

DEAD OF WINTER



OBIETTIVO DEL GIOCO

In *Dead of Winter*, i giocatori fanno parte di una colonia di sopravvissuti che cerca di rimanere viva durante un tremendo inverno all'indomani di un'apocalisse zombie. La colonia ha un obiettivo che sta cercando di completare, ma ogni giocatore controlla anche un gruppo di sopravvissuti con un obiettivo segreto; spesso questo obiettivo richiede che un giocatore aiuti a completare l'obiettivo della colonia. Alla fine della partita, solo i giocatori che hanno completato il proprio obiettivo segreto vincono. La partita può finire in vari modi: se l'indicatore del morale raggiunge lo 0, se l'indicatore dei round raggiunge lo 0 oppure se l'obiettivo principale viene completato.

CONTENUTO

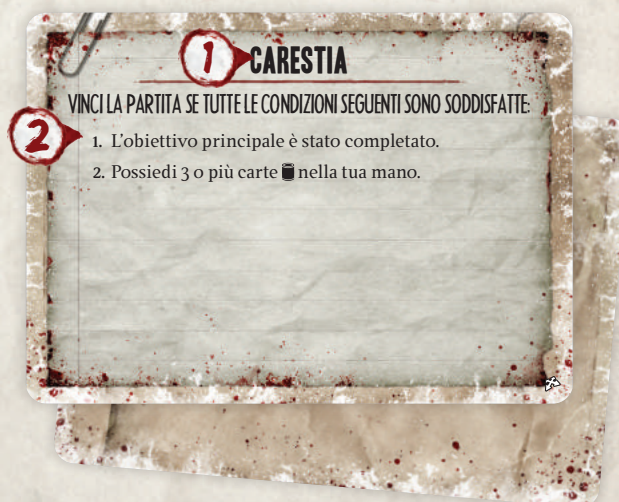
- 10 – Carte Obiettivo Principale a due lati
- 24 – Carte Obiettivo Segreto
- 10 – Carte Obiettivo Segreto Tradimento
- 10 – Carte Obiettivo Segreto Esilio
- 30 – Carte Sopravvissuto
- 5 – Schede di Consultazione
- 1 – Segnalino Primo Giocatore
- 25 – Carte Oggetto Iniziale
- 20 – Carte Oggetto Stazione di Polizia
- 20 – Carte Oggetto Emporio
- 20 – Carte Oggetto Scuola
- 20 – Carte Oggetto Stazione di Servizio
- 20 – Carte Oggetto Biblioteca
- 20 – Carte Oggetto Ospedale
- 20 – Carte Crisi
- 80 – Carte Storia
- 25 – Segnalini Ferita
- 20 – Segnalini Sopravvissuto Indifeso
- 20 – Segnalini Cibo
- 20 – Segnalini Rumore
- 20 – Segnalini Barricata
- 6 – Segnalini Fame
- 2 – Segnalini Indicatore
- 30 – Pedine Zombie
- 20 – Segnalini Zombie (*da usare se le pedine sono esaurite*)
- 30 – Pedine Sopravvissuto
- 60 – Basi per le Pedine
- 1 – Plancia della Colonia
- 6 – Carte Luogo
- 1 – Regolamento
- 30 – Dadi Azione
- 1 – Dado Esposizione

CARTE OBIETTIVO PRINCIPALE



1. **Nome:** Il nome dell'obiettivo principale.
2. **Preparazione:** Come preparare il tabellone per questo scenario.
3. **Condizioni di Vittoria:** La condizione (o le condizioni) che deve essere soddisfatta per poter vincere la partita.
4. **Tempo:** Una stima di quanto tempo occorrerà per completare questo obiettivo. Breve: 45-90 minuti. Medio: 90-120 minuti. Lungo: 120-210 minuti.

CARTE OBIETTIVO SEGRETO



1. **Nome:** Il nome dell'obiettivo segreto.
2. **Condizioni di Vittoria:** La condizione (o le condizioni) che deve essere soddisfatta per poter vincere la partita.

Nota: Le carte della scatola base di *Dead of Winter* sono contrassegnate con un'icona Crossroads nell'angolo in basso a destra per aiutare a distinguerle dalle carte incluse in possibili espansioni.

CARTE SOPRAVVISSUTO



1. **Nome:** Il nome del sopravvissuto.
2. **Occupazione:** L'occupazione del sopravvissuto prima dell'apocalisse zombie (questo non ha alcun effetto di gioco).
3. **Influenza:** Il posto del sopravvissuto nella gerarchia della colonia.
4. **Attacco:** L'abilità del sopravvissuto in combattimento.
5. **Ricerca:** L'abilità del sopravvissuto nel cercare oggetti.
6. **Luogo della Capacità:** Il luogo dove deve trovarsi il sopravvissuto per poter usare la sua capacità.
7. **Capacità:** Un effetto unico che il sopravvissuto ha a disposizione nel corso della partita.

CARTE OGGETTO

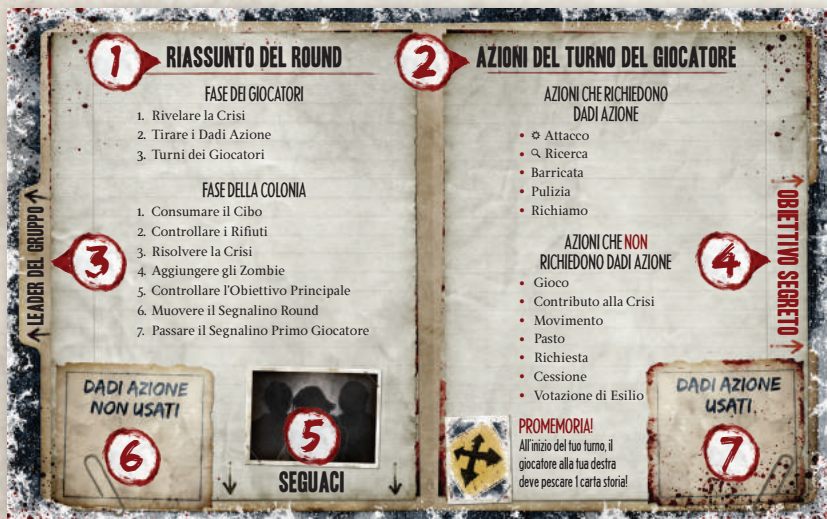


1. **Nome:** Il nome dell'oggetto.
2. **Icona Oggetto:** Ci sono 7 tipi diversi di carte oggetto.
3. **Capacità:** Un effetto unico che ha la carta quando viene giocata.
4. **Luogo:** Determina in quale mazzo si trova questa carta oggetto all'inizio della partita.

TIPI DI ICONE OGGETTO



SCHEDE DI CONSULTAZIONE



1. **Riassunto del Round:** Ricorda ai giocatori l'ordine secondo il quale si svolgono i passi di ogni round.
2. **Azioni del Turno del Giocatore:** Ricorda al giocatore quali azioni può effettuare nel suo turno.
3. **Leader del Gruppo:** Il leader del gruppo del giocatore viene collocato a faccia in su in quest'area.
4. **Obiettivo Segreto:** L'obiettivo segreto del giocatore viene collocato a faccia in giù in quest'area.
5. **Seguaci:** I sopravvissuti rimasti del giocatore vengono collocati in quest'area.
6. **Riserva di Dadi Azione Non Usati:** Dopo essere stati tirati, i dadi azione vengono collocati qui.
7. **Riserva di Dadi Azione Usati:** Quando un giocatore usa un dado azione, esso viene collocato qui.

TABELLONE DI GIOCO



Il tabellone di gioco è composto da 7 luoghi diversi: la plancia della colonia e 6 carte luogo.

PLANCIA DELLA COLONIA

- Nome:** Benvenuti nella colonia!
- Entrate:** Gli zombie vengono collocati nella Colonia in ordine di numero delle entrate.
- Caselle Entrata:** Qui possono essere collocati gli zombie e le barricate.
- Caselle Sopravvissuto:** Qui possono essere collocati i sopravvissuti.
- Indicatore del Morale:** Questo indicatore tiene traccia del morale della colonia. Il morale viene ridotto quando muore un sopravvissuto, quando ci sono troppe carte nella pila dei rifiuti, quando non c'è abbastanza cibo e alcune volte quando il risultato di una carta crisi o storia lo richiede.
- Indicatore dei Round:** Questo indicatore mostra quanti round rimangono.
- Riserva di Cibo:** Qui vengono aggiunti segnalini cibo da diversi effetti di gioco.
- Obiettivo Principale:** Qui viene collocata la carta obiettivo principale.
- Pila dei Rifiuti:** Qui vengono collocate le carte quando vengono giocate.
- Mazzo delle Crisi:** Qui viene collocato il mazzo delle crisi.
- Contributi alla Crisi:** Qui vengono collocate le carte che contribuiscono alla crisi.

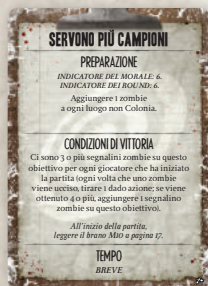
CARTE LUOGO

- Nome:** Il nome del luogo.
- Caselle Sopravvissuto:** Qui possono essere collocati i sopravvissuti.
- Caselle Entrata:** Qui possono essere collocati gli zombie e le barricate.
- Mazzo degli Oggetti:** Le carte oggetto che i giocatori pescano quando effettuano una ricerca nel luogo.
- Rumore:** Qui vengono collocati i segnalini rumore, fino a un massimo di 4 segnalini rumore per luogo ogni round.
- Icone Oggetto:** L'ordine da sinistra a destra rappresenta la probabilità di trovare oggetti di un certo tipo quando si effettua una ricerca in questo luogo.



PREPARAZIONE DELLA PARTITA


1. Collocare la plancia della colonia al centro dell'area di gioco e le 6 carte luogo attorno a essa come mostrato (o nella maniera che si adatta meglio al piano di gioco).
2. Ogni giocatore prende 1 scheda di consultazione.
3. I giocatori possono decidere quale carta obiettivo principale desiderano giocare oppure sceglierne 1 casualmente.



Nota: Per la prima partita è consigliato l'obiettivo principale "Servono Più Campioni".

Collocare la carta obiettivo principale sulla casella corrispondente della plancia della colonia e preparare il tabellone di gioco secondo le istruzioni di preparazione dell'obiettivo principale (vedere "Aggiungere Zombie" a pagina 13 per ulteriori dettagli sull'aggiunta di zombie nelle caselle entrata della Colonia).

4. Mescolare le carte obiettivo segreto non tradimento, metterne da parte 2 per giocatore (a faccia in giù) e rimettere le altre nella scatola. Mescolare le carte obiettivo segreto tradimento, metterne 1 da parte (a faccia in giù) e rimettere le altre nella scatola. Mescolare tutte le carte obiettivo segreto messe da parte e distribuirne 1 a ogni giocatore, poi rimettere le altre nella scatola senza guardarle. Un giocatore non può rivelare la sua carta obiettivo segreto agli altri giocatori.
5. Mescolare le carte crisi e collocare il mazzo sulla casella corrispondente della plancia della colonia.
6. Mescolare le carte sopravvissuto, obiettivo segreto esilio e storia e collocare i mazzi corrispondenti a fianco dell'area di gioco.

Nota Importante: Alcune carte storia contengono linguaggi e temi espliciti come sesso, suicidio, uso di alcool e così via. Queste carte sono contrassegnate con l'icona . I giocatori possono scegliere di rimuovere queste carte prima della partita.

7. Mescolare tutte le carte oggetto iniziale e distribuirne 5 a ogni giocatore, poi rimettere le eventuali carte rimaste nella scatola.
8. Separare le carte oggetto rimaste in mazzi diversi in base al loro luogo. Mescolare ogni mazzo e collocarlo sulla carta luogo corrispondente.
9. Distribuire 4 carte sopravvissuto a ogni giocatore. Ogni giocatore poi ne sceglie 2 da conservare e rimette le altre nel mazzo. Rimiscolare il mazzo dei sopravvissuti.

10. Ogni giocatore nomina 1 dei suoi 2 sopravvissuti leader del gruppo, collocandolo nella rispettiva casella sulla propria scheda di consultazione.
11. L'altro sopravvissuto viene collocato tra i seguaci del giocatore, al di sotto della sua scheda di consultazione.
12. Aggiungere alla Colonia le pedine dei sopravvissuti corrispondenti a quelli di ogni giocatore.

AGGIUNGERE UN SOPRAVVISSUTO ALLA COLONIA



Le pedine sopravvissuto vengono collocate sui cerchi tratteggiati nella sezione "Abitanti della Colonia" nella plancia della colonia.

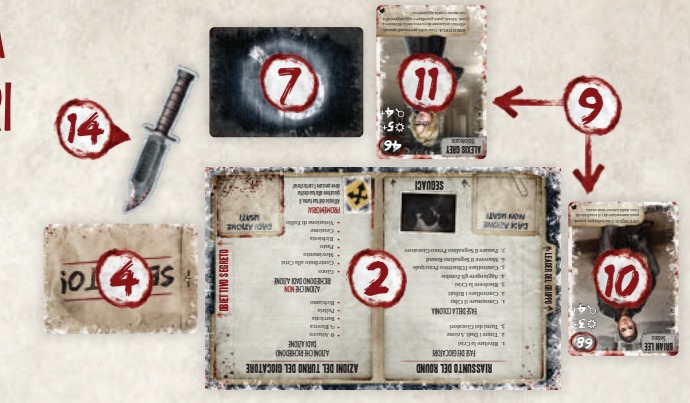
13. Separare le pedine rimaste e i segnalini collocandoli a portata di mano di tutti i giocatori.
14. Il giocatore il cui leader del gruppo possiede il valore di Influenza più alto riceve il segnalino primo giocatore e svolgerà il primo turno della partita.



"Devo riconoscere una cosa alla fine del mondo: non è mai noiosa. Proprio quando pensi di aver capito cos'è la nuova normalità, tutto cambia. Ogni giorno è diverso da quello precedente."

Loretta Clay

PREPARAZIONE DI UNA PARTITA A 3 GIOCATORI



Nota: Quando si prepara il tabellone secondo l'obiettivo principale, usare il segnalino indicatore blu per tenere traccia del morale e il segnalino indicatore rosso per tenere traccia dei round.



ORDINE DEL ROUND

Dead of Winter si gioca svolgendo una serie di round. Ogni round è diviso in 2 fasi che devono essere giocate in ordine.

1. Fase dei Giocatori
2. Fase della Colonia

FASE DEI GIOCATORI

Durante la Fase dei Giocatori, risolvere i 3 passi seguenti in ordine.

1. **Rivelare la Crisi:** Rivelare 1 carta dalla cima del mazzo delle crisi. Se non viene prevenuto, l'effetto di questa carta avrà luogo durante la Fase della Colonia. Una carta crisi può essere prevenuta se i giocatori contribuiscono a quella crisi con un numero sufficiente di carte del tipo corretto.
2. **Tirare i Dadi Azione:** Ogni giocatore rimuove qualsiasi dado azione rimasto nelle proprie riserve di dadi azione. Poi ogni giocatore riceve 1 dado azione, più 1 dado azione aggiuntivo per ogni sopravvissuto che controlla (i giocatori inizieranno quindi la partita con 3 dadi azione a testa). Ogni giocatore deve tirare tutti i propri dadi azione e conservare i risultati nella sua riserva di dadi azione non usati per poterli usare durante il proprio turno. Anche se un giocatore riceve 1 dado azione per ogni sopravvissuto che controlla, un dado azione non appartiene a uno specifico sopravvissuto ma al gruppo di sopravvissuti di quel giocatore: un giocatore può spendere più dadi azione per effettuare più azioni con lo stesso sopravvissuto.
3. **Turni dei Giocatori:** A partire dal primo giocatore, ogni giocatore svolge 1 turno. All'inizio del turno di un giocatore, il giocatore alla sua destra pesca 1 carta storia (applicando i suoi effetti al giocatore che sta svolgendo il turno qualora i requisiti di innesco siano soddisfatti). Nel turno di un giocatore, egli può effettuare più azioni; una volta che un giocatore ha effettuato tutte le azioni che desidera (o se non può più effettuarne), il turno passa al giocatore alla sua sinistra. La partita procede in senso orario finché ogni giocatore non ha svolto il suo turno. Dopo che ogni giocatore ha svolto il suo turno, la Fase dei Giocatori termina e inizia la Fase della Colonia.

AZIONI DEL TURNO DEL GIOCATORE

Alcune azioni richiedono di spendere un dado azione, mentre altre non lo richiedono. Per spendere un dado azione, un giocatore rimuove il dado appropriato dalla sua riserva di dadi azione non usati e lo sposta nella sua riserva di dadi azione usati. Alcune azioni richiedono che il dado azione mostri uno specifico risultato (ottenuto durante il passo "Tirare i Dadi Azione").

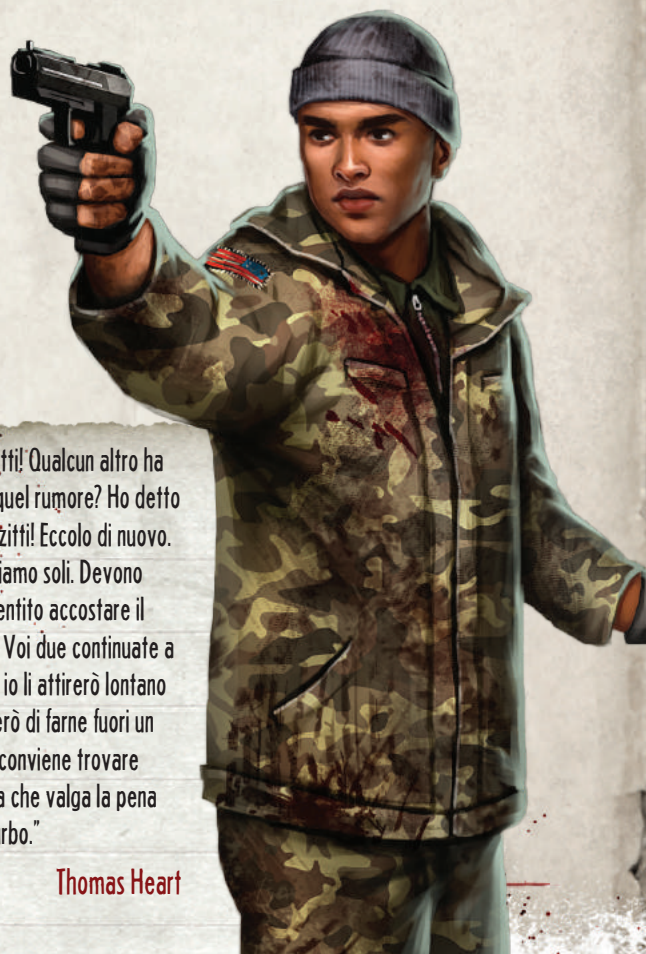
Azioni Che Richiedono Dadi Azione

- **Attacco:** Per effettuare un'azione di attacco, un giocatore deve scegliere 1 sopravvissuto che controlla e spendere 1 dado azione con risultato pari o superiore al valore di Attacco di quel sopravvissuto. Poi quel giocatore può scegliere un bersaglio: il bersaglio deve essere uno zombie oppure un sopravvissuto nello stesso luogo del sopravvissuto attaccante.

Se viene scelto uno zombie, questi viene ucciso e rimosso dal tabellone di gioco, poi tirare per l'esposizione sul sopravvissuto attaccante (vedere "Esempio: Attaccare uno Zombie" a pagina 9 e "Tirare per l'Esposizione" a pagina 11).

Se viene scelto un sopravvissuto, tirare il dado azione speso. Se il risultato è pari o inferiore al valore di Attacco del sopravvissuto bersaglio, collocare 1 segnalino ferita su di esso. Poi il giocatore attaccante prende 1 carta casuale dalla mano del giocatore difensore (vedere "Esempio: Attaccare un Sopravvissuto" a pagina 9).

Nota: Il dado esposizione non viene tirato quando si attacca un altro sopravvissuto.



• "State zitti! Qualcun altro ha sentito quel rumore? Ho detto di stare zitti! Eccolo di nuovo."
• Sì, non siamo soli. Devono averci sentito accostare il furgone. Voi due continuate a cercare, io li attirerò lontano e cercherò di farne fuori un paio. Vi conviene trovare qualcosa che valga la pena del disturbo."

Thomas Heart

ESEMPIO: ATTACCARE UNO ZOMBIE



1. Veronica controlla il sopravvissuto Ashley Ross. Ashley si trova nella Scuola e Veronica sceglie di attaccare uno zombie che si trova in quel luogo.

2. Ashley ha un valore di Attacco pari a 2+. Veronica spende 1 dado azione con risultato 4 (superiore quindi al suo valore di Attacco).

3. Lo zombie viene ucciso e rimosso dalla Scuola. Tuttavia, Veronica deve tirare per l'esposizione.

4. Veronica ottiene 1 ferita sul dado esposizione, quindi colloca 1 segnalino ferita sulla carta sopravvissuto di Ashley.



ESEMPIO: ATTACCARE UN SOPRAVVISSUTO



1. Ashley Ross è tornata nella Scuola e Veronica sceglie di farle attaccare Mike Cho, un sopravvissuto controllato da Edoardo.

2. Ashley ha un valore di Attacco pari a 2+. Veronica spende 1 dado azione con risultato 3 (superiore quindi al suo valore di Attacco).

3. Veronica tira il dado azione speso. Ottiene un 1, inferiore quindi al valore di Attacco di Mike (pari a 2+).

4. Edoardo colloca 1 segnalino ferita sulla carta sopravvissuto di Mike Cho, mentre Veronica prende 1 carta casuale dalla mano di Edoardo. Veronica NON deve tirare per l'esposizione, poiché non sta attaccando uno zombie ma un sopravvissuto.



Un giocatore può attaccare più volte con lo stesso sopravvissuto in un singolo turno, spendendo ogni volta 1 dado azione con risultato pari o superiore al valore di Attacco di quel sopravvissuto. Un giocatore non può attaccare un sopravvissuto che controlla con un altro suo sopravvissuto, né può attaccare un sopravvissuto indifeso.

- Ricerca:** Un giocatore può cercare in qualsiasi luogo a eccezione della Colonia. Per effettuare una ricerca, un giocatore deve scegliere 1 sopravvissuto che controlla e spendere 1 dado con risultato pari o superiore al valore di Ricerca di quel sopravvissuto. Poi quel giocatore può guardare 1 carta dalla cima del mazzo degli oggetti del luogo in cui si trova il

sopravvissuto e scegliere uno degli effetti seguenti:

- Aggiungere quella carta alla sua mano e terminare l'azione di ricerca.
- Se ci sono caselle rumore vuote nel luogo, far rumore (collocando 1 segnalino rumore su una casella rumore vuota del luogo in cui si trova) per guardare 1 carta aggiuntiva dalla cima del mazzo. Poi scegliere nuovamente uno di questi due effetti.

Quando il giocatore ha deciso di aver fatto abbastanza rumore (oppure non può farne), deve aggiungere alla propria mano 1 delle carte guardate e collocare le altre in fondo a quel mazzo degli oggetti.

ESEMPIO: CERCARE IN UN LUOGO



1. Edoardo controlla il sopravvissuto Forest Plum. Forest si trova nella Stazione di Servizio ed Edoardo sceglie di cercare con lui, sperando di trovare una carta Benzina.
2. Forest ha un valore di Ricerca pari a 5+. Edoardo spende 1 dado azione con risultato 5 (pari quindi al suo valore di Ricerca).
3. Edoardo guarda 1 carta dalla cima del mazzo degli oggetti della Stazione di Servizio e trova una carta Accendino.
4. Sperando di trovare del carburante, Edoardo continua la sua azione di ricerca facendo rumore. Colloca 1 segnalino rumore su una casella rumore vuota della Stazione di Servizio, poi guarda 1 altra carta dalla cima del mazzo degli oggetti della Stazione di Servizio e trova una carta Benzina! Edoardo aggiunge quella carta alla sua mano e colloca la carta Accendino in fondo al mazzo degli oggetti della Stazione di Servizio.

Un giocatore può cercare più volte con lo stesso sopravvissuto in un singolo turno, spendendo ogni volta 1 dado azione con risultato pari o superiore al valore di Ricerca di quel sopravvissuto (vedere "Esempio: Cercare in un Luogo" a sinistra).

- **Barricata:** Per effettuare un'azione di barricata, un giocatore deve scegliere 1 sopravvissuto che controlla e spendere 1 dado azione con qualsiasi risultato per collocare 1 segnalino barricata su una casella entrata vuota nel luogo del sopravvissuto scelto.
- **Pulizia:** Per effettuare un'azione di pulizia, un giocatore deve controllare 1 o più sopravvissuti nella Colonia e spendere 1 dado azione con qualsiasi risultato per rimuovere dal gioco 3 carte dalla cima della pila dei rifiuti.
- **Richiamo:** Per effettuare un'azione di richiamo, un giocatore deve scegliere 1 sopravvissuto che controlla e spendere 1 dado azione con qualsiasi risultato per muovere 2 zombie da un luogo qualsiasi a una casella entrata vuota del luogo del sopravvissuto scelto (può scegliere 2 caselle diverse).
- **Capacità Sopravvissuto:** Alcune capacità sopravvissuto richiedono di spendere un dado azione. Ciò viene indicato da un numero davanti al testo della capacità: il risultato del dado azione speso deve essere pari o superiore a quel numero affinché la capacità possa essere usata. Un giocatore può usare la stessa capacità sopravvissuto più volte nello stesso turno (a meno che la capacità non specifichi diversamente), spendendo ogni volta 1 dado azione con risultato pari o superiore al numero davanti al testo della capacità.

Azioni Che Non Richiedono Dadi Azione



- **Gioco:** Un giocatore può giocare 1 carta dalla sua mano quante volte desidera durante il suo turno. Per giocare una carta, collocarla in cima alla pila dei rifiuti (con l'eccezione delle carte oggetto evento, che vengono invece rimosse dal gioco quando vengono giocate).

Promemoria: Durante il passo "Controllare i Rifiuti", ridurre di 1 il morale per ogni 10 carte nella pila dei rifiuti.

Una carta con una capacità equipaggiamento non viene collocata nella pila dei rifiuti: un giocatore può invece equipaggiarla a un qualsiasi sopravvissuto che controlla, collocandola accanto a quel sopravvissuto che ora possiede l'effetto elencato su quella carta oggetto. Una volta che una carta viene equipaggiata non può essere disequipaggiata, a meno che non venga aggiunta come contributo a una crisi oppure venga ceduta. Se un sopravvissuto con 1 o più carte equipaggiate muore nella Colonia, le carte equipaggiate vengono aggiunte alla mano del giocatore che lo controlla; se muore in un luogo diverso, le carte equipaggiate vengono mescolate nel mazzo degli oggetti di quel luogo.

- **Contributo alla Crisi:** Un giocatore può aggiungere 1 o più carte dalla sua mano e/o carte equipaggiate dai sopravvissuti che controlla come contributo all'attuale carta crisi rivelata. Le carte aggiunte dalla mano di un giocatore vengono aggiunte a faccia in giù così che nessun altro giocatore possa vederle. Aggiungere delle carte la cui icona corrisponde a un'icona mostrata nell'area prevenzione della carta crisi aiuta a scongiurare la crisi stessa; aggiungere carte prive di tali icone, invece, contribuisce al verificarsi della crisi.

Nota: Alcune carte cibo aggiungono più segnalini cibo alla riserva di cibo quando vengono giocate. Quelle carte cibo contano comunque come 1 sola carta aggiunta come contributo alla crisi.

- **Movimento:** Durante il suo turno, un giocatore può muovere ogni sopravvissuto che controlla una volta. Un sopravvissuto può essere mosso in un qualsiasi luogo con una casella sopravvissuto vuota. Ogni volta che un giocatore muove un sopravvissuto, deve poi tirare per l'esposizione.

Nota: Se il risultato del tiro per l'esposizione è un morso, il suo effetto si diffonde nel luogo dove si è appena mosso il sopravvissuto.

- **Pasto:** Un giocatore può spendere 1 o più segnalini cibo rimuovendoli dalla riserva di cibo nella plancia della colonia. Per ogni segnalino cibo speso, quel giocatore aumenta di 1 il risultato di 1 dado azione non usato (massimo 6).



- **Richiesta:** Durante il suo turno, un giocatore può richiedere 1 o più carte oggetto agli altri giocatori, che a loro volta possono dare al giocatore richiedente 1 carta oggetto dalla loro mano; se lo fanno, quella carta deve essere rivelata e giocata immediatamente. La carta richiesta non può essere aggiunta come contributo alla crisi.
- **Cessione:** Durante il suo turno, un giocatore può cedere una carta oggetto equipaggiata da un sopravvissuto sotto il suo controllo a un altro sopravvissuto che si trova nello stesso luogo. Quando un oggetto viene ceduto, viene tolto dall'equipaggiamento del sopravvissuto che lo sta cedendo e immediatamente equipaggiato dal sopravvissuto al quale è stato ceduto.

Nota: Se l'oggetto ha una capacità utilizzabile una volta per round che è stata già usata in quel round, non può essere usata di nuovo cedendo l'oggetto a un altro sopravvissuto.

- **Votazione di Esilio:** Una sola volta per turno, un giocatore può scegliere 1 altro giocatore e indire una votazione per esiliarlo. Indire una votazione obbliga tutti i giocatori a votare sì (pollice in su) o no (pollice in giù) per determinare o meno l'esilio del giocatore scelto. Un giocatore non può indire una votazione per esiliare sé stesso. Tenere a mente che il primo giocatore dirime tutte le situazioni di parità, inclusi i voti di esilio (vedere la sezione "Esilio" a pagina 14 per ulteriori dettagli).

TIRARE PER L'ESPOSIZIONE



Subito dopo che un sopravvissuto si è mosso in un nuovo luogo oppure ha ucciso uno zombie, il giocatore che controlla quel sopravvissuto deve tirare per l'esposizione. Ogni faccia del dado esposizione ha un effetto che viene innescato quando viene ottenuto quel risultato.

Effetti



Vuoto: Non succede nulla.



Ferita: Il sopravvissuto riceve 1 segnalino ferita.



Assideramento: Il sopravvissuto riceve 1 segnalino ferita da assideramento: questa viene considerata una ferita. Tuttavia, all'inizio del turno del giocatore che lo controlla, ogni sopravvissuto con 1 o più segnalini ferita da assideramento riceve 1 segnalino ferita aggiuntivo.



Morso: Il sopravvissuto viene ucciso e l'effetto del morso si diffonde.

Diffondere l'Effetto di un Morso

Quando un sopravvissuto viene ucciso a causa di un risultato morso, l'effetto del morso si diffonde al sopravvissuto con meno Influenza nello stesso luogo del sopravvissuto morso. Ogni volta che l'effetto di un morso si diffonde, il giocatore che controlla il sopravvissuto sul quale si diffonde deve scegliere una delle opzioni seguenti:

- **Opzione 1:** Uccidere il sopravvissuto sul quale si è diffuso l'effetto del morso. L'effetto del morso smette di diffondersi.
- **Opzione 2:** Tirare di nuovo il dado esposizione. Ottenendo un risultato vuoto, il sopravvissuto sul quale si è diffuso l'effetto del morso non viene ucciso e l'effetto del morso smette di diffondersi. Con qualsiasi altro risultato, il sopravvissuto sul quale si è diffuso l'effetto del morso viene ucciso e l'effetto del morso si diffonde nuovamente. Continuerà a farlo finché non si verifica uno dei seguenti effetti: il giocatore sceglie l'opzione 1; il giocatore sceglie l'opzione 2 e ottiene un risultato vuoto; in quel luogo non ci sono più sopravvissuti.

Promemoria: Ogniqualvolta un sopravvissuto viene ucciso da un qualsiasi effetto di gioco, ridurre di 1 il morale.

• "Bau, bau!" (Traduzione: Non era esattamente il mio preferito, ma era comunque un umano piacevole. Mi mancherà.)

Saetta



RISOLVERE LE CARTE STORIA

All'inizio del turno di ogni giocatore, il giocatore alla sua destra pescherà 1 carta storia, tenendola segreta e rivelandola solo se si verificano i suoi requisiti di innesco. A meno che non sia specificato diversamente, il testo di quella carta si applica al giocatore che sta svolgendo il turno e al sopravvissuto nominato nei requisiti di innesco: se in un qualunque momento del suo turno i requisiti di innesco vengono soddisfatti, tutto il testo della carta viene letto a voce alta dal giocatore che l'ha pescata. La maggior parte delle carte storia fornisce 2 opzioni tra le quali scegliere, il cui testo viene letto a voce alta. Il giocatore che sta svolgendo il turno deve scegliere 1 delle opzioni (se non è in grado di soddisfare le condizioni di un'opzione, deve scegliere l'altra); l'opzione scelta ha immediatamente effetto e la carta viene rimossa dal gioco. Se la carta non viene innescata, viene collocata in fondo al mazzo delle storie.

Nota: Alcune carte storia si innescano quando un giocatore effettua un'azione. Questo innesco ha luogo dopo che l'azione innescante è stata risolta.

Nota: Alcune carte storia permettono di cercare una carta specifica in un mazzo. Dopo averlo fatto, quel mazzo deve essere rimescolato.



FASE DELLA COLONIA

Durante la Fase della Colonia, risolvere i 7 passi seguenti in ordine.

1. **Consumare il Cibo:** Rimuovere 1 segnalino cibo dalla riserva di cibo per ogni 2 sopravvissuti nella Colonia (arrotondando per eccesso). Tenere a mente che ai fini di questo passo i segnalini sopravvissuto indifeso sono considerati sopravvissuti.

Nota: I sopravvissuti in altri luoghi non sono considerati nella Colonia. Sono considerati in missione per procurarsi il cibo da soli, quindi non hanno bisogno di ricorrere alla riserva di cibo.

Se non ci sono abbastanza segnalini cibo, effettuare le azioni seguenti in ordine:

- Non rimuovere alcun segnalino cibo.
 - Aggiungere 1 segnalino fame alla riserva di cibo.
 - Ridurre di 1 il morale per ogni segnalino fame nella riserva di cibo.
2. **Controllare i Rifiuti:** Contare le carte nella pila dei rifiuti. Per ogni 10 carte (arrotondate per difetto), ridurre di 1 il morale.
 3. **Risolvere la Crisi:** Mescolare le carte che sono state aggiunte a faccia in giù come contributo alla crisi durante la Fase dei Giocatori e rivelarle una alla volta: se una carta oggetto possiede un'icona corrispondente a quella mostrata nell'area prevenzione della carta crisi vale 1 punto; altrimenti, vale -1 punto. Dopo aver rivelato tutte le carte, se il totale dei punti è minore del numero di giocatori non esiliati, risolvere immediatamente la crisi. Se il totale dei punti è pari o superiore al numero di giocatori non esiliati, la crisi è prevenuta. In aggiunta, se il totale dei punti supera il numero di giocatori non esiliati di 2 o più, aumentare di 1 il morale. Dopo aver risolto la crisi, rimuovere dal gioco tutte le carte aggiunte come contributo alla crisi (vedere "Esempio: Risolvere una Crisi" a sinistra).
 4. **Aggiungere gli Zombie:** Aggiungere 1 zombie alla Colonia per ogni 2 sopravvissuti (inclusi i sopravvissuti indifesi) presenti nella Colonia (arrotondando per eccesso). Aggiungere 1 zombie in ogni altro luogo per ogni sopravvissuto presente in quel luogo. Uno alla volta, rimuovere ogni segnalino rumore e tirare 1 dado azione per ognuno: per ogni risultato pari o inferiore a 3, aggiungere 1 zombie in quel luogo (vedere "Aggiungere Zombie" a pagina 13 per ulteriori dettagli).
 5. **Controllare l'Obiettivo Principale:** Controllare per vedere se le condizioni di vittoria dell'obiettivo principale sono state realizzate. In caso affermativo, la partita termina immediatamente.
 6. **Muovere il Segnalino Round:** Far indietreggiare di 1 casella il segnalino sull'indicatore dei round. Se viene mosso sulla casella 0, la partita termina immediatamente.

ESEMPIO: RISOLVERE UNA CRISI

1. Durante una partita a 3 giocatori, viene risolta la crisi Penuria di Carburante. Nessun giocatore è stato esiliato, quindi per prevenire la crisi sono necessari 3 punti.



2. Nei contributi alla crisi ci sono 4 carte. Dopo averle mescolate e rivelate, ci sono 3 icone carburante e 1 icona arma. Ogni icona carburante aumenta di 1 il totale dei punti; tuttavia, l'icona arma non è mostrata nell'area prevenzione della carta crisi e quindi riduce di 1 il totale dei punti. Il totale finale è di 2 punti, ovvero inferiore al numero di giocatori non esiliati. La crisi non viene prevenuta.



7. **Passare il Segnalino Primo Giocatore:** Il primo giocatore passa il segnalino primo giocatore al giocatore alla sua destra. Poi inizia un nuovo round con il passo "Rivelare Crisi" della Fase dei Giocatori.

AGGIUNGERE ZOMBIE

Ogni volta che si aggiungono degli zombie, essi vengono collocati 1 alla volta fino a che tutti gli zombie che devono essere aggiunti non sono stati collocati (vedere "Esempio: Aggiungere Zombie" a destra).

Quando si aggiungono zombie alla Colonia, collocare sempre il primo zombie in una casella entrata qualsiasi dell'entrata 1, il secondo zombie in una casella entrata qualsiasi dell'entrata 2, il terzo zombie in una casella entrata qualsiasi dell'entrata 3 e così via, fino a che tutti gli zombie che devono essere aggiunti non sono stati collocati. Nel caso di 7 o più zombie, collocare il settimo zombie in una casella entrata qualsiasi dell'entrata 1, l'ottavo zombie in una casella entrata qualsiasi dell'entrata 2 e così via.

Se nell'entrata dove deve essere collocato uno zombie non ci sono caselle entrata vuote ma ci sono segnalini barricata, rimuovere quello zombie assieme a 1 segnalino barricata. Se non ci sono né caselle entrata vuote né segnalini barricata, l'entrata è stata sopraffatta: rimuovere quello zombie e uccidere il sopravvissuto con meno Influenza nella Colonia. Se nella Colonia ci sono solo sopravvissuti indifesi, uccidere 1 sopravvissuto indifeso. Se non ci sono sopravvissuti nella Colonia, limitarsi a rimuovere lo zombie che avrebbe dovuto essere collocato. Ogni volta che un sopravvissuto viene ucciso (incluso un sopravvissuto indifeso), ridurre di 1 il morale.

Quando si aggiungono degli zombie nei luoghi diversi dalla Colonia si seguono le medesime regole, ma c'è 1 sola entrata: tutti gli zombie vengono quindi collocati sulle caselle entrata di quell'entrata.



Nel raro caso in cui i giocatori dovessero aggiungere degli zombie ma non ci sono più pedine zombie rimaste, usare i segnalini zombie per aggiungere gli zombie aggiuntivi.

UCCIDERE ZOMBIE

Ogni volta che uno zombie viene attaccato, viene ucciso. Ogni volta che uno zombie viene ucciso da un attacco o dall'effetto di una carta, il giocatore che controlla il sopravvissuto che ha ucciso quello zombie deve tirare per l'esposizione per quel sopravvissuto. Quando si uccide uno zombie nella Colonia, scegliere quale zombie uccidere (può trovarsi in qualsiasi entrata). Uno zombie che è stato ucciso oppure rimosso dal tabellone di gioco viene ricollocato nell'area degli zombie non usati.



ESEMPIO: AGGIUNGERE ZOMBIE



1. Durante il passo "Aggiungere gli Zombie" ci sono 14 sopravvissuti nella Colonia, quindi si devono aggiungere 7 zombie. Il primo zombie viene collocato in una casella entrata vuota dell'entrata 1.
2. Continuando in senso antiorario, lo zombie successivo viene collocato in una casella entrata vuota dell'entrata 2.
3. Il terzo zombie dovrebbe essere collocato nell'entrata 3, ma questa è già piena di zombie, quindi l'entrata 3 è sopraffatta: il terzo zombie non viene collocato e il sopravvissuto con meno Influenza nella Colonia viene ucciso.
4. Continuando in senso antiorario, il quarto zombie viene collocato in una casella entrata vuota dell'entrata 4...
5. Il quinto viene collocato in una casella entrata vuota dell'entrata 5...
6. Il sesto viene collocato in una casella entrata vuota dell'entrata 6...
7. Il settimo e ultimo zombie viene collocato in una casella entrata vuota dell'entrata 1.

AGGIUNGERE SOPRAVVISSUTI

Alcuni effetti di gioco richiedono a un giocatore di aggiungere nuovi sopravvissuti ai suoi seguaci. Ogni volta che un sopravvissuto viene aggiunto alla partita, la pedina corrispondente viene aggiunta alla sezione "Abitanti della Colonia" nella plancia della colonia. Il giocatore che controlla il nuovo sopravvissuto può usarlo durante il suo turno, ma non tira alcun dado azione aggiuntivo per esso fino al passo "Tirare i Dadi Azione" della Fase dei Giocatori. Se non ci sono caselle sopravvissute vuote nella Colonia, i giocatori non possono innescare carte storia o giocare carte oggetto che aggiungono sopravvissuti (inclusi sopravvissuti indifesi).

UCCIDERE SOPRAVVISSUTI

- Quando un'entrata di un luogo viene sopraffatta dagli zombie, 1 sopravvissuto viene ucciso.
- Quando un sopravvissuto ha 3 o più segnalini ferita, viene ucciso.
- Quando un sopravvissuto viene morso, viene ucciso.
- Alcuni effetti delle carte possono uccidere un sopravvissuto.

Quando un sopravvissuto viene ucciso, rimuovere la sua pedina sopravvissuto dal tabellone di gioco, rimuovere la sua carta sopravvissuto dal gioco e ridurre di 1 il morale. Se un sopravvissuto con 1 o più carte equipaggiate muore nella Colonia, le carte equipaggiate vengono aggiunte alla mano del giocatore che lo controlla; se muore in un luogo diverso, le carte equipaggiate vengono mescolate nel mazzo degli oggetti di quel luogo.

Se il leader del gruppo di un giocatore viene ucciso (o rimosso in qualsiasi altro modo), il giocatore deve scegliere 1 sopravvissuto dei suoi seguaci e renderlo il leader del gruppo.

Se l'ultimo sopravvissuto di un giocatore sta per essere ucciso (o rimosso in qualsiasi altro modo), quel giocatore rimuove immediatamente dal gioco tutte le carte della sua mano, pesca 1 nuova carta sopravvissuto, aggiunge al gioco il sopravvissuto corrispondente e lo rende il leader del gruppo.

Se un sopravvissuto indifeso viene ucciso (tramite gli effetti di una carta o come risultato di un'entrata sopraffatta dagli zombie), rimuovere 1 segnalino sopravvissuto indifeso in quel luogo e ridurre di 1 il morale.

Nota: Alcuni effetti delle carte rimuovono sopravvissuti dal gioco senza ucciderli. A meno che non sia specificato diversamente, il morale non viene ridotto quando viene rimosso un sopravvissuto in questo modo.

ESILIO

Se i giocatori votano a favore dell'esilio di un giocatore, il giocatore esiliato deve pescare immediatamente 1 carta obiettivo segreto esilio, che altera il suo obiettivo segreto. Il giocatore esiliato deve muovere tutti i sopravvissuti che controlla nella Colonia verso altri luoghi a sua scelta. Quei sopravvissuti seguono tutte le regole standard per il movimento, ma questo movimento non è considerato parte del movimento che i sopravvissuti sono autorizzati a fare durante il turno. Al giocatore esiliato si applicano inoltre nuove regole:



- Il giocatore esiliato non può aggiungere carte come contributo a una crisi.
- Quando al giocatore esiliato viene richiesto di aggiungere segnalini sopravvissuto indifeso alla Colonia, quei segnalini non vengono aggiunti.
- Se il giocatore esiliato gioca una carta oggetto sopravvissuto per aggiungere al gioco un sopravvissuto, esso viene collocato in un luogo a sua scelta diverso dalla Colonia.
- Il giocatore esiliato non può spendere segnalini cibo per aumentare i suoi risultati dei dadi azione, ma può giocare carte cibo a tal fine. Per ogni carta cibo giocata, quel giocatore può aumentare di 1 il risultato di 1 dado azione non usato (massimo 6) invece di risolvere l'effetto descritto sulla carta.
- Il giocatore esiliato non può votare.
- Quando viene ucciso un sopravvissuto controllato dal giocatore esiliato, il morale non viene ridotto.
- Quando il giocatore esiliato gioca una carta, la rimuove dal gioco invece di collocarla nella pila dei rifiuti.

Nota Importante: Se in un qualsiasi momento durante la partita ci sono 2 giocatori esiliati e nessuno di essi ha una carta obiettivo segreto tradimento, il morale viene immediatamente ridotto a 0.

VINCERE E PERDERE LA PARTITA

Quando la partita finisce per una qualsiasi ragione, un giocatore vince se ha completato il suo obiettivo segreto; in caso contrario, perde. Alcuni giocatori possono vincere in una partita dove altri giocatori perdono e ci possono anche essere più vincitori; è inoltre possibile che tutti perdano, se nessuno ha completato il proprio obiettivo segreto al termine della partita.

La partita può finire in modi diversi:

- Se l'indicatore del morale raggiunge lo 0, la partita termina immediatamente. Non bisogna controllare se l'obiettivo principale è stato completato.
- Se l'indicatore dei round raggiunge lo 0, la partita termina immediatamente. Non bisogna controllare se l'obiettivo principale è stato completato.
- L'obiettivo principale viene completato.

VOTARE

Durante la partita, ai giocatori può essere data la possibilità di votare con un pollice in su o in giù, perché un giocatore ha indetto una votazione per esiliare un altro giocatore oppure perché una carta storia ha indetto una votazione. I giocatori possono prendersi del tempo prima di votare. Una volta che i giocatori sono pronti, si conta dal 3 a ritroso e quando si arriva a 0 ogni giocatore deve votare contemporaneamente.

TESTO DELLE CARTE

Quando l'effetto di una carta contraddice il regolamento, l'effetto della carta ha la precedenza. Se due effetti di gioco stanno per innescarsi contemporaneamente, il primo giocatore decide in che ordine vengono risolti. Non è possibile giocare carte oggetto per interrompere un effetto che si sta già risolvendo.

Esempio: Non è possibile giocare una carta Medicina per prevenire una ferita, ma solo dopo averla ricevuta; di conseguenza, un sopravvissuto che riceve la sua terza ferita non può essere salvato giocando una carta medicina, ma sarà ucciso.

TIRARE UN DADO

Molti effetti richiedono di tirare un dado per determinarne i risultati. In questo caso, prendere 1 dado azione non usato da un giocatore qualsiasi e tirarlo. Dopo aver determinato i risultati di quell'effetto, rimettere il dado nella riserva di dadi azione non usati corrispondente.

GIOCO DI RUOLO, OBIETTIVI SEGRETI E BILANCIAMENTO

In *Dead of Winter* ogni giocatore interpreta il ruolo di un sopravvissuto all'apocalisse zombie che si ritrova a guidare un gruppo di sopravvissuti; quel gruppo fa parte di una colonia più grande dove tutti stanno cercando di superare un rigido inverno in un mondo sottosopra.

Ogni giocatore inizia la partita con un obiettivo segreto che rappresenta l'atteggiamento comportamentale o le aspirazioni segrete di quel giocatore e dei suoi seguaci. La maggior parte dei giocatori vuole vedere la colonia prosperare, ma ha anche altre pulsioni che scorrono così in profondità che devono essere soddisfatte anch'esse.

Gli obiettivi segreti tradimento sono invece caratteristici dei sopravvissuti che stanno lavorando attivamente contro la colonia, mentre un obiettivo segreto esilio rappresenta la reazione di un gruppo di sopravvissuti al proprio esilio. Alcuni obiettivi segreti possono essere più difficili da completare di altri.

VARIANTI DI GIOCO

PARTITA COLLABORATIVA

I giocatori possono scegliere di giocare la partita in maniera collaborativa. In questo caso, usare il lato esperto dell'obiettivo principale e non assegnare obiettivi segreti: l'unico obiettivo di ogni giocatore è completare l'obiettivo principale. I giocatori non possono votare per esiliare un giocatore. Durante la preparazione, rimuovere dal gioco ogni carta che mostra l'icona non collaborativa nell'angolo in basso a destra della carta.



Icona Non Collaborativa

PARTITA A 2 GIOCATORI

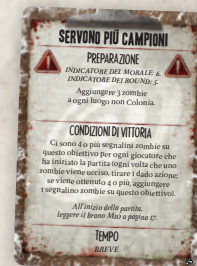
Seguire le stesse regole della variante collaborativa. Durante la preparazione, inoltre, ogni giocatore riceve 7 carte oggetto iniziale (invece di 5) e 4 sopravvissuti con la possibilità di tenerne 3 (invece di 2).

TRADITORI

Durante la preparazione, i giocatori possono scegliere di aggiungere 1 solo obiettivo segreto non tradimento per giocatore (invece di 2), incrementando di molto la possibilità che ci sia un traditore.

GIOCATORI ESPERTI

Invece di giocare con il lato standard dell'obiettivo principale, i giocatori possono scegliere di giocare la partita standard ma usando il lato esperto dell'obiettivo principale per una sfida più stimolante.



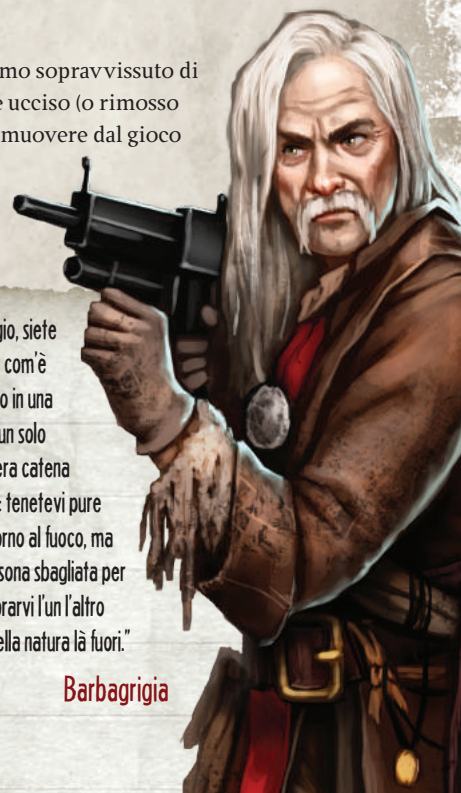
Lato Esperto

ELIMINAZIONE

In questa variante, se l'ultimo sopravvissuto di un giocatore sta per essere ucciso (o rimosso in qualsiasi altro modo), rimuovere dal gioco tutte le carte nella sua mano. Quel giocatore è eliminato dal gioco.

"Siete tutti degli idioti; anzi, peggio, siete degli idioti spacciati. Sì, certo, so com'è la storia, ognuno di voi è un anello in una catena e bla bla bla. Beh, basta un solo anello debole per far sì che l'intera catena ceda. Quindi buona fortuna a voi: tenetevi pure per mano e cantate canzoni attorno al fuoco, ma non appena vi fiderete della persona sbagliata per l'incarico sbagliato finirete a divorarvi l'un l'altro come il resto di quegli scherzi della natura là fuori."

Barbagrigia



BRANI DEGLI OBIETTIVI PRINCIPALI

M01 – OTTO/DIECI SETTIMANE DI BUIO

30 Gennaio

Questo posto è morto almeno quanto le cose che ci perseguitano. Quando abbiamo stabilito qui la colonia, abbiamo pensato che avremmo potuto sopravvivere sfruttando la città per anni: a quanto pare ci siamo sbagliati su quanto avesse da offrire questo posto. Immagino che sia stato già saccheggiato da altri sopravvissuti, visto che molte delle provviste e delle risorse che siamo stati in grado di trovare sono in quantità esigua: cibo in scatola, munizioni, carburante... Tutto quello di cui abbiamo bisogno scarseggia. Dovremmo proseguire ma fa semplicemente troppo freddo, quindi aspettiamo e preghiamo che il tempo migliori, così da rimettere di nuovo in moto il convoglio e iniziare questa disgraziata ricerca da zero per l'ennesima volta. Sembra sempre che, non appena stia per gettare la spugna e mangiare del piombo, appaia una nuova crisi in grado di farmi improvvisamente combattere come se vivere fosse la sola cosa che conta.

M02 – Uccidiamoli

15 Gennaio

All'inizio mi sono rifiutato di crederci, ma la prova è qua, davanti agli occhi di tutti: sono trascorse 24 ore e Mel non si è ancora rialzato. I morsi lo hanno ucciso di sicuro, ma erano grottescamente profondi... Bah, quello che importa è che non avevano abbastanza veleno da riportarlo indietro. L'ottimismo sta divampando nella colonia come fuoco in una foresta di alberi secchi; ci stavamo giusto domandando come mai i ranghi dei morti sembrassero assottigliarsi. Che i nostri sogni più selvaggi si stiano avverando? Che qualunque cosa sia, la forza che anima i cadaveri stia scomparendo o si sia esaurita? Se dovesse essere vero, cambierebbe tutto. Se solo riuscissimo a uccidere quei morti che vagano per la città e attorno alle nostre mura, potremmo riuscire a vivere il resto della nostra vita in pace. Finalmente! Non ho paura di morire combattendo, ma so per certo che non voglio morire e diventare lo stesso nemico contro cui ho lottato.

M03 – In Cerca della Cura

20 Dicembre

Me ne sto qui seduta, in silenzioso stato di shock. Che sia davvero così semplice la risposta? La nostra grandiosa specie è stata portata sull'orlo dell'estinzione da una mutazione di uno dei suoi più semplici e antichi virus? Se gli dèi esistono, adesso stanno sicuramente ridendo di noi... o almeno hanno riso ogni volta che ho dimenticato di lavarmi le mani nella mia vita. E ora? Ho bisogno di un laboratorio migliore... e provviste. Devo riunire

gli altri e farmi portare tutto quello che possono. Come minimo penso di poterli immunizzare ma, ancora meglio, penso di poter essere in grado di sradicare questa piaga in una sola spazzata aerea. Mi torna in mente quell'estate dove, ubriaca di giovinezza e amore, ho preso in considerazione l'idea di rimanere in Italia e mandare al diavolo la scuola di medicina. È terrificante pensare che un fidanzato italiano infedele potrebbe essere stato un fattore cruciale nel porre fine alla più grande catastrofe che l'umanità abbia mai conosciuto!

M04 – Casa Dolce Casa

5 Febbraio

Tutto il nostro duro lavoro è stato ricompensato ben più di quello che speravo: ieri questo era solo un campo profughi, mentre oggi è una cittadina come si deve. Quando la gente la chiama Colonia, non lo fa con amara ironia e questo già dice molto. L'unico problema è che tutte le nostre fatiche hanno attirato su di noi uno sciame di morti: ogni giorno porta con sé nuovi invasori presso le nostre mura, ed essi vagano per le strade della cittadina in attesa di incontrare un bocconcino ambulante. Se solo riuscissimo a trovare un modo di uccidere questo sciame, rinforzare le nostre difese e smettere di attrarne altri... Certo, molto probabilmente avremo a che fare con vaganti del genere per il resto dei nostri giorni, ma qualsiasi cosa è meglio dell'orda che stiamo affrontando ora.

M05 – Squadra di Razziatori

13 Novembre

L'inverno calerà su di noi prima di quello che pensiamo, e sarà meglio non essere qui quando arriverà. La cittadina non sembra essere stata raziata molto, questa epidemia deve aver colpito tutti molto duramente. Allestiremo un campo qui, poi terremo un basso profilo e vedremo cosa riusciamo a trovare. Dovremo muoverci in fretta e non solo a causa del tempo: i morti sembrano essersi accorti della nostra presenza e ne vediamo sempre di più ogni giorno che passa. Se perdiamo delle persone o sprechiamo delle provviste combattendo questi abomini, allora avremmo fatto questa incursione per niente. L'obiettivo principale della nostra ricerca è il carburante, ma per quanto mi riguarda spero di trovare abbondanti scorte di farmaci: se non medico in fretta questo morso, qualcuno prima o poi se ne accorgerà... Mi è già venuta una lieve febbre che non sembra volersene andare via e una volta iniziato a sudare non riesco più a smettere. Tutto quello di cui ho bisogno è qualche antibiotico o simile. Lo so e basta. Non esiste che esca di scena come quegli altri babbei... Non lascerò che accada.

M06 – Lasciarsi Tutto alle Spalle

21 Febbraio

Adesso si tratta di noi o loro. Detesto che si sia arrivati a questo, davvero, ma la nostra specie non riuscirà a sopravvivere senza guardare in faccia queste terribili verità. C'è un gruppo principale e poi ci sono i parassiti. Il gruppo principale è quello che prende tutte le decisioni e si spacca la schiena, mentre i parassiti sembrano esistere solo per mangiare il nostro cibo e lamentarsi dei loro disagi... Che vadano al diavolo! Io dico che, quando verrà l'ora di andarsene, bisognerebbe lasciare indietro questi stupidi ficcanaso che pensano che ogni decisione meriti un dibattito e una votazione: scarichiamo questi lamentosi che non apprezzano il concetto di meritocrazia. È ovvio che a loro non piaccia l'idea, non fanno nulla. Beh, ormai ho deciso e so che gli altri saranno d'accordo con me; dobbiamo solo assicurarci di agire tempestivamente quando l'opportunità si presenterà.

M07 – Raccolta di Provviste

16 Dicembre

Questa mattina mi trovavo sulla torre di guardia (ancora non riesco a credere che quel rudere non sia crollato) e guardavo la città da lassù. Ho fatto finta di non vedere i morti che barcollavano tra le strade e mi è sembrata proprio bella: spire di nebbia si alzavano dal terreno e l'aria frizzante che mi riempiva i polmoni era magnifica. Non voglio lasciare questo posto. L'inverno sarà anche duro, ma sto già sognando cosa porterà con sé la primavera. Forse sono pazzo a trovare ispirazione nella stagione dove la terra sembra avvizzire e morire, ma mi ha sempre dato la sensazione di ricominciare tutto da capo: ora è il momento di costruire dei muri alti e spessi, affinché i nostri nemici non riescano a superarli, poi la neve si scioglierà, tutto ciò che è verde spunterà e fiorirà di nuovo e, quando sarà ora, la primavera ci troverà non solo ancora in vita, ma prosperi.

M08 – L'Inverno è Arrivato

28 Novembre

Siamo stati sorpresi con le braghe calate, proprio come avevo predetto. Chiunque disposto a tenere gli occhi aperti avrebbe potuto vedere i segnali: gelate di prima mattina, tempo che cambia rapidamente... era giusto una questione di tempo. Ora l'inverno è qui e finora ci siamo sempre e solo preoccupati del cibo. I generatori possono tenerci in vita, ma sono inutili senza il carburante. Ieri uno dei ragazzi si è offerto di guidare fino in città per cercare di trovare qualcosa e ho dovuto usare tutte le mie forze per non schiaffeggiarlo. Guidare? Per guidare non serve il carburante per caso? Prova piuttosto a camminare, ti terrà al caldo perlomeno. Che Dio mi aiuti, è proprio come la favola della cicale e della formica, solo che in questo scenario le formiche moriranno a fianco dei loro compagni scansafatiche.

M09 – Troppe Bocche da Sfamare

10 Febbraio

Cos'è, il Giorno della Marmotta? Non riesco più a ricordare. Buffo come la fame ti porti a rimuginare su facezie del genere... Le cellule cerebrali adesso non dovrebbero cercare di conservarsi per cose più importanti? Abbiamo finito il cibo in scatola una settimana fa, e il grano pochi giorni dopo; anche i polli sono andati, così come l'ultima scorta di carne di cervo. Stiamo sopravvivendo con i rimasugli che abbiamo trovato in città, ma non è abbastanza. Non mi sono mai considerato un uomo cattivo, ma, che Dio mi aiuti, i miei pensieri ultimamente sono molto cupi... e so di non essere l'unico. Semplicemente non c'è abbastanza cibo in giro e risulta difficile non sentirsi rancoroso quando deve essere spartito con persone che non contribuiscono. Questi pensieri sono sbagliati, lo so bene: non è colpa di nessuno se le abilità che posseggono appartengono ormai a un altro mondo, a un'altra epoca. La nostra capacità intellettuale è ciò che ci separa dagli animali, eppure, quando non riusciamo a soddisfare i nostri bisogni primari, è difficile non pensare e agire come animali.

M10 – Servono Più Campioni

25 Gennaio

Come se la colonia avesse bisogno di puzzare ulteriormente! Adesso conserviamo i cadaveri nei capanni dove una volta mettevamo le nostre abbondanti scorte di cibo. Dio, cosa non darei per assaporare di nuovo una carota. Voi-sapete-chi ha cominciato di nuovo a fare il bello e il cattivo tempo: non mi piacevano i dottori prima che il mondo finisse e non mi piacciono ora. La signora dice che studiare i corpi potrebbe aiutarla a capire come fermare l'epidemia... Sì, come no; sarebbe meglio impiegare il tempo scoprendo la via più facile e veloce di suicidarsi. Comunque sia, tutti gli altri sono entusiasti di aiutare e forse è questo il vero obiettivo di questo piccolo progetto. Tutta questa "ricerca" non farà altro che dirci quello che sappiamo già: i morti ritornano e cercano di mangiarti. Evviva. Tuttavia, se Sua Altezza Reale trova davvero una cura, farò meglio a essere in prima fila per riceverla.

S11 – Tradimento: Gola

Ogni mattina mi metto davanti allo specchio, senza vestiti, e mi beo alla vista del mio corpo. Ho notato la magrezza sui volti degli altri e le costole sporgenti sui loro fianchi: mangiano quel tanto che basta per sopravvivere ma sono tutti affamati e, anche se non riesco a spiegarmelo, questo mi eccita. Ogni notte scopro la mia riserva segreta e la fisso. Qualche volta assaggio questi bocconi rubati, ma naturalmente non posso mangiare troppo o se ne accorgerebbero tutti. Mi sollazzo al pensiero della mia pancia piena mentre quella di tutti gli altri brontola dalla fame. Quando mi ammiro allo specchio, accarezzo affettuosamente la mia carne; tocco gioiosamente le parti del mio corpo così grassottelle e prosperose; adoro le mie maniglie dell'amore e la leggera pancetta che sto nutrendo ormai da tempo. È un lusso, e fremo al pensiero che sia alle spese dei miei vicini. Posseggo ciò che loro non hanno, e lo trovo squisito in maniera quasi dolorosamente toccante.

S12 – Tradimento: Fuggitivo

Cari amici,

casamai non vi foste accorti della mia fuga, ora lo sapete. Le parole non riescono a esprimere quanto terribile mi senta ad abbandonarvi così, ma spero che sappiate perdonarmi. Mi piacerebbe dire che le mie azioni sono guidate da una ferrea convinzione o qualcosa di simile, ma la verità è che si tratta solo di codardia... e di paura: nelle ultime settimane ho notato un sacco di falle nella nostra sistemazione qui e questo mi terrorizza. Suppongo che avrei potuto dire qualcosa al riguardo, forse avrei potuto aiutarvi escogitando qualche soluzione, ma ho ritenuto che fosse meglio avere del tempo tutto per me, capite? Nulla di personale, penso che siate un meraviglioso manipolo di esseri umani. Vi voglio tanto bene!

P.S. Per uscire ho dovuto tagliare la recinzione a est con le cesoie, quindi molto probabilmente staranno entrando un sacco di zombie da quella parte. Giusto a titolo di informazione, ecco.

S13 – Tradimento: Prendere il Controllo

Come prima cosa, mi piacerebbe che vi faceste un bell'applauso. Davvero, è stato un lavoro di gruppo. Bravissimi tutti, bel colpo. La colonia non potrebbe essere più perfetta di adesso: un sacco di strutture difensive, cibo in abbondanza... Tutto quello di cui io e la mia squadra abbiamo bisogno per assicurarci il nostro comfort mentre aspettiamo che si consumi questa apocalisse zombie. Ora, se non vi dispiace, seguite ciò che dice il famoso detto: "Gli ospiti sono come il pesce: dopo tre giorni puzzano". No, non fate quelle facce, su. Avete svolto un lavoro esemplare qui e sono sicuro che potrete rifarlo ancora... oppure morirete. In entrambi i casi, nessun problema. Quindi quello di cui abbiamo bisogno per adesso è che

formiate una linea, così potremo perquisirvi prima di scortarvi ai cancelli. No, non agitatevi, non siamo mica dei mostri: vi lasceremo tenere i vestiti.

S14 – Tradimento: Tutti per Uno

Voi idioti non avete mai avuto alcuna speranza di sopravvivere. L'unica ragione per la quale siete ancora vivi è che siete stati fortunati... oppure che qualcuno più forte o più in gamba di voi, come me, vi ha salvato. Mi veniva da ridere ogni volta che parlavate di tirare su delle barricate o uscire fuori in cerca di provviste. Che spreco di forze! È solo una questione di tempo prima che questo posto cada a pezzi, e manca davvero poco, amici. Quindi ho accumulato un po' di roba ed è arrivato il momento di filarmela da qui. Come? Ma per piacere, sapevo che qualcuno avrebbe detto una cosa del genere. Sicuro, il mio prendere questa roba probabilmente accelererà il collasso di questa colonia, ma non ho intenzione di sentirmi in colpa riguardo a qualcosa che sarebbe accaduto comunque: non è colpa mia e non sono io a farlo succedere. Scommetto che chiunque di voi imbecilli avrebbe fatto la stessa cosa se solo foste abbastanza svegli da farvi venire in mente un'idea simile. Ora... allontanatevi dal furgone o dovrò mostrarvi quanto sono letale con quest'affare. Ne ho abbastanza di farvi campare sulle mie spalle.

S15 – Tradimento: Rassegnazione

Soltanto adesso capite la sorte che incombe sulla nostra specie. Ho cercato di dirvi che non c'era alcuna speranza, ma immagino che abbiate voluto sprecare quello che rimaneva delle vostre vite con il duro lavoro. La colonia è stata solo un sogno infantile. Nei vostri cuori sapevate che non poteva funzionare, vero? Niente può farlo davanti all'annichilimento totale. I morti continueranno ad avanzare, e i pochi di noi rimasti su questo pianeta andranno a rimpolpare i loro ranghi. È meglio andare a cercare la morte ora nella maniera che più vi aggrada, non credete? Per quanto mi riguarda, mi distenderò qua e aspetterò: fare qualcosa di più sarebbe decisamente inutile.

S16 – Tradimento: Grilletto Facile

Venite fuori, ovunque voi siate. Ormai ho ucciso la maggior parte di voi e quelli rimasti non hanno dove nascondersi. Vedete, non ho sparato a nessuno in testa: i vostri amati vicini e i vostri cari si muoveranno di nuovo molto presto e vi renderete conto che questa colonia è diventata solo un'altra trappola mortale. La scelta è tra me e gli zombie, ragazzi! Non potete prendervela con nessuno, se non con voi stessi. Non avrei mai potuto accumulare tutte queste armi se vi foste accorti di me anche solo per un attimo, magari per riconoscere il mio duro lavoro. Non avete visto quanto abbia contribuito alla comunità? Se solo aveste prestato attenzione

non avrei dovuto costruire questo arsenale ma no, oh no, avete solo corso da una crisi all'altra come galline senza testa. I nostri coraggiosi leader autoeletti... Bah! Solo l'ennesima cricca esclusiva a cui non importa delle altre persone che mastica e risputa fuori... Come se fosse il vostro racconto, giusto? E noi fossimo solo delle comparse... È questo quello che pensate, vero? Beh, sorpresa! Sembra che questa storia sia arrivata al mio capitolo, e il suo titolo è "Vendetta". Quindi, lo dirò un'altra volta: venite fuori, ovunque voi siate.

S17 – Tradimento: Leader del Culto

L'alba di una nuova era incombe su di noi! Nell'Antico Testamento, Dio inviò i suoi angeli a punire il suo gregge. Duemila anni passarono e il gregge iniziò a pensare che il Pastore non esistesse, affermando che fosse una creatura mitologica e rifugiandosi nei loro vizi e agi terreni. Ma cosa sono qualche migliaio d'anni per l'Onnipotente? Ora il Pastore è tornato ad osservare il suo gregge e lo ha trovato corrotto fino al midollo, quindi sta facendo quello che farebbe un qualsiasi buon custode: abbattere i capi malati affinché quelli sani possano vivere. Credetemi, miei discepoli! I morti che vagano in questo paese sono i dannati che vanno in cerca delle pecorelle prive di rimorso. Nostro Signore non desidera uccidere i suoi figli: egli li ama, anche quando li fa ritornare alla polvere, ma non deve soffrire ulteriormente per il veleno che ammorba le nostre anime. Quindi noi accogliamo con gioia i morti famelici, quegli abietti che Nostro Signore ha trovato carenti, sapendo che questa è la giusta punizione per un mondo ingiusto!

S18 – Tradimento: Serial Killer

Prima dello scoppio dell'epidemia vivevo nel terrore della cattura. Non credo di amare il sadismo: non è che goda nel vedere soffrire le persone, o qualcosa di altrettanto malato... Semplicemente, mi affascina; penso di essere una sorta di scienziato. Ho un forte bisogno di studiare le persone in quegli ultimi, preziosi momenti; osservare come reagiscono fisicamente ed emotivamente al dolore... vedere come vengono a patti con la scoperta di stare per morire. Credo che Dio abbia compreso di cosa avessi bisogno quando ha scelto di far finire il mondo. Adesso la sofferenza è tutto intorno a me: il dolore del lavoro manuale, i morsi della fame e naturalmente la violenza causata dai morti. Adesso nella colonia sono morte così tante persone che non penso più di dover stare solo a guardare: quelle rimaste non sono abbastanza da fermarci, e dalla nostra abbiamo l'elemento sorpresa. La sorpresa è fondamentale per gli studi più affascinanti. Tutti qui moriranno nel tempo e nella maniera di mia scelta. Sono davvero in preda all'eccitazione, ci sarà così tanto da osservare e imparare!

S19 – Tradimento: Scienziato Pazzo

Sono pressoché perfetti, sapete? I morti intendo. Non solo riescono a sopportare qualsiasi trauma che non sia alla testa, ma tentano di deambulare a prescindere dal livello di danno inferto al tronco o alle estremità. I loro unici difetti? Non sono controllabili e, naturalmente, mancano di capacità intellettuale... almeno finora. Lasciate che vi presenti due dei vostri compagni caduti. Prima dei miei esperimenti sarebbero stati condannati a diventare dei cannibali senza cervello in lenta decomposizione, ma la mia versione ingegnerizzata del cosiddetto "virus zombie" impedisce il 35% di danni cerebrali durante il periodo di incubazione: i nostri amici qui si limitano a subire il decadimento cellulare standard che sperimentano tutte le creature viventi e molte delle loro funzioni cerebrali sono rimaste intatte. Oh, certo, sono degli automi sbavanti, ma sono comunque in grado di eseguire dei comandi elementari, tutto questo rimanendo completamente senza paura. Quindi abbassate pure le armi, sciocchi. Ormai è troppo tardi: ho occultato il mio composto gZ3 nell'acqua potabile... ieri mattina. Non avete notato che le prestazioni nella colonia hanno iniziato a risentirne? Non avete trovato le mie parole più difficili da seguire a mano a mano che parlavo? Siamo arrivati alla fine della vostra avventura, e tutti voi ora mi appartenete.

S20 – Tradimento: Ossessione

Siamo solo io e te, ora. Quando ti vidi per la prima volta capii che eravamo destinati a stare insieme. Fu un'epifania con un valore quasi religioso. Non lo capisci? Sei la persona fatta apposta per me. Ogni sfumatura della tua personalità, ogni lineamento del tuo viso così grazioso... Tutto concorre affinché tu sia qualcosa di perfetto soltanto ai miei occhi. Puoi quindi capire bene la mia frustrazione quando ho avvertito, anzi, sono stato testimone del tuo amore che veniva diretto verso tutti tranne me: avrai pensato che la mia vista fosse sparita per non accorgermene... Ma quello che non riesco proprio a capire è: perché? Trai forse qualche piacere perverso negando il tuo scopo in questo mondo? È crudeltà, la tua? Oppure, e questo è quello che spero, è tutto una specie di test. Beh, eccoci qua amore mio. Siamo solo io e te... Ah, ancora una cosetta per rendere chiaro che non hai più posti dove nasconderti e fuggire: le altre persone che guardavi con disgustosa lussuria e con le quali pianificavi delle tresche segrete... sono morte o fuggite. Merito mio. L'ho fatto per te. Per noi! Sempre per noi! Quindi eccoci, alla fine del test. Ora ti prego, smettila con questo incessante piagnucolio e accogli la nostra nuova vita insieme. Pensa: i momenti nei quali non sarò al tuo fianco sono finiti.

INDICE

Aggiungere gli Zombie	12, 13
Aggiungere Sopravvissuti.....	14
Attacco.....	8, 9
Barricata	10, 13
Capacità Sopravvissuto	10
Cessione	11
Consumare il Cibo	12
Contributo alla Crisi	11
Controllare i Rifiuti	12
Controllare l'Obiettivo Principale.....	12
Diffondere l'Effetto di un Morso	11
Esilio	14
Gioco.....	10
Movimento.....	11
Muovere il Segnalino Round.....	12
Passare il Segnalino Primo Giocatore.....	13
Pasto.....	11
Preparazione della Partita.....	6, 7
Pulizia.....	10
Ricerca	9, 10
Richiamo.....	10
Richiesta	11
Risolvere la Crisi	12
Risolvere le Carte Storia	12
Rivelare la Crisi.....	8
Testo delle Carte.....	15
Tirare i Dadi Azione.....	8
Tirare per l'Esposizione.....	11
Tirare un Dado	15
Turni dei Giocatori.....	8
Uccidere Sopravvissuti.....	14
Uccidere Zombie	13
Varianti di Gioco	15
Vincere e Perdere la Partita.....	14
Votare	15
Votazione di Esilio	11



FANTASY
FLIGHT
GAMES

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

© 2020 Fantasy Flight Games. Dead of Winter è un TM di Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games e il logo FFG sono ® di Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games ha sede al 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Dead of Winter è un gioco distribuito in Italia da Asmodee Italia Srl, Viale della Resistenza 58, 42018 San Martino in Rio (RE), Italia - www.asmodee.it. I contenuti effettivi potrebbero variare da quelli mostrati.

RICONOSCIMENTI

Progettazione: Isaac Vega, Jon Gilmour

Produzione: Colby Dauch

Illustrazioni: Fernanda Suarez

Testi: Mr. Bistro

Grafica: David Richards, Peter Wocken

Revisione: Nate Rethorn, David Moody, Aaron Levine, Bob Klotz

EDIZIONE ITALIANA

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Andrea De Pietri e Lorenzo Fanelli

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

PLAYTESTER

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" Largent 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 Roach of America, Patrick Grosso, Jason Ajmo, Nicholas Deraway, Wesley Taylor, Robbie Dorman, Nick "Docbrownsugar" Heil, Don Browning, Jeremy "Sweet Baby I" 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