

РАЗГАР ЗИМЫ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре *Разгар Зимы*, игроки представлены Колонией выживших, которые пытаются выжить в суровую зиму периода после зомби-апокалипсиса. В игре есть Основная Цель, которую игроки пытаются выполнить, но каждый из них, управляя группой Выживших, также получает Секретную Цель. Чаще всего последние призывают игроков оказывать содействие в достижении Основной Цели Колонии. Однако, победят лишь те игроки, которые выполнят свои Секретные Цели на момент окончания игры. Игра заканчивается, если: счетчики Морали и Раундов достигают 0 порога, или если выполняется Основная Цель.

КОМПОНЕНТЫ

- 10 – двусторонних карт Основной Цели
- 24 – карты Секретных Целей
- 10 – карт Секретных Целей Предателей
- 10 – карт Секретных Целей Изгнанных
- 30 – карт Выживших
- 5 – личных полей игроков
- 1 – жетон Первого игрока
- 25 – карт Стартовых Предметов
- 20 – карт колоды Полицейского участка
- 20 – карт колоды Продуктового магазина
- 20 – карт колоды Школы
- 20 – карт колоды Автозаправки
- 20 – карт колоды Библиотеки
- 20 – карт колоды Больницы
- 20 – карт Кризиса
- 80 – карт Перекрестков
- 25 – жетонов Ран
- 20 – жетонов беспомощных Выживших
- 20 – жетонов Пропитания
- 20 – жетонов Шума
- 20 – жетонов Баррикад
- 6 – жетонов Голода
- 2 – маркера для счетчиков (голубой для Морали, красный для Раундов)
- 30 - стоящих фигурок Зомби
- 30 – жетонов Зомби (используйте их, если не хватает стоящих фигурок Зомби)
- 30 – стоящих фигурок Выживших
- 60 – пластиковых подставок для стоящих фигурок
- 1 – Игровое поле Колонии
- 6 – карт Локаций
- 1 – буклет правил
- 30 – кубиков Действий
- 1 – кубик Воздействия

КАРТЫ ОСНОВНОЙ ЦЕЛИ

1. **Наименование:** наименование основной цели.
2. **Подготовка:** условие подготовки игрового поля для этого сценария.
3. **Цель:** Задача(и), которые должны быть выполнены для того, чтобы достичь Основную Цель.
4. **Время:** оценочное время партии для достижения Основной Цели. Короткая = 45-90 мин. Средняя = 90-120 мин. Длинная = 120-210 мин.

КАРТЫ СЕКРЕТНЫХ ЦЕЛЕЙ

1. **Наименование:** наименование Секретной Цели.
2. **Цель:** Задача(и), которые должны быть выполнены для того, чтобы победить в игре.

Примечание: карты в этой игре содержат обозначение перекрестка в правом нижнем углу, чтобы помочь отличить их от карт возможных расширений.

КАРТЫ ВЫЖИВШИХ

1. **Имя:** имя Выжившего.
2. **Род занятий:** то, чем занимался Выживший до зомби-апокалипсиса (не имеет никакого игрового эффекта).
3. **Влияние:** место Выжившего в иерархии колонии.
4. **Параметр Атаки:** показатель умения Выжившего в бою.
5. **Параметр Поиска:** показатель умения Выжившего при поиске предметов.
6. **Характерные Локации:** те локации, где Выживший должен находиться, чтобы применить свою способность.
7. **Способность:** уникальное свойство Выжившего в игре.

КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ

1. **Наименование:** наименование Предмета.
2. **Тип Символа:** есть 7 различных типов карт Предметов (оружие, топливо, образование, пропитание, медикаменты, инструменты и выжившие).
3. **Способность:** уникальное свойство, при розыгрыше карты.
4. **Расположение:** определяет то, в какой колоде Предметов располагается данная карта в начале игры.

ЛИЧНОЕ ПОЛЕ ИГРОКА

1. **Ход раунда:** напоминание игрокам о порядке каждого раунда.
2. **Действия игрока в его ход:** напоминание, какие действия доступны игроку в его ход.
3. **Лидер группы:** руководитель группы Выживших игрока, карта размещается лицевой стороной вверх в этой области.
4. **Секретная цель:** карта Секретная Цели игрока размещается лицом вниз в этой области.
5. **Последователи:** оставшиеся Выжившие игрока размещаются в этой области.
6. **Неиспользованные кубики Действия:** здесь размещаются кубики Действия после броска.
7. **Использованные кубики Действия:** здесь размещаются кубики Действия после «траты».

КАРТЫ КРИЗИСА

1. **Наименование:** наименование Кризиса.
2. **Предотвращение:** указывает на тип карт Предметов, который жертвуются игроками для предотвращения эффекта Кризиса.
3. **Эффект:** негативный эффект, который произойдет, если Кризис будет не разрешен.
4. **Дополнительно:** игроки могут пожертвовать эти такие карты Предметов при разрешении Кризиса, в дополнение к требуемым, чтобы добиться этого особого эффекта.

КАРТЫ ПЕРЕКРЕСТКОВ

1. **Наименование:** наименование Перекрестка.
2. **Событие:** курсивный текст описывает событие, которое должно произойти, чтобы эффект с карты вступил в силу.
3. **Опции:** параметры, предоставляющие выбор, когда срабатывает событие карты

***Важное примечание:** Некоторые карты перекрестков содержат темы «для взрослых» такие, как секс, ругань, самоубийство, употребления алкоголя и т.д. Эти карты отмечены !?! значком, и игроки могут решить изъять эти карты при подготовке из игры.*

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Жетон Первого игрока: определяет, кто является первым игроком. Первый игрок ходит первым в раунде и всегда разрешает все спорные и/или ничейные ситуации.

Жетоны Баррикад: используются для установки Баррикад у входов.

Жетоны беспомощных Выживших: они представляют членов общины, которые либо очень старые, либо очень молоды и не могут участвовать в разрешении Кризиса, но занимают место и потребляют пищу.

Жетоны Ран: они двухсторонние, где на одной стороне изображена обычная рана, а с другой – рана обморожения.

Жетоны Пропитания: они добавляются и удаляются из кладовой различными эффектами игры.

Жетоны Шума: они выкладываются в локациях, показывая шум, который был там произведен.

Кубик Воздействия: различные эффекты игры заставляют бросать его, чтобы определить был ли Выживший ранен, обморожен или укушен.

Стоящие фигурки Выживших и Зомби: они представляют Выживших и Зомби на игровом поле. Вставьте нижнюю часть фигурок в пластиковые подставки.

Кубики Действия: они взбрасываются каждый раунд и используются для выполнения определенных видов действий.

Жетоны Голода: они добавляются в Кладовую, когда нет достаточно еды, чтобы прокормить Колонию.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ:

Игровое поле состоит из 7 разных локаций: Колонии и 6 других Локаций.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ КОЛОНИИ

1. **Название**
2. **Входы:** пронумерованы, и Зомби размещаются в Колонии строго по этому порядку.
3. **Входные места:** на них могут быть установлены Зомби и Баррикады.
4. **Места для Выживших:** на них могут быть установлены Выжившие.
5. **Счетчик Морали:** отображает уровень Морали Колонии. Мораль понижается в случаях: когда умирает Выживший, когда есть слишком много карт в колоде Отходов, когда не хватает еды, а иногда и в результате свойств карт Кризиса или Перекрестков.
6. **Счетчик Раундов:** отображает, сколько раундов остается до конца игры.
7. **Кладовая:** жетоны пропитания добавляются сюда различными эффектами во время игры.
8. **Основная Цель:** здесь размещается карта Основной Цели.
9. **Отходы:** здесь размещаются сыгранные карты.
10. **Колода Кризисов:** здесь размещается колода карт Кризисов.
11. **Траты на Кризис:** здесь игроки размещают карты для разрешения Кризиса.

КАРТЫ ЛОКАЦИЙ

1. **Наименование:** наименование Локации.
2. **Места для Выживших:** на них могут быть установлены Выжившие.
3. **Входные места:** на них могут быть установлены Зомби и Баррикады.
4. **Колода Предметов:** карты, которых игрок берет при поиске в Локации.
5. **Шум:** здесь размещаются жетоны Шума. Только 4 таких жетона могут быть размещены в любой Локации во время раунда.
6. **Символы Предметов:** слева направо отображена вероятность нахождения соответствующего типа Предметов при поиске в этой Локации.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разместите поле Колонии и 6 карт Локаций в центре игровой области.
2. Выдайте каждому игроку по личному полю.
3. Игроки могут решить, какой будет Основная Цель игры или же выбирают ее случайным образом. *Когда вы играете в первый раз, рекомендуется выбрать Основной Целью карту "Нам нужно больше образцов"*. Поместите карту Основной Цели в соответствующее место на поле и подготовьте игровое поле в соответствии с указаниями по установке на карте. См. также *Добавление Зомби* на стр. 11.
4. Перемешайте карты Секретных Целей и отложите лицом вниз из расчета по 2 карты на игрока (оставшиеся верните в коробку). Перемешайте карты Секретных Целей Предателей и добавьте одну из них (лицом вниз) к предыдущим (оставшиеся верните в коробку). Перемешайте все карты вместе и раздайте каждому игроку по одной. Верните оставшиеся карты Секретных Целей в коробку с игрой, не глядя на них. Игрок не может показывать свою карту Секретной Цели другим игрокам.
5. Перемешайте карты Кризиса и разместите стопкой в соответствующем месте игрового поля.
6. Перемешайте и создайте колоды карт Выживших, Секретных Целей Изгнанных и карт Перекрестков, и разместите их в стороне от игрового поля.

***Важное примечание:** некоторые карты Перекрестков содержат темы «для взрослых» такие, как секс, ругань, самоубийство, употребления алкоголя и т.д. Эти карты отмечены ??? знаком, и игроки могут решить убрать эти карты из игры.*
7. Перемешайте все карты Стартовых Предметов и раздайте по 5 каждому игроку (оставшиеся верните в коробку).
8. Разделите оставшиеся карты Предметов на отдельные стопки в зависимости от их расположения. Перемешайте каждую стопку и разместите ее в соответствующем месте.
9. Выдайте по 4 случайных карты Выживших каждому игроку. Каждый игрок выбирает из них 2, а остальные возвращает в стопку Выживших, которая повторно перемешивается.
10. Каждый игрок назначает одного из этих Выживших Лидером группы, и размещает его в соответствующей области своего личного поля.
11. Второй Выживший размещается в нижней части личного поля игрока.
12. Соответствующие фигурки Выживших размещаются в Колонии.
13. Оставшиеся фигурки и жетоны разделите и поместите вблизи от всех игроков.
14. Игрок, чей Лидер группы имеет максимальное значение Влияния, получает жетон Первого игрока и начинает первый раунд игры.

ПОРЯДОК РАУНДА

Игра *Разгар зимы* проходит через серию раундов. Каждый раунд состоит из 2 этапов, которые должны быть отыграны в следующем порядке:

1. Фаза хода игрока
2. Фаза Колонии

ФАЗА ХОДА ИГРОКА

Во время хода игрока необходимо выполнить следующие 3 действия:

1. **Вскрыть карту Кризиса:** вскройте верхнюю карту колоды Кризиса. Негативный эффект Кризиса проявится во время фазы Колонии, если его не предотвратить достаточным количеством карт необходимого типа.
2. **Бросить кубики Действия:** каждый игрок сдает все кубики Действия (использованные и неиспользованные), и получает 1 кубик Действия, плюс еще 1 дополнительный за каждого Выжившего под своим контролем (таким образом, игроки начинают игру с 3 кубиками Действия). Каждый игрок бросает все свои кубики Действия и откладывает их в свою область неиспользованных кубиков, сохранив выпавшие результаты для последующего использования во время своего хода. Несмотря на то, что игрок получает только 1 кубик за Выжившего, он применяет его для группы Выживших, т.е. игрок может потратить несколько кубиков для выполнения нескольких действий одним Выжившим.
3. **Ход Игрока:** во время первой Фазы раунда, каждый игрок, начиная с первого, будет совершать ход. Вначале хода игрока, сосед, сидящий справа, берет карту Перекрестков (ее свойство применится на игрока, совершающего ход, если, в любое время этого хода, представится случай, удовлетворяющий условию карты). В свой ход игрок может выполнять несколько действий. Как только игрок выполнил все действия, которые хотел в свой ход (или если спасует), ход переходит к игроку слева от него. Игра продолжится по часовой стрелке, пока каждый игрок не выполнит свой ход. После этого начинается Фаза Колонии.

ДЕЙСТВИЯ В ХОД ИГРОКА

Некоторые действия требуют потратить кубик Действий, а другие нет. Расходуя кубик Действий, игрок перемещает его из области неиспользованных кубиков в область использованных на личном поле игрока. Некоторые действия требуют, чтобы кубики Действия имели конкретное значение.

Действия, для которых требуется кубик Действия

- **Атака:** для выполнения атаки, игрок должен выбрать Выжившего под своим контролем и потратить кубик со значением равным или выше, чем показатель атаки этого Выжившего. Это игрок может выбрать цель для атаки: или зомби, или другого Выжившего, который находится в одной Локации с атакующим Выжившим.

Если целью выбран Зомби, то он погибает и его фигурка убирается с поля. Затем необходимо бросить кубик Воздействия для определения эффекта для Выжившего, который атаковал (см. *Бросок кубика Воздействия* на стр. 9). См. пример: *Нападение на Зомби*, стр. 7.

Если же выбран в качестве цели другой Выживший, бросьте выбранный кубик. Если результат равен или меньше значения атаки выбранного целью Выжившего, разместите жетон раны на такого Выжившего и вытяните случайную карту из руки игрока, который контролирует этого выжившего. См. пример: *Нападение на Выжившего*, стр. 7.

Примечание: кубик Воздействия не бросается при атаке на другого Выжившего.

Игрок может атаковать несколько раз одним и тем же Выжившим в один ход. Всякий раз он должен использовать другой кубик Действия со значением равным или выше, чем показатель атаки этого Выжившего. Игрок не может нападать на другого, подконтрольного себе Выжившего. Игрок не может атаковать беспомощного Выжившего.

ПРИМЕР: НАПАДЕНИЕ НА ЗОМБИ

1. Игрока **А** контролирует Выжившим Эшли Росс. Эшли в Школе и игрок **А** выбирает целью атаки Зомби в Локации с Эшли.
2. У Эшли значение атаки 2+. Игрок **А** тратит кубик Действий со значением 4, который равен или выше, чем ее значение атаки.
3. Зомби убит и удаляется из Школы. Но игроку теперь нужно бросить кубик Воздействия.
4. На кубике Воздействия выпадает «рана», и игрок размещает 1 жетон Раны на карте Эшли.

ПРИМЕР: НАПАДЕНИЕ НА ВЫЖИВШЕГО

1. Эшли Росс вернулась в Школу и игрок **А** хочет, чтобы Эшли атаковала Майка Чо, Выжившего под контролем игрока **Б**.
2. У Эшли значение атаки 2+. Игрок **А** тратит кубик Действий со значением 3, который равен или выше, чем ее значение атаки.
3. Игрока **А** бросает кубик Действия и выбрасывает 1, что меньше значения атаки Майка (2+).
4. Игрока **Б** размещает 1 жетон Раны на карте Майка Чо, а игрок **А** случайным образом вытягивает карту у игрока **Б**. Игрок **А** НЕ бросает кубик Воздействия (этот кубик не используется, при атаке на Выжившего).

- **Поиск:** игрок может осуществлять Поиск в любой локации, кроме Колонии. Чтобы выполнить Поиск, игрок должен выбрать Выжившего под своим контролем и потратить кубик со значением равным или выше, чем показатель поиска этого Выжившего. Затем игрок может взять 1 карту из колоды Предметов данной Локации, посмотреть ее, но все еще не добавлять в руку. Затем игрок может выбрать:

- добавить эту карту в руку и закончить на этом действие Поиска, или
- «пошуметь», поместив жетон Шума на пустой ячейки шума Локации и посмотреть дополнительную карту. Он может просматривать дополнительные карты до тех пор, пока есть возможность выкладывать на пустые ячейки шума соответствующие жетоны.

Когда игрок решил, что он наделал достаточно шума или больше нет свободных ячеек шума, он должен взять 1 из набранных карт, добавив ее к себе в руку, а остальные карты поместить вниз этой колоды Предметов. Игрок может искать несколько раз тем же Выжившим в один ход.

Всякий раз он должен использовать другой кубик со значением равным или выше, чем показатель Поиска этого Выжившего. См. пример: *Поиск в Локации*.

ПРИМЕР: ПОИСК В ЛОКАЦИИ

1. Игрок **А** контролирует Выжившим Форестом Пламом. Форест находится на АЗС и игрок решает задействовать его для Поиска в надежде отыскать карту с топливом.
2. У Фореста значение Поиска 5+. Игрок **А** тратит один кубик Действия со значением 5, который равен или превышает значение Поиска Фореста.
3. Игрока **А** берет верхнюю карту из колоды Предметов АЗС, и находит карту «Зажигалка».
4. Все еще надеясь найти топливо, игрок **А** продолжает Поиск, и помещает жетон шума на пустой ячейки шума («громко шуршит») на АЗС, беря еще одну карту из колоды Предметов АЗС и находит карту с топливом! Игрок **А** добавляет карту с топливом в свою руку, а карту «Зажигалка» помещает под низ колоды Предметов данной Локации.
 - **Баррикада:** для установки жетона Баррикады в локации выбранным Выжившим под своим контролем, игрок должен потратить кубик Действия с любым значением.
 - **Очистка Отходов:** для удаления трех верхних карт стопки Отходов из игры игрок должен контролировать хотя бы одного Выжившего и потратить кубик Действия с любым значением.
 - **Привлечение:** игрок может потратить кубик с любым значением и переместить двух Зомби с любой Локации на свободные входные пространства с выбранным подконтрольным Выжившим.
 - **Способность Выжившего:** некоторые способности Выживших требуют потратить кубик Действия. Если это так, то в тексте будет указано необходимое значение, которому должно соответствовать или превышать значение на кубике Действия. Игрок может использовать способность одного и того же Выжившего многократно в течение одного хода, но каждый раз должен тратить другой кубик со значением равным или выше, чем указанное значение в тексте со способностью Выжившего.

Действия, не требующие кубиков Действия

- **Розыгрыш карты:** только во время своего хода игрок может сколько угодно раз сыграть карту с руки, помещая ее наверх стопки Отходов.

***Напоминание:** за каждые 10 карт в стопке Отходов на шаге проверки Отходов Колония будет терять 1 Мораль.*

Карта-довесок помещается не в стопку Отходов, а игрок может снарядить ею любого подконтрольного Выжившего (который наделяется ее свойством), размещая эту карту рядом с ним. После того, как карта прикреплена она не может изъята, если только не используется при разрешении Кризиса или не используется Передача (см. ниже). Если Выживший с одним или более довесками умирает в Колонии, то карты переходят в руку контролирующего его игрока. При смерти Выжившего за пределами Колонии карты-довески замешиваются в колоду Предметов данной Локации.

- **Добавление карт на Кризис:** игрок может добавить 1 или более карт со своей руки и / или карт-довесков с подконтрольных Выживших для разрешения вскрытой карты Кризиса. Карты добавляются лицом вниз так, чтобы никто не мог их увидеть. Добавленные карты, с символом, указанным на карте Кризиса, помогают его разрешить. И наоборот, карты с символами отличными от указанного типа на карте Кризиса, способствуют возникновению Кризиса.

***Примечание:** некоторые карты пропитания, будучи разыгранными, добавляют несколько жетонов Пропитания в Кладовую. Но при разрешении Кризиса на таких картах учитывается лишь 1 символ.*

- **Перемещение Выжившего:** игрок может переместить каждого подконтрольного Выжившего во время своего хода. Выживший может быть перемещен в любую Локацию, где есть пустое пространство для живых. Всякий раз после каждого перемещения игрок должен бросить кубик Воздействия.

Примечание: если результатом броска кубика Воздействия будет «укус», то срабатываемый эффект распространяется на Выжившего в той Локации, куда он только что переместился.

- **Расходование жетонов Пропитания:** игрок может потратить 1 или несколько жетонов Пропитания, удаляя их из Кладовой, чтобы увеличить значение (на единицу за каждый жетон Пропитания) одного неиспользованного кубика Действия.
- **Запрос:** во время своего хода игрок может испросить одну или более карт Предметов у других игроков, которые могут предоставить ему искомое. При этом такие карты сразу вскрываются и разыгрываются. Это действие недоступно при разрешении Кризиса.
- **Передача:** во время своего хода игрок может незамедлительно передать довесок с подконтрольного Выжившего другому Выжившему в той же Локации.

Примечание: если у Предмета есть способность «один раз за раунд» и она уже была применена, то ее нельзя вновь активировать, передав другому Выжившему.

- **Голосование для Изгнания:** единожды за свой ход игрок может выбрать другого (*не себя*) игрока и инициировать голосование о высылке этого игрока. Голосуют все игроки: показывая большие пальцы вверх («за») или вниз («против»). При равенстве голосов, последнее слово, как всегда, за первым игроком (см. раздел *Изгнание* на стр. 13).

БРОСОК КУБИКА ВОЗДЕЙСТВИЯ

Игрок, сразу после перемещения подконтрольного Выжившего в новую Локацию или убийства им Зомби, должен бросить кубик Воздействия. Каждая грань обладает своим свойством, которое срабатывает после броска.

Свойство граней кубика Воздействия:

- **Пустая грань:** ничего не происходит.
- **Рана:** выживший получает 1 жетон Раны.
- **Обморожение:** выживший получает 1 жетон Обморожения. Это тоже Рана, но в начале каждого вашего хода, каждый подконтрольный вам Выживший, с 1 или более таких жетонов, получает дополнительный жетон Раны.
- **Укус:** выживший убит, а эффект укуса распространяется.

Распространение эффекта Укуса

Когда Выживший убит в результате «укуса», эффект распространяется на Выжившего с наименьшим Влиянием, который делит Локацию с укушенным Выжившим. Каждый раз игрок, на подконтрольного Выжившего которого распространяется эффект укуса, должен выбрать один из двух вариантов:

1. Убить Выжившего, на которого распространяется эффект укуса. При этом распространение останавливается.
2. Бросить кубик Воздействия снова. Если выпадет пустая грань, то Выживший остается в живых, а эффект укуса перестает распространяться. При любом другом результате, Выживший погибает, а эффект продолжает распространяться до тех пор, пока игрок либо не выберет вариант 1, или не выпадет пустая грань при варианте 2, или больше никого не останется в живых в этой Локации.

Помните: всегда, когда Выживший убит любым игровым эффектом, Колония теряет 1 Мораль.

ПОДРОБНО О КАРТАХ ПЕРЕКРЕСТКОВ

Вначале хода игрока, сосед, сидящий справа, берет карту Перекрестков. Этот игрок должен хранить ее в секрете, и вскрыть ее только, если произойдет событие, запускающее эффект с карты, текст на которой относится к игроку, чей сейчас ход. Если в любой момент хода игрока ситуация отвечает условиям карты, весь текст карты зачитывается, где обычно указаны в том числе 2 варианта на выбор. Игрок, к которому применяется карта, должен выбрать один из вариантов, и он вступает в силу немедленно, а карта удаляется из игры. Если карта так и не активировалась, поместите ее под низ колоды карт Перекрестков. Если игрок не в состоянии выполнить один из вариантов, он должен выбрать другой.

Примечание: некоторые карты Перекрестков срабатывают, в процессе выполнения действия игроком, а потому вступают в силу после завершения этого действия.

Примечание: некоторые эффекты карт Перекрестков предлагают отыскать определенную карту в колоде. После поиска, перетасуйте колоду.

ФАЗА КОЛОНИИ

Во время Фазы Колонии последовательно проходятся 7 этапов, рассмотренных ниже.

1. **Оплатите пропитание:** удалить 1 маркер Пропитания из Кладовой за каждых двух Выживших в Колонии (с округлением в большую сторону). Помните, что беспомощные Выжившие также учитываются в этом случае.

Примечание: *Выжившие, находящиеся вне Колонии не учитываются при подсчете общей численности Выживших в Колонии. Считается, что они сами способны прокормить себя, а потому на них нет нужды тратить Пропитание из Кладовой.*

При недостатке жетонов Пропитания выполните последовательно следующие действия:

- Не удаляйте какие-либо жетоны Пропитания.
- Добавьте жетон Голода в Кладовую.
- Уменьшите мораль на 1 за каждый жетон Голода на текущий момент в Кладовой.

2. **Проверьте Отходы:** посчитайте карты в стопке Отходов. За каждые 10 карт (округляется в меньшую сторону), уменьшите Мораль на 1.

3. **Разрешите Кризис:** перемешайте карты, которые были добавлены игроками для разрешения Кризиса в минувшую фазу, и вскройте их. Каждый тип карты, который соответствует указанному символу на карте Кризиса для его предотвращения, дает одно положительное очко. И, напротив, каждый тип карты, который не соответствует указанному символу – вычитает одно очко из общей суммы. Если, после вскрытия всех карт и суммарного подсчета очков, общая сумма меньше, чем число игроков*, Кризис вступает в силу. Если же общая сумма равна или превышает количество игроков* – Кризис предотвращен. Кроме того, если общая сумма превышает количество игроков* на 2 или более, то Мораль Колонии увеличивается на 1. После разрешения Кризиса, удалить все карты, задействованные в этом процессе, из игры. См. пример: *Разрешение Кризиса*, ниже.

* учитываются только **не-изгнанные** игроки

4. **Добавьте Зомби:** добавьте 1 Зомби в Колонию за каждого двух Выживших (в том числе беспомощных), присутствующих там (с округлением в большую сторону). Добавьте в каждую Локацию (вне колонии) по 1 Зомби на каждого Выжившего там в настоящий момент. Убирая по одному каждый жетон Шума с Локации, бросьте кубик Действия за каждый жетон Шума. Добавьте 1 Зомби в эту Локацию при каждом броске на 3 и ниже (см. *Добавление Зомби* ниже).
5. **Проверьте Основную Цель:** если основная цель достигнута, игра тут же заканчивается
6. **Переместите Счетчик Раундов:** сместите круглый маркер вниз на 1 пункт. Если он переместился на 0, игра тут же заканчивается.
7. **Передайте жетон Первого игрока:** следующим Первым игроком становится следующий справа сидящий игрок. Затем начинается новый раунд, и первым делом происходит вскрытие новой карты Кризиса.

ПРИМЕР: РАЗРЕШЕНИЕ КРИЗИСА

1. Во время игры с тремя игроками, вскрыт кризис *Нехватка топлива*. Ни один из трех игроков не изгнан, поэтому для предотвращения Кризиса необходимо набрать в общей сложности 3 символа топлива.
2. Четыре карты были размещены в Тратах на Кризис. Карты были перемешаны и вскрыты: три карты с символом топлива и одна с символом оружия. Каждый символ топлива добавляет единицу в общий котел успеха. Однако символ оружия, не является предотвращающим Кризис и, следовательно, уменьшает набранные очки успеха до двух, что меньше, чем количество не-изгнанных игроков. Кризис не предотвращен.

ДОБАВЛЕНИЕ ЗОМБИ

Всякий раз, когда надо добавить Зомби, они будут добавляться по одному, пока все Зомби, которых необходимо разместить на игровом поле, не будут размещены.

При добавлении Зомби в Колонию всегда ставьте первого Зомби в любое пустое пространство у входа 1, второго Зомби в любое пустое пространство у входа 2, третьего Зомби в любое пустое пространство у входа 3 и т.д. При добавлении седьмого Зомби, поместите его на пустое место у входа 1, восьмого Зомби на пустое место у входа 2 и т.д.

Если нет пустых мест у входа, где должен быть размещен Зомби, но есть маркер Баррикады на одном из них, уничтожьте этот маркер и снимите Зомби, который был бы размещен.

Если нет пустых мест у входа и никаких жетонов Баррикад, то происходит Переполнение. Удалите этого Зомби и убейте Выжившего в Колонии с наименьшим значением Влияния. Если в Колонии есть только беспомощные Выжившие, убейте одного из них. Если в Колонии нет никого в живых, удалите Зомби, которые были бы размещены без особого эффекта.

Каждый раз, когда Выживший убит (в том числе и беспомощный), понизьте Мораль на 1. При размещении Зомби в Локациях, вне колонии, следуйте тем же правилам, за исключением того, что вход всего один. См. пример: *Добавление зомби*, ниже.

В редких случаях, когда игрокам надо разместить Зомби, а их фигурок уже нет в запасе, используйте жетоны Зомби, включенные в игру.

ПРИМЕР: ДОБАВЛЕНИЕ ЗОМБИ

1. Во время этапа «Добавьте Зомби» в Колонии располагаются 14 Выживших, а значит 7 Зомби надо добавить в колонию. Первый Зомби ставится в пустое пространство у входа 1.
2. Следуя против часовой стрелки, второй Зомби ставится в пустое пространство у входа 2.
3. Третий Зомби должен быть размещен у входа 3, но он уже полон, и происходит переполнение: Зомби не ставится, а в Колонии гибнет Выживший с наименьшим Влиянием.
4. Следуя против часовой стрелки, четвертый Зомби ставится в пустое пространство у входа 4.
5. Следуя против часовой стрелки, пятый Зомби ставится в пустое пространство у входа 5.
6. Следуя против часовой стрелки, шестой Зомби ставится в пустое пространство у входа 6.
7. Следуя против часовой стрелки, седьмой Зомби ставится в пустое пространство у входа 1.

УБИЙСТВО ЗОМБИ

Всякий раз, когда Зомби атакован (Выжившим или эффектом карты), он погибает, а игрок, чей подконтрольный Выживший совершил нападение, должен бросить кубик Воздействия за этого Выжившего. Когда убивают Зомби в Колонии, выберите, какие Зомби должны быть убиты (можно убирать от любого входа). Зомби, что были убиты или иначе удалены с игрового поля, помещаются обратно в кучу неиспользованных Зомби.

ДОБАВЛЕНИЕ ВЫЖИВШИХ

Некоторые эффекты игры позволяют игроку добавить себе нового Выжившего. Всякий раз, когда Выживший добавляется в игру, его фигурка размещается в секторе «Жители Колонии» на игровом поле. Игрок, под чьим контролем оказывается новый Выживший, может использовать его во время своего хода, но уже не бросает дополнительный кубик Действия за него, т.к. этап взброса кубиков миновал. Если нет пустых мест для Выжившего в Колонии, то игроки не могут разыгрывать как карты Перекрестков, так и карты Предметов, добавляющих Выживших (в том числе беспомощных).

СМЕРТЬ ВЫЖИВШИХ

- Когда происходит переполнение Зомби у входа, Выживший погибает.
- Когда Выживший получает 3 или более жетонов Ран, он погибает.
- Когда Выживший укушен, он погибает.
- Некоторые эффекты карт могут убить Выжившего.

Когда Выживший погибает, удалите его фигурку с игрового поля, уменьшите Мораль на 1, и уберите карту Выжившего из игры. Если у этого Выжившего были карты-дovesки, и на момент смерти он находился в Колонии, то эти карты возвращаются в руку игрока, который контролировал этого Выжившего. Если же Выживший погибает вне Колонии, то карты-дovesки замешиваются в колоду Предметов той Локации, где это произошло.

Если Лидер группы у игрока будет убит (или потерян иным образом), он должен выбрать из числа своих Выживших нового Лидера.

Если у игрока умирает последний Выживший (или иным образом потеря), то этот игрок немедленно удаляет из игры все карты с руки, берет новую карту Выжившего, добавляет его в игру, и делает его Лидером новой группы.

Если убит беспомощный Выживший (эффектами карты или в результате Переполнения, когда есть только беспомощные Выжившие в локации), удалите жетон беспомощного Выжившего и понизьте Мораль на 1.

Примечание: некоторые эффекты карт удаляют Выживших из игры. Но это не то же самое, что убить Выжившего, и вы не снижаете Мораль при удалении Выжившего по свойству карты.

ИЗГНАНИЕ

Если игроки проголосовали за изгнание игрока, сосланный игрок должен сразу взять 1 карту Секретных Целей Изгнанных. Теперь именно эта карта определяет его Секретную Цель. Изгнанный игрок должен переместить всех Выживших под своим контролем, находящихся в Колонии, за ее пределы в Локации по своему выбору. Эти Выжившие подчиняются всем обычным правилам передвижения, за исключением того, что это первое перемещение не учитывается за обычное, т.к. перемещение Выживших доступно игроку по правилам лишь во время своего хода. Некоторые новые правила, применяемые к Изгнанным:

- Изгнанник не может добавлять карты для разрешения Кризиса.
- Если Изгнаннику предписывается добавить жетоны беспомощных Выживших в Колонию, эти жетоны не добавляются.
- Если Изгнанник добавляет Выжившего в игру по свойству карты Предмета, он размещает его не в Колонии, а за ее пределами, в Локации по своему выбору.
- Изгнанник не может тратить жетоны Пропитания, чтобы повысить значение своего кубика Действия, но могут разыгрывать карты Пропитания, чтобы повысить значение своего кубика Действия на 1 за каждую сыгранную карту Пропитания вместо производимого ими эффекта.
- Изгнанник не может голосовать.
- Колония не снижает Мораль, когда гибнут Выжившие, подконтрольные Изгнаннику.
- Когда Изгнанник играет карту, он удаляет ее из игры, а не кладет в стопку Отходов.

***Важное примечание:** если во время игры появляется два Изгнанника, но ни у одного из них не было карты Секретной Цели Предателя, Мораль тут же падает до 0.*

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ И ПОРАЖЕНИЯ В ИГРЕ

При окончании игры (по любой причине), игрок, который выполнил свою Секретную Цель, выигрывает. Кто не успел, тот проиграл. Кто-то выигрывает, кто-то проигрывает; может быть и несколько победителей. Возможен и тот вариант, что проиграют все, если на момент окончания игры никто не выполнит свою Секретную Цель.

Игра может закончиться при следующих условиях:

- Если счетчик Морали достигает 0 игра заканчивается сразу. Завершенность Основной Цели не проверяется.
- Если счетчик Раундов достигает 0 игра заканчивается сразу. Завершенность Основной Цели не проверяется.
- Основная Цель завершена.

ГОЛОСОВАНИЕ

Во время партии игрокам может представиться случай участвовать в голосовании (показывая большие пальцы вверх или вниз), либо потому, что игрок инициировал голосование на Изгнание, или потому, что карта Перекрестка подразумевает голосование. Игроки некоторое время могут обдумывать свое решение, и как только все игроки готовы проголосовать, производится отсчет с 3, и все игроки одновременно демонстрируют свой голос на 0.

ТЕКСТ НА КАРТЕ

Когда свойство карты противоречит правилам игры, то приоритет за свойством карты. Если два игровых свойства когда-либо должны сработать одновременно, то Первый игрок решает, в какой порядке они будут выполняться. Свойство карты не может быть разыграно, чтобы прервать действие Локации.

Пример: карта медикаментов не может быть разыграна, чтобы предотвратить рану, она может быть разыграна лишь только после получения раны. А потому, если Выживший получает свою третью рану он не может быть спасен розыгрышем карты медикаментов, т.к. уже погиб.

РОЛЕВАЯ СОСТАВЛЯЮЩАЯ, СЕКРЕТНЫЕ ЦЕЛИ И БАЛАНС ИГРЫ

В игре *Разгар Зимы* каждый игрок берет на себя роль Выжившего в зомби-апокалипсисе. Этот Выживший возглавляет группу единомышленников, других Выживших. Это группа Выживших, в свою очередь, является частью более крупной группы – Колонии Выживших, и все они пытаются пережить суровую зиму в разрушенном мире.

Каждый игрок начинает игру с Секретной Целью. Эта секрет, является психологической составляющей, другими словами, чаяниями, этого игрока и его последователей. Большинству игроков Колония видится состоявшейся и устойчивой структурой, но каждый из них движим чем-то глубоким и личным, что должно быть достигнуто.

Секретные Цели Предателя представляют собой Выживших, которые активно работают против Колонии. Секретная Цель Изгнанника представляет собой реакцию к той группе Выживших, которые совершили Изгнание. Некоторые Секретные Цели могут оказаться более трудными для выполнения, чем другие.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

КООПЕРАТИВНЫЙ ВАРИАНТ

Игроки могут решить играть совместными усилиями. В этом случае используйте «сложную» сторону карты Основной Цели и не раздавайте карт с Секретными Целями. Единственной Целью каждого игрока становится завершение Основной Цели. Игроки не могут голосовать за Изгнание игрока. Во время подготовки, удалите из игры все карты, с некооперативным символом в правом нижнем углу карты.

ВАРИАНТ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

Аналогичен Кооперативному варианту, но при подготовке каждый игрок получает по семь карт Стартовых Предметов, вместо пяти, и четырех Выживших, из которых оставит троих, а не двух.

ВАРИАНТ С ПРЕДАТЕЛЕМ

Во время подготовки, по желанию игроков, можно замешать только по 1 карте Секретных Целей из расчета на каждого игрока, а не по две, как обычно, что значительно увеличит шансы на присутствие в игре Предателя.

ЖЕСТОКИЙ ВАРИАНТ

Вместо того чтобы использовать стандартную сторону карты Основной Цели, игроки могут при обычном режиме игры выбрать и использовать «сложную» сторону карты для усложнения игрового процесса.

ВАРИАНТ С ВЫБЫВАНИЕМ ИГРОКА

Когда у игрока будет убит (или иным образом потерян) последний его Выживший, удалите из игры все карты в его руки. Этот игрок выходит из игры.