



## DEAD OF WINTER – AIDE DE JEU – RESUME DES REGLES

Vin d'jeu d'aide ([www.vindjeu.eu](http://www.vindjeu.eu)) – Mise à jour par Ghislain (<https://jeuxdis.wordpress.com>)

### DEROULEMENT DE LA MANCHE

#### A) PHASE DES JOUEURS

##### 1. REVELER UNE CARTE CRISE

##### 2. LANCER LES DES ACTION

- Chacun enlève tous ses dés des cases non-utilisés
- Chacun reçoit 1 dé +1 dé pour chacun de ses survivants (au 1er tour : 3)
- Chacun lance tous ses dés et les dépose dans la case non-utilisés

##### 3. TOUR DES JOUEURS :

- Chaque joueur joue à son tour (en sens horaire) toutes ses actions puis passe.
- Au début du tour d'un joueur, chaque survivant de ce joueur ayant 1 jeton Engelage, reçoit 1 blessure (3 blessures = mort)
- Le joueur à droite du joueur actif pioche **1 carte Croisée des chemins** et la garde secrète.  
Si l'effet déclencheur a lieu durant le tour du joueur actif, les effets de la carte s'appliquent immédiatement au joueur actif & le joueur à droite lit la carte à voix haute. Si l'effet est déclenché durant 1 action particulière du joueur, le déclenchement se fait alors après que l'action déclencheur ait été résolue.  
Si la carte donne un choix entre 2 options, le joueur actif choisit.  
S'il ne sait pas remplir une des 2 options, il doit choisir l'autre.  
Retirer la carte du jeu.  
Si l'effet déclencheur ne survient pas, placer la carte sous la pioche.

#### B) PHASE DE LA COLONIE (7 étapes dans l'ordre)

##### 1. CONSOMMER LA NOURRITURE

Retirer 1 nourriture par 2 survivants **dans la colonie** (arrondir au supérieur) (les survivants vulnérables comptent)  
S'il n'y a pas assez de nourriture : Ne retirer aucun jeton nourriture  
Ajouter 1 jeton famine dans la réserve de nourriture  
Diminuer le moral de 1 pour chaque jeton famine dans la réserve de nourriture

##### 2. VERIFIER LA DECHARGE

Par tranche de 10 cartes dans la décharge (arrondir à l'inférieur)  
diminuer le moral de 1

##### 3. RESOUDRE LA CRISE

Mélanger les cartes ajoutées à la crise.  
Révélez-les une par une : chaque symbole correspondant : + 1pt, chaque symbole ne correspondant pas : -1pt  
Si total < nombre de joueurs non-exilés, appliquer les effets de la crise  
Si total ≥ nombre de joueurs non-exilés, la crise a été prévenue.  
Si total dépasse le nombre de joueurs non-exilés de 2 ou plus, le moral augmente de 1  
Retirer du jeu toutes les cartes ajoutées à la crise

#### 4. AJOUTER DES ZOMBIES

Ajouter à la colonie 1 zombie par 2 survivants (arrondir à l'unité supérieure)  
En incluant les vulnérables présents à cet endroit.  
Ajouter le 1er sur une case vide de la zone d'entrée 1, le 2ème sur la zone d'entrée 2..., ainsi de suite ...un 7ème sur la zone 1, ...  
S'il n'y a pas de case vide dans la zone d'entrée appropriée, mais qu'il y a un jeton barricade, enlever le jeton barricade et retirer le zombie qui devait y être placé.  
S'il n'y a ni case libre, ni jeton barricade, il y a une brèche dans la défense : retirer le zombie et tuer le survivant dans la colonie avec la valeur d'influence la plus basse.  
S'il n'y a que des survivants vulnérables dans la colonie, tuer un vulnérable.  
S'il n'y a pas de survivant dans la colonie, retirer simplement le zombie sans autre conséquence.  
Si pas assez de zombies cartonnés, utiliser les jetons.  
Ajouter 1 zombie à chaque lieu hors colonie par 1 survivant présent  
Même règle que pour la colonie : si pas de place & barricade, sans barricade.  
Pour chaque lieu, retirer 1 par 1 les jetons bruits. Pour chaque jeton bruit retiré, lancer 1 dé action. Ajouter 1 zombie pour chaque résultat ≤ 3.

#### 5. VERIFIER L'OBJECTIF COMMUN

S'il a été atteint, la partie se termine immédiatement.

#### 6. DEPLACER LE COMPTEUR DE MANCHE

Baisser-le d'un point. Si le marqueur atteint 0, la partie se termine immédiatement.

#### 7. PASSER LE JETON PREMIER JOUEUR à la personne à la droite du 1er joueur.

## ACTIONS D'UN JOUEUR

Avec dé d'action	Sans dé d'action
<p><i>Pour utiliser 1 dé action : déplacer 1 dé de la case « non-utilisé » vers la case « utilisé »</i></p> <p><b>A) ATTAQUER AVEC 1 SURVIVANT</b> (on peut attaquer plusieurs fois avec le même) Le dé action utilisé doit avoir 1 chiffre <math>\geq</math> à la valeur d'attaque du survivant (chiffre à côté d'une étoile – 2ème chiffre en haut à droite) Désigner 1 cible qui doit être un zombie ou 1 survivant (pas un vulnérable ni un contrôlé par le même joueur) situé sur le même lieu (dans la colonie, le zombie ciblé peut être dans n'importe quelle zone d'entrée) Si la cible = 1 zombie : - Le zombie est tué &amp; retiré du plateau - Lancer le dé risque pour le survivant qui a attaqué Si la cible = 1 survivant : - Relancer le dé action utilisé - Si le résultat <math>\leq</math> à la valeur d'attaque du survivant visé : placer 1 jeton blessure sur le survivant visé &amp; prendre 1 carte au hasard dans la main du joueur qui contrôle ce survivant</p> <p><b>B) FOUILLER AVEC 1 SURVIVANT</b> (on peut fouiller plusieurs fois avec le même) On peut fouiller n'importe quel lieu hors colonie. Le dé action utilisé doit être <math>\geq</math> la valeur de fouille Piocher 1 carte du paquet objet du lieu &amp; la regarder puis décider entre : - Ajouter la carte à sa main &amp; arrêter l'action - Placer 1 jeton bruit sur 1 case de bruit vide de ce lieu pour piocher 1 carte supplémentaire. On peut le faire tant qu'il reste des cases de bruit libres Prendre 1 des cartes piochées et remettre le reste sous le paquet</p> <p><b>C) BARRICADER AVEC 1 SURVIVANT</b> Le dé action utilisé peut être de n'importe quelle valeur Poser 1 jeton barricade sur 1 case d'entrée du lieu du survivant qui fait l'action</p> <p><b>D) NETTOYER LA DECHARGE AVEC 1 SURVIVANT</b> Le survivant doit être dans la colonie Le dé action utilisé peut être de n'importe quelle valeur Retirer du jeu les 3 premières cartes de la décharge</p> <p><b>E) APPATER AVEC 1 SURVIVANT</b> Le dé action utilisé peut être de n'importe quelle valeur Déplacer 2 zombies de n'importe quel lieu vers des cases d'entrée vides du lieu où se trouve le survivant</p> <p><b>F) COMPETENCE DE SURVIVANT</b> (on peut activer 1 même compétence plusieurs fois) Certaines compétences demandent 1 dé action. Dans ce cas, 1 chiffre est noté devant la description de la compétence. Le dé action utilisé doit être <math>\geq</math> à ce chiffre Activer la compétence.</p>	<p><b>A) JOUER 1 CARTE (On peut en jouer autant que souhaité)</b> Placer la carte dans la décharge 1 carte objet – événement ne va pas dans la décharge mais est retirée du jeu 1 carte avec la mention « Equipé » ne va pas dans la décharge mais peut être ajoutée à l'équipement d'1 survivant qui possède alors la compétence de la carte.</p> <p><b>B) AJOUTER 1 OU PLUSIEURS CARTE(S) A LA CRISE</b> Les cartes proviennent de la main ou de l'équipement d'1 survivant et sont jouées face cachée.</p> <p><b>C) DEPLACER UN SURVIVANT</b> Un joueur peut déplacer chacun de ses survivants 1 fois durant son tour vers n'importe quel lieu avec 1 case de survivant libre. Après chaque déplacement d'1 survivant, lancer le dé risque. Si le résultat est morsure, l'effet se propage dans le lieu de destination.</p> <p><b>D) DEPENSER DES JETONS NOURRITURE</b> Retirer 1 ou plusieurs jetons de nourriture de la réserve de la colonie 1 nourriture permet d'augmenter de 1 le résultat d'1 de ses dés action non-utilisé</p> <p><b>E) SOLLICITER</b> Un joueur peut demander aux autres 1 ou plusieurs cartes objets. Les autres peuvent donner uniquement depuis leurs mains. Révéler la carte &amp; la jouer immédiatement (elle ne peut pas être ajoutée à la crise)</p> <p><b>F) DONNER</b> On peut donner 1 objet d'un de ses survivants à un survivant se trouvant au même endroit qui en est directement équipé. Si l'objet a 1 effet « 1 fois par tour » et que cet effet a déjà eu lieu ce tour-ci, il ne peut plus être activé ce tour-ci.</p> <p><b>G) VOTER POUR EXILER</b> 1 fois par tour, un joueur peut désigner 1 autre joueur et appeler à 1 vote pour l'exiler de la colonie. Un joueur ne peut se désigner lui-même pour être exilé. Cela oblige tous les joueurs à voter pour (pouce levé) ou contre (pouce baissé) l'exil du joueur visé. En cas d'égal, le 1er joueur tranche l'égalité. Débattre un certain temps Décompter 3-2-1 puis voter en même temps.</p>

JOUEUR EXILÉ	TUER DES ZOMBIES
<p>Le joueur exilé pioche immédiatement une carte objectif personnel –exilé. Cette carte modifie son objectif personnel.  Déplace tous ses survivants de la colonie vers des lieux hors colonie.  Il ne peut plus ajouter de carte aux crises.  Il ne peut pas voter.  S'il doit ajouter des survivants vulnérables à la colonie, ils ne sont pas ajoutés.  S'il reçoit de nouveaux survivants, il ne peut pas les placer dans la colonie mais bien dans les lieux hors colonie.  Il ne peut pas utiliser de jeton nourriture pour augmenter la valeur de ses dés. Par contre, il peut jouer 1 carte nourriture sans en appliquer les effets mais pour augmenter la valeur d'un de ses dés de 1.  Lorsqu'il joue 1 carte, elle est retirée du jeu et ne va pas dans la décharge.</p>	<p><b>A chaque fois qu'un zombie est tué</b> par une attaque ou l'effet d'une carte, le joueur qui joue le survivant qui l'a tué <b>doit lancer le dé de risque</b> pour ce survivant.</p> <hr/> <p><b>AJOUTER DES SURVIVANTS</b></p> <p>A chaque fois qu'un survivant est ajouté : <b>son pion cartonné est posé dans la colonie.</b></p> <p>Le joueur qui le contrôle peut jouer avec ce survivant durant son tour mais <b>ne peut pas lancer un dé d'action pour lui avant le début de son prochain tour.</b></p> <p>S'il n'y a plus de place libre dans la colonie, <b>les joueurs ne peuvent plus déclencher de cartes Croisée des chemins qui ajouteraient de nouveaux survivants</b> (même vulnérables) pas plus qu'ils ne peuvent jouer de cartes qui ajouteraient des survivants.</p>
LANCER LE DÉ DE RISQUE	MORT D'UN SURVIVANT
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>VIDE</b> : Aucun effet</li> <li>• <b>TETE DE MORT</b> : Le survivant reçoit 1 blessure (3 blessures = mort)</li> <li>• <b>ENGELURE</b> : Le survivant reçoit 1 jeton engelure.</li> <li>• <b>MORSURE</b> : Le survivant est tué et l'effet de la morsure se propage au survivant avec le niveau d'influence le plus bas partageant le lieu du survivant mordu. S'il n'y a pas d'autres survivants sur le lieu, l'effet de la morsure ne se propage pas.</li> </ul> <p>Le joueur qui contrôle le survivant à qui la morsure se propage doit choisir entre :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tuer le survivant à qui s'est propagé l'effet de la morsure et mettre fin à la propagation.</li> <li>• Lancer à nouveau le dé de risque : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vide : aucun effet et la propagation s'arrête.</li> <li>• Autre résultat : le survivant est tué et l'effet de la morsure se propage</li> </ul> </li> </ul>	<p>Certains effets de cartes retirent des survivants du jeu. Ceci est différent de tuer et on ne perd pas de moral.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Retirer son pion et sa carte de jeu</li> <li>• <b>Diminuer le moral de 1</b> à chaque fois qu'un survivant meurt, même 1 vulnérable (Si c'est un survivant d'un joueur exilé, la compagnie ne diminue pas son moral)</li> <li>• Si le survivant se <b>trouvait dans la colonie</b> : Le joueur qui le contrôlait reprend les objets du mort en main.</li> <li>• Si le survivant se <b>trouvait dans un lieu hors de la colonie</b> : Ses objets sont mélangés aux cartes du lieu en question.</li> <li>• <b>Si le leader du groupe est tué</b>, choisir un remplaçant</li> <li>• <b>Si le dernier survivant d'un joueur est tué</b> : Le joueur retire du jeu toutes les cartes qu'il avait en main. Il pioche une nouvelle carte survivant, le met en jeu et en fait son nouveau leader.</li> </ul>
EFFET D'UNE CARTE	FIN DE LA PARTIE
<p>Si 2 effets de 2 cartes semblent se déclencher en même temps, c'est le 1er joueur qui décide de l'ordre de résolution.</p> <p>1 carte ne peut pas être jouée pour interrompre l'effet d'une carte en cours. (1 survivant qui reçoit sa 3ème blessure ne pourra pas jouer une carte médicament pour être sauvé).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Si le moral tombe à 0</b> : fin de la partie immédiate. Ne pas vérifier si l'objectif commun a été atteint.</li> <li>• <b>Le compteur de manche est à 0</b> : fin de la partie immédiate. Ne pas vérifier si l'objectif commun a été atteint.</li> <li>• Si à un moment de la partie <b>2 joueurs sont exilés</b>, et qu'aucun d'eux n'a de carte Objectif personnel « traître », le moral de la colonie tombe immédiatement à 0 et c'est la fin de la partie.</li> <li>• <b>L'objectif commun est réussi</b></li> </ul>
VICTOIRE OU DEFAITE	
<p>Lorsque la partie se termine, quel qu'en soit la raison, un joueur qui a accompli son objectif personnel gagne la partie tandis qu'un qui ne l'a pas rempli la perd.  Il peut avoir plusieurs gagnants tout comme il peut y en avoir aucun.  Certains objectifs personnels sont plus difficiles à accomplir que d'autres.</p>	