



# 冬夜 DEAD OF WINTER

生 死 挑 择 的 生 存 游 戏

游 戏 规 则

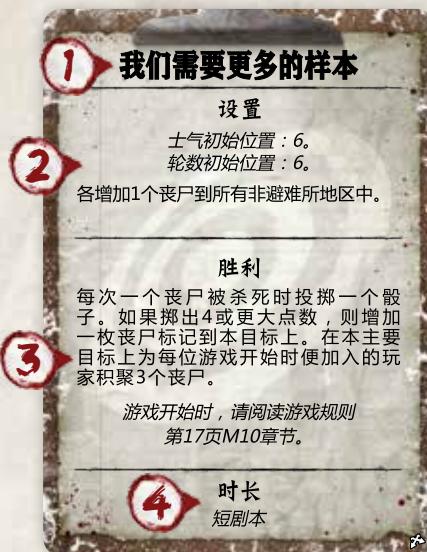
# 游戏目标

在《死亡寒冬》游戏中，玩家们扮演避难所中的幸存者试图在丧尸灾变后的严寒冬日中求生。避难所中有一个需要玩家们试图完成的目标，但是每位玩家所带领的幸存者团队又暗藏着自己的秘密目标。通常，这个秘密任务需要玩家协助完成避难所目标。唯有当游戏结束时完成自己秘密目标的玩家才能赢得游戏胜利。游戏能以多种方式结束：如士气记录条到达0，或轮数记录条到达0，或主目标被完成都会触发游戏结束。

## 配件

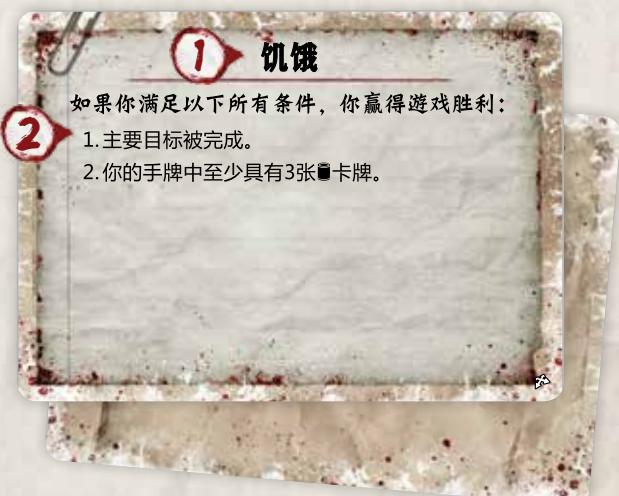
- 10 - 双面主要目标卡牌
- 24 - 秘密目标卡牌
- 10 - 背叛者秘密目标卡牌
- 10 - 流放者秘密目标卡牌
- 30 - 幸存者卡牌
- 5 - 玩家参考卡表
- 1 - 起始玩家标记
- 25 - 初始物品卡牌
- 20 - 警察局物品牌堆卡牌
- 20 - 杂货店物品牌堆卡牌
- 20 - 学校物品牌堆卡牌
- 20 - 加油站物品牌堆卡牌
- 20 - 图书馆物品牌堆卡牌
- 20 - 医院物品牌堆卡牌
- 20 - 危机卡牌
- 80 - 抉择卡牌
- 25 - 伤害标记
- 20 - 无助的幸存者标记
- 20 - 食物标记
- 20 - 噪声标记
- 20 - 栅栏标记
- 6 - 饥饿标记
- 2 - 记录条指示物
- 30 - 丧尸立体标记
- 20 - 丧尸标记（在丧尸立体标记用尽后使用）
- 30 - 幸存者立体标记
- 60 - 塑料支架
- 1 - 避难所版图
- 6 - 地区卡牌
- 1 - 游戏规则
- 30 - 行动骰子
- 1 - 曝露骰子

# 主要目标卡牌



1. **名称：**主要目标卡牌的名称。
2. **设置：**如何设置本剧情的游戏版图。
3. **目标：**要完成主要目标所必须完成的任务。
4. **时长：**预计完成本主要目标所需要的时间。短剧本约45-90分钟。中剧本约90-120分钟。长剧本约120-210分钟。

## 秘密目标卡牌



1. **名称：**秘密目标卡牌的名称。
2. **目标：**要赢得游戏胜利你必须完成的任务。



**提示：**在《死亡寒冬》游戏中卡牌的右下角都标记有一个十字标记，以帮助和将来可能的扩展卡牌区分。

# 幸存者卡牌

# 物品卡牌



1. **名称：**幸存者的名字。
2. **职业：**在丧尸灾变前幸存者的职业（没有游戏效果）。
3. **影响力：**幸存者在避难所的等级制度中所处的位置。
4. **攻击值：**幸存者在战斗中的熟练度。
5. **搜索值：**幸存者在搜索物品时的熟练度。
6. **能力施展地区：**幸存者必须位于所在地区使用自己的能力。
7. **能力：**幸存者在游戏中的特有效果。

1. **名称：**物品的名称。
2. **符号类型：**物品卡牌的七种不同类型。
3. **能力：**打出卡牌时的特有效果。
4. **地区：**游戏开始时，决定本物品卡牌在哪个牌堆中。



# 玩家参考卡表



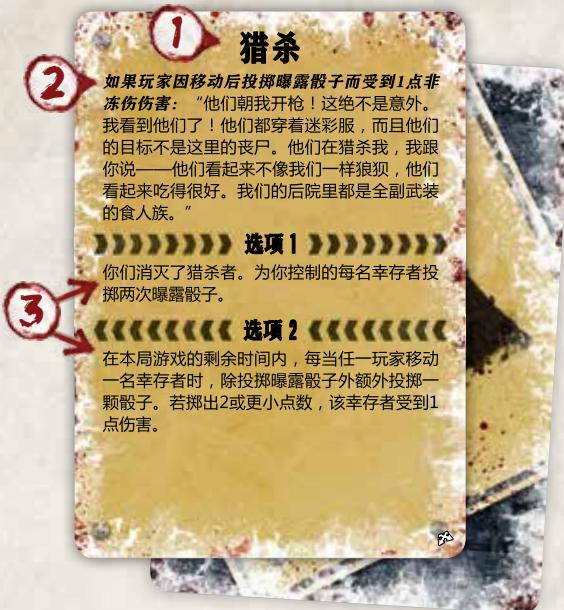
1. **游戏轮提示：**提示玩家每轮事情发生的先后顺序。
2. **玩家回合行动：**提示玩家在自己的回合可以执行的行动。
3. **团队领袖：**玩家的团队领袖面朝上放置在本区域。
4. **秘密目标：**玩家的秘密目标面朝下放置在本区域。
5. **追随者：**玩家余下的幸存者放置在本区域。
6. **未使用的行动骰池：**在投掷行动骰子后将骰子放在此处。
7. **已使用的行动骰池：**当玩家使用行动骰子时将其放置在此处。

# 危机卡牌



1. **名称：**危机的名称。
2. **防止：**此处显示了为防止危机效果的发生，玩家必须贡献的物品类型。
3. **效果：**如果危机未被防止，产生的负面效果。
4. **可选项：**除所需的物品外，玩家们可以在防止危机时额外贡献这些物品，以获得这个指定的效果。

# 抉择卡牌



1. **名称：**抉择卡牌的名称
2. **触发：**斜体字表示触发的条件。这是为使本卡牌生效所必须发生的事情。
3. **可选项：**当卡牌被触发时所能选择的选项。  
**重要提示：**一些抉择卡牌含有成人主题，例如性暗示、脏话、自杀、滥用酒精等。这些卡牌标记有本符号：④。玩家们可以选择移除这些卡牌进行游戏。

## 额外配件



**起始玩家标记：**本标记标示了谁是起始玩家。起始玩家在一轮中率先行动，并在所有平局中优胜。



**栅栏标记：**在入口修筑栅栏时使用。



**无助的幸存者标记：**这些成员代表了过于年老或年幼无法做出贡献的人们，但依然占据格数和消耗食物。



**伤害标记：**这些标记是双面的。一面是普通的伤害标记，而另一面是冻伤标记。



**食物标记：**这些标记通过各种游戏效果加入或移出食物供应堆。



**噪声标记：**这些标记被加到地区上，表示此处所发出的噪声。



**曝露骰子：**根据不同游戏效果投掷骰子，以决定幸存者是否受到伤害、冻伤或咬伤。

**幸存者和丧尸立体标记：**这些表示了游戏版图上的幸存者和丧尸。将立体标记的底部插入塑料支架中。



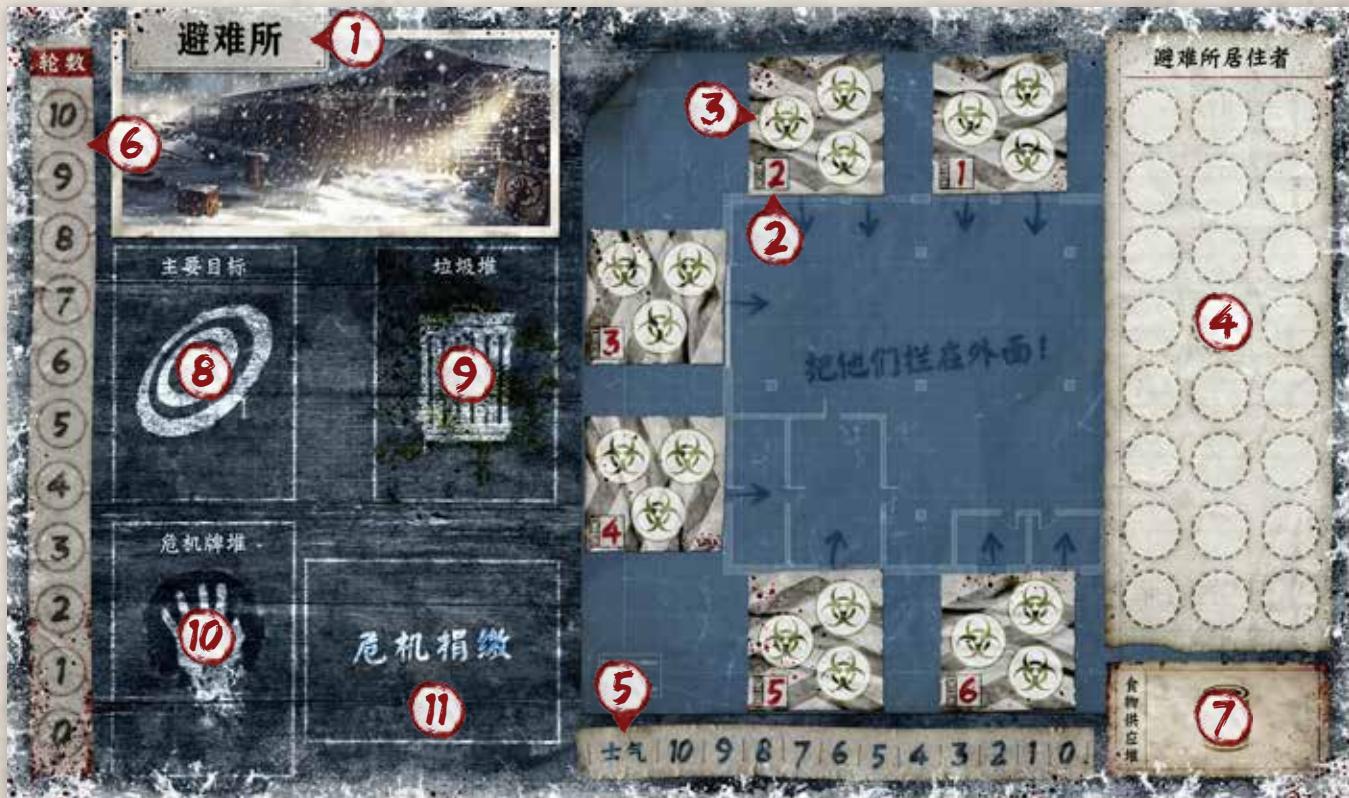
**行动骰子：**这是每轮投掷的骰子，并且用来执行特定类型的行动。



**饥饿标记：**当避难所中没有足够的食物时，将其加入食物供应堆。

# 游戏版图：

游戏版图由七个不同的地区组成。  
包括避难所地区和六张地区卡牌。



## 避难所版图

- 1.名称
- 2.入口：入口的编号。将丧尸放置到避难所时按入口编号的顺序放置。
- 3.入口版图格：可以放置丧尸和栅栏的版图格。
- 4.幸存者版图格：可以放置幸存者的版图格。
- 5.士气记录条：本记录条显示了避难所的士气。当有幸存者死亡，或垃圾堆有过多的卡牌，或没有足够的食物，以及某些危机卡牌或抉择卡牌的效果，都会导致降低士气。
- 6.轮数记录条：本记录条显示还剩多少轮。
- 7.食物供应堆：食物标记通过各种游戏效果被加入到此处。
- 8.主要目标：此处用于放置主要目标卡牌。
- 9.垃圾堆：卡牌被打出时放置到此处。
- 10.危机牌堆：此处用于放置危机牌堆。
- 11.危机捐缴：此处用于放置捐缴给危机的卡牌。

## 地区卡牌

- 1.名称：地区的名称。
- 2.幸存者版图格：可以放置幸存者的版图格。
- 3.入口版图格：可以放置丧尸和栅栏的版图格。
- 4.物品牌堆：当搜索该地区时，玩家从此处抓取卡牌。
- 5.噪声：噪声标记被放置在此处。在一轮中任何一个地区仅能放置4枚噪声标记。
- 6.物品符号：当搜索本地区时，按从左至右的顺序排列找寻到这类物品的可能性。



# 游戏设置

- 1 将避难所版图放置在游戏区域的中央，并将六张地区卡牌按图示放置在避难所周围或你们桌上最合适的位置。
- 2 每位玩家拿取一张玩家参考卡表。
- 3 玩家们可以决定进行哪个主要目标的游戏，或随机挑选一个。



← 提示：我们建议你们第一次游戏时，选择“我们需要更多的样本”这个主要目标。

将主要目标放置在避难所版图上的对应位置，并按主要目标上的设置指示设置游戏版图。详见第13页增加丧尸，了解更多在避难所入口版图格增加丧尸的信息。

- 4 将非背叛者秘密目标卡牌洗混，并且按每位玩家两张的数量将其放置在一旁（面朝下）。将余下的非背叛者秘密目标卡牌放回游戏盒中。将背叛者秘密目标卡牌洗混，并将其中一张（面朝下）加入之前放置在一旁的非背叛者秘密目标卡牌中。将余下的背叛者秘密目标卡牌放回游戏盒中。将所有放置在一旁的卡牌一同洗混并给每位玩家分发一张卡牌。将余下的秘密目标卡牌放回游戏盒中，不可查看它们。玩家不能将自己的秘密目标卡牌展示给其他玩家。

- 5 将危机卡牌洗混并将牌堆放置在避难所版图上的对应位置。
- 6 将幸存者卡牌、流放者秘密目标卡牌和抉择卡牌分别洗混并形成牌堆，放置在游戏区域的周围。

**重要提示：**一些抉择卡牌含有成人主题，例如性暗示、脏话、自杀、滥用酒精等。这些卡牌标记有本符号。玩家们可以选择移除这些卡牌进行游戏。

- 7 将所有的初始物品卡牌洗混，并且每位玩家分发五张卡牌。将所有余下的卡牌放回游戏盒中。
- 8 将其余的物品卡牌按其地区分类形成牌堆。将每个牌堆洗匀并将其放置到对应的地区卡牌上。

- 9 给每位玩家分发四张幸存者卡牌。然后每位玩家选择保留两张，并将其它的放回牌堆。重洗幸存者牌堆。
- 10 每位玩家从各自的两名幸存者中选择一名成为他的团队领袖，并将其放置在自己参考卡表的对应位置。
- 11 另一名幸存者被放置在玩家的追随者处，各自玩家参考卡表的下方。
- 12 将每位玩家的幸存者所对应的幸存者立体标记加入到避难所中。



幸存者立体标记被放置在避难所版图上的“避难所居住者”的虚线圆圈中。

- 13 将余下的立体标记和标记物分类放置在每位玩家都方便取用的地方。
- 14 团队领袖影响力最高的玩家获得起始玩家标记，并率先开始游戏的第一轮。



“我会给这个末世一个惊喜，它永远不会无聊。正当你认为你已习惯它时，它会再次变换。每天都和前一天不同。”

洛雷塔·克莱

# 三人局的游戏设置



**提示：**当根据主要目标设置游戏版图时，使用蓝色指示物记录士气记录条，使用红色指示物记录轮数记录条。

# 游戏轮顺序

《死亡寒冬》游戏会持续若干轮。每轮分为先后执行的两个阶段。

## 1. 玩家回合阶段

## 2. 避难所阶段

## 玩家回合阶段

在玩家回合阶段中，按顺序结算以下三个效果。

**1. 展示危机：**展示危机牌堆顶端的一张卡牌。如果本卡牌未被防止，则在避难所阶段本卡牌的效果会被执行。如果玩家们为危机捐缴了足够数量的正确类型的卡牌，则该危机能被防止。

**2. 投掷行动骰子：**此时，每位玩家移除自己已使用和未使用行动骰池中的所有行动骰子。然后，每位玩家获得1颗行动骰子，以及其每控制一名幸存者额外获得1颗骰子（因此在游戏开始时玩家们获得3颗行动骰子）。每位玩家必须投掷自己所有的行动骰子，并将投掷的结果放置在自己未使用的行动骰池中，并在自己的回合中使用。尽管玩家每控制一名幸存者获得1颗行动骰子，但该行动骰子并不专属于该幸存者，而是属于该玩家的幸存者团队。玩家能为一名幸存者执行多次行动而花费多颗行动骰子。

**3. 玩家回合：**在玩家回合阶段中，从起始玩家开始每位玩家依次进行自己的回合。在玩家回合的开始时，该玩家的右手边玩家抓取一张抉择卡牌（如果在该回合的任何时刻一旦满足触发条件，则正在进行自己回合的玩家立即结算其效果）。在玩家回合中他可以执行多个行动。一旦玩家在自己的回合执行完所有他希望执行的行动（或如果他已用尽自己所能执行的行动），便由左手边的玩家继续游戏。游戏按顺时针顺序持续进行，直到每位玩家进行了自己的回合。一旦每位玩家都进行了自己的回合，玩家回合阶段结束并且开始避难所阶段。

## 玩家回合行动

有些行动需要花费行动骰子，而有些则不需要。要花费行动骰子时，玩家将对应的行动骰子从自己未使用的行动骰池中移动到自己已使用的行动骰池中。有些行动需要使用特定结果的骰子（在投掷行动骰子阶段中所掷出的结果）。

### 需要行动骰子的行动



**• 攻击：**要执行攻击时，玩家必须选择一名其控制的幸存者，并花费一颗等于或高于该幸存者攻击值的行动骰子。然后该玩家可以选择该次攻击的对象。对象必须为与发起攻击的幸存者处于同一地区的丧尸或幸存者。

如果选择了丧尸，则将其杀死并从游戏版图上移除。为幸存者的该次攻击投掷曝露骰子（详见第11页，投掷曝露骰子）。详见第9页示例：攻击丧尸。

如果选择了幸存者，投掷一颗行动骰子。如果投掷结果等于或低于被选择幸存者的攻击值，则放置一枚伤害标记到被选择的幸存者上并从控制该幸存者的玩家手牌中随机拿取一张卡牌。详见第9页示例：攻击幸存者。

**提示：**当攻击其他幸存者时，无须投掷曝露骰子。



“所有人保持安静！还有谁听到了吗？我刚说了保持安静！就在那儿，没错，这里并不只有我们。他们一定是听到了卡车停车的声音。你们两个继续搜索这里，我来引开他们并试着干掉几个。你们最好能找到些值得我这样冒险的东西。”

托马斯·哈特

## 示例：攻击丧尸



1. 一号玩家控制着阿什利·罗丝幸存者。阿什利位于学校并且一号玩家选择让阿什利攻击该地区的一个丧尸。
2. 阿什利的攻击值为2+。  
一号玩家花费一个掷骰结果为4的行动骰子，其数值高于她的攻击值。
3. 丧尸被杀死并从学校移除。然而，一号玩家现在必须投掷曝露骰子。
4. 一号玩家掷出了伤害结果，放置1枚伤害标记到阿什利幸存者卡牌上。

## 示例：攻击幸存者



1. 阿什利·罗丝回到了学校，并且一号玩家选择让阿什利攻击二号玩家控制的迈克·曹。
2. 阿什利的攻击值为2+。  
一号玩家花费一个掷骰结果为3的行动骰子，其数值高于她的攻击值。
3. 然后一号玩家投掷一颗行动骰子。他掷出1，其点数低于迈克的攻击值2+。
4. 二号玩家必须放置1枚伤害标记到迈克·曹的幸存者卡牌上，并且一号玩家从二号玩家的手牌中随机拿取一张卡牌。一号玩家不用投掷曝露骰子（当攻击幸存者时不投掷该骰子）。

玩家在一轮中可以攻击同一名幸存者多次。幸存者在攻击时每次都必须花费一个等于或高于其攻击值的行动骰子。玩家不能用自己控制的幸存者攻击另一名自己控制的幸存者。玩家不能攻击无助的幸存者。

- 搜索：**玩家能搜索除避难所以外的任何地区。要执行搜索时，玩家必须选择一名其控制的幸存者，并花费一颗等于或高于该幸存者搜索值的行动骰子。然后他可以从该幸存者所在地区的物品牌堆抓取一张卡牌，查看该卡牌但先不加入其手牌中。然后他可以选择以

下其一：

- 将该卡牌加入自己的手牌，并且结束他的搜索行动。或者
- 将一枚噪声标记放置到其所在地区空置的噪声版图格中，以额外抓取并查看一张卡牌。只要尚有可放置噪声标记的空置噪声版图格，他便可以额外抓取卡牌。

当玩家决定他已发出了足够的噪声或不能再发出更多噪声时，他必须保留一张所抓取的卡牌，并将其加

## 示例：搜索地区



1. 一号玩家控制着福雷斯特·普拉姆。福雷斯特位于加油站并且一号玩家选择让他进行搜索。一号玩家希望能找到燃料卡牌。
2. 福雷斯特的搜索值为5+。一号玩家花费一个掷骰结果为5的行动骰子，其数值等于或高于福雷斯特的搜索值。
3. 一号玩家从加油站的物品牌堆顶端抓取一张卡牌，并找到了一张打火机卡牌。
4. 依然希望找到燃料的一号玩家发出噪声继续他的搜索行动。他放置一枚噪声标记到加油站地区卡牌上的空置噪声版图格上，然后从加油站的物品牌堆中额外抓取另一张卡牌，并发现了燃料！一号玩家将燃料卡牌加入自己的手牌，并将打火机卡牌放置到加油站物品牌堆的底端。

入自己的手牌，并将其余卡牌放置到该物品牌堆的底端。玩家在一轮中可以使用同一名幸存者搜索多次。幸存者在搜索时每次都必须花费一个等于或高于其搜索值的行动骰子。详见左侧示例：搜索地区。

- 修建栅栏：**要执行修建栅栏行动时，玩家必须选择一名其控制的幸存者，并花费一颗任意结果的行动骰子，以放置一枚栅栏标记到所选幸存者所在地区的任一空置的入口版图格上。
- 清理垃圾：**如果玩家至少有一名其控制的幸存者在避难所中，则可以执行清理垃圾的行动。要执行清理垃圾行动时，该玩家必须花费一颗任意结果的行动骰子，并将垃圾堆顶端的三张卡牌移出游戏。
- 吸引丧尸：**要执行吸引丧尸行动时，玩家必须选择一名其控制的幸存者，并花费一颗任意结果的行动骰子，以从任意地区移动两个丧尸到所选幸存者所在地区的任意空置的入口版图格上。
- 幸存者能力：**有些幸存者能力需要花费行动骰子。这种情形会通过能力文字前的数字符号来体现。为了使用该能力，花费的行动骰子点数必须等于或高于该数字。玩家在一轮中能使用同一幸存者的能力多次，除非能力另有说明。幸存者每次使用能力时都必须花费一个等于或高于其能力数值的行动骰子。

## 不需要行动骰子的行动



- 打出卡牌：**在自己的回合只要其愿意，玩家可以从自己的手牌中多次打出卡牌。打出一张卡牌时，将其放置到垃圾堆的顶端。当打出一张事件物品卡牌时，其不被放置到垃圾堆，而是移出游戏。

**提醒：**在检查垃圾步骤中，垃圾堆中每有10张卡牌，避难所失去1点士气。

具有装备能力的卡牌不被放置到垃圾堆中，而是玩家可以将其装备到任一他控制的幸存者上，将该卡牌放置到该幸存者的旁边。该幸存者现在具有了列明在该物品卡牌上的效果能力。一旦卡牌被装备，其不能被解除，除非将其加入到危机捐缴或被转交。如果具有一张或多张装备卡牌的幸存者在避难所中身亡，则装备卡牌返回其控制者玩家的手牌中。如果具有一张或多张装备卡牌的幸存者在非避难所地区身亡，则装备卡牌洗进该地区的物品牌堆中。

- 将卡牌加入危机捐缴：**玩家可以从自己的手牌和/或其控制的幸存者装备的卡牌中将一张或多张卡牌加入到当前展示的危机卡牌。从玩家手牌中加入危机捐缴的卡牌面朝下放置，因此其他玩家无法看到卡牌内容。加入卡牌的类型符号与危机卡牌防止区域中显示的符号相匹配，则有助于防止该危机的发生。而每张加入的不匹配符号的卡牌，则会促使该危机的发生。

**提示：**有些食物卡牌在打出时，会增加多枚食物标记到食物供应堆。但那些食物卡牌在加入危机捐缴时仍然仅被视为1张卡牌。

- 移动幸存者：**玩家在自己的回合，可以移动自己控制的每名幸存者各一次。幸存者可以被移动到任意尚有空置幸存者版图格的地区。在每次玩家移动一名幸存者后，他必须投掷曝露骰子。

**提示：**如果投掷曝露骰子的结果为咬伤，在其传播时，是传播给移动的幸存者刚才所到目的地地区的幸存者。

- 花费食物标记：**玩家可以通过从避难所版图上的食物供应堆移除食物标记来花费1个或多个食物。该玩家每花费1枚食物标记，他将其控制的任意一颗未使用的行动骰子点数加1。

- 索求：**玩家在自己的回合，可以向其他玩家索求一张或多张物品卡牌。其他玩家可以从自己的手牌中给予索求玩家物品卡牌，如果他们如此做，该卡牌必须被展示并立即打出。索求的卡牌不能被加入到危机捐缴中。

- 转交：**玩家在自己的回合，可以将其控制的幸存者上装备的物品转交给同一地区中的其他幸存者。当物品被转交时，其从当前装备的幸存者上解除，并被立即装备到另一名幸存者上。

**提示：**如果物品具有每轮一次的能力并且其已经在该轮中被使用过，则其被转交到另一名幸存者时，也不能被再次使用。

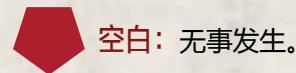
- 流放投票：**每位玩家在自己的回合可以进行一次选择并投票流放另一位玩家的行动。发起投票时，要求所有玩家同时投出赞成（拇指朝上）或反对（拇指朝下），以决定是否流放被选择的玩家。玩家不能对自己发起流放投票。记住，所有的平局均由起始玩家做出最终决断，这包括流放投票（详见第14页，流放章节）。

## 投掷曝露骰子

在幸存者移动到新的地区或杀死一个丧尸后，控制该幸存者的玩家必须立即投掷曝露骰子。当骰子被掷出后，骰子的每一面都会触发一个效果。



### 效果



**空白：**无事发生。



**伤害：**幸存者获得1枚伤害标记。



**冻伤：**幸存者获得1枚冻伤标记。本标记视为伤害标记。在每次你的回合开始时，你控制的每名具有1枚或更多冻伤标记的幸存者，额外获得1枚伤害标记。



**咬伤：**幸存者被杀死，并且传播咬伤效果。

### 传播咬伤效果

当幸存者因掷出咬伤结果而被杀死时，咬伤效果会被传播给与被咬幸存者处于同一地区中影响力最低的幸存者。每次传播咬伤效果时，控制被传播到的幸存者的玩家必须作出以下选择：

**选项1：**杀死被咬伤效果传播到的幸存者。咬伤效果停止传播。

**选项2：**再次投掷曝露骰子。若掷出空白结果，被咬伤效果传播到的幸存者安然无恙，并且咬伤效果停止传播。若掷出任何其它结果，被咬伤效果传播到的幸存者被杀死，并且咬伤效果继续传播。咬伤效果将会持续传播，直到玩家选择选项1，或在选择选项2后掷出空白结果，或地区中已没有更多的幸存者。

**记住：**无论因任何游戏效果导致幸存者死亡时，避难所失去1点士气。

“汪汪！”（翻译：他虽然不是什么拍电影的料，但就一般人来说，他已经不错啦。我会想念他的。）



## 结算抉择卡牌

在每位玩家的回合开始时，其右手边的玩家会抓取一张抉择卡牌。该玩家必须对抉择卡牌的内容保密，仅在其被触发时展示。卡牌上的文字作用于正在进行自己回合的玩家。如果在该回合的任何时刻一旦满足触发条件，则由抓取该卡牌的玩家大声朗读该卡牌上的所有文字。大部分抉择卡牌提供了两种选项进行选择，所有这些选择也被大声朗读。然后卡牌所作用到的玩家必须选择其中一个选项。该选项立即产生效果并且该卡牌被移出游戏。如果卡牌未被触发，将其放置到抉择卡牌堆的底端。如果玩家不能满足抉择卡牌上某一个选项的要求，则必须选择另一个选项。



**提示：**有些抉择卡牌在玩家执行一个行动时被触发。这类触发在行动被执行结算后再处理。

**提示：**有些抉择卡牌要求你在一个牌堆中搜索特定卡牌。在搜索后，将牌堆重洗。

**友情提示：**若要获得更为真实与刺激的游戏体验，建议在检视和朗读抉择卡牌时，只阅读故事剧情部分，略过选项所导致的结果部分，从而营造一种更为切实的抉择体验。

## 示例：结算危机

1. 在三人局中，燃料短缺危机被结算。三位玩家都未被流放，因此必须获得3点总数来防止危机的发生。



2. 有四张卡牌被放置到危机捐缴中。将卡牌洗混并展示卡牌，三张具有燃料符号并且另一张具有武器符号。每个燃料符号增加1点总数。然而，武器符号并不包含在危机卡牌的防止部分，因此总点数扣去1点。最终总点数为2，小于未被流放的玩家数量。危机未被防止。



## 避难所阶段

在避难所阶段中，按顺序结算以下7个效果。

1. **支付食物：**避难所中每有两名幸存者（向上取整），从食物供应堆中移除1枚食物标记。记住，此时无助的幸存者同样视为幸存者。

**注意：**在避难所以外地区的幸存者不计算入避难所中的幸存者总数。他们被视为自己去搜索食物，因此无须从供应堆支付食物。

如果没有足够的食物标记，按顺序执行以下动作：

- 不移除任何食物标记。
- 在食物供应堆中增加1枚饥饿标记。
- 当前食物供应堆中每有1枚饥饿标记，降低1点士气。

2. **检查垃圾：**计算垃圾堆中的卡牌数量。每有10张卡牌（向下取整），降低1点士气。

3. **结算危机：**将玩家回合阶段加入到危机捐缴中面朝下的卡牌洗混。将它们同时展开。每张与危机卡牌上符号相匹配的卡牌价值1点，每张与危机卡牌上符号不匹配的卡牌价值-1点。如果总点数小于玩家数量，则立即结算危机。如果总点数等于或大于玩家数量则危机被防止。此外，如果总点数大于玩家数量2点或更多，则避难所获得1点士气。在结算危机后，将所有加入危机捐缴的卡牌移出游戏。详见左侧示例：结算危机。

4. **增加丧尸：**避难所中每有两名幸存者（包括无助的幸存者，向上取整），增加一个丧尸到避难所中。非避难所地区每有一名幸存者，增加一个丧尸到该地区中。地区中每有一枚噪声标记投掷1颗骰子。若掷出3或更小的结果，增加一个丧尸到该地区（详见下一页增加丧尸，以了解在避难所中增加丧尸的细节）。

5. **检查主要目标：**检查主要目标是否被完成。如果被完成，游戏立即结束。

6. **移动轮数记录条：**将轮数记录条向下移动1格。如果移动到0，游戏立即结束。

7. **传递起始玩家标记：**起始玩家将起始玩家标记传递给自己的右手边玩家。新一轮从玩家回合阶段的展示危机部分开始。

## 增加丧尸

每当增加丧尸时，逐一增加，直到增加完所有要被增加的丧尸。

当在避难所增加丧尸时，总是将第一个丧尸增加到1号入口的任一空置版图格中，将第二个丧尸增加到2号入口的任一空置版图格中，第三个丧尸增加到3号入口的任一空置版图格中，以此类推，直到所有要被增加的丧尸被放置完毕。当增加第七个丧尸时，将其再次放置到1号入口的任一空置版图格中，第八个丧尸放置到2号入口的任一版图格中，以此类推。如果要放置丧尸的入口已没有空置的版图格，但其中的版图格中放置有栅栏，则摧毁该栅栏标记并移除原本要放置的丧尸。如果既没有空置的版图格也没有栅栏标记，则入口被冲破，移除该丧尸并杀死避难所中影响力值最低的幸存者。如果避难所中仅有无助的幸存者，则杀死一名无助的幸存者。如果避难所中没有幸存者，则直接移除原本要放置的丧尸，没有任何效果。每次幸存者被杀（包括无助的幸存者），降低1点士气。当增加丧尸到非避难所地区时，因这些地区仅有一个入口版图格，因此所有丧尸都被放置在该版图格，其它规则与避难所相同。详见右侧示例：增加丧尸。



在极少数情况下玩家需要增加丧尸时没有更多的丧尸立体标记，则使用游戏中提供的丧尸标记来增加额外的丧尸。

## 杀死丧尸

每当丧尸被攻击时即被杀死。每当一个丧尸因攻击或卡片效果被杀死时，控制杀死该丧尸的幸存者的玩家必须为该幸存者投掷曝露骰子。当杀死在避难所中的丧尸时，选择哪个丧尸被杀。它可以位于任何入口。被杀死的或其它从版图上被移除的丧尸放回未使用的丧尸堆中。



### 示例：增加丧尸



1. 在增加丧尸步骤中，避难所中共有14名幸存者，因此要在避难所中增加7个丧尸。第一个丧尸被增加到1号入口的一个空置版图格中。
2. 按逆时针顺序，下一个丧尸被放置到2号入口的一个空置版图格中。
3. 第三个丧尸被放置到3号入口，但是3号入口已挤满了丧尸。3号入口被冲破。该丧尸不再被放置，而是杀死避难所中影响力值最低的幸存者。
4. 按逆时针顺序，第四个丧尸被放置到4号入口的一个空置版图格中。
5. 按逆时针顺序，第五个丧尸被放置到5号入口的一个空置版图格中。
6. 按逆时针顺序，第六个丧尸被放置到6号入口的一个空置版图格中。
7. 按逆时针顺序，第七个也是最后一个丧尸被放置到1号入口的一个空置版图格中。

## 增加幸存者

有些游戏效果会导致玩家增加新的幸存者到自己的追随者队伍中。每当一名幸存者被增加到游戏中时，将其对应的立体标记增加到避难所版图上的“避难所居住者”区域中。控制新幸存者的玩家可以在自己的回合中使用该幸存者，但是不能为其投掷额外的行动骰子，直到下一次玩家回合阶段的投掷行动骰子步骤。如果避难所中已没有空置的幸存者版图格，则玩家们不能触发那些会增加幸存者（包括无助的幸存者）的抉择卡牌并且不能打出会增加幸存者的物品卡牌。

## 杀死幸存者

- 每当丧尸冲破一个地区入口，一名幸存者被杀死。
- 当一名幸存者具有3枚或更多伤害标记时，其被杀死。
- 当一名幸存者被咬时，其被杀死。
- 有些卡牌效果可以杀死幸存者。

当一名幸存者被杀时，将其幸存者立体标记从游戏版图上移除，降低1点士气，并将该幸存者卡牌移出游戏。如果该幸存者上装备有任何卡牌，并且该幸存者位于避难所中，则将那些卡牌加入控制该幸存者的玩家的手牌中。如果幸存者位于任何其它地区，该些卡牌被洗进该地区的物品牌堆中。

如果玩家的团队领袖被杀（或走失），他必须从自己的追随者队伍中选择一名幸存者，并使其成为自己的团队领袖。

如果玩家最后仅存的一名幸存者被杀（或走失）。该玩家立即将自己手牌中的所有卡牌移出游戏，抓取一名新的幸存者，并将其加入游戏，然后使该幸存者成为自己的新团队领袖。

如果一名无助的幸存者被杀（因卡牌的效果或丧尸冲破的地区仅有无助的幸存者），则移除无助的幸存者标记并降低1点士气。

**提示：**有些卡牌效果会从游戏中移除幸存者。这与杀死幸存者不同。当移除幸存者时无须降低士气，除非卡牌指示你这么做。

## 流放

如果玩家们赞成流放一位玩家，则被流放的玩家必须立即抓取一张流放者秘密目标卡牌。本卡牌将改变他的秘密目标。被流放的玩家必须将他控制的所有位于避难所中的幸存者移动到他所选择的非避难所地区。那些幸存者们遵循所有移动时的正常规则，除了这种移动不计算在其回合每名幸存者仅允许移动一次的上限中。以下新规则作用于被流放的玩家：



- 被流放的玩家不能将卡牌加入危机捐缴。
- 当被流放的玩家被要求增加无助的幸存者标记到避难所时，那些标记不被增加。
- 如果被流放的玩家打出一张幸存者物品卡牌，以增加一名幸存者到游戏中时，其被放置在由他选择的非避难所地区，而非避难所中。
- 被流放的玩家不能花费食物标记，以增加自己的行动骰子结果，但是可以打出食物卡牌，以增加行动骰子的结果。每打出一张食物卡牌，行动骰子结果增加1点，但不再执行食物卡牌上的效果。
- 被流放的玩家不能进行投票。
- 当被流放的玩家所控制的幸存者被杀时，避难所的士气不会降低。
- 当被流放的玩家打出卡牌时，他将其移出游戏而非放置进垃圾堆。

**重要提示：**如果在游戏的任何时刻有两位被流放的玩家，并且都不具有背叛者秘密目标，则士气立刻跌落到0。

## 游戏胜利和失败

当游戏因任何原因结束时，如果玩家完成了自己的秘密目标，则他赢得游戏胜利。如果他没有完成，则其游戏失败。在一局游戏中可能有些玩家赢得游戏胜利，而另一些玩家游戏失败；游戏中能有多名胜者。同时也有可能在游戏结束时，如果无人完成自己的秘密目标，则所有人游戏失败。

游戏能以多种方式结束：

- 如果士气记录条到达0，游戏立即结束。不检查游戏主要目标是否被完成。
- 如果轮数记录条到达0，游戏立即结束。不检查游戏主要目标是否被完成。
- 主要目标被完成。

# 投票

在游戏中玩家们可以通过给出拇指朝上或朝下进行投票，无论是因为玩家发起的流放投票或是因为抉择卡牌要求进行的投票。玩家们可以在投票前进行商议。一旦玩家们准备投票，倒计数3，到0时所有玩家同时投票。

## 卡牌文字

当卡牌效果与游戏规则冲突时，以卡牌效果优先。如果两个游戏效果同时被触发，则由起始玩家决定它们的结算顺序。当一个效果正在执行时，物品卡牌不能被打出。

**示例：**不能打出药物卡牌来防止受伤，其仅能在受到伤害后打出，因此如果一名幸存者获得第三枚伤害标记，其不能通过打出一张药物卡牌来救命，他将被杀死。

## 投掷骰子

一些卡牌要求你投掷骰子来决定效果的结果。每当一个效果要求你投掷骰子时，拿取一个没有被任何玩家使用的行动骰子，并投掷该颗骰子。在你决定效果的结果后，将其放回没有被使用的行动骰子堆中。

## 角色扮演，秘密目标和游戏平衡

在《死亡寒冬》游戏中每位玩家扮演丧尸灾变后的幸存者角色。该幸存者领导着一队具有相同信念的其他幸存者。该团队的幸存者们组成了避难所的幸存者大家庭，在混乱的世界中努力度过这一严酷的寒冬。

每位玩家在游戏开始时便有一个秘密目标。该秘密目标代表了该玩家和他的追随者们的心理承载力或秘密志向。多数玩家们向着避难所的成功而努力，但他们同时也有着其它更深层的任务要完成。

背叛者秘密目标代表了想从事破坏避难所的幸存者。流放者秘密目标代表了那群被流放的幸存者团队的新目标。有些秘密目标可能比其它一些更难完成。

# 游戏变体

## 纯合作变体

玩家们可以选择进行纯合作游戏。使用主要目标卡牌的困难面，并且不分发秘密目标。每位玩家的唯一目标便是完成主要任务目标。玩家们不能进行投票来流放玩家。在游戏设置中，从游戏中移除所有卡牌右下角具有非合作符号的卡牌。



非合作符号

## 两人变体

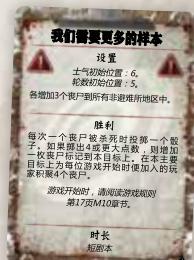
遵循所有纯合作游戏变体规则。当游戏设置时，每位玩家获得七张初始物品卡牌而非五张，获得四名幸存者并保留三名而非两名。

## 背叛者变体

在游戏设置中，玩家可以选择为每位玩家仅放置一张非背叛者秘密目标而非两张，从而加大背叛者几率。

## 困难变体

代替使用主要目标的标准面。玩家们可以选择进行正常游戏，但使用困难面的主要目标更具挑战性。



困难面

## 玩家淘汰变体

玩家们可以选择进行玩家淘汰变体游戏。如果玩家的最后一名幸存者被杀死（或走失），将其手牌中的所有卡牌移出游戏。该玩家游戏出局。

“你们全都是白痴。比这更糟的是，你们会是死掉的白痴。我当然知道这如何发展，你们中的每个人都是链子中的一环而已。好吧，一条链子上只需要有一个薄弱环节整条链子都会崩塌。那么祝你们好运了。你们现在都手拉着手围着篝火唱歌，但一旦你们托付了错误的人去执行错误的任务，你们就会像外面的那群死了的怪胎一样相互吞噬对方。”



灰胡子

# 主要目标剧情

## M01 – 黑暗的几星期

1月30日

这里一片死气沉沉，就和那些猎杀我们的东西一样。我们在这里筑起避难所时，我们还以为可以在这郊区住上个几年。但我们错误地判断了这地方的物资。我现在只能揣测有其他幸存者洗劫了这里，我们本该在这里找到大量物品与补给，但现在这里的东西却极度缺乏。食物罐头、弹药、燃料...所有我们需要的东西都异乎寻常的稀少。我们得继续前进，但实在是太冷了。因此，我们唯一可做的就是等待，祈祷天气能有所好转，这样我们就可以继续上路，再次开始悲惨的搜寻之旅。然而，似乎每次在我准备饮弹自尽时，一轮新的危机便会降临，突然激起了我的斗志，好像生存已是这世界上唯一重要的事情。

## M02 – 杀死它们

1月15日

起初，我拒绝相信这样的事，但这却是有目共睹的事实。距梅尔倒下到现在已经过去二十四个小时了。确定的是这咬伤已经要了他的命，但伤口看起来依旧那么可怕。伤口最致命的是让他的体液流尽，致使他再也站不起来了。避难所里的乐观气氛就像烈火在久未逢雨的森林中蔓延。我们一直不理解为什么丧尸的数量似乎在持续减少。难道我们所奢望的梦想要实现了吗？无论让尸体复生的这股力量是什么，难道它终于要消失了吗？如果这是真的，那一切都不一样了。只要我们能杀掉那些在镇上和我们墙外游荡的死尸，我们就能在这里太太平平过完下半辈子了。终于等到这一刻了！我不怕战死，但我怕我死后会变成我生前奋力抵抗的敌人。

## M03 – 寻找解药

12月20日

震惊之余我坐着一言不发。难道答案就这么简单？难道就这么一种最简单最古老的变异病毒就把我们这了不起的种族逼到了灭绝的边缘？如果上天有灵，他现在一定在嘲笑我们，至少每次我没把手洗干净时，他都会嘲笑我。但接下去呢？我需要一座更精良的实验室。还有补给。我要召集所有人，让他们把所有能找到的物资统

统拿来。我觉得我至少可以让我们对病毒免疫，说不定通过一次飞机播洒，我就能终结这场瘟疫。我想起了那个夏天，沉浸在爱情和酒精中的我脑子里只想着意大利的舒适生活，并一心想着和医药大学说再见。现在想想那想法是多么恐怖啊，一个意大利的花心男友说不定就成为了人类走向死亡终结的最关键因素。

## M04 – 甜美家园

2月5日

我们的辛勤工作得到了比预想中更好的回报。昨天这里还是个难民营，今天它就成了像模像样的城镇。如今人们管这里叫“避难所”时的语气里已没有当时的挖苦与讽刺，它确实庇护着我们。唯一的问题是，我们所有辛勤的工作也给我们带来了大群的丧尸。每天都有新的入侵者来到我们的墙外，他们在街上游荡，伺机寻找着鲜活的肉食。如果我们能想法干掉这群丧尸，加固防御，也许就能避免吸引更多敌人。当然，也许我们日后会长期与落单的丧尸斗争，但至少要比我们现在所对付的丧尸大军强得多。

## M05 – 搜查小队

11月13日

冬天会比我们想象中来得更快，而且到时候情况一定不容乐观。城镇看起来没有遭遇大规模的劫掠——人们一定遭到了灾难性的袭击。我们要在这里建立营地，然后搜索此地看看能找到什么物资。我们要尽快行动，不仅仅因为天气，那些死尸似乎也嗅到了我们的气息，我们能看到它们的数量与日俱增。如果我们因为要赶走那些怪物而浪费补给、损失人员，那整支搜查队将变的毫无意义。我们的主要目标是寻找燃料，但我个人希望能找到充足的医疗用品。如果我不能赶紧治好这咬伤，迟早会有人注意到的。我已经有点低烧了，而且体温持续不退，我只要一开始出汗就会止不住了。我所需要的就是一些抗生素之类的东西。我心里清楚。别想把我像其他傻瓜那样逼走。休想。

## M06 – 丢下他们

2月21日

我们必须和他们分道扬镳。我也不想这样——我真的不想。但如果不能正视残酷的现实，我们人类就无法继续生存下去。我们中间有核心人物，也有拖后腿的。核心人物要会做出艰难的决定，付出辛勤的劳作。拖后腿的似乎只会吃着我们食物的同时怨天怨地。去他们的。要我说，我们现在就该丢下他们了，这群只会吵吵的傻瓜觉得每个决定都要辩论和投票。要我说，就抛下这群牢骚鬼，他们根本不懂什么叫精英阶层。当然，他们不会喜欢这主意的——因为他们根本什么都不会。好吧，我决定了，我知道其他人也会同意的。我们只需要等待时机，迅速行动。

## M07 – 储备物资

12月16日

这天清晨，我站在哨塔上（我至今不敢相信它居然还没有倒塌）向下面的城镇瞭望。我假装没看到街道上蹒跚着的死尸，我觉得这镇子特别可爱。幽灵般的雾气从地面升腾而起，清冽的空气充满了我的肺部，感觉异常美妙。我不想离开这里。冬天虽然会很严酷，但我已经开始梦想春天的景色。也许我就是个傻瓜，在这般万物凋亡的季节里寻找灵感，但冬天对我而言始终是一种全新的开始。现在起我们要抓紧时间，扎稳脚跟，储备所有我们所能找到的食物，翻建起我们敌人无法逾越的高墙。冰雪融化时，植被会再次蓬勃滋长，当春天到来时，她会发现我们不仅还活着，而且更加茁壮。

## M08 – 寒冬降临

11月28日

就像我之前警告过的那样，这一切会让我们措手不及。任何人之前如果睁大他的眼睛早就能看到这些警示了。清晨的霜露，剧烈变化的天气。这一切都只是时间问题。现在寒冬来临，而到现在我们一心只考虑着食物。发电机能让我们挨过寒冬，但如果没燃料就纯粹是废物。昨天有个小孩提出要开车到城里搜刮物资。我唯一能做的就是扇他一巴掌。开车？这难道不耗油么？试试用步行吧——至少能确保你的体温。上帝帮帮我吧，这简直就像蝗虫和蚂蚁的寓言一样，只是这一次蚂蚁会死在他们懒惰的同伴边上。

## M09 – 人多食寡

2月10日

今天不是土拨鼠日么？我记不太清楚了。真奇特，饥饿会让人对如此细琐的小事陷入深思。现在每个脑细胞不都应该好好保全好么？罐头食品早在一周前就被吃光了，接着就是谷物。后来鸡肉以及最后一块鹿肉都没了。我们现在全部依赖城市里搜刮来的残羹冷炙存活，但这根本不够。我从未想过自己是个邪恶的人，但上帝帮帮我吧，最近我的想法愈发黑暗了。我知道我不是唯一这样想的人。供应的食物根本就不够，在这个时刻还把食物分给毫无作为的人让人不得不感到苦涩。我知道这些想法是错误的。但他们的一技之长属于另一个世界，这并非他们的过错。在那个世界，智力是区分我们与动物的标准，但当基本的需求都无法被满足时，很难让人不像动物那样来思考行动。

## M10 – 我们需要更多的样本

1月25日

好像避难所的气味闻起来还不够糟糕似的！现在我们把尸体放在之前我们用来存放食物的棚屋内。上帝啊，我会不惜一切代价，就为了再次尝到胡萝卜的味道。你知道谁又一次穿上了她独裁的靴子。在世界灾变之前我就不喜欢医生，现在我还是不喜欢他们。她说研究尸体也许能帮助她找到阻止瘟疫的办法。是啊，没错。不如花时间找出更快更方便的自杀办法吧。但不管怎么样，每个人都在积极地帮忙，也许这才是项目真正的价值所在。所有的“研究”无非都在告诉我们已知的事情——死掉的人活过来并一心想着吃了你。管他呢，不过如果女王殿下真能找出解药，我最好能第一个拿到它。

## S11 – 贪食者

每天早上我都赤身裸体地站在镜子面前，陶醉于镜中我那美妙的身躯。我注意到其他人瘦弱的脸庞或者两侧显露的肋骨。尽管他们的进食量能确保他们得以存活，但每个人都在挨饿，这有些让人无法解释，却使我感到兴奋不已。每天晚上我打开我的秘密宝库并仅仅只是盯着它看。有时候我会品尝一下偷来的点点滴滴，但当然我也不能吃太多，否则别人会发现的。我陶醉于在他人饥肠辘辘时，而我的肠胃被填饱的感觉。当我望向镜中，我深情地爱抚着自己的肉体；快乐地抚触着自己身上看起来丰满而肥美的部位。我爱极了自己所培育的腰间赘肉和轻微肚腩。真是一种奢侈啊，我以牺牲邻居的利益为荣。我有人无的感觉让我飘飘欲仙。

## S12 – 逃离

亲爱的朋友们。

如果你们发现我不见了，好吧，现在你们知道了。言语无法表达出就这样和你们分开使我感到有多么糟糕，但我还是希望你们会原谅我。我想告诉你们我的行为是基于我根深蒂固的信念或者别的什么东西，但事实上我确实是个懦夫。最近我一直处于忧虑惊愕之中。避难所已经是勉强在支撑了。在过去的数周我注意到我们这里有大量的老弱病残，这让我感到很是害怕。我本以为我可以说些什么，也许可以帮忙想到什么解决方法，但我觉得现在最好还是有些“私人专属时间”为好，你们明白么？并非针对你们——我觉得你们是一群很伟大的人，我非常爱你们！

哦，对了，我不得不用断线钳剪开东边的栅栏才能得以离开，所以也许现在那里已经有一群丧尸冲了进来，或者别的什么。只是最后提醒你们一下。

## S13 – 接管

首先，我希望这里的每个人都为你们自己点个赞。没错，这就是团队的力量。大家都做得很好——干的漂亮。避难所现在已经非常完美了。大量的防御，充足的食物——所有的一切都能确保我和我的队员在这里舒服地待着直到外面的丧尸灾变的逝去。现在如果你们不介意的话，就像俗语所说的，你不一定非要回家但你不能待在这里。哦，别看起来这么阴沉。你们在这里干的如

此出色，我相信你们还可以再干一次的——要么直接去死。不管怎么样，我都非常乐意。那么现在我们要做的就是所有人排成一队，在你们被带到大门之前我们要挨个搜身。别这么惊讶，我们又不是什么怪物，我们会让你们保留衣物的。

## S14 – 个人主义

你们这群蠢货从来就没一丝生存的希望。你们中的任何一个人能活到现在全凭运气，或者某个像我一样聪明而强壮的人救了你。每当你们谈到架设栅栏或者外出搜寻时我都想大笑。简直是白费力气！这个地方的沦陷只是时间问题罢了，老兄看看清楚吧。我积攒了一些物资，现在是时候离开这里了。什么？哦拜托了，老兄。我就知道会有人这么说。没错我的这番言论也许会加速避难所的崩塌，但我可不会为了说出必然发生的事情而感到内疚。我敢打赌你们中的任何一个蠢货，如果能够聪明一点想到这一层的话早就已经干了和我一样的事了。现在...给我从卡车边上离开，不然我会让你明白我手上的这个东西会有多么危险。我受够了你们这群蠢货依赖着我辛勤劳作的日子了。

## S15 – 接受你的命运

直到现在你们才全都明白我们种族所面临的末日。我早就尝试告诉过你们这一切都是徒劳的，但我猜你们还是想要把自己生命里的余辉浪费在辛苦的劳作上。避难所无非就是孩童的白日梦而已。你们的内心是否早就明白这根本不可能持续？没有东西可以面对完全的灭绝。死尸会源源不断地出现，而这个星球上少数幸存的人类也仅仅是一直在加入它们的阵营罢了。现在最好的办法是离开并寻找一种最合适你的死亡方式。我？我将躺在这里等待。无论再怎么做都是毫无意义的举动。

## S16 – 好战之徒

出来吧，出来吧，不管你在哪里。我已经了结了你们中的绝大多数，而剩下的也将无处可藏。你瞧，我从不直接射击任何人的头部。那样你们可爱的邻居和爱人便能很快与你重逢，而你们会发现这个避难所已经变成了另一个死亡陷阱。不是丧尸就是我，孩子们！除了你们自己，这事怨不得别人。如果你们花点心思在我身上，我就不可能藏匿这么多武器了。看看我的成果，你们难道没发现我对这个社团所做的贡献么？如果你们能稍微留

点心，我就不会有办法建成这个军火库了。但是现在，哦不，你们就像一群被砍了头的小鸡一样四处乱跑，从一个陷阱跳到另一个陷阱。我们勇敢而自封为王的避难所领袖们啊！无非就是一个从不关心他人并将他人噬肉吐骨的独立小团体罢了。因为这是你们的剧本，对吧？我们其他人无非就是些配角而已！这不正是你们所以为的么？好吧，惊喜一下吧，现在变成由我来主演的剧本了，一个完全关于复仇的故事。现在让我再说一遍。出来吧，出来吧，不管你在哪...

## S17 - 异教领袖

新时代的黎明即将来临！在旧约中，上帝派遣他的天使来传达对羊群的惩戒。但当两千多年过去了，羊群开始相信牧羊人并不存在。他们声称他只是某种神学的产物，以此来容忍自己在尘世间的享乐与罪孽。但一千年对上帝来说算什么？即使是一万年对于全能的主来说又算什么？现在牧羊人回首看着他的羊群发现他们病态般的腐化，于是他做出了任何一名看管者都会做的事：他开始剔除那些患病的羔羊，以确保健康的羔羊得以生存。别搞错了我的门徒们！那些在我们国家四处游荡的死者正是被诅咒者，而他们正在寻找那些毫无悔改之意的羔羊。我们的主并不希望杀死自己的孩子——确实他爱着他们，纵使他将他们打倒在地上。但是他再不会容忍我们恶毒的灵魂了。所以让我们直面那些饥肠辘辘的死者，那些恶徒是我们的主派来的，要明白这只是对这个不公正世界的一种惩戒罢了。

## S18 - 连环杀手

在瘟疫爆发之前我活在被追捕的恐惧之中。我不认为我是某种施虐狂。我无法摆脱那种看到人们陷入痛苦或者某种病态之中的快感。只是这一切实在让我着迷。我觉得我就像某种科学家。我只是真切地想研究人们在那最后一刻的珍贵时光。观察他们生理和心理上对痛苦的反应...观察他们是如何面对自己即将死亡的事实。我相信上帝在让这个世界走到尽头的时候已经明白了我的需求。现在我的周围充满了苦难：体力劳作的苦痛，饥饿的折磨，当然还有那些死者的侵犯。现在避难所已经死了很多，而我觉得已经没有必要仅仅只是继续观察下去了——他们的数量并不足以阻止我们，而且我们这里还有一些他们意料之外的物质。这些惊喜着实使得研究变得越发令人神往。这里的每一个人都将在我所选择的时刻按照我的方式死去。我兴奋极了——这将会有许多可以观察和研究的东西。

## S19 - 科学狂人

他们几近完美，你知道么？我指的是那些不死者。他们不但拥有能够忍受任何伤痛的大脑，并且无论躯体与四肢受到多少程度的损伤都会尝试继续移动。目前为止，他们唯一的缺陷就是不受控制，当然还有完全不具备智力。现在让我来向你们介绍两位我们死去的同伴。在我的实验之前他们本将注定成为无脑的食人者并渐渐腐烂消亡。但我所设计的被称为丧尸病毒的版本，在孵化阶段阻断了35%对大脑的伤害。我们的朋友现在和所有活物一样只需要承受着正常的细胞衰变速度，而他们的许多脑部功能依然完好无损。哦，没错他们就是留着口水的机器人，但他们依然能够服从简单基本的指令，而且毫无畏惧感。所以放下你们手中的武器吧，你们这群蠢货。已经太迟了。昨天早上...我已经悄悄地将我的gZ3混在了饮用水中。你们难道没有注意到在那之后避难所的人们开始受到的痛苦，以及行为异常么？你们难道没有发现我说的越多你们越难懂得我的意思么？我们已到达你们探险之旅的终点，而你们全都属于我。

## S20 - 痴迷

现在只有你和我了。当我第一眼见到你的时候我就已经明白我们注定要在一起。这种顿悟如同神明显灵一般。你还不明白么？你就是为我量身定做的。你性格中的每一丝细微差别，你容貌上的每一处美丽特征——其形成之因都是为了完美地与我契合。你现在终于懂得，在目睹了你将爱投向除我之外的任何人身上时，我所感受到的那种沮丧。你一定认为我是瞎了才没看到这一点吧。但我真正不能看穿的是，为什么？你是不是在通过否认自己在这个世界上的意义来获得某种反常的快感？不残忍吗？或许，这也是我所希望的，一切只是某种考验罢了。好吧我的爱人，现在只有你和我了，给你一点小小的提示让你更加明白你已经无处可逃了，那些你想要虚情假意地勾引并打算秘密约会的人呢？不是死了就是跑了。全是我干的，为你干的。为我们干的！一直是为了我们！现在我们到了考验的终点，请停止你那无尽的哭泣，拥抱我们在一起的新生活吧。试想一下——你的人生中将无时无刻地有我在你身边。

# 索引

变体规则.....	15
传播咬伤效果.....	11
传递起始玩家标记.....	12
打出卡牌.....	10
攻击.....	8, 9
花费食物标记.....	11
检查垃圾.....	12
检查主要目标.....	12
结算危机.....	12
抉择卡牌.....	12
卡牌文字.....	15
流放.....	14
流放投票.....	11
清理垃圾.....	10
杀死丧尸.....	13
杀死幸存者.....	14
设置.....	6, 7
胜利和失败.....	14
搜索.....	9, 10
索求.....	11
投票.....	15
投掷曝露骰子.....	11
投掷骰子.....	15
投掷行动骰子.....	8
玩家回合.....	8
吸引.....	10
幸存者能力.....	10
移动轮数记录条.....	12
移动幸存者.....	11
增加卡牌到危机捐缴.....	11
增加丧尸.....	12, 13
增加幸存者.....	14
栅栏.....	10, 13
展示危机.....	8
支付食物.....	12
转交.....	11



WWW.GAMEHARBOR.COM.CN

© 2014 Plaid Hat Games. 《死亡寒冬》中文版由Plaid Hat Games授权游人码头®独家代理发行。本产品的任何部分未经版权方的书面授权及许可，禁止任何单位或个人翻印生产。Plaid Hat Games, Dead of Winter, 和Plaid Hat Games®标识是Plaid Hat Games公司的注册商标，保留所有权利。游人码头和游人码头®标识是游人码头（上海）玩具有限公司的注册商标。中国上海虹口区四平路277号福龙大厦14楼C座，200081。游戏部件可能与图示不完全相符。警告：有窒息风险，禁止3岁以下儿童游戏。中国制造。

# 致谢名单

**游戏设计：** Isaac Vega, Jon Gilmour

**制作人：** Colby Dauch

**插图：** Fernanda Suarez

**编辑：** Mr. Bistro

**美术设计：** David Richards, Peter Wocken

**编辑：** Nate Rethorn, David Moody, Aaron Levine, Bob Klotz

**中文翻译：** 谭钧颐、沈欽、韦韬

**中文校对：** 贾晨、高欣

**中文制作：** 谭钧颐

## 游戏测试

Kevin Jackson, Bob Klotz, Jake Ollervides, Brian Beyke, Josh Rios, Caleb Jackson, Joe LoPresto, Eric Foldenauer, Zachary Wendorf, Jason Luke, Sara Luke, Jason Clark, Eric Hehl, Jamie Gilmour, Jennifer Buehler, John Burns, Codie McCarthy, Jim Schoch, Travis Magrum, Lucas Magrum, Chris McCleese, Matt Daget, Robert Walters, Angela Foster, Donn Stroud, Jeremiah Lee, Clint Herron, Josh Hoover, Heather Campbell, Brian Cooley, Earl Tietsort, Taylor McCarthy, Benjamin Jaxon, Harold J. "Joe" Largen III, Christopher Pitts, Ben Porter, Arthur D. Lender, David Ungar, Bart Gasiewski, Crystal McLaughlin, Ben Maloney, Grace Andrew, Dan "Game Genie" Thursby, Nick Goldsberry, Dustin Monson, Reverend Garrett Walker, Don Grant, Jack Mills Eddy, Robert Conley, Christina Marie Eddy, Zeno M. Cole, John L S Foster, Christopher G.M. Nelson, Tiffany Leigh Nelson, John J. Fleming IV, Whitney Grace Fleming, David Payne, Jake Watson, Katie Armstrong-Lamb, Nick Burgoyne, Jason Vany, Valerie Vany, Justin James Vany, Kayla Krawetz, Jenni Portman, Giuseppe Terilli, 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 Trosciar, Rusty Trosciar, Melissa Chacinski, Matthew Martin Jones, Ricky Stewart, Lynnne Bascom Stewart, Chris Casby, Mike Holzwarth, Mike Williams, Tyler Dahl Nolto, Cody Kurz, Nathan Poellet, Ryan Holaday, Ross George, Dexter Thompson, George Cummings, Matthew Haase, Jason Paasch, Matt Pemberton, Brian Paasch, James Lewis, Michael Ashley, Daryl Walker, Travis Landers, Julian Setiawan, Mike Tran, Sheen Andola, Stone Huang, Ben Leung, Amber Wells, Aubrey Wells, Brad Wild, Scott Dowell, Larry Noggle, Cody Jorgensen, Brent Jorgensen, Dryden Meints, Dave Sommers, Candace Jorgensen, Josh Wright, Andrew McIntire, J. Brandon Massengill, Dean Gorsuch, Mike Baily, Benjamin Schultz, Andrew Wade, Ashley Lyne Wade, Garrett Pomeroy, Meghan Pomeroy, Ryan Ernst, Brian Anthony Tarwater, Katharine Scott, Brad Newton, Clint Lyle, Clint Miller, Aaron Zimlich, Loren Norman, Dan Ritchie, Christopher W. Lewis, David Pierre Liard, Brian Fung, Vanessa Stednitz, Dave Trumble, James M. Adams, Shawn Hoskey, John H. Ryder, DaveTheBabe, Jonathan Stone-Myers, Richard Trueblood, Shera Pagan, Drew Dowden, Josh Lacey, Thomas Howard, John Grosskurth, Chris Higdon, Ben Bowers, Ann 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, Shawna 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 'Tm Kodiak Again' Miranda, Andre Menzel, Jeremy Phillip 'Phillip Roach of America, Patrick Grosso, 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, Vicki Knoop, Ryan Schubert, Ted Dickinson, Timothy Leverston, Brad DeRan, Dan LaPointe, Leslie Dowler, Conrad Hershberger, Alex Masheter, Joseph Ellis

