

ЗИМА МЕРЦІВ

ГРА ПЕРЕХРЕСТЬ



ROZUM



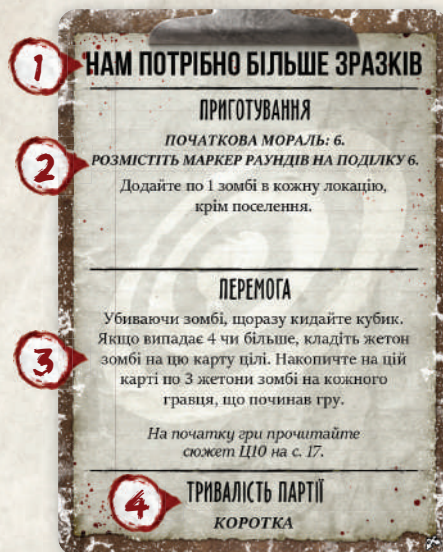
МЕТА ГРИ

У грі «Зима мерців» ви станете останніми вцілілими, які намагаються пережити сувору зиму після зомбі-апокаліпсису. У вашого поселення є ціль, якої ви намагаєтесь досягти. Кожен гравець керуватиме окремою групою вцілілих, які матимуть свою таємну ціль, що може як збігатися з головною, так і суперечити їй. Зрештою, у грі перемагають лише ті гравці, які до моменту завершення гри зуміють досягти своїх таємних цілей. Гра може завершитися кількома способами: якщо мораль опуститься до 0, якщо маркер на треку раундів дійде до 0 або якщо гравці досягнуть головної цілі.

ВМІСТ ГРИ

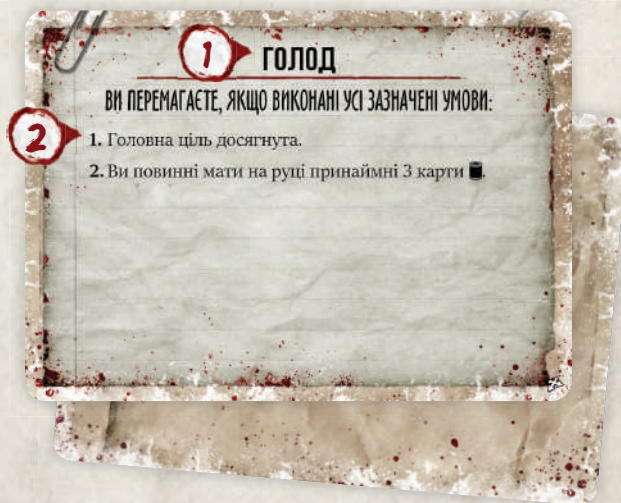
- 10 – двосторонніх карт головних цілей
- 24 – карти таємних цілей
- 10 – карт таємних цілей зрадників
- 10 – карт таємних цілей вигнанців
- 30 – карт уцілілих
- 5 – планшетів гравців
- 1 – жетон першого гравця
- 25 – карт початкових предметів
- 20 – карт предметів поліцейного відділка
- 20 – карт предметів продуктового магазину
- 20 – карт предметів школи
- 20 – карт предметів АЗС
- 20 – карт предметів бібліотеки
- 20 – карт предметів лікарні
- 20 – карт криз
- 80 – карт перехресть
- 25 – жетонів поранень
- 20 – жетонів безпорадних уцілілих
- 20 – жетонів їжі
- 20 – жетонів шуму
- 20 – жетонів барикад
- 6 – жетонів голоду
- 1 – маркер моралі
- 1 – маркер раундів
- 30 – картонних фігурок зомбі
- 20 – жетонів зомбі (на випадок, якщо вичерпаються фігурки)
- 30 – картонних фігурок уцілілих
- 60 – пластикових підставок для фігурок
- 1 – поле поселення
- 6 – планшетів локацій
- 1 – книжка правил
- 30 – кубиків дій
- 1 – кубик ризику

КАРТИ ГОЛОВНИХ ЦІЛЕЙ



1. **Назва.** Це назва головної цілі.
2. **Приготування.** Як підготувати ігрове поле для цього сценарію.
3. **Ціль.** Завдання, яке/які необхідно виконати для досягнення головної цілі.
4. **Тривалість.** Приблизний час, необхідний для досягнення цієї цілі. Коротка: 45–90 хвилин. Середня: 90–120 хвилин. Довга: 120–210 хвилин.

КАРТИ ТАЄМНИХ ЦІЛЕЙ



1. **Назва.** Це назва таємної цілі.
2. **Ціль.** Завдання, яке/які необхідно виконати для перемоги в грі.



Примітка. Карти базової гри «Зима мерців» позначені символом перехрестя в нижньому правому куті. Так ви легко зможете відрізнити їх від карт з доповнень.

КАРТИ ВЦІЛІЛИХ



- Ім'я.** Це ім'я вцілілого.
- Діяльність.** Чим займався вцілілий до зомбі-апокаліпсису (це художній текст, що не впливає на гру).
- Рівень впливовості.** Що більше значення, то вищий авторитет має вцілілий в ієрархії поселення.
- Сила атаки.** Рівень бойових навичок уцілілого.
- Навичка пошуку.** Рівень навички пошуку предметів.
- Локація застосування вміння.** Локація, у якій має перебувати вцілілий, щоб застосувати своє вміння.
- Уміння.** Унікальний ефект, який уцілілий має в грі.

КАРТИ ПРЕДМЕТІВ

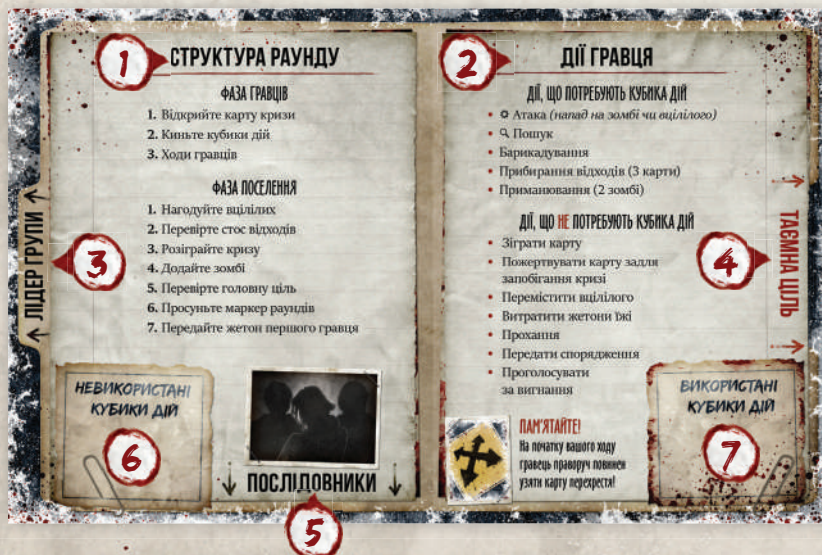


- Назва.** Це назва предмета.
- Символ типу.** У грі є 7 різних типів карт предметів.
- Ефект.** Унікальний ефект, який застосовують, розігруючи карту.
- Локація.** На початку гри ця карта предмета перебуватиме в колоді вказаної локації.

СИМВОЛИ КАРТ ПРЕДМЕТІВ РІЗНИХ ТИПІВ



ПЛАНШЕТ ГРАВЦЯ



- Структура раунду.** Порядок дій у кожному раунді.
- Дії гравця.** Дії, доступні гравцю під час його ходу.
- Лідер групи.** Сюди кладуть карту лідера групи горілиць.
- Таємна ціль.** Сюди кладуть карту таємної цілі долілиць.
- Послідовники.** Місце для ваших уцілілих.
- Невикористані кубики дій.** Кинувши кубики дій, покладіть їх сюди.
- Використані кубики дій.** Використовуючи кубики, переміщуйте їх сюди.

КАРТИ КРИЗ



1. **Назва.** Це назва кризи.
2. **Запобігання кризі.** Тут вказані типи предметів, які гравці мають пожертвувати, щоб запобігти кризі.
3. **Ефект.** Негативний ефект, який активують, якщо не вдасться запобігти кризі.
4. **Додатково.** Гравці також можуть пожертвувати вказані предмети (додатково до тих, що необхідні для запобігання кризі), щоб отримати вказаний ефект.

КАРТИ ПЕРЕХРЕСТЬ



1. **Назва.** Це назва перехрестя.
2. **Активация.** Умова активації карти — подія, виділена грубим курсивом.
3. **Варіанти.** Варіанти, які можна вибрати під час активації карти.
Примітка. Деякі з карт перехресть розраховані на дорослих гравців і можуть містити нецензурну лексику, порушувати теми сексу, самогубства, вживання алкоголю тощо. На таких картах ви знайдете позначку (!!). За бажанням можете вилучити ці карти перед початком гри.

ДОДАТКОВІ КОМПОНЕНТИ



Жетон першого гравця.

Цей жетон визначає першого гравця. Перший гравець першим у раунді виконує хід, а також визначає результати нічіїх.



Жетони барикад.

Ці жетони використовують під час барикадування входів.



Жетони безпорадних уцілілих. Уособлюють членів поселення, що надто старі чи надто юні, щоб якимось допомагати, але які однаково займають місце та хочуть їсти.



Жетони поранень. Мають дві сторони: на одній — звичайне поранення, на іншій — обмороження.



Жетони їжі. Різні ігрові ефекти можуть додавати жетони їжі в запас їжі або ж вилучати їх звідти.



Кубик ризику. Різні ігрові ефекти вимагають кинути цей кубик, щоб визначити, був уцілілий поранений, укушений чи отримав обмороження.



Жетони шуму. Їх кладуть у локації, щоб позначити поточний рівень шуму.



Жетони голоду. Їх додають у запас їжі, коли її недостатньо, щоб прогодувати поселення.



Кубики дій. Їх кидають щораунду, а тоді використовують для виконання певних дій.



Картонні фігурки уцілілих та зомбі.

Уособлюють уцілілих та зомбі на ігровому полі. Вставте їх у пластикові підставки.

ІГРОВЕ ПОЛЕ.

Ігрове поле складається з 7 локацій — поля поселення та 6 планшетів локацій.



ПОЛЕ ПОСЕЛЕННЯ

1. **Назва.**
2. **Входи.** Пронумеровані входи. Коли в поселенні з'являються зомбі, їх розміщують по одному біля кожного входу в порядку зростання номерів входів.
3. **Місця біля входів.** Комірки, на яких розміщують зомбі чи барикади.
4. **Місця вцілілих.** Комірки, на яких розміщують уцілілих.
5. **Шкала моралі.** Показує поточне значення моралі поселення. Мораль падає, коли гинуть уцілілі, коли забагато карт у стосі відходів, коли бракує їжі внаслідок активації ефектів карт криз чи перехресть.
6. **Трек раундів.** Цей трек показує, скільки раундів залишилося до кінця гри.
7. **Запас їжі.** Різні ігрові ефекти додають сюди жетони їжі.
8. **Головна ціль.** Сюди кладуть карту головної цілі.
9. **Стос відходів.** Сюди кладуть зіграні карти.
10. **Колода криз.** Сюди кладуть колоду криз.
11. **Стос запобігання кризі.** Сюди кладуть карти, які гравці пожертвували для запобігання кризі.

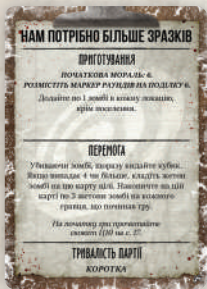
ПЛАНШЕТИ ЛОКАЦІЙ

1. **Назва.** Це назва локації.
2. **Місця вцілілих.** Комірки, на яких розміщують уцілілих.
3. **Місця біля входу.** Комірки, на яких розміщують зомбі чи барикади.
4. **Колода предметів.** З цієї колоди гравці беруть карти, коли здійснюють пошук у локації.
5. **Шум.** Комірки, на яких розміщують жетони шуму. Упродовж одного раунду на одній локації може бути щонайбільше 4 жетони шуму.
6. **Символи предметів.** Зліва направо (у порядку спадання) відображена ймовірність знайти в цій локації предмети вказаного типу.



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Покладіть **поле поселення** посередині ігрової зони та розмістіть **6 планшетів локацій** поруч із ним так, як показано, або так, як вам зручно.
2. Кожен гравець бере собі **планшет гравця**.
3. Гравці можуть спільно вибрати для гри **головну ціль** або ж взяти її навмання.



← **Примітка.** Якщо ви граєте вперше, ми радимо вибрати головну ціль «Нам потрібно більше зразків».

Покладіть карту головної цілі на відповідне місце на полі поселення та підготуйте ігрове поле відповідно до інструкцій на цій карті. Особливості

розміщення зомбі на місцях біля входів у поселення детально описані в розділі «Додавання зомбі» на с. 13.

4. Перетасуйте карти звичайних **таємних цілей** та відкладіть по 2 карти на гравця долілиць. Решту карт таємних цілей поверніть у коробку. Перетасуйте карти **таємних цілей зрадників** та додайте по 1 карті на гравця до відкладених карт звичайних таємних цілей. Решту карт таємних цілей зрадників поверніть у коробку. Перетасуйте разом усі відкладені карти й роздайте по 1 карті долілиць кожному гравцю. Решту цих карт поверніть у коробку, не дивлячись на них. Гравцям заборонено розкривати іншим свою таємну ціль.
5. Перетасуйте **карти криз** та покладіть колодою долілиць у відповідне місце на полі поселення.
6. Окремо перетасуйте **карти вцілілих, таємних цілей вигнанців і перехресть** та покладіть їх колодами долілиць поруч із полем поселення.

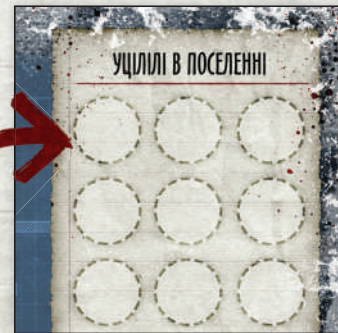
Примітка. Деякі з карт **перехресть** розраховані на дорослих гравців і можуть містити нецензурну лексику, порушувати теми сексу, самогубства, вживання алкоголю тощо. На таких картах ви знайдете таку позначку. За бажанням можете вилучити ці карти перед початком гри.



7. Перетасуйте **карти початкових предметів** та роздайте по 5 карт кожному з гравців. Решту поверніть у коробку.
8. Посортуйте **карти предметів** відповідно до їхніх локацій. Перетасуйте окремо карти кожної локації та покладіть колодами долілиць на відповідні планшети локацій.

9. Роздайте по 4 **карти вцілілих** кожному з гравців. Кожен із гравців вибирає, які 2 карти залишити собі, а інші 2 повертає в колоду. Знову перетасуйте колоду карт вцілілих.
10. Кожен із гравців призначає одного з двох вцілілих лідером своєї групи та кладе його карту на відповідне місце ліворуч свого планшета.
11. Карту другого вцілілого покладіть у зону послідовників нижче планшета гравця.
12. Розмістіть на полі поселення фігурки усіх вибраних гравцями вцілілих.

РОЗМІЩЕННЯ ВЦІЛИЛИХ У ПОСЕЛЕННІ



Фігурки вцілілих розміщують на пунктирні кола в зоні «Уцілілі в поселенні» поля поселення.

13. Покладіть решту фігурок та жетонів у межах досяжності всіх гравців.
14. Гравець, чий лідер групи має найвищий рівень впливовості, отримує жетон першого гравця та виконуватиме хід першим.

«Про кінець світу можна сказати одне: він не дасть занудьгувати. Щойно подумаєш, що звикла до «Нової нормальності», як все знову перевертається з ніг на голову. Буденних днів тепер просто не існує!»

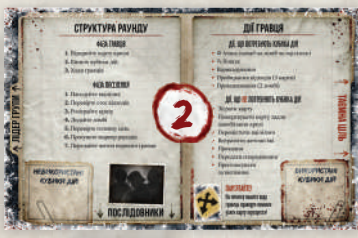
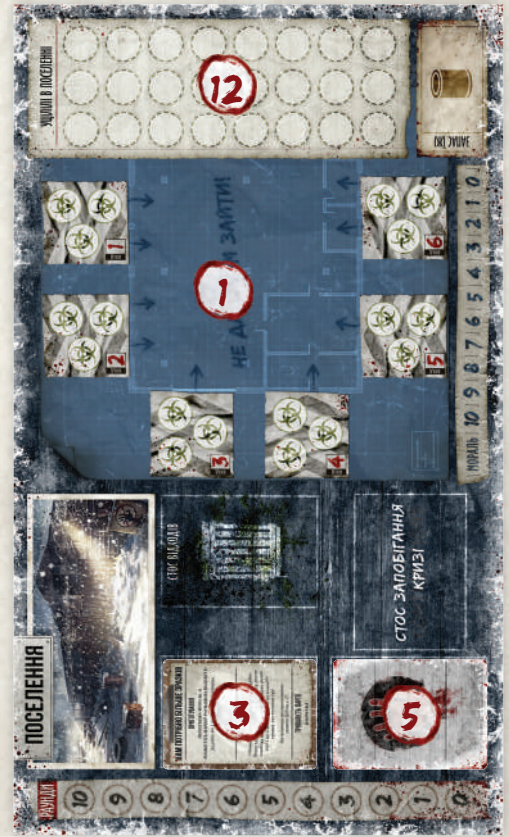
Лоретта Клей



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ УТРЬОХ



Примітка. Під час приготувань ігрового поля відповідно до вказівок на карті головної цілі використовуйте синій маркер для шкали моралі, а червоний – для треку раундів.



СТРУКТУРА РАУНДУ

Гра «Зима мерців» триває впродовж серії раундів. Кожен раунд складається з двох фаз, які розігрують у такій послідовності:

1. Фаза гравців
2. Фаза поселення

ФАЗА ГРАВЦІВ

Під час фази гравців послідовно розіграйте такі 3 етапи:

1. **Відкрийте карту кризи.** Відкрийте верхню карту з колоди криз. Якщо кризі не запобігти, то під час фази поселення активується її ефект. Гравці можуть запобігти кризі, пожертвувавши достатню кількість карт предметів вказаного типу.
2. **Киньте кубики дій.** Спершу гравці повертають у загальний запас усі свої використані та невикористані кубики дій. Тоді кожен гравець бере із запасу по 1 кубик дій та додає по 1 додатковому кубик за кожного свого вцілілого (тобто гравці починають гру з 3 кубиками дій). Гравці повинні кинути всі свої кубики дій та, зберігши випалі результати, розмістити їх у зоні невикористаних кубиків дій. Ви використовуватимете ці кубики, щоб у свій хід виконувати певні дії. Хоча ви й отримуєте по 1 кубик дій за кожного вцілілого, ці кубики не прив'язані до конкретних уцілілих, а належать усій групі вцілілих. Ви можете використати декілька кубиків для виконання кількох дій одним і тим самим уцілілим.
3. **Ходи гравців.** Під час цього етапу кожен гравець, починаючи з першого гравця, виконує свій хід. На початку ходу активного гравця його сусід праворуч бере карту перехрестя. Ефект перехрестя застосовують до активного гравця, якщо в будь-який момент його ходу будуть виконані умови активації карти перехрестя. У свій хід гравець може виконати декілька дій. Після того, як гравець виконає усі бажані дії (або більше не зможе виконувати їх), хід переходить до гравця ліворуч. Так триватиме, доки всі гравці не виконають свої ходи. Після цього фаза гравців завершується і починається фаза поселення.

ДІЇ ГРАВЦЯ

Для виконання деяких дій необхідно витратити кубик дій, тоді як інші можна виконувати без кубика. Щоб витратити кубик дій, перемістіть його із зони невикористаних кубиків дій у зону використаних. Деякі дії потребують кубика із певним значенням на ньому (викинутим під час етапу кидка кубиків дій).



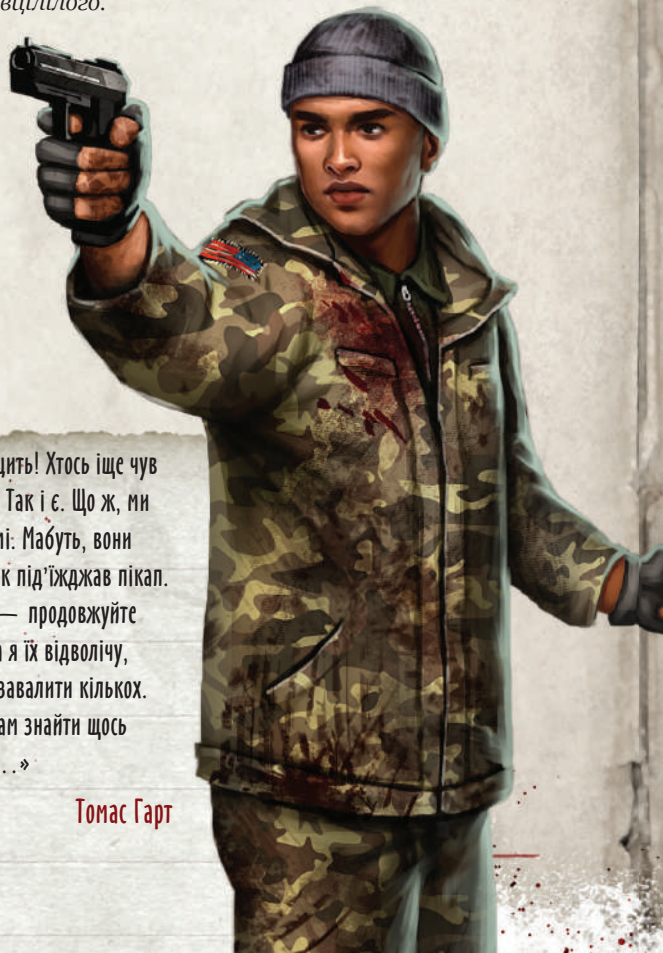
Дії, що потребують кубика дій

- **Атака.** Щоб здійснити атаку, гравець має вибрати нападника — одного зі своїх уцілілих — та витратити кубик дій зі значенням рівним або вищим за силу атаки цього вцілілого. Потім гравець вибирає ціль атаки. Це має бути зомбі чи інший уцілілий, що перебуває у локації з нападником.

Якщо ціль — зомбі, то його вбито. Приберіть фігурку вбитого зомбі з ігрового поля, а тоді киньте кубик ризику, щоб перевірити, чи цей зомбі встиг поранити або вкусити вцілілого (див. розділ «Кубик ризику» на с. 11). Див. приклад «Напад на зомбі» на с. 9.

Якщо ціль — уцілілий, киньте витрачений кубик дій. Якщо результат рівний чи менший за силу атаки цілі, покладіть на карту атакованого вцілілого жетон поранення та візьміть випадкову карту з руки гравця, який керує цим уцілілим. Див. приклад «Напад на вцілілого» на с. 9.

Примітка. Не кидайте кубик ризику, коли атакуєте іншого вцілілого.



«Ану всі цить! Хтось іще чув це? Тихо! Так і є. Що ж, ми тут не самі. Мабуть, вони почули, як під'їжджав пікап. Ви двоє — продовжуйте шукати, а я їх відволічу, спробую завалити кількох. І ліпше вам знайти щось вартісне...»

Томас Гарт

ПРИКЛАД: НАПАД НА ЗОМБІ



1. У групі вцілілих першого гравця є Ешлі Росс. Ешлі перебуває в школі, і перший гравець вирішує атакувати нею зомбі, який теж перебуває у цій локації.
2. Сила атаки Ешлі – 2+. Щоб виконати дію атаки, перший гравець повинен витратити кубик зі значенням рівним або вищим за силу атаки Ешлі, тож він вибирає кубик дії зі значенням «4».
3. Ешлі атакує і вбиває зомбі. Фігурку вбитого зомбі прибирають із локації. Позаяк ціллю був зомбі, перший гравець тепер повинен кинути кубик ризику, щоб перевірити, чи з Ешлі все гаразд.
4. Перший гравець кидає кубик ризику і на ньому випадає поранення. Перший гравець кладе 1 жетон поранення на карту Ешлі.

ПРИКЛАД: НАПАД НА ВЦІЛИЛОГО



1. Ешлі Росс перебуває в школі й перший гравець вирішує атакувати нею Майка Чо з групи вцілілих другого гравця.
2. Сила атаки Ешлі – 2+. Щоб виконати дію атаки, перший гравець повинен витратити кубик зі значенням рівним або вищим за силу атаки Ешлі, тож він вибирає кубик дії зі значенням «3».
3. Ешлі атакує, а перший гравець кидає витрачений кубик дії. Щоб поранити вцілілого, потрібно викинути значення менше або рівне його силі. Випадає «1», а сила атаки Майка – 2+, тож Ешлі вдається його поранити.
4. Другий гравець кладе 1 жетон поранення на карту Майка Чо, а перший гравець бере випадкову карту з руки другого гравця. Перший гравець НЕ кидає кубик ризику (його не кидають під час нападу на вцілілих).

Упродовж одного ходу гравець може здійснити одним уцілілим кілька атак. Для кожної атаки необхідно витратити кубик дії зі значенням рівним або вищим за силу атаки цього вцілілого. Гравець не може атакувати безпорадних уцілілих чи вцілілих зі своєї групи.

• **Пошук.** Гравець може здійснювати пошук у будь-якій локації, крім поселення. Для цього необхідно вибрати свого вцілілого та витратити кубик дії зі значенням рівним або вищим за навичку пошуку цього вцілілого. Після цього гравець бере 1 карту з колоди предметів локації, в якій перебуває вцілілий, та дивиться на неї, проте ще не додає собі на руку.

Далі він може:

- додати цю карту собі на руку, або
- пошуміти, поклавши жетон шуму на вільну комірку для жетона шуму в цій локації, щоб узяти ще одну карту предмета й подивитися на неї. Гравець може брати додаткові карти, доки є вільні комірки для жетонів шуму.

Коли гравець вирішує зупинитись (або коли не залишилось вільних комірок для жетонів шуму), він повинен залишити собі одну з узятих карт, додавши її собі на руку, а решту покласти під низ колоди предметів локації.

ПРИКЛАД: ПОШУК У ЛОКАЦІЇ



1. У групі вцілілих гравця є Форест Плам. Форест перебуває на АЗС. Гравець вирішує здійснити ним пошук, сподіваючись знайти карту палива.
2. Навичка пошуку Фореста – 5+. Щоб здійснити пошук, гравець повинен витратити кубик дії зі значенням рівним чи вищим за навичку пошуку Фореста. Гравець вирішує витратити кубик дії зі значенням «5».
3. Гравець бере верхню карту з колоди предметів АЗС. На жаль, це не паливо, а запальничка.
4. У надії все ж таки знайти паливо, гравець продовжує пошук, спричиняючи шум. Він кладе жетон шуму на вільну комірку для жетона шуму на карті АЗС, а тоді бере ще одну карту з колоди предметів АЗС. Це паливо! Гравець зупиняє пошук, додає карту палива собі на руку, а карту запальнички кладе під низ колоди предметів АЗС.

Упродовж одного ходу гравець може кілька разів здійснювати пошук одним уцілілим. Для кожного пошуку необхідно витратити кубик дії зі значенням рівним чи більшим навичці пошуку цього вцілілого. Див. приклад «Пошук у локації» ліворуч.

- **Барикадування.** Для виконання дії барикадування гравець вибирає свого вцілілого, витрачає кубик дії із будь-яким значенням і кладе жетон барикади на будь-яку вільну комірку біля входу в ту локацію, де перебуває цей уцілілий.
- **Прибирання відходів.** Гравець може виконати дію прибирання відходів, якщо хоча б 1 його вцілілий перебуває в поселенні. Для цього гравець витрачає кубик дії із будь-яким значенням і вилучає з гри 3 верхні карти зі стосу відходів.
- **Приманювання.** Для виконання дії приманювання гравець вибирає свого вцілілого, витрачає кубик дії із будь-яким значенням і переміщує 2 зомбі з будь-якої локації на будь-які вільні комірки біля входу в ту локацію, де перебуває цей уцілілий.
- **Уміння вцілілого.** Деякі вміння вцілілих вимагають витратити кубик дії. Такі вміння містять вказівку числа біля тексту вміння. Щоб використання таке вміння, потрібно витратити кубик дії зі значенням рівним або більшим за вказане число. Упродовж одного ходу гравець може кілька разів використати вміння одного вцілілого, якщо в тексті вміння не вказано інакше. Для кожного використання вміння необхідно витратити по кубиків дії.

Дії, що не потребують кубика дії



- **Зіграти карту.** Упродовж одного ходу гравець може грати карти з руки скільки завгодно разів. Щоб зіграти карту, покладіть її в стос відходів. Щоб зіграти карту предмета з вказівкою «Подія», не кладіть її у стос відходів, а натомість вилучіть з гри.

Нагадування. Під час етапу перевірки відходів поселення втратить по 1 моралі за кожні 10 карт у стосі відходів.

Кarti спорядження не кладуть у стос відходів. Натомість гравець споряджає такою картою будь-якого зі своїх уцілілих, розміщуючи карту спорядження поруч із картою цього вцілілого. Тепер уцілілий може застосовувати ефект, вказаний на цій карті. Ви не можете «зняти» цей предмет зі свого вцілілого, але можете пожертвувавши його задля запобігання кризи чи передати іншому вцілілому. Якщо вцілілий помирає в поселенні, то гравець, який ним керував, повертає собі на руку все спорядження загиблого. Якщо вцілілий помирає в будь-якій іншій локації, то карти його спорядження загасовують у колоду предметів поточної локації.

- **Пожертвувати карту для запобігання кризі.** Гравець може скинути 1 чи більше карт з руки та/або зі спорядження своїх уцілілих у стос запобігання кризі. Скинуті з руки карти кладуть долілиць, щоб інші гравці їх не бачили. Карти з символом, що відповідає умовам поточної карти кризи, допомагають запобігти їй. Карти з іншими символами збільшують ймовірність її настання.

***Примітка.** Деякі карти їжі додають декілька жетонів їжі у запас їжі, коли їх розігрують. Однак таку карту все одно вважатимуть однією картою, коли її жертвують для запобігання кризі.*

- **Перемістити вцілілого.** Гравець може перемістити кожного зі своїх уцілілих один раз за хід. Уцілілого можна перемістити в будь-яку локацію, де є вільні комірки для вцілілих. Після кожного переміщення вцілілого гравець повинен кинути кубик ризику.

***Примітка.** Якщо результатом кидка став укус, то зараження поширюється на вцілілого в тій локації, куди було здійснено переміщення.*

- **Витратити жетони їжі.** Гравець може витратити 1 чи кілька жетонів їжі, скинувши їх із запасу їжі на полі поселення. Після цього гравець може збільшити значення будь-якого свого невикористаного кубика дій на 1 за кожен витрачений жетон їжі.



- **Прохання.** Під час свого ходу гравець може попросити в інших гравців 1 чи кілька карт предметів. Інші гравці за бажанням можуть віддати такі карти зі своєї руки. У такому разі ці карти потрібно відкрити та негайно зіграти. Ці карти не можна жертвувати на вирішення кризи.
- **Передати спорядження.** Під час свого ходу гравець може передати споряджений предмет одного свого вцілілого іншому, якщо вони перебувають в одній локації. Негайно спорядить цим предметом нового власника.

***Примітка.** Деякі предмети спорядження мають ефекти, які можна активувати лише раз за раунд. Якщо такий предмет передали після застосування, то новий власник не може застосувати його ще раз у поточному раунді.*

- **Проголосувати за вигнання.** У свій хід гравець один раз може вибрати іншого гравця та ініціювати голосування щодо його вигнання. Усі гравці зобов'язані негайно проголосувати «за» (підняти великий палець догори) чи «проти» (опустити великий палець донизу) вигнання. Гравець не може ініціювати голосування за вигнання самого себе. Пам'ятайте, що у разі нічийого результату голосування визначатиме перший гравець (див. розділ «Вигнання» на с. 14).

КУБИК РИЗИКУ

Після переміщення вцілілого у нову локацію чи після вбивства зомбі гравець зобов'язаний негайно кинути кубик ризику та застосувати випалий результат до цього вцілілого.



Ефекти



Пуста грань. Без ефекту.



Поранення. Уцілілий отримує 1 жетон поранення.



Обмороження. Уцілілий отримує 1 жетон обмороження. Обмороження вважають пораненням. На початку кожного вашого ходу всі ваші вцілілі, які мають 1 чи більше жетонів обмороження, отримують по 1 жетону поранення.



Укус. Уцілілий гине й зараження поширюється.

Поширення зараження

Коли на кубіку ризику випадає укус, і вцілілий гине від цього укусу, то зараження поширюється на вцілілого з найменшим рівнем впливовості у поточній локації. Щоразу під час поширення зараження гравець, який керує вцілілим, на якого поширюється зараження, має вибрати одне:

- **Варіант 1:** убити зараженого вцілілого. Зараження не поширюється далі.
- **Варіант 2:** кинути кубик ризику. Якщо випадає пуста грань, заражений уцілілий виживає й зараження перестає поширюватися. За будь-якого іншого результату заражений уцілілий гине й зараження поширюється знову. Воно продовжуватиме поширюватися, доки гравець не вибере варіант 1, або не викине пусту грань, вибравши варіант 2, або доки в поточній локації не залишиться вцілілих.

***Пам'ятайте:** щоразу коли гине вцілілий, поселення втрачає 1 мораль.*

«Гав-гав!»
(Переклад: «Його не назвеш справжнім героєм, але як на людину він був хорошим хлопцем. Я сумуватиму за ним».)

Спаркі



КАРТИ ПЕРЕХРЕСТЬ

На початку ходу активного гравця його сусід праворуч бере карту перехрестя. Він тримає її в таємниці й відкриває, лише якщо будуть виконані умови активації цієї карти. Текст на карті застосовують до активного гравця. Якщо в будь-який момент його ходу будуть виконані умови активації карти, гравець, що взяв її, уголос зачитує весь текст карти. Більшість карт перехресть містять 2 варіанти на вибір — слід зачитати обидва варіанти. Тоді активний гравець повинен вибрати один із них. негайно активуйте ефект вибраного варіанта, а карту перехрестя вилучіть із гри. Якщо умови активації карти не виконані, покладіть її під низ колоди перехресть. Якщо гравець не може виконати умови одного із варіантів на карті перехрестя, він повинен вибрати інший.

Примітка. Умовою активації деяких карт перехресть є виконання гравцем певної дії. У такому разі карту перехрестя активують після того, як цю дію буде завершено.

Примітка. Ефекти деяких карт перехресть вимагають пошуку певної карти в колоді. Знайшовши потрібну карту, перетасуйте колоду.



ПРИКЛАД: РОЗІГРАШ КРИЗИ

1. Під час гри втрьох гравці відкрили карту кризи «Нестача палива». Серед гравців немає вигнанця, тож щоб запобігти цій кризі необхідно пожертвувати принаймні 3 карти з символом палива.

2. Гравці пожертвували 4 карти у стос запобігання кризі. Карти перетасували й відкрили. На трьох із них справді є потрібний символ палива, і цього було б достатньо, якби на четвертій карті не було символу зброї.

Символу зброї немає в умовах запобігання кризі, тому він скасовує 1 символ палива. У результаті враховують тільки 2 карти з символами палива, що менше, ніж кількість гравців-невигнанців. Гравцям не вдалося запобігти кризі.



ФАЗА КОЛОНІЇ

Під час фази колонії послідовно виконайте такі 7 кроків:

1. **Нагодуйте вцілілих.** Скиньте із запасу їжі у загальний запас по 1 жетону їжі за кожних 2 уцілілих в поселенні (з округленням до більшого). Пам'ятайте, що безпорадних уцілілих теж враховують під час цього кроку.

Примітка: Не враховуйте вцілілих, які перебувають поза поселенням. Вони забезпечують себе їжею самотужки.

Якщо їжі бракує, виконайте послідовно такі кроки:

- Не скидайте жодних жетонів їжі.
- Додайте у запас їжі 1 жетон голоду.
- Поселення втрачає 1 мораль за кожен жетон голоду в запасі їжі.

2. **Перевірте стос відходів.** Порахуйте карти в стосі відходів. За кожні 10 карт (з округленням до меншого) поселення втрачає 1 мораль.

3. **Розіграйте кризу.** Перетасуйте карти, пожертвовані гравцями для запобігання кризі. Відкрийте їх по одній. Порахуйте карти, які мають символ, вказаний в умовах запобігання кризі. Від цього значення відніміть по 1 за кожну карту, що містить інший символ. Якщо після відкриття всіх карт загальне значення менше за кількість гравців-невигнанців, настає криза — негайно активуйте її ефект. Якщо загальне значення дорівнює чи перевищує кількість гравців-невигнанців, то кризі вдалося запобігти. Крім того, якщо загальне значення перевищує необхідне на 2 чи більше, поселення здобуває 1 мораль. Після розіграшу кризи вилучіть усі пожертвовані карти з гри. Див. приклад «Розіграш кризи» ліворуч.

4. **Додайте зомбі.** Додайте в поселення по 1 зомбі за кожних 2 присутніх у ньому вцілілих (включно з безпорадними) з округленням до більшого. У кожну іншу локацію додайте по 1 зомбі за кожного присутнього там уцілілого. По одному скиньте усі жетони шуму з усіх локацій, кидаючи кубик дій за кожен скинутий жетон. Якщо випадає «3» або менше, додайте зомбі у локацію, з якої щойно скинули жетон шуму. Докладніше роз'яснення див. у розділі «Додавання зомбі» на наступній сторінці.

5. **Перевірте головну ціль.** Перевірте, чи вдалося виконати умови головної цілі. Якщо гравці досягли головної цілі, гра завершується.

6. **Перемістіть маркер раундів на треку раундів.** Просуньте маркер раундів на 1 поділку вниз треком раундів. Якщо маркер досягнув поділки 0, гра завершується.

7. **Передайте жетон першого гравця.** Перший гравець передає жетон першого гравця сусіду праворуч. Новий раунд починають з етапу відкриття кризи фази гравців.

ДОДАВАННЯ ЗОМБІ

Зомбі завжди слід додавати по одному, доки не додасте необхідну кількість.

Додаючи зомбі в поселення, завжди розміщуйте першого зомбі у будь-якій вільній комірці біля входу 1, другого зомбі — у будь-якій вільній комірці біля входу 2, третього зомбі — у будь-якій вільній комірці біля входу 3 і т. д., доки не розмістите потрібну кількість зомбі. Додаючи сьомого зомбі, розмістіть його у будь-якій вільній комірці біля входу 1, восьмого зомбі — у будь-якій вільній комірці біля входу 2 і т. д. Якщо біля входу, де потрібно розмістити зомбі, немає вільних комірок, але є жетон барикади, то барикаду знищено — приберіть її з комірки, але не розміщуйте туди цього зомбі. Якщо вам потрібно розмістити зомбі біля входу, а там немає вільних комірок і немає барикад, то не розміщуйте його, натомість зомбі прориваються всередину: вбийте в поселенні вцілілого з найменшим рівнем впливовості. Якщо в поселенні є лише безпорадні вцілілі, убийте одного з них. Якщо в поселенні немає вцілілих, то нічого не відбувається. Щоразу коли гине вцілілий, зокрема безпорадний уцілілий, поселення втрачає 1 мораль.

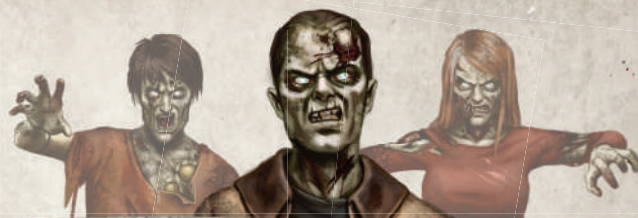
Додавайте зомбі в інші локації за цими ж правилами, однак зверніть увагу, що локації мають лише по одному входу, тож усіх зомбі слід розміщувати у вільних комірках біля нього. Див. приклад «Додавання зомбі» праворуч.



У рідкісних випадках, коли потрібно додати зомбі, а фігурки в запасі вичерпалися, використовуйте натомість жетони зомбі.

УБИВСТВО ЗОМБІ

Унаслідок націленої на них атаки зомбі завжди гинуть. Убивши зомбі атакою вцілілого чи ефектом карти, гравець повинен кинути кубик ризику, щоб перевірити стан свого вцілілого. Атакуючи зомбі в поселенні, ви можете вибрати зомбі біля будь-якого входу. Усіх вбитих чи прибраних з поля іншим способом зомбі повертайте назад у загальний запас.



ПРИКЛАД: ДОДАВАННЯ ЗОМБІ



1. Під час кроку додавання зомбі в поселенні перебуває 14 уцілілих, тож біля входів поселення потрібно розмістити 7 зомбі. Першого розміщують у вільній комірці біля входу 1.
2. Другого зомбі розміщують у вільній комірці біля входу 2.
3. Третього зомбі потрібно розмістити біля входу 3, але там немає вільних комірок і немає барикад, тому зомбі прориваються всередину. Відповідно третього зомбі не розміщують, натомість гине вцілілий з найменшим рівнем впливовості в поселенні.
4. Четвертого зомбі розміщують у вільній комірці біля входу 4.
5. П'ятого — у вільній комірці біля входу 5.
6. Шостого — у вільній комірці біля входу 6.
7. Сьомого й останнього зомбі розміщують у вільній комірці біля входу 1.

ДОДАВАННЯ ВЦІЛІЛИХ

Деякі ігрові ефекти дозволяють гравцю додати нового вцілілого до групи своїх послідовників. Щоб додати нового вцілілого, розмістіть його фігурку в зоні «Уцілілі в поселенні» поля поселення. Гравець, що додав нового вцілілого, може використати його у свій поточний хід, але не отримує й не кидає за нього додатковий кубик дій аж до наступного етапу кидка кубиків дій фази гравців. Якщо в поселенні немає вільних місць, гравці не можуть активувувати карти перехресть, які додають уцілілих (включно з безпорадними вцілілими), чи грати карти предметів, що додають уцілілих.

ЗАГИБЕЛЬ УЦІЛІЛИХ

Уцілілий гине, коли:

- зомбі прориваються у локацію.
- має 3 чи більше жетонів поранень.
- зазнає укусу зомбі.
- активується відповідний ефект певних карт.

Коли вцілілий гине, приберіть його фігурку з ігрового поля, а його карту вилучіть з гри, тоді поселення втрачає 1 мораль. Якщо у вцілілого було спорядження і він перебував у поселенні, то гравець, який керував цим уцілілим, повертає спорядження собі на руку. Якщо вцілілий перебував у будь-якій іншій локації, то карти його спорядження затасовують у колоду карт предметів цієї локації.

Якщо лідер групи загинув (чи був вилучений з гри іншим способом), гравець повинен вибрати нового лідера з-поміж своїх послідовників.

Якщо загинув (чи був вилучений з гри іншим способом), останній уцілілий з групи гравця, то цей гравець негайно вилучає з гри усі карти, які має на руці, а тоді бере нову карту вцілілого, робить його своїм новим лідером групи й розміщує його фігурку на полі поселення.

Якщо загинув безпорадний уцілілий (внаслідок ефекту карти чи прориву зомбі, коли в локації залишились тільки безпорадні вцілілі), то скиньте його жетон у запас; поселення втрачає 1 мораль.

Примітка. Деякі ефекти карт вилучають уцілілих з гри. Це не вважають загибеллю вцілілого. У такому разі поселення не втрачає мораль, якщо в тексті карти не вказано інакше.

ВИГНАННЯ

Якщо гравці проголосували за вигнання гравця, він має негайно взяти карту таємної цілі вигнанця. Така карта змінює його таємну ціль. Гравець-вигнанець має перемістити всіх своїх уцілілих з поселення в інші локації на свій вибір. Ці переміщення виконують за звичайними правилами, але їх не враховують у ліміт 1 переміщення на вцілілого за хід гравця. До гравця-вигнанця застосовують нові правила:



- Він не може жертвувати карти для запобігання кризи.
- Він не додає жетони безпорадних уцілілих у поселення, коли отримує вказівку це зробити.
- Коли він додає нового вцілілого, то розміщує його не в поселенні, а в будь-якій іншій локації на свій вибір.
- Він не може витратити жетони їжі для збільшення значення кубиків дій. Натомість він може грати карти їжі, щоб збільшувати значення кубика дій на 1 за кожну зіграну карту їжі.
- Він не бере участі у голосуваннях.
- Поселення не втрачає мораль, коли гинуть уцілілі гравця-вигнанця.
- Коли він грає карту, то вилучає її з гри, а не кладе у стос відходів.

Важлива примітка. Якщо в будь-який момент гри серед вигнанців опиняється 2 гравців, які не мали таємної цілі зрадника, мораль негайно опускається до 0.

ПЕРЕМОГА ТА ПОРАЗКА

Коли з будь-якої причини гра завершується, гравці перевіряють свої таємні цілі. Якщо гравець досяг своєї таємної цілі, він перемагає. Інакше він програє. Переможців може бути декілька, або й жодного, якщо нікому з гравців не вдалося досягти своєї таємної цілі на момент закінчення гри.

Гра завершується, коли справджується принаймні одна з умов:

- Мораль опускається до 0. Не здійснюйте перевірку досягнення головної цілі.
- Маркер раундів на треку раундів досягає поділки 0. Не здійснюйте перевірку досягнення головної цілі.
- Гравцям вдалося досягнути головної цілі.

ГОЛОСУВАННЯ

Коли гравець ініціює голосування чи його зумовлює карта перехрестя, гравці повинні проголосувати піднятим угору чи опущеним униз великим пальцем. Гравці можуть кілька хвилин подумати перед тим, як голосувати. Коли всі гравці будуть готові, порахуйте вголос від 3 до 0. На «0» всі гравці водночас повинні проголосувати.

ТЕКСТ КАРТ

Якщо текст карти суперечить книзі правил, дотримуйтеся вказівок тексту карти. Якщо вам здається, що 2 ігрові ефекти можуть бути зіграні водночас, перший гравець визначає, в якому порядку їх розіграти. Якщо ефект уже почали розігрувати, то його не можна перервати, зігравши карту предмета.

Приклад: *Карту ліків не можна зіграти, щоб запобігти отриманню жетона поранення. Її можна зіграти лише після того, як уцілілий зазнає поранення. Тобто якщо вцілілий повинен зазнати третього поранення, його не вдасться врятувати завдяки карті ліків, адже він загине раніше.*

КИДОК КУБИКА

Текст багатьох карт вимагає кидка кубика для визначення результату. У такому разі візьміть кубик дій із загального запасу та киньте його. Після визначення результату і застосування відповідного ефекту карти поверніть кубик у загальний запас.

РОЛІ, ТАЄМНІ ЦІЛІ ТА БАЛАНС ГРИ

У грі «Зима мерців» кожен гравець грає роль уцілілого після зомбі-апокаліпсису. Цей уцілілий є лідером групи вцілілих-однодумців, яка своєю чергою є частиною поселення вцілілих, що разом намагаються пережити сувору зиму в занепадому місті. Кожен гравець починає гру з таємною ціллю. Ця ціль відображає внутрішні цінності чи таємні прагнення лідера групи та його послідовників. Більшість уцілілих хочуть, щоб поселення процвітало і розвивалось, але деякі з них мають інші, більш особистісні або й егоїстичні прагнення. Таємні цілі зрадників дістаються тим уцілілим, яких не хвилює добробут поселення. Гравці-вигнанці отримують нові таємні цілі, які відображають реакцію групи вцілілих на вигнання з поселення. Деякі з таємних цілей можуть бути складнішими, ніж інші.

РЕЖИМИ ГРИ

КООПЕРАТИВНИЙ РЕЖИМ

За бажанням ви можете вибрати кооперативний режим гри. Для цього використовуйте ускладнений варіант карти головної цілі та не роздавайте гравцям таємні цілі. У цьому режимі всі гравці мають єдину мету — досягти головної цілі. Гравці не можуть ініціювати голосування за вигнання. Під час приготувань до гри вилучіть усі карти з таким символом у нижньому правому куті.



Кarti з таким символом не використовують у кооперативному режимі

ГРА ВДВОХ

Дотримуйтеся правил кооперативного режиму. Під час приготувань до гри кожен гравець отримує 7 карт початкових предметів (а не 5) та бере 4 уцілілих, з яких залишає 3 (а не 2).

РЕЖИМ ЗІ ЗРАДНИКОМ

Під час приготувань до гри ви можете відкласти лише по 1 карті звичайних таємних цілей на гравця (а не 2 як зазвичай). Це збільшить шанс появи зрадника.

УСКЛАДНЕНА ГРА

Грайте як зазвичай, однак замість звичайного варіанта головної цілі виберіть ускладнений. Це справжній виклик!



Ускладнений варіант цілі

ГРА НА ВИБУВАННЯ

Грайте як зазвичай, однак якщо останній уцілілий гравця гине (чи його вилучають з гри іншим способом), цей гравець не бере нового вцілілого. Натомість він вилучає з гри всі карти, які мав на руці, і вибуває.

«Ви всі ідіоти. Навіть гірше, ви — мертві ідіоти. Так, я чув ці байки — кожен із нас це ланка в ланцюгу й тому подібне. Але щоб ланцюг порвався, достатньо всього однієї слабкої ланки. Тож щастя вам. Можете й далі водити свої хороводи навколо багаття, тримаючись за руки, але щойно доручите не тій людині не те завдання — будете їсти одне одного, як решта цієї погані за стінами».

Сива Борода



СЮЖЕТИ ГОЛОВНИХ ЦІЛЕЙ

ЦО1 — X ТИЖНІВ ТЕМРЯВИ

30 січня

Це місце таке ж мертво, як і ті, хто полюють на нас. Створивши тут поселення, ми гадали, що місто роками забезпечуватиме нас усім необхідним. Але ми хибно оцінили потенціал цього міста. Я можу лише припустити, що тут уже побували інші вцілілі, адже ресурсів, на які ми так розраховували, — як кіт наплакав. Консерви, набої, паливо... усіх необхідних нам речей тут обмаль. Треба рухатися далі, але зараз надто холодно, тож ми чекаємо й молимося, щоб хуртовина вщухла й ми могли рушити на пошуки чогось ліпшого... Здається, щоразу, коли я вже ладен накласти на себе руки, трапляється чергова криза, і раптом я борюся так, ніби життя — це єдине, що має значення.

ЦО2 — Убийте їх!

15 січня

Спершу я відмовлялася в це вірити, але тепер усі сумніви розвіялись. Доба минула, а Мел так і не піднявся. Так, він помер від укусів, і це були жажливі укуси, повірте! Але зараз важливо те, що після смерті він не ожив. Радісне завзяття поширюється поселенням, немов лісова пожежа. Ми вже не раз запитували себе, чому останнім часом живих мерців було все менше й менше. Невже наші найбожевільніші сподівання стали реальністю? Невже та невідома сила, що оживляла мертвих, нарешті щезла? Якщо це так, то у нас є майбутнє. Якщо нам вдасться знищити мерців, які ще бродять містом та швendraють біля наших стін, то, можливо, ми проведемо решту свого життя у мирі. Нарешті! Я не боюся смерті в бою, але я не хочу після смерті стати тією поганню, з якою так затято боролася.

ЦО3 — ВАКЦИНА

20 грудня

Я досі сиджу оніміла від шоку. Невже відповідь справді може бути такою простою? Невже наш вид опинився на межі вимирання через мутацію одного з найпростіших та найстаріших вірусів? Якщо боги існують, вони, безперечно, зараз сміються з нас. Або сміялися щоразу, коли я забувала помити руки. Але що далі? Мені потрібна краща лабораторія. І припаси. Треба згуртувати інших та переконати їх принести мені все, що вони зможуть знайти. Як мінімум я забезпечу нам імунітет, але гадаю, що зможу повністю викоринити цю чуму одним нещадним ударом.

Я згадую те літо, коли, п'яна від юності та кохання, думала залишатися в Італії, пославши до дідька закінчення медичного факультету. Тільки подумайте: якби не зрада того італійця, я б зараз не змогла знешкодити найбільшу катастрофу в історії людства!

ЦО4 — ДІМ, МИЛИЙ ДІМ

5 лютого

Уся наша важка праця не минула марно. Ще вчора це був лише табір біженців, а сьогодні — уже повноцінне місто. Коли вцілілі вживають це слово, у їхньому голосі більше немає гіркої іронії, а це багато про що свідчить. Єдина проблема полягає в тому, що здійснений гамір привабив цілу армію мерців. Щодня під нашими стінами з'являються нові й нові зомбі. Вони бродять містом і чекають, поки жива закуска не вигулькне в полі зору. Треба придумати, як знищити цей натовп мерців, посилити наш захист та зрештою припинити приваблювати нових. Звісно, нам доведеться мати справу з поодинокими зомбі до кінця своїх днів, але це можна буде вважати прийнятним дозвіллям, якщо здолаємо ту орду, що рветься сюди зараз.

ЦО5 — ПОШУКОВА ГРУПА

13 листопада

Зима настане раніше, ніж ми це помітимо, і ліпше нам забратись звідси до того часу. Схоже, наші попередники не встигли ретельно обшукати місто — мабуть, їм добряче дісталося. Ми станемо тут табором, зачаймося і поглянемо, що вдасться відшукати. Потрібно рухатися швидко, і не лише через погоду. Мерці відчували нашу присутність, бо з кожним днем їх з'являється все більше. Якщо ми втрачимо людей чи ресурси в боротьбі з цими виродками, то весь цей рейд буде марним. Наша головна мета — пошук палива, але особисто я сподіваюся знайти ще трохи ліків. Якщо я найближчим часом не оброблю цей укус, хтось точно його помітить. Через запалення рани з'явилася легка гарячка, та ще й постійно кидає в піт. Мені потрібні якісь антибіотики абощо. Певен, вони допоможуть. Я нізащо не вріжу дуба, як решта тих невдах. Нізащо.

Ц06 — ЧАС ПОЗБУТИСЯ ЗАЙВОГО

21 лютого

Тепер або ми, або вони. Я не в захваті, що дійшло до цього. Справді. Але наш вид не виживе, якщо ми не будемо ухвалювати складні й гіркі рішення. Зрештою, завжди виживають сильніші, а не дармоїди. Чому хтось повинен виконувати всю важку роботу й постійно наражатися на небезпеку, тоді як ці ледарі лише їдять нашу їжу та нарікають на незручності. До дідька їх! Коли настане час рухатися далі, ми залишимо позаду цих нікчем, які вважають, що кожне рішення треба ухвалювати голосуванням. Покинемо скиглів, які не розуміють переваги меритократії. Звісно ж, вона їм не подобається — їм нічого не подобається. Я досі дивуюсь, як ми так довго їх терпіли. Впевнений, що решта зі мною погодиться. Усе, що потрібно — діяти швидко, коли випаде слушна нагода.

Ц07 — ЗАПАСИ НА ЗИМУ

16 грудня

Сьогодні вранці я стояла на вартовій вежі (не віриться, що вона досі тримається купи) й оглядала місто. Якщо уявити, що вулицями не вештаються мерці, то воно здається доволі милим. Землею стелився серпанок, схожий на примар, а легені наповнювало свіже морозне повітря. Я не хочу покидати це місце. Зима буде важкою, але я вже мрію про весну і про те, що вона нам принесе. Хтось скаже, що це дурниця — чекати весни, коли все навколо, здається, згасає й помирає. Але весна для мене завжди символізувала новий початок. Настав час закачати рукави й зібрати всю їжу, яку тільки вдасться знайти. Час зводити високі стіни, які зупинять наших ворогів. Зрештою сніг розтане, й усе навколо знову зеленітиме й цвістиме. І коли це трапиться, наше поселення теж буде процвітати.

Ц08 — ЗИМА НАСТАЛА

28 листопада

Зима застала нас зі спущеними штанами, як я й попереджав! Будь-хто, хто має очі, міг побачити ознаки її наближення. Ранкова паморозь. Різкі зміни погоди. Тож це було лише питанням часу. Тепер зима вже тут, а ми встигли запасти тільки їжу. Звісно, генератори дозволять нам вижити, але без палива це просто брухт. Учора один із дітлахів запропонував поїхати в місто на пошуки припасів, і я ледве стримався, щоб не зацідити йому. Поїхати? І витратити паливо? Спробуй пройтися ніжками, разом і зігрієшся. Господи, і чому навколо завжди самі ідіоти?

Ц09 — ЗАБАГАТО РОТІВ

10 лютого

Це сьогодні День бабака? Я вже не пам'ятаю. Дивно, як голод викликає такі безглузді думки. Хіба організм не повинен економити сили замість того, щоб марнувати їх на таку маячню? Консерви закінчилися тиждень тому, а за кілька днів і крупи. Два дні тому ми зарізали останню курку і тепер харчуємося тими крихтами, які знаходимо в місті. Але цього недостатньо. Я ніколи не вважав себе злою людиною, але — Боже, змилуйся — останнім часом мене навідують темні думки. І я знаю, що не мене одного. Їжі на всіх просто не вистачить, тож не дивно, що з'являються неприємні відчуття, коли доводиться ділитися нею з тими, хто не працює на благо поселення. Це погані думки, я це знаю. Ці люди не винні в тому, що їхні вміння були корисними в іншому світі. В інший час. Наш інтелект відрізняє нас від тварин, проте важко не думати й не діяти як тварина, коли не можеш забезпечити свої базові потреби...

Ц10 — НАМ ПОТРІБНО БІЛЬШЕ ЗРАЗКІВ

25 січня

Виявляється, у поселенні може смердіти ще більше! Тепер у коморах, де колись зберігали запаси їжі, ми тримаємо трупи. Боже, я б зараз усе віддав за морквину. Самі-знаєте-хто знову розкомандувалася. Я не любив лікарів і до апокаліпсису, не люблю їх і тепер. Вона каже, що вивчення трупів допоможе їй зрозуміти, як зупинити цю заразу. Ага, звісно. Краще б зайнялася пошуком найшвидшого та найпростішого способу вчинення самогубства. Та нехай. Решта допомагають їй із щенячим завзяттям. Може, у цьому справжня цінність цього задуму? Це «дослідження» виявить те, що нам і так відомо — мерці оживають і намагаються нас з'їсти. Еврика! Просто геніальне відкриття. Проте якщо Її Королівська Величність усе ж таки винайде вакцину, я першим стану в чергу на щеплення.

СЮЖЕТИ ЦІЛЕЙ ЗРАДНИКІВ

С11 — НЕНАЖЕРА

Щоранку я стою роздягнений навпроти дзеркала і п'ю, роздивляючись своє тіло. Я помітив, що обличчя інших марніють, а ребра виступають усе більше. Вони їдять достатньо, щоб вижити, але всі живуть надголодь, і цей факт чомусь викликає у мене химерне захоплення. Щоночі я відкриваю свій таємний запас і просто розглядаю його. Іноді я з'їдаю щось із цих украдених ласощів, але, звісно ж, не можу їсти забагато, інакше всі це помітять. Я насолоджуюся думкою про те, що мій живіт повний, коли у решти він бурчить з голоду. Дивлячись у дзеркало, я лагідно погладжую свою шкіру; захоплено торкаюся частин свого тіла, таких пухленьких і здорових на вигляд. Насолоджуюся своїм жирком на талії та невеличким черевцем. Це така розкіш! Мене охоплює приємне тремтіння від думки про те, що я досяг цього коштом сусідів. У мене є, а в них — нема. Мабуть, це химерне відчуття — зловтіха.

С12 — УТИКАЧ

Любі друзі.

Якщо ви досі не помітили, що я зник, тепер ви це знаєте напевне. Словами не описати, як мені шкода кидати вас. Сподіваюся, колись ви мені пробачите. Хотів би я сказати, що керувався якимись переконаннями або що, але насправді я просто боягуз. І останнім часом страх не покидав мене ні на мить. Це поселення ледве тримається купи. За останні кілька тижнів я помітив чимало вад у тому, як тут усе влаштовано, і це жахало мене. Думаю, я міг би винести це на обговорення й, можливо, допомогти знайти рішення, але я вирішив, що настав час побути наодинці. Розумієте? Нічого особистого! Я вважаю, що всі ви — чудові люди і бажаю вам тільки добра!

П. С. Щоб вибратися, мені довелося розрізати болторізом східну огорожу, тож зараз там вже може стояти черга із зомбі. Просто, щоб ви знали.

С13 — ЗАКОЛОТНИК

Насамперед я хотіла б, щоб ви поаплодували собі. Серйозно, це визначний результат. Спільною працею ви справді чимало досягли. Поселення просто ідеальне. Захисні укріплення, вдосталь їжі — усе необхідне мені й моїй команді, щоб із комфортом перечекати зомбі-апокаліпсис. А тепер, як то кажуть, «вас не виганяють, але залишитися на довше ви не можете». О, прибережіть свої похмури

погляди для когось іншого. Ви чудово дали раду цьому місцю, тож я певна, що спроможете ще раз. Ну або померете. Одне з двох. А тепер будьте чемними, шикуйтеся в чергу і на вихід! Але спершу вас обшукають. Та не хвилюйтеся так, ми ж не монстри. Одяг ми вам залишимо.

С14 — ЕГОЇСТ

У вас, телепнів, ніколи не було й шансу на виживання. Єдина причина, чому ви досі живі — вам пощастило. Або хтось розумніший та сильніший — як я — урятував вас. Я ледве тамував сміх щоразу, коли ви обговорювали встановлення барикад чи пошуки припасів. Усе це марно! Лише питання часу, коли це місце буде зруйновано, і цей час уже близько. Тому я назбирав трохи речей і тепер готовий вшиватися звідси. Що? Ой, прошу. Так і знав, що хтось запитає про це. Так, те, що я забираю все це, пришвидшить загибель поселення, але я не відчуватиму провини. Я тут ні до чого. Б'юся об заклад, що будь-хто з вас давно вчинив би так само, якби вам, бовдурам, вистачило клепки додуматися до цього. А тепер... відійдіть від пікапа, інакше я покажу вам, наскільки я небезпечний з цією штукою в руках. Годі з мене того, що ви стільки часу жили коштом моєї праці.

С15 — ФАТАЛІСТ

Лише тепер ви почали розуміти, що людство приречене. Я намагався пояснити вам, що все марно, але ви, мабуть, хотіли знайти собі бодай якесь заняття на той час, що нам залишився. Ваше поселення — це недосяжна дитяча мрія. Глибоко всередині ви ж знали, що довго воно не протягне, чи не так? Ніщо не вистоїть перед лицем тотального знищення. Мерці ніколи не перестануть приходити, а дрібка тих, хто уцілів на цій планеті, рано чи пізно поповнять їхні лави. Найрозумніше, що ви можете зробити — вибрати найпривабливіший для себе спосіб померти. Я? Я просто ляжу тут і буду чекати. Робити щось більше було б просто безглуздо.

С16 — ЖОРСТОКИЙ СТРЕЛЕЦЬ

Виходьте! Виходьте, де б ви не були! Вам не сховатися, зрештою, я вже вбив більшість із вас. Бачте, я нікому не стріляв у голову, тож ваші дорогоцінні сусіди та близькі скоро оживуть, і ви зрозумієте, що це поселення стало черговою смертельною пасткою. Або зомбі, або я, вибір простий! А якщо вам щось не до вподоби, то звинувачувати можете лише себе. Я б ніколи не зібрав стільки зброї, якби

ви звертали на мене хоч трохи уваги. Якби оцінили мою важку працю. Як ви могли не помічати, скільки сил я вкладав у розвиток спільноти? Були б ви уважніші, то я не зміг би зібрати цей арсенал. Але ні, ви лише ганяли туди-сюди від однієї кризи до іншої, немов кури з відрубаними головами. Наші хоробрі самопроголошені лідери поселення! Пхе. Просто ще одне закрита спільнота, якій начхати на решту людей, зусиллями яких ви досі живі. Бо це ж ваша історія, так? Ви — головні герої, а решта — другорядні статистки. Хіба ви не так вважаєте? Що ж — сюрприз! Тепер це моя історія, і її сюжет — помста. Тож я повторю: виходьте, виходьте, де б ви не були...

С17 — ОЧІЛЬНИК СЕКТИ

Ось і настав світанок нової ери! У Старому Заповіті описано, як Бог послав янголів покарати заблудлу паству Свою. Але минули дві тисячі років, і отара почала вірити, що Пастуха не існує. Вона вирішила, що це міг, і загрузла в земних гріхах. Але що таке тисяча років для Бога Всевишнього? Чи навіть десять тисяч? Наш Отець Усемогутній знову звернув увагу на паству Свою й побачив, що вона загниває. Тож зробив Він те, що було необхідно: убив хворих, щоб здорові могли жити. Будьте певні, мої браття і сестри! Мерці, що бродять країною — це прокляті, які шукають заблудлих овець. Розкайтеся у своїх гріхах, відкрийте душу Істині! Наш Господь — милостивий, Він любить нас, навіть коли змушений уражати на смерть. Але Він також справедливий і більше не терпітиме отруту в душах наших. Тож ми радо приймаємо ненаситних мерців, цих грішників, яких послав Господь, адже це справедлива кара за гріхи наші. А тепер помолімося!

С18 — СЕРІЙНИЙ УБИВЦЯ

До всього цього я жив у постійному страху бути спійманим. Я не садист, принаймні я так не думаю. Я не отримую насолоди від того, що комусь боляче, я радше відчуваю... цікавість. Я вважаю себе кимось на кшталт ученого. Мені кортить вивчати людей у ці дорогоцінні останні моменти їхніх життів. Мене захоплює, як вони фізично та емоційно реагують на біль, як усвідомлюють наближення смерті. Кінець світу став для мене просто даром Божим! Щодня я бачив стільки страждань: біль від важкої праці, муки голоду та, звісно ж, насилля, вчинене мерцями. На сьогодні в поселенні вже загинуло стільки людей, що я нарешті можу не просто спостерігати — вцілілих залишилось надто мало, щоб мене зупинити. Крім того, на моєму боці ефект несподіванки, і це зробить процес дослідження ще захопливішим! Усі в поселенні загинуть тоді й так, як вирішу я. Тепер я матиму вдосталь піддослідних!

С19 — БОЖЕВІЛЬНИЙ УЧЕНИЙ

Знаєте, вони майже ідеальні. Я про мерців. Вони витримують будь-які травми, окрім пошкоджень мозку, та продовжують рухатися попри будь-які пошкодження тулуба чи кінцівок. Їхня єдина вада — неконтрольованість та, звісно ж, повна відсутність інтелекту. Але тепер усе змінилося. Дозвольте представити вам двох ваших померлих товаришів. До початку моїх експериментів вони мали б перетворитися на дурноголових людоджерів, що повільно гниють. Проте моя вдосконалена версія так званого зомбі-вірусу на 35% менше пошкоджує мозок упродовж інкубаційного періоду. Наші друзі все ще зазнають звичайного розкладання, як і інші трупи, проте значна частина функцій мозку не постраждала. Так, звісно, це лише бездумні слиняві бовдури, але вони здатні виконувати прості накази і не відчувають жодного страху. Тож складіть вашу зброю. Уже надто пізно. Я додала мій новий штам gZ3 у питну воду... учора вранці. Хіба ви не помітили, як відтоді почала падати працездатність поселенців? Хіба ви не відчуваєте, що вам усе важче розуміти мої слова? Вашій пригоді настав кінець, і всі ви тепер належите мені.

С20 — ОДЕРЖИМИЙ

Тепер zostалися тільки ти і я. Коли я вперше побачив тебе, то зрозумів, що ми створені одне для одного. Це був немов спалах божественного одкровення. Хіба ти не розумієш? Ти була створена для мене. Кожна риса твого характеру, кожна риса твого обличчя просто ідеальні. Ідеальні для мене. Тож ти можеш зрозуміти мою пригніченість, коли я відчув — ні, побачив! — що ти обдаровуєш своєю любов'ю усіх, окрім мене. Невже ти думала, що я сліпий і не побачу цього? Та я ніяк не можу зрозуміти — чому? Невже ти намагаєшся заперечити сенс свого існування в цьому світі? Чи це прояв жорстокості? Або перевірка щирості моїх почуттів? Що ж, ось і все, моя кохана. Зосталися тільки ти і я. І тобі більше нікуди втекти. Тобі цікаво, де всі? Де ті, на кого ти кидала безсоромні погляди, ті, з ким планувала таємні побачення? Мертві або втекли. Це зробив я. І зробив заради тебе. Заради нас! Усе це лише заради нас! І ось нарешті ми вдвох. Тож перестань скімлити й прийми наше нове спільне життя. Лише подумай — упродовж решти твого життя я буду поруч. Кожну хвилину.

АЛФАВІТНИЙ ПОКАЖЧИК

Атака	8, 9
Барикадування	10
Вигнання	14
Витрачання жетонів їжі	11
Відкривання кризи	8
Голосування	15
Голосування за вигнання	11
Додавання вцілілих	14
Додавання зомбі	12, 13
Загибель уцілілих	14
Зіграти карту	10
Карти перехресть	12
Кидок кубика	15
Кидок кубика дій	8
Кидок кубика ризику	11
Нагодувати вцілілих	12
Перевірка головної цілі	12
Перевірка стосу відходів	12
Передати спорядження	11
Передати жетон першого гравця	13
Переміщення вцілілих	11
Переміщення маркера раундів	12
Перемога та поразка	14
Пожертвувати карту для запобігання кризи	11
Поширення зараження	11
Пошук	9, 10
Прибирання відходів	10
Приготування до гри	6, 7
Приманювання	10
Прохання	11
Режими гри	15
Розіграш кризи	12
Текст карт	15
Убивство зомбі	13
Уміння вцілілого	10
Ходи гравців	8



FANTASY
FLIGHT
GAMES

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

© 2020 Fantasy Flight Games. Dead of Winter — торгова марка компанії Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games та логотип FFG — зареєстровані торгові марки компанії Fantasy Flight Games. Gamegenic та логотип Gamegenic — торгові марки компанії Gamegenic GmbH. Fantasy Flight Games розташована за адресою: 55113, 1995 West County Road B2, Розвелл, Мінесота, США. Телефон: 651-639-1905. Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених.

ТВОРЦІ ГРИ

Автори: Ісаак Вега, Джон Гілмор

Продюсер: Колбі Дауч

Ілюстраторка: Фернанда Суарес

Автор художніх текстів: М-р Бістро (Mr. Bistro)

Графічні дизайнери: Девід Річардс, Пітер Вокен

Редактори: Нейт Реторн, Девід Муді, Аарон Левін, Боб Клотс

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Головний редактор: Михайло Клейменов

Випускова редакторка: Алла Костовська

Перекладачі: Володимир Хільченко, Дар'я Ковальчук

Редактор: Максим Пробийголова

Коректорка: Вікторія Костовська

Дизайн та верстка: Антон Лещинський

Видавничі процеси: Владислав Бондаренко, Дмитро Худобін,
Оксана Таран, видавництво «ROZUM»



ROZUM

www.rozum.com.ua

ТЕСТУВАЛЬНИКИ

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