

【NightFall - ルール解説(プレイヤー用/The Coldest War以降用)】

・手番プレイヤーは手番開始時に、2Influenceを受けとる。

1.The Combatフェイズ (戦闘フェイズ)

- 戦闘フェイズ開始前の効果を使いたければ使う
- 支配している全Minionで攻撃を行う(強制)。攻撃は1体毎にどのプレイヤーに対して攻撃を行うか個別に選択を行う。複数のプレイヤーに対して攻撃を行った場合は、どのプレイヤーから攻撃を解決するか手番プレイヤーが決定する。
- 防御側プレイヤーは、各Minionの攻撃に対して、支配しているMinionでBlockするか否かを1体毎に決定する(これをBlock割り当てと言う)。Blockを行わないMinionがあっても良い。攻撃Minion1体に対して複数体でblockを行う事が可能。ただし、複数体で攻撃を受ける場合は、攻撃を受ける順番を防御側が決める1体毎にHPの限り攻撃を受けてから次の物が攻撃を受ける(HPを残して次が受けるとかは出来ない)。1体で複数体の攻撃をBlockすることは出来ない。防御側Minionは攻撃側Minionにダメージを与えない。防御してHPが0以下になったMinionはDestroyされる。
- 攻撃を受けきれなかった分やブロックしなかった攻撃力に等しい枚数のWoundカードを防御側プレイヤーは受け取り自分の捨て札に配置する。
- 全ての解決が終わったら、攻撃に参加したMinionを全てdiscardする

※複数のプレイヤーが同時にCombatをプレイしようとした場合には、手番プレイヤーから1枚ずつ順に時計回りに解決する。

2.The Chainフェイズ

手札からカードを1枚出してChainを作る(作らずにこのフェイズを終了してもよい)。

※Chainの途中のカードはin Playではない

※各カードの処理は、Chain効果を解決した後にKicker効果を解決する。一部のKickerはChainの効果を変更するものもある

3.The Claimフェイズ

このフェイズの間のみ手札からカードを1枚捨て札にする毎に1influenceを受けとれる。

1手番で購入できるカードの枚数に上限は無い(0枚でもよい)

※購入対象のカードの山札のことをArchiveと呼ぶ。購入は場中央にあるArchivesか自分のArchives対象となる。

※各種カードの効果でClaimできる(購入できる)と書かれているものは、直ちにと書かれていない限りこのフェイズでカードの購入を行う際に効果を発揮する

4.The Cleanupフェイズ

以下の順番で処理を行う

- 手札が5枚未満であれば手札が5枚になるようにカードを引く
- 使えるWoundカードが手札の中があれば、それを使う事が出来る。
- Moonオプションを使っていれば、処理を行う
- Kicker等で発動した効果や得ていたInfluenceを全て失う

【WOUNDカード効果】

種類(カード左上)	使用タイミング	効果	使用制限
無印	自Clean upフェイズ	手札のWoundを任意の枚数捨て札にできる。捨て札にした枚数X2のカードを引く	他の回数制限があるWoundを含めて1ターンに1回
MATERIAL LAW	自Combat(戦闘)フェイズ	このカードを手札から捨てる事により任意のMinion1体のSTR+1 Feed : Woundカード1枚を捨てる	他の回数制限があるWoundを含めて1ターンに1回
THE COLDEST WAR	任意のChainフェイズ	任意のカードとカードをChain(繋げる)が出来る	使用制限無し

【ゲーム終了と勝利条件】

Woundカードが無くなったフェイズ終了時にゲームが終了する。ゲーム終了時に各プレイヤーは持っているWoundカードの総数を数え、最も少ないプレイヤーが勝利する。同数の場合は、Woundカードを「bite」「burn」「bleed」の種類に分けて数える。何れかの種類で最も多いWound枚数を各プレイヤーは宣言し、その数が最も少ないプレイヤーが勝利する(例:総数が14枚どうしのプレイヤーが同点だった場合、種類別に数え、片方がbiteが7枚、もう一人がbleed5枚ならbleed5枚側のプレイヤーが勝利する)

【用語解説】

- Action - 使い捨てで場に残らないカード(HP表記の無いもの)
- Active Player - 手番プレイヤーの事
- Archive - 購入対象の山札。個人のはPrivate Archive、共通のはCommon Archive
- Block - 支配Minionで他プレイヤーが攻撃してきた攻撃(通常Minion)を吸収すること。
- Claim - カード購入のこと
- Combat - Combat(戦闘)フェイズに手札からそのカードをプレイすることにより効果を発揮する。InPlayになっているカードは、Combatの効果を発揮出来ない
- Destroy - Minionカードが許容以上のダメージを受けた場合やカードの効果によりDestroyするよう指示があった場合、対象のカードを捨て札置き場に置くこと
- Discard - 対象のカードを捨て札置き場に置くこと
- Exile - 対象カードをゲームから取り除く
- Feed - Feedの前に書かれている効果をFeedで指定されている代償を支払う事により繰り返し行う。記述が無い限りコストを支払えば何度でも使える。Feedを支払わなくても元の効果は1回は発動する
- Friendly Minion - 自分の支配しているMinion。チーム戦の場合はパートナーのMinionも含む
- Kicker - Kickerの条件を満たした効果は、(特段の指定が無い限り)発動したターンの終了まで続く(Chainも同じ)。効果は基本的にそのカードをプレイしたプレイヤーに限定される
- Minion - HPを持つカード(バンパイアや狼男等。カード効果の1行目に必ず種別が書かれている)
- Order - MinionとActionの2種類を纏めたプレイ出来るカードの事(MoonやAvatarを含まない)
- Your Chain** - この効果はそのChainを始めたプレイヤーにしか効果を及ぼさない(例:Victor One)
- Wound - Woundカードの効果は特に記載が無い限り、自分のターンに1枚までしか使えない(上図参照)。また、プレイ中の効果で受けとった場合、手札に入れず自分の捨て札置き場に置く。
- 任意のプレイヤー - 任意のプレイヤーの選択時は自分自身を選択してもよい
- 吸収と無効化 - 吸収はMinionがダメージを受ける場合等につかう(block時等)。無効化はダメージそのものが消失してしまう場合に使う。
- 自分 - そのカードを支配しているプレイヤーの事