



DEAD OF WINTER

UM JOGO DE ENCRUZILHADAS

LIVRO DE REGRAS



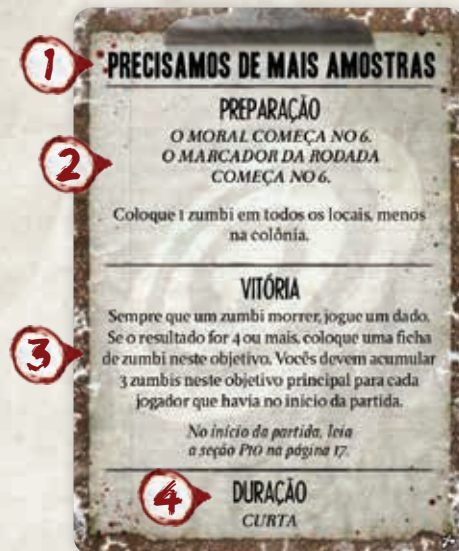
OBJETIVO DO JOGO

Em Dead of Winter, os jogadores vivem em uma colônia de sobreviventes e tentam resistir a um inverno repleto de perigos após um apocalipse zumbi. A colônia, como um todo, está tentando completar um objetivo, mas cada jogador também controla um grupo de sobreviventes que possui um objetivo secreto. Geralmente, esse objetivo secreto exige que o jogador ajude a completar o objetivo da colônia. Vencem apenas os jogadores que tiverem completado seu objetivo secreto ao final da partida. A partida pode terminar em diferentes ocasiões: se o moral chegar a 0; se o marcador da rodada chegar a 0; ou se os jogadores completarem o objetivo principal.

COMPONENTES

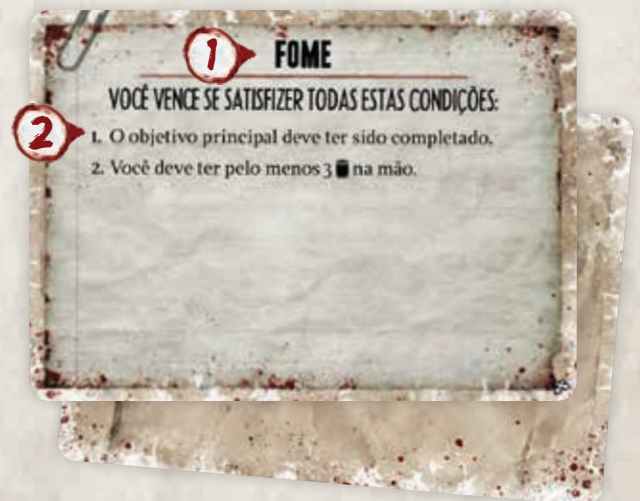
- 10 – Cartas de Objetivo Principal (Frente e Verso)
- 24 – Cartas de Objetivo Secreto
- 10 – Cartas de Objetivo Secreto com Traição
- 10 – Cartas de Objetivo Secreto do Exílio
- 30 – Cartas de Sobreviventes
- 5 – Cartelas de Referência
- 1 – Ficha de Primeiro Jogador
- 25 – Cartas de Itens Iniciais
- 20 – Cartas do Baralho de Itens da Delegacia
- 20 – Cartas do Baralho de Itens do Mercado
- 20 – Cartas do Baralho de Itens da Escola
- 20 – Cartas do Baralho de Itens do Posto de Gasolina
- 20 – Cartas do Baralho de Itens da Biblioteca
- 20 – Cartas do Baralho de Itens do Hospital
- 20 – Cartas de Crise
- 80 – Cartas de Encruzilhada
- 25 – Marcadores de Ferimento
- 20 – Fichas de Sobrevivente Indefeso
- 20 – Fichas de Comida
- 20 – Fichas de Barulho
- 20 – Fichas de Barricada
- 6 – Fichas de Fome
- 2 – Anéis de Marcação
- 30 – Peões de Zumbi
- 20 – Fichas de Zumbi (*caso acabem os peões*)
- 30 – Peões dos Sobreviventes
- 60 – Suportes de Plástico para os Peões
- 1 – Tabuleiro da Colônia
- 6 – Cartelas de Localidade
- 1 – Manual
- 30 – Dados de Ação
- 1 – Dado de Exposição

CARTAS DE OBJETIVO PRINCIPAL



1. **Nome:** Nome do objetivo principal.
2. **Preparação:** Indica como preparar o tabuleiro para esse cenário.
3. **Meta:** Tarefa(s) que os jogadores devem cumprir para completar o objetivo principal.
4. **Duração:** Estimativa de quanto tempo demora para completar o objetivo principal. Curta = 45-90 minutos. Média = 90-120 minutos. Longa = 120-210 minutos.

CARTAS DE OBJETIVO SECRETO



1. **Nome:** Nome do objetivo secreto.
2. **Meta:** Tarefa(s) que você deve cumprir para vencer a partida.

Nota: As cartas deste jogo Dead of Winter apresentam um ícone de encruzilhada no canto inferior direito para ajudar a distingui-las das cartas de possíveis expansões.

CARTAS DE SOBREVIVENTES



- Nome:** Nome do sobrevivente.
- Profissão:** Profissão do sobrevivente antes do apocalipse zumbi (não afeta o jogo).
- Valor de Influência:** Posição do sobrevivente na hierarquia da colônia.
- Ataque:** Proficiência do sobrevivente em combates.
- Exploração:** Facilidade com que o sobrevivente encontra itens.
- Local da Habilidade:** Local onde o sobrevivente deve estar para usar sua habilidade.
- Habilidade:** Efeito único que o sobrevivente exerce no jogo.

CARTAS DE ITEM

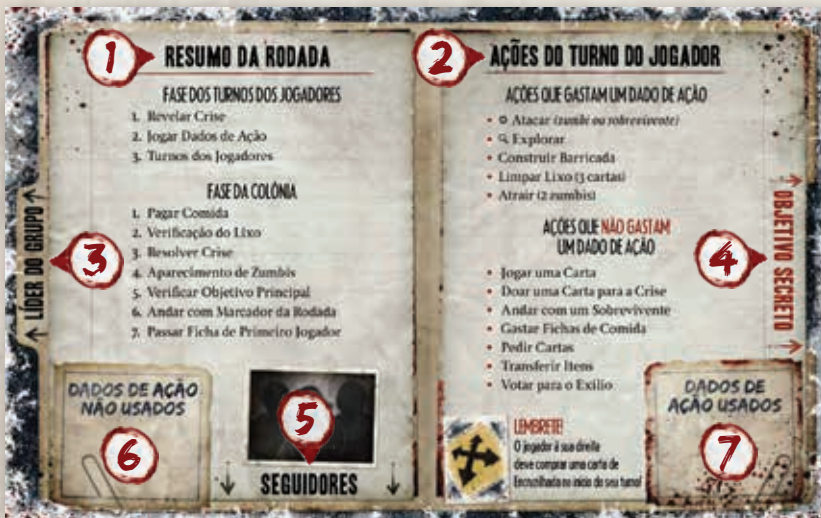


- Nome:** Nome do item.
- Símbolo do Tipo de Item:** Há 7 tipos de cartas de item.
- Habilidade:** Efeito único que a carta exerce quando jogada.
- Local:** Determina em qual baralho a carta de item começa a partida.

SÍMBOLOS DOS TIPOS DE ITEM



CARTELA DE REFERÊNCIA



- Resumo da Rodada:** Ordem dos eventos de cada rodada.
- Ações do Turno do Jogador:** Ações que o jogador pode realizar em seu turno.
- Líder do Grupo:** O líder do grupo do jogador deve ficar nesta área, virado para cima.
- Objetivo Secreto:** O objetivo secreto do jogador deve ficar nesta área, virado para baixo.
- Seguidores:** Os outros sobreviventes do jogador ficam nesta área.
- Reserva de Dados de Ação Não Usados:** Após jogar os dados de ação, coloque-os aqui, sem alterar os resultados.
- Reserva de Dados de Ação Usados:** Coloque os dados de ação aqui após usá-los.

CARTAS DE CRISE



1. **Nome:** Nome da crise.
2. **Prevenção:** Indica os tipos de item com que os jogadores devem contribuir para evitar que a crise se desencadeie.
3. **Efeito:** Efeito negativo que ocorre se a crise não for evitada.
4. **Opcional:** Os jogadores podem contribuir com esses itens durante a crise, além dos itens exigidos, para obter o efeito indicado.

CARTAS DE ENCRUZILHADA



1. **Nome:** Nome da encruzilhada.
2. **Gatilho:** O texto em itálico é o gatilho. Evento que deve ocorrer para que esta carta tenha efeito.
3. **Opções:** Opções dentre as quais o jogador escolhe quando a carta é desencadeada.
Nota Importante: Algumas cartas de encruzilhada incluem temas adultos como sexo, linguajar chulo, suicídio, consumo de álcool, etc. Essas cartas apresentam este símbolo: (18+). Os jogadores podem optar por removê-las antes do início da partida.

OUTROS COMPONENTES



Ficha de Primeiro Jogador:

Identifica o primeiro jogador. Ele é o primeiro a jogar na rodada e decide os empates.



Fichas de Barricada:

Usadas para bloquear entradas.



Fichas de Sobrevivente Indefeso:

Representam membros da comunidade que são velhos ou novos demais e não contribuem para a colônia, mas ocupam espaço e consomem comida.



Marcadores de Ferimento:

Possuem duas faces. Uma delas é um ferimento normal e, a outra, um ferimento por congelamento.



Fichas de Comida: São colocadas ou removidas do estoque de comida por diversos efeitos do jogo.



Fichas de Barulho: São colocadas nos locais onde o barulho foi produzido.



Dado de Exposição: Diversos efeitos do jogo exigem que você lance esse dado para determinar se um sobrevivente recebeu um ferimento, um congelamento, ou uma mordida.



Peões de Zumbi e de Sobrevivente:

Representam os zumbis e os sobreviventes na área de jogo. Encaixe-os nos suportes de plástico pela parte inferior.



Dados de Ação: São jogados a cada rodada e usados pelos jogadores para realizar certos tipos de ação.



Fichas de Fome: São colocadas no estoque de comida quando a comida não é suficiente para alimentar a colônia.

ÁREA DE JOGO:

A área de jogo é composta de 7 locais diferentes, incluindo o tabuleiro da colônia e 6 cartelas de localidade.



TABULEIRO DA COLÔNIA

1. **Nome**
2. **Entradas:** Entradas numeradas. Os zumbis são colocados na colônia na ordem dos números das entradas.
3. **Espaços de Entrada:** Espaços onde os zumbis e as barricadas podem ser colocados.
4. **Espaços dos Sobreviventes:** Espaços onde os sobreviventes podem ser colocados.
5. **Marcador do Moral:** Indica o moral atual da colônia. O moral diminui quando um sobrevivente morre, quando houver muitas cartas no lixão, quando não houver comida suficiente e, às vezes, pelo efeito de uma carta de crise ou de encruzilhada.
6. **Marcador da Rodada:** Indica a quantidade de rodadas restantes.
7. **Estoque de Comida:** As fichas de comida são colocadas aqui como resultado de diversos efeitos do jogo.
8. **Objetivo Principal:** É onde fica a carta de objetivo principal.
9. **Lixão:** É para onde vão as cartas usadas.
10. **Baralho de Crise:** É onde fica o baralho de crise.
11. **Contribuições:** É onde ficam as cartas doadas para evitar uma crise.

CARTELAS DE LOCALIDADE

1. **Nome:** Nome do local.
2. **Espaços dos Sobreviventes:** Espaços onde os sobreviventes podem ser colocados.
3. **Espaços de Entrada:** Espaços onde os zumbis e as barricadas podem ser colocados.
4. **Baralho de Itens:** Cartas de item que os jogadores compram ao explorar o local.
5. **Barulho:** É onde são colocadas as fichas de barulho. Não é permitido colocar mais de 4 fichas de barulho num mesmo local durante uma rodada.
6. **Símbolos dos Itens:** Quanto mais à esquerda, maior a chance de encontrar certo tipo de item ao explorar este local.



PREPARAÇÃO

1. Coloque o tabuleiro da colônia no centro da área de jogo, rodeado pelas 6 cartelas de localidade, conforme exibido no esquema ou como melhor lhe convier.
2. Cada jogador deve pegar uma cartela de referência.
3. Os jogadores podem escolher com qual objetivo principal padrão vão jogar ou sortear 1 deles.



Nota: Na primeira partida, é recomendável jogar com o objetivo principal "Precisamos de Mais Amostras".

Coloque a carta de objetivo principal no espaço correspondente do tabuleiro da colônia e prepare a área de jogo de acordo com as instruções de preparação do objetivo principal. Consulte *Aparecimento de Zumbis*, na página 13, para saber mais detalhes sobre como colocar mais zumbis nos espaços de entrada da colônia.

4. Embaralhe as cartas de objetivo secreto sem traição e separe 2 por jogador, sem revelá-las. Coloque o resto das cartas sem traição de volta na caixa. Embaralhe as cartas de objetivo secreto com traição e junte 1 delas (sem revelá-la) às cartas sem traição que foram separadas. Coloque o resto das cartas de objetivo secreto com traição de volta na caixa. Embaralhe todas as cartas separadas e dê 1 a cada jogador. Coloque o resto das cartas de objetivo secreto de volta na caixa sem vê-las. Não é permitido revelar sua carta de objetivo secreto aos outros jogadores.

5. Embaralhe as cartas de crise e coloque o baralho no espaço correspondente do tabuleiro da colônia.

6. Embaralhe separadamente as cartas de sobrevivente, de objetivo do exílio e de encruzilhada, e coloque os baralhos formados ao lado do tabuleiro da colônia.

!?! Nota Importante: Algumas cartas de encruzilhada incluem temas adultos como sexo, linguajar chulo, suicídio, consumo de álcool, etc. Essas cartas apresentam este símbolo. Os jogadores podem optar por removê-las antes do início da partida.

7. Embaralhe todas as cartas de itens iniciais e dê 5 a cada jogador. Coloque todas as cartas que sobraram de volta na caixa.

8. Separe o resto das cartas de item, colocando-as no baralho correspondente à sua localidade. Embaralhe cada um dos baralhos formados e coloque-os nas cartelas de localidade correspondentes.

9. Dê 4 cartas de sobreviventes a cada jogador. Cada um escolhe 2 e coloca as outras de volta no baralho. Reembaralhe o baralho dos sobreviventes.

10. Cada jogador escolhe 1 desses 2 sobreviventes para ser o líder do grupo e o coloca no espaço correspondente de sua cartela de referência.

11. O outro sobrevivente vai para a área dos seguidores, abaixo da cartela de referência.

12. Ponha na colônia os peões correspondentes aos sobreviventes dos jogadores.

COMO COLOCAR UM SOBREVIVENTE NA COLÔNIA



O peão de um sobrevivente deve ser colocado em um dos círculos tracejados na área "Habitantes" do tabuleiro da colônia.

13. Separe o resto dos peões e das fichas, deixando-os ao alcance de todos.

14. O jogador cujo líder do grupo tiver o valor de influência mais alto recebe a ficha de primeiro jogador e será quem jogará o primeiro turno da partida.



"Se tem uma coisa do fim do mundo que ninguém pode reclamar, é de tédio. Quando você acha que já se acostumou, tudo muda de novo. Nenhum dia é igual ao outro."

Loretta Clay

PREPARAÇÃO PARA 3 JOGADORES



Nota: Ao preparar a área de jogo de acordo com o objetivo principal, use o anel azul para registrar o moral e, o vermelho, para as rodadas.



SEQUÊNCIA DA RODADA

Uma partida de Dead of Winter dura várias rodadas. Cada rodada é dividida em 2 fases, que devem ser realizadas na seguinte ordem:

1. Fase dos Turnos dos Jogadores
2. Fase da Colônia

FASE DOS TURNOS DOS JOGADORES

Durante a fase dos turnos dos jogadores, estas 3 etapas ocorrem em ordem:

1. **Revelar Crise:** Revele a carta do topo do baralho de crise. Se essa carta não for evitada, seu efeito ocorrerá durante a fase da colônia. As cartas de crise podem ser evitadas se os jogadores doarem uma quantidade suficiente do tipo certo de cartas.
2. **Jogar Dados de Ação:** Neste momento, todos os jogadores devem remover os dados nas reservas de dados de ação usados e não usados. Depois, cada um recebe 1 dado de ação, mais 1 dado de ação extra para cada sobrevivente seu (assim, os jogadores iniciam a partida com 3 dados de ação). Cada jogador deve lançar todos seus dados de ação e guardar os resultados na reserva de dados de ação não usados para poder usá-los em seu turno. Embora cada jogador receba 1 dado de ação por cada sobrevivente seu, esse dado não pertence ao sobrevivente, mas ao grupo de sobreviventes do jogador. É permitido que um jogador gaste mais de um dado de ação para realizar mais de uma ação com um mesmo sobrevivente.
3. **Turnos dos Jogadores:** Durante a fase dos turnos dos jogadores, cada um realiza um turno, começando com o primeiro jogador. No início do turno de um jogador, a pessoa à sua direita compra uma carta de encruzilhada (seus efeitos se aplicarão ao jogador da vez se, a qualquer momento desse turno, ele satisfizer as condições do gatilho). Durante o turno de um jogador, ele pode realizar diversas ações. Depois que um jogador realizar todas as ações que desejar em seu turno (ou se esgotarem as ações que pode realizar), a vez passa para a pessoa à sua esquerda. Os turnos seguem no sentido horário até que todos tenham tido seu turno. Depois disso, a fase dos turnos dos jogadores se encerra, iniciando-se a fase da colônia.

AÇÕES DO TURNO DO JOGADOR

Algumas ações exigem que o jogador gaste um dado de ação; outras, não. Para gastar um dado de ação, o jogador tira um dado adequado da reserva de dados de ação não usados e o coloca na reserva de dados de ação usados. Algumas ações exigem que esse dado de ação tenha um resultado específico (obtido durante a etapa de lançamento de dados de ação).

Ações que gastam um Dado de Ação

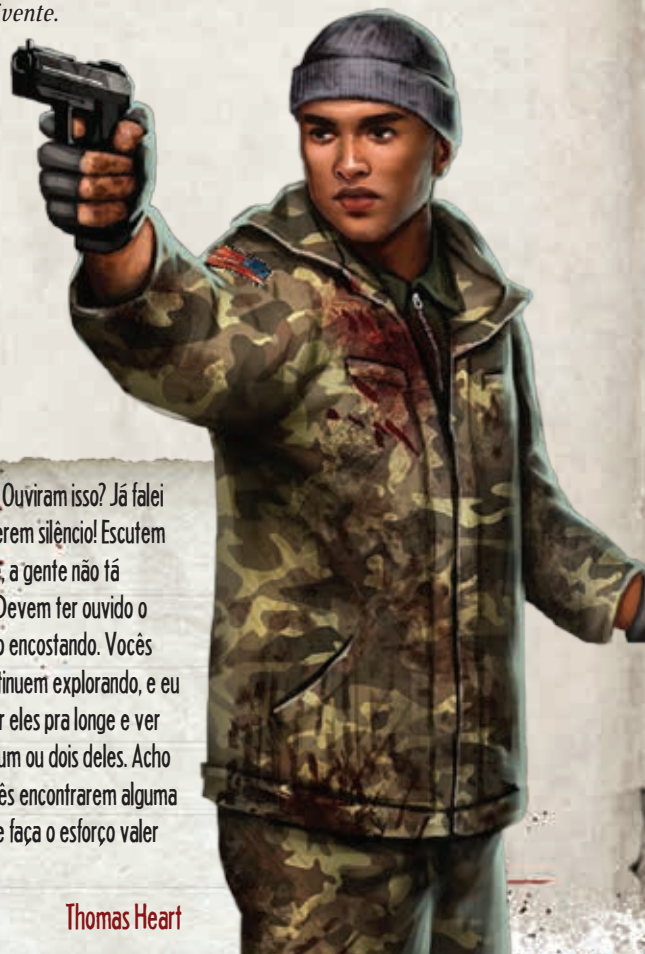


- **Ataque:** Para realizar um ataque, o jogador deve escolher um sobrevivente seu e gastar um dado de ação com o valor maior ou igual ao ataque desse sobrevivente. Depois, o jogador pode escolher um alvo para esse ataque. O alvo deve ser um zumbi ou um sobrevivente que esteja no mesmo local do sobrevivente que está atacando.

Caso escolha um zumbi, ele morre e deve ser removido da área de jogo. Faça uma rolagem de exposição para o sobrevivente que atacou (veja mais detalhes em *Rolagem de Exposição*, na página 11). Ver *Exemplo: Ataque contra um Zumbi*, na página 9.

Caso escolha um sobrevivente, jogue o dado de ação que foi usado. Se o resultado for menor ou igual ao ataque do sobrevivente escolhido, coloque um marcador de ferimento nele e pegue uma carta aleatória da mão do jogador que o controla. Ver *Exemplo: Ataque contra um Sobrevivente*, na página 9.

Nota: Você não joga o dado de exposição ao atacar outro sobrevivente.



“Silêncio! Ouviram isso? Já falei para fazerem silêncio! Escutem só. Pois é, a gente não tá sozinho. Devem ter ouvido o caminhão encostando. Vocês dois, continuem explorando, e eu vou atrair eles pra longe e ver se mato um ou dois deles. Acho bom vocês encontrarem alguma coisa que faça o esforço valer a pena.”

Thomas Heart

EXEMPLO: ATAQUE CONTRA UM ZUMBI



1. O jogador 1 controla a sobrevivente Ashley Ross. Ashley está na escola e o jogador 1 decide atacar um zumbi que está no mesmo local.

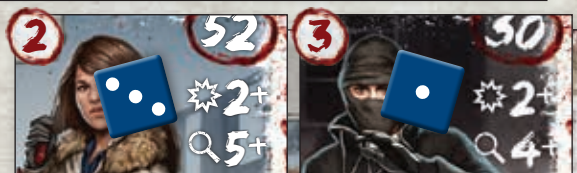
2. O ataque de Ashley é 2+. O jogador 1 gasta um dado de ação de valor 4, que é maior ou igual ao ataque dela.

3. O zumbi morre e é removido da escola. Contudo, o jogador 1 deve jogar o dado de exposição.

4. O jogador 1 obtém um ferimento no dado de exposição e coloca 1 marcador de ferimento na carta de sobrevivente de Ashley.



EXEMPLO: ATAQUE CONTRA UM SOBREVIVENTE



1. Ashley Ross está na escola de novo e o jogador 1 decide que Ashley atacará Mike Cho, um sobrevivente do jogador 2.

2. O ataque de Ashley é 2+. O jogador 1 gasta um dado de ação de valor 3, que é maior ou igual ao ataque dela.

3. Em seguida, o jogador 1 lança o dado de ação que usou. O resultado é 1, que é menor ou igual ao ataque de Mike, que é 2+.

4. O jogador 2 deve colocar 1 marcador de ferimento na carta de sobrevivente de Mike Cho, e o jogador 1 pega uma carta aleatória da mão do jogador 2. O jogador 1 NÃO DEVE jogar o dado de exposição (ele nunca é jogado quando se ataca um sobrevivente).



É permitido atacar com o mesmo sobrevivente mais de uma vez num mesmo turno. Para cada uma das vezes em que o sobrevivente ataca, o jogador deve gastar um dado de ação com valor maior ou igual ao ataque desse sobrevivente. Não é permitido usar um sobrevivente seu para atacar outro sobrevivente seu. Não é permitido atacar um sobrevivente indefeso.

- **Exploração:** É possível explorar qualquer local, menos a colônia. Para realizar uma exploração, o jogador deve escolher um sobrevivente seu e gastar um dado de ação com o valor maior ou igual ao valor de exploração desse sobrevivente. Depois, ele compra 1 carta do baralho de

itens do local onde o sobrevivente está, vê qual é, mas ainda não a coloca na mão. Ele poderá escolher entre:

- colocar essa carta na mão e concluir sua ação de exploração, *ou*
- fazer barulho, colocando uma ficha de barulho num espaço de barulho vazio daquele local para comprar e ver mais uma carta. Enquanto houver espaços de barulho vazios, ele poderá comprar mais cartas e adicionar as fichas de barulho correspondentes.

Quando decidir que já fez barulho suficiente ou não puder mais fazer barulho, ele deve colocar 1 das cartas que comprou na mão e, o resto, no final do baralho de itens.

EXEMPLO: EXPLORAR UM LOCAL



1. O jogador 1 controla o sobrevivente Forest Plum. Forest está no posto de gasolina e o jogador 1 decide que ele vai explorar o local. O jogador 1 quer encontrar uma carta de combustível.
2. O valor de exploração de Forest é 5+. O jogador 1 gasta um dado de ação de valor 5, que é maior ou igual ao valor de exploração de Forest.
3. O jogador 1 compra a carta do topo do baralho de itens do posto de gasolina e encontra um isqueiro.
4. Ainda na esperança de encontrar combustível, o jogador 1 faz barulho para continuar explorando o local. Ele coloca uma ficha de barulho em um espaço de barulho vazio do posto de gasolina, compra outra carta do baralho de itens do posto de gasolina e encontra uma carta de combustível! O jogador 1 coloca a carta de combustível na mão e, o isqueiro, no final do baralho de itens do posto de gasolina.

É permitido explorar com o mesmo sobrevivente mais de uma vez num mesmo turno. Para cada uma das vezes em que o sobrevivente explorar, o jogador deve gastar um dado de ação com valor maior ou igual ao valor de exploração desse sobrevivente. Ver *Exemplo: Explorar um Local*, à esquerda.

- **Barricada:** Para realizar uma ação de barricada, o jogador deve escolher um sobrevivente seu e gastar um dado de ação com qualquer resultado para colocar uma ficha de barricada em qualquer espaço de entrada vazio do local onde está o sobrevivente escolhido.
- **Limpeza do Lixo:** O jogador pode realizar uma ação para limpar o lixo, caso controle pelo menos 1 sobrevivente na colônia. Ao realizar essa ação, ele deve gastar 1 dado de ação com qualquer resultado para remover do jogo as 3 cartas do topo do lixão.
- **Atrair Zumbis:** Para realizar essa ação, o jogador deve escolher um sobrevivente seu e gastar um dado de ação com qualquer resultado para pegar 2 zumbis de qualquer local e colocá-los em qualquer espaço de entrada vazio do local onde está o sobrevivente escolhido.
- **Habilidade do Sobrevivente:** Algumas habilidades dos sobreviventes exigem que o jogador gaste um dado de ação. Nesse caso, haverá um número na frente do texto da habilidade. O dado de ação deve ser maior ou igual a esse número para que possa ser usado. É permitido usar a habilidade do mesmo sobrevivente mais de uma vez no mesmo turno, a menos que o texto da habilidade diga o contrário. Para cada uma das vezes em que for usada a habilidade, o jogador deve gastar um dado de ação com valor maior ou igual ao número da habilidade.

Ações que não gastam nenhum Dado de Ação

- **Jogar uma Carta:** Você pode jogar uma carta da mão quantas vezes quiser em seu turno. Para jogar uma carta, você deve colocá-la no topo do lixão. Ao jogar uma carta de item de evento, ela deve ser removida do jogo, em vez de ir para o lixão.

Lembrete: Para cada 10 cartas no lixão durante a etapa de verificação do lixo, a colônia perde 1 de moral.

As cartas de equipamento não vão para o lixão. Você pode equipá-las em qualquer sobrevivente seu, colocando-as junto a ele. Esse sobrevivente passa a ter o efeito especificado na carta de item equipada. As cartas equipadas não podem ser desequipadas, a menos que sejam usadas em uma crise ou transferidas para outro sobrevivente. Se um sobrevivente equipado com 1 ou mais cartas morrer na colônia, as cartas equipadas voltam para a mão do jogador que o controlava. Se um sobrevivente equipado com 1 ou mais cartas morrer em outro local, as cartas equipadas são embaralhadas com o restante do baralho de itens desse local.

- **Doar uma Carta para a Crise:** Você pode doar 1 ou mais cartas da mão e/ou equipadas em sobreviventes seus para ajudar a evitar a carta de crise atual. As cartas doadas à crise que vieram da sua mão ficam viradas para baixo, de modo que os outros não possam vê-las. Ao doar uma carta com um símbolo igual ao exibido no campo “Prevenção” da carta de crise, você ajuda a evitar essa crise. As cartas com símbolo diferente ajudam a crise a acontecer.

Nota: Algumas cartas de comida permitem colocar mais de uma ficha no estoque de comida. Contudo, essas cartas só contam como 1 carta doada à crise.

- **Andar com um Sobrevivente:** Você pode andar com cada sobrevivente seu uma vez por turno. Os sobreviventes podem andar para qualquer local com um espaço de sobrevivente vazio. Após cada movimento com um sobrevivente, você deve fazer uma rolagem de exposição.

Nota: Se o resultado de uma rolagem de exposição for uma mordida, ela se alastra para um sobrevivente no local para onde o sobrevivente mordido acabou de ir.

- **Gastar Fichas de Comida:** Você pode gastar 1 ou mais fichas de comida, removendo-as do estoque de comida no tabuleiro da colônia. Assim, para cada ficha de comida que gastar, você aumenta em 1 o valor de 1 dado de ação não usado.



- **Pedir Cartas:** No seu turno, você pode pedir 1 ou mais cartas de item a outros jogadores. Eles podem dar a carta de item que você pediu, caso a tenham na mão. Sendo assim, você deve revelar a carta e usá-la imediatamente. A carta solicitada não pode ser doada à crise.

- **Transferência:** No seu turno, você pode fazer um dos sobreviventes seus transferir um item equipado nele para outro sobrevivente que esteja no mesmo local. Ao ser transferido, o item é desequipado do sobrevivente que o estiver entregando e é imediatamente equipado no sobrevivente que o estiver recebendo.

Nota: Se o item possuir uma habilidade do tipo “uma vez por rodada” e ela já tiver sido usada nessa rodada, ela não poderá ser usada novamente logo após ser transferida.

- **Votação para Exilar um Jogador:** Uma vez por turno, você pode escolher outro jogador e iniciar uma votação para exilá-lo. Ao iniciar uma votação, todos os jogadores são obrigados a votar simultaneamente, escolhendo entre sim (polegar para cima) ou não (polegar para baixo), para determinar se o jogador escolhido será exilado. Você não pode iniciar uma votação para exilar a si mesmo. Lembre-se de que todos os empates são decididos pelo primeiro jogador, o que inclui esse tipo de votação (consulte mais detalhes na seção *Exílio*, na página 14).

ROLAGEM DE EXPOSIÇÃO



Imediatamente depois que um sobrevivente andar para um novo local ou matar um zumbi, o jogador que o controla deve fazer uma rolagem de exposição usando este dado. Cada lado tem um efeito, que é ativado assim que o resultado é obtido.

Efeitos



Nada: Nada acontece.



Ferimento: O sobrevivente recebe 1 marcador de ferimento.



Congelamento: O sobrevivente recebe 1 marcador de ferimento por congelamento. Ele conta como um ferimento. No início de cada turno seu, todos os seus sobreviventes que tiverem 1 ou mais marcadores de ferimento por congelamento recebem um marcador de ferimento adicional.



Mordida: O sobrevivente morre e o efeito da mordida se alastra.

Propagação do Efeito de uma Mordida

Quando um sobrevivente morre após obter uma mordida nos dados, o efeito dela se alastra e atinge o sobrevivente com a menor influência que estiver no mesmo local que o sobrevivente mordido. Sempre que uma mordida se alastra, o jogador que controla o sobrevivente para o qual ela se alastrou deve escolher uma das opções abaixo:

- **Opção 1:** Matar o sobrevivente para quem a mordida se alastrou. Assim, a mordida para de se alastrar.
- **Opção 2:** Jogar o dado de exposição novamente. Com um resultado em branco, esse sobrevivente não morre e a mordida para de se alastrar. Com qualquer outro resultado, esse sobrevivente morre e a mordida se alastra de novo. A mordida vai continuar se alastrando até que o jogador escolha a opção 1, ou obtenha um resultado em branco após escolher a opção 2, ou até que não sobre nenhum sobrevivente no local.

Lembrete: Sempre que um sobrevivente morre por qualquer motivo, a colônia perde 1 de moral.

“Au au!” (Tradução: Não dava para ele ser ator de cinema, mas até que não era mau, para um humano. Vou sentir saudades.)

Sparky

RESOLUÇÃO DE CARTAS DE ENCRUZILHADA

No início do turno de cada jogador, a pessoa à sua direita deve comprar uma carta de encruzilhada.

Essa pessoa mantém a carta de encruzilhada em segredo e só a revela se o gatilho da carta for ativado. O texto da carta se aplica ao jogador da vez. Se, a qualquer momento deste turno, o jogador satisfizer os requisitos do gatilho, o texto da carta é lido integralmente em voz alta pelo jogador que a comprou. A maioria das cartas de encruzilhada fornecem 2 opções, que também são lidas em voz alta. O jogador ao qual a carta se aplica deve, por sua vez, escolher 1 das opções. O efeito da opção escolhida ocorre imediatamente e a carta é removida do jogo. Se a carta não for ativada, coloque-a no final do baralho de encruzilhada. Se o jogador não for capaz de satisfazer as condições de uma opção da carta de encruzilhada, ele deve escolher a outra.



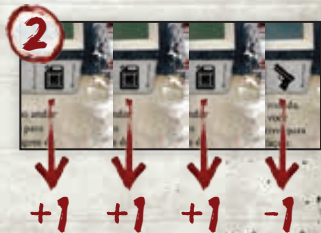
Nota: Algumas cartas de encruzilhada são ativadas quando um jogador realiza uma ação. A ativação da carta ocorre depois que a ação em curso tiver sido resolvida.

Nota: Os efeitos de algumas encruzilhadas fazem com que você procure uma carta específica em um baralho. Após encontrar a carta, reembalhe o baralho em questão.

EXEMPLO: RESOLUÇÃO DE UMA CRISE

1. Numa partida de três jogadores, a crise atual é a Escassez de Combustível. Nenhum dos três jogadores foi exilado, então é necessário um total de 3 pontos para evitar a crise.

2. Os jogadores doaram quatro cartas para essa crise. Elas são embaralhadas e reveladas. Três delas possuem um símbolo de combustível e, a quarta, um símbolo de arma. Cada símbolo de combustível soma 1 ponto ao total. Entretanto, o símbolo de arma não está exibido na seção "Prevenção" da carta de crise. Assim, essa carta subtrai um ponto do total. O total final é de 2 pontos — menos que o número de jogadores não exilados. A crise não pôde ser evitada.



FASE DA COLÔNIA

Durante a fase da colônia, estas 7 etapas ocorrem em ordem:

1. **Pagar Comida:** Caso existam fichas de comida suficiente, remova 1 ficha de comida do estoque de comida para cada 2 sobreviventes na colônia (arredondando para cima). Lembre-se de que as fichas de sobrevivente indefeso contam como sobreviventes para esse propósito.

Nota: Os sobreviventes que não estiverem na colônia não contam para o número total de sobreviventes na colônia. Considere-se que eles estão procurando a própria comida e, assim, não é necessário que consumam a comida do estoque.

Caso não haja fichas de comida suficientes (conforme explicado acima), faça o seguinte, em ordem:

- Não remova nenhuma ficha de comida.
- Coloque uma ficha de fome no estoque de comida.
- Diminua o moral em 1 para cada ficha de fome que estiver no estoque de comida (fichas de fome colocadas em rodadas anteriores também contam).

2. **Verificação do Lixo:** Conte as cartas no lixão. Para cada 10 cartas (arredondando para baixo), diminua o moral em 1.

3. **Resolver Crise:** Embaralhe as cartas que foram doadas à crise durante a fase dos turnos dos jogadores. Depois, revele-as, uma a uma. Cada carta de item com um símbolo igual ao da seção "Prevenção" da carta de crise vale 1 ponto positivo. Cada carta de item com um símbolo diferente do exibido na seção "Prevenção" da carta de crise vale 1 ponto negativo. Após revelar todas as cartas, se o total de pontos for menor que o número de jogadores não exilados, resolva a crise imediatamente. Se o total de pontos for maior ou igual ao número de jogadores não exilados, a crise é evitada. Além disso, se o total de pontos exceder o número de jogadores não exilados em 2 ou mais, a colônia ganha 1 de moral. Após resolver a crise, remova do jogo todas as cartas usadas na crise. Ver *Exemplo: Resolução de uma Crise*, à esquerda.

4. **Aparecimento de Zumbis:** Coloque 1 zumbi na colônia para cada 2 sobreviventes (incluindo sobreviventes indefesos) que estejam lá (arredondando para cima). Coloque 1 zumbi em cada outro local para cada sobrevivente que esteja no respectivo local. Remova todas as fichas de barulho das localidades, uma de cada vez, e, para cada ficha removida, jogue um dado de ação. Coloque um zumbi nesse local para cada resultado menor ou igual a 3 (consulte mais detalhes sobre o aparecimento de zumbis na colônia em *Aparecimento de Zumbis*, na próxima página).

5. **Verificar o Objetivo Principal:** Verifique se as metas do objetivo principal foram atingidas. Em caso positivo, a partida termina imediatamente.

6. **Atualizar o Marcador da Rodada:** Diminua em 1 o valor exibido no marcador da rodada. Se chegar a 0, a partida termina imediatamente.
7. **Passar a Ficha de Primeiro Jogador:** O primeiro jogador passa a ficha de primeiro jogador para a pessoa à sua direita. Uma nova rodada se inicia a partir da seção “Revelar Crise” da fase dos turnos dos jogadores.

APARECIMENTO DE ZUMBIS

Sempre que for aparecer mais zumbis, eles deverão ser colocados 1 de cada vez, até que todos estejam posicionados.

Quando surgirem zumbis na colônia, sempre coloque o primeiro zumbi em qualquer espaço vazio da entrada 1; o segundo, em qualquer espaço vazio da entrada 2; o terceiro, em qualquer espaço vazio da entrada 3, etc. Repita o processo até que todos tenham sido colocados. Havendo um sétimo zumbi, ele vai para qualquer espaço vazio da entrada 1 novamente; o oitavo, para qualquer espaço vazio da entrada 2, etc. Caso não haja espaços de entrada vazios na entrada para onde o zumbi deve ir, mas haja uma ficha de barricada em um desses espaços, destrua a ficha de barricada e remova o zumbi que deveria ter sido colocado ali. Caso não haja nem espaços vazios, nem fichas de barricada, a entrada é invadida. Remova o zumbi e mate o sobrevivente com o menor valor de influência que estiver na colônia. Caso haja apenas sobreviventes indefesos na colônia, mate um deles. Caso não haja sobreviventes na colônia, apenas remova o zumbi que teria entrado. Sempre que um sobrevivente for morto (inclusive um sobrevivente indefeso), diminua o moral em 1. Quando surgirem zumbis em outros locais que não na colônia, siga as mesmas regras. A diferença é que só há 1 entrada, então todos os zumbis vão para esses espaços. Ver *Exemplo: Aparecimento de Zumbis*, à direita.



Se for aparecer mais zumbis e não houver mais peões de zumbi (o que é raro acontecer), use as fichas de zumbi incluídas no jogo para colocar os zumbis faltantes.

MATANDO OS ZUMBIS

Os zumbis sempre morrem quando são atacados. Sempre que um zumbi morrer devido a um ataque ou ao efeito de uma carta, o jogador que controla o sobrevivente que matou o zumbi deve fazer uma rolagem de exposição para esse sobrevivente. Quando matar um zumbi na colônia, você decide qual o zumbi alvo. Ele pode estar em qualquer entrada. Um zumbi que for morto ou removido do jogo por qualquer motivo volta para a reserva de zumbis.



EXEMPLO: APARECIMENTO DE ZUMBIS



1. Durante a fase de Aparecimento de Zumbis, há catorze sobreviventes na colônia. Portanto, aparecem sete zumbis na colônia. O primeiro zumbi é colocado num espaço vazio da entrada 1.
2. Seguindo no sentido anti-horário, o próximo zumbi é colocado num espaço vazio da entrada 2.
3. O terceiro zumbi seria colocado na entrada 3, mas ela já está lotada de zumbis. Portanto, a entrada 3 é invadida. O zumbi que iria para essa entrada não é colocado e o sobrevivente na colônia com o menor valor de influência morre.
4. Seguindo no sentido anti-horário, o quarto zumbi é colocado num espaço vazio da entrada 4.
5. Seguindo no sentido anti-horário, o quinto zumbi é colocado num espaço vazio da entrada 5.
6. Seguindo no sentido anti-horário, o sexto zumbi é colocado num espaço vazio da entrada 6.
7. Seguindo no sentido anti-horário, o sétimo e último zumbi é colocado num espaço vazio da entrada 1.

APARECIMENTO DE SOBREVIVENTES

Há vários efeitos do jogo que podem fazer com que um sobrevivente apareça e se torne seu seguidor. Sempre que um sobrevivente aparecer no jogo, o peão correspondente deve ser colocado na área “Habitantes” do tabuleiro da colônia. O jogador que controla o novo sobrevivente poderá usá-lo em seu turno, mas não joga um dado de ação adicional por ele até a próxima etapa de jogar dados de ação da fase dos turnos dos jogadores. Caso não haja mais espaços de sobrevivente vazios na colônia, não é possível ativar uma carta de encruzilhada que faria o sobrevivente aparecer (inclusive um sobrevivente indefeso), tampouco jogar uma carta de item que faria um sobrevivente aparecer.

MATANDO UM SOBREVIVENTE

- Sempre que os zumbis invadem a entrada de um local, um sobrevivente morre.
- Sempre que um sobrevivente fica com 3 ou mais marcadores de ferimento, ele morre.
- Sempre que um sobrevivente é mordido, ele morre.
- Os efeitos de algumas cartas também podem matar um sobrevivente.

Quando um sobrevivente morrer, remova seu peão e sua carta do jogo e diminua o moral em 1. Se o sobrevivente tinha uma ou mais cartas equipadas e estava na colônia, essas cartas vão para a mão do jogador que controlava o sobrevivente. Se o sobrevivente estava em outro local, essas cartas são embaralhadas com o restante do baralho de itens desse local.

Se o líder do seu grupo morrer (ou for perdido de outra forma), você deve nomear um dos seus seguidores como o novo líder.

Se o último sobrevivente do seu grupo morrer (ou for perdido de outra forma), você deve, imediatamente, remover do jogo todas as cartas da sua mão, comprar uma nova carta de sobrevivente, colocá-la em jogo e esse sobrevivente passa a ser o novo líder do seu grupo.

Se um sobrevivente indefeso morrer (pelo efeito de alguma carta, ou após a invasão de zumbis num local onde haja apenas sobreviventes indefesos), remova uma ficha de sobrevivente indefeso e diminua o moral em 1.

Nota: Algumas cartas podem remover um sobrevivente do jogo. Isso não é o mesmo que matar um sobrevivente. Você não perde moral quando um sobrevivente é removido, a menos que a carta assim o especifique.

EXÍLIO



Se os jogadores votarem a favor de exilar um jogador, ele deve comprar 1 carta de objetivo secreto do exílio imediatamente. Essa carta vai alterar seu objetivo secreto. O jogador exilado deve mover todos os seus sobreviventes que estiverem na colônia para outros locais à sua escolha. Esses sobreviventes devem seguir todas as regras normais de movimento, mas esse reposicionamento não conta como o movimento que os sobreviventes podem realizar em seu turno. As regras diferenciadas para o jogador exilado são as seguintes:

- O jogador exilado não pode doar cartas durante uma crise.
- Quando o jogador exilado for instruído a colocar fichas de sobrevivente indefeso na colônia, ignore essa ação.
- Se o jogador exilado usar uma carta de item de sobrevivente para colocar um sobrevivente em jogo, esse sobrevivente deve ser colocado em um local à sua escolha, que não seja a colônia.
- O jogador exilado não pode gastar fichas de comida para aumentar o resultado de um dado de ação seu, mas pode usar cartas de comida para aumentar o resultado de um dado de ação em 1 para cada carta de comida usada, em vez de realizar o efeito indicado na carta.
- O jogador exilado não pode votar.
- A colônia não perde moral quando um sobrevivente do jogador exilado morre.
- Quando o jogador exilado usar uma carta, ela é removida do jogo, em vez de ir para o lixo.

Nota importante: Se, a qualquer momento da partida, houver 2 jogadores exilados e nenhum deles possuírem um objetivo secreto com traição, o moral cairá imediatamente para 0.

CONDIÇÕES DE VITÓRIA E DERROTA

Quando a partida terminar por qualquer motivo, você vencerá se tiver completado seu objetivo secreto. Caso contrário, você perderá. Pode acontecer de alguns jogadores ganharem e, outros, perderem, sendo possível haver mais de um vencedor. Também é possível que todos percam, caso ninguém tenha completado seu objetivo secreto ao final da partida.

A partida pode terminar por diversos motivos:

- Se o moral chegar a 0, a partida termina imediatamente. O objetivo principal terá fracassado, independente de qualquer coisa.
- Se o marcador da rodada chegar a 0, a partida termina imediatamente. O objetivo principal terá fracassado, independente de qualquer coisa.
- Se o objetivo principal estiver completo durante uma verificação.

VOTAÇÃO

Durante a partida, os jogadores poderão ter a opção de votar, posicionando os polegares para cima ou para baixo. Isso pode ocorrer quando um jogador iniciar uma votação para exilar alguém, ou quando uma carta de encruzilhada assim o exigir. Tomem o tempo que for necessário para refletir antes de votar. Quando todos estiverem prontos para votar, faça uma contagem regressiva a partir do 3 e, no 0, todos votam ao mesmo tempo.

TEXTO DAS CARTAS

Quando o efeito de uma carta contradiz este manual, a carta tem prioridade. Se 2 efeitos ocorrerem ao mesmo tempo, o primeiro jogador decide em que ordem eles serão resolvidos. Não é permitido usar uma carta de item para interromper um efeito que já tiver sido ativado.

Exemplo: Não é permitido usar um remédio para prevenir um ferimento. Você só poderá usá-lo após receber um ferimento. Assim, se um sobrevivente receber o terceiro ferimento, você não poderá salvá-lo com um remédio e ele morrerá.

JOGAR UM DADO

Muitas cartas o instruirão a jogar um dado para determinar o resultado de algum efeito. Sempre que for instruído a jogar um dado, jogue um dado de ação que não estiver sendo usado por ninguém. Após determinar os resultados do efeito em questão, devolva esse dado ao estoque de dados de ação que não estão sendo usados.

INTERPRETAÇÃO, OBJETIVOS SECRETOS E EQUÍLIBRIO DO JOGO

Em Dead of Winter, cada jogador assume o papel de um sobrevivente em um apocalipse zumbi e lidera um grupo de sobreviventes com algo em comum. Esse grupo é parte de uma colônia com mais sobreviventes, onde todos tentam resistir ao inverno rigoroso de um mundo em ruínas.

Cada jogador começa com um objetivo secreto, que representa suas atitudes, posicionamentos, intenções e anseios, bem como a de seus seguidores. A maioria dos jogadores deseja o sucesso da colônia, mas outros têm compulsões tão arraigadas que torna-se impossível não tentar alcançá-las.

Os objetivos secretos com traição representam um sobrevivente que está agindo em detrimento da colônia. O objetivo secreto do exílio representa a reação do grupo de sobreviventes ao ser exilado. Alguns objetivos secretos podem ser mais difíceis que outros.

VARIANTES

VARIANTE COOPERATIVA

Vocês podem optar por jogar o jogo de forma cooperativa. Use o lado difícil da carta de objetivo principal e não utilize objetivos secretos. O único objetivo de cada jogador é completar o objetivo principal. Não é permitido exilar nenhum jogador. Durante a preparação, tire do jogo todas as cartas com o símbolo “não cooperativo” no canto inferior direito.



Símbolo “Não Cooperativo”

VARIANTE PARA 2 JOGADORES

Siga as mesmas regras da Variante Cooperativa. Durante a preparação, cada jogador recebe 7 cartas de itens iniciais, em vez de 5, e 4 sobreviventes, ficando com 3 deles, em vez de 2.

VARIANTE DA TRAIÇÃO

Durante a preparação, coloque 1 objetivo secreto sem traição por jogador, em vez de 2, para aumentar bastante as chances de haver um traidor.

VARIANTE MAIS DIFÍCIL

Em vez de jogar com o lado normal do objetivo principal, use o lado difícil do objetivo principal, para uma partida mais desafiadora. As outras regras permanecem as mesmas.

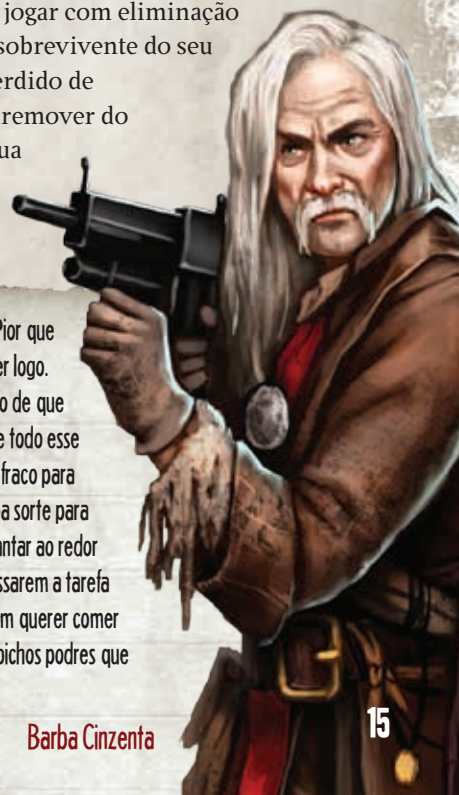


Lado difícil

VARIANTE COM ELIMINAÇÃO DE JOGADOR

Vocês podem optar por jogar com eliminação de jogador. Se o último sobrevivente do seu grupo morrer (ou for perdido de outra forma), você deve remover do jogo todas as cartas da sua mão. Você está fora da partida.

“Vocês são todos uns imbecis. Pior que isso, são imbecis que vão morrer logo. É claro, que eu já ouvi esse papo de que cada um é um elo da corrente e todo esse blá, blá, blá. Bem, basta um elo fraco para a corrente arrebentar. Então boa sorte para vocês. Podem dar as mãos e cantar ao redor da fogueira. Mas, assim que passarem a tarefa errada pra pessoa errada, vai um querer comer o couro do outro, igual a esses bichos podres que andam por aí.”



Barba Cinzenta

HISTÓRIAS DOS OBJETIVOS PRINCIPAIS

P01 — X Semanas de Escuridão

30 de janeiro

Este lugar está tão morto quanto as criaturas que vêm atrás de nós. Quando estabelecemos a colônia aqui, pensávamos que poderíamos viver com o que encontrássemos na cidade por anos e anos. Mas nos enganamos. Achávamos que ela tinha muito mais a oferecer. Imagino que outros sobreviventes já a haviam saqueado antes, pois há uma grande escassez da maioria dos bens e suprimentos que deveríamos encontrar por aqui. Enlatados, munição, combustível... quase não resta nada de todas essas coisas de que precisamos. Temos que seguir em frente, mas está frio demais. Então nos resta esperar, rezando para que o tempo dê uma trégua, para que possamos seguir com o comboio e reiniciar as buscas extenuantes. Parece que surge uma crise sempre que estou prestes a dar um tiro na minha cabeça, e, do nada, volto a lutar pela vida como se nada mais importasse.

P02 — Extermínio

15 de janeiro

No começo, eu me recusei a acreditar. Mas as evidências são claras. Já se passaram vinte e quatro horas e o Mel ainda não... “voltou”. Não há dúvida de que ele foi morto pelas mordidas, mas elas estavam grotescas de tão severas. O importante é que elas não foram suficientes para trazê-lo de volta. Uma onda de otimismo se espalhou pela colônia, como fogo em folhas secas. Já estávamos nos perguntando por que os mortos pareciam estar diminuindo. Será que nosso maior desejo havia se realizado? Será que a força que reanimava os cadáveres havia finalmente passado ou ido embora? Se isso for verdade, tudo muda. Se conseguirmos matar os mortos que perambulam pela cidade e em torno dos muros da colônia, poderemos passar o resto de nossas vidas em paz. Finalmente! Não tenho medo de morrer lutando, mas não quero morrer e me transformar no inimigo que combatia.

P03 — Em Busca da Cura

20 de dezembro

Estou sentada em silêncio, chocada. Será que a resposta era tão simples assim? Será que nossa espécie, tão poderosa, quase foi levada à extinção pela mutação de um dos vírus mais simples e antigos que conhecemos? Se existirem deuses, com certeza estão rindo de nós. Ou pelo menos riram toda vez que não lavei as mãos ao longo da vida.

Mas e agora? Preciso de um laboratório melhor. E de suprimentos. Preciso reunir os outros e pedir que tragam tudo que puderem. Na pior das hipóteses, acho que posso imunizar todo mundo. Melhor ainda, acredito que eu seja capaz de erradicar essa praga numa tacada só. Eu fico me lembrando do verão quando, bêbada de amor e juventude, cogitei a ideia de ficar na Itália e dizer adeus à faculdade de medicina. É assustador imaginar que um namorado italiano galinha possa ter sido um fator determinante para pôr fim à maior catástrofe da humanidade!

P04 — Lar, Doce Lar

5 de fevereiro

Todo o nosso trabalho duro valeu mais a pena do que imaginávamos. Ontem, isso aqui era um campo de refugiados; hoje, é uma cidade de verdade. Quando é chamada de “Colônia”, é sem ironia, sem amargura, e isso diz muito sobre ela. O único problema é que nosso trabalho duro atraiu uma horda de mortos. Todos os dias surgem novos invasores ao redor dos muros, e eles vagueiam pelas ruas da cidade à espera de um pedacinho de carne humana fresca para abocanhar. Ah, se descobríssemos uma forma de matar essa horda, aumentar nossas defesas e, de preferência, parar de atrair mais zumbis... Provavelmente, ainda teríamos que lidar com uns desgarrados até o fim dos nossos dias, mas qualquer coisa seria melhor que essa horda de agora.

P05 — Saqueadores

13 de novembro

O inverno vai chegar sem avisar e não queremos estar aqui quando isso acontecer. A cidade não parece ter sido muito saqueada – deve ter sido completamente tomada pelos zumbis logo no início. Vamos montar o acampamento aqui antes de nos empenharmos nas buscas por suprimentos. Vamos precisar ser rápidos, não só por causa do tempo ruim. Os mortos já notaram a nossa presença e estão aparecendo em número cada vez maior. Se perdermos pessoas e gastarmos provisões combatendo essas aberrações, nossa incursão será em vão. O alvo principal de nossas buscas é combustível, mas, pessoalmente, espero encontrar medicamentos em abundância. Se eu não tratar logo da minha mordida, alguém vai perceber. Já estou com uma febrezinha persistente. Quando começo a suar, não paro mais. Só preciso de uns antibióticos ou algo assim. Sei que é só isso. Eu não vou morrer que nem aqueles idiotas de jeito nenhum. Não vou deixar isso acontecer.

P06 — Deixar Tudo Para Trás

21 de fevereiro

Ou são eles, ou somos nós. Acho péssimo ter chegado a esse ponto. Acho mesmo. Mas nossa espécie não vai sobreviver sem encarar algumas verdades duras e bem terríveis. Nosso grupo tem um núcleo consistente, mas também tem os que ficam na aba. Esse núcleo é que toma as decisões difíceis. Que faz o trabalho duro. Os da aba parecem não fazer nada além de comer nossa comida e reclamar dos inconvenientes. Que se danem. Por mim, quando chegar a hora de partir, deixamos para trás esses tolos que acham que é necessário debater e votar a cada decisão. Por mim, nos livramos desses reclamões que não entendem o conceito de meritocracia. É claro que eles não gostam dessa ideia – eles não fazem nada! Bem, eu estou decidido e sei que os outros vão concordar comigo. Só vamos precisar estar atentos para agir rápido quando tivermos uma oportunidade.

P07 — Estocagem

16 de dezembro

Nesta manhã, eu estava no alto da torre de vigia (ainda não acredito que ela está de pé) observando a cidade. Fingi não ver os mortos cambalearem pelas ruas da cidade, a qual me pareceu adorável. A névoa se elevava do chão como mechas fantasmagóricas e o ar frio pareceu magnífico ao me encher os pulmões. Eu não quero sair daqui. O inverno vai ser difícil, mas já sonho com as belezas que a primavera trará. Talvez eu seja um tolo por encontrar inspiração na estação do ano em que o planeta parece murchar e morrer, mas eu sempre senti como se fosse um recomeço. Agora é hora de trabalhar duro e juntar o máximo de comida que conseguirmos. Agora é hora de construir muros altos que nossos inimigos não poderão penetrar. A neve vai derreter e todo o verde voltará a florescer. Quando isso acontecer, a primavera não só nos encontrará vivos, mas também prosperando.

P08 — É Chegado o Inverno

28 de novembro

Fomos pegos de surpresa, apesar dos meus avisos. Bastava abrir os olhos para constatar o óbvio. Geadas matinais. Mudança repentina do tempo. Cedo ou tarde, ia acontecer. O inverno chegou e, até agora, só nos preocupamos com comida. Os geradores nos mantêm vivos, mas são inúteis sem combustível. Ontem, um dos garotos se ofereceu para dirigir até a cidade para procurar suprimentos. Tive que me segurar para não bater nele. Dirigir? E isso não consome combustível, não? Vai a pé. Assim, você se esquentará. Deus do céu, é como a fábula da cigarra e da formiga. Só que, aqui, as formigas também vão morrer, não só as amigas preguiçosas.

P09 — Muitas Bocas

10 de fevereiro

É hoje o Dia da Marmota? Já não me lembro mais. É estranho como a fome te faz pensar em coisas banais. Eu deveria estar preservando cada célula do meu cérebro, não? Os enlatados acabaram há uma semana; os grãos foram logo em seguida. Estamos sem galinhas e já se foi o último cervo. Sobrevivemos com os restos que encontramos na cidade, mas isso não basta. Nunca me considereei uma pessoa má, mas – que Deus me ajude! – venho tendo pensamentos sombrios recentemente. E sei que não sou o único. Não temos comida suficiente e é difícil conter a raiva quando temos que dividi-la com gente que não faz sua parte. Esses pensamentos são errados. Eu sei disso. Não é culpa de ninguém, mas as habilidades que eles possuem pertencem a outro mundo. A outro tempo. Nossa capacidade intelectual é o que nos diferencia dos animais. Contudo, quando não satisfazemos nossas necessidades mais básicas, é difícil não agir e pensar como um.

P10 — Precisamos de Mais Amostras

25 de janeiro

Até parece que a colônia já não fedia o bastante! Agora, estamos acumulando cadáveres nas casinhas que, antes, estavam repletas de comida. Ô, meu Deus!, o que eu não daria para sentir o sabor de uma cenoura de novo! Aquelazinha tá se achando a dona do pedaço de novo. Eu já não gostava de médico antes do fim do mundo – e nada mudou de lá para cá. Ela diz que estudar os corpos pode ajudar a encontrar uma forma de deter a praga. Aham, tá bom. Seria melhor usar esse tempo para descobrir a forma mais rápida e barata de se cometer suicídio. Mas não importa. Todo mundo tá louco para ajudar, e talvez o verdadeiro valor desse projetinho seja mesmo esse. Essa “pesquisa” só vai provar o que já sabemos: os mortos voltam e vão tentar te devorar. Uhu!, importantíssimo. Mesmo assim, se Sua Majestade conseguir mesmo descobrir uma cura, é melhor eu ser o primeiro da fila.

HISTÓRIAS DE TRAIÇÃO

S11 — Gula

Todas as manhãs, eu fico nu em frente ao espelho e bebo enquanto admiro meu corpo. Notei que os outros têm os rostos finos e as costelas bem visíveis. Eles comem o bastante para sobreviver, mas todos passam fome. Não sei dizer o porquê, mas isso me enche de ânimo. Todas as noites, eu fico só admirando meu estoque secreto. Às vezes, eu experimento algumas coisinhas, mas não posso comer demais, pois todos perceberiam. É com muito prazer que constato que minha barriga está cheia, enquanto a dos outros ronca de tanta fome. Quando me olho no espelho, acaricio minha pele com ternura. Sinto alegria ao tocar essas minhas partes carnudas e prósperas. Eu adoro a minha pancinha e os meus pneuzinhos, e nunca deixo de nutri-los. É um luxo, e eu adoro saber que quem paga o preço são os meus vizinhos. Eu tenho, e eles não. Isso é dolorosamente delicioso.

S12 — Fuga

Caros amigos,

Se vocês não perceberam que eu sumi, bem, agora vocês já sabem. Não existem palavras para expressar exatamente, mas me sinto péssimo por deixar vocês na mão. Espero que possam me perdoar. Gostaria de poder dizer que os meus atos foram motivados por convicções arraigadas ou algo do tipo, mas, na verdade, não passo de um covarde. E eu estou com medo há algum tempo. A colônia mal se sustenta. Nas últimas semanas, percebi muitos pontos fracos em nossa organização aqui e senti medo. Acho que deveria ter dito alguma coisa, talvez ajudado a bolar soluções. Mas acho que o melhor agora é eu ter um tempo para mim mesmo, sabe? Nada pessoal. Vocês são seres humanos admiráveis. Adoro vocês, do fundo do coração!

P.S.: Tive que cortar a cerca leste para sair, então deve ter uma porção de zumbis entrando por lá. Só avisando.

S13 — Novo Líder

Antes de mais nada, gostaria de uma salva de palmas para todos aqui. Não dá para negar que foi um esforço conjunto. Todos fizeram um ótimo trabalho, com muito empenho. A colônia ficou realmente perfeita. Defesa excelente, muita comida... tudo que eu e minha equipe precisamos para ter conforto enquanto esperamos o apocalipse zumbi passar. Agora, se não se importam, não podem ficar aqui. Ah, não façam essas caras. Vocês fizeram um trabalho fantástico aqui e tenho certeza que podem repetir a façanha. Ou isso,

ou vocês morrem. Fico satisfeito com qualquer um dos resultados. Agora, formem uma fila para serem revistados antes de levarmos vocês para os portões. Não precisa de toda essa comoção, gente. Não somos monstros. Vamos deixar vocês ficarem com a roupa do corpo.

S14 — Todos por Um

Vocês são uns idiotas que nunca tiveram a menor chance de sobreviver. Só estão vivos por pura sorte, ou porque alguém mais inteligente e mais forte como eu salvou a vida de vocês. Sempre que vocês falavam em montar barricadas ou sair para procurar comida, eu me contive para não rir. Quanto esforço inútil! É só uma questão de tempo até a colônia sucumbir, e, vou te falar, não falta muito. Eu andei juntando algumas coisas e chegou a hora de dar o fora. O quê? Ah, por favor! Cara, eu sabia que alguém ia falar isso. Óbvio que, quando eu levar essas coisas, provavelmente o colapso da colônia vai chegar mais cedo, mas eu não vou me sentir mal por uma coisa que já iria acontecer de qualquer jeito. A culpa não é minha. Aposto que vocês teriam feito a mesma coisa se não fossem uns mongoloides imbecis. Agora, saiam de perto do caminhão. Senão, eu vou mostrar que posso ser bastante perigoso. Chega de deixar vocês viverem às minhas custas. Para mim, já deu!

S15 — Aceite Seu Destino

Só agora vocês compreenderam a desgraça lançada contra a nossa espécie? Eu tentei avisar que não tinha jeito, mas vocês preferiram desperdiçar o restinho de vida que tinham com trabalho pesado. A colônia não passava de um delírio infantil. Mas eu tenho certeza que, lá no fundo, vocês sabiam que não daria certo, né? Nada poderia evitar a nossa aniquilação total. Os mortos não vão parar de vir, e os poucos de nós que sobraram no planeta não vão parar de reabastecer o exército deles. O melhor é cada um tentar descobrir a melhor maneira de morrer. A minha? Eu vou ficar aqui deitado, esperando. Qualquer outra coisa seria tão inútil que eu acabaria morrendo é de vergonha.

S16 — Rápido no Gatilho

Olá, cadê vocês? Vamos aparecer, vamos? Eu já matei quase todos, e os que sobraram não podem se esconder. Sabe, eu não atirei em ninguém na cabeça. Daqui a pouco, seus queridos amigos, parentes e vizinhos vão voltar, e esta colônia vai ficar bem perigosa. Ou eu, ou os zumbis, meus filhos! E a culpa é toda de vocês. Eu não teria conseguido juntar todas essas armas se vocês tivessem parado para

prestar atenção em mim. Para reconhecer o meu trabalho duro. Vocês não viram tudo o que fiz pela comunidade? Se tivessem notado, eu não teria montado este arsenal. Mas, não, vocês preferiram ficar correndo como baratas tontas, enfrentando uma crise atrás da outra. Ah, os grandes líderes autoproclamados da colônia! Pff. Só mais uma panelinha exclusivista que não dá a mínima para os outros, que parecem só servir como escravos. Porque esta história é de vocês, né? O resto de nós não passa de coadjuvantes. Não é isso que vocês acham? Bem, eu tenho uma surpresa: esta história é minha. E é uma história de vingança. Então eu vou repetir. Cadê vocês? Vamos aparecer, vamos?

S17 – Líder da Seita

É chegada a aurora de uma nova era! No Antigo Testamento, Deus enviou anjos para punir o rebanho. Mas já se passaram dois mil anos e o rebanho não acreditava mais na existência do Pastor. Diziam que Ele era mitológico, enquanto se esbaldavam com pecados e prazeres terrenos. Mas o que são mil anos para Deus? O que são até mesmo dez mil anos para o Todo-Poderoso? Agora que o Pastor voltou os olhos para o rebanho e o viu padecendo de terrível corrupção, Ele fez o que todo bom cuidador deve fazer: sacrificar os doentes para que os sãos possam viver. Não se enganem, meus discípulos! Os mortos que vagam por este país são os condenados, e eles estão atrás das ovelhas impenitentes. Nosso Senhor não deseja matar Seus filhos. Ele os ama, disso não há dúvida, mesmo ao abatê-los. Mas Ele não pode continuar sofrendo com a depravação de nossas almas. Assim, damos boas vindas aos mortos esfomeados, esses desgraçados, fracos de espírito, e sabemos que é só uma punição por um mundo injusto.

S18 – Assassinos em Série

Antes da epidemia, eu vivia com medo de ser capturado. Eu não me considero um sádico, não. Eu não sinto prazer ao ver gente sofrendo, nem nada doente nesse nível. Mas confesso que isso me fascina. Acho que sou tipo um cientista. Sinto que preciso muito estudar as pessoas em seus momentos finais. Ver como elas reagem física e emocionalmente à dor... como reagem ao se darem conta de que vão morrer. Acho que Deus tinha entendido minhas necessidades quando trouxe o fim do mundo. Agora, tem gente sofrendo em toda a minha volta. A dor do trabalho manual, o tormento da fome e, claro, a violência dos mortos. E já morreu tanta gente da colônia que eu acho que tenho que fazer algo além de só observar. Os que sobraram não são numerosos o bastante para nos deter, fora que contamos com o elemento surpresa. A surpresa propicia um estudo especialmente fascinante. Todo mundo aqui vai morrer na hora e do jeito que eu quiser. Eu estou bem animado! Vai ter tanta coisa para observar e aprender...

S19 – Cientista Maluco

Sabe, eles são quase perfeitos. Digo, os mortos. Eles não só aguentam todo tipo de trauma, exceto no cérebro, mas também continuam a tentar se locomover, não importam quantos sejam os ferimentos no tronco e nos membros. O único defeito deles é que não são controláveis e, obviamente, não têm absolutamente nenhuma capacidade intelectual. Até agora. Apresento aos senhores dois de nossos companheiros que morreram. Antes dos meus experimentos, eles estariam fadados a serem canibais irracionais em lenta e progressiva decomposição. Mas a versão que eu criei do chamado “vírus zumbi” evita 35% dos danos causados ao cérebro durante o período de incubação. Nossos amigos aqui estão sofrendo apenas da deterioração celular padrão de que sofrem todos os seres vivos, só que grande parte de suas funções cerebrais estão intactas. Ah, é claro que eles são só autômatos babões, mas ainda são capazes de atender a comandos simples, ao mesmo tempo em que permanecem sem qualquer tipo de medo. Então larguem as armas, seus idiotas. Já é tarde demais para vocês. Eu botei meu composto gZ3 na água que vocês beberam... ontem de manhã. Não perceberam que o desempenho da colônia piorou desde então? Não acharam mais difícil de acompanhar minha fala, conforme o discurso seguia? Chegamos ao final da sua aventura e, agora, todos vocês pertencem a mim.

S20 – Obsessão

Agora, somos só nós dois. Quando eu te vi pela primeira vez, eu soube que a gente tinha sido feito um para o outro. Foi uma epifania quase religiosa. Será que você não entende? Você foi feita para mim. Cada nuance da sua personalidade, cada traço desse seu rostinho lindo – tudo isso só existe para que você seja perfeita para mim, e para mais ninguém. Então, eu acho que você é capaz de entender minha frustração quando eu senti – não, quando eu testemunhei você entregar o seu amor para todo mundo, menos para mim. Você deve achar que eu sou cego, para não ter visto. Mas o que eu não consigo entender de jeito nenhum é o motivo. Você sente algum prazer perverso ao denegar o seu propósito neste mundo? É pura crueldade? Ou talvez seja algum tipo de teste? Espero que sim. Bem, meu amor, é aqui que viemos parar. Só eu e você, fora esse pequeno lembrete de que você não tem mais para onde correr. Quer saber dos outros, para quem você olhava cheia de más intenções, planejando encontros secretos? Ou morreram, ou foram embora. Obra minha. Fiz isso por você. Por nós! Sempre por nós! Enfim, chegamos ao final do teste. Então vê se para de chorar feito uma condenada e aceita essa nova vida a dois. Pensa só: você nunca mais vai passar um momento da sua vida sem que eu esteja do seu lado.

ÍNDICE

Andar com Marcador da Rodada	13
Andar com um Sobrevivente	11
Aparecimento de Sobreviventes.....	14
Aparecimento de Zumbis.....	12, 13
Ataque.....	8, 9
Atrair Zumbis	10
Barricada	10, 13
Cartas de Encruzilhada	12
Doar uma Carta para a Crise.....	11
Exílio.....	14
Exploração	9, 10
Gastar Fichas de Comida.....	11
Habilidades dos Sobreviventes	10
Jogar Dados de Ação	15
Jogar uma Carta.....	10
Jogar um Dado	8
Limpeza do Lixo	10
Matar os Zumbis	13
Matar Um Sobrevivente	14
Pagar Comida	12
Passar Ficha de Primeiro Jogador	13
Pedir Cartas	11
Preparação	6, 7
Propagação do Efeito de uma Mordida	11
Resolver Crise.....	12
Revelar Crise	8
Rolagem de Exposição.....	11
Texto das Cartas.....	15
Transferência.....	11
Turnos dos Jogadores	8
Variantes	15
Verificação do Lixo	12
Verificar Objetivo Principal	12
Vitória e Derrota.....	14
Votação.....	15
Votar para o Exílio.....	11



WWW.PLAIDHATGAMES.COM



WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR

© 2014 Plaid Hat Games. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem autorização específica. Plaid Hat Games, Dead of Winter, e o Logo da Plaid Hat Games são ® da Plaid Hat Games. Todos os direitos reservados. Os componentes reais podem ser diferentes dos mostrados. Fabricado na China. Importado e Distribuído por ILHAS GALÁPAGOS COMÉRCIO DE BRINQUEDOS, ARTIGOS RECREATIVOS E SERVIÇOS LTDA. C.N.P.J. 15.605.065/0001-38

CRÉDITOS

Criadores: Isaac Vega e Jon Gilmour

Produtor: Colby Dauch

Ilustradora: Fernanda Suarez

Escritor: Mr. Bistro

Designers Gráficos: David Richards e Peter Wocken

Editores: Nate Rethorn, David Moody, Aaron Levine e Bob Klotz

Tradução: Gabriel Ninô

Revisão: Priscilla Freitas

Diagramação BR: Danilo Sardinha

Galápagos Jogos: Thiago Brito, Fernando Cabuto, Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli

PLAYTESTERS

Kevin Jackson, Bob Klotz, Jake Ollervides, Brian Beyke, Josh Rios, Caleb Jackson, Joe LoPresto, Eric Foldenauer, Zachary Wendorf, Jason Luke, Sara Luke, Jason Clark, Eric Hehl, Jamie Gilmour, Jennifer Buehler, John Burns, Codie McCarthy, Jim Schoch, Travis Magrum, Lucas Magrum, Chris McCleese, Matt Daget, Robert Walters, Angela Foster, Donn Stroud, Jeremiah Lee, Clint Herron, Josh Hoover, Heather Campbell, Brian Cooley, Earl Tietsort, Taylor McCarthy, Benjamin Jaxon, Harold J. "Joe" Largen III, Christopher Pitts, Ben Porter, Arthur D. Lender, David Ungar, Bart Gasiewski, Crystal McLaughlin, Ben Maloney, Grace Andrew, Dan "Game Genie" Thursby, Nick Goldsberry, Dustin Monson, Reverend Garrett Walker, Don Grant, Jack Mills Eddy, Robert Conley, Christina Marie Eddy, Zeno M. Cole, John L S Foster, Christopher G.M. Nelson, Tiffany Leigh Nelson, John J. Fleming IV, Whitney Grace Fleming, David Payne, Jake Watson, Katie Armstrong-Lamb, Nick Burgoyne, Jason Vany, Valerie Vany, Justin James Vany, Kayla Krawetz, Jenni Portman, Giuseppe Zerilli, Shannon Nicley Demlow, James Demlow, Connor Glosser, Jim (NiceBloke) Radford, Barrie (Take Back King) Battams, Mark (Old Man) West, James Byam, Mike Hume, John Mark Barnes, Christopher Selby, Matt Conneran, The Primos Library Game Designer's Guild, John Pappas, Devin Burke, Rob Tittermary, Kevin Kortekaas, Tom Heffernan, Tim Fowler, Jason "Jay" Farrer, Paul Melian, Ralin Trosclair, Rusty Trosclair, Melissa Chacinski, Matthew Martin Jones, Ricky Stewart, Lynnze Bascom Stewart, Chris Casby, Mike Holzwarth, Mike Williams, Tyler Dahl Nolto, Cody Kurz, Nathan Poellet, Ryan Holaday, Ross George, Dexter Thompson, George Cummings, Matthew Haase, Jason Paasch, Matt Pemberton, Brian Paasch, James Lewis, Michael Ashley, Daryl Walker, Travis Landers, Julian Setiawan, Mike Tran, Sheen Andola, Stone Huang, Ben Leung, Amber Wells, Aubrey Wells, Brad Wild, Scott Dowell, Larry Noggle, Cody Jorgensen, Brent Jorgensen, Dryden Meints, Dave Sommers, Candace Jorgensen, Josh Wright, Andrew McIntire, J. Brandon Massengill, Dean Gorsuch, Mike Baily, Benjamin Schultz, Andrew Wade, Ashley Lyne Wade, Garrett Pomeroy, Meghan Pomeroy, Ryan Ernst, Brian Anthony Tarwater, Katharine Scott, Brad Newton, Clint Lyle, Clint Miller, Aaron Zimlich, Loren Norman, Dan Ritchie, Christopher W. Lewis, David Pierre Liard, Brian Fung, Vanessa Stednitz, Dave Trumble, James M. Adams, Shawn Hoskey, John H. Ryder, DaveTheBabe, Jonathan Stone-Myers, Richard Trueblood, Shera Pagan, Drew Dowden, Josh Lacey, Thomas Howard, John Grosskurth, Chris Higdon, Ben Bowers, Ann Petrila, Ellen Jackson, Chance Anderson, Caleb Green, Matt Miller, Jeremy Cook, CJ Heintz, Casey Perkins, Jeremy Fredin, Jamie Heintz, Jacob Grimm, Claire Grimm, Jeff Boyett, Cyndi Boyett, Phillip Kamps, Jake Spencer, Kevin Geoghegan, Joel Kratzer, Michael Hullinger, Jacob Blye, Jonathan Baker, Shawn A. Rose, Chance Anderson, Olivia Arizmendi, Paco1001, Karl Hoipkemeier, Lucas McDaniel, Scott Neal, Rob Lewis, Aaron Brink, Jeff Brickey, Randy Hargis, Matt Oliver, Becca Oliver, William McDavid, Steven Queen, Matt Williams, Michael Young, Josephine Young, Megan Young, Craig Young, Collin Minch, Eric Harmon, Drake Delcambre, Justin Sanders, Richard Dixon, Nicholas Antonov, Trevor 'I'm Kodiak Again' Miranda, Andre Menzel, Jeremy Phillip Phillip Roach of America, Patrick Grosso, Jason Ajmo, Nicholas Deraway, Wesley Taylor, Robbie Dorman, Nick "Docbrownsugar" Heil, Don Browning, Jeremy "Sweet Baby J" Zentz, Chance Garcia, Aldo Mora-Blanco, Dave Dayneko, Vicky Knoop, Ryan Schubert, Ted Dickinson, Timothy Leverston, Brad DeRan, Dan LaPointe, Leslie Dowler, Conrad Hershberger, Alex Masheter, Joseph Ellis.