoke"**. Если это не то, что вам нужно, то не присоединяйте её в цепочку таким образом, чтобы сработал дополнительный эффект.
Enraged Wight: если вы сбросите эту карту для получения влияния или под воздействием эффекта какой-либо карты, то она не изгоняется, поскольку никогда не была в игре.
Flank Attack: нет, текст цепочки не предотвратит срабатывание дополнительного эффекта карты, присоединенной к цели. Да, дополнительный эффект позволит вам получить карту в ход другого игрока.
"Genesis One": если вы сбросите эту карту для получения влияния или под воздействием эффекта какой-либо карты, то она не изгоняется, поскольку никогда не была в игре.
Ghoul Summoning: дополнительный эффект не сработает, поскольку та карта никогда не была в цепочке.
"Indigo Six": Если разрешается более одного дополнительного эффекта этой карты, ваше влияние также удваивается; каждая версия карты удваивает значение влияния.
J.J.McTeague: если вы сбросите эту карту для получения влияния или под воздействием эффекта какой-либо карты, то она не изгоняется, поскольку никогда не была в игре.
Leave Me!: вы выбираете цели для текста цепочки и дополнительного эффекта. Если вы получили дополнительный эффект этой карты, вы разрешаете текст цепочки и дополнительный эффект(если он сработал) той карты дважды.
Marcus Toth: он не возвращается в вашу руку в конце вашей фазы атаки, потому что в конце этой фазы ваши миньоны сбрасываются, а не уничтожаются.
Sir John Travail: каждая копия этой карты уменьшает цену на один. Его дополнительный эффект разрешит текст цепочки следующей карты и дополнительный эффект, если он сработал.
Yuri Koroviev: если вы сбросите эту карту для получения влияния или под воздействием эффекта какой-либо карты, то она не изгоняется, поскольку никогда не была в игре.

Конец

Фанатский перевод: Максим Палачёв.