

DEAD OF WINTER

UN JUEGO DE ENCRUCIJADAS

OBJETIVO DEL JUEGO

En *Dead of Winter* una colonia de supervivientes intenta sobrevivir a un peligroso invierno tras el apocalipsis zombi. Existe un Objetivo Principal para toda la colonia, y un Objetivo Secreto diferente para el Grupo de Supervivientes que controla cada jugador. Normalmente este Objetivo Secreto requiere que el jugador ayude a cumplir el Objetivo Principal. Sólo los jugadores que hayan cumplido su Objetivo Secreto ganarán el juego cuando acabe la partida. Ésta puede acabar de varias maneras: cuando el marcador de Moral llega a 0, cuando el marcador de ronda llega a 0, o cuando se cumple el Objetivo Principal.

CONTENIDO

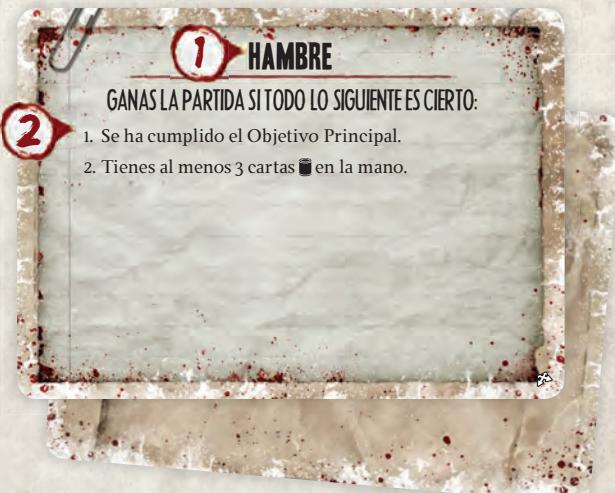
- 10 Cartas de doble cara de Objetivo Principal
- 24 Cartas de Objetivo Secreto
- 10 Cartas de Objetivo Secreto de Traición
- 10 Cartas de Objetivo Secreto de Exiliado
- 30 Cartas de Superviviente
- 5 Hojas de referencia del jugador
- 1 Indicador de Jugador Inicial
- 25 Cartas de Objeto Inicial
- 20 Cartas del mazo de Objetos de la Comisaría
- 20 Cartas del mazo de Objetos del Supermercado
- 20 Cartas del mazo de Objetos del Colegio
- 20 Cartas del mazo de Objetos de la Gasolinera
- 20 Cartas del mazo de Objetos de la Biblioteca
- 20 Cartas del mazo de Objetos del Hospital
- 20 Cartas de Crisis
- 80 Cartas de Encrucijada
- 29 Fichas de Herida normal y por congelación
- 20 Fichas de Superviviente Indefenso
- 20 Fichas de Alimento
- 20 Fichas de Ruido
- 21 Fichas de Barricada
- 6 Fichas de Hambre
- 2 Indicadores de marcador
- 30 Figuras troqueladas de Zombis
- 21 Fichas de Zombi (*úsalas si te quedas sin figuras troqueladas*)
- 30 Figuras troqueladas de Superviviente
- 60 Peanas para figuras
- 1 Tablero de la colonia
- 6 Tarjetas de Localización
- 1 Reglamento
- 30 Dados de Acción
- 1 Dado de Riesgo

CARTAS DE OBJETIVO PRINCIPAL



1. **Título:** el nombre del Objetivo Principal.
2. **Preparación:** cómo preparar el tablero para esta situación.
3. **Condiciones de victoria:** las tareas que se deben realizar para cumplir el Objetivo Principal.
4. **Tiempo:** una estimación del tiempo necesario para cumplir el Objetivo Principal. Corto= 45-90 minutos. Medio= 90-120 minutos. Largo= 120-210 minutos.

CARTAS DE OBJETIVO SECRETO



1. **Título:** el nombre del Objetivo Secreto.
2. **Condiciones de victoria:** las tareas que debes realizar para ganar la partida.

Nota: las cartas de *Dead of Winter* están marcadas con el icono de Encrucijada en la esquina inferior derecha para que las puedas distinguir de las cartas que se incluyan en futuras expansiones.

CARTAS DE SUPERVIVIENTE



- Título:** el nombre del Superviviente
- Ocupación:** a lo que se dedicaba el Superviviente antes del apocalipsis zombi (no tiene efectos de juego).
- Influencia:** lugar que ocupa el Superviviente en la jerarquía de la colonia.
- Ataque:** la capacidad del Superviviente para luchar.
- Búsqueda:** la capacidad del Superviviente para encontrar Objetos.
- Localización de la Capacidad:** la Localización en la que el Superviviente puede usar su Capacidad.
- Capacidad:** una habilidad especial con la que el Superviviente puede afectar el juego.

CARTAS DE OBJETO

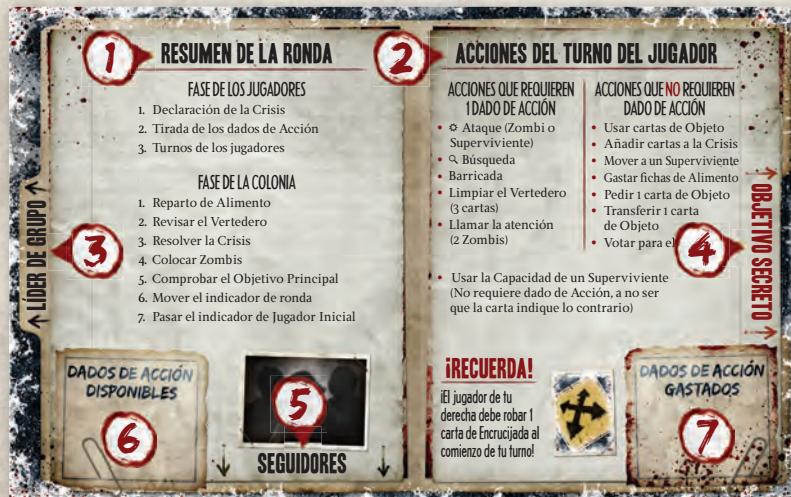


- Título:** el nombre del Objeto.
- Tipo de símbolo:** hay siete tipos diferentes de Objeto y cada uno de ellos está representado por un símbolo diferente.
- Capacidad:** el efecto de la carta cuando se juega.
- Localización:** el mazo de Objetos en el que se encuentra la carta al principio de la partida.

SÍMBOLOS DE OBJETOS



HOJA DE REFERENCIA DEL JUGADOR



- Resumen de la ronda:** recuerda al jugador el orden en el que suceden las cosas cada ronda.
- Acciones del turno del jugador:** recuerda al jugador las Acciones que puede realizar durante su turno.
- Líder de Grupo:** la carta del Líder del Grupo de Supervivientes del jugador se pone aquí, boca arriba.
- Objetivo Secreto:** la carta de Objetivo Secreto del jugador se pone aquí, boca abajo.
- Seguidores:** los demás Supervivientes del jugador se ponen aquí.
- Reserva de dados de Acción disponibles:** después de tirar los dados de Acción los resultados se colocan aquí.
- Reserva de dados de Acción gastados:** cuando un jugador usa 1 dado de Acción se coloca aquí.

CARTAS DE CRISIS



- Nombre:** el nombre de la Crisis.
- Prevención:** muestra el tipo de Objeto que los jugadores deben aportar para prevenir que se produzca su efecto.
- Efecto:** el efecto negativo que se produce si no se previene la Crisis.
- Opcional:** los jugadores pueden aportar estos Objetos a la Crisis además de los Objetos requeridos para obtener este efecto específico.

CARTAS DE ENCRUCIJADA



- Nombre:** el nombre de la Encrucijada.
- Activación:** el texto en cursiva indica los requisitos que deben cumplirse para que esta carta tenga efecto.
- Opciones:** los decisiones que se pueden escoger cuando la carta se activa.

Nota importante: algunas cartas de Encrucijada incluyen contenido propio para adultos ya sea por su lenguaje, o por sus referencias al sexo, el suicidio, el consumo de alcohol, etc. Estas cartas están marcadas con este símbolo: ⓘ. Los jugadores pueden decidir si quitan estas cartas antes del comienzo de la partida.

CONTENIDO ADICIONAL



Indicador de Jugador Inicial: este cuchillo identifica al Jugador Inicial. El Jugador Inicial es el primero en la ronda y los empates se resuelven a su favor.



Fichas de Barricada: se usan para bloquear entradas.



Fichas de Ruido: se colocan en las Localizaciones para representar el nivel de ruido que se ha producido en ellas.



Fichas de Herida: son de doble cara. Una de las caras muestra una Herida normal y la otra una Herida por congelación.



Fichas de Superviviente Indefenso: representan a los miembros de la comunidad que son demasiado jóvenes o demasiado ancianos para contribuir a la colonia, pero que ocupan espacio y requieren de alimentación.



Fichas de Alimento: se colocan en la reserva de Alimentos y se retiran de ella debido a diferentes efectos de juego.



Dado de Riesgo: este dado se tira debido a diferentes efectos del juego para determinar si un Superviviente ha sufrido una Herida normal, una Herida por congelación o una Mordedura.



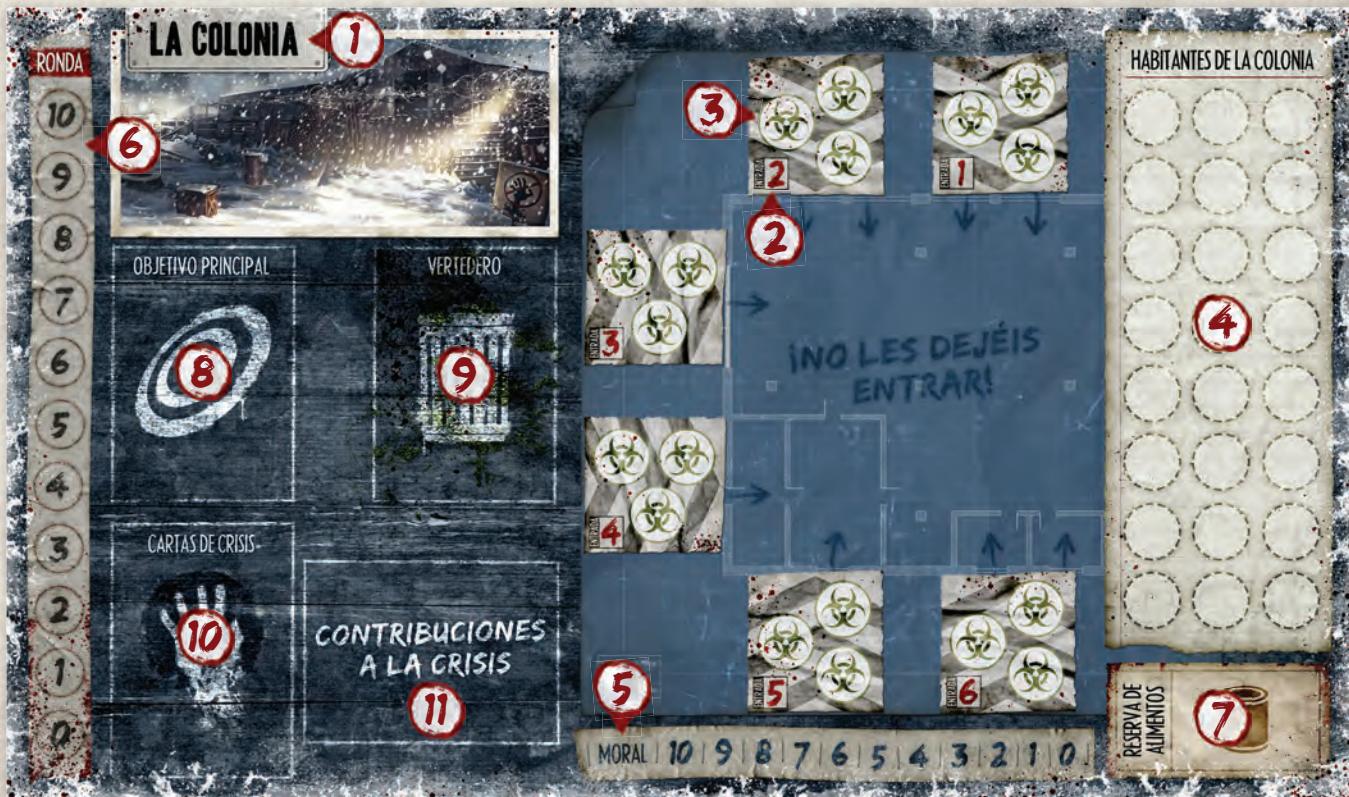
Dados de Acción: estos dados se tiran cada ronda y se utilizan para realizar ciertos tipos de Acción.



Fichas de Hambre: se colocan en la reserva de Alimentos cuando no hay suficiente comida para alimentar a la colonia.

TABLERO DE JUEGO:

el tablero de juego está compuesto por siete Localizaciones diferentes, que incluyen el tablero de la colonia y 6 tarjetas de Localización.



TABLERO DE LA COLONIA

- Nombre:**
- Entradas:** entradas numeradas. Los Zombis situados en la colonia se colocan en orden de número de entrada.
- Espacios de entrada:** espacios donde se pueden colocar Zombis y fichas de Barricada.
- Supervivientes en la colonia:** espacios donde se pueden añadir Supervivientes.
- Marcador de Moral:** señala cómo se encuentra la Moral de la colonia. La Moral se ve afectada negativamente cuando un Superviviente muere, cuando hay demasiadas cartas en la pila de descartes o cuando no hay suficiente comida y, algunas veces, debido a una carta de Crisis o de Encrucijada.
- Marcador de ronda:** señala cuántas rondas quedan.
- Reserva de Alimentos:** aquí se colocan las fichas de Alimento generadas por diversos efectos del juego.
- Objetivo Principal:** aquí se pone la carta de Objetivo Principal de la partida.
- Vertadero:** aquí se forma la pila de descartes.
- Mazo de Crisis:** aquí se pone el mazo de cartas de Crisis.
- Contribuciones a la Crisis:** aquí se ponen las cartas que se añaden a la resolución de la Crisis.

TARJETAS DE LOCALIZACIÓN

- Nombre:** el nombre de la Localización.
- Supervivientes en la Localización:** espacios en los que se pueden poner los Supervivientes.
- Espacios de entrada:** espacios en los que se pueden colocar Zombis y fichas de Barricada.
- Mazo de Objetos:** aquí se coloca el mazo del que robarán cartas los jugadores cuando busquen en la Localización.
- Ruido:** aquí se colocan las fichas de Ruido. En una ronda sólo se pueden colocar 4 fichas de Ruido en cada Localización.
- Símbolos de Objeto:** según su orden de aparición, de izquierda a derecha, indican la probabilidad de encontrar los Objetos de estos tipos cuando se realiza una Búsqueda en esta Localización.



PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. Sitúa el tablero de colonia en el centro del área de juego y las 6 tarjetas de Localización alrededor o como mejor se ajuste a tu mesa.

2. Cada jugador coge 1 hoja de referencia de jugador.

3. Los jugadores deciden el Objetivo Principal que desean jugar o cogen uno al azar.



Nota: te sugerimos que la primera vez que juegues uses la carta de Objetivo Principal "Necesitamos más ejemplares".

Pon la carta de Objetivo Principal en su espacio correspondiente en el tablero de la colonia y prepara el tablero de juego siguiendo las instrucciones que aparecen en la sección de preparación de la carta de Objetivo Principal. Consulta *Colocar Zombis* en la página 13 para aprender cómo colocar Zombis en los espacios de entrada de la colonia.

4. Baraja las cartas de Objetivo Secreto que no sean de Traición y aparta 2 (boca abajo) por cada jugador. Devuelve el resto de estas cartas a la caja del juego. Baraja las cartas de Objetivo Secreto de Traición y añade 1 de ellas (boca abajo) a las cartas que no eran de Traición y que estaban aparte. Devuelve el resto de estas cartas a la caja del juego. Ahora reúne y baraja todas las cartas seleccionadas y reparte 1 a cada jugador. Devuelve las cartas restantes de Objetivo Secreto a la caja del juego sin mirarlas. Los jugadores no pueden mostrar a los demás sus cartas de Objetivo Secreto.

5. Baraja las cartas de Crisis y pon el mazo en su espacio correspondiente en el tablero de la colonia.

6. Baraja y prepara los mazos de cartas de Superviviente, Objetivo de Exiliado y Encrucijada, y déjalos a un lado, fuera del área de juego.



Nota importante: algunas cartas de Encrucijada incluyen contenido propio para adultos ya sea por su lenguaje, o por sus referencias al sexo, el suicidio, el consumo de alcohol, etc. Estas cartas están marcadas con este símbolo. Los jugadores pueden decidir si quitan estas cartas antes del comienzo de la partida.

7. Baraja todas las cartas de Objeto Inicial y reparte 5 a cada jugador. Devuelve las cartas restantes a la caja del juego.

8. Separa las demás cartas de Objeto en mazos independientes, conforme a su Localización. Baraja cada mazo y ponlos todos en sus correspondientes tarjetas de Localización.

9. Reparte 4 cartas de Superviviente a cada jugador. Después, cada jugador se queda 2 y devuelve las otras al mazo. Baraja de nuevo el mazo de Supervivientes.

10. Los jugadores eligen como Líder a uno de sus 2 Supervivientes y lo ponen en el espacio señalado para el Líder de su hoja de referencia.

11. Los jugadores ponen al otro Superviviente en el espacio dedicado a los Seguidores de su hoja de referencia de jugador.

12. Se colocan en la colonia las figuras correspondientes a los Supervivientes elegidos por los jugadores.



13. Retira las fichas y figuras restantes del tablero de juego y déjalas al alcance de todos los jugadores.

14. El jugador cuyo Líder de Grupo tenga el valor de Influencia más alto recibe el indicador de Jugador Inicial y jugará el primer turno de juego.



Te diré una cosa del fin del mundo: nunca es aburrido.
 • Justo cuando crees que sabes cuáles son las nuevas normas, algo cambia.
 • Cada día es diferente al anterior.

Loretta Clay

PREPARACIÓN DEL JUEGO PARA 3 JUGADORES



ORDEN DE RONDAS

Dead of Winter se juega en una serie de rondas. Cada ronda se divide en dos fases que deben jugarse en orden:

1. Fase de los jugadores
2. Fase de la colonia

FASE DE LOS JUGADORES

En la fase de los jugadores se resuelven en orden los siguientes 3 pasos:

1. **Declaración de la Crisis:** se muestra la primera carta del mazo de Crisis. Si el efecto de la carta no se previene, éste tendrá lugar en la fase de la colonia. Estos efectos se pueden prevenir si los jugadores contribuyen lo suficiente con el tipo adecuado de cartas para la Crisis en cuestión.
2. **Tirada de los dados de Acción:** en este momento los jugadores retiran los dados de Acción que haya en sus reservas de dados de Acción disponibles y gastados. Después, los jugadores reciben 1 dado de Acción, más 1 dado de Acción adicional por cada Superviviente que controlen (así que empezarán la partida con 3 dados de Acción). Los jugadores deberán tirar todos sus dados de Acción y quedarse con los resultados, colocándolos en sus reservas de dados de Acción disponibles para poder gastarlos durante su turno. Aunque un jugador reciba 1 dado de Acción por cada Superviviente que controle, el dado de Acción no pertenece a ese Superviviente, sino al Grupo del jugador. Un jugador puede gastar varios dados de Acción para realizar múltiples Acciones con un único Superviviente.
3. **Turnos de los jugadores:** todos los jugadores, comenzando por el Jugador Inicial, jugarán su turno. Durante su turno, el jugador es considerado el jugador activo. Al comienzo del turno, el jugador que está a su derecha roba 1 carta de Encrucijada. Si en cualquier momento durante el turno del jugador activo se cumplen los requisitos necesarios para que la carta de Encrucijada se active, se le aplicarán sus efectos. Cuando el jugador activo ha realizado todas las Acciones que deseaba realizar, o se le agotan las Acciones que puede realizar, el turno pasa al jugador de su izquierda. El juego continuará en el sentido de las agujas del reloj hasta que todos los jugadores hayan jugado su turno. Cuando todos los jugadores hayan terminado sus turnos, comienza la fase de la colonia.

ACCIONES DEL TURNO DEL JUGADOR

Algunas Acciones requieren el gasto de 1 dado de Acción y otras no. Para gastar 1 dado de Acción, el jugador retira el dado correspondiente de la reserva de dados disponibles y lo coloca en la reserva de dados gastados. Algunas Acciones requieren un resultado específico, que se tendrá que haber obtenido en la tirada de los dados de Acción de esa ronda.



Acciones que requieren 1 dado de Acción

- **Realizar un Ataque:** para realizar un Ataque, un jugador debe escoger a un Superviviente que controle y gastar un dado de Acción con un resultado igual o mayor que el valor de Ataque del Superviviente. Después, este jugador podrá escoger un blanco para el Ataque. El blanco debe ser un Zombi o un Superviviente que comparta Localización con el Superviviente que realice el Ataque.

Si el blanco del Ataque es un Zombi, muere y se retira del tablero de juego. El jugador hace una tirada de Riesgo por el Superviviente que atacó (consulta *Tirada de Riesgo* en la página 11 y *Ejemplo: Ataque a un Zombi* en la página 9).

Si el blanco del Ataque es un Superviviente, se tira el dado de Acción gastado. Si el resultado es igual o menor al valor de Ataque del Superviviente, se coloca 1 ficha de Herida normal sobre la carta del Superviviente elegido y se coge 1 carta al azar de la mano del jugador que lo controla (consulta *Ejemplo: Ataque a un Superviviente* en la página 9).

Nota: cuando se ataca a otro Superviviente, no se hace la tirada de Riesgo.

¡Silencio, que todo el mundo se calle! ¡Alguien ha escuchado eso? ¡He dicho silencio! Sí, no estamos solos. Deben de haber escuchado el frenazo del camión. Vosotros dos, seguid buscando. Voy a alejarlos e intentar acabar con un par de ellos. Chicos, será mejor que busquéis algo que hacer y que sea de utilidad.

Thomas Heart

EJEMPLO: ATAQUE A UN ZOMBI



1. El jugador activo controla a la Superviviente Ashley Ross. Ashley está en el Colegio y el jugador activo decide atacar con Ashley a un Zombi en esta Localización.
2. Ashley tiene un valor de Ataque de 2+. El jugador activo gasta 1 dado de Acción con un valor de 4 (que es igual o mayor que su valor de Ataque).
3. El Zombi muere y es retirado del Colegio. Sin embargo, ahora el jugador activo debe tirar el dado de Riesgo.
4. El resultado del dado de Riesgo es una Herida normal, así que se coloca 1 ficha de Herida normal en la carta de Superviviente de Ashley.

EJEMPLO: ATAQUE A UN SUPERVIVIENTE



1. Ashley Ross vuelve al Colegio y el jugador activo decide atacar con Ashley a Mike Cho, un Superviviente que controla otro jugador.
2. Ashley tiene un valor de Ataque de 2+. El jugador activo gasta 1 dado de Acción con un valor de 3 (que es igual o mayor que su valor de Ataque).
3. Despues, el jugador activo tira el dado de Acción gastado. Obtiene un 1, que es igual o menor a 2+, el valor de Ataque de Mike.
4. El segundo jugador debe colocar 1 ficha de Herida normal sobre la carta de Superviviente de Mike y el jugador activo coge 1 carta al azar de su mano. El jugador activo NO hace la tirada de Riesgo (ya que ésta no se hace cuando se ataca a un Superviviente).



Un jugador puede atacar varias veces con el mismo Superviviente en un único turno. Cada vez que un Superviviente realice un Ataque deberá gastar 1 dado de Acción con un resultado igual o mayor a su valor de Ataque. Los Supervivientes que controle un jugador no se pueden atacar entre sí. No se pueden realizar Ataques contra Supervivientes Indefensos.

Realizar una Búsqueda: un jugador puede realizar una Búsqueda en cualquier Localización excepto en la colonia. Para realizar una Búsqueda deberá escoger a un Superviviente que controle y gastar 1 dado de Acción igual o mayor a su valor de Búsqueda. Después, podrá robar 1 carta del mazo de Objetos de la Localización en la que se encuentre el Superviviente y

podrá verla, aunque todavía no pase a su mano. Puede escoger cualquiera de estas dos opciones:

- añadir esta carta a su mano y finalizar su Búsqueda o
- hacer Ruido. Para ello tendrá que colocar 1 ficha de Ruido en un espacio de Ruido vacío en su Localización; esto le permitirá robar y mirar 1 carta adicional. Podrá robar tantas cartas adicionales como espacios vacíos haya en la tarjeta de Localización para las correspondientes fichas de Ruido.

Cuando el jugador haya decidido que ya ha hecho suficiente Ruido o no pueda hacer más Ruido, deberá quedarse 1 de las cartas que haya robado. Pondrá esta carta en su mano y dejará el resto bajo del mazo de Objetos. Un jugador puede

EJEMPLO: BÚSQUEDA EN UNA LOCALIZACIÓN



- El jugador activo controla al Superviviente Forest Plum. Éste se encuentra en la Gasolinera y el jugador decide realizar una Búsqueda con él, con la esperanza de encontrar Combustible.
- Forest tiene un valor de Búsqueda de 5+. El jugador gasta 1 dado de Acción con valor 5 (que es igual o mayor que su valor de Búsqueda).
- El jugador roba la primera carta del mazo de Objetos de la Gasolinera y encuentra 1 carta de Mechero.
- Como todavía espera encontrar la carta de Combustible, el jugador continúa su Búsqueda haciendo Ruido. Coloca 1 ficha de Ruido en un espacio de Ruido vacío de la tarjeta de Localización de la Gasolinera, roba otra carta del mazo de Objetos ¡y encuentra la carta de Combustible! Añade la carta de Combustible a su mano y coloca la carta de Mechero bajo el mazo de Objetos de la Gasolinera.

realizar varias Búsquedas con el mismo Superviviente en un único turno. Cada vez que quiera realizar esta Acción, el jugador debe gastar 1 dado de Acción con un resultado igual o mayor al valor de Búsqueda del Superviviente (ver *Ejemplo: Búsqueda en una Localización*, a la izquierda).

- Construir una Barricada:** para realizar esta Acción, el jugador debe escoger a un Superviviente que controle y gastar 1 dado de Acción con cualquier resultado. De esta manera, podrá colocar 1 ficha de Barricada en cualquier espacio vacío de entrada de la Localización donde se encuentre el jugador.
- Limpiar el Vertedero:** por cada 10 cartas que haya en el Vertedero, la colonia bajará 1 punto de Moral, así que un jugador puede emplear una Acción para limpiar el Vertedero si controla al menos a un Superviviente en la colonia. Para realizar esta Acción debe gastar 1 dado de Acción con cualquier resultado y así retirar del juego las 3 primeras cartas de la pila de descartes.
- Llamar la atención:** para realizar esta Acción, el jugador debe escoger a un Superviviente que controle y gastar 1 dado de Acción con cualquier resultado. Así podrá mover 2 Zombis de cualquier Localización a cualquier espacio vacío de entrada de la Localización donde se encuentre.
- Usar la Capacidad de un Superviviente:** para usar las Capacidades de algunos Supervivientes es necesario gastar 1 dado de Acción. Cuando éste sea el caso, aparecerá indicado con un número delante del texto de la Capacidad. El resultado del dado de Acción gastado debe ser igual o mayor a este número. Un jugador podrá usar la misma Capacidad varias veces en un mismo turno, a menos que la Capacidad indique lo contrario. Cada vez que se use la Capacidad se deberá gastar 1 dado de Acción con un resultado igual o mayor al número de la Capacidad.



Acciones que no requieren dado de Acción

- Usar cartas de Objeto:** durante su turno, un jugador puede jugar tantas cartas de su mano como quiera. Existen tres tipos de carta de Objeto, marcadas con las Capacidades VERTEDERO, EQUIPO y EVENTO. Las cartas de Vertedero tienen efecto tras ser jugadas, cuando se añaden a la pila de cartas del Vertedero. Las cartas de Evento también tienen efecto tras ser jugadas, pero no se añaden al Vertedero, sino que se retiran del juego. Cuando se juegan, las cartas de Equipo se asignan a uno de los Supervivientes que controle el jugador, y se ponen junto a su carta. A partir de ese momento se considerará equipada, y el Superviviente podrá disfrutar de los beneficios que indique la Capacidad de la carta. Una vez equipada, la carta no puede ser retirada del Superviviente al que se asignó, a no ser que se use para prevenir una Crisis o se transfiera a otro Superviviente. Si un Superviviente con 1 o más cartas equipadas muere en la colonia, las cartas de Objeto vuelven a la mano del jugador que lo controlaba. Pero si un Superviviente con 1 o más cartas equipadas muere en cualquier otra Localización, las cartas de Objeto se barajan junto con las del mazo de esa Localización.

- Añadir cartas a la Crisis:** un jugador puede contribuir a prevenir una Crisis (o a provocarla) añadiendo 1 o más cartas de su mano y de las cartas equipadas por los Supervivientes que controle a la carta de Crisis activa en ese momento. Si se trata de una carta que estaba en su mano, se deja boca abajo para que ningún otro jugador pueda verla. Las cartas cuyo tipo coincide con el símbolo que se muestra en el apartado de Prevención de la carta de Crisis ayudarán a prevenirla. Sin embargo, las cartas cuyo tipo no coincide con este símbolo contribuirán a que la Crisis tenga lugar.

Nota: algunas cartas de Alimento hacen que se coloquen varias fichas de Alimento en la reserva de Alimentos cuando se juegan. Sin embargo, estas cartas siguen contando como 1 sola carta si se juegan para prevenir (o provocar) la Crisis.

- Mover a un Superviviente:** un jugador puede mover a cada Superviviente que controle una vez durante su turno. El jugador puede mover a un Superviviente a cualquier Localización que tenga un espacio de Superviviente vacío. Cada vez que un jugador mueva a un Superviviente, deberá realizar una tirada de Riesgo.

Nota: si el resultado de una tirada de Riesgo es una Mordedura, cuando el efecto de ésta se propague, lo hará a un Superviviente situado en la Localización a la que se acabe de mover el Superviviente mordido.

- Gastar fichas de Alimento:** un jugador puede gastar 1 o más fichas de Alimento retirándolas de la reserva de Alimentos del tablero de la colonia. Este jugador sumará 1 al resultado de 1 dado de su reserva de dados de Acción disponibles por cada ficha de Alimento que gaste.



- Pedir una carta de Objeto:** durante su turno, un jugador puede pedirles 1 o más cartas de Objeto a los demás jugadores, que pueden entregársela si lo desean y la tienen en su mano. Si lo hacen, muestran la carta, que debe ser jugada inmediatamente. Las cartas obtenidas de esta forma no pueden ser añadidas a las Crisis.

- Transferir una carta de Objeto:** durante su turno, un jugador puede transferir las cartas equipadas por un Superviviente que controle a otro Superviviente que se encuentre en la misma Localización. Cuando un Objeto es transferido, su propietario original lo pierde y es equipado inmediatamente por el Superviviente que lo recibió.

Nota: si el Objeto tiene un efecto que se pueda aplicar una vez por ronda y ya ha sido usado esa ronda, no podrá usarse de nuevo transfiriéndolo a otro Superviviente.

- Votar para el Exilio:** una vez por turno, un jugador puede escoger a otro jugador e iniciar una votación para exiliarlo. Al hacerlo se obliga a todos los jugadores a votar “sí”, mostrando su pulgar hacia arriba, o “no” mostrando su pulgar hacia abajo, y así determinar si el jugador elegido será Exiliado. Un jugador no puede iniciar una votación para exiliarse a sí mismo. Recuerda que los desempates se resuelven a favor del Jugador Inicial y esto incluye los votos para el Exilio (consulta *Exilio* en la página 14).

TIRADA DE RIESGO

Inmediatamente después de que un Superviviente se mueva o mate a un Zombi, el jugador que lo controla debe realizar una tirada de Riesgo. Cada una de las caras del dado tiene un efecto que se activará si es el resultado obtenido.



Efectos

- En blanco:** no ocurre nada.
- Herida normal:** el Superviviente recibe 1 ficha de Herida normal.
- Herida por congelación:** el Superviviente recibe 1 ficha de Herida por congelación. Se considera una Herida. Al comienzo de cada turno del jugador que los controle, todos los Supervivientes con 1 o más fichas de Herida por congelación reciben 1 ficha de Herida normal adicional.
- Mordedura:** este resultado mata al Superviviente y el efecto de la Mordedura se propaga.

Propagación del efecto de una Mordedura

Cuando un Superviviente muere como consecuencia de una Mordedura, el efecto de ésta se propaga al Superviviente con menor Influencia que comparta Localización con el Superviviente que haya sido mordido. Cada vez que el efecto de una Mordedura se propague, el jugador que controle al Superviviente al que se ha propagado debe escoger entre las siguientes dos opciones:

- matar al Superviviente al que se ha propagado el efecto de la Mordedura. Este efecto deja de propagarse.
- vuelve a tirar el dado de Riesgo. Si se obtiene un resultado en blanco, el Superviviente al que se ha propagado el efecto de la Mordedura no muere y el efecto deja de propagarse. Con cualquier otro resultado, el Superviviente al que se ha propagado el efecto de la Mordedura muere y este efecto se propaga de nuevo. El efecto de la Mordedura continuará propagándose hasta que un jugador escoja la primera opción, hasta que salga un resultado en blanco en la tirada de la segunda opción, o hasta que no queden más Supervivientes en la Localización.

Recuerda: cada vez que cualquier efecto de juego mata a un Superviviente, la Moral de la colonia baja 1 punto.

• ¡Guau, guau!

• (No es que fuera una superestrella, pero para ser humano, no era tan malo. Lo echaré de menos).

Sparky



RESOLVER CARTAS DE ENCRUCIJADA

Al comienzo del turno del jugador activo, el jugador de su derecha robará 1 carta de Encrucijada. Este jugador debe guardar en secreto esta carta y sólo revelarla si se cumplen los requisitos de su Activación. El texto de la carta se aplica al jugador activo. Si en cualquier momento de su turno el jugador cumple los requisitos necesarios para su Activación, el jugador que robó la carta leerá todo el texto de la misma. La mayoría de cartas de Encrucijada ofrecen dos opciones entre las que elegir, y en esos casos se deben leer ambas en alto. El jugador al que se le aplique la carta será quien elija una de estas dos opciones. Ésta tendrá efecto inmediatamente y la carta se retirará de la partida. Si los requisitos de Activación de la carta no se cumplen, ésta se coloca bajo el mazo de Encrucijadas. Si un jugador es incapaz de cumplir los requisitos de una opción de la carta de Encrucijada, debe escoger la otra opción.

Nota: algunas cartas de Encrucijada se activan cuando un jugador realiza una Acción. La carta se activará una vez que se haya resuelto la Acción.

Nota: algunos efectos de las cartas de Encrucijada requieren que busques una carta concreta en un mazo. Cuando termines de buscar, barájalo.



EJEMPLO: RESOLVER UNA CRISIS

1. En una partida de tres jugadores, se resuelve la carta de Crisis Escasez de gasolina. Ninguno de los tres está Exiliado, así que deben aportar un total de 3 cartas de Combustible para conseguir su Prevención.
2. Se han añadido 4 cartas para prevenir la Crisis. Se barajan las cartas y se revelan: 3 de ellas tienen un símbolo de Combustible y la otra tiene un símbolo de Arma. Las 3 cartas de Combustible proporcionan el requisito solicitado para la Prevención de la Crisis. Sin embargo, la carta de Arma no es uno de los requisitos, lo que no sólo significa que no se suma a las demás cartas, sino que además anula una de ellas. Tras anular 1 de las cartas de Combustible con la carta de Arma, sólo quedan 2 cartas de Combustible, que son menos que el número de jugadores no Exiliados. No se han apartado las cartas indicadas en la Prevención de la carta de Crisis, así que su efecto tiene lugar.



+1 +1 +1 -1

FASE DE LA COLONIA

En la fase de la colonia se resuelven los siguientes 7 pasos en orden:

1. **Reparto de Alimento:** retira 1 ficha de Alimento de la reserva por cada 2 Supervivientes que haya en la colonia (redondeando hacia arriba). Recuerda que, a efectos de esta regla, las fichas de Superviviente Indefenso cuentan como Supervivientes.

Nota: los Supervivientes que se encuentren en otra Localización, fuera de la colonia, no se tienen en cuenta para el reparto de Alimento. Se considera que ya están buscando comida allí donde estén y no es necesario alimentarlos con fichas de la reserva.

Si no hay suficientes fichas de Alimento haz lo siguiente en orden:

- no retires ninguna ficha de Alimento de la reserva.
- coloca 1 ficha de Hambre en la reserva de Alimentos.
- baja 1 punto la Moral por cada ficha de Hambre que haya en ese momento en la reserva de Alimentos.

2. **Revisar el Vertedero:** cuenta el número de cartas en el Vertedero. Por cada 10 cartas (redondeando hacia abajo) la Moral baja 1 punto.

3. **Resolver la Crisis:** baraja las cartas de Objeto que se añadieron boca abajo a la Crisis en la fase de los jugadores. Revélaslas de una en una. Las cartas con un símbolo que coincida con uno de los símbolos del apartado de Prevención de la carta de Crisis se suman para prevenirla. Las cartas que no tengan símbolos que coincidan con los símbolos del apartado de Prevención no se suman a las anteriores, sino que cada de ellas anula una de las cartas que ayudan a prevenir la Crisis. Cuando ya se hayan mostrado todas las cartas y anulado las cartas correspondientes, si el total de cartas que ayudan a cumplir el requisito de Prevención es menor que el número de jugadores que no estén Exiliados, el efecto de la Crisis tiene lugar inmediatamente. Si el total de cartas que ayudan a cumplir el requisito de Prevención es igual o mayor al número de jugadores que no estén Exiliados, se previene la Crisis. Además, si el total de cartas que ayudan a cumplir el requisito de Prevención supera al número de jugadores no Exiliados por 2 o más, la Moral de la colonia sube 1 punto. Después de haber resuelto la Crisis, retira del juego todas las cartas añadidas a ésta. A la izquierda de este texto se presenta un ejemplo de resolución de Crisis.

4. **Colocar Zombis:** coloca un Zombi en la colonia por cada 2 Supervivientes presentes en la misma, incluidos los Supervivientes Indefensos (redondeando hacia arriba). Coloca un Zombi en cada Localización fuera de la colonia por cada Superviviente presente en la correspondiente Localización. Despues retira de una en una todas las fichas de Ruido de cada Localización y tira 1 dado de Acción por cada una de estas fichas. Coloca un Zombi en la Localización por cada tirada cuyo resultado sea 3 o menos. Consulta *Colocar Zombis* en la página siguiente para aprender cómo poner Zombis en la colonia.

5. **Comprobar el Objetivo Principal:** comprueba si se han realizado las tareas necesarias para cumplir las condiciones de victoria del Objetivo Principal. Si es así, el juego acaba inmediatamente.

6. **Mover el indicador de ronda:** baja el indicador un espacio en el marcador de ronda. Cuando llegue a 0 la partida acaba inmediatamente.

7. **Pasar el indicador de Jugador Inicial:** el Jugador Inicial pasa el indicador de Jugador Inicial al jugador de su derecha. Comienza una nueva ronda, con el paso de declaración de la Crisis de la fase de los jugadores.

COLOCAR ZOMBIS

Cuando se colocan Zombis, se ponen sobre el tablero de uno en uno hasta que se han colocado todos los Zombis necesarios.

Cuando coloques Zombis en la colonia, pon siempre el primer Zombi en cualquier espacio vacío en la entrada 1, el segundo en cualquier espacio vacío en la entrada 2, el tercero en cualquier espacio vacío en la entrada 3 y así sucesivamente hasta que hayas colocado todos los Zombis que sean necesarios. Cuando coloques el séptimo Zombi, colócalo en cualquier espacio vacío en la entrada 1, cuando añadas el octavo colócalo en cualquier espacio vacío en la entrada 2 y así sucesivamente. Si no quedan espacios vacíos en la entrada donde debería colocarse al Zombi, pero hay al menos 1 ficha de Barricada en alguno de ellos, retira del tablero 1 de estas fichas de Barricada y a este Zombi. Si no quedan espacios vacíos ni fichas de Barricada, la entrada se considera invadida: retira a este Zombi y mata al Superviviente presente en la colonia que tenga el valor de Influencia más bajo. Si sólo hay Supervivientes Indefensos en la colonia, mata a un Superviviente Indefenso. Si no hay Supervivientes en la colonia, retira al Zombi que debería estar ahí, sin ningún otro efecto. Cada vez que muera un Superviviente, incluidos los Supervivientes Indefensos, baja 1 punto la Moral. Cuando se colocan Zombis en Localizaciones fuera de la colonia se siguen las mismas reglas, aunque en este caso sólo hay una entrada donde colocar a los Zombis y, por tanto, todos se colocan en los espacios de esa entrada. A la derecha de este texto se presenta un ejemplo de cómo colocar Zombis en el tablero.



En el extraño caso de que los jugadores tengan que colocar Zombis y no queden más figuras troqueladas, deben usar las fichas de Zombi incluidas en el juego.

MATAR A LOS ZOMBIS

Cuando un Zombi sufre un Ataque, éste muere. Siempre que muera un Zombi, ya sea por un Ataque o el efecto de una carta, el jugador que controle al Superviviente que ha matado al Zombi debe hacer una tirada de Riesgo para ese Superviviente. Cuando un Superviviente mate a un Zombi en la colonia, el jugador que lo controla elige qué Zombi muere; puede proceder de cualquier entrada. Los Zombis que se matan o que son retirados de cualquier otra forma del tablero de juego se devuelven a la pila de Zombis disponibles.



EJEMPLO: COLOCAR ZOMBIS



1. Cuando se llega al paso de colocar Zombis de la fase de la colonia hay 14 Supervivientes en la colonia, así que es necesario colocar 7 Zombis. El primer Zombi se coloca en un espacio vacío en la entrada 1.
2. Siguiendo en sentido contrario al de las agujas del reloj, se coloca al próximo Zombi en un espacio vacío en la entrada 2.
3. Se debería colocar al tercer Zombi en la entrada 3, pero ya está llena de Zombis. Como la entrada tres está invadida, no se puede colocar el Zombi y el Superviviente que tenga el valor de Influencia más bajo en la colonia muere.
4. Siguiendo en sentido contrario al de las agujas del reloj, se coloca el cuarto Zombi en un espacio vacío en la entrada 4.
5. Siguiendo en sentido contrario al de las agujas del reloj, se coloca el quinto Zombi en un espacio vacío en la entrada 5.
6. Siguiendo en sentido contrario al de las agujas del reloj, se coloca el sexto Zombi en un espacio vacío en la entrada 6.
7. Siguiendo en sentido contrario al de las agujas del reloj, se coloca el séptimo y último Zombi en un espacio vacío en la entrada 1.

AÑADIR SUPERVIVIENTES

Algunos efectos del juego provocan que un jugador añada un nuevo Superviviente a su Grupo. Siempre que se añade un Superviviente al juego, su correspondiente figura troquelada se colocará en el espacio del tablero señalado para HABITANTES DE LA COLONIA. El jugador que controle al nuevo Superviviente podrá usarlo durante su turno, pero no tirará 1 dado de Acción adicional por ello hasta el paso de tirada de los dados de Acción de la fase de los jugadores. Si no quedan espacios de Supervivientes vacíos en la colonia, los jugadores no podrán activar las cartas de Encrucijada que permiten añadir Supervivientes y Supervivientes Indefensos, ni jugar cartas de Objeto que añadan Supervivientes.

MATAR SUPERVIVIENTES

- Cuando los Zombis invaden la entrada de una Localización, es necesario matar a un Superviviente.
- Cuando un Superviviente tiene 3 o más fichas de Herida de cualquier tipo, muere.
- Cuando un Superviviente sufre una Mordedura, muere.
- Algunos efectos de cartas pueden matar a un Superviviente.

Cuando muere un Superviviente, se retira del juego su figura y su carta, y la Moral baja 1 punto. Si este Superviviente tenía alguna carta equipada y se encontraba en la colonia, estas cartas se añaden a la mano del jugador que controlaba al Superviviente. Si éste se encontraba en cualquier otra Localización, estas cartas se barajan junto con las del mazo de Objetos de esa Localización.

Si muere (o se pierde de cualquier otro modo) el Líder de Grupo de un jugador, éste debe escoger a un Superviviente de su Grupo y convertirlo en Líder de Grupo.

En el momento en que muere (o se pierde de cualquier otro modo) el último Superviviente de un jugador, éste debe retirar del juego todas las cartas en su mano. Después, roba una nueva carta de Superviviente, la añade a la partida y convierte a este Superviviente en su nuevo Líder de Grupo.

Si muere algún Superviviente Indefenso, ya sea por los efectos de una carta o porque los Zombis han invadido la colonia, se retira 1 ficha de Superviviente Indefenso y la Moral baja 1 punto.

Nota: algunos efectos de carta retiran a Supervivientes del juego. Esto no es lo mismo que matar a un Superviviente. Cuando se retira a un Superviviente del juego no se pierde Moral, a menos que lo indique la carta.

EXILIO

Si los jugadores votan a favor del Exilio de otro jugador, el jugador Exiliado deberá robar 1 carta de Objetivo Secreto de Exiliado en ese momento. Esta carta modificará su Objetivo Secreto. El jugador Exiliado debe mover de la colonia a todos los Supervivientes que controle y ponerlos en otras Localizaciones, a su elección. Estos Supervivientes siguen todas las reglas normales de movimiento, y podrán usar su movimiento normal del turno aunque ya se hayan movido para salir de la colonia. Hay algunas reglas adicionales que se aplican a los jugadores Exiliados:

- un jugador Exiliado no puede añadir cartas a una Crisis.
- cuando a un jugador Exiliado se le indique que coloque fichas de Superviviente Indefenso en la colonia, estas fichas no se colocan.
- si el jugador Exiliado juega una carta de Objeto para añadir un Superviviente a la partida, éste se pone en una Localización de su elección en vez de en la colonia.
- el jugador Exiliado no puede gastar fichas de Alimento para aumentar los resultados de sus dados de Acción, pero puede jugar cartas de Alimento para sumar 1 al resultado de 1 dado de Acción por cada una de ellas, ignorando el efecto detallado en su texto.
- el jugador Exiliado no puede votar.
- la Moral de la colonia no baja cuando muere un Superviviente que controla un jugador Exiliado.
- cuando un jugador Exiliado juega una carta, en lugar de añadirla al Vertedero, la retira del juego.



Nota importante: si en algún momento de la partida hay 2 jugadores Exiliados y ninguno de ellos tiene un Objetivo Secreto de Traición, la Moral bajará inmediatamente a 0.

CÓMO GANAR (O PERDER) EL JUEGO

En cuanto el juego acaba por cualquier razón, si un jugador ha cumplido su Objetivo Secreto, gana la partida. Si no es así, pierde. Por tanto, algunos jugadores pueden ganar la partida y otros perderla, lo que significa que puede haber varios ganadores. También es posible que todos pierdan si ninguno ha logrado cumplir su Objetivo Secreto cuando acabe el juego.

El juego puede acabar de varias formas:

- si el marcador de Moral llega a 0, el juego acaba inmediatamente. No se comprueba si se ha logrado el Objetivo Principal.
- si el marcador de ronda llega a 0, el juego acaba inmediatamente. No se comprueba si se ha logrado el Objetivo Principal.
- si se cumple el Objetivo Principal.

VOTAR

Durante la partida los jugadores tendrán a veces la opción de votar, mostrando un pulgar hacia arriba o hacia abajo. Esto ocurre cuando se ha iniciado una votación para el Exilio, o bien cuando en una carta de Encrucijada se pide una votación. Los jugadores pueden tomarse un tiempo para deliberar antes de votar. Cuando los jugadores estén listos para votar, habrá una cuenta atrás a partir de 3 y todos los jugadores votarán a la vez cuando la cuenta llegue a 0.

TEXTO DE LAS CARTAS

Cuando el efecto de una carta contradiga el reglamento, tendrá preferencia el efecto de la carta. Si hay dos efectos de juego que deben resolverse simultáneamente, el Jugador Inicial decidirá el orden en el que se resuelven. No se puede jugar una carta de Objeto para interrumpir un efecto que se esté produciendo en ese momento.

Ejemplo: no se puede jugar una carta de Medicina para evitar que una Herida tenga efecto. Sólo se puede jugar después de que se haya recibido la Herida. Esto significa que un Superviviente que reciba su tercera Herida no podrá salvarse de la muerte jugando una carta de Medicina.

HACER UNA TIRADA

Muchas cartas piden que se tire 1 dado de Acción para determinar el resultado de un efecto. Cuando un efecto te indique que hagas una tirada, coge 1 dado de Acción que no esté usando ningún jugador y tira el dado. Una vez que se han determinado los resultados del efecto, devuélvelo a la pila de dados de Acción que no están siendo utilizados.

INTERPRETAR UN PAPEL, OBJETIVOS SECRETOS Y EQUILIBRIO DE JUEGO

En *Dead of Winter* todos los jugadores asumen el papel de un Superviviente del apocalipsis zombi. Este Superviviente lidera a un Grupo de Supervivientes con ideas afines. El Grupo forma parte de una colonia más amplia de Supervivientes que están intentando sobrevivir al duro invierno en un mundo destruido.

Cada jugador comienza el juego con un Objetivo Secreto. Éste representa el comportamiento o las aspiraciones secretas tanto del Líder de Grupo como de los Supervivientes de su Grupo. La mayoría de Supervivientes desea que la colonia prospere, aunque en su fuero interno también sientan la compulsión de satisfacer otros anhelos.

Los Objetivos Secretos de Traición representan a un Superviviente que está trabajando activamente contra la colonia. Un Objetivo Secreto de Exiliado representa la reacción del Grupo de Supervivientes al ser Exiliados. Algunos Objetivos Secretos pueden ser más difíciles de cumplir que otros.

VARIANTES DE JUEGO

COOPERATIVO

Con esta variante se pueden jugar partidas de forma totalmente cooperativa. Para hacerlo se juega con el lado de la variante de juego Extremo de la carta de Objetivo Principal y no se roban Objetivos Secretos. La única meta de los jugadores es cumplir el Objetivo Principal. No se puede votar para exiliar a un jugador. Durante la preparación de la partida, retira del juego todas las cartas con el símbolo de no apto para el juego Cooperativo en la esquina inferior derecha.



Símbolo de no apto para el juego Cooperativo

2 JUGADORES

Sigue las mismas reglas que la variante de juego Cooperativo. Durante la preparación de la partida cada jugador recibe 7 cartas de Objeto Inicial en vez de 5, y 4 cartas de Superviviente, de las cuales se pueden quedar con 3 en vez de 2.

TRAIDOR

Durante la preparación de la partida los jugadores pueden decidir si añaden sólo 1 carta de Objetivo Secreto que no sea de Traición en vez de 2, lo que aumenta en gran medida las posibilidades de que haya un traidor.

EXTREMO

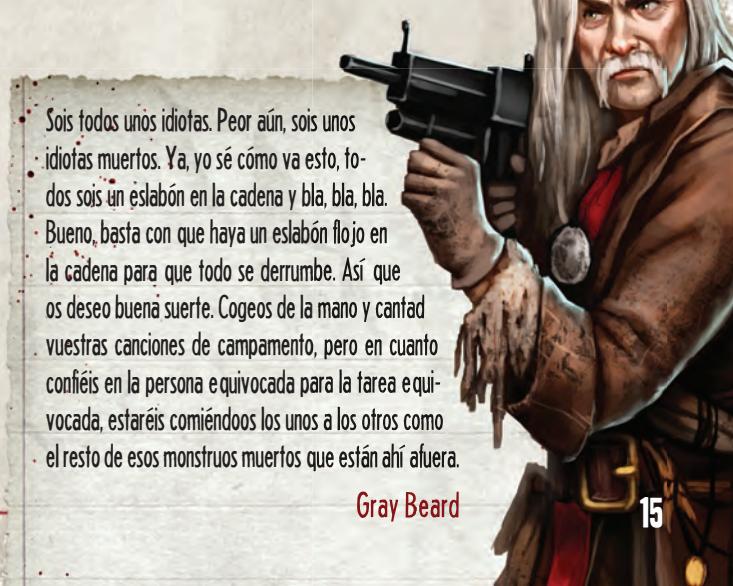
En vez de jugar con el lado normal de la carta de Objetivo Principal, los jugadores pueden atreverse con el lado Extremo de la carta, cuyo grado de dificultad es mucho mayor.



Lado Extremo

ELIMINACIÓN DE JUGADORES

Los jugadores pueden decidir jugar con la variante de eliminación de jugadores. Si muere (o se pierde de cualquier otro modo) el último Superviviente de un jugador, éste debe retirar del juego todas las cartas en su mano y queda fuera de la partida.



Gray Beard

HISTORIAS DE OBJETIVO PRINCIPAL

M01 – X semanas de oscuridad

30 de enero

Este lugar está tan muerto como esas cosas que nos acechan. Cuando formamos la colonia en este lugar, pensábamos que podríamos vivir de la ciudad durante años. Pero no hemos valorado adecuadamente lo que nos puede ofrecer este lugar. Supongo que otros supervivientes llegaron antes, y gran parte de los bienes y provisiones que deberíamos haber encontrado siguen escaseando. Comida enlatada, munición, gasolina... de todo lo que necesitamos ya queda muy poco. Tenemos que movernos, pero hace demasiado frío. Así que esperamos rezando para que el tiempo mejore y nos permita poner el convoy en marcha otra vez para dar un nuevo comienzo a nuestra miserable búsqueda. Parece que cada vez que estoy dispuesto a pegarme un tiro, surge un nuevo problema y, de pronto, comienzo a luchar como si vivir fuera lo único que importase.

M02 – Mátalos

15 de enero

Al principio me negaba a creerlo, pero la prueba está ahí para todo el que quiera comprobarlo. Han pasado veinticuatro horas y Mel todavía no se ha levantado. Está claro que lo han matado los mordiscos, pero parece haber muerto únicamente por la gravedad de las heridas causadas. Lo que importa es que los monstruos que lo mataron no tenían la energía necesaria para que el cadáver se levantase después. El optimismo se extiende por la colonia como un incendio en un bosque seco. Ya nos preguntábamos por qué las hordas de zombis parecían estar mermando. ¿Podrían llegar a cumplirse nuestras esperanzas más aventuradas? ¿Se ha extinguido finalmente la energía que animaba esos cuerpos? Si esto fuera verdad, todo cambiaría. Si tan sólo pudiéramos eliminar a esos muertos que arrastran sus pies por la ciudad y en torno a nuestros muros, podríamos pasar el resto de nuestras vidas en paz. ¡Por fin! No me asusta morir luchando, pero no quiero morir para convertirme en parte del enemigo que combatía.

M03 – Encuentra una cura

20 de diciembre

Me he quedado muda, en estado de shock. ¿Podría ser tan simple la respuesta? ¿Llegó nuestra gran especie al borde de la extinción por la mutación de uno de los virus más antiguos y simples? Si los dioses existieran, seguramente ahora se estarían riendo de nosotros. O al menos se rieron de mí en cada momento de mi vida en el que no me lavé bien las manos. Pero, ¿y ahora qué? Necesito un laboratorio mejor. Y suministros. Tengo que contárselo a los demás y pedirles que me traigan todo lo que puedan. Al menos creo que podré inmunizarnos, o lo que es

mejor, creo que podré erradicar esta plaga con una fumigación aérea. Aún recuerdo aquel verano en el que estaba tan ebria de juventud y amor que me planteé quedarme en Italia y mandar al infierno la facultad de medicina. ¡Resulta horrible pensar que un novio italiano infiel podría haber sido un factor crítico para el fin de la mayor catástrofe de la historia de la humanidad!

M04 – Hogar, dulce hogar

5 de febrero

Todos nuestros esfuerzos nos han recompensado más de lo que hubiese esperado. Ayer esto era un campo de refugiados y hoy es una auténtica ciudad. Cuando la gente lo llama "colonia" no hay una pizca de ironía en sus voces, y eso dice mucho. El único problema es que todo nuestro duro trabajo ha atraído a una horda de muertos hasta nosotros. Cada nuevo día atrae nuevos invasores hasta nuestros muros y luego deambulan por las calles de la ciudad, a la espera de que se presente ante ellos algo que llevarse a la boca. Si tan sólo pudiera averiguar la manera de acabar con esta invasión, reforzar nuestras defensas y con suerte dejar de atraerlos... Está claro que probablemente tendremos que lidiar con algunos rezagados durante el resto de nuestros días, pero cualquier cosa será mejor que la horda con la que nos enfrentamos ahora.

M05 – Partida de saqueo

13 de noviembre

El invierno llegará antes de darnos cuenta y no querremos estar aquí cuando eso suceda. No parece que hayan saqueado demasiado la ciudad. Es probable que sufrieran un duro ataque. Estableceremos nuestro campamento en este lugar, después nosaremos fuertes y veremos qué podemos encontrar. Es preciso que nos movamos rápidamente, y no sólo por el mal tiempo. Los muertos parecen haber advertido nuestra presencia, y cada día vemos más. Si perdemos gente o malgastamos provisiones luchando contra estos monstruos, toda esta expedición no habrá servido para nada. Nuestro principal objetivo es la búsqueda de gasolina, aunque personalmente espero que haya un buen lote de suministros médicos. Si no me tratan este mordisco pronto, alguien lo va a notar. Ya tengo una leve fiebre que no desaparece y cuando empiezo a sudar no puedo parar. Todo lo que necesito son antibióticos o algo así. Lo sé. No pienso acabar como esos imbéciles. No permitiré que eso suceda.

M06 – Déjalo todo atrás

21 de febrero

Ahora son ellos o nosotros. Odio que hayamos llegado a esto. De verdad. Pero nuestra especie no va a sobrevivir si no se enfrenta a la dura y terrible realidad. Tenemos un grupo central y luego están los acoplados, que se nos han pegado como lapas. El grupo central toma todas las decisiones difíciles. Hace todo el trabajo duro. Los acoplados parecen estar ahí sólo para comerse nuestra comida y quejarse por las molestias. Que les jodian. Yo digo que cuando nos vayamos deberíamos dejar atrás a esos bobos quisquillosos que piensan que cada decisión debe debatirse y votarse. Yo digo que nos deshagamos de los quejicas que no aprecian el concepto de la meritocracia. Y por supuesto que no les gustará esta idea, a ellos no les gusta nada. Bueno, mi decisión está tomada y sé que los demás estarán de acuerdo. Sólo debemos asegurarnos de actuar con rapidez cuando se presente la oportunidad.

M07 – Reservas

16 de diciembre

Esta mañana subí a la atalaya (no puedo creer que aún no se haya venido abajo) y desde allí observé la ciudad. Fingía que no podía ver a los muertos que se tambaleaban por las calles y me parecía algo maravilloso. La niebla se elevaba desde el suelo como jirones fantasmales y la sensación del aire fresco que llenaba mis pulmones era magnífica. No quiero irme de aquí. El invierno será duro, pero ya estoy soñando con lo que traerá la primavera. Quizás sea un bobo por encontrar inspiración en una estación en la que todo se marchita y muere, pero siempre he tenido la sensación de que es cuando todo comienza de nuevo. Ahora es el momento de mantenerse firme y recoger toda la comida que podamos. Ahora es cuando construimos los muros que nuestros enemigos no podrán superar. La nieve se derretirá y todo lo verde brotará y florecerá de nuevo, y cuando esto ocurra la primavera nos encontrará no sólo vivos sino también exuberantes.

M08 – Ha llegado el invierno

28 de noviembre

Nos ha pillado con los pantalones bajados, tal y como les advertí. Cualquiera que estuviera dispuesto a mantener los ojos abiertos podría haber visto las señales de advertencia. Las heladas de la madrugada. Los repentinos cambios del clima. Era sólo cuestión de tiempo. Ahora el invierno está aquí y hasta ahora sólo nos hemos preocupado de la comida. Los generadores pueden mantenernos con vida pero son inútiles sin gasolina. Ayer uno de los chicos se ofreció a llevarnos en coche hasta la ciudad para buscar comida e hice todo lo que pude para no abofetearlo. ¿En coche? ¿No necesitarás gasolina para eso? Prueba a caminar, al menos eso te calentará. Que Dios me ayude, esto es como la parábola de la cigarrilla y la hormiga, sólo que en esta ocasión la hormiga morirá junto a sus perezosas compañeras.

M09 – Demasiadas bocas

10 de febrero

¿Es hoy el día de la marmota? Ya no me acuerdo de nada. Es curioso cómo el hambre le permite a uno obsesionarse con pensamientos tan triviales. ¿No haría mejor en reservar cada neurona disponible ahora? Los alimentos enlatados se acabaron hace una semana y el grano poco después. Ya no hay pollos y tampoco queda nada de la carne de ciervo. Estamos viviendo de los restos que encontramos en la ciudad, pero no son suficientes. Nunca me he considerado una mala persona pero, que Dios se apiade de mí, los pensamientos que he tenido últimamente son oscuros. Sé que no soy el único. Simplemente no hay suficiente comida para todos y es difícil no amargarse cuando tienes que compartirla con gente que no hace su parte. No debería pensar en estas cosas. Lo sé. No es culpa de nadie que sus habilidades pertenezcan ya a otro mundo. A otro tiempo. Nuestra capacidad intelectual es lo que nos separa de los animales, pero cuando no se cubren nuestras necesidades más básicas, resulta difícil no pensar y actuar como animales.

M10 – Necesitamos más ejemplares

25 de enero

¡Como si hiciera falta que la colonia oliera aún peor! Ahora guardamos cadáveres en los mismos cobertizos donde antes almacenábamos nuestras abundantes provisiones. Dios, lo que daría por saborear una zanahoria de nuevo. Tú-ya-sabes-quién lleva los pantalones una vez más. No me gustaban los médicos antes de que se acabase el mundo y siguen sin gustarme. Ella dice que estudiar los cuerpos podría ayudarnos a identificar una forma de detener la plaga. Sí, claro. Para eso, mejor pasar el tiempo averiguando la forma más rápida y barata de suicidarnos. En fin. Todos están entusiasmados por ayudar y quizás ése sea el verdadero valor de este pequeño proyecto. Toda su "investigación" sólo servirá para decírnos lo que ya sabemos: los muertos vuelven y te intentan comer. ¡Vaya sorpresa! De todas formas, si Su Alteza Real de verdad encuentra una cura, me pondré el primero en la fila para hacerme con ella.

HISTORIAS DE TRAICIÓN

S11 – Traición de “Gula”

Cada mañana me quedo desnudo frente al espejo y me sumerjo en la imagen de mi cuerpo. He visto la delgadez de las caras de los demás y las costillas marcarse en sus costados. Comen lo necesario para vivir, pero todos están hambrientos y, aunque no pueda explicarlo, eso me excita. Todas las noches acudo a mi reserva secreta y me quedo allí, mirándola. Algunas veces pruebo estos bocados robados, pero no puedo comer mucho o todos se darían cuenta. Me deleito con el pensamiento de que estoy llenando mi estómago mientras el de todos los demás ruge hambriento. Cuando me miro al espejo, acaricio cariñosamente mi piel y toco con regocijo esas partes de mí mismo que se ven tan llenas y abundantes. Adoro mis queridos michelines y la leve barriga que he estado alimentando. Es un lujo y me excita que esta opulencia se produzca a expensas de mis vecinos. Yo tengo y ellos no, y eso me parece dolorosamente exquisito.

S12 – Traición de “Fugitivo”

Queridos amigos:

Si todavía no habíais averiguado que estaba desaparecido, pues ahora ya lo sabéis. Las palabras no pueden expresar lo mal que me siento por cortar con vosotros de esta manera, pero espero que me perdonéis. Me gustaría deciros que mis acciones están guiadas por unas profundas convicciones o algo así, pero en realidad sólo soy un cobarde. Y últimamente he estado asustado. Esta colonia apenas se mantiene unida. Las últimas semanas he notado muchas debilidades en nuestro campamento y eso me asustó. Supongo que podría haber dicho algo, quizás podría haber ayudado aportando alguna solución, pero creo que es mejor que me tome un poco de “tiempo para mí” ahora mismo, ¿no os parece? No es nada personal. Creo que sois un gran grupo de seres humanos. ¡Os quiero mucho, chicos!

P.D.: para vuestra información os comunico que tuve que cortar con una cizalla las vallas del este para salir, así que probablemente ahora mismo estaré entrando un grupo de zombis por ese camino o algo así.

S13 – Traición de “Tomar el control”

En primer lugar, me gustaría que hubiera una ronda de aplausos para todos los que están aquí. Ha sido realmente un esfuerzo colectivo. Todos habéis hecho un gran trabajo, jenhorabuena! Ahora la colonia no podría ser más perfecta. Muchas defensas, una gran cantidad de comida... Todo lo que mi equipo y yo necesitamos para asegurar nuestro confort mientras esperamos a que acabe el apocalipsis zombi. Ahora, si no os importa, os diré un viejo refrán: no tenéis que iros a casa pero tampoco podéis quedaros aquí. Venga, no me miréis con esas caras tan tristes. Chicos, habéis hecho un trabajo bárbaro y seguro que podéis

hacerlo de nuevo. O moriréis. En cualquier caso, yo voy a estar de maravilla. Lo que ahora necesito es que todos forméis una fila para que os podamos cachear antes de que os escoltemos hasta la puerta. No os alteréis tanto. No somos monstruos. Os dejaremos que os llevéis la ropa puesta.

S14 – Traición de “Todos para uno”

Vosotros, idiotas, nunca habéis tenido ninguna posibilidad de sobrevivir. La única razón por la que algunos de vosotros estáis vivos es porque habéis tenido suerte o porque alguien más inteligente y fuerte, como yo, os ha salvado. Quería echarme a reír cada vez que hablabais de la preparación de las barricadas o de salir a buscar comida. ¡Qué derroche de energía! Es sólo cuestión de tiempo que este lugar caiga y, tío, la hora se acerca. Así que yo he almacenado algunas cosas y ahora ha llegado el momento de salir de aquí. ¿Qué? Vamos, por favor. Ya sabía yo que alguien diría eso. Claro que al llevarme esto probablemente se acelere el proceso de destrucción de la colonia, pero no me voy a sentir mal por algo que va a ocurrir de todas formas. Eso no es culpa mía y tampoco es mi intención. Apuesto a que cualquiera de vosotros hubiera hecho lo mismo si no fueseis todos unos imbéciles a los que en la vida se les podría ocurrir algo así. Ahora... apartaos de la camioneta o tendré que enseñarlos lo peligrosa que es esta cosa. Estoy harto de que viváis a costa de mi trabajo.

S15 – Traición de “Acepta tu destino”

Sólo ahora entendéis la maldición que ha caído sobre nuestra especie. Traté de deciros que no había esperanza, pero supongo que queríais despilfarrar lo que quedaba de vuestras vidas trabajando duro. La colonia sólo era una fantasía infantil. Seguramente en vuestro interior sabíais que no era sostenible. No hay nada que se pueda hacer frente a la aniquilación absoluta. Los muertos seguirán llegando y los pocos vivos que quedaron en este planeta seguirán engrosando sus filas sin cesar. Es mejor marcharse y buscar ya la muerte del modo que uno prefiera. ¿Yo? Simplemente me tumbaré y esperaré. Hacer algo más sería embarazosamente inútil.

S16 – Traición de “Gatillo fácil”

Salid, salid de dondequieras que estéis. Ya he matado a la mayoría de vosotros y los que quedan no se pueden esconder. Veréis, no le he disparado a nadie en la cabeza. Vuestros adorados vecinos y vuestros seres queridos pronto se levantarán de nuevo y descubriréis que esta colonia se ha convertido en otra trampa mortal. ¡Los zombis o yo, chicos! No tenéis a nadie a quien culpar salvo a vosotros mismos. Yo no podría haber almacenado todas estas armas si os hubierais molestado en observar lo que hacía, en reconocer mi duro trabajo. ¡No habéis visto todas las cosas

que he traído a la comunidad? Si hubierais prestado atención, no hubiera sido capaz de montar este arsenal. Pero no, todo lo que hacéis es correr de un lado a otro como gallinas sin cabeza, pasando de un problema a otro. ¡Los valientes y autoproclamados líderes de la colonia! Puf. Sólo otra camarilla exclusiva a la que le importa un bledo la gente a la que mastica y escupe. Porque se trata de vuestra historia, ¿verdad? ¡Los demás sólo somos actores de reparto! ¡No es eso lo que pensáis? Pues, ¡sorpresa! Resulta que se trata de mi historia y que es una historia de venganza. Así que lo diré otra vez. Salid, salid de dondequieras que estéis...

S17 – Traición de “Líder de secta”

¡Ha llegado el amanecer de una nueva era! En el Antiguo Testamento, Dios envió a sus ángeles para que castigaran al rebaño. Pero cuando pasaron dos mil años, el rebaño creyó que no existía el pastor. Afirman que era mitología y se regocijaron con las comodidades terrenales y los pecados. Pero, ¿qué son mil años para Dios? ¿Qué serían incluso diez mil años para el Todopoderoso? Ahora el pastor ha vuelto su mirada al rebaño y lo ha encontrado enfermo de corrupción, y ha hecho lo que cualquier buen pastor haría: sacrificar a los enfermos para que los sanos puedan vivir. ¡No os equivoquéis, mis discípulos! Los muertos que deambulan por esta ciudad son los condenados y buscan a las ovejas que carecen de arrepentimiento. Nuestro Señor no quiere matar a sus hijos; de hecho, los ama incluso cuando los golpea. Pero no tolerará el envenenamiento de sus almas por más tiempo. Así que damos la bienvenida a los voraces muertos, esos desdichados que nuestro Señor quiso enviaros como justo castigo para un mundo injusto.

S18 – Traición de “Asesinos en serie”

Antes de la epidemia, vivía aterrorizado de que me cogieran. No creo que sea un sádico. A mí no me pone ver a la gente sufriendo o cosas enfermas de ese estilo. Sólo me fascina, eso es todo. Creo que soy una especie de científico. En realidad sólo necesito estudiar a la gente en ese precioso momento final. Ver cómo reaccionan física y emocionalmente al dolor... ver cómo se enfrentan al descubrimiento de que van a morir. Creo que Dios entendía lo que yo necesitaba cuando hizo que el mundo llegara a su fin. Ahora sólo hay sufrimiento rodeándome: el dolor del trabajo manual, las punzadas del hambre y, por supuesto, la violencia causada por los muertos. Y ahora que ha muerto tanta gente en la colonia, no creo que deba seguir limitándome a mirar: no son suficientes como para detenernos y tenemos el factor sorpresa de nuestra parte. Y la sorpresa hará posibles unos estudios especialmente fascinantes. Todos van a morir en el momento y de la forma que yo elija. Estoy muy emocionado. Habrá tanto que ver y aprender.

S19 – Traición de “Científico loco”

Son casi perfectos, ¿saben? Los muertos, quiero decir. Pueden soportar cualquier traumatismo, excepto en el cerebro, y siguen intentando moverse a pesar del daño en su tronco o extremidades. Sus únicos defectos son su naturaleza incontrolable y su absoluta ausencia de capacidad intelectual. Hasta ahora. Permítanme presentarles a dos de nuestros camaradas caídos. Antes de mis experimentos habrían sido condenados a convertirse en caníbales descerebrados en un estado de lenta descomposición. Pero mi versión modificada del llamado virus zombi libra al cerebro de un 35% del daño que recibe durante el periodo de incubación. Nuestros amigos aquí presentes sólo sufren la descomposición celular estándar que experimenta toda criatura viviente y muchas de sus funciones cerebrales permanecen intactas. Claro, siguen siendo autómatas babeantes, pero ahora son capaces de seguir órdenes rudimentarias y, al mismo tiempo, carecen completamente de miedo. Así que bajen sus armas, tarados. Es demasiado tarde. Diluí mi componente gZ3 en el agua potable... ayer por la mañana. ¡No han notado que la conducta de la colonia ha comenzado a resentirse por ello? ¡No han notado cómo les costaba seguir mis palabras cuanto más hablaba? Hemos llegado al final de vuestra aventura y ahora todos me pertenecéis.

S20 – Traición de “Obsesionado”

Ahora sólo estamos tú y yo. La primera vez que te vi comprendí lo que significaba estar juntos. Fue una epifanía de una importancia casi religiosa. ¿Lo entiendes? Tú estás hecha para mí. Cada matiz de tu personalidad, cada rasgo de tu encantador rostro, todo ha llegado a ser así para que fueses perfecta para mí. Así que puedes entender mi frustración cuando fui testigo de cómo les profesabas amor a todos excepto a mí. Debes pensar que estoy ciego y no lo veo. Pero no puedo alcanzar a comprender el porqué. ¿Sientes algún placer perverso por negarte a tu propósito en este mundo? ¡Es crueldad! O quizás, y eso espero, es alguna especie de prueba. Bien, aquí estamos, mi amor. Sólo tú y yo, y una pequeña ayuda para que te quede claro que no puedes huir. ¡Que dónde están los otros a los que mirabas con lascivia y con los que planeabas citas secretas? Están muertos o se han ido. Lo hice yo. Hice esto por ti. ¡Por nosotros! ¡Siempre por nosotros! Aquí estamos, al final de la prueba. Así que deja de lloriquear y acepta nuestra nueva vida juntos. Sólo piensa que no vivirás otro momento en tu vida en el que yo no esté a tu lado.

ÍNDICE

Añadir cartas a la Crisis	11
Añadir Supervivientes	14
Barricada	10, 13
Capacidad de un Superviviente	10
Colocar Zombis	12, 13
Comprobar el Objetivo Principal	13
Declaración de la Crisis	8
Exilio	14
Ganar o perder	14
Gastar fichas de Alimento	11
Hacer una tirada	15
Limpiar el Vertedero	10
Llamar la atención	10
Matar a los Zombis	13
Matar Supervivientes	14
Mover a un Superviviente	11
Mover el indicador de ronda	13
Pasar el indicador de Jugador Inicial	13
Pedir una carta de Objeto	11
Preparación	6, 7
Propagación del efecto de una Mordedura	11
Realizar un Ataque	8, 9
Realizar una Búsqueda	9, 10
Reparto de Alimento	12
Resolver cartas de Encrucijada	12
Resolver la Crisis	12
Revisar el Vertedero	12
Texto de las cartas	15
Tirada de los dados de Acción	8
Tirada de Riesgo	11
Transferir una carta de Objeto	11
Turnos de los jugadores	8
Usar cartas de Objeto	10
Variantes de juego	15
Votar	15
Votar para el Exilio	11

Más información en
EDGEENT.COM



EDGE

©2014 Plaid Hat Games. Ninguna parte de este juego puede ser reproducida sin consentimiento expreso. Plaid Hat Games, Dead of Winter y el logo de Plaid Hat Games son ® de Plaid Hat Games. Todos los derechos reservados. Plaid Hat Games está situada en 128 E. Main St. Suite 1, Woodville OH 43469, EE. UU.. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Apdo. Correos 13257, 41007 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 285 272. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está recomendado para personas menores de 14 años.

CRÉDITOS

Diseñadores del juego: Isaac Vega, Jon Gilmour

Productor: Colby Dauch

Ilustrador: Fernanda Suarez

Escritor: Mr. Bistro

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

Traducción: Laura López

Diseñadores gráficos: David Richards, Peter Wocken

Maquetación: Edge Studio

Editor: Jose M. Rey

PRUEBAS DE JUEGO

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, el reverendo 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 Chaceinski, 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 Paesch, Matt Pemberton, Brian Paesch, 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 Petrina, Ellen Jackson, Chance Anderson, Caleb Green, Matt Miller, Jeremy Cook, CJ Heintz, Casey Perkins, Jeremy Fredin, Jamie Heintz, Jacob Grimm, Claire Grimm, Jeff Boyett, Cyndi Boyett, Phillip Kamps, Jake Spencer, Kevin Geoghegan, Joel Kratzer, Michael Hullinger, Jacob Blye, Jonathan Baker, Shawn A. Rose, Chance Anderson, Olivia Arizmendi, Paco1001, Karl Hoipkemeier, Lucas McDaniel, Scott Neal, Rob Lewis, Aaron Brink, Jeff Brickey, Randy Hargis, Matt Oliver, Becca Oliver, William McDavid, Steven Queen, Matt Williams, Michael Young, Josephine Young, Megan Young, Craig Young, Collin Minch, Eric Harmon, Drake Delcambre, Justin Sanders, Richard Dixon, Nicholas Antonov, Trevor 'T'm Kodiak Again' Miranda, Andre Menzel, Jeremy Phillip Phillip Roach of America, Patrick Gross, Jason Ajmo, Nicholas Deraway, Wesley Taylor, Robbie Dorman, Nick "Docbrown sugar" 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.