



60 min



2-6 graczy



12+

OD ZMIERZCHU DO ŚWITU

RICHARD GARFIELD

INSTRUKCJA

WPROWADZENIE

Rozkwitają wieczne róże, a ich słodka woń budzi wampiry z torporu. W bladym świetle księżyca rozpoczyna się rywalizacja – krwio pijcy mają czas do wschodu słońca, by udać się do labiryntu po najpiękniejszy kwiat, polować na ludzi, przyciągać do siebie chowańce i ulepszać swoje moce... Wszystko, by zasłużyć na miano najgroźniejszego wampira.

Od zmierzchu do świtu to wyścig, w którym wszyscy gracze będą musieli optymalizować swoje talie, zdobywać punkty zwycięstwa polując na ludzi, wypełniać sekretne zadania, a wreszcie – zrywać róże, by na koniec powrócić do zamczyska przed wschodem słońca. Im więcej będą jednak polować, tym wolniejsi się staną i tym ciężiej będzie im skryć się w swych grobowcach przed nastaniem poranka.

Kto z was stanie się najgroźniejszym wampirem i nie zostanie spopielony przez świt?

Od zmierzchu do świtu to gra polegająca na tworzeniu talii.

Wszyscy gracze zaczynają z własnymi, podobnymi kartami startowymi. Decyzje, jakie podejmą w trakcie rozgrywki, zmienią ich talie, co wpłynie zarówno na moce wampirów, jak i punktację końcową.

CELE Gry

Macie dokładnie 15 tur, by polować na ludzi i zdobywać punkty zwycięstwa oraz powrócić do zamczyska.

Przed rozpoczęciem gry zdecydujcie, czy wolicie grać w **trybie NOWICJUSZA**, czy **trybie STARSZYZNY**. Wpłynie to na sposób przygotowania rozgrywki, sposób zdobywania płytek zadań oraz ryzyko spopielenia na koniec gry.

- **Tryb NOWICJUSZA (dla początkujących graczy):** Aby zdobyć punkty zwycięstwa, musicie powrócić do zamczyska lub znajdować się przynajmniej na cmentarzu lub w górach.
- **Tryb STARSZYZNY: Podstawowy tryb gry, do którego odnoszą się wszystkie zasady.** Grając w trybie STARSZYZNY, musicie powrócić do zamczyska lub przynajmniej na cmentarz, by zdobyć punkty zwycięstwa.

Elementy gry

- 122 karty polowania (80 kart ludzi, 22 karty chowańców, 20 kart mocy)
- 6 plansz wampirów
- 6 talii startowych składających się z 6 kart (po 1 dla każdego wampira)
- 6 drewnianych znaczników wampira (po 1 dla każdego wampira)
- 6 drewnianych żetonów punktacji (po 1 dla każdego wampira)
- 1 plansza
- 3 karty róż
- 1 żeton księżycy
- 50 płytek zadań
- 5 płytek zamczyska
- 26 żetonów premii
- 1 tor polowania do złożenia w zależności od liczby graczy

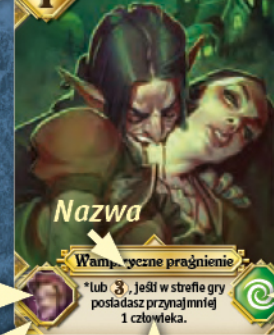


Karta startowa

Szybkość



Karta startowa (S)



Nazwa

Właściciel karty startowej

Wampiryczne pragnienie
*Lub 3, jeśli w strefie gry posiadasz przynajmniej 1 człowieka.

Typ karty

Karty startowe mają złote tło, by łatwiej było je rozpoznać

Efekt

Karta polowania

Szybkość



Tryb NOWICJUSZA (A)



Nazwa

Kategoria

Punkty zwycięstwa, które otrzymasz, gdy upolujesz tę kartę lub zerwiesz różę

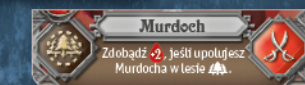
Rodzaj karty

Efekt polowania

Efekt w strefie gry

Efekt na końcu gry

Efekt



Efekt polowania (ciemne tło)

Różne rodzaje kart

Człowiek (wieśniak)

Człowiek (duchowny)

Człowiek (żołnierz)

Człowiek (szlachcic)

Moc początkowa

Moc

Chowańiec

Przedmiot

PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Umieśćcie planszę gry (NOWICJUSZ: Strona A; STARSZYNA: Strona B) na środku stołu, a po prawej stronie przygotujcie tor polowania odpowiednio do liczby graczy: zawsze powinien znajdować się w nim o 1 rząd więcej niż liczba graczy biorących udział w rozgrywce (przykładowo 4 rzędy w grze dla 3 graczy).
- 2 Każdy gracz wybiera wampira i bierze jego planszę, talię początkową, znaczki wampira i żeton punktacji, który umieszcza na polu „0” na torze punktacji.
- 3 Potasujcie karty polowania (bez kart róż) i umieśćcie je zakryte w pobliżu toru polowania – tworzą one talię polowania.

TRYB NOWICJUSZA: Tryb ten pozwala początkującym zacząć grę z większą liczbą mocy i chowańców w trakcie pierwszych dwóch tur. Weźcie karty ludzi, mocy i chowańców oznaczone literą „A”. Potasujcie je, po czym, bez podglądania, odłóżcie na bok 2 karty +2 karty za każdego gracza. Pozostałe karty oznaczone jako „A” potasujcie z kartami polowania i utwórzcie z nich talię polowania. Na jej wierzchu umieśćcie karty, które zostały wcześniej odłożone.

Przygotowanie planszy

- 4 Zakryte żetony premii potasujcie i bez podglądania umieśćcie po 1 na każdym polu kufra. Pozostałe, bez podglądania, odłóżcie do pudełka. Odkryjcie żetony umieszczone na otwartych kufrach.
- 5 3 odkryte karty róż umieśćcie w labiryncie.
- 6 Z talii polowania dobierzcie 3 karty (w trybie NOWICJUSZA – ze spodu talii), po czym umieśćcie je zakryte w tawernie.
- 7 Żeton księżycy umieśćcie na pierwszym polu toru nocy.
- 8 Wskazane płytki zamczyska umieśćcie na zamczysku, w zależności od liczby graczy (w podanej kolejności):

2 graczy > 10/6 4 graczy > 10/8/6/4
 3 graczy > 10/6/4 5/6 graczy > 10/8/6/4/2



Przygotowanie płytek zadań

Jeżeli gracze w 2–4 osoby, odłóżcie płytki zadań oznaczone jako „5+” do pudełka.

- 9 Potasujcie płytki zadań z beżowym tłem i umieśćcie 2 z nich (wybrane losowo) odkryte na polach zadań ogólnych (w trybie NOWICJUSZA wybierzcie je spośród zadań z białymi nazwami). Następnie potasujcie wszystkie pozostałe płytki.
- 10 Każdy gracz dobiera 2 płytki zadań, wybiera 1 z nich, a drugą odkłada do pudełka. Zadania są tajne!
- 11 Umieśćcie zakryte płytki zadań na polach krypt, w następującej liczbie: 6 w górach, 5 na równinach oraz 4 w lesie. Pozostałe płytki zadań odłóżcie do pudełka, nie podglądając ich.

Przygotowanie pierwszej tury

- 12 Wszyscy gracze tasują swoje talie startowe i dobierają z nich po 3 karty.
- 13 O kolejności w pierwszej turze decyduje szybkość wampirów: Wszyscy gracze sumują wartość szybkości ze swoich kart. Najwolniejszy wampir rozpocznie grę, najszybszy będzie ostatni. W przypadku remisu pierwszeństwo ma najstarszy gracz. Następnie, zgodnie z ustaloną kolejnością, gracze układają w zamczysku swoje znaczki w stosie. Najwolniejszy wampir powinien znajdować się na wierzchu stosu.
- 14 Przygotowanie toru polowania: Dobierzcie po 1 karcie dla każdego rzędu z talii polowań i umieśćcie je odkryte w kolumnie 3.





9 Płytki zadań

Płytki zadań ogólnych (z beżowym tłem) pozostają zakryte aż do końca gry.

Płytki zadań natychmiastowych (ze złotym tłem) mogą zostać ujawnione przez gracza w jego dowolnej turze (o ile spełnia on znajdujący się na nich wymóg), a następnie odrzucone. Ujawnionej płytki nie można wymienić podczas dobierania nowego zadania w krypcie. Te płytki nie mogą być zadaniami ogólnymi.

Rojalista
Zdobądź 1 za każdego upolowanego przez Ciebie.

Wampir z wybrzeża
Odrzuć tę płytkę, gdy upolujesz człowieka na równadzi, by zapobiec na 1 kartę z tej samej kolumny za darmo.

9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

12

Dobierz 2 płytki zadań, wybierz 1 i odrzuć drugą

Potasuj swoje karty startowe i dobierz 3 z nich

13 Kolejność w pierwszej rundzie

- 2 3 1 → 6
- 2 2 3 → 7
- 2 4 2 → 8
- 4 3 1 → 8

i mają taką samą szybkość, ale Ryszard () jest starszy

PRZEBIEG ROZGRYWKI

W **Od zmierzchu do świtu** gracze po kolei rozgrywają swoje tury. Każdy gracz musi rozpatrzyć wszystkie efekty kart w swojej strefie gry, zanim zakończy swoją turę.

A Określanie kolejności tur

Kolejność tur jest zależna od **położenia** graczy na planszy. Podczas pierwszej tury kolejność jest określana przez szybkość wampirów (zob. przygotowanie na str. 2 i 3). **Gracze umieszczają swoje żetony w zamczysku w stosie.** Najwolniejszego wampira należy umieścić na górze stosu. W kolejnych turach **pierwszy zawsze wykonuje akcję aktywny wampir przebywający najdalej od zamczyska.** Po skończeniu tury gracz obraca znacznik wampira na stronę nieaktywną, by uniknąć zamieszania.



Strona aktywna



Strona nieaktywna

B Sezon polowań

Pierwszy gracz w swojej turze wykonuje wszystkie akcje. Po nim turę rozgrywa kolejny gracz itd., aż do chwili, gdy wszyscy rozegrają turę. W swojej turze gracz musi zagrać wszystkie karty z ręki do swojej strefy gry, a następnie rozpatrzyć pojedynczo **wszystkie z nich** w wybranej przez siebie kolejności. **Gracz może** użyć zdolności karty do odrzucenia innej przed jej rozpatrzeniem, jeśli nie chce korzystać z jej efektu. Gracz **nie musi** zużywać całej swojej szybkości do ruchu, ale **nie może** poruszać się **po aktywacji** efektu z planszy lub gdy **wyruszył na polowanie**. Niewykorzystana szybkość przepada na końcu tury.

1 – AKTYWOWANIE EFEKTÓW ODRZUCANIA/DOBIERANIA



Efekt odrzucania



Efekt dobierania

Gracz **musi** aktywować wszystkie swoje efekty odrzucania i dobierania **przed** aktywowaniem innych efektów. Gracz może odrzucać **wyłącznie** karty, których **nie aktywował**. Jeśli odrzuci kartę przed aktywowaniem jej, jej efekt jest ignorowany, a karta ta nie wpływa na jego szybkość. Gracz może aktywować efekty w **dowolnej** kolejności, by jak najlepiej zoptymalizować swoją turę. Każdy efekt **musi** być rozpatrzony w całości przed aktywacją kolejnego.

Uwaga: Jeżeli gracz ma dobrać kartę, a jego talia wyczerpała się, musi potasować swój stos kart odrzuconych, aby stworzyć nową talię.

2 – OBLICZANIE I WYDAWANIE SZYBKOŚCI

Gracz sumuje szybkość ze wszystkich kart w swojej strefie gry (wliczając w to szybkość z kart **statych**). Uzyskana wartość wyznacza w tej turze **szybkość**, która pozwala na **przemieszczanie** i **polowanie**.



Strzeżcie się! Jeżeli żeton księżycy znajduje się na polu „15”, rozgrywacie swoją ostatnią turę.

Tura gracza podzielona jest na 3 fazy:

- 1 – **Aktywowanie efektów** odrzucania/dobierania
- 2 – **Obliczenie szybkości i wydanie jej**, by:
 - przemieścić swojego wampira
 - i/lub wyruszyć na polowanie (**raz na turę**)
- 3 – **Zakończenie tury**

Przykład: Gracz dobiera kartę dzięki Wampirzej sile, ponieważ w jego strefie gry znajduje się Teresa. Następnie używa Wampirycznej woli, aby odrzucić Teresę i dobrać jedną kartę. Ponieważ Teresa została odrzucona, na gracza nie wpływa efekt dezorientacji.



Przykład: Szybkość wynosi 2 + 2 - 1 = 3.



KOLEJNOŚĆ ROZGRYWANIA TUR A OBSZARY:

Jeśli wampiry **nie znajdują** się na tym samym obszarze:

- pierwsze poruszają się wampiry w lesie
- następnie wampiry na równinach
- potem wampiry w górach
- a na końcu wampiry na cmentarzu

KOLEJNOŚĆ ROZGRYWANIA TUR NA TYM SAMYM OBSZARZE:

Jeżeli na jednym obszarze **znajduje się kilka** wampirów, o kolejności tur decyduje ścieżka, na której przebywają:

- pierwsze poruszają się wampiry na **drodze**,
- następnie wampiry na **torach**,
- a na końcu wampiry na **kursie statku**.


Jeżeli kilka wampirów znajduje się na tym samym obszarze i na tej samej ścieżce, pierwszeństwo ma wampir znajdujący się **najbliżej** labiryntu.

Wampir, którego znacznik znajduje się na znaczniku innego wampira, zawsze rusza się przed nim.

EFEKTY PLANSZY





ZAMCZYSKO: W zamczysku nie można polować. Każdy wampir, który do niego powrócił, zabiera najwyższą dostępną w nim płytkę, po czym natychmiast zdobywa wskazaną na niej liczbę punktów zwycięstwa. Po powrocie do zamczyska **nie można go opuścić**; **nie można też przegnać** z niego innego wampira. W zamczysku znajduje się studnia (na potrzeby efektów pikantności i mgły).

CMENTARZ: Na cmentarzu nie można polować na ludzi. Nie można przegnać wampira znajdującego się na cmentarzu.

KUFER: Gracz może wziąć żeton premii , jeśli wciąż znajduje się na tym polu (zob. żetony premii i ich efekty, str. 8). Gracz umieszcza go odkrytego na swojej planszy i natychmiast zdobywa **2**. Można posiadać dowolną liczbę żetonów premii.

KRYPTA: Gracz dobiera zadanie (zob.: ramka).

LABIRYNT: Gracz może zerwać jedną wybraną różę bez płacenia żadnych kosztów. Efekt ten traktuje się jak zwykłe polowanie, w tej turze **nie może już** skorzystać z toru polowania.

TARG ()**, KOŚCIÓŁ** ()**, POSIADŁOŚĆ** ()**, KOSZARY** ()**:** Gracz może pochłoniąć kartę człowieka ze swojego stosu kart odrzuconych lub strefy gry, jeśli pasuje typem do miejsca (może to być człowiek, na którego polował w tej turze).

STATEK: Na statku nie można polować.

TAWERNA: Można polować na wszystkie karty znajdujące się w tawernie za **2** zamiast polować na torze polowania (nie wolno przeglądać tych kart przed polowaniem). Jeśli gracz się na to zdecydował, musi zabrać wszystkie karty.

STUDNIA: W tej turze gracz może ruszyć na **dotąd dodatkowe polowanie**, ale wyłącznie na karty z **1** kolumny toru polowania.

ZADANIA: Gracz zabiera z pola wszystkie dostępne płytki zadań, zachowuje jedną i odkłada pozostałe. Wymienić może jedno lub więcej, a nawet wszystkie niewykorzystane zadania na taką samą liczbę zadań ze stosu. Nie można zdradzać treści pozostałych zadań.

Przykład: Gracz podniósł 6 płytek zadań z krypty w górach. Posiada teraz 7 zadań – musi odłożyć z powrotem 5 z nich i zachować pozostałe 2. Może to być zarówno nowe zadanie razem z zadaniem początkowym, jak i 2 zupełnie nowe zadania.

Tryb NOWICJUSZA: Gracz może przejrzeć i wybrać 1 z dostępnych zadań, a pozostałe odłożyć na planszę. Gracz może odłożyć **wyłącznie** zadania, które przeglądał, a nie te, które uprzednio posiadał.

Przemieszczanie wampira

- Gracz nie musi przemieszczać swojego wampira, chyba że wymusza to efekt karty.
- Jeżeli wartość szybkości wynosi 0 lub jest ujemna, nie można się przemieszczać. Efekty pola, na którym znajduje się wampir, nie są aktywowane.
- Jeżeli wartość szybkości jest dodatnia, można zużyć jej część lub całość, by przemieścić swojego wampira w **jednym** kierunku. Można zmienić ścieżki, gdy trafia się na rozstaje, ale nie można poruszyć się do przodu, a następnie wycofać w obrębie tej samej ścieżki.
- Po przemieszczeniu należy aktywować efekt planszy z pola, na którym **zakończył się** ruch.
- Jeżeli ruch zakończył się na polu zajmowanym przez 1 lub więcej wampirów, **można je przegnać** (pojedynczo, zaczynając od tego, który znajduje się na szczycie) na sąsiednie pola. Przegnane wampiry nie przesuwają pozostałych, ich żetony należy umieścić na znacznikach wampirów, które znajdowały się już na polu.

Uwaga: Nie można przegnać wampira znajdującego się na cmentarzu lub w zamczysku.

Polowanie

- Jeżeli po przemieszczeniu graczowi pozostała niewykorzystana szybkość, może on **jedyn raz** zapolować, zabierając kartę lub karty z toru polowania.
- Aby polować, należy wybrać pole na torze polowania. Gracz musi **zapłacić** podany na nim **koszt szybkości**; w zależności od kolumny koszt wynosi **1**, **2** lub **3**. Zerwanie róży jest **darmowe**.
- Gracz musi **zabrać wszystkie karty z pola, które wybrał** i umieścić je na swoim stosie kart odrzuconych.
- **Niewykorzystana szybkość przepada.** Po polowaniu nie można się już przemieszczać.

Ludzie: Każdy człowiek posiada przypisaną wartość punktów zwycięstwa, które zdobywa się po upolowaniu go. Dodatkowo otrzymuje się premię w zależności od obszaru, na którym został upolowany:

- **+1** za każdego człowieka upolowanego na równinach .
- **+2** za każdego człowieka upolowanego w lesie .



Przykład: Ryszard po zakończeniu swojego ruchu posiada jeszcze **2** szybkości.

Decyduje się polować na drugim polu w kolumnie **1**, na którym znajdują się 3 karty.

Zabiera je wszystkie i otrzymuje **3** za Bernarda, **2** za Ivo i dodatkowe **+2** za każdego człowieka, ponieważ polował w lesie.

$$3 + 2 + +2 = 9$$

Przemieszcza więc swój żeton punktacji o **9** pól, po czym odkłada upolowane karty na swój stos kart odrzuconych.

Niewykorzystane **1** szybkości przepada. Ryszard obraca swój żeton wampira na stronę nieaktywną. Następuje tura kolejnego gracza.

RODZAJE KART

LUDZIE stanowią wasz główny cel. Trafiają w każdy gust i za to właśnie wampiry ich kochają. Niektórzy pozostawiają po sobie jednak nieprzyjemny posmak lub w niespodziewany sposób oddziałują na głodne wampiry. Będziecie musieli polować z finezją, wybierając tych ludzi, którzy zapewnią najwięcej punktów lub będą celem waszych zadań.



Gracz może zdobywać nowe **MOCE**, by przemieniać się w nietoperza, wtapiać się w mrok czy stawać się szybszym lub silniejszym. Stanowią świetny sposób na wzmocnienie talii, ale gracze nie powinni zapominać o swoich głównych celach.



Wampiry podczas polowań często korzystają z pomocy **CHOWAŃCÓW**. Kiedy gracz jakiegoś zdobędzie, pozostanie on w jego strefie gry i będzie zapewniał mu korzyści w każdej turze.



Wampiry to nieumarli romantycy, oczarowani ulotnym pięknem **RÓŻ**. Gracz może udać się do labiryntu, aby zerwać jedną z nich i czerpać płynące z niej korzyści w każdej turze.

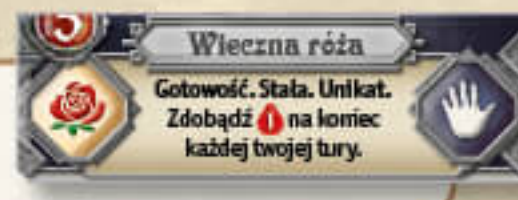


3 – ZAKOŃCZENIE TUR

Po zakończeniu tury gracz:

- **Odwraca swój znacznik wampira** na nieaktywną stronę.
- **Odrzuca na stos kart odrzuconych wszystkie karty** (z wyjątkiem stałych) ze swojej strefy gry.
- **Aktywuje wszelkie efekty końca tury.**

Przykład: *Wieczna róża zapewnia ci 1 na końcu każdej twojej tury.*



- **Dobiera 3 karty z talii.** Jeżeli jego talia się wyczerpała, przetasowuje swój stos kart odrzuconych, by stworzyć nową, po czym kontynuuje dobieranie kart.

Nadszedł czas na turę kolejnego gracza. Jeżeli turę zakończył ostatni gracz, przejdźcie do C – Przygotowanie do następnej rundy.

Przygotowanie do następnej rundy

Po skończeniu tur przez wszystkich graczy wykonajcie następujące kroki:

- **Przesuńcie księżyc o jedno pole w prawo.** Jeżeli znajdzie się na ostatnim polu (15), gra się kończy. Wampiry posiadające parasol mogą rozegrać jeszcze jedną turę, ale **bez polowania**.
- **Odwróćcie wszystkie żetony wampirów** na ich aktywną stronę (odkrytą).
- **Przesuńcie wszystkie karty na torze polowania o 1 kolumnę w prawo.** Karty w kolumnie 1 nie przesuwają się dalej, lecz kumulują się, tworząc stos.



Przed polowaniem gracz może go w każdej chwili przejrzeć.



- **Dobierzcie karty polowania** (chyba że trwa tura 15), po 1 na każde pole w kolumnie 3 toru polowania. W turze 15. nie dobieracie nowych kart (X).
- **Dodajcie 1 zakrytą kartę do tawerny**, jeśli nie ma w niej wampirów i znajdują się w niej mniej niż 3 karty.



KONIEC GRY PUNKTACJA KOŃCOWA

Świt wyznacza kres rozgrywki. Wampiry posiadające parasol mogą rozegrać jeszcze jedną, ostatnią turę (bez polowania).

Bezpieczni?

W zależności od wybranego trybu gry sprawdźcie, komu udało się przetrwać:

Równiny i las: Znajdujące się tu wampiry zostają spopielone przez słońce. Mogą podliczyć swoje punkty zwycięstwa, ale tylko dla gorzkiej satysfakcji.

Góry (tylko w trybie NOWICJUSZA): Wampiry zostają poparzone przez słońce, ale udaje im się przed nim skryć i dotrzeć do zamczyska. Tracą punkty zwycięstwa w liczbie zależnej od pola, na którym się znajdowały.

Góry (tryb STARSZYNY): Znajdujące się tu wampiry zostają spopielone przez słońce.

Cmentarz: Znajdujące się tu wampiry znajdują schronienie w najbliższej krypcie. Każdy z nich traci 5.

Zamczysko: Znajdujące się tu wampiry są bezpieczne.

PRZYKŁADOWA TURA

Kaja i Ryszard znajdują się w lesie, dlatego rozgrywają tury przed innymi wampirami.

Kaja stoi na drodze, dlatego rozgrywa turę przed Ryszardem, który znajduje się na torach.

Grzegorz i Szymon znajdują się na równinach i obaj znajdują się na torach, ale Grzegorz jest bliżej labiryntu, dlatego rozegra turę wcześniej.

Kolejność rozgrywania tur:



Kaja nie dobiera ani nie odrzuca kart. Zagrywa wszystkie posiadane do swojej strefy gry.



Wśród nich znajduje się człowiek, **Wampirze pragnienie** zapewnia jej więc szybkość 3, a karta **Głód** dodatkowe 2; wynik końcowy to 5.

Wydaje 3, by poruszyć się o 3 pola, swój ruch kończy na krypcie i dobiera 1 zadanie.

Może zużyć pozostałe 2, by zapolować. Używa tylko 1, by upolować stos kart z 1 kolumny.

Natychmiast zdobywa:

3 + 3 = 6 za dwóch ludzi

+ 2 ponieważ upolowała ich na równinach

+ 2 dzięki karcie **Głód**,

co daje 10.

To koniec jej tury, odwraca więc swój znacznik na stronę nieaktywną.

Rozpoczyna się tura Ryszarda.



Uwaga: Przed rozpoczęciem gry, jeśli chcecie grać w trybie STARSZYJNI razem z młodszymi lub początkującymi graczami, możecie zdecydować, że na końcu gry będą oni bezpieczni w górach.

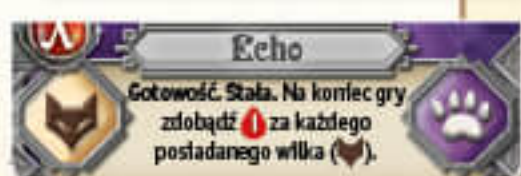
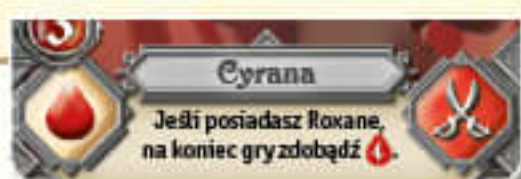
Premie kart

Do wyniku dodaj punkty zwycięstwa z kart posiadających efekt na końcu gry.

Przykład: Jeśli posiadasz Roxane, Cyrana daje ci 4.

Łowcy zapewniają ci tyle , ilu posiadasz ludzi tego samego typu (wliczając ich samych).

Wilk Echo zapewnia ci tyle , ile posiadasz Wilków (wliczając jego samego).



Punktacja zadań

- Wszyscy gracze otrzymują punkty za zadania ogólnodostępne, jeśli spełnią ich wymagania.
- Gracze odkrywają swoje zadania i zdobywają za nie punkty.


Uwaga: Wiele zadań wymaga, by gracz posiadał czegoś więcej niż inni – w przypadku remisu nikt nie otrzymuje punktów. Spopielone wampiry nie są brane pod uwagę podczas rozstrzygnięcia punktacji z kart zadań.


Jeśli któryś z graczy zdobył 100 punktów zwycięstwa, odwraca swój żeton punktacji na stronę „100” i kontynuuje liczenie punktów od 0.

Zwycięzca


- Gracz, który zdobył **najwięcej punktów zwycięstwa, wygrywa grę.**
- **W przypadku remisu** wygrywa wampir, który dotarł do zamczyska wcześniej lub znajdował się bliżej (jeżeli żadnemu nie udało się powrócić).


SYMBOLE EFEKTÓW

 **Odrzuć jedną kartę:** Umieść inną kartę ze swojej strefy gry na stosie kart odrzuconych. Możesz użyć tego efektu, by odrzucić kartę przed jej aktywacją, jeśli chcesz uniknąć jej działania. Możesz odrzucić kartę stałą. Niektóre karty należy odrzucić, by aktywować ich efekty.


 **Chowaniec:** Chowaniec są kartami **stałymi** i pozostają w twojej strefie gry.



 **Róża:** Róże są przedmiotami. Nie trzeba ich zbierać, ale mogą zapewnić ogromną przewagę swojemu właścicielowi. **Zerwanie róży nie wymaga wydania szybkości, ale liczy się jako polowanie.**



 **Efekt na koniec gry:** Zapewnia punkty na końcu gry. Oprócz tego, jeśli jest to karta człowieka, zapewnia również natychmiastową premię za polowanie na danym obszarze.



 **Efekt toru polowania:** Ten efekt aktywuje się, gdy karta znajduje się na torze polowania lub gdy ktoś na nią poluje.


ŻETONY PREMII


 Każdy żeton po podniesieniu wart jest **2**. Można je zagrać w swojej turze; po zagranie należy je obrócić na stronę kufra, by pamiętać, że zostały wykorzystane.


  **Duchowni, żołnierze, wieśniacy, szlachcice:** Każdy z tych żetonów liczy się jako 1 człowiek danego typu na potrzeby zadań i rozstrzygnięcia większości.


  **Żeton dowolnego typu:** Ten żeton liczy się jako 1 człowiek wybranego przez gracza typu (wybierz go na koniec gry). Może liczyć się do punktacji wielu zadań, ale po wybraniu typu nie można go już zmienić.


  **1 lub 2:** Te żetony można wydać, by w tej turze dodać **1** lub **2** do szybkości wampira.


 **+1 Polowanie:** W tej turze możesz zapolować jeszcze raz.

 **Odrzuć 1 kartę,** a następnie dobierz 1 kartę.


 **Dobierz 1 kartę** i dodaj ją do swojej strefy gry.


 **Zdobądź 1 zadanie:** Dobierz zadanie tak, jakbyś znajdował się na odpowiednim polu.

 **Parasol:** Po ostatniej turze pozwala rozegrać jeszcze jedną, ale bez polowania. Można rozegrać **tylko 1 dodatkową turę** niezależnie od liczby posiadanych parasoli.


 **Aksamitne odzienie:** Po podniesieniu tego żetonu natychmiast zdobądź dodatkowe **2**, czyli łącznie **4**.


EFEKTY KART


 **DEZORIENTACJA:** Przed obliczeniem szybkości gracz musi przemieścić swojego wampira o 4 pola w kierunku labiryntu (nie aktywuje efektów pola, na którym skończył ruch, ani nie przegania innych wampirów). Po wykonaniu tego ruchu gracz kontynuuje swoją turę bez zmian. Dezorientacja nie podlega sumowaniu – posiadanie 2 lub więcej kart z tym efektem **nie zmusza** do przemieszczania się o 8 pól. Nie można przemieścić się dalej niż do labiryntu.

 **POCHŁONIĘCIE:** Gracz umieszcza 1 człowieka ze swojej strefy gry lub stosu kart odrzuconych w strefie pochłonięcia. Ta karta wciąż liczy się do zadań i efektów na koniec gry, ale nie wtasowuje się z powrotem do jego talii.

ZWINNOŚĆ: Stos kart, w których znajduje się jedna lub więcej takich kart, wymaga do upolowania **+1** szybkości.

 **STADNOŚĆ:** Podczas polowania na **stadnego** człowieka gracz zdobywa 1 dodatkową kartę dobraną z wierzchu talii polowania. Gracz umieszcza ją na swoim stosie kart odrzuconych i zdobywa punkty zwycięstwa (wliczając premię za obszar i efekty karty), jeśli jest człowiekiem.


 **WODA ŚWIĘCONA:** Jeżeli w strefie gry gracza znajduje się człowiek z wodą święconą, gracz nie może polować ani zrywać róży w tej turze.

 **INSPIRACJA:** Gracz wybiera 1 stos zadań i dobiera z niego jedno tak, jakby znajdował się na odpowiednim polu.

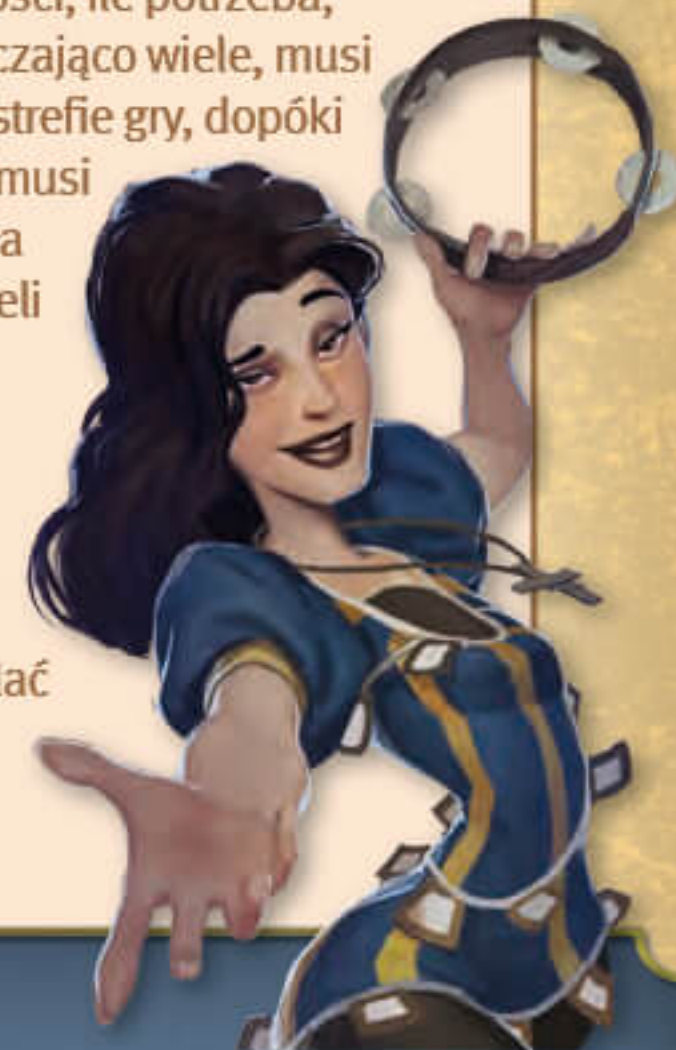
STAŁA: Karty te pozostają w strefie gry gracza, dopóki nie zostaną przez niego odrzucone przez użycie odpowiedniego efektu. W każdej turze zapewniają właścicielowi premie i szybkość.

GOTOWOŚĆ: Po udanym polowaniu na **gotową** kartę gracz może umieścić ją na wierzchu swojej talii zamiast na stosie kart odrzuconych (gracz ma wybór).

POWOLNOŚĆ: Powolni ludzie trafiają od razu do **2** kolumny podczas dodawania ich do toru polowania (mogą w ten sposób utworzyć stos).

 **PIKANTNOŚĆ:** Gracz musi zużyć swoją szybkość, by przemieścić się do najbliższej studni (nawet jeśli znajduje się za nim lub na innej ścieżce). Musi wydać tyle szybkości, ile potrzeba, by do niej dotrzeć. Jeśli nie ma jej wystarczająco wiele, musi wydać całą i zachować tę kartę w swojej strefie gry, dopóki nie dotrze do studni. Po dotarciu do niej musi natychmiast się zatrzymać; jeśli pozostała mu jeszcze szybkość, może polować. Jeżeli znajduje się w równej odległości między dwiema studniami, wybiera tę, do której chce zmierzać. Jeśli znajduje się już na studni, w tej turze nie przemieszcza się, ale może polować.

UNIKAT: W swojej talii nie można posiadać więcej niż jednej **unikatowej** karty tej samej kategorii i rodzaju. **Unikatowymi** kartami w grze są **różne**.



Autorzy

Projekt gry: Richard Garfield

Ilustracje: Jocelyn Millet, Semyon Proskuryakov, Marta Ivanova i Alexey Bogdanov

Główny projektant: Guillaume Gille-Naves

Redaktor: William Niebling

Kierownik artystyczny: Igor Polouchine

Podziękowania dla naszych testerów: Schuylera Garfielda, Monsa Johnsona, Andrew Grossa, Chipa Browna, Reubena Iana Davisa, a przede wszystkim entuzjastycznego Briana Weissmana, który zawsze powracał do domu przed świtem.

Podziękowania dla Guillaume'a Gille-Navesa i Skaffa Eliasa, którzy zawsze potrafili zadbać o moje gry.

Specjalne podziękowania dla Koni za wspólny śmiech podczas wymyślania tytułu gry i za współpracę na każdym kroku.

Testerzy Origames: JB, Quentin, Romain, Elliot, Johann, Simon, Rodolphe, Julien i Fred.

Od zmierzchu do świtu zostało oryginalnie wydane przez Origames.

©2021 Origames
www.origames.fr



Origames
52 avenue pierre Sémard
4200 Ivry sur Seine – France
www.renegade-france.fr

Adaptacja online:
www.game-park.com

Edycja polska 2021
www.albipolska.pl

Albi

ALBI Polska Sp. z o.o.
ul. Toruńska 5
30-056 Kraków

Tłumaczenie: Adam Czernatowicz

Redakcja i korekta: Michał Szewczyk, Magdalena Włodarczyk, Marta Kania

Skład: Jolanta Lendzioszek