

# Nocturne™



REGELBOEK



# Nocturne

**Een raadselachtig ruimtelijk bied- en verzamelingsspel van sluwe mystici  
dat zich afspeelt in een grillig maanverlicht bos, geïllustreerd door Beth Sobel!**

Gemaakt door David Iezzi en het Flatout Games CoLab.

Voor 1-4 spelers, vanaf 10 jaar

## OVERZICHT

In Nocturne speel je als een vos-mysticus die magische spreuken uitspreekt om een assortiment betoverde items te verzamelen. Je neemt het op tegen rivaliserende mystici, waarbij jullie allemaal beslissen wanneer je de krachtigste spreuken uitspreekt om de beste verzameling veilig te stellen!

Elke beurt beslis jij welke items voor jou het meest waardevol zijn en wanneer je de andere mystici tegenhoudt.

Spelers strijden om de sterkste sets magische items, zoals vuurvogelveren, schedels van wezens, gloeiende paddenstoelen, mysterieuze eieren en zeldzame kruiden. Deze items hebben waarde wanneer ze in specifieke sets worden verzameld, maar kunnen ook worden gecombineerd om recepten te vervullen die nodig zijn voor brouwsels, waardoor je nog meer prestige krijgt!

Het doel van het spel is om de beste verzameling items te verzamelen en tegelijkertijd brouwsels en doelen te voltooien terwijl je spreuken uitspreekt om je macht over je rivaliserende mystici te laten gelden.

Gedurende twee rondes (Twilight en Moonlight) strijden spelers om elkaar te slim af te zijn terwijl ze door het betoverde bos navigeren. Ze zullen ook offers brengen aan de Forest Sprites in de hoop de items uit hun voorraad te bemachtigen. De mysticus met de meeste punten aan het einde van het spel wint!

# COMPONENTEN

Je spel Nocturne moet het volgende bevatten. Als dit niet het geval is, ga dan naar: [alderac.com/customer-service](http://alderac.com/customer-service)

## 12 schedeltegels

(4 van elk type)



## 12 Vuurvogel Veren tegels



## 12 Paddestoeltegels

(7 Tripti Fungilus, 5 Duode Dax)



## 12 kruidentegels

(2 van elk type)



## 12 Mysteries Eiertegels

80



## 5 Vervloekte schat Borsttegels



## 10 oude runesteentegels

(2 van elk type)



## 5 Spiegel Stenen tegels



## 44 luxe houten spreukfiches

(11 per speler)



## 6 luxe houten

### Schaduwspreekfiches



## 4 luxe houten

### Tokens doorgeven

(1 per speler)



## 1 volledige kleur

### Scoreblok



## 12 Unieke schemering Doelkaarten

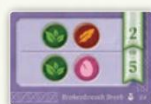


voorkant



rug

## 10 Unieke starters Concotiekaarten

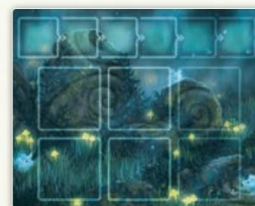


voorkant



rug

## 1 bosspritebord



## 24 Unieke solo Moduskaarten



voorkant



rug

## 12 Uniek maanlicht Doelkaarten



voorkant



rug

## 35 Uniek Concotiekaarten



voorkant



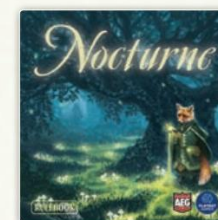
rug

## 4 unieke karakterkaarten

(dubbelzijdig)



## 1 Regelboek



## INSTELLING

- 1** Geef elke speler een karakterkaart en een set spreukfiches die overeenkomen met de kleur van zijn karakter. Verwijder op basis van het aantal spelers een aantal spreukfiches uit het spel en plaats ze terug in de speldoos:

**2 spelers:** speel met alle spreuktokens.

**3 spelers:** verwijder één '3' spreukfiche van elke speler.

**4 spelers:** verwijder één '3' spreuktoken en één '4' spreuktoken van elke speler.

Plaats elke karakterkaart in het speelgebied van elke speler met de 'A'-kant naar boven, en rangschik de spreukfiches van elke speler open op een rij in oplopende volgorde van waarde.

*(Opmerking: je kunt de karakterkaarten willekeurig verdelen door ze te schudden en aan elke speler te geven, of je kunt spelers toestaan hun eigen karakterkaart te selecteren)*

- 2** Schud de stapel starterbrouwkaarten en deel deze één kaart voor elke speler met de afbeelding naar beneden. Plaats alle anderen terug in de speldoos. *(Opmerking: spelers moeten deze voor elkaar verborgen houden)*

- 3** Schud de brouwkaarten en plaats ze gedekt binnen handbereik van alle spelers.

- 4** Schud de stapels Twilight- en Moonlight-doelkaarten. Trek 3 Twilight-doelkaarten van de Twilight-doelkaart en plaats deze open, zodat alle spelers ze goed kunnen zien en bereiken. Trek 3 Moonlight-doelkaarten en plaats ze gedekt boven de Twilight-doelkaarten. Plaats de resterende Twilight- en Moonlight-doelkaarten terug in de speldoos. Deze worden in dit spel niet gebruikt. *(Opmerking: Maanlichtdoelkaarten worden gebruikt in de tweede ronde, de Maanlichtronde)*

- 5** Plaats de schaduwspreekfiches open op een rij oplopende volgorde nabij de Concoction-, Twilight Goal- en Moonlight Goal-decks. *(Let op: deze tokens worden alleen gebruikt in de Moonlight Round)*

- 6.6** Schud de itemtegels grondig. Teken en rangschik een aantal ervan liggen open in een raster, waarbij er tussen elke tegel wat ruimte overblijft. De rastergrootte is afhankelijk van het aantal spelers:

**2 spelers:** 4 x 4 raster - 16 itemtegels

**3 spelers:** 4 x 5 raster - 20 itemtegels

**4 spelers:** 5 x 5 raster - 25 itemtegels



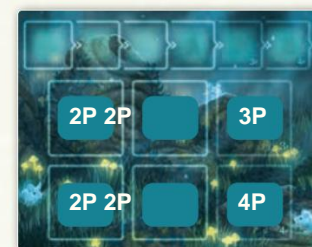
Laat de resterende itemtegels in verdeckte stapels naast het speelveld liggen, binnen handbereik van alle spelers.

- 7.** Plaats het Forest Sprite Board onder het raster met tegels. Trek een aantal itemtegels op basis van het aantal spelers en plaats deze op het bord in de juiste tegelgleuven:

**2 spelers:** 4 tegels

**3 spelers:** 5 tegels

**4 spelers:** 6 tegels



## GEAVANCEERDE INSTELLING

- A** Draai de karakterkaart van elke speler om naar de 'B'-zijde. Elke speler heeft nu een speciale karaktervaardigheid die hij één keer tijdens het spel mag gebruiken.

De karaktervaardigheden bieden speciale acties voor eenmalig gebruik. Elke kaart beschrijft hoe de speciale actie van dat personage werkt. Zodra een karaktervaardigheid is gebruikt, moet de speler zijn karakterkaart omdraaien naar de 'A'-kant om aan te geven dat hij de vaardigheid heeft gebruikt. Spelers die hun karaktervaardigheid tijdens het spel niet gebruiken, scoren aan het einde van het spel 2 punten.



# VOORBEELD SETUP VOOR 3 SPELERS



# SPELOVERZICHT

Nocturne wordt gedurende één nacht gespeeld in een betovert bos, over twee rondes (Twilight en Moonlight). Spelers strijden om items te verzamelen door krachtige magische spreuken uit te spreken. Een spreukfase bestaat uit elke speler, met de klok mee, die ervoor kiest om een hogere spreuk uit te spreken of te passen totdat een tegel is gewonnen. nl, te beginnen met de speler die de vorige tegel heeft gewonnen, wordt dit proces herhaald totdat alle tegels in het bos zijn gewonnen. Spelers strijden om sets items, complete brouwsels en bereiken Twilight- en Moonlight-doelen. De speler met de meeste punten aan het einde van het spel wint!

- Een ronde bestaat uit een reeks opeenvolgende spreuken giefasen totdat alle tegels in het bosraster zijn gewonnen of alle spelers hebben gepast. Elke spreukfase eindigt zodra een tegel is gewonnen. De winnaar van die tegel begint een nieuwe spreukfase.
- Binnen elke fase van het uitspreken van spreuken spreken spelers om de beurt een spreuk uit of passen ze. Als een speler eenmaal heeft gepast, mag hij niet opnieuw casten totdat een tegel is gewonnen en een nieuwe fase van het uitspreken van spreuken begint.
- Selecteer willekeurig een startspeler en je bent klaar spelen!

## SPELL CASTING-FASE

1. De startspeler van elke ronde begint met plaatsen hun spreukfiche met de laagste waarde op een tegel in het bos. Dit is hun "startspreuk".  
*(Opmerking: de beperking om het spreuktoken met de laagste waarde uit te spreken gebeurt slechts twee keer per spel - de allereerste spreuken die worden uitgesproken in elk van de Twilight- en Moonlight-rondes)*
2. De volgende speler, met de klok mee, kiest ervoor om een hogere spreuk uit te spreken of te passen.

Om een spreuk uit te spreken, kiest een speler een tegel die orthogonaal aangrenzend is aan de huidige hoogste spreuk en plaatst er een van de overgebleven spreukfiches op. Dit token moet een hogere waarde (getal) hebben dan de huidige hoogste.

- Als een speler geen spreuk kan uitspreken die hoger is dan de huidige hoogste waarde, moet hij passen.
- Alle spreukfiches blijven in het spel totdat een tegel wordt gewonnen.

Zodra alle andere spelers hebben gepast, neemt de speler die de spreuk met de hoogste waarde (getal) heeft uitgesproken de voorwerptegel waarop zijn spreuktoken met de hoogste waarde staat, draait vervolgens zijn spreuktoken om en legt deze gedekt in het veld bij de verwijdering. van de tegel - deze blijft hier tot het einde van de ronde.

### Spreuken uitspreken



- 1) Oranje speler begint met werpen door een '1'-fiche te plaatsen.
- 2) Teal-speler werpt een '4' op een aangrenzende tegel.
- 3) Groene speler gooit een '6' op een tegel grenzend aan de '4'.
- 4) Oranje werpt een '7' naast de '6'.
- 5) Teal en Green passeren beide.
- 6) Oranje wint de tegel en plaatst deze op zijn speelveld.
- 7) Oranje draait zijn winnende spreukfiche om, en alle andere spelers halen de onsuccesvolle spreukfiches terug.

*(Opmerking: elke speler heeft een Star Spell Token. Dit spreuktoken is de krachtigste spreuk van elke speler en heeft een hogere kracht dan welke genummerde spreuk dan ook. Als een speler zijn Star Spell Token speelt, wint hij onmiddellijk de tegel waarop deze is geplaatst.)*



Alle spelers halen hun onsuccesvolle spreukfiches op en moeten ervoor kiezen om deze terug in hun speelgebied te plaatsen, of **één van hun eigen fiches die die ronde hebben gebruikt, toe te wijzen** aan het Forest Sprite-bord. Als ze ervoor kiezen om één spreuktoken naar het bosspritebord te sturen, wordt deze op volgorde geplaatst, op basis van de waarde ervan.

- Als het spreukfiche een lagere waarde (getal) heeft dan de andere spreukfiches op het bosspritebord, wordt het op het hoogste lege veld geplaatst.
- Als het spreukfiche een hogere waarde heeft dan de andere spreukfiches op het bosspritebord, worden alle andere spreukfiches één vakje naar beneden verplaatst en op het hoogste vak geplaatst.
- Als het spreuktoken dezelfde waarde heeft als een ander spreuktoken, wordt het in de ruimte ONDER het spreuktoken of de spreuktoken(s) met dezelfde waarde geplaatst.  
Als er nog andere spreukfiches op dat veld staan, verplaats ze dan één vakje naar beneden om ruimte te maken.
- Als het spreuktoken zich tussen de waarden van een andere spreuk bevindt Tokens, deze wordt in de ruimte TUSSEN de andere spreuktokens geplaatst, afhankelijk van zijn waarde. Als er nog andere spreukfiches op dat veld staan, verplaats ze dan naar beneden om ruimte te maken.

Als het toevoegen van een spreukfiche aan het Forest Sprite-bord ertoe zou leiden dat het laagste fiche op het bord naar een veld wordt geduwd voorbij het vak met de laagste waarde voor dat spelersaantal, wordt het onmiddellijk teruggegeven aan de speler waartoe het behoort en in zijn/haar speelgebied geplaatst. voor gebruik in een toekomstige beurt.

*(Opmerking: een speler die de tegel wint, mag GEEN spreukfiche naar het bosspritebord sturen. Alle lagere spreukfiches die hij heeft uitgebracht en die de tegel niet hebben gewonnen, worden onmiddellijk teruggestuurd naar zijn speelgebied.)*

## Bos Sprite-bord



*De groene en blauwgroene spelers hebben besloten hun onsuccesvolle spreukfiches op het bosspritebord te plaatsen. De groene 6 is nu de hoogste spreuk. Omdat dat zo was al een 4 op het bord staat, moet de Blauwgroene Speler zijn 4-fiche daarna plaatsen, maar vóór zijn 3-fiche die in een vorige beurt werd geplaatst.*

Als een speler een spreuk uitsprekt die een andere speler ervan weerhoudt een hogere spreuk uit te spreken, wint hij onmiddellijk de tegel. Dit kan op twee manieren gebeuren:

1. Er zijn geen open, orthogonaal aangrenzende velden waar je nog een spreuk op kunt plaatsen.
2. Geen enkele speler kan een spreuk uitspreken met een waarde (getal) hoger dan de huidige hoogste spreuk.

**De speler die de meest recente tegel heeft gewonnen, is de nieuwe 'startspeler' voor de volgende fase van het uitspreken van spreuken, en de reeks begint opnieuw. In tegenstelling tot wanneer de eerste spreuk in een ronde wordt uitgesproken, kunnen de toekomstige 'startspreuken' van alle spelers elke waarde (getal) hebben die ze nog hebben. Ze moeten hun startspreuk echter orthogonaal naast de tegel uitspreken die ze zojuist hebben gewonnen.**

## Schemering Doelen

Telkens wanneer een tegel wordt gewonnen, moeten spelers controleren of ze voldoen aan de voorwaarden voor een van de drie Twilight Goals. Beschrijvingen zijn te vinden op elke kaart en verduidelijkingen staan op pagina 9. Onder bepaalde omstandigheden mag de speler onmiddellijk de doelkaart pakken en deze in zijn speelgebied plaatsen. Problemen waarbij je het meeste of het grootste van iets moet hebben, worden doorgaans aan het einde van de Twilight Round opgelost, zodra alle spreuktokens voor de ronde zijn gespeeld. Aan het einde van het spel zijn ze elk 3 punten waard.

*(Opmerking: een controlegebied is elk aangrenzend gebied (orthogonaal aangrenzend) waar een speler zijn spreukfiches heeft omgedraaid. Ook worden alle banden voor Twilight Goals verbroken per positie op het Forest Sprite Board.)*

## Hoeken uitspreken + startspreukvolgorde doorgeven

Als een speler een tegel wint op een positie waarin hij zijn volgende startspreuk kan uitspreken op een tegel die **geen orthogonaal aangrenzende tegels heeft waar anderen op kunnen werpen**, wordt dit Corner Casting genoemd. Dit is een krachtige manoeuvre die garandeert dat ze de volgende aangrenzende tegel onbetwist kunnen winnen. Als een speler echter de startspeler is en een startspreuk uitspreekt op een tegel zonder orthogonaal aangrenzende tegels, heeft hij geen aangrenzende tegels om zijn tegels uit te spreken. **volgende** startspreuk op. **Wanneer een speler zijn startspreukfiche niet op een orthogonaal aangrenzend veld kan werpen, gaat het spel beurtelings naar de volgende speler** om de nieuwe startspeler te worden. De nieuwe startspeler mag zijn startspreuk op **ELKE tegel in het bosraster** uitspreken.

## Een startspreuk doorgeven

Een startspeler kan altijd passen in plaats van zijn startspreuk uit te spreken. Als ze dat echter doen, gaat het spel in beurtvolgorde naar de volgende speler en mag hij of zij een startspreuk uitspreken **op ELKE tegel in het bosraster**.

*(Opmerking: als de startspeler geen spreukfiches meer heeft, wordt de volgende speler in beurtvolgorde de nieuwe startspeler en moet hij een spreuk uitspreken op een tegel in het bosraster, of passen.)*

## Schemering Doelen



## Hoek gieten



## Itemtegels verzamelen

Wanneer een speler een itemtegel wint, plaatst hij deze op een tableau in zijn speelgebied. De meeste tegels dragen bij aan de puntentelling aan het einde van het spel (zie pagina 11 voor spiegelstenen en pagina 12 voor de puntentelling voor alle tegeltypen) en hebben geen onmiddellijk effect, maar sommige tegels vereisen actie:

### Oude Runestenen

Wanneer een speler een Ancient Runestone Tile wint, trekt hij onmiddellijk 3 kaarten uit de stapel Concoction Cards en kiest hij 1 kaart om te houden. De

2 niet gekozen kaarten worden terug op de bodem van de stapel brouwkaarten gelegd. De gekozen kaart wordt toegevoegd aan hun hand met geheime

brouwdoelen en biedt hen, samen met hun startbrouwkaart, recepten die ze vóór het einde van het spel moeten voltooien met behulp van de symbolen op de itemtegels.



Oude Runesteentegels bevatten een van de 5 itemtypesymbolen en deze kunnen ook worden gebruikt om brouwsels te voltooien. Zie pagina 12 voor gedetailleerde informatie over hoe brouwkaarten worden gewaardeerd. Onthoud dat je voor elk van je brouwsels voldoende symbolen moet hebben om ze allemaal te voltooien. (Het symbool op je karakterkaart telt ook als extra symbool voor brouwsels!)

*(Opmerking: sommige itemtegels hebben 2 itemtypesymbolen. Deze items zijn 'betoverd'. Ze hebben extra magische kracht die ze sterker maakt voor het brouwen van brouwsels. Hoewel deze tegels meer symbolen hebben, tellen ze nog steeds slechts als één tegel voor Een tegel met twee Mysterieuze Ei-symbolen is bijvoorbeeld nog steeds slechts één Mysterieus Ei om te scoren, maar kan twee symbolen bijdragen aan de voltooiing van brouwsels.)*



### Vervloekte schatkisten

Wanneer een speler een vervloekte schatkist Tegel, ze trekken onmiddellijk 3 tegels uit de stapels verdeckte itemtegels en kiezen 1 tegel

houden. De 2 niet gekozen tegels worden open naast de stapels itemtegels weggegooid en zullen dit spel niet opnieuw worden gebruikt.



## Verduidelijkingen van schemer- en maanlichtdoelen

### Schemering Doelen

**1, 2, 3** - Wees de eerste die een tegel wint met een spreuk van het nummer aangegeven op de kaart. Wordt onmiddellijk toegekend wanneer een speler een tegel met dit spreuknummer op het bosraster of het bosspritebord wint. Als niemand een tegel met dit spreuknummer wint, wordt de kaart aan het einde van de Schemeringronde terug in de doos gelegd. **4, 5** - Toegekend aan het einde van de Twilight-ronde. **6** - Afzonderlijke controlegebieden zijn gebieden die niet orthogonaal aan elkaar grenzen. Wordt onmiddellijk toegekend als een speler 3 verschillende gebieden heeft. **7** - Wordt onmiddellijk toegekend als een speler een controlegebied van drie of meer aaneengesloten velden heeft. **8** - verwijst naar de bovenste rij van het bosraster. Toegekend aan het einde van de Twilight-ronde. **9** - Toegekend aan het einde van de Twilight Round. **10** - Wordt onmiddellijk toegekend als een speler 4 verschillende typen heeft. Het symbooltype op de karakterkaart van een speler telt als zijn eerste symbooltype. **11** - Wordt onmiddellijk toegekend wanneer een speler een corner gooit. **12** - Wordt onmiddellijk toegekend wanneer de laatste Star Spell Token een tegel wint. Als een van de spelers geen tegel wint met zijn Star Spell Token, wordt de kaart aan het einde van de Twilight Round terug in de doos gelegd.

### Maanlichtdoelen

**1, 2, 3** - Controlegebieden moeten exact deze grootte hebben, niet groter en mogen niet orthogonaal grenzen aan een ander controlegebied van de speler. **4, 5, 12** - Controlegebieden kunnen zich buiten deze vormen uitbreiden, maar elk veld mag slechts één keer meetellen voor elke doelkaart. **6** - Slechts één van de controlegebieden van een speler wordt gewaardeerd, ook al zijn twee controlegebieden naast elkaar. **7** - Middenvakken zijn alle vakken die geen rand delen met de buitenkant van het bosraster. **8** - Hoekvakken zijn de 4 hoeken van het bosraster. **9** - Er wordt 1 punt toegekend voor elk spreukfiche dat een speler op het bosspritebord heeft. **10** - Geeft 2 extra punten voor elk overgebleven spreukfiche aan het einde van het spel (voor een totaal van 4 punten elk). **11** - Controlegebieden moeten worden gescheiden door ten minste één orthogonale ruimte.

## EINDE VAN DE TWILIGHT-RONDE

Zodra alle tegels in het bos zijn gewonnen (of wanneer alle spelers hebben gepast, wat aangeeft dat geen enkele speler de resterende tegels wil hebben), eindigt de Twilight-ronde en worden de volgende stappen genomen om de ronde af te sluiten en zich voor te bereiden op de Moonlight-ronde (laatste ronde):

### 1. Los het Forest Sprite-bord op

Beginnend met het spreukfiche op de hoogste plek op het bosspritebord, en doorgaand naar de laagste plek, halen de spelers om de beurt tegels van het bosspritebord. Om een tegel te trekken, draait de speler zijn spreukfiche om en pakt vervolgens een tegel naar keuze.

### 2. Schaduwspreuktokens toekennen

Elke speler die aan het einde van de Twilight-ronde nog een of meer overgebleven spreuktokens heeft, krijgt een schaduwspreuktoken voor elk overgebleven spreukfiche, gebaseerd op de waarde van

zijn overgebleven spreuktoken(s) (zie pagina 11 voor meer informatie). een uitleg over hoe deze tokens worden gebruikt).

Beginnend met het hoogste leover-spreuktoken en doorgaand

naar het laagste, trekken spelers een van de schaduwspreuktokens (van hoog naar laag).

*(Opmerking: banden worden verbroken per positie op het bosspritebord.)*

### 3. Haal spreuktokens op

Elke speler haalt alle spreukfiches uit het bosraster en het bosspritebord en draait ze open terug in zijn persoonlijke speelgebied.

### 4. Gooi overtollige spreukfiches weg

Voor elk schaduwspreukfiche dat een speler heeft gekregen, moet hij zijn laagste spreukfiche(s) afleggen. Dit zorgt ervoor dat alle spelers nog steeds hetzelfde aantal spreuktokens hebben voor de volgende ronde. De weggegooide spreuktokens kunnen terug in de speldoos worden gedaan, ze zullen de rest van het spel niet worden gebruikt.

### 5. Teken maanlichtdoelen

Draai de Moonlight-doelkaarten om en plaats ze open, zodat alle spelers ze goed kunnen zien (op dezelfde locatie waar de Twilight-doelkaarten de laatste ronde waren).

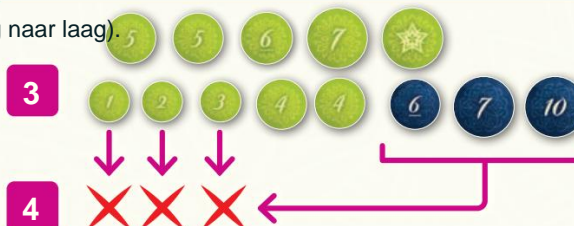
## Einde van de Twilight-ronde



1



2



3

4



5

## 6. Vul itemtegels opnieuw aan om het bosraster te vormen

Teken en rangschik een aantal itemtegels met de afbeelding naar boven in een raster, waarbij er wat ruimte tussen elke tegel overblijft. De rastergrootte blijft hetzelfde en is afhankelijk van het aantal spelers:

**2 spelers:** 4 x 4 raster - 16 itemtegels

**3 spelers:** 4 x 5 raster - 20 itemtegels

**4 spelers:** 5 x 5 raster - 25 itemtegels



## 7. Bosspritebord opnieuw vullen

Trek een aantal itemtegels op basis van het aantal spelers en plaats ze op de juiste plekken op het Forest Sprite-bord:

**2 spelers:** 4 tegels

**3 spelers:** 5 tegels

**4 spelers:** 6 tegels



Nu ben je klaar om de Moonlight Round te spelen! Deze ronde is hetzelfde als de Twilight Round, behalve dat er nu Moonlight Goals zijn die kunnen worden bereikt. Moonlight Goals kunnen door ALLE spelers worden behaald, en de punten voor deze goals worden aan het einde van het spel berekend.

Beginnend met de speler die de laatste itemtegel van het bosspritebord heeft gewonnen, begint de maanlichtronde met die speler die zijn spreuk met de laagste waarde uitspreekt op een itemtegel in het bosraster.

## Schaduwspreuktokens gebruiken

Schaduwspreukfiches kunnen worden gebruikt in plaats van de spreukfiches van een speler om in het bos te werpen om tegels te winnen. In tegenstelling tot de individuele spreuktokens van een speler kunnen ze, eenmaal gebruikt, niet worden gekoppeld aan de speler die ze heeft uitgebracht. Ze worden dus mogelijk niet naar het Forest Sprite Board gestuurd en tellen mogelijk niet mee voor Moonlight Goals die controle op het bosraster vereisen.

## EINDE VAN DE MAANLICHTRONDE

Zodra alle tegels zijn gewonnen (of wanneer alle spelers hebben gepast, wat aangeeft dat geen enkele speler de resterende tegels wil hebben), eindigt de Maanlichtronde.

### 1. Los het Forest Sprite-bord op

Net als aan het einde van de Schemeringronde, beginnend met het hoogste spreukfiche op het bosspritebord, en doorgaand naar het laagste spreukfiche, halen de spelers om de beurt tegels van het bosspritebord. Om een tegel te trekken, draait de speler zijn spreukfiche om en pakt vervolgens een tegel naar keuze.

### 2. Wijs spiegelstenen toe

Spelers wijzen spiegelsteentegels toe aan de tegels waarvan ze kopieën willen maken.



*(Opmerking: dit kan over het algemeen tegelijkertijd gebeuren, maar in het geval dat er onenigheid is over een scorend item zoals Mysterieuze Eieren, dan wijzen de spelers spiegelsteentegels toe in volgorde, te beginnen met de speler die de laatste itemtegel op het Forest Sprite-bord heeft gewonnen.)*

### 3. Ga verder met scoren (pagina 12)

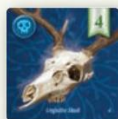


# SCOREN

Spelers scoren punten voor hun itemtegels, brouwkaarten, schemer- en maanlichtdoelen, het overnemen van spreuktokens en alle ongebruikte spelerskrachten (in de geavanceerde modus). Spelers verliezen één punt voor elk van hun vervloekte schatkisten. Als er een gelijkspel is, wint de speler met de hoogste positie op het Forest Sprite-bord.

## 1 Schedels

Spelers scoren de som van de punten die op hun schedeltegels staan afgedrukt.



## 2 Vuurvogelveren

Spelers scoren een aantal punten op basis van het totale aantal Vuurvogelveertegels dat ze hebben.



*(Opmerking: als ze meer dan 7 hebben, starten ze met een tweede set veren en mogen ze beide sets scoren.)*

## 3 Paddenstoelen

Spelers scoren een aantal punten op basis van hun paddenstoelsets.



Een enkele Duode Dax-paddenstoeltegelt levert 0 punten op, terwijl een set van 2 9 punten oplevert



Een enkele Tripti Fungilus-paddenstoeltegelt scoort 3 punten, terwijl een set van 2 0 punten scoort en een set van 3 13 punten scoort.

*(Opmerking: spelers moeten 1 set van elk paddenstoeltype voltooien voordat ze aan een nieuwe set beginnen)*

## 4 Kruiden

Spelers scoren een aantal punten op basis van de som van de punten die op hun kruidentegels zijn afgedrukt, evenals een bonus voor een set van 3, 4 of 5 unieke kruiden. 'W' is een wild en telt net als elk ander type.

*(Opmerking: een speler mag meerdere sets kruiden maken)*



## 5 mysterieuze eieren

Spelers scoren een aantal punten op basis van hun rangorde in vergelijking met andere spelers voor de meeste mysterieuze eiertegels. Als ze de meeste punten hebben, scoren ze 4 punten per Mysterieuze Eiertegel, de tweede meeste, ze scoren 3 punten per tegel, de derde meeste, ze scoren 2 punten per tegel, en de vierde meeste, ze scoren 1 punt per tegel.



Als er spelers gelijk zijn, verbreekt de speler met het hoogste spreukfiche op het bosspritebord het gelijkspel.

## 6 vervloekte schatkisten

Spelers verliezen één punt voor elke vervloekte schatkisttegelt die ze hebben.



## 7 brouwkaarten

Spelers scoren punten op basis van de brouwsels die ze konden brouwen met de symbolen op hun itemtegels en karakterkaarten.



*(Opmerking: tegels met twee symbolen kunnen worden gebruikt om twee verschillende brouwsels te voltooien, maar elk symbool mag slechts één keer worden gebruikt (zie scorevoorbeeld). Veel brouwkaarten hebben twee niveaus van voltooiing. Spelers scoren het aantal punten dat grenst aan de hoogste. niveau dat ze konden voltooien.)*

## 8 Twilight-doelen

Spelers scoren punten gelijk aan de som van de punten gedrukt op de Twilight-doelkaarten die ze tijdens de Twilight-ronde hebben gewonnen.



## 9 Maanlichtdoelen

Spelers scoren punten op basis van hoe goed ze de doelen van alle drie de Moonlight Goals hebben bereikt.



## 10 Leover-spreukfiches

Spelers scoren 2 punten per leover-spreukfiche (inclusief eventuele schaduw-spreukfiches) die ze niet hebben uitgegeven in de Maanlichtronde.





# SOLO-MODUS

Nocturne kan solo gespeeld worden! Volg de spelregels voor meerdere spelers voor 2 spelers, met de volgende uitzonderingen:

Tijdens de opstelling bereid je je 'tegenstander' voor door een speelruimte voor hem/haar in te richten, net zoals je voor een tweede speler zou doen. Je tegenstander heeft geen karakterkaart of startbrouwkaart nodig, hij heeft alleen het juiste aantal spreukfiches nodig voor een spel met 2 spelers. Rangschik de spreukfiches van je tegenstander van hoog naar laag, zodat je ze gemakkelijk tijdens het spel kunt gebruiken. De bewegingen van je tegenstander worden bepaald door het Solo Opponent Deck. Schud het Solo Opponent Deck en plaats het binnen handbereik in je speelgebied. Je draait er kaarten uit en de bewegingen van je tegenstander worden bepaald door de resultaten. Het wordt aanbevolen dat je solo speelt met de geavanceerde configuratieregels en je personagekaart aan de 'B'-kant gebruikt.

## Solo-componenten



Dek van de solo-tegenstander Toverspreukfiches voor de solo-tegenstander

Je begint elk van de twee rondes (Twilight en Moonlight) als startspeler; je tegenstander speelt altijd na jou aan het begin van de ronde.

De bewegingen van je tegenstander worden aangestuurd door het Solo Opponent Deck. Elke keer dat je tegenstander aan de beurt is, draai je een kaart uit de Solo Opponent Deck om om deze te onthullen en actie te ondernemen voor je tegenstander.

Elke keer dat je tegenstander wordt opgeroepen om een spreuk uit te spreken of te passen, draai je een nieuwe kaart uit de Solo Opponent Deck open bovenop de laatste open kaart. is kaart

vervangt de eerder omgedraaide kaart en de onthulde kaarten vormen een aflegstapel onder de huidige actieve kaart. Als de Solo Opponent Deck tijdens het spelen ooit geen kaarten meer heeft, schud dan gewoon alle open kaarten en vorm een nieuwe gedekte stapel waaruit je kunt trekken.

## Solo-moduskaarten



Afhankelijk van de stand van het spel geven verschillende delen van de kaart verschillende acties aan die je tegenstander zal ondernemen. Als de tegenstander wordt opgeroepen om een spreuk uit te spreken of te passen, dan zal hij/zij dit doen op basis van de informatie in het middengebied van de kaart. De hier aangegeven spreukkracht bepaalt of de tegenstander je zal verslaan of zal passen.

Er zijn drie belangrijke energietypes aangegeven op de kaarten:

### 1. 1 OF MEER HOGER

Je tegenstander zal je verslaan door een hogere spreuk uit te spreken dan jij, als hij of zij er een beschikbaar heeft. Ze beginnen altijd met het uitspreken van een spreuk één nummer hoger dan degene die u zojuist hebt gecast, indien mogelijk, en van daaruit escaleren. Als je tegenstander geen hogere spreuk heeft dan degene die je zojuist hebt uitgesproken, zal hij slagen.



### 2. (#) OF HOGER

Je tegenstander zal een spreuk uitspreken die begint met het aangegeven krachtnummer, of indien nodig een hogere spreuk uitspreken om jou te verslaan. Als je tegenstander geen hogere spreuk heeft dan degene die jij hebt uitgesproken, zal hij slagen.



### 3. TOT (#)

Je tegenstander spreekt een spreuk uit, beginnend met de laagst beschikbare spreuk, tot aan het maximum aangegeven spreukkrachtnummer. Als de spreuk die je zojuist hebt uitgesproken hoger is, of als je tegenstander geen spreukfiche heeft binnen het bereik tot aan de aangegeven kracht, zal hij slagen.



### Spell Cast-richting



Als de tegenstander je wil verslaan op het bosraster, geeft de bovenste hoek van de kaart aan in welke richting hij dat zal doen, uitgaande van je huidige hoogste spreuk.

Als er geen legale plaatsing is in de kardinale richting (noord, oost, zuid of west) zoals aangegeven op de kaart, dan zal de tegenstander met de klok mee bewegen naar de volgende beschikbare plaatsingspositie.

### Forest Sprite Board-indicator



Als de tegenstander passeert en geen krachtigere spreuk uitspreekt dan jij, win je de itemtegel. Als dit gebeurt, geeft de onderste hoek van de kaart aan of de tegenstander de uitgebrachte spreuken terugneemt naar zijn speelgebied of de **hoogst** gespeelde spreuk op het Forest Sprite-bord plaatst en de resterende spreuken terugneemt.

### Startspreuk van de tegenstander



Als je tegenstander een tegel wint, wordt hij of zij de 'startspeler' voor de volgende spreukfase. Draai een nieuwe kaart uit de stapel Solo Tegenstanders om en het nummer van de spreukkracht dat rechtsonder op de kaart staat, geeft de spreukkracht aan die ze als startspreuk zullen gebruiken. Als ze die specifieke spreuk niet hebben, zullen ze altijd een lagere spreuk uitspreken, beginnend met de eerstvolgende laagste en vervolgens lager. Als ze geen lagere spreukfiches hebben, zullen ze een hogere spreuk uitspreken, beginnend met de eerstvolgende hoogste en indien nodig hoger gaand. Als de tegenstander geen spreukfiches meer heeft, moet je tegenstander passen voor de rest van de ronde. Het spel gaat automatisch naar jou over totdat je alle spreukfiches hebt uitgebracht die je voor de ronde wenst.

*Belangrijke uitzondering: als je tegenstander ooit de kans krijgt om een hoek uit te spreken (hij is de startspeler en grenst aan een veld waar hij een spreuk kan uitspreken terwijl er geen open orthogonaal aangrenzende velden zijn om een nieuwe spreuk op te plaatsen), zal hij dat altijd doen. plaats hun laagst beschikbare spreuktoken. Als ze meerdere keuzes hebben, kiezen ze altijd de ruimte van links naar rechts, van boven naar beneden in het bosraster, beginnend in de bovenste hoek van het raster. Dit zal ertoe leiden dat ze onmiddellijk de tegel winnen en dat jij de startspeler wordt voor de volgende spreukfase en je volgende startspreuk uitspreekt op ELKE tegel in het bosraster.*

### Een tegel winnen

Als je een tegel wint, verzamel je deze zoals je dat in een multiplayer-spel zou doen. Wanneer je tegenstander een tegel wint, plaats je die tegel eenvoudigweg met de afbeelding naar beneden op een stapel in het speelveld van je tegenstander. Je tegenstander scoort geen punten voor zijn of haar tegels. Zijn motivatie is om tegels van jou te winnen om te voorkomen dat jij een hogere score behaalt.

Als je tegenstander ooit een tegel verzamelt die verdere actie vereist, zoals oude runestenen of vervloekte schatkisten, negeer dan gewoon de verdere actie en plaats de tegel met de afbeelding naar beneden op de stapel in het speelgebied van je tegenstander.

Als je tegenstander aan het einde van elke ronde itemtegels van het bosspritebord neemt, kiest hij zijn tegels altijd van links naar rechts, van boven naar beneden, beginnend in de bovenste hoek van het bosspritebord.

### Aer You Corner-cast

Als je in een hoek gooit, selecteert je tegenstander altijd zijn startlocatie om zijn startspreuk van links naar rechts, van boven naar beneden uit te spreken, beginnend in de bovenste hoek van het bosraster.

### Twilight-doelen

Het kan zijn dat je tegenstander nog steeds Twilight Goals behaalt en jou ervan weerhoudt deze te bereiken. De banden worden nog steeds verbroken per positie op het Forest Sprite-bord.

## Scoren

De puntentelling verloopt op dezelfde manier als in een multiplayergame, met één uitzondering: mysterieuze eieren worden gescoord op basis van het totale aantal dat je verzamelt.

|     |                |
|-----|----------------|
| 1-2 | leder 1 punt   |
| 3   | leder 2 punten |
| 4   | leder 3 punten |
| 5+  | leder 4 punten |

Je kunt de solomodus spelen om tegen jezelf te strijden, of je vrienden uitdagen om te zien wie de hoogste scores kan behalen! Gebruik het onderstaande schema om te zien hoe goed je het hebt gedaan! Je kunt jezelf ook uitdagen met de scenario's op pagina 18, die specifieke spelopstellingen en doelen bieden die je moet bereiken om elk scenario te voltooien!

**50+** Geweldige start!

**60+** Je snapt het!

**70+** Zeer goed!

**80+** Uitstekend!

**90+** Mystiek!

**100+** Magisch!

**110+** Meesterlijk!



## FAMILIEMODUS

De Nocturne Family-modus heeft gestroomlijnde regels die de complexiteit verminderen, zodat degenen die een eenvoudiger ervaring willen, nog steeds van het spel kunnen genieten. De Familiemodus is ook geweldig om jongere en minder ervaren gamers kennis te laten maken met het spel!

Volg de standaard spelregels, behalve:

1. Leg de **Twilight- en Moonlight-doelkaarten, de schaduwspreekfiches en het bosspritebord** opzij ; deze worden niet gebruikt.
2. Verwijder de **spreuktokens '1' en '2'** van elk speler - ze zullen niet worden gebruikt. (Verwijder nog steeds andere spreuktokens op basis van het aantal spelers, zoals gewoonlijk)

*(Optioneel: je kunt besluiten om het spel nog verder te vereenvoudigen door alle oude runensteentegels, de startbrouwkaarten en de brouwkaarten te verwijderen.)*

Het spel verloopt normaal, met de volgende uitzonderingen:





- Er is geen Forest Sprite Board, dus spelers moeten na elke fase van het uitspreken van spreuken altijd hun onsuccesvolle spreukfiches terugnemen.
- Er zijn geen Twilight- of Moonlight Goals, dus spelers scoren hier geen punten voor.
- Er zijn geen Shadow Spell Tokens, dus spelers wisselen geen van hun eigen tokens in aan het einde van de Twilight Round.
- In het geval van een gelijkspel voor de Mysterieuze Eierscore, scoren BEIDE spelers met een gelijke score het aantal punten voor hun rangschikking.

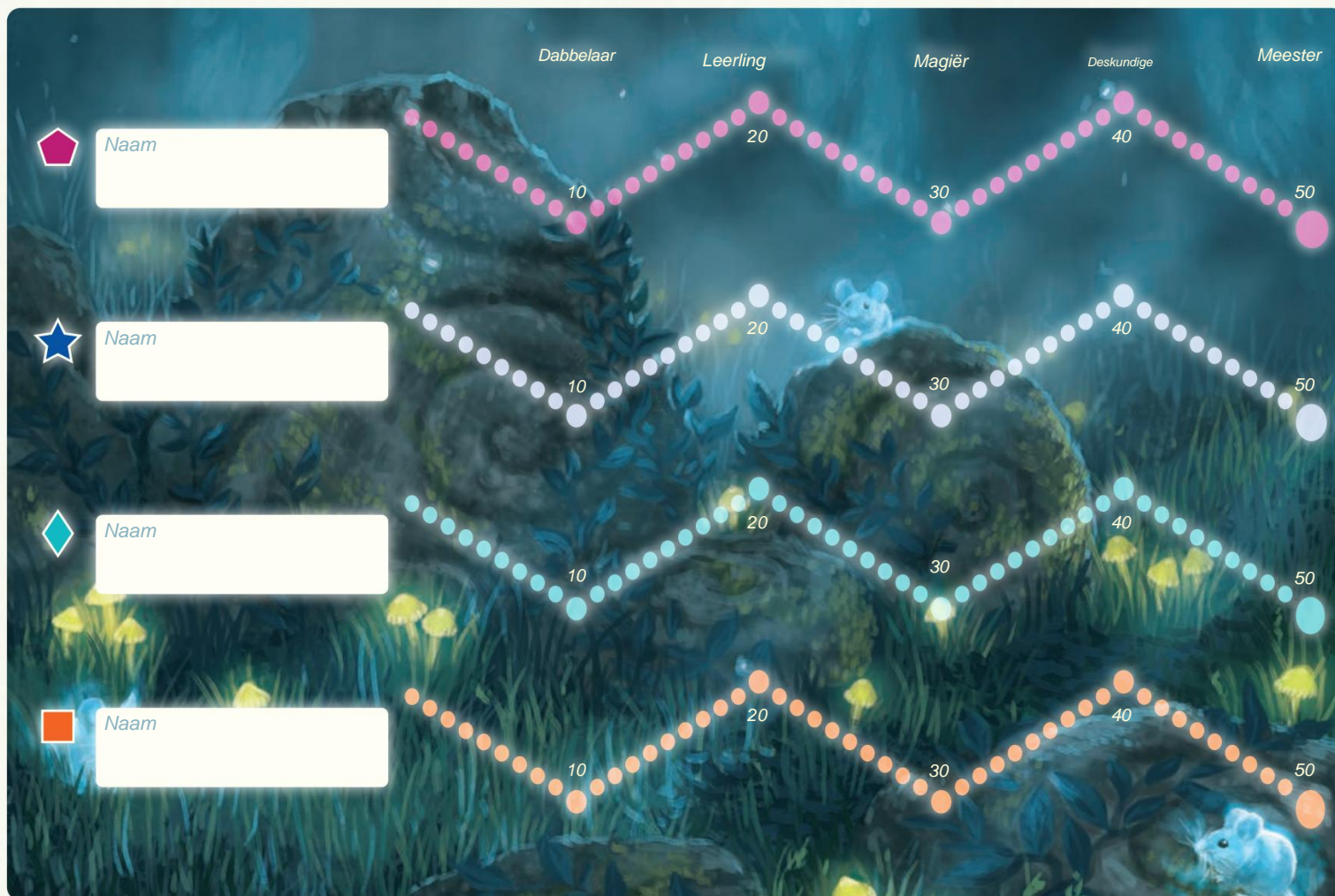
*(Optioneel: als je de Ancient Runestones en Concoction Cards uit het spel hebt verwijderd, kunnen alle symbolen op tegels worden genegeerd en worden er geen brouwsels gescoord.)*

# SCENARIO'S & PRESTATIES

Prestaties kunnen worden verdiend en bijgehouden terwijl je multiplayer- en sologames speelt. Hieronder staan de prestatietracks waar maximaal 4 spelers hun algehele voortgang kunnen volgen. Je kunt op elk moment beginnen met het behalen van prestaties. Om dit te doen, schrijft u hieronder uw naam op een van de open plekken. Kies elke keer dat u speelt een van de drie prestatie modi: Scenario's (pagina 18), Standaardspel (pagina 19) of Regelwijzigingen (pagina 19) en volg de instructies. In de scenario's speel je voor elke ronde met de aangewezen personagekaart en Twilight- en Moonlight-doelen. We raden u aan te beginnen met scenario #1 en het volgende scenario uit te proberen zodra u het vorige hebt voltooid.

Vanaf nu, wanneer je een prestatie behaalt uit een van de prestatie modi, vul je je vorm in onder de juiste modus (





) en kom dan terug naar deze pagina en vul hieronder een cirkel in!



Dabbelaar      Leerling      Magiër      Deskundige      Meester

10      20      30      40      50

10      20      30      40      50

10      20      30      40      50

10      20      30      40      50

Naam

Naam

Naam

Naam

| #  | VERSCHIL.   | KAAR.     | 1 | 2      | 3       | 1          | 2 | 3 PTS  | DOEL 1  | DOEL 2  | DOEL 3   | VOLTOOID  |
|----|-------------|-----------|---|--------|---------|------------|---|--------|---|---|--|---|
| 1  | GEMAKKELIJK | Redd      | 3 | 5      | 12 8 11 |            |   | 12 75  | Scoor 10+ punten van Skulls                               |   |  |             |
| 2  | GEMAKKELIJK | Salie     | 8 | 9      | 11      | 3          | 5 | 9 75   | Verzamel 5+ van welke dan ook soort tegel                 |   |  |             |
| 3  | GEMAKKELIJK | Abigail 1 |   | 7 10   |         | 1          | 6 | 10 75  | Volledig compleet 3+ Brouwsels                            |   |  |             |
| 4  | GEMAKKELIJK | Vuursteen | 2 | 4      | 6       | 2          | 4 | 7 80   | Scoor 20+ punten met eieren                               |   |  |             |
| 5  | GEMAKKELIJK | Salie     | 1 | 8 12   |         | 1          | 5 | 8 80   | Scoor 15+ punten van Kruiden                              |   |  |             |
| 6  | GEMAKKELIJK | Abigail 3 |   | 7 10   |         | 3          | 6 | 7 80   | Verzamel een volledige set van beide soorten Paddestoelen |   |  |             |
| 7  | MEDIUM      | Salie     | 2 | 5      | 9       | 2          | 7 | 11 85  | Scoor 15+ punten met schedels                             | Verzamel er geen Paddestoelen                   |  |             |
| 8  | MEDIUM      | Redd      | 4 | 7      | 1       | 4 10 12 85 |   |        | Verzamel een volledige set Kruiden                        | Verzamel er geen Veren                          |  |             |
| 9  | MEDIUM      | Vuursteen | 6 | 9      | 12 4    |            | 6 | 9 85   | Scoor 10+ vanaf Maanlichtdoelen                           | Verzamel 3 verschillende Runenstenen            |  |             |
| 10 | MIDDEL      | Abigail 5 |   | 8 10   |         | 1          | 4 | 10 85  | Verzamel een volledige set veren                          | Verzamel er geen Schedels                       |  |             |
| 11 | MEDIUM      | Vuursteen | 3 | 4 10 2 |         |            | 5 | 11 90  | Vul er geen in Schemering Doelen                          | Verzamel 5 van elke 2 tegeltypes                |  |             |
| 12 | MEDIUM      | Roodd     | 8 | 9      | 12      | 5          | 7 | 12 90  | Scoor meer dan 20 punten met Concoctions                  | Verzamel 6+ eieren                              |  |             |
| 13 | MEDIUM      | Salie     | 4 | 6 11   |         | 3          | 7 | 12 90  | Scoor 20+ punten van Kruiden                              | Score 2+ Schemering Doelen                      |  |     |
| 14 | MIDDEL      | Abigail 1 |   | 2      | 3       | 2          | 6 | 10 90  | Verzamel er geen Eieren                                   | Heb nee Schaduwspreuken                         |  |     |
| 15 | HARDE       | Vuursteen | 2 | 7 11   |         | 1          | 6 | 11 95  | Verzamel er geen Schatkisten                              | Volledig compleet 3+ Brouwsels                  | Verzamel 5+ schedels   |     |
| 16 | HARD        | Redd      | 1 | 5      | 6       | 3          | 8 | 9 95   | Scoor meer dan 25 punten met Concoctions                  | Verzamel er geen Spiegelstenen                  | Zorg voor ruimte onderaan op het Forest Sprite Board in een van beide Rnd. |     |
| 17 | HARD        | Vuursteen | 4 | 10 12  |         | 5          | 8 | 10 95  | Scoor 12+ punten van Moonlight Doelen                     | Verzamel 1+ van elk van de 8 tegeltypes         | Gebruik 2 spiegelstenen als 2 verschillende soorten                        |     |
| 18 | HARDE       | Abigail 3 |   | 9      | 11 2    |            | 7 | 12 100 | Win in Moonlight Rnd GEEN tegels op de Bos Sprite-bord    | Verzamel er geen Spiegelstenen of Wilde Kruiden | Verzamel 5+ Betoverde voorwerpen   |     |
| 19 | HARD        | Salie     | 1 | 6      | 7       | 4          | 9 | 11 100 | Scoor 15+ punten uit Twilight/ Maanlicht doelen           | Verzamel niet meer dan 5 tegelsoorten           | Geen hoekinworp de Twilight Rnd.   |     |
| 20 | HARD        | Redd      | 2 | 5      | 8       | 1          | 5 | 8 100  | Score alle 3 Schemering Doelen                            | Verzamel 7+ van elk tegeltype                   | Volledig compleet 4+ Brouwsels   |     |

## Prestaties (standaard spelregels)

Speel volgens de standaard spelregels en opzet.

| #  | OBJECTIEF                                    | VOLTOOID |
|----|--|----------|
| 1  | Scoor 60+ punten                             |          |
| 2  | Scoor 70+ punten                             |          |
| 3  | Scoor 80+ punten                             |          |
| 4  | Scoor 90+ punten                             |          |
| 5  | Scoor 100+ punten                            |          |
| 6  | Scoor 110+ punten                            |          |
| 7  | Scoor 15+ punten met Concoctions             |          |
| 8  | Scoor meer dan 20 punten met Concoctions     |          |
| 9  | Scoor meer dan 25 punten met Concoctions     |          |
| 10 | Scoor 20+ punten van Skulls                  |          |
| 11 | Scoor 36+ punten van Firebird Feathers       |          |
| 12 | Scoor meer dan 30 punten met Paddenstoelen   |          |
| 13 | Scoor 25+ punten van Kruiden                 |          |
| 14 | Scoor meer dan 30 punten met Mysterious Eggs |          |
| 15 | Verzamel 5+ Runestenen                       |          |
| 16 | Verzamel 3+ vervloekte schatkisten           |          |
| 17 | Verzamel 3+ spiegelstenen                    |          |
| 18 | Win alle 3 Twilight-doelen                   |          |
| 19 | Scoor meer dan 7 punten met Moonlight Goals  |          |
| 20 | Scoor 10+ punten met Moonlight Goals         |          |
| 21 | Scoor meer dan 15 punten met Moonlight Goals |          |
| 22 | Beziet alle velden op het Forest Sprite-bord |          |
| 23 | Verzamel 7+ van elk tegeltype                |          |
| 24 | Verzamel 9+ van elk tegeltype                |          |
| 25 | Verzamel 2+ van alle 8 tegelsoorten          |          |

## Prestaties (aangepaste spelregels)

Speel met deze aangepaste spelregels en/of opstellingen.

| # | REGELWIJZIGINGEN  | VOLTOOID |
|---|---|----------|
| 1 | <b>Gedraaide bomen:</b><br>Speel beide rondes met deze bosrasters:<br>1-2P:<br>3P:<br>4P:   |          |
| 2 | <b>2-UP de competitie:</b><br>Spelers moeten altijd een spreuk uitspreken die 2 of meer hoger is dan de vorige spreuk.  |          |
| 3 | <b>Helemaal klaar om te brouwen:</b><br>Elke speler begint het spel met 3 extra brouwkaarten die willekeurig uit de stapel brouwkaarten worden gedeeld. Verwijder de Ancient Runestone-tegels uit het spel.   |          |
| 4 | <b>Kisten achtervolgen:</b><br>Aangepaste regels voor vervloekte schatkisten:<br>Wanneer je een vervloekte schatkist verzamelt, mag je deze onmiddellijk ruilen voor een andere tegel in het spel waar dan ook op het bosraster of het bosspritebord, OF de actie uitvoeren zoals gewoonlijk. |          |
| 5 | <b>Edelstenen:</b><br>Alternatieve regels voor spiegelstenen - Spiegelstenen kunnen zoals gebruikelijk worden gebruikt, maar tellen als 5 punten als ze niet worden gebruikt om een andere tegel te kopiëren.   |          |



CREATING GREAT GAMES, TOGETHER

Begin 2019 opende Flatout Games zijn deuren om het Flatout Games CoLab te creëren. e CoLab is een kans voor de oprichters van Flatout Games om samen te werken met geweldige mensen in de bordspelindustrie en samen coole dingen te maken. Onze aanpak is om de best mogelijke ervaringen op te bouwen door iedereen bij het hele proces te betrekken. We streven ernaar om passie en enthousiasme op te bouwen bij al onze medewerkers door middel van gedeelde inspanningen en gedeelde winsten. is CoLab-publicatie van Nocturne is een passieproject voor alle betrokkenen, en we maken allemaal deel uit van een onderling verbonden team - we nemen risico's en worden samen beloond.

e Flatout Games CoLab voor Nocturne is:

**Fertessa Allise** - ontwikkeling, schrijven, redactie

**David Iezzi** - ontwerp, ontwikkeling

**Molly Johnson** - ontwikkeling, art direction, administratie, marketing, redactie

**Dylan Mangini** - grafisch ontwerp, ontwikkeling

**Robert Melvin** - ontwikkeling, logistiek

**Shawn Stankewich** - ontwikkeling, projectmanagement, art direction, grafisch ontwerp, schrijven, redactie, productie, marketing, crowdfunding, logistiek

**Illustratie** - Beth Sobel

**Solo-modusontwerp** - Shawn Stankewich

**Scenario's en prestaties** - Molly Johnson, Robert Melvin, Shawn Stankewich

**AEG-tegoeden:**

**Nicolas Bongiu** - projectdirecteur

**David Lepore** - productie

**Adelheid Zimmerman** - productie

We willen graag de mensen bedanken die hebben geholpen om van Nocturne het geweldige spel te maken dat het nu is:

Monique Brooks, Haley Shae Brown, Brian Chandler, Randy Flynn, Kevin Grote, Patrick Hayden, Davis Johnson, Anuj Khattar, Charlotte Kyle, Wolfgang Luedtke, Aaron Russin, Ross Slator, Cody Ompson, Josh Williams, Kyndra Williams, Samantha Vellucci en Johannes Zinser.

Speeltest Northwest, Blue Highway Games, Arcane Comics, Seattle Area Tabletop Designers en Zephyr Workshop.

HOU VAN Nocturne?  
ALSTUBLIEFT #NOCTURNEGAME

VOLG ONS @FLATOUTGAMES

WWW.FLATOUT.GAMES



©2024 Alderac Entertainment Group.  
2505 Anthem Village Drive, Suite E-521,  
Henderson, NV 89052, VS.  
Nocturne en alle gerelateerde merken <sup>TM</sup> of <sup>®</sup>  
zijn en © waar aangegeven Alderac  
Entertainment Group, Inc. of Flatout  
Games. Alle rechten voorbehouden. Gemaakt in China.

Vragen? [alderac.com/klantenservice](http://alderac.com/klantenservice) | [alderac.com/nocturne](http://alderac.com/nocturne)