



DEAD OF WINTER

A NOITE SEM FIM

LIVRO DE REGRAS



O QUE HÁ DE NOVO?

Se vocês jogaram o primeiro Dead of Winter e só querem saber das novidades do Dead of Winter: A Noite Sem Fim, consultem as Regras de A Noite Sem Fim na página 16.

COMPONENTES

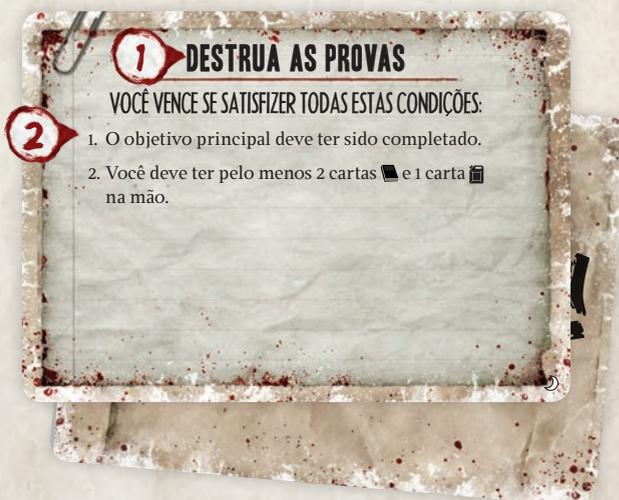
- 8 – Cartas de Objetivo Principal (Frente e Verso)
- 24 – Cartas de Objetivo Secreto
- 11 – Cartas de Objetivo Secreto com Traição
- 5 – Cartas de Objetivo Secreto do Exílio
- 20 – Cartas de Sobreviventes
- 5 – Cartelas de Referência
- 1 – Ficha de Primeiro Jogador
- 25 – Cartas de Itens Iniciais
- 20 – Cartas do Baralho de Itens da Delegacia
- 20 – Cartas do Baralho de Itens do Mercado
- 20 – Cartas do Baralho de Itens da Escola
- 20 – Cartas do Baralho de Itens do Posto de Gasolina
- 20 – Cartas do Baralho de Itens da Biblioteca
- 20 – Cartas do Baralho de Itens do Hospital
- 20 – Cartas do Baralho de Itens da Raxxon
- 22 – Cartas de Crise
- 10 – Cartas de Melhoria
- 12 – Cartas de Experimento da Raxxon
- 6 – Cartas de Efeito de Pílula da Raxxon
- 61 – Cartas de Encruzilhada
- 9 – Cartas De Encruzilhada com Tema Adulto
- 29 – Marcadores de Ferimento
- 20 – Fichas de Sobrevivente Indefeso
- 20 – Fichas de Comida
- 12 – Fichas de Desespero
- 12 – Marcadores de Progresso
- 10 – Fichas de Melhoria
- 32 – Fichas de Barulho
- 21 – Fichas de Barricada
- 6 – Fichas de Fome
- 20 – Peões de Bandido
- 2 – Anéis de Marcação
- 30 – Peões de Zumbi
- 19 – Peões de Experimento da Raxxon
- 30 – Fichas de Zumbi (caso usem todos os peões)
- 20 – Peões dos Sobreviventes
- 100 – Suportes de Plástico para os Peões
- 1 – Tabuleiro da Colônia
- 9 – Cartelas de Localidade
- 1 – Manual
- 30 – Dados de Ação
- 1 – Dado de Exposição

CARTAS DE OBJETIVO PRINCIPAL



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

CARTAS DE OBJETIVO SECRETO



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

Nota: As cartas de Dead of Winter: A Noite Sem Fim apresentam um ícone de lua no canto inferior direito para ajudar vocês a distingui-las das cartas de outras coleções do Dead of Winter.

CARTAS DE SOBREVIVENTE



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

CARTAS DE ITEM



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

SÍMBOLOS DOS TIPOS DE ITEM



CARTELA DE REFERÊNCIA

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

CARTAS DE CRISE



1. **Nome:** Nome da crise.
2. **Prevenção:** Indica os tipos de item com que os jogadores devem contribuir para evitar que a crise se desencadeie.
3. **Efeito:** Efeito negativo que ocorre se a crise não for evitada.
4. **Opcional:** Os jogadores podem contribuir com esses itens durante a crise, além dos itens exigidos, para obter o efeito indicado.
5. **Bandidos:** Esses números indicam em que locais vocês devem colocar Bandidos, caso estejam jogando com o Modo dos Bandidos.

CARTAS DE ENCRUZILHADA



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

OUTROS COMPONENTES



Ficha de Primeiro Jogador:

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



Marcadores de Ferimento:

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



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



Peões de Zumbi e de Sobrevivente:

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



Fichas de Barricada: Um dos lados é uma barricada normal e, o outro, uma armadilha explosiva.



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



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

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



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



Fichas de Desespero:

Algumas cartas fazem vocês colocarem fichas de desespero em sobreviventes. As fichas de desespero são ferimentos que não podem ser removidos, exceto por efeitos que removam fichas de desespero explicitamente.



Marcadores de Progresso:

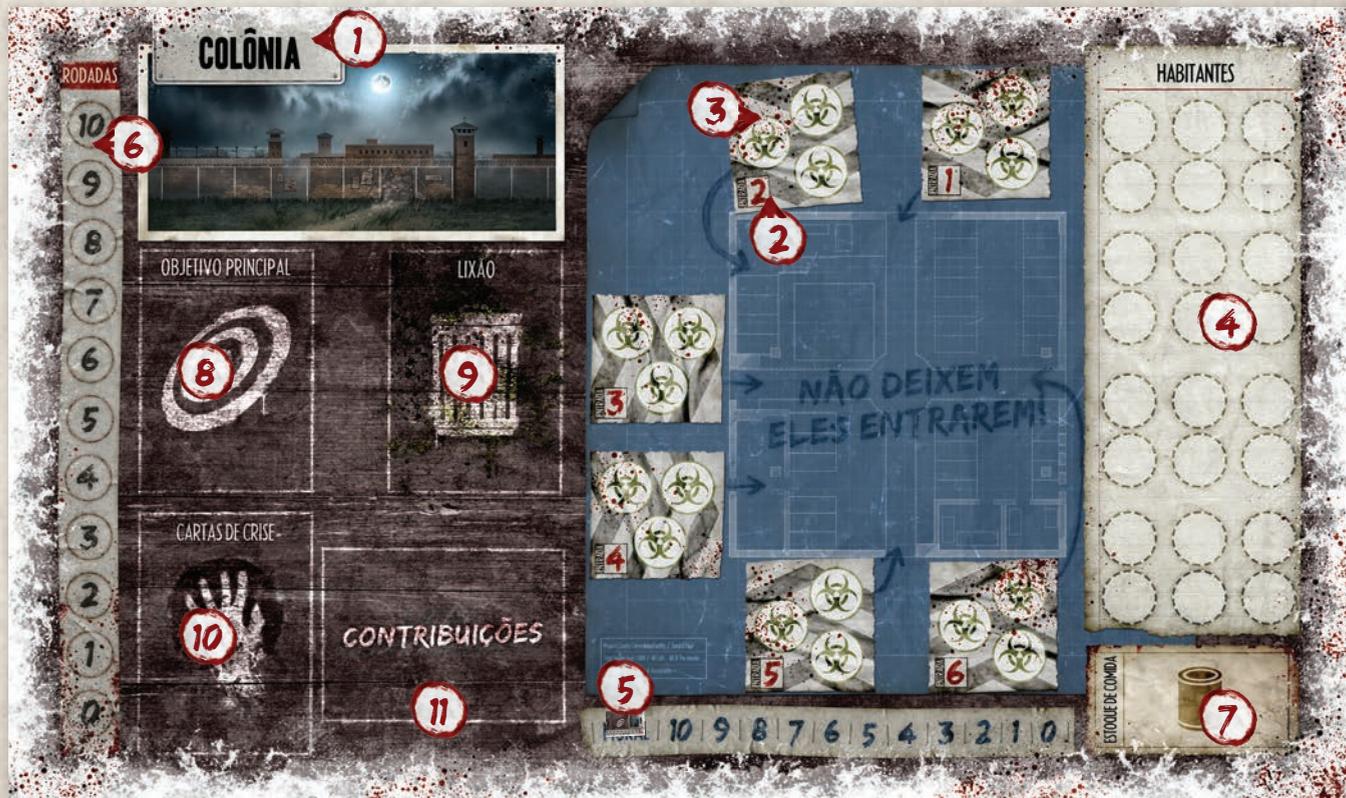
Essas fichas são colocadas em cartas de melhoria para marcar o progresso da construção dessa melhoria.



Fichas de Sobrevivente Indefeso: Representam membros indefesos da comunidade. Possuem duas faces. Uma delas representa um sobrevivente indefeso normal e, a outra, um sobrevivente indefeso rebelde.

ÁREA DE JOGO:

A área de jogo é composta de 10 locais diferentes, incluindo o tabuleiro da colônia e 9 cartas de localidade.



TABULEIRO DA COLÔNIA

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

CARTELAS DE LOCALIDADE

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

Nota: O cemitério parece uma localidade, mas é apenas uma área para organizar peões e cartas dos sobreviventes que já morreram. Ele não tem nenhuma função no jogo, salvo em possíveis cartas de encruzilhada.



PREPARAÇÃO

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



Nota: Na primeira partida, é recomendável jogar com o objetivo principal "Tributo".

Coloque a carta de objetivo principal no espaço correspondente do tabuleiro da colônia e prepare a área de jogo de acordo com as instruções

de preparação do objetivo principal. Consulte *Aparecimento de Zumbis* na página 13 para saber mais detalhes sobre como colocar mais zumbis nos espaços de entrada da colônia.

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

5. Embaralhe as cartas de crise e coloque o baralho no espaço correspondente do tabuleiro da colônia.
6. Embaralhe separadamente as cartas de sobrevivente, de objetivo do exílio e de encruzilhada, e coloque os baralhos formados ao lado do tabuleiro da colônia.

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

7. Embaralhe todas as cartas de itens iniciais e dê 5 a cada jogador. Coloque todas as cartas que sobraram de volta na caixa.
8. Separe o resto das cartas de item, colocando-as no baralho correspondente à sua localidade. Embaralhe cada um dos baralhos formados e coloque-os nas cartelas de localidade correspondentes.

9. Dê 4 cartas de sobrevivente a cada jogador. Cada um escolhe 2 e coloca as outras de volta no baralho. Reembaralhe o baralho dos sobreviventes.
10. Cada jogador escolhe 1 desses 2 sobreviventes para ser o líder do grupo e o coloca no espaço correspondente em sua cartela de referência.
11. O outro sobrevivente vai para a área dos seguidores, abaixo da cartela de referência.
12. Coloque na colônia os peões correspondentes aos sobreviventes dos jogadores.

COMO COLOCAR UM SOBREVIVENTE NA COLÔNIA



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

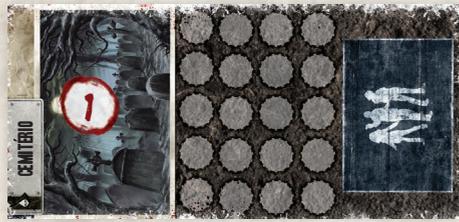
13. Separe o resto dos peões e das fichas, deixando-os ao alcance de todos.
14. O jogador cujo líder do grupo tiver o valor de influência mais alto recebe a ficha de primeiro jogador e será quem jogará o primeiro turno da partida.

"Espero que vocês gostem de ler tanto quanto eu, porque regras costumam ser áridas e bem chatas. Não tô certa?"

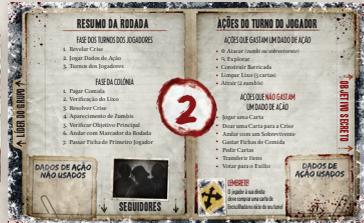
Emma Han



PREPARAÇÃO PARA 3 JOGADORES



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



SEQUÊNCIA DA RODADA

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

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

FASE DOS TURNOS DOS JOGADORES

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

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

AÇÕES DO TURNO DO JOGADOR

Algumas ações exigem que você gaste um dado de ação; outras, não. Para gastar um dado de ação, você deve tirar um dado válido da reserva de dados de ação não usados e colocá-lo na reserva de dados de ação usados. Algumas ações exigem que esse dado de ação tenha um resultado específico (obtido durante a etapa de lançamento de dados de ação).



Ações que gastam um Dado de Ação

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

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

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

• "Eles 'tão se aglomerando nas
entradas. A gente vai ter que ir
lá pra cuidar disso. Não esquece
que entrar em pânico pode
matar. Nada de perder a calma
lá fora, hein."

Rocco Bellini



EXEMPLO: ATAQUE CONTRA UM ZUMBI



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

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

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

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



EXEMPLO: ATAQUE CONTRA UM SOBREVIVENTE



1. Gia Najjar está na escola de novo e o jogador 1 decide que Gia atacará Rocco Bellini, um sobrevivente do jogador 2.

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

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

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



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

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

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

Depois, você compra 1 carta do baralho de itens do local onde o sobrevivente está, vê qual é, mas ainda não a coloca na mão. Você poderá optar entre:

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

Quando decidir que já fez barulho suficiente ou não puder mais fazer barulho, você deve colocar 1 das cartas que comprou na mão e, o resto,

EXEMPLO: EXPLORAR UM LOCAL



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

no final do baralho de itens. É permitido explorar com o mesmo sobrevivente mais de uma vez num mesmo turno. Para cada uma das vezes em que o sobrevivente explorar, o jogador deve gastar um dado de ação com valor maior ou igual ao valor de exploração desse sobrevivente. Ver *Exemplo: Explorar um Local*, à esquerda.

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

Ações que não gastam nenhum Dado de Ação

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

ROLAGEM DE EXPOSIÇÃO



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

Efeitos



Nada: Nada acontece.



Ferimento: O sobrevivente recebe 1 marcador de ferimento.



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



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

Propagação do Efeito de uma Mordida

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

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

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

“...” (A Blue não é de falar muito. Ela é uma chimpanzé. Mas, sem dúvida, uma chimpanzé especial.)

Blue



RESOLUÇÃO DE CARTAS DE ENCRUZILHADA

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

Essa pessoa mantém a carta de encruzilhada em segredo e só a revela se o gatilho da carta for ativado. O texto da carta se aplica ao jogador da vez. Se, a qualquer momento do turno atual, o jogador satisfizer os requisitos do gatilho, o texto da carta é lido integralmente em voz alta pelo jogador que a comprou.

A maioria das cartas de encruzilhada fornecem 2 opções, e o texto delas é lido integralmente em voz alta. O jogador afetado pela carta deve, por sua vez, escolher 1 das opções. O efeito da opção escolhida ocorre imediatamente e a carta é removida do jogo. Se a carta não for ativada, coloque-a no final do baralho de encruzilhada. Se o jogador não for capaz de satisfazer as condições de uma opção da carta de encruzilhada, ele deve escolher a outra.



Nota: Algumas cartas de encruzilhada são ativadas quando um jogador realiza uma ação. A ativação da carta ocorre depois que a ação em curso tiver sido resolvida (a menos que tenha algo diferente especificado na carta).

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

FASE DA COLÔNIA

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

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

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

Caso não haja fichas de comida suficientes, faça o seguinte, em ordem:

- Não remova nenhuma ficha de comida.
- Coloque uma ficha de fome no estoque de comida.
- Diminua o moral em 1 para cada ficha de fome que houver no estoque de comida.

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

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

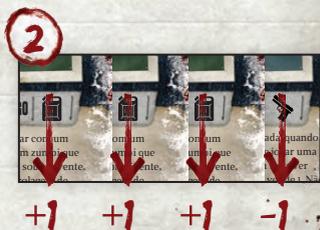
4. **Aparecimento de Zumbis:** Coloque 1 zumbi na colônia para cada 2 sobreviventes (incluindo sobreviventes indefesos) que estiverem lá (arredondando para cima). Coloque 1 zumbi em cada outro local para cada sobrevivente que estiver no respectivo local. Remova todas as fichas de barulho das localidades, uma de cada vez, jogando-as como uma moeda. Coloque um zumbi nesse local para cada ficha que cair com o lado “!!!” para cima. (Consulte mais detalhes sobre o aparecimento de zumbis na colônia em *Aparecimento de Zumbis*, na próxima página.)

EXEMPLO: RESOLUÇÃO DE UMA CRISE

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

2. Os jogadores doaram quatro cartas para essa crise. Elas são embaralhadas e reveladas. Três delas possuem um símbolo de combustível e, a quarta, um símbolo de arma. Cada símbolo de combustível soma 1 ponto ao total.

Entretanto, o símbolo de arma não está exibido na seção “Prevenção” da carta de crise. Assim, essa carta subtrai um ponto do total. O total final é de 2 pontos — menos que o número de jogadores não exilados. A crise não pôde ser evitada.



5. **Verificar o Objetivo Principal:** Verifique se as metas do objetivo principal foram atingidas. Em caso positivo, a partida termina imediatamente.
6. **Atualizar o Marcador da Rodada:** Diminua em 1 o valor exibido no marcador da rodada. Se chegar a 0, a partida termina imediatamente.
7. **Passar a Ficha de Primeiro Jogador:** Ao final de cada rodada, qualquer jogador pode iniciar uma votação para impedir que a ficha de primeiro jogador passe ao próximo jogador. Se a votação for aprovada, a ficha de primeiro jogador permanece com o primeiro jogador atual. Se não for, o primeiro jogador passa a ficha de primeiro jogador para a pessoa à sua direita. Uma nova rodada se inicia a partir da seção "Revelar Crise" da fase dos turnos dos jogadores.

APARECIMENTO DE ZUMBIS

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

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



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

MATANDO OS ZUMBIS

Os zumbis sempre morrem quando são atacados. Sempre que um zumbi morrer devido a um ataque ou ao efeito de uma carta, o jogador que controla o sobrevivente que matou

o zumbi deve fazer uma rolagem de exposição para esse sobrevivente. Quando matar um zumbi na colônia, você decide qual zumbi matar. Ele pode estar em qualquer entrada. Um zumbi que for morto ou removido do jogo por qualquer motivo volta para a reserva de zumbis.

EXEMPLO: APARECIMENTO DE ZUMBIS



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

APARECIMENTO DE SOBREVIVENTES

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

MATANDO UM SOBREVIVENTE

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

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

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

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

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

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

EXÍLIO

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



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

Importante: Se, a qualquer momento da partida, houver 2 jogadores exilados e nenhum deles tinha um objetivo secreto com traição, o moral cai imediatamente para 0.

CONDIÇÕES DE VITÓRIA E DERROTA

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

A partida pode terminar por diversos motivos:

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

VOTAÇÃO

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

TEXTO DAS CARTAS

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

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

LOCAL ALEATÓRIO

Algumas cartas de A Noite Sem Fim instruem vocês a selecionarem um local aleatório. Para selecionar um local aleatório, jogue um dado de ação. O local selecionado será o de número igual ao obtido no dado. A colônia não tem número e alguns locais têm número superior a 6. Assim, alguns locais nunca serão sorteados.

PROCURAR EM UM BARALHO

Sempre que for instruído a procurar uma carta em um baralho de itens, você deve embaralhá-lo depois de encontrar a carta.

JOGAR UM DADO

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

INTERPRETAÇÃO, OBJETIVOS SECRETOS E EQUILÍBRIO DO JOGO

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

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

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

VARIANTES

VARIANTE COOPERATIVA

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



Símbolo “Não Cooperativo”

VARIANTE PARA 2 JOGADORES

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



Lado difícil

VARIANTE DA TRAIÇÃO

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

VARIANTE MAIS DIFÍCIL

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

VARIANTE COM ELIMINAÇÃO DE JOGADOR

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

REGRAS DE A NOITE SEM FIM

Dead of Winter: A Noite Sem Fim usa todas as regras do jogo-base Dead of Winter, com algumas modificações. Algumas regras sempre são usadas quando vocês jogam A Noite Sem Fim. Além disso, incluímos 3 modos opcionais, que aumentam a rejogabilidade. Cada modo possui regras e componentes próprios.

PREPARAÇÃO PARA UMA NOITE SEM FIM

Antes de preparar uma partida de Dead of Winter: A Noite Sem Fim, decidam quais modos vocês irão usar. É possível adicionar os 3 modos em qualquer combinação, ou até nenhum deles. Comece reunindo todas as cartas com o ícone de lua no canto inferior direito. Depois, para cada modo usado, acrescente as cartas marcadas com o ícone do modo correspondente.



Todas as cartas e componentes do jogo-base Dead of Winter: Um Jogo de Encruzilhadas podem ser usadas com A Noite Sem Fim. Vai depender do que vocês quiserem. Sempre que vocês misturarem baralhos de itens de mais de um produto da série Dead of Winter, embaralhe o baralho de cada localidade e monte um baralho de itens com 20 cartas fechadas. O restante das cartas não entra na partida. **Importante:** *Misturar as cartas dessa forma pode facilitar ou dificultar o jogo. Vocês podem optar por escolher quais cartas incluir e quais deixar de fora para criar uma experiência mais personalizada.*

Algumas cartas de item da Noite Sem Fim têm mais de uma opção de uso. Se um desses itens tiver um efeito relacionado a um modo que não estiver sendo usado, você só poderá usá-lo para o outro efeito. Se não estiverem jogando com o modo dos Bandidos, ignore a parte dos Bandidos nas cartas de crise.

NOVAS REGRAS PARA TODAS AS PARTIDAS

As regras a seguir valem para A Noite Sem Fim, independentemente dos modos que vocês estiverem usando.

VOTAÇÃO DO PRIMEIRO JOGADOR

Ao final de cada rodada, qualquer jogador pode iniciar uma votação para impedir que a ficha de primeiro jogador passe ao próximo jogador. Se a votação for aprovada, a ficha de primeiro jogador permanece com o primeiro jogador atual.

LOCAL ALEATÓRIO

Algumas cartas de A Noite Sem Fim instruem vocês a selecionarem um local aleatório. Para selecionar um local

aleatório, jogue um dado de ação. O local selecionado será o de número igual ao obtido no dado. A colônia não tem número e alguns locais têm número superior a 6. Assim, alguns locais nunca serão sorteados.

CEMITÉRIO

O cemitério parece uma localidade, mas é apenas uma área para organizar peões e cartas dos sobreviventes que já morreram. Ele não tem nenhuma função no jogo, salvo em possíveis cartas de encruzilhada.



DESESPERO



Cartas de encruzilhada, cartas de crise e outros efeitos do jogo podem fazer com que um sobrevivente entre em desespero. Para cada desespero recebido, coloque uma ficha de desespero na carta do sobrevivente correspondente.

As fichas de desespero contam como ferimentos normais para todos os propósitos, salvo que elas não podem ser removidas por efeitos que removem ferimentos de qualquer tipo. Só é possível remover uma ficha de desespero com um efeito específico.

SOBREVIVENTES INDEFESOS REBELDES

Cartas de encruzilhada, cartas de crise e outros efeitos do jogo podem fazer com que um sobrevivente indefeso se torne (ou já comece sendo) rebelde. Para indicar um sobrevivente indefeso rebelde, vire a ficha correspondente, deixando o lado "rebelde" para cima.



Os sobreviventes indefesos rebeldes contam como dois sobreviventes indefesos ao calcular os sobreviventes durante as etapas de Pagar Comida e Aparecimento de Zumbis da Fase da Colônia.

Para virar a ficha do sobrevivente rebelde para o lado do sobrevivente indefeso normal, o jogador da vez pode colocar uma carta de medicamento no lixão sem resolver seus efeitos.

ARMADILHAS EXPLOSIVAS

Alguns efeitos do jogo podem fazer com que você coloque uma ficha de armadilha explosiva em um espaço de entrada. A armadilha explosiva funciona exatamente como uma barricada, exceto pelo fato de que, quando a armadilha explosiva é destruída porque um zumbi tentou entrar em seu espaço, além de remover a ficha, você também deve remover todos os zumbis que já estiverem nessa entrada.



MODOS DE A NOITE SEM FIM

Importante: Existem cenários especiais, introduzidos a partir da página 20, que ensinam as regras dos modos de A Noite Sem Fim enquanto vocês jogam, em vez de obrigá-los a ler todas as regras novas de uma vez.

Vocês decidem se esses modos entram na partida ou ficam de fora. Os componentes de cada modo apresentam o símbolo do modo correspondente. Durante a preparação da partida, para cada modo usado, siga as instruções abaixo.

MODO DAS MELHORIAS

Vocês podem construir melhorias para aprimorar a vida na colônia. Para preparar o modo das Melhorias:

1. Coloque as cartas de crise, sobrevivente, encruzilhada e objetivo marcadas com o ícone de martelo nos respectivos baralhos. 
2. No início da partida, embaralhe o baralho de melhorias e compre 4 cartas de melhoria, colocando-as abertas em uma linha ao lado da colônia.

Durante a partida, alguns itens e outros efeitos do jogo permitirão que vocês coloquem marcadores de progresso nas melhorias. Se, a qualquer momento, uma melhoria tiver um número de marcadores de progresso maior ou igual ao número indicado na carta, coloque a ficha dessa melhoria na colônia. Os efeitos permanentes dessa melhoria passam a ficar ativos. Coloque a carta de melhoria ou a sua ficha de melhoria correspondente, como preferir, no centro do tabuleiro da colônia.

MODO DOS BANDIDOS

Bandidos são personagens que não são zumbis e que os jogadores não controlam. Eles aparecem em locais fora da colônia e ocupam espaços dos sobreviventes ao serem colocados. Para preparar o modo dos Bandidos:

1. Coloque as cartas de crise, sobrevivente, encruzilhada e objetivo marcadas com o ícone de bandido nos respectivos baralhos. 
2. Coloque a localidade Esconderijo dos Bandidos na área de jogo. O Esconderijo dos Bandidos não possui um baralho de itens.
3. Coloque os peões dos Bandidos ao lado do Esconderijo dos Bandidos.

Os Bandidos afetam o jogo das seguintes maneiras:

COLOCAÇÃO DOS BANDIDOS

Ao revelar uma nova carta de crise durante a etapa de Revelar Crise da Fase dos Turnos dos Jogadores, posicione os bandidos indicados na parte referente à colocação dos bandidos da carta de crise. Ao colocar um bandido em algum local, caso não haja nenhum espaço de sobrevivente disponível, não coloque o bandido.

Nota: Caso desejem usar as cartas de crise do *Dead of Winter* original, que não contêm indicações de colocação de bandidos, vocês podem colocar 2 bandidos em locais aleatórios ao revelar uma dessas cartas. Também é possível não colocar nenhum bandido nessa rodada para a partida ficar mais fácil.

ATAQUE CONTRA UM BANDIDO

Ao atacar com um sobrevivente, você pode escolher, como alvo, um bandido que esteja no mesmo local que esse sobrevivente. Ao atacar um bandido, obedeça às mesmas regras de ataque a um sobrevivente com ataque 4 e remova o bandido do jogo se o ataque tiver sucesso.

APARECIMENTO DE ZUMBIS

Cada bandido conta como um sobrevivente na hora de calcular os zumbis durante a etapa de Aparecimento de Zumbis da Fase da Colônia. Quando um local é invadido, se não houver sobreviventes nesse local, remova todos os bandidos de lá.

PILHAGEM DOS BANDIDOS

Após resolver a etapa de Aparecimento de Zumbis da Fase da Colônia, cada bandido vai procurar recursos. Para cada bandido ativo, compre uma carta do baralho de itens do local onde ele está e coloque-a aberta no Esconderijo dos Bandidos.

ESCONDERIJO DOS BANDIDOS

O Esconderijo dos Bandidos é um local especial. Para interagir com o Esconderijo dos Bandidos, siga as instruções na cartela de localidade correspondente.

NOVO LÍDER DOS BANDIDOS

Um jogador exilado que não era o traidor se torna o líder dos bandidos. Além das outras regras relacionadas ao jogador exilado, sempre que algum bandido for colocado durante a etapa de Revelar Crise da Fase dos Turnos dos Jogadores, o jogador exilado é quem decidirá onde colocá-lo.



MODO DA RAXXON

A Raxxon é uma nova localidade com regras especiais que vocês podem incluir no jogo. Para preparar o modo da Raxxon:

1. Coloque as cartas de crise, sobrevivente, encruzilhada e objetivo marcadas com o ícone de caveira nos respectivos baralhos.
2. Coloque a cartela de localidade da Raxxon na área de jogo e prepare o respectivo baralho de itens normalmente.
3. Embaralhe o baralho de experimentos da Raxxon e o coloque na localidade Raxxon, com os Registros de Áudio para cima. É permitido ler os Registros de Áudio da carta do topo do baralho de experimentos da Raxxon a qualquer momento.
4. Pegue o baralho de efeito de pílula da Raxxon e o coloque ao lado da cartela de localidade da Raxxon. O baralho de efeito de pílula da Raxxon não precisa ser embaralhado e é permitido consultá-lo a qualquer momento.



EXPLORAÇÃO NA RAXXON

Sempre que você explorar a Raxxon, depois da exploração, faça uma rolagem de exposição para o sobrevivente que realizou essa exploração.

EFEITOS DAS PÍLULAS

As pílulas no baralho de itens da Raxxon contêm eventos que podem fazer com que você equipe uma carta do baralho de efeito de pílula da Raxxon em um sobrevivente. Para usar uma pílula:

1. Escolha um sobrevivente seu para tomar a pílula.
2. Jogue um dado e siga as instruções da carta.
3. Se você for instruído a equipar uma carta de efeito de pílula, pegue a carta do baralho de efeito de pílula da Raxxon e equipe-a no sobrevivente escolhido. As cartas de efeito de pílula da Raxxon não podem ser removidas.

CÓDIGO DE CONTENÇÃO

Experimentos terríveis fugirão do complexo da Raxxon a cada rodada, a menos que vocês os contenham.

Durante o seu turno, se um sobrevivente seu estiver na Raxxon, você poderá colocar um dado de ação da sua reserva de dados não usados na cartela da Raxxon.

No início da Fase da Colônia, se houver 2 dados de ação na cartela da Raxxon que correspondam ao código de contenção indicado no Registro de Áudio da carta do topo do baralho de experimentos da Raxxon, todos os jogadores votam, posicionando o polegar para cima ou para baixo:

- Polegares Para Cima: Descarte a carta de experimento da Raxxon do topo, sem ativar seu efeito.
- Polegares Para Baixo: O primeiro jogador escolhe uma localidade (incluindo a colônia). Durante a etapa de Aparecimento de Zumbis da Fase da Colônia, reduza em 3 o número de zumbis nesse local.

FALHA NA CONTENÇÃO OU POLEGARES PARA BAIXO

No início da Fase da Colônia, se não houver 2 dados de ação na cartela da Raxxon que correspondam ao código de contenção, ou se a maioria dos votos foi com polegares para baixo, coloque todos os zumbis indicados no Registro de Áudio da carta do topo do baralho de experimentos da Raxxon, usando os peões correspondentes. Caso precisem colocar mais de 1 zumbi, jogue um dado para cada zumbi, um de cada vez.

Ao colocar o peão de um zumbi especial, caso não haja espaços de entrada disponíveis, ative armadilhas explosivas, remova barricadas ou ative uma invasão normalmente, e não coloque o zumbi. Em vez disso, descarte a carta de experimento.

Após colocar um ou mais zumbis especiais, vire a carta de experimento para o lado do confronto e coloque-a ao lado da colônia, para que todos possam vê-la.

Só é possível matar zumbis especiais com ataques normais. Os outros efeitos de jogo que, normalmente, matariam um zumbi – tais como itens e habilidades de personagens que não envolvem ataques ou armadilhas explosivas – não afetam zumbis especiais. Só é possível mover um zumbi especial com efeitos de jogo explicitamente mencionados em sua carta de confronto. Ao realizar um ataque com um sobrevivente que estiver no mesmo local que um zumbi especial, você deve escolher um zumbi especial como alvo antes de atacar um zumbi normal, um sobrevivente ou um bandido.

Quando um sobrevivente atacar um zumbi especial, faça uma rolagem de exposição normal, a menos que uma habilidade, um item equipado ou outro efeito evite que o sobrevivente faça uma rolagem de exposição ao atacar. Depois, se o sobrevivente ainda estiver vivo, jogue um dado e resolva o efeito correspondente da carta de confronto do zumbi especial. Se o zumbi especial for removido e não houver mais zumbis especiais do mesmo tipo em jogo, descarte sua carta de confronto.





GARRA



CAÇADOR



CATADOR



GELEIRA



TANQUE



BERREIRO



PORTADORA



HIDRA



ASSASSINA



VOMITÍCIA



CATINGA



SEREIA

CENÁRIOS ESPECIAIS DE A NOITE SEM FIM

O propósito destes cenários e das respectivas cartas de objetivo principal é introduzir as regras e as histórias de fundo dos modos dos Bandidos e da Raxxon, que vêm com A Noite Sem Fim. Recomendamos usar esses objetivos como ponto de partida ao jogar com os modos de A Noite Sem Fim.

Para jogar com um desses cenários, siga as respectivas instruções de preparação. Não é necessário ler todas as regras de um modo para começar a jogar com um desses cenários. O próprio cenário vai dizer quando você precisa ler as regras do modo.

O CÓDIGO E A CHIMPANZÉ

Para jogar o cenário introdutório da Raxxon, prepare a partida como se estivesse jogando com o modo da Raxxon, seguindo as instruções da página 18 deste manual, com os ajustes abaixo:

1. Coloque barricadas em todas as entradas e espaços de sobrevivente na cartela da Raxxon. Os sobreviventes não podem ir para a Raxxon no início da partida. Ignore as regras de código de contenção e de efeito de pílulas do modo da Raxxon.
2. Remova Blue e Emma Han do baralho dos sobreviventes e deixe-as separadas.
3. Em vez de usar uma carta de objetivo principal normal, use a carta de Objetivo Especial R1.
4. No início da partida, escolham alguém para ler, em voz alta, o texto em itálico abaixo.

A colônia está começando a se tornar um lar. Mas essa alegria vai durar pouco, como todas desde que tudo isso começou. Uma colônia maior e melhor gera mais barulho e movimentação, o que atrai cada vez mais zumbis para as nossas portas. E, apesar das barricadas, quando o assunto é zumbi, quantidade é sinônimo de qualidade.

Eu estava planejando ir embora para sempre na noite em que Emma nos trouxe uma nova esperança. Em suas explorações, ela descobriu a planta do complexo farmacêutico abandonado da Raxxon. Eu sempre achei que a Raxxon era só uma fábrica de pílulas, mas a planta revelou o verdadeiro escopo dela: pesquisas médicas, tecnologia experimental, e até armas militares.

Coloque o peão de Emma Han na colônia e, sua carta, nos seguidores do primeiro jogador. Depois, encontre a Planta da Raxxon no baralho de itens da Raxxon e equipe-a em Emma.

Nenhum de nós jamais ousou ir à Raxxon, pois a entrada principal está repleta de barricadas. Mas, agora, a gente tem um bom motivo para explorá-la. O plano é juntar o material necessário para explodir a entrada da Raxxon. Na melhor das hipóteses, a gente entra e encontra alguma coisa para usar contra os zumbis na colônia. Na pior das hipóteses, a explosão atrai os zumbis para longe da colônia por um tempo. E, no mundo de hoje, uma alegria que dura pouco é o melhor que a gente pode conseguir.

Agora, vocês já podem começar a partida com a Carta de Objetivo Especial R1.

LEIA A PRÓXIMA SEÇÃO SOMENTE APÓS COMPLETAR O OBJETIVO ESPECIAL R1. QUEM DEVE LER A PRÓXIMA SEÇÃO E SEGUIR SUAS INSTRUÇÕES É O JOGADOR COM MENOS SEGUIDORES. EM CASO DE EMPATE, QUEM DEVE LER É O JOGADOR QUE CONTROLA O SOBREVIVENTE COM A MAIOR INFLUÊNCIA DENTRE OS JOGADORES EMPATADOS.

O estrondo da explosão fez a terra tremer e iluminou o céu noturno. Todos na colônia ficaram observando as chamas subirem ao longe. De manhã cedo, a fumaça havia se dissipado e tomei meu rumo para a Raxxon. Fiquei contente ao ver menos zumbis em volta da colônia. As barricadas que bloqueavam a entrada da Raxxon não estavam mais lá. Entrei.

Remova todas as barricadas da cartela da Raxxon. Coloque um sobrevivente seu na Raxxon. A partir de agora, vocês poderão andar com sobreviventes para a Raxxon e explorar. Leia as regras de Exploração na Raxxon na página 18 deste manual. Remova 3 zumbis quaisquer da colônia e coloque-os na Raxxon.

Ao virar o corredor, fiquei cara a cara com uma criatura estridente! Meu corpo deu um salto involuntário para trás e eu caí no chão. Mas não era um zumbi — era uma chimpanzé. Os gritos dela transmitiam raiva, mas seus olhos revelaram que ela estava com medo. Era um grito de socorro!

Mancando, ela correu por mim. Depois, olhou para trás, querendo que eu a seguisse. Corri atrás dela até uma sala próxima à entrada, cujas paredes ruíram como resultado da explosão. A macaquinha subiu pelos escombros em um canto e começou a cavar desesperadamente, mas o ferimento recente em seu braço a impediu de obter qualquer resultado significativo. Ouvi uma voz abafada vinda de baixo dos escombros. “Blue! Boa menina! Rápido! Eu tô sangrando! Não sei por quanto tempo eu vou...”

A voz cessou e Blue emitiu um grito de fúria. O pânico da chimpanzé era algo que eu conhecia bem. Eu sabia que a gente precisava ajudar aquele homem antes que fosse tarde demais.

Coloque a carta de sobrevivente da Blue nos seus seguidores e, seu peão, na Raxxon. (Caso não haja espaço suficiente para ela, coloque um sobrevivente à escolha do primeiro jogador de volta na colônia. Não conta como

movimento.) Coloque 1 ferimento na carta de Blue. No começo da próxima rodada, remova a carta Objetivo Especial R1 do jogo e coloque a carta Objetivo Especial R2 no tabuleiro da colônia. Complete o objetivo para salvar o amigo de Blue.

Leia e resolva as regras de efeito de pílula do modo da Raxxon na página 18 deste manual ao jogar uma carta do baralho de itens da Raxxon. As regras de código de contenção do modo da Raxxon ainda NÃO estão valendo.

Agora, vocês já podem continuar a partida com a Carta de Objetivo Especial R2.

LEIA A SEÇÃO ABAIXO SOMENTE APÓS COMPLETAR O OBJETIVO ESPECIAL R2.

Nossos esforços conjuntos para cavar libertaram o amigo de Blue ainda com vida, mas em maus lençóis. O homem estava gravemente ferido. Sua barba e seu cabelo, longos, grossos e grisalhos, lhe escondiam cortes profundos no rosto e no pescoço. Ele estava inconsciente desde quando o libertáramos, mas não parava de gemer de dor. Blue não o deixou por um segundo sequer.

Remova todos os dados colocados na cartela da Raxxon. Pegue todos os peões dos sobreviventes na Raxxon e coloque-os na colônia.

Para a surpresa de todos, o senhor acordou! Sua fala fraquejava, e mal lhe saía da boca. “Blue, querida. Muito obrigado, minha amiga.” Blue repousou a cabeça sobre o peito do homem. “On... Onde a gente tá? Na Raxxon?”

“Vocês ‘tão numa colônia de sobreviventes”, eu disse. “A gente teve que tirar vocês da Raxxon. Lá não é mais seguro desde a explosão. Não tem mais barricadas. E tem zumbis demais.”

“Zumbis...” murmura o homem, tentando pensar. “Esses experimentos são o motivo pelo qual a gente precisa ficar na Raxxon. A gente precisa segurá-los lá dentro!” Ele tenta se sentar, mas a dor o impede. “O código... o código de contenção!”

“Olha, eu não sei nada de código nenhum”, comentei, “mas os zumbis já ‘tão andando por aí há bastante tempo. Nada que a gente não dê conta. Descansa um pouco, tá bom?”

“Não. Não. Nãñãñãñã. NÃO! Esses, vocês não viram. Não os verdadeiros horrores. Não os piores demônios da Raxxon. Por vários meses, eu e a Blue nos dedicamos a conter esses monstros. O que aconteceu?”

Blue soluçou. O senhor balbuciou suas últimas palavras: “Ai de nós. Eles ‘tão vindo! Vocês precisam conter essas aberrações! A Blue sabe. Ela sabe como. Por favor!”

No começo da próxima rodada, remova a carta Objetivo

Especial R2 do jogo e coloque a carta Objetivo Especial R3 no tabuleiro da colônia.

Leia as regras do código de contenção do modo da Raxxon na página 18 deste manual. Elas começam a valer a partir da próxima rodada. Caso haja 2-3 jogadores não exilados, compre 2 cartas de experimento da Raxxon imediatamente e coloque os zumbis especiais. Caso haja 4 jogadores não exilados, compre 3 cartas de experimento da Raxxon imediatamente e coloque os zumbis especiais.

Agora, vocês já podem continuar a partida com a Carta de Objetivo Especial R3. Complete o objetivo para terminar a partida.



ATAQUE DOS BANDIDOS

Para jogar o cenário introdutório dos Bandidos, prepare a partida como se estivesse jogando com o modo dos Bandidos, seguindo as instruções da página 17 deste manual, com os ajustes abaixo:

1. Em vez de usar uma carta de objetivo principal normal, use a carta Objetivo Especial B1.
2. Ao formar a pilha de objetivos secretos a serem sorteados para os jogadores, em vez de colocar 1 carta de objetivo secreto com traição aleatória, coloque o objetivo secreto BANDIDO INFILTRADO. Depois, embaralhe os objetivos secretos e os distribua normalmente. Esse objetivo secreto com traição é especial. Vocês podem lê-lo em voz alta antes de começar, caso desejem. Para o traidor vencer, vocês vão precisar ter completado o Objetivo Especial B2. Assim, o traidor vai precisar ajudar a colônia a chegar a esse ponto da partida.
3. No início da partida, escolham alguém para ler, em voz alta, o texto em itálico abaixo.

Nosso problema com os bandidos piorou nos últimos tempos. Eles montaram acampamento a poucos quilômetros da colônia. Agora, a gente está brincando de “o mais forte sobrevive” com pessoas tão distantes de quererem se dar bem com os outros que eles não poderiam fazer parte nem desta nossa família problemática.

Foi uma surpresa quando dois deles apareceram desarmados na colônia hoje de manhã. Fracos e desnutridos, eles imploraram por comida. Também insistiram que todos os nossos conflitos anteriores foram falha de comunicação, e que o grupo deles precisa da ajuda do nosso para sobreviver. Normalmente, esse tipo de apelo à nossa noção de humanidade não funciona, mas eles trouxeram presentes.

Cada jogador deve comprar 1 carta do baralho de itens do hospital e colocá-la na mão.

Esses presentes eram exatamente o que a gente estava precisando, e os líderes da colônia se animaram com a ideia de melhorar a relação com os bandidos. Agora, em vez de a gente só se preocupar com a própria colônia, a gente está buscando comida para os vizinhos. Pessoalmente, sou contra, mas os presentes conquistaram o apreço da colônia. Como é que eles sabiam exatamente o que a gente queria? Às vezes, eu me pergunto se não tem um bandido infiltrado entre nós.

Leia e resolva as regras de Revelar Crise, Pilhagem dos Bandidos e Aparecimento de Zumbis do modo dos Bandidos na página 17 deste manual. As outras regras do modo dos Bandidos ainda não estão valendo. Agora, vocês já podem começar a partida com a Carta de Objetivo Especial B1.

LEIA A PRÓXIMA SEÇÃO SOMENTE APÓS COMPLETAR O OBJETIVO ESPECIAL B1. QUEM DEVE LER A PRÓXIMA SEÇÃO E SEGUIR SUAS INSTRUÇÕES É O JOGADOR COM O SEGUIDOR HUMANO DE MENOR INFLUÊNCIA.

É muito arriscado ir para o esconderijo dos bandidos sozinho, e mais ninguém quis entregar a comida com o nosso líder destemido. Então sorte a minha, né?! Juntamos tudo e partimos. O nosso líder está confiante. Eu já tenho as minhas dúvidas.

Remova toda a comida do estoque. Coloque o sobrevivente com a maior influência e o sobrevivente humano com a menor influência no Esconderijo dos Bandidos.

Está anoitecendo e estamos nos aproximando da cidadezinha deles. De cara, dá para ver que tem algo errado. Isto aqui é uma cidade fantasma. Apertamos o passo até os abrigos improvisados.

“Podem parar aí, seus ratos da colônia”, ordenou uma voz. Do nada, fomos cercados por figuras sombrias. Ficamos de costas um para o outro, como faríamos com uma horda de zumbis. “Cês ‘tão achando que vão ser os donos da cidade, é? Pois a gente cansou do governo de vocês, seus tiranos. Tá na hora de mostrar quem manda aqui.”

“CORRE!” gritou meu parceiro. Saímos correndo, mas eles dispararam. Logo, eu estava correndo sozinho. Não diminuí o ritmo, nem olhei para trás, apesar dos gritos dos bandidos e da dor excruciante causada pela bala que atingiu o meu braço esquerdo.

Mate o sobrevivente com a maior influência, diminuindo o moral como de costume. Coloque um ferimento no sobrevivente humano com a menor influência, a menos que ele já tenha 2 ferimentos. Coloque esse sobrevivente de volta na colônia.

Rapidamente, chegamos a um consenso quando eu voltei e dei as notícias. Vamos nos vingar. Vamos matar aqueles monstros.

Leia e resolva as regras de Ataque Contra um Bandido e Esconderijo dos Bandidos do modo dos Bandidos na página 17 deste manual. Elas passam a valer a partir de agora.

No começo da próxima rodada, remova a carta Objetivo Especial B1 do jogo e coloque a carta Objetivo Especial B2 no tabuleiro da colônia. Agora, vocês já podem continuar a partida com a Carta de Objetivo Especial B2.

LEIA A SEÇÃO ABAIXO EM VOZ ALTA SOMENTE APÓS COMPLETAR O OBJETIVO ESPECIAL B2.

A hora da verdade se aproxima. Estamos esperando em posição de ataque. A vingança virá em breve. Enquanto esperávamos o momento certo para atacar, a calma que precede a tempestade me fez pensar. Não demorou muito para eu ter a sensação de que havia algo de errado. Ao olhar meus companheiros, fiquei me perguntando se um deles não estaria de conluio com o inimigo.

FASE ESPECIAL DE EXÍLIO

Agora, vocês precisam decidir se acreditam que um dos jogadores é um traidor. Começando com o jogador com a ficha de primeiro jogador e seguindo no sentido horário, cada um poderá iniciar 1 votação para exilar alguém.

Após a fase especial de exílio, se o traidor não tiver sido exilado e tiver completado o objetivo especial do bandido infiltrado, ele poderá se revelar imediatamente para vencer a partida. O traidor, então, poderá ler a história mais abaixo. Se o traidor não tiver completado seu objetivo, ele deverá manter sua identidade de traidor em segredo. Acrescente o seguinte requisito à sua carta de traição: "O moral deve estar em 0."

Se vocês exilarem alguém que não seja o traidor, siga as regras normais de exílio. O jogador exilado se torna o líder dos bandidos e deve ler o texto a seguir em voz alta: "*Você! Você é um dos bandidos!*" *Nossas armas apontam para aquele de quem suspeitamos. O nosso plano de ataque caiu por terra, mas não podíamos correr o risco de sofrer uma sabotagem. O acusado vai embora, em choque, e segue na direção do esconderijo dos bandidos. As palavras que ele disse ainda me atormentam: "Eu não era um dos bandidos. Mas, agora, eu entendo o ódio que eles sentem."* Leia e resolva as regras do Novo Líder dos Bandidos do modo dos Bandidos na página 17 deste manual.

Se o traidor foi exilado, siga as regras normais de exílio de um traidor e leia o texto a seguir em voz alta: "*Você! Você é um dos bandidos!*" *Nossas armas apontam para o culpado. Pela mira da arma, vejo olhos que confirmam que estávamos certos. Era o traidor! "Eu... sinto muito."* O traidor se afasta. Não em direção ao esconderijo dos bandidos, mas em direção ao horizonte. Será que ele vai mudar?

Após a fase especial de exílio, a menos que a partida tenha acabado, leia o texto a seguir em voz alta: *Toda essa história deixou todo mundo abalado. Decidimos ir para casa e bolar um plano B. Não tem por que enfrentá-los no território deles. Só precisamos pensar em um jeito de eles nunca mais cruzarem o nosso território.* Coloque todos os sobreviventes que estiverem no Esconderijo dos Bandidos e que pertençam a jogadores não exilados de volta na colônia.

No começo da próxima rodada, remova a carta Objetivo Especial B2 do jogo e coloque a carta Objetivo Especial B3 no tabuleiro da colônia. Agora, vocês já podem continuar a partida com a Carta de Objetivo Especial B3.

História da Vitória do Bandido Infiltrado

Se o traidor vencer a partida quando o Objetivo Especial B2 for completado, o traidor deverá ler o texto a seguir em voz alta:

"Certo. Todos prontos?" Eu mal pude disfarçar o sorriso. Eles já não questionam mais o meu plano. Partimos. Eu estou logo atrás, conforme sugeri. Meus companheiros sobreviventes avançam. Um pouquinho mais perto. Só mais um pouquinho.

De repente, disparo dois tiros para cima. Foi o sinal! Meus parceiros bandidos brotam de cada vãozinho da nossa cidade. Eles avançam impetuosamente, pegando os otários de surpresa. Eles não duraram muito. Um sorriso toma conta do meu rosto enquanto eu vislumbro os corpos alvejados daqueles ratos. Finalmente, o nosso plano está quase completo. Vamos destruir aquela colônia desgraçada de uma vez por todas!



"Você por acaso viu o que tá rolando lá fora? Quando cadáveres em decomposição começaram a vir tentar me matar, eu achei que tava ficando louca. Mas os zumbis são fichinhas perto dessas coisas que tão saindo da Raxxon."

Fatima Maktabi

ÍNDICE

Andar com Marcador da Rodada	13
Andar com um Sobrevivente	11
Aparecimento de Sobreviventes	14
Aparecimento de Zumbis	12, 13
Aparecimento de Zumbis em Local com Bandidos	17
Armadilhas Explosivas	16
Ataque	8, 9
Ataque Contra um Bandido	17
Atrair Zumbis	10
Barricada	10, 13
Cartas de Encruzilhada	12
Cemitério	16
Código de Contenção	18
Colocação dos Bandidos	17
Desespero	16
Doar uma Carta para a Crise	11
Efeitos das Pílulas	18
Esconderijo dos Bandidos	17
Exílio	14
Exploração	9, 10
Exploração na Raxxon	18
Gastar Fichas de Comida	11
Habilidades dos Sobreviventes	10
Jogar Dados de Ação	8
Jogar uma Carta	10
Jogar um Dado	15
Limpeza do Lixo	10
Local Aleatório	16
Matar os Zumbis	13
Matar Um Sobrevivente	14
Modo da Raxxon	18
Modo das Melhorias	17
Modo dos Bandidos	17
Novo Líder dos Bandidos	17
Pagar Comida	12
Passar Ficha de Primeiro Jogador	13
Pedir Cartas	11
Pilhagem dos Bandidos	17
Preparação	6, 7
Propagação do Efeito de uma Mordida	11
Resolver Crise	12
Revelar Crise	8
Rolagem de Exposição	11
Sobreviventes Indefesos Rebeldes	16
Texto das Cartas	15
Transferência	11
Turnos dos Jogadores	8
Variantes	15
Verificação do Lixo	12
Verificar Objetivo Principal	13
Votação	15
Votação do Primeiro Jogador	16
Votar para o Exílio	11
Vitória e Derrota	14

CRÉDITOS

Criadores: Isaac Vega e Jon Gilmour

Produtor: Colby Dauch

Ilustração: Fernanda Suarez,
Joshua Panelo da Gunship Revolution

Design de Conteúdo: Joseph Ellis

Escritores: Mr. Bistro, Jerry Hawthorne e Colby Dauch

Design Gráfico: David Richards e Peter Wocken

Editores: Jonathan Liu, Nate Rethorn,
Timothy John Meyer e Jack Fleming

Gerentes de Teste: James Sitz e Joseph Ellis

Tradução: Gabriel Ninó

Revisão: Priscilla Freitas

Diagramação BR: Danilo Sardinha

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

PLAYTESTERS

Knoop, Ryan Schubert, Ted Dickinson, Timothy Leverston, Brad DeRan, Dan LaPointe, Leslie Dowler, Conrad Hershberger, Alex Masheter, Austin Alderman, Brandon Alderman, Rob Allison, Steve Alston, Steven Althardt, Vince Alvarez, Bjørn Amorsen, Rune Thing Amorsen, David Andersen, Nate Anderson, Rourke Anderson, Andrew Angle, Robbin Arcega, Joonas Ariva, Leo Ariva, Tormi Ariva, EJ Ash, Sarah Aucremanne, William Aucremanne, Tyler Backman, Damian Baeslack, Eamonn Baeslack, Jean-François Baffier, Sacha Baron, Andrew Becker, Kevin Becker, LeAnna Becker, Brian Belida, Stephen Benton, Clarice Berger, Siyobin Blanco, Jaden (Skylar) Boone, Kim Boone, Ryan Borders, Bubonic Brad, Hanna Brady, Dustin Brookman, Lucas Broome, Samuel Burnette, Shaily C. Rudnik, Cole Campbell, Laura Cathey, Nicole Chandler, Yu-Cheng Chang, Brodrick Chase, Jordan Chase, Joshua Chase, Tyler Chase, Kristie Clark, Scott Cleveland, Daniel Cobin, Gal Cohen, Raz Cohen, Roy Colver, Erik CooperFlowers, Joe Costa, Adam Criner, Joanne Daly, Dan, James Davidheiser, Kent Davies, Kent Davies, Michelle Davies, Olivia Davies, Elcelo de Lang, Douglas Delescavage, Danielle DeMartini, Seth E Oakman, Oliver Ebrahimi-Nuyken, Brad Eiden, Andrea Eisenberger, Troy Eisenberger, Andy Englund, Kristi Esteves, Ian Evans, Adam Feldner, Adam Feldner, Tara Feldner, Matt Fick, Sam Filip, John Fleming, Whitney Fleming, Bob Flewelling, Cindy Flores, Daniel Flores, Danilo Flores, Emily Flores, Gabriel Forster, Leon Gaffan, Matthieu Glanois, Mathew Gledhill, Jason Goldman, Ashley Goodroe, Nick Goss, Graham Guenther, Erwin Habes, Jason Hall, Lisa Hall, Peyton Hall, Shaun Hall, Rich Hart, Thomas Haycraft, Heidi, Jody Henning, Matthew Henning, Josh Henriksen, Wes Henriksen, Steven Hill, Isaac Hiner, Steve Hiner, Alex Hines, Amie Hobson, Jonathan Hobson, Alan Hodges, Jeremy Hodges, Zak Honess, Anny Hu, Edward Hu, Jason J Vicente, Michelle Jacobs, Nathan James Chase, Miranda Jean Walsh, Leslie Jenkins, Christian Jeter, Timothy John Meyer, Kelsie Joyce, Kori Joyce, Evan Kendall, Hunter Kendall, David Kiker, Erin Kilbourn, Teri Knaff, Tony Knaff, Mel Knott, Michael Kohlhepp, Mattias Korman, Leslie Kozloski, Mark Kriagsman, Mitsuyo Kurosawa, Man Kwun Chiu, Taylor Landers, J-F Landry, Joseph Lemire, Saskia Lilli Lehtsalu, Luke Lin, Amy Liu, Matt Lovell, Brian Mack, Amanda Martone, Michael Maurer, Brian McDonald, Tyler McIntyre, Paul Melian, Eric Meyers, Sebastian Meyersieck, Caleb Miller, Mike Miller, Desi Mims, Bob Misenheimer, John Monitor, Charly Montes, Fernando Montes, Jasmine Morales, Patrick Morrison, Kevin Nafziger, Kathryn Navarro, Harri Oras, Brad Owen, Greg Owens, Nick Owens, Wendy Owens, Elan Pavlov, Tomas Pawliuk, Annie Perez, Jean Philippe Theriault, Matthew Phillipson, Imran Pirani, Krystal Pirani, Dylan Posa, Mirte Post, Evan Poteet, Loren Poulson, David Powell, Justin Price, Mette Primdahl, Scott Rabin, Rachel Radecki, Aaron Ramirez, Samuel Randazzo, Jesse Ravan, Bradley Ray Wild, Ian Reinholt, Jesse Risner, Rodrigo Retamoza Rivera, Lindsey Rode, Ana Rodriguez, Marcel Roeloffzen, Gabriel Roginic, Anna Rotschafer, Jonathan Rotschafer, Ray Rozman, Debe Rumsey, Myron Rumsey, Ryan Rumsey, Alan S Hodges, Brian Salloway, Marc Sanguinetti, Andrew Schaff, James Schnurr, Josh Severa, Seth Severa, Frank Shannon, Rebekah Sherman, Mauricio Shogun Rua, Harry Smith, Jason Sonk, Cathlien Spangle, Ida Spangle, Richard Spangle, Greyson Spencer, Michael Steinland, Will Stevens, Crystal Stitely, Gary Stitely, Michael Street, Kevin Stuffed, Danielle Stump, David Stutzman, dani suchecki, Tommy Suchecki, Pärt Talimaa, Peep Talimaa, Rachelle Tam, Michael Tang, Arturo Tena, Carlos Tena, Yaritza Tena, Donovan Thakur, Nik Thakur, Dominic Theriault, Paul Thomas, Phil Thurlow, Francis Todd, Patrick Todd, Caleb Tolin, Jon Toon, Eric Tremblay, Andy Trimpe, Brian Truran, Scott Underwood, Christian Valade, André van Renssen, Aaron VanderWoude, Josh VanderWoude, Kyle VanderWoude, Pete Vasiliauskas, Matt Wagner, Jake Webb, Mary Weckman, e Felix Yeh.

© 2015 Plaid Hat Games. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem autorização específica. Dead of Winter: Um Jogo de Encruzilhadas, Dead of Winter, Plaid Hat, Plaid Hat Games, Plaid Hat Games & Design são marcas registradas da 2Z Entertainment Inc. Todos os direitos reservados. F2Z Entertainment Inc., 31 rue de la Coopérative, Rigaud QC J0P 1P0, Canadá. Guarde estas informações para usar como referência. Os componentes reais podem ser diferentes dos mostrados. Fabricado na China.