

DEAD OF WINTER

WARRING COLONIES

LIVRO DE REGRAS



WARRING COLONIES

COMO JOGAR COLÔNIAS EM GUERRA

A expansão *Colônias em Guerra* introduz materiais de jogo que podem ser combinados com os jogos *Dead of Winter* e/ou *Dead of Winter: A Noite Sem Fim*. Dentre esses materiais, há cartas de encruzilhada, cartas de crise, sobreviventes e o módulo de Itens Aleatórios.

Além disso, se você possuir *Dead of Winter* e *Dead of Winter: A Noite Sem Fim*, esta expansão introduz novas regras e materiais para compor uma megavariante de *Dead of Winter*, em uma guerra entre colônias para 4 a 11 jogadores.

Na variante *Colônias em Guerra*, duas colônias compartilham a mesma cidade e disputam recursos e território.

Vocês podem encontrar as regras gerais de *Dead of Winter* nos manuais de *Dead of Winter* e *Dead of Winter: A Noite Sem Fim*, ou na internet, em plaidhatgames.com. Este manual aborda as mudanças nas regras gerais ao jogar a variante *Colônias em Guerra* de *Dead of Winter*.

COMPATIBILIDADE DAS CARTAS



Todas as cartas da expansão *Dead of Winter: Colônias em Guerra* apresentam um ícone de munição no canto inferior direito para distingui-las das cartas de outras coleções de *Dead of Winter*.



Nenhuma das cartas da expansão *Dead of Winter: Colônias em Guerra* que apresentam o símbolo de mira no canto inferior direito pode ser usada em uma partida normal de *Dead of Winter*. Essas cartas só podem ser usadas em partidas da variante *Colônias em Guerra*.

COMPONENTES

- 50 – Cartas de Encruzilhada
- 11 – Cartas de Crise
- 4 – Cartas de Objetivo Principal
- 10 – Cartelas de Referência
- 15 – Cartas de Sobrevivente
- 43 – Cartas de Item Aleatório
- 8 – Objetivos Secretos do Lobo Solitário
- 14 – Cartas de Missão do Lobo Solitário
- 10 – Cartas de Tática
- 33 – Fichas de Munição
- 15 – Peões dos Sobreviventes
- 1 – Cartela do Covil do Lobo Solitário
- 1 – Marcador de Combate
- 1 – Marcador de Moral do Lobo Solitário
- 1 – Manual
- 15 – Suportes de Plástico para os Peões
- 1 – Ampulheta
- 2 – Dados de Combate

COMPONENTES NOVOS



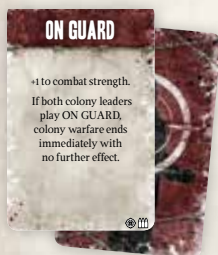
Marcador de Combate:

Usado a cada combate para registrar a força de combate.



Anel de Marcação:

Usado para marcar a diferença de força de combate durante cada combate.



Cartas de Tática: Conjunto de 5 cartas de tática que é usado pelo líder de cada colônia no início de cada combate.



Ampulheta: Usada durante a etapa de ações simultâneas dos turnos dos jogadores.



Fichas de Munição: As fichas de munição são um novo recurso que pode ajudar a colônia na luta contra a colônia inimiga. A área das cartas de crise passa a ser o estoque de munição. As fichas de munição são colocadas ou removidas do estoque de munição de uma colônia por diversos efeitos do jogo.



Dados de Combate: Vocês jogam esses dados ao final de todo combate.



Covil do Lobo Solitário: Funciona como a colônia do Lobo Solitário quando há um número ímpar de jogadores.



Cartas de Missão e de Objetivo Secreto do Lobo Solitário:

São usadas pelo Lobo Solitário quando há um número ímpar de jogadores.

PREPARAÇÃO

A variante *Colônias em Guerra* é para 4 a 11 jogadores. Para preparar uma partida de *Dead of Winter* com a variante *Colônias em Guerra*, siga os passos abaixo na ordem.

1. Pegue todos os itens dos jogos *Dead of Winter* e *Dead of Winter: A Noite Sem Fim* que estão na Lista de Verificação, na página 6. Em seguida, junte esses itens aos componentes de *Colônias em Guerra*.
2. Posicione os 2 tabuleiros de colônia, as 6 cartelas de localidade e o Cemitério conforme exibido no esquema a seguir, ou como ficar melhor na mesa. Em seguida, coloque o Marcador de Combate de modo que os lados azul e amarelo apontem cada um para uma das colônias.
3. Cada jogador pega 1 das novas cartelas de referência incluídas em *Colônias em Guerra*.
4. Os jogadores podem escolher com qual objetivo principal de *Colônias em Guerra* vão jogar, ou sortear 1 deles. Coloque a carta de objetivo principal escolhida ao lado da área de jogo. As duas colônias compartilham do mesmo objetivo principal.
5. Dividam-se em times com o mesmo número de jogadores. Cada time deve se sentar ao lado do tabuleiro da respectiva colônia. Caso haja um número ímpar de jogadores, um deles será o Lobo Solitário. Leia a seção do Lobo Solitário na página 14 para saber sobre a preparação e outros detalhes. Leia a página 15 caso 11 pessoas estejam jogando.
6. Embaralhe as cartas de objetivo secreto e dê 1 a cada jogador. Coloque o resto de volta na caixa sem vê-las. Não é permitido revelar sua carta de objetivo secreto aos outros jogadores.
Nota: Não há objetivos secretos com traição na variante *Colônias em Guerra*.
7. Embaralhe as cartas de crise de *Colônias em Guerra* e coloque-as ao lado da área de jogo.
8. Embaralhe separadamente as cartas de sobrevivente e de encruzilhada, e coloque os baralhos formados ao lado da área de jogo.
9. Embaralhe todas as cartas de itens iniciais e dê 5 a cada jogador. Coloque todas as cartas que sobraram de volta na caixa.
10. Separe o restante das cartas de item, colocando-as em baralhos correspondentes às suas localidades. Acrescente 5 cartas de item de local aleatório ao baralho de cada localidade. Embaralhe cada um dos baralhos formados e coloque-os nas cartelas de localidade correspondentes.
11. Coloque um conjunto de 5 cartas de tática em cada colônia.
12. Dê 4 cartas de sobrevivente a cada jogador. Cada jogador escolhe 2 e coloca as outras de volta no baralho. Reembaralhe o baralho dos sobreviventes.
Nota: Em uma partida de 4 ou 5 jogadores, cada jogador recebe 5 cartas de sobrevivente e fica com 3 à sua escolha.
Cada jogador escolhe 1 desses 2 sobreviventes para ser o líder do grupo e coloca a carta no local indicado ao lado de sua cartela de referência.
A outra carta de sobrevivente vai para a área dos seguidores, no local indicado ao lado da cartela de referência.
13. Cada jogador pega os peões de seus sobreviventes e os coloca em sua colônia.
14. Separe o restante dos peões e das fichas, deixando-os ao alcance de todos.
15. O jogador cujo líder do grupo tiver o valor de influência mais alto dentre todos os líderes de sua colônia recebe a ficha de primeiro jogador de sua colônia e será quem jogará o primeiro turno da partida.



Ficha de
Líder da Colônia

Nota: As fichas de primeiro jogador serão chamadas de fichas de líder da colônia.



LISTA DE VERIFICAÇÃO

Pegue os componentes materiais dos jogos *Dead of Winter* e *Dead of Winter: A Noite Sem Fim*:



DEAD OF WINTER

- Tabuleiro
- Todos os Peões de Zumbi
- Todos os Peões dos Sobreviventes
- Todos os Dados
- Todas as Cartas de Sobrevivente
 - **Opcional:** Remova Annaleigh Chan
- Todas as Cartas de item
- Todas as Cartas de Objetivo Secreto Sem Traição, EXCETO: Justiça
- **Opcional:** As seguintes Cartas de Encruzilhada: Abandono, O Rei Do Ártico, Exército, Livro dos Mortos, Brandon Kane, Natal, Barreiras em Colapso, Sobrevivente Maluca, Pequenos Luxos, Dinamite, Forest Plum, Gabriel Diaz, Aposta, Harman Brooks, Não Quebre a Cabeça, Indefesos, Fome, John Price, Briga de Casal, Maude, Mike Cho, Música, Velhas Segregações, Epidemia, Forasteiros, Sinal de Rádio, Carrinhos Motorizados, Motim, Rod Miller, Flórida, Thomas Heart, Lixo Tóxico, Lançamento de Suprimentos, Lealdade Volúvel, Sobrevivente Ferido



A NOITE SEM FIM

- Tabuleiro
- Todas as Cartelas de Localidade, exceto Raxxon e Esconderijo dos Bandidos
- Todos os Dados
- Todas as Fichas, exceto as usadas no Módulo das Melhorias
- Todos os Peões de Zumbi
- Todos os Peões dos Sobreviventes
- Todas as Cartas de Sobrevivente
 - **Opcional:** Remova Blue, Melissa Gupta, e Jamie Gilmour
- Somente as Cartas de Itens Iniciais
- Todas as Cartas de Objetivo Secreto Sem Traição, EXCETO: Nós ou Eles
- **Opcional:** As seguintes Cartas de Encruzilhada: Volta às Aulas, Cole Winters, Derek Yoshida, Perturbado, Eric Parker, Fatima Maktabi, Pistoleiro, De Arrepiar os Cabelos, Estrada Para o Inferno, Pesca no Gelo, Intervenção, UTIN, Uma Sensação Quase Esquecida, Ratos, Rocco Bellini, Brinquedos, Insalubridade

NOTA: CARTAS OPCIONAIS



É recomendado incluir as cartas de encruzilhada opcionais listadas, mesmo que isso aumente o tempo de preparação. Essas cartas adicionais proporcionam maior variedade, aumentando a “longevidade” das novas cartas de encruzilhada. Mas, para poupar tempo, **vocês podem** optar por usar apenas as 50 cartas de encruzilhada de *Colônias em Guerra*. Assim, a partida proporcionará uma experiência mais temática, à custa de revelar as surpresas dessas cartas em menos tempo.



“A história é repleta de linhas divisórias. Nós contra ‘eles’. Mesmo no fim, ainda traçamos essas linhas. Ainda nos convencemos de que são ‘eles’ que impedem o nosso progresso.”

Honiahaka

NOVA SEQUÊNCIA DA RODADA

A sequência de uma rodada da variante *Colônias em Guerra* introduz pequenas modificações e algumas novas etapas. A nova sequência da rodada segue abaixo. As novas etapas aparecem em destaque. A menos que algo diferente seja especificado, essas etapas ocorrem da mesma forma que em uma partida normal de *Dead of Winter*.

FASE DOS TURNOS DOS JOGADORES

1. Revelar Crise
2. Jogar Dados de Ação
3. Turnos dos Jogadores

FASE DA COLÔNIA

1. Pagar Comida
2. **Combate Entre as Colônias**
3. Verificação do Lixo
4. Resolver Crise
5. **Acrescentar 2 Fichas de Munição**
6. Aparecimento de Zumbis
7. Verificar Objetivo Principal
8. Atualizar os Marcadores da Rodada
9. **Eleger Líder da Colônia**

REVELAR CRISE

Revele a carta do topo do baralho de crise de *Colônias em Guerra*. Essa carta de crise representa uma crise conjunta. Os jogadores das duas colônias precisam contribuir com cartas para evitá-la. Se essa carta não for evitada, seu efeito ocorrerá durante a fase da colônia.



TURNOS DOS JOGADORES

Durante a etapa dos turnos dos jogadores, dois jogadores, um de cada colônia, realizam um turno simultaneamente, começando com os líderes das colônias. Os turnos simultâneos seguem no sentido horário de cada colônia. Agora, os turnos dos jogadores são divididos em 4 partes, que devem ser realizadas na seguinte ordem:

1. Comprar Cartas de Encruzilhada
2. Andar com os Sobreviventes
3. Ações Simultâneas
4. Resolver Cartas de Encruzilhada

COMPRAR CARTAS DE ENCRUZILHADA

O parceiro de equipe à direita de cada jogador da vez compra uma carta de encruzilhada para seu colega. Assim, serão compradas 2 cartas de encruzilhada: 1 para cada jogador da vez.

***Nota:** Se uma carta de encruzilhada for ativada, não interrompa o jogo. Agora, as cartas de encruzilhada são resolvidas só ao final dos turnos dos jogadores.*



"A coisa tá feia. Esses babacas já vieram catando tudo até aqui. Eles devem ter feito um barulhão no processo... porque aqui tá cheio de zumbi."

Marcus Johnson

ANDAR COM SOBREVIVENTES

Durante esta etapa, resolve-se o movimento dos sobreviventes. O jogador da colônia com o moral mais baixo (*jogue um dado em caso de empate*) anda com 1 de seus sobreviventes ou passa a vez. Em seguida, o jogador da colônia com o moral mais alto escolhe entre as mesmas duas opções. Quando um jogador passar, ele não poderá mais andar com seus sobreviventes. Os jogadores se revezam na movimentação de sobreviventes até que os dois tenham passado. Não é permitido andar mais de uma vez com o mesmo sobrevivente durante a mesma fase de movimento.

***Nota:** É permitido realizar a ação de pedir cartas a qualquer momento da etapa de movimento dos sobreviventes. As outras ações só podem ser realizadas durante a etapa de ações simultâneas.*

Andar para a Colônia Inimiga

Para andar até a colônia inimiga, coloque o respectivo sobrevivente em qualquer espaço vazio de entrada de zumbi ao redor da colônia.

***Nota:** Os sobreviventes que estiverem na colônia inimiga podem usar sua ação de movimento para andar de uma entrada para outra, mas precisam fazer uma rolagem de exposição mesmo assim.*

Andar para um Local Cheio

É permitido andar com um sobrevivente para um local sem espaços vazios. Nesse caso, o jogador pode: andar de volta com um sobrevivente aliado para a colônia; ou gastar 1 ficha de munição para andar com um sobrevivente inimigo de volta à colônia dele (2 fichas de munição se esse sobrevivente tiver uma arma equipada). Não faça a rolagem de exposição em nenhum desses casos.

***Nota:** NÃO é permitido andar com sobreviventes inimigos do outro jogador ativo.*

AÇÕES SIMULTÂNEAS

Depois que os dois jogadores da vez tiverem andado com seus sobreviventes, eles concluem todas as ações que quiserem realizar em seus turnos. O primeiro jogador a terminar de realizar suas ações ativa a ampulheta de 2 minutos. Agora, o outro terá 2 minutos para concluir todas as outras ações que ainda deseja realizar. Todas as ações que não forem concluídas antes do tempo são invalidadas.

Nenhuma ação simultânea entra em conflito com outra. Se os dois jogadores estiverem explorando o mesmo local, cada um compra a carta do topo do baralho no exato momento em que explorar ou fizer barulho.

Nota: Se sair uma  durante a etapa de ações simultâneas do turno dos jogadores, deite o peão do sobrevivente mordido e siga com o jogo. O sobrevivente mordido não realizará mais nenhuma ação, nem usará nenhuma habilidade. Ao final da etapa de ações simultâneas, resolva todas as  e propagações normalmente.

RESOLVER CARTAS DE ENCRUZILHADA

Ao final dos 2 minutos, ou quando os dois jogadores declararem que concluíram seus turnos, resolva todas as cartas de encruzilhada que foram ativadas durante os turnos dos jogadores, começando com a colônia de maior moral (em caso de empate, jogue um dado).

Nota: Se mais de um sobrevivente satisfizer a condição de gatilho de uma carta de encruzilhada durante um mesmo turno, depois de ler a carta, o jogador ativo decide a qual desses sobreviventes se aplicam os efeitos da carta.

NOVAS AÇÕES DO TURNO DO JOGADOR

As ações disponíveis aos jogadores na variante *Colônias em Guerra* mudaram. Algumas foram removidas; outras, alteradas. Veja a nova lista de ações abaixo. A menos que algo diferente seja especificado, essas ações ocorrem da mesma forma que em uma partida normal de *Dead of Winter*.

Nota: As seguintes ações do jogo padrão foram removidas: Atacar um Sobrevivente, Atrair Zumbis, Andar com um Sobrevivente, e Votar para Exilar um Jogador.

AÇÕES QUE GASTAM UM DADO



- Atacar (um zumbi)
- Explorar
- Barricada
- Limpar Lixo (3 cartas)

AÇÕES QUE NÃO GASTAM DADO DE AÇÃO

- Jogar uma Carta
- Doar uma Carta para a Crise
- Gastar Fichas de Comida
- Pedir Cartas
- Transferir Itens



"Vem, seu feioso desgraçado! Eu vou arrancar a porcaria da tua cabeça e enfiar ela na tua garganta!"

Danica Walker

ATAQUE

Nota: Na variante *Colônias em Guerra*, não é permitido usar a ação de ataque para atacar outro sobrevivente.

ATACAR UM ZUMBI ENQUANTO ESTIVER NA COLÔNIA INIMIGA

Um sobrevivente que estiver na mesma entrada da colônia inimiga que um zumbi pode atacar esse zumbi.

EXPLORAÇÃO

BARULHO DURANTE A EXPLORAÇÃO

Só é permitido fazer barulho 1 vez por ação de exploração.

DOAR UMA CARTA PARA A CRISE

Os jogadores de qualquer uma das colônias podem doar 1 ou mais cartas da mão e/ou equipadas em sobreviventes seus para ajudar a evitar a carta de crise atual. Essas cartas são jogadas abertas ao lado da crise revelada e ficam expostas a todos.

Nota: Só é permitido doar cartas que correspondam a um símbolo exibido na crise. Na variante *Colônias em Guerra*, não é permitido “sabotar” a crise atual.

PAGAR COMIDA

Os sobreviventes inimigos que estiverem na entrada da colônia NÃO contam para o número total de sobreviventes na colônia no que diz respeito ao pagamento de comida.



COMBATE ENTRE AS COLÔNIAS

Para cada local onde houver sobreviventes das duas colônias, resolva um combate, um de cada vez.

Em caso de mais de um combate, resolva-os nesta ordem:

1. Na colônia com o moral mais baixo (*jogue um dado em caso de empate*).
2. Na outra colônia.
3. Em todos os outros locais, na ordem numérica.

Cada combate representa uma luta entre as duas colônias em determinado local e é resolvido em 4 etapas. Em um combate, o líder de cada colônia tentará obter o maior total de força de combate. Para resolver um combate, os líderes das colônias pegam as cartas de tática de sua colônia e realizam as 4 etapas abaixo simultaneamente:

1. Escolha uma das suas 5 cartas de tática e jogue-a fechada. Revele as cartas de tática simultaneamente e resolva seus efeitos.
2. Some 1 à sua força de combate para cada sobrevivente aliado na localidade onde o combate estiver ocorrendo. Depois, some 1 à sua força de combate para cada um desses sobreviventes aliados que tiver 1 ou mais cartas de  equipadas.
3. Pegue todas as fichas de munição do estoque de munição da sua colônia e, em segredo, escolha um número de fichas para usar. Após esconder as fichas nas mãos, os líderes das colônias as revelam simultaneamente. Some 1 à sua força de combate para cada munição utilizada. Em seguida, descarte essas fichas de munição. As que não forem usadas voltam para o seu estoque.
4. Jogue um dado de combate e, imediatamente, aplique seu efeito (*ver Rolagem de Combate na página 11*).



O líder com o maior total de força de combate vence esse combate. O outro líder é derrotado. O líder derrotado deve distribuir ferimentos entre sobreviventes aliados no local em questão. O número de ferimentos será igual à diferença entre a força de combate total dos dois líderes. Essa diferença estará representada no Marcador de Combate.

Nota: Se o seu último sobrevivente for morto durante um combate, espere até o final da fase de combate entre as colônias para comprar um novo sobrevivente e incluí-lo no jogo.

COMBATE NA COLÔNIA INIMIGA

Após a fase de combate da colônia, se houver pelo menos 1 sobrevivente inimigo e nenhum sobrevivente aliado em uma colônia (*sobreviventes indefesos não contam*), diminua imediatamente em 1 o moral da colônia para cada sobrevivente inimigo nessa colônia, mesmo que tenha ocorrido um combate nessa colônia na rodada atual. Em outras palavras, não deixe a sua colônia desprotegida!

ROLAGEM DE COMBATE

Durante a etapa 4 do combate, o líder de cada colônia joga um dado de combate e resolve o efeito do resultado obtido.

Resultados do Dado de Combate



Some este número à sua força de combate até o final do combate atual.



Coloque este número de ferimentos imediatamente em um único sobrevivente inimigo que estiver participando do combate.



Coloque este número de zumbis imediatamente após resolver quaisquer ferimentos do tipo ☠.

MARCADOR DE COMBATE



O marcador de combate serve como lembrete da diferença atual entre as forças de combate das duas colônias durante um combate. No início de cada combate, o marcador de combate sempre deve estar no 0. Sempre que a sua colônia ganhar força de combate durante alguma etapa do combate, ande com o anel de marcação o número apropriado de espaços na direção da sua colônia. Ver exemplo na página 12.

MORTE DE SOBREVIVENTE NA COLÔNIA INIMIGA

Se um sobrevivente morrer enquanto estiver na colônia inimiga, todas as cartas equipadas nele vão para o líder da colônia inimiga, que as equipa imediatamente em sobreviventes aliados à sua escolha que estiverem na colônia. Caso não haja sobreviventes aliados na colônia, as cartas são removidas do jogo.

“Desculpa, Bernadette, mas o meu yoto é não’. Você é convincente, não tenho dúvida, acho que é um trabalho de bisturi. Você, minha querida, está mais para... rolo compressor.”

Padre Fitzpatrick



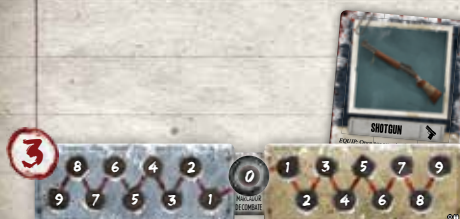
EXEMPLO: COMBATE



1. Há sobreviventes das duas colônias no mercado. O líder da colônia A joga a tática **OFENSIVA** (+3 de combate) e, o líder da colônia B, **DEFENSIVA** (+1 de combate). Assim, a colônia A fica com uma liderança de 2 pontos de força de combate.



2. A colônia A tem 1 sobrevivente no mercado: o Capitão Exterminio. A colônia B tem 2 sobreviventes no mercado: Bernadette Wilson e Scott Wheeler. A colônia A ainda está 1 ponto na frente.



3. Scott Wheeler está equipado com a carta de item 'espingarda'. Ele é o único com uma arma equipada, empatando as forças de combate.



4. Começa a fase de apostar munição. A colônia A aposta 3 fichas de munição e, a colônia B, 2. A colônia A recupera a liderança de 1 ponto.



5. O líder de cada colônia joga um dado de combate. O líder da colônia A obtém um 3. O líder da colônia B obtém um 1. O resultado da colônia B causa 1 ferimento ao Capitão Exterminio, mas isso não afeta a diferença final entre as forças de combate. A colônia A vence o combate com uma vantagem de 4 pontos.



6. Como a diferença entre as forças de combate foi 4, o líder da colônia B distribui 4 ferimentos entre Bernadette e Scott, optando por dar 2 ferimentos a cada sobrevivente.

ACRESCENTAR 2 FICHAS DE MUNIÇÃO

Coloque 2 fichas de munição no estoque de cada colônia.

APARECIMENTO DE ZUMBIS

Os sobreviventes inimigos que estiverem na entrada da colônia CONTAM para o número total de sobreviventes na colônia no que diz respeito ao aparecimento de zumbis. Se não houver espaços vazios em uma entrada onde um zumbi for aparecer, mas houver um sobrevivente em um desses espaços de entrada, em vez de aparecer um zumbi, coloque 1 ferimento no sobrevivente de menor influência que estiver nessa entrada e coloque-o de volta em sua colônia (*não faça a rolagem de exposição*).

VERIFICAR OBJETIVO PRINCIPAL

As duas colônias verificam ao mesmo tempo se completaram o objetivo principal. Se pelo menos uma colônia tiver completado o objetivo principal, a partida termina.

ELEGER LÍDERES DAS COLÔNIAS

Durante a etapa de eleição do líder da colônia, cada colônia vota para decidir quem será seu líder na próxima rodada. Contem até 3 e apontem para outro jogador ao mesmo tempo. O jogador com mais votos será o novo líder. Não é permitido votar em si mesmo, nem se abster de votar. Em caso de empate, o líder atual tem o voto de Minerva. Use a ficha de primeiro jogador para **assinalar** o líder da colônia.

PROPAGAÇÃO DE MORDIDAS E INVASÕES DE ZUMBI

A propagação das mordidas e as invasões de zumbi ocorrem da mesma forma que em uma

partida normal de *Dead of Winter*, seja qual for a colônia do sobrevivente envolvido.

INTERPRETAÇÃO DAS CARTAS

A menos que algo diferente seja especificado, ao interpretar o texto das cartas de encruzilhada e de objetivo secreto, o texto refere-se apenas à colônia do jogador em questão, ou sobreviventes/jogadores da mesma colônia. O texto não se refere à totalidade das duas colônias. Entretanto, “fora da colônia” deve ser interpretado como fora de qualquer local considerado uma “colônia”, não apenas a do jogador. Por exemplo:

- *Em jogo* = Em jogo e pertencente à sua colônia
- *No tabuleiro* = No tabuleiro e pertencente à sua colônia
- *Qualquer jogador* = Qualquer jogador pertencente à sua colônia
- *Um sobrevivente* = Um sobrevivente pertencente à sua colônia

Nota: As habilidades dos seguintes sobreviventes só podem ser usadas em/por jogadores/sobreviventes aliados: Anita Wallace, Eric Parker, Nadia Rivers e Derek Yoshida.

CONDIÇÕES DE VITÓRIA E DERROTA

Da mesma forma que em uma partida normal de *Dead of Winter*, só há uma forma de vencer: concluir o objetivo secreto integralmente. Em geral, isso exige que sua colônia conclua o objetivo principal.

Se o moral de uma colônia chegar a 0, os jogadores dessa colônia perdem, mas continuam jogando até a etapa de Verificar Objetivo Principal. Se o moral das duas colônias estiver em 0 durante a etapa de Verificar Objetivo Principal, as duas perdem. Quando o moral de uma colônia chega a 0, torna-se impossível aumentá-lo novamente.

VARIANTES

LOBO SOLITÁRIO

Para jogar uma partida com um número ímpar de jogadores, é necessário usar a variante Lobo Solitário. Nessa variante, um jogador assume o papel do Lobo Solitário, que não pertence a nenhuma colônia.



As cartas e componentes de *Colônias em Guerra* que exibem um ícone de pata de lobo no canto inferior direito só podem ser usadas com a variante do Lobo Solitário.

Preparação do Lobo Solitário

1. Decidam quem será o Lobo Solitário.
2. Coloque a cartela do Covil do Lobo Solitário na frente do Lobo Solitário.
3. O Lobo Solitário sorteia um dos 8 objetivos secretos do Lobo Solitário e segue as instruções de preparação explicadas na carta.
4. Embaralhe as Cartas de Missão do Lobo Solitário e coloque-as ao lado do Covil do Lobo Solitário.
5. Ao escolher sobreviventes, o Lobo Solitário sempre recebe 5 e fica com 3 à sua escolha. Coloque os sobreviventes iniciais escolhidos no Covil do Lobo Solitário.
6. O moral começa em 4.

Regras do Lobo Solitário

O turno dos jogadores do Lobo Solitário ocorre primeiro em todas as rodadas, antes que os jogadores realizem seus turnos simultâneos. O Lobo Solitário segue todas as regras normais de *Colônias em Guerra*, com as seguintes exceções:

- O Lobo Solitário não tem limite de tempo para completar suas ações.
- Os sobreviventes do Lobo Solitário podem ocupar espaços de entrada das duas colônias.

- Quando um jogador gastar munição para remover um sobrevivente do Lobo Solitário de um local cheio, esse sobrevivente vai para o Covil do Lobo Solitário (*não faça a rolagem de exposição*). Se não houver espaços vazios no Covil do Lobo Solitário, o Lobo Solitário escolhe para que local seu sobrevivente vai.
- O Lobo Solitário pode andar com um sobrevivente para um local cheio, mas precisa gastar um dado de ação para mandar um sobrevivente de volta à respectiva colônia (*o Lobo Solitário não gasta dados de ação quando um de seus sobreviventes é forçado a sair de um local*).
- O Lobo Solitário não ganha munição.
- Se o Lobo Solitário acrescentar um sobrevivente aos seus seguidores, esse sobrevivente aparecerá no Covil do Lobo Solitário, a menos que algo diferente seja especificado. Todos os sobreviventes indefesos são ignorados. Se não houver espaços vazios no Covil do Lobo Solitário, o sobrevivente novo aparece em um local à escolha do Lobo Solitário.
- O Lobo Solitário pode doar cartas para a crise conjunta, mas não é afetado por perdas ou ganhos de moral dos efeitos da crise.

Covil do Lobo Solitário

O Covil do Lobo Solitário é o lar dos sobreviventes do Lobo Solitário e funciona como uma colônia simplificada de apenas um jogador. Há um estoque de comida, um lixo e um marcador de moral. Importante:

- Apenas sobreviventes do Lobo Solitário podem ir para o Covil do Lobo Solitário.
- Nunca aparece zumbi no Covil do Lobo Solitário.
- No que diz respeito às habilidades dos sobrevivente e às cartas de encruzilhada, o Covil do Lobo Solitário é considerado uma colônia.
- A etapa de Pagar Comida do Lobo Solitário segue as regras normais.

- A etapa de Verificação do Lixo segue as regras normais, exceto que se perde 1 de moral para cada 5 cartas de item no lixo (em vez de 10 cartas).

Combate Entre as Colônias

Se pelo menos 1 sobrevivente do Lobo Solitário estiver em um local onde um combate estiver prestes a ocorrer, o Lobo Solitário precisa tomar uma decisão antes do início do combate.

Suas opções são:

1. Fugir. Remova todos os sobreviventes do local em questão e leve-os, um a um, de volta ao Covil do Lobo Solitário, ou a outro local, se o Covil do Lobo Solitário estiver cheio (faça as rolagens de exposição normalmente).
2. Participar do combate. O Lobo Solitário escolhe qual colônia vai apoiar. Durante o combate atual, todos os sobreviventes do Lobo Solitário no local em questão contam como se fossem membros da colônia escolhida.

Nota: O líder da colônia pode distribuir ferimentos para sobreviventes do Lobo Solitário. Se os sobreviventes do Lobo Solitário forem fugir, eles voltam ao Covil do Lobo Solitário, ou a outro local, se o Covil do Lobo Solitário estiver cheio.

Moral do Lobo Solitário

O moral do Lobo Solitário sempre começa em 4 e pode subir até 5. Se o moral chegar a zero, o Lobo Solitário perde o jogo e sai da partida. O Lobo Solitário pode concluir cartas de missão para aumentar o moral.

Cartas de Missão

O principal impacto do Lobo Solitário na partida ocorre quando ele conclui cartas de missão. O Lobo Solitário começa com 3 cartas de missão e compra outra sempre que conclui uma delas. Uma vez por rodada, no início de seu turno, o Lobo Solitário pode descartar uma carta de missão e comprar uma nova. Quando a pilha de cartas de missão acabar, ele não poderá comprar mais cartas de missão.

Condições de Vitória do Lobo Solitário

O Lobo Solitário vence a partida se tiver concluído seu objetivo secreto quando a partida termina.

PARTIDA RÁPIDA

Esta variante acelera a partida de *Colônias em Guerra* e acrescenta um pouco de tensão ao jogo. Ao optar pela partida rápida, os jogadores têm um TOTAL de 2 minutos para completar todas suas ações durante a etapa de ações simultâneas dos turnos dos jogadores. Depois que os dois jogadores tiverem terminado de andar com seus sobreviventes, inicie a ampulheta de 2 minutos. Todas as ações que não forem concluídas antes do tempo são invalidadas.

11 JOGADORES

Esta variante permite que 11 pessoas joguem *Colônias em Guerra* (5 jogadores em cada colônia e 1 Lobo Solitário). Ela segue da mesma forma que partidas normais de *Colônias em Guerra*, com as seguintes exceções:

- Durante a preparação, cada jogador recebe 4 itens iniciais (em vez de 5).
- O Lobo Solitário não usa a cartela de referência.

MÓDULO DE ITENS ALEATÓRIOS

O módulo de Itens Aleatórios é uma forma simples e fácil de aumentar a variedade dos baralhos de itens das localidades em relação à partida padrão de *Dead of Winter*. Para usar o módulo de Itens Aleatórios em uma partida padrão de *Dead of Winter*:

1. Remova todas as cartas com o ícone  do baralho de Itens Aleatórios e embaralhe o baralho de Itens Aleatórios.
2. Coloque 5 cartas aleatórias no baralho de itens de cada local. Em seguida, embaralhe cada um desses baralhos.

CRÉDITOS

CRIADORES DO JOGO ORIGINAL

Issac Vega e Jon Gilmour

DESENVOLVEDORES DA EXPANSÃO

Colby Dauch e Timothy Meyer

DESENVOLVIMENTO ADICIONAL

J. Arthur Ellis

PRODUTORES

J. Arthur Ellis e Colby Dauch

ILUSTRAÇÃO

Fernanda Suarez

ESCRITORES

Colby Dauch, Timothy Meyer e Mr. Bistro

DESIGN GRÁFICO

David Richards e Kendall Wilkerson

EDITOR

Timothy Meyer

GERENTE DE TESTE

Timothy Meyer

TRADUÇÃO

Gabriel Ninô

REVISÃO

Priscilla Freitas e Gabriel Caropreso

DIAGRAMAÇÃO BR

Danilo Sardinha

GALÁPAGOS JOGOS

 **Equipe formada por pessoas muito legais que acreditam que jogos de tabuleiro são uma forma de entretenimento fantástica**

PLAYTESTERS

Agradecimentos especiais ao pessoal incrível da Chiayi More Fun, pela paciência e generosidade ao longo de todo o processo de testes. Você são demais!

Mohamad Syed Ahmed, Lou Ann Bates, Dustin Atkinson, Rob Bailey, Katelyn Bilodeau, Nicholas Bilodeau, Aaron Bird, Andrew Birdonnell, Tyler Brown, Michelle Caldwell, Matt Canaday, Ben Cancel, Aaron Casey, Craig Edward Casey, Katie Casey, Yu-Cheng Chang, Paul Chiang, Todd Chichester, Man-Kwun Chiu, Troy Cilone, John Circone, Josh Clark, John Clarke, Adrienne Collins, Jon Collins, Caleb Cox, Kristen Cox, Morgan Currie, Bridget Daniel, Jeff Daniel, Antoine Delille, Luigi DePasquale, Leah Doerflinger, Ian Doerflinger, Kathleen Donahue, Mark Duerr, Jaclyn Dupre, Danee, Melanie R. Edwards, Jessica Elizabeth, Andy Englund, Matt Fick, Myles Fountain, Phil Fox, Kaylon Fraser, Brandon Freeman, Rachel Freeman, Ryan Freeman, Helene Frühwirth, Stuart Fry, Henry fung, Ryan Gainer, Zander Galluppi, Jordan Garrett, Jon Gehrig, Tonya Gehrig, Adrien Gilles, Luis Gomez, Paul Goodrich, Nadine Grant, Matt Green, Amanda Grosheck, Graham Guenther, Erwin Habes, Bruce Hamilton, Mary Kim Harp, Matt Harp, Aaron Hauser, Alexandra Hauser, William Ho, Alex Holloway, Chris Howlett, Simon Hsu, Carl Joyce, Charlie Joyce, Jeffrey Joyce, Jenny Joyce, Jodi Joyce, Thomas Katter, Robin Khamsi, Amy Kittel, Chad Kittel, Garrett Klever, Michael Kohlhepp, Matias Korman, Tracy Krause, Mitsuyo Kurosawa, Anthony Le, Lawrence Lee, Colin Leitch, Megan Lloyd, Todd Logsdon, Chris Low, Tila Maceira-Klever, Tila M MaceiraKlever, Ryan Malone, Amanda Martone, Jenny Martone, Jason Margeue, Eric Meyers, Darion Miller, Masroor Mohammed, Charly Montes, Fernando Montes, Brian Montross, Erik Mooney, Jasmine Morales, Sarah Naslund, Ryan Neumann, Thanh Ngu, Chris Noda, Kendall Oswald, Greg Owens, Nick Owens, Wendy Owens, Dalton Palmer, Nathan Panciroli, Stephanie Panciroli, Katie Paquette, Daniel Parish, Tirth Patel, Elan Pavlov, Megan Peacock, James Peterson, Katie Phelps, Greg Phillips, Meagan Polny, Andy

Pronsati, Katie Pronsati, Aaron Ramirez, Evan Ray, Thomas Redden, Sara Joy Richards, Daniel Richardson, Simon Roadhouse, Adam Roberts, Marcel Roeloffzen, Debe Rumsey, Myron Rumsey, Ryan Rumsey, Andrew Schaff, Heather Simmons, Brady Sisenghath, Devona Sisenghath, Jimmy Sisenghath, Micky Sisenghath, Jeremy Skrdla, Lucas Smart, Daniel Snyder, Andrea Stachel, Benjamin Lewis Stark, Adam Steele, Phearro Sunly, Ryan Swanigan, Rob Tarr, Anthony Tasselli, Paul Tessmann, Dane Thornton, Caleb Tolin, Hieu M. Trinh, Aaron Turner, Vijay Umashanker, André van Renssen, Robyn Veneau, Jeremy Vincent, Christoph Weber, Markus Weger, Michael Williams, Ben Willis, David Willis, Akira Wood, Angela Wood, Cailin Wood, Ron Wood, Sonja Wood, Ron Wood Sr., Kyle Yasinski, Felix Yeh Ben Zettl, Brandon Zirkel, Bryan Zirkel, Jen Zirkel, YunYun Zou



WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR

© 2017 Plaid Hat Games. Dead of Winter, Colônias em Guerra, Plaid Hat Games e o logo da Plaid Hat Games são marcas registradas da Plaid Hat Games. Plaid Hat Games é uma divisão da Asmodee North America, Inc. 1995 W County Rd B2, Roseville, MN 55113, 651-639-1905. Os componentes reais podem ser diferentes dos mostrados. Fabricado na China. ESTE PRODUTO NÃO É UM BRINQUEDO. SEU USO É VLTADO PARA PESSOAS DE 14 ANOS OU MAIS.