

Noc upírů

RICHARD GARFIELD

PRAVIDLA

NA ÚVOD

Když rozkvetou věčné růže, upíři se probouzí ze své letargie. Do východu slunce musíte proběhnout bludištěm a zmocnit se nejkrásnějšího květu, lovit lidi, kteří se vám připlou do cesty, lákat do svých služeb pomocníky a zlepšovat své schopnosti, aby se z vás stali ti nejobávanější a nejproslulejší upíři.

Noc upírů představuje závod, v němž se hráči snaží dovést k dokonalosti své balíčky, lovit lidi, aby získali vítězné body, plnit tajné úkoly a případně se zmocnit růže a vrátit se zpět do hradu, a to vše dříve, než vyjde slunce. Čím více budou hráči lovit, tím pomalejší budou oni i jejich balíčky, a tím těžší bude vrátit se zpět před úsvitem. Dokážete se stát nejproslulejším upírem dříve, než vás vycházející slunce spálí na popel?

Noc upírů patří mezi hry založené na tvorbě balíčku během partie (tzv. deckbuildingu). Všichni hráči mají na začátku podobné balíčky. Rozhodnutí, jež učiní během hry, budou jejich balíčky měnit, což má vliv jak na jejich úspěšnost během hry, tak na závěrečné skóre.

CÍL HRY

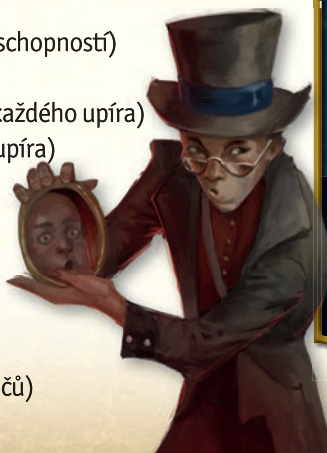
Máte přesně 15 kol na to, abyste ulovili svou kořist, nasbírali co nejvíce vítězných bodů a vrátili se zpět do hradu.

Před začátkem hry se rozhodněte, zda budete hrát variantu pro nováčky nebo veterány. Zvolená varianta bude mít vliv na přípravu hry, způsob získávání destiček úkolů a riziko sežehnutí na popel na konci hry.

- VARIANTA PRO NOVÁČKY: Abyste získali vítězné body, musíte se vrátit do hradu nebo alespoň na hřbitov či do hor.
- VARIANTA PRO VETERÁNY: Tato varianta představuje plnohodnotnou hru a vztahuje se k ní text pravidel. Abyste jako prastarí upíři získali vítězné body, musíte se vrátit do hradu nebo alespoň na hřbitov.

Herní materiál

- 122 karet lovu (80 lidí, 22 pomocníků, 20 schopností)
- 6 desek upírů
- 6 startovních balíčků po 6 kartách (1 pro každého upíra)
- 6 dřevěných žetonů upírů (1 pro každého upíra)
- 6 dřevěných ukazatelů vítězných bodů (1 pro každého upíra)
- 1 herní plán
- 3 karty růží
- 1 žeton měsíce
- 50 destiček úkolů
- 5 žetonů hradu
- 26 bonusových žetonů
- 1 stupnice lovu (upravená podle počtu hráčů)



Struktura startovní karty

Rychlost → 1

Startovní karta (S)

Název

Vlastník startovní karty

Upíři živen

3, pokud máš ve své herní oblasti aspoň 1 člověka.

Druh karty

Startovní karty mají pro snazší rozlišení zlaté pozadí

Efekt

Struktura karty lovu

Rychlost → 0

Varianta pro nováčky (A)

Vítězné body, jež získáte, když ulovíte tuto kartu nebo získáte růži

Název

Kategorie

Dee

Dober si 1 kartu.

Druh karty

Efekt při lovu

Efekt v průběhu hry

Efekt na konci hry

Murdoch

Získá 2, pokud Murdocha ulovíš v lese.

Efekt při lovu (tmavý rámeček)

Různé druhy karet:

Člověk vesničan	Člověk duchovní	Člověk voják	Člověk šlechtic
Startovní schopnost	Schopnost	Pomocník	Předmět



9 Destičky úkolů

Revolucionář
Získáš 1, pokud jsi ulovil více než všechny ostatní upíry.

Upír na vrcholu
Odhoď, pokud ulovíš člověka v horách; Ulov zdarma 1 kartu z této sloupce.

Úkoly (běžové pozadí) se uchovávají lícem dolů až do konce hry.
Jednorázové úkoly (zlaté pozadí) odhalujete během hry ve svém tahu. Nelze je použít jako veřejně dostupné úkoly. Jakmile je využijete, nemůžete je vrátit zpět, když si berete nový úkol.

12

Vezměte si 2 úkoly, jeden si vyberte a druhý odhodte.

Zamíchejte své startovní karty a doberte si 3 z nich.

Pořadí v 1. kole

1. **6**

2. **7**

mají stejnou rychlost, ale Karel () je starší

3. **8**

4. **8**

PRŮBĚH HRY

V **Noci upírů** odehrávají hráči postupně své tahy. Každý hráč musí vyhodnotit efekty všech vyložených karet, než přijde na řadu další hráč.

A Určení pořadí tahu

Pořadí tahu závisí na **pozici** upírů na herním plánu.

Pro první kolo se pořadí určuje na základě rychlosti upírů (viz Přípravu hry na str. 3). **Poskládejte žetony upírů na sebe do hradu**, přičemž první hráč bude mít svůj žeton nahoře a poslední hráč dole.

V dalších kolech **přichází na tah jako první aktivní upír, jenž se nachází nejdále od hradu**.

Když ukončíte svůj tah, otočte svůj žeton upíra lícem dolů (na „odpočívací“ stranu), aby se předešlo všem nedorozuměním.



Aktivní



Odpočívající

B Lovecká sezóna začíná

Se svými akcemi začíná **první hráč**, po něm hráč nalevo od něj, dokud každý neodehraje svůj tah. V rámci tahu musíte vyložit všechny karty z ruky do své herní oblasti a poté **všechny**, jednu po druhé, vyhodnotit v libovolném pořadí. Než vyhodnotíte kartu, můžete využít efekt umožňující její odhození, nechcete-li využít efekt karty.

Nemusíte využít všechnu svou rychlost, ale jakmile aktivujete nějaký efekt na herním plánu nebo začnete lovit, nesmíte se už pohnout. Veškerá nevyužitá rychlost na konci vašeho tahu propadá.

1- AKTIVACE DOBÍRACÍCH/ODHAZOVACÍCH EFEKTŮ



Odhazovací efekt



Dobírací efekt

Pokud chcete využít dobírací nebo odhazovací efekty svých karet, musíte je aktivovat dříve, než podniknete cokoli jiného. Můžete je aktivovat v libovolném pořadí, abyste z nich získali co největší užitek. Každý jednotlivý efekt musíte kompletně vyhodnotit dříve, než začnete vyhodnocovat další. Odhodit smíte pouze karty, jež jste dosud neaktivovali. Jestliže odhodíte kartu předtím, než se aktivuje její efekt, tento efekt nemá žádný účinek. Daná karta se také nezapočítává při určování rychlosti.

Poznámka: Jestliže si máte dobrat kartu, ale váš balíček je už prázdný, zamíchejte svůj odhazovací balíček a vytvořte nový.

2- URČENÍ A POUŽITÍ RYCHLOSTI

Sečtete hodnoty rychlosti na všech kartách ve svém herním prostoru (včetně **trvalých** karet).

Výsledek udává vaši celkovou **rychlost** pro daný tah, kterou můžete využít k **pohybu** a **lovu**.



POŘADÍ TAHŮ V ZÁVISLOSTI NA OBLASTECH:

Jestliže se upíři nachází v různých oblastech:

- Jako první hrají upíři v lese
- po nich upíři v nížině
- po nich upíři v horách
- a nakonec upíři na hřbitově



POŘADÍ TAHŮ VE STEJNÉ OBLASTI:

Jestliže se v jedné oblasti sejde více upírů současně, provádí své tahy v závislosti na tom, jakým způsobem cestují:

- Jako první hrají upíři na silnici,
- po nich upíři na železnici,
- a nakonec upíři na lodní trase, resp. ostrovech (platí pouze pro nížinu).

Jestliže se nachází v jedné oblasti více upírů, kteří cestují stejným způsobem, jako první je na tahu ten, jenž stojí nejbližší k bludišti.

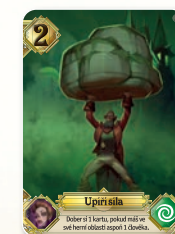
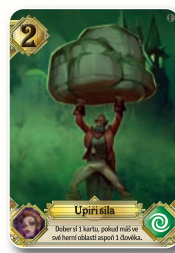
V případě žetonů upírů, jejichž žetony leží na sobě je pořadí tahu odshora dolů.

Pozor! Když se žeton měsíce ocitne na poli „15“, nastává váš poslední tah.

Tah hráče se dělí na 3 kroky:

- 1- Aktivace dobíracích/odhazovacích efektů
- 2- Určení rychlosti a její použití k
 - pohybu upíra
 - a/nebo jednomu lovu
- 3- Konec tahu

Příklad: Můžete si dobrat kartu díky Upíří síle, protože máte v ruce Terezu. Poté využijete efekt Upíří vůle, Terezu odhodíte a doberete si další kartu. Protože byla Terezu odhozena, nemá na vás vliv efekt vábení.




Příklad: Vaše rychlost je $2 + 2 - 1 = 3$.

EFEKTY HERNÍHO PLÁNU





HRAD: Na hradě nelze lovit. Každý upír, který se vrátí do hradu, si vezme dostupný žeton hradu s nejvyšší hodnotou a ihned si přičte daný počet bodů. Jakmile se vrátíte do hradu, už ho nemůžete znovu opustit. Z hradu nemůžete vytlačit jiného upíra. Na hradě se nachází pramen (viz karetní efekt pálivost nebo kartu Mlžná podoba).

HŘBITOV: Na hřbitově nelze lovit lidi. Ze hřbitova nemůžete vytlačit jiného upíra.

TRUHLA: Vezměte si bonusový žeton , pokud je k dispozici (pro efekty bonusových žetonů viz str. 8). Přidejte ho na svou desku lícem nahoru a ihned si přičtete **2**. Můžete mít libovolný počet bonusových žetonů.

KRYPTA: Získáváte úkol (viz rámeček vpravo).

BLUDIŠTĚ: Zmocněte se zdarma **1 libovolné růže**. Tato akce se považuje za lov, což znamená, že v daném tahu už nemůžete lovit na stupnici lovu.

TRŽIŠTĚ , **KOSTEL** , **ZÁMEK** , **KASÁRNA** : Můžete **pozřít člověka** odpovídajícího typu na kartě, kterou máte ve svém herním prostoru nebo ve svém odhazovacím balíčku (může jít i o člověka, jehož jste ulovili v tomto tahu).

LOŤ: Na lodi nelze lovit.

HOSPODA: Místo na stupnici lovu můžete za **2** ulovit všechny karty v hospodě (není dovoleno se na ně dopředu podívat). Pokud se rozhodnete lovit v hospodě, musíte si odtamtud vzít všechny karty.

PRAMEN: V tomto tahu můžete provést **jeden lov navíc**, avšak pouze v rámci sloupce **1** na stupnici lovu.

ÚKOLY: Vezměte si všechny dostupné úkoly z daného místa a poté jich vraťte zpět o jeden méně. Můžete nahradit některé nebo i všechny tyto úkoly destičkami, které jste měli už předtím, a tím získat přístup k novým úkolům. Ostatním hráčům nesmíte sdělit ani naznačit, co vrácené úkoly obsahují.

Příklad: Vezmete si 6 úkolů z krypty v horách. Nyní máte v ruce 7 úkolů. 5 z nich vrátíte a 2 si necháte. Může to být váš startovní úkol a jeden nový nebo 2 zcela nové.

Varianta pro nováčky: Podívejte se na všechny dostupné úkoly a 1 z nich si nechte. Zbylé vraťte zpět na herní pán. Můžete vrátit pouze úkoly, jež jste si nově prohlédli; nikdy ne ty, které už jste vlastnili dříve.

Pohyb upíra

- **Nejste nuceni se hýbat**, pokud nějaký karetní efekt neříká něco jiného.
- **Jestliže je vaše celková rychlost 0 či nižší**, nemůžete se pohnout. Neaktivujete efekt pole, kde zůstáváte, ani z něj nezískáte žádné výhody.
- **Jestliže je vaše rychlost vyšší než 0**, můžete použít veškerou nebo její část pro pohyb upíra jedním směrem. Jestliže narazíte na křižovatku, můžete směr změnit, ale nikdy se během jednoho tahu nesmíte pohybovat tam a zpátky po téže trase.
- **Při pohybu aktivujete efekt** pouze toho pole, kde svůj pohyb ukončíte.
- **Jestliže dorazíte na pole obsazené jedním nebo více upíry, můžete je jednoho po druhém vytlačit** na sousední pole. Začněte upírem, jehož žeton se nachází zcela nahoře. Nemusíte všechny vytlačit na stejné pole. Vytlačení upíři sami nikoho nevytlačují; jejich žetony se jednoduše položí na žetony dalších upírů, kteří se již na daném místě nachází.

Poznámka: Nemůžete vytlačit jiné upíry z hradu nebo ze hřbitova.

Lov

- **Jestliže vám po ukončení pohybu ještě zbyla nějaká rychlost**, můžete **jednou** lovit, tj. vzít si 1 kartu nebo hromádku karet ze stupnice lovu.
- **Když lovíte**, vyberte si 1 kartu nebo hromádku karet na jednom poli stupnice lovu. Musíte **mít k dispozici požadovanou rychlost**, která je uvedena na stupnici lovu: **1**, **2**, nebo **3**. Zmocnění se růže nevyžaduje žádnou rychlost.
- **Musíte si vzít všechny karty z vybraného pole** a umístit je na svou hromádku odhozených karet.
- **Jakákoli nevyužitá rychlost je ztracena.** Po skončení lovu se už nemůžete pohnout.

Lidé: Každý člověk má hodnotu ve vítězných bodech, jež získáte ve chvíli, kdy ho ulovíte, plus případný bonus za místo, kde k lovu došlo, a sice:

- **+1** za každého člověka uloveného v nížině.
- **+2** za každého člověka uloveného v lese.



Příklad: Karlovi zbyla po skončení pohybu rychlost **2**.

Rozhodne se lovit na druhém poli ve sloupci **1**, jež obsahuje 3 karty.

Vezme si je a získá **3** za člověka Bernarda, plus **2** za člověka Iva, a protože je ulovil v lese, dostane za každého z nich **+2**.

$$3 + 2 + 4 = 9$$

Posune svůj ukazatel vítězných bodů o **9** vpřed a poté získané karty přidá na svůj dohazovací balíček.

Zbývající rychlost **1** propadá. Karel otočí žeton svého upíra odpočívací stranou nahoru a na tahu je další upír.

DRUHY KARET

LIDÉ jsou vaším hlavním cílem. Vybere si mezi nimi každý a upíři je mají rádi. Ale někteří skrývají pro hladové upíry nečekaná překvapení nebo po nich může v ústech zůstat nepříjemná pachut'. Musíte je lovit s rozmyslem a jít po těch, kteří vám přinesou nejvíc bodů nebo se hodí pro vaše úkoly.



Můžete získat i nové **SCHOPNOSTI**, například proměnu v netopýra nebo v mlhu či větší rychlost a sílu. Schopnosti vám mohou skvěle vylepšit balíček, ale neztrácejte ze zřetele své cíle.



Upírům často stojí po boku **POMOCNÍCI**. Jakmile některého z nich zahrajete, zůstane ve vaší herní oblasti a od tohoto okamžiku budete moci využívat jeho schopnost.



Upíři jsou věční romantiči a milují pomíjivou krásu květů **RŮŽE**. Můžete se vydat do bludiště, abyste jednu z růží utrhlí a získali její výhody pro každý tah.



3- KONEC TAHU

1. Otočte svůj žeton upíra odpočívací stranou nahoru.
2. Odhoďte všechny karty ze své herní oblasti s výjimkou trvalých.
3. Aktivujte efekty vážící se ke konci tahu.

Příklad: Věčná růže vám na konci každého vašeho tahu poskytuje 1.



4. Doberte si 3 karty. Jestliže vám došly karty v balíčku, zamíchejte své odhozené karty, vytvořte nový balíček a zbylé karty si doberte z něj.

Nyní je na řadě další hráč. Pokud jste byli na tahu jako poslední, přejděte k fázi C – Přípravě na další kolo.

Příprava na další kolo

Jakmile všichni hráči odehrají svůj tah, provedte následující kroky:

1. Posuňte žeton měsíce o jedno pole doprava. Pokud se již nachází na posledním poli (15), hra končí. Upíři se slunečnky mohou odehrát ještě jeden tah, v němž však nesmí lovit.
2. Otočte všechny žetony upírů aktivní stranou (obrázkem) nahoru.
3. Přesuňte všechny zbývající karty na stupnici lovu o 1 sloupec doprava. Karty ve sloupci 1 se nepřesouvají, ale položí se na sebe, čímž vytvoří hromádku. Tu si můžete prohlédnout dříve, než se rozhodnete, zda ji ulovít.



4. Přidejte 1 kartu lovu lícem nahoru na každé pole ve sloupci 3 na stupnici lovu. Jestliže už nastalo 15. kolo, karty nepřidávejte.



5. Přidejte 1 kartu lovu lícem dolů do hospody, pokud tam momentálně jsou méně než 3 karty a současně tam nejsou žádní upíři.



KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Úsvit ohlašuje konec hry. Upíři se slunečnky mohou odehrát ještě jeden tah, ovšem bez lovu.

V bezpečí?

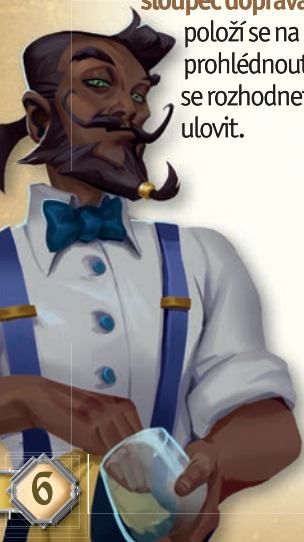
V závislosti na úrovni obtížnosti, kterou jste si zvolili na začátku, se nyní zjistí, kdo to dokázal:

Nížina nebo les: Upíři, kteří se zde nachází, sežehne slunce na popel. Mohou si spočítat své skóre, ale pouze k uctění své památky.

Hory (pouze ve variantě pro nováčky): Upíři, kteří se zde nachází, slunce nemilosrdně spaluje, ale podaří se jim najít úkryt a vrátit se do hradu. Ztrácí tolik vítězných bodů, kolik je uvedeno na poli, kde se nachází. **Hory (varianta pro veterány):** Upíři, kteří se zde nachází, sežehne slunce na popel.

Hřbitov: Upíři, kteří se zde nachází, naleznou úkryt v nejbližší hrobce. Každý z nich ztrácí 5.

Hrad: Upíři, kteří se zde nachází, jsou v bezpečí.



🌀 PŘÍKLAD TAHU 🌀

Koni 🐾 a Karel 🐾 jsou v lese, takže budou hrát před všemi ostatními upíry

Koni se nachází na silnici, takže přijde na řadu dříve než Karel, jenž se nachází na železnici.

Bram 🐾 a Edward 🐾 jsou v nížině a oba se nachází na železnici, ale Bram to má blíž k bludišti, takže bude hrát dříve.

Pořadí tahů je:



Koni nebude odhazovat ani si dobírat žádné karty. Vloží všechny své karty z ruky do svého herního prostoru.



Má kartu člověka, takže jí Upíří žízeň poskytuje rychlost 3 + 2 za kartu Hlad, to dělá dohromady 5.

Využije rychlost 3 a pohne se o 3 pole. Dorazí tak do krypty a vezme si 1 úkol.

Pro lov jí zbývá rychlost 2, ale využije pouze 1, aby ulovila hromádku karet ze sloupce 1.

Okamžitě získává:

3 + 3 = 6 za 2 lidi

+ 2, protože je ulovila v nížině

+ 2 za kartu Hlad

Celkem tedy 10.

Tím její tah končí, proto otočí svůj žeton odpočívací stranou nahoru.

Nyní přichází na řadu

Karel 🐾.



Poznámka: Pokud budete chtít hrát variantu pro veterány s mladšími hráči nebo začátečníky, můžete se rozhodnout na začátku hry, že tito hráči budou v bezpečí i v horách.

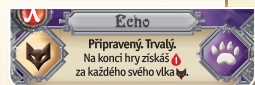
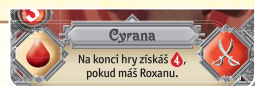
Bonusy z karet

Přičtete bonusy za karty, jejichž efekt se aktivuje na konci hry.

Příklad: Cyrana vám poskytuje 4, jestliže máte současně i Roxanu.

Lovci vám poskytují tolik 🩸, kolik máte lidí daného typu (včetně jich samých).

Vlk Echo vám poskytuje tolik 🐾, kolik máte vlků (včetně jeho samého).



Bodování úkolů

- Za veřejně dostupné úkoly získají hráči uvedený počet bodů, pokud splnili jejich požadavky.
- Každý hráč nyní ukáže své vlastní úkoly a obdruje je.

Poznámka: Určité úkoly vyžadují, abyste měli něčeho nejvíce, resp. nejméně ze všech upírů. Shoda u největšího, resp. nejmenšího množství v takovém případě k zisku bodů nestačí.

Jestliže dosáhnete 100 vítězných bodů, otočte svůj ukazatel vítězných bodů stranou „100“ nahoru a začnete znovu počítat od 0.

Vítěz

- Hru vyhrává upír s nejvyšším počtem vítězných bodů.
- V případě shody vítězí upír, který dorazil do hradu dříve, resp. se k němu dostal nejbližší (pokud se žádnému upírovi nepodařilo dostat se dovnitř).

SYMBOLY EFEKTŮ



Odhod' 1 kartu: Vezměte jinou kartu ze svého herního prostoru a umístěte ji na svůj odhazovací balíček. Tento efekt můžete použít dříve, než danou kartu aktivujete, jestliže si nepřejete vyvolat její efekt. Můžete odhodit i **trvalou** kartu. Některé karty je třeba odhodit, aby bylo možné aktivovat jejich efekt.



Pomocník: Pomocníci představují **trvalé** karty. Po zahrání zůstávají ležet ve vašem herním prostoru.



Růže: Růže jsou předměty. Nemusíte se za nimi hnát, ale poskytují vám opravdu výrazné výhody. **Zmocnit se růže nevyžaduje žádnou rychlost, ale považuje se za lov.**



Efekt na konci hry: Uvedené body získáte na konci hry. Pokud se jedná o člověka, nadále získáte v momentě jeho ulovení i případný bonus odpovídající místu lovu.



Efekt na stupnici lovu: Tento efekt se aktivuje ve chvíli, když se karta nachází na stupnici lovu nebo když je lovena.



BONUSOVÉ ŽETONY

Každý žeton vám přinese 2 ve chvíli, kdy ho získáte. Můžete ho použít ve svém tahu. Pokud tak učiníte, otočte ho stranou s truhlou nahoru, aby bylo jasné, že už byl použit.



Duchovní, voják, vesničan, šlechtic: Každý z těchto žetonů se pro účely úkolů a určování největšího, resp. nejmenšího počtu považuje za 1 člověka příslušného druhu (jako kdybyste ho ulovili).



Výběr člověka: Tento žeton se považuje za 1 člověka druhu podle vaší volby (druh se určuje na konci hry). Je možné ho využít při plnění více úkolů, ale jednou zvolený druh už nelze měnit.



1 nebo 2: Pomocí těchto žetonů si můžete pro daný tah zvýšit rychlost o 1 nebo 2.



+1 lov: V tomto tahu můžete provést 1 lov navíc.



Odhodte 1 kartu a poté si 1 kartu doberte.



Doberte si 1 kartu a vyložte ji do své herní oblasti.



Získáte 1 úkol: Vyberte si ho z jedné hromádky úkolů, jako byste byli na daném místě.



Slunečník: Po skončení 15. kola můžete odehrát tah navíc, v němž však nesmíte lovit. Máte k dispozici pouze jeden dodatečný tah, i kdybyste měli více slunečníků.



Sametové oblečení: Při získání tohoto žetonu dostanete další 2 navíc, celkem tedy 4.

Autor hry: Richard Garfield

Výtvarná stránka: Jocelyn Millet, Semjon Proskurjakov, Marta Ivanova a Alexej Bogdanov

Vedoucí vývoje: Guillaume Gille-Naves

Vedoucí výtvarného zpracování: Igor Polouchine

Náš dík si zaslouží naši herní testeři, Schuyler Garfield, Mons Johnson, Andrew Gross, Chip Brown, Reuben Ian Davis a mimořádně nadšený Brian Weissman, kterému se často podařilo dostat se domů před svítáním.

Poděkování si rovněž zaslouží Guillaume Gille-Naves a Skaff Elias, kteří pokaždé věnují mým hrám příkladnou péči.

Speciální dík patří Koní za to, že se se mnou smála oné noci, kdy jsme vymysleli této hře jméno, a že mě provázela při práci a při hraní na každém kroku této cesty.

Překlad do češtiny: Václav Pražák

KARETNÍ EFEKTY



VÁBENÍ: Než určíte svou rychlost pro daný tah, musíte přesunout svého upíra o 4 pole směrem od hradu k bludišti (na konci tohoto pohybu neaktivujete efekt pole, kam jste dorazili, ani odsud nevytlačujete žádné upíry). Poté hra pokračuje běžným způsobem. Efekt vábení není kumulativní: jestliže zahrajete 2 karty s vábením, nepřesouváte se o 8 polí. V důsledku vábení se nemůžete dostat dál než do bludiště.



POZŘENÍ: Umístěte do svého prostoru pro pozření 1 člověka, kterého máte ve své herní oblasti nebo v odhazovacím balíčku. Jeho karta se stále započítává do plnění úkolů nebo efektů na konci hry, ale nezamíchává se zpět do balíčku.



HBITOST: Karty s tímto efektem, resp. hromádka karet, z nichž alespoň jedna je **hbitá**, vyžadují k ulovení 1.

DRUŽNOST: Pokud ulovíte **družného** člověka, získáváte 1 kartu navíc. Vezměte vrchní kartu z balíčku lovu, umístěte ji na svůj odhazovací balíček a pokud se jedná o člověka, přičtete si příslušné vítězné body (včetně bonusů za oblast nebo karetní efekty).



SVĚCENÁ VODA: Pokud máte ve své herní oblasti člověka se **svěcenou vodou**, nemůžete lovit.



INSPIRACE: Vyberte si 1 hromádku úkolů a vezměte si odsud 1 destičku, jako byste byli na daném místě.

TRVALOST: **Trvalé** karty zůstávají v herní oblasti, dokud je nějaký efekt neodstraní. Pokud jsou ve vaší herní oblasti, můžete v každém tahu využívat jejich efekty a rychlost.

PŘIPRAVENOST: Jestliže ulovíte nebo jinak získáte připravenou kartu, můžete si vybrat, zda ji umístíte na svůj odhazovací balíček nebo na vršek svého balíčku.

LOUDAVOST: **Loudaví** lidé se na stupnici lovu umísťují rovnou do sloupce 2 (díky tomu tam může vzniknout hromádka karet).

PÁLIVOST: Musíte použít svou rychlost k dosažení pramene (dokonce i když se nachází za vámi nebo na jiné komunikaci). Je nutné vynaložit takovou rychlost, abyste k prameni dorazili. Jestliže dostatečnou rychlost nemáte, využijte veškerou dostupnou rychlost k přesunu a tuto kartu ponechte ve své herní oblasti, dokud se k prameni nedostanete. Jakmile jste u pramene, musíte na něm ukončit svůj pohyb, a jestliže vám ještě nějaká rychlost zbývá, smíte lovit. Jestliže se nacházíte ve stejné vzdálenosti od dvou pramenů, můžete si vybrat, ke kterému se vydáte.

Pokud se váš upír již nachází na místě s pramenem, nemůžete se v daném tahu pohnout, ale smíte lovit.

JEDINEČNOST: Nemůžete mít ve svém balíčku více než jednu kartu, která má uvedeno, že je **jedinečná** a patří k témuž druhu a kategorii, tzn. má stejné symboly ve čtvercových polích nalevo a napravo od rámečku s herním efektem. V základní hře jsou **jedinečné** pouze růže.

