

# DEAD OF WINTER

A CROSSROADS GAME

日本語訳ルールブック Ver1.0 Translated by simi

## ゲームの目的

DEAD OF WINTERでは、プレイヤーはゾンビによる世界滅亡後の過酷な冬を乗り越えようとする生存者達の集団となります。生存者達は達成すべき共通の目的を持ちますが、それぞれ個別に秘密の目的も持っています。この秘密の目的は大抵の場合、共通の目的を達成する事をプレイヤーに求めます。ゲーム終了時に、秘密の目的を達成したプレイヤーだけが勝利します。ゲームは様々な条件で終了します：

士気トラックやラウンドトラックが0に達した時や、主要目的が達成された場合にゲームは終了します。

## コンポーネント

- ・ 10-両面-主要目的カード
- ・ 24-秘密の目的カード
- ・ 10-裏切りの秘密の目的カード
- ・ 10-追放者の秘密の目的カード
- ・ 30-生存者カード
- ・ 5-プレイヤーリファレンスカード
- ・ 1-ファーストプレイヤートークン
- ・ 25-初期アイテムカード

- 20-警察署探索デッキカード
- 20-雑貨店探索デッキカード
- 20-学校探索デッキカード
- 20-ガソリンスタンド探索デッキカード
- 20-図書館探索デッキカード
- 20-病院探索デッキカード
- 20-危機カード
- 80-クロスロードカード
- 25-負傷トークン
- 20-無力な生存者トークン
- 20-食料トークン
- 20-騒音トークン
- 20-バリケードトークン
- 5-飢餓トークン
- 2-トラックマーカー
- 30-ゾンビスタンド
- 30-ゾンビトークン (スタンドが不足した場合に使用)
- 30-生存者トークン
- 50-プラスチックスタンド
- 1-コロニーボード
- 6-ロケーションカード
- 1-ルールブック
- 30-アクションダイス

- ・1-ダメージ判定ダイス

## 主要目的カード

1. **名前** : 主要目的カードの名前
2. **準備** : このシナリオに必要な準備の手順
3. **ゴール** : この主要目的を達成するために必要な条件
4. **プレイ時間** : short=45-90 medium=90-120 long=120-210

## 秘密の目的カード

1. **名前** : この秘密の目的カードの名前
2. **ゴール** : この秘密の目的を達成するために必要な条件

**備考** : DEAD OF WINTERのカードは同根の拡張セットと区別するため、右下にクロスロードアイコンが記されています。

## 生存者カード

1. **名前** : この生存者の名前
2. **職業** : 滅亡以前の職業 (ゲームには影響しません)
3. **影響力** : コロニーにおける生存者の地位
4. **攻撃力** : 戦闘における生存者の熟練度

5. **探索力**：アイテム収集における生存者の熟練度
6. **アビリティロケーション**：アビリティを発揮する際、居なければならないロケーション
7. **アビリティ**：ゲームに影響する生存者の特殊能力

## アイテムカード

1. **名前**：アイテムの名前
2. **シンボル**：アイテムには7つの種類があり、そのシンボル
3. **アビリティ**：使用時の特殊効果
4. **ロケーション**：ゲーム開始時に、このカードがどこの山札になるかを決定します



武器



燃料



教育



食料



薬



道具



生存者

## プレイヤーリファレンスカード

1. **ラウンドサマリー**：各ラウンドの手順
2. **プレイヤーターンアクション**：各プレイヤーが手番中に実行可能なアクション
3. **グループリーダー**：プレイヤーのグループリーダーをここに表向きに置きます
4. **秘密の目的**：プレイヤーの秘密の目的をここに伏せます
5. **部下**：プレイヤーの他の生存者はここに置きます
6. **未使用アクションダイス置き場**：アクションダイスを振った後、ここに置きます


7. **使用済みアクションダイスプール**：使用済みのアクションダイスはここに置きます

## 危機カード

1. **名前**：この危機の名前
2. **回避**：危機の発生による影響を回避するために、プレイヤーが供出しなければならないアイテム
3. **効果**：危機が回避できなかった場合に発生する悪影響
4. **オプション**：プレイヤー達は必要なこれらのアイテムを追加で供出する事で、ここに記載された効果を得る事が出来ます

## クロスロードカード

1. **名前**：クロスロードカードの名前
2. **発動条件**：イタリック体のテキストは発動条件です。効果が発動するには、このイベントが発動条件を満たす必要があります
3. **オプション**：カードが発動した時、選択する事ができるオプションです

**注意**：クロスロードカードの中には大人向けのテーマ（性・下品な言葉・自殺・酒・etc）を含むものがあります。これらのカードにはマークが記されています。プレイヤーは事前にこれらのカードをゲームから取り除いても構いません。

## その他のコンポーネント

**ファーストプレイヤートークン**：誰がファーストプレイヤーであるかを識別します。スタートプレイヤーはラウンドの最初に行動し、均衡状態があればこれを解決します

**バリケードトークン**：出入り口にバリケードを築く際に使用します

**無力な生存者トークン**：これらは老人や子供で役に立たず、スペースと食べ物を消費するだけの生存者です

**負傷トークン**：両面印刷です。片面は通常の負傷を、もう一方は凍傷を表します

**食料トークン**：ゲーム中の様々な効果により追加されたり取り除かれたりする食料です

**騒音トークン**：騒音が発生した場所に置かれます

**ダメージ判定ダイス**：様々な効果による、プレイヤーの負傷、凍傷、咬傷の発生を決めるダイスです

**生存者・ゾンビスタンド**：ボード上のゾンビや生存者を意味します。スタンドの底をプラスチックスタンドに嵌め込んで組み立てます。

**アクションダイス**：各ラウンド毎に振られる他に、特定の種類のアクションを実行する際に使用されます

**飢餓トークン**：コロニーに十分な量の食料が無い時、食料庫に置かれます

## ゲームボード：

ゲームボードは7つ異なるロケーション（コロニーボードと6つのロケーションカード）で構成されます

### 1. 名前

2. **エントランス**：数字のついたエントランス。ゾンビがコロニーに追加される時はこの番号順に置かれます。

3. **エントランススペース**：ゾンビやバリケードが置かれるスペースです

4. **生存者スペース**：生存者を置くスペースです

5. **士気トラック** : コロニーの士気を表します。生存者が志望した時、捨て札置き場にカードが沢山ある時、十分な食料がなかった時、危機回避ができなかった時などに士気が下がります
6. **ラウンドトラック** : ラウンド数を表します
7. **食料庫** : 様々なゲーム効果で食料トークンがここに置かれます
8. **主要目的** : 主要目的カードを置く場所です
9. **捨て札置き場** : プレイしたカードを置く場所です
10. **危機デッキ** : 危機カードを置く場所です
11. **危機回避資材置き場** : 危機回避のために、プレイヤーが供出したカードを置く場所です

## ロケーションカード

1. **名前** : このロケーションの名前です
2. **生存者スペース** : 生存者を置く場所です
3. **エントランススペース** : ゾンビやバリケードが置かれるスペースです
4. **探索デッキ** : プレイヤーが探索アクションを実行した際、ここからカードを引きます
5. **騒音** : 騒音トークンはここに置かれます。1つのロケーションには1ラウンドで最大で4つまで騒音トークンを置く事が出来ます
6. **アイテムシンボル** : このロケーションで探索アクションを行って、見つける事ができるであろうアイテムのシンボルが記されています。左にあるシンボル程見つけ易くなっています。

## 準備

1. テーブル中央にコロニーボードを置き、6つのロケーションカードを手の届く見やすい場所に置きます。
2. 各プレイヤーは1枚ずつプレイヤーリファレンスシートを受け取ります。
3. プレイヤーは主要目的カードをランダムに、あるいは任意のものを選びます。


**備考：**初めて遊ぶ場合は”We Need More Samples”をお勧めします。

主要目的カードをコロニーボードの所定の位置に置き、主要目的カードの”準備”に従ってゲームボードを準備します。エントランスへのゾンビの配置についての詳細は、P 13の”ゾンビの追加”を参照してください。

4. 通常秘密の目的カードをシャッフルし、プレイヤー1人につき2枚伏せます。残ったカードは箱に戻します。裏切りの秘密の目的カードをシャッフルし、プレイヤー1人につき1枚伏せます。残ったカードは箱に戻します。伏せたこれらのカードを合わせてシャッフルし、各プレイヤーに1枚ずつ配ります。残ったカードは内容を確認せずに箱に戻します。プレイヤーは秘密の目的カードを他プレイヤーに見せてはいけません。

5. 危機カードをシャッフルし、山札を作ってコロニーボードに置きます。

6. 生存者カード・追放者の目的カード・クロスロードカードをそれぞれシャッフルし、山札を作ります。山札はプレイエリアの脇に置きます。

**注意：**クロスロードカードの中には大人向けのテーマ（性・下品な言葉・自殺・酒・etc）を含むものがあります。これらのカードにはマークが記されています。プレイヤーは事前にこれらのカードをゲームから取り除いても構いません。

7. 全ての初期アイテムをシャッフルし、各プレイヤーに5枚ずつ配ります。残ったカードは箱に戻します。

8. ロケーションに応じた探索カードを個別に山札を作って分けて置きます。各山札をシャッフルし、対応するロケーションに置きます。

9. 各プレイヤーに4枚ずつ生存者カードを配ります。各プレイヤーは2枚を保持し、残りは山札に戻します。山札は再度シャッフルします。

10. 各プレイヤーは2人の生存者のうち、1人をグループリーダーとし、リファレンスシートの所定の位置に置きます。

11. 他の生存者は、プレイヤーリファレンスシートの信奉者に置きます。



12. 各プレイヤーの生存者に対応するスタンドを、コロニーに置きます。
13. 皆の手が届く場所に残ったスタンドやトークンを分けて置きます。
14. 最も影響力の高いグループリーダーを持つプレイヤーはファーストプレイヤートークンを受け取り、ゲームの最初の手番を行います。

## ラウンドオーダー

DEAD OF WINTERは複数ラウンドにわたってプレイされます。各ラウンドは2つのフェイズに分けられ、順番に処理されます。

1. **プレイヤーターンフェイズ**
2. **コロニーフェイズ**

## プレイヤーターンフェイズ

プレイヤーターンフェイズでは、以下の3つの手順を順番に処理します。

1. **危機の公開**: 危機デッキの1番上のカードを公開します。危機を回避できなかった場合、コロニーフェイズに悪影響を及ぼします。プレイヤーが必要なタイプのカードを必要な数供出できたならば、危機は回避されます。
2. **アクションダイスロール**: 各プレイヤーは前のラウンドで使用したかどうかに関わらず、全てのアクションダイスを一旦ストックに戻します。そして、各プレイヤーはアクションダイスを1つずつ受け取り、さらに指揮している生存者の数だけ追加でアクションダイスを受け取ります（つまりプレイヤーはアクションダイスを3つ持った状態でゲームを開始します）。各プレイヤーは自分のアクションダイスを全て振り、自分の手番開始まで未使用アクションダイスプールに置いておきます。プレイヤーは自分が指揮する生存者1人につきアクションダイスを1つ受け取りますが、アクションダイスはその生存者に属するわけではありません。プレイヤーの生存者グループに属するものです。プレイヤーは1人の生存者に対して、複数のアクションダイスを与え、複数のアクションを実行させる事が可

能です。

3. **プレイヤーターン**：プレイヤーターンフェイズ中、各プレイヤーはファーストプレイヤーから時計回りに手番を開始します。プレイヤーの手番開始時に、右隣のプレイヤーはクロスロードカードを引きます（そのプレイヤーの手番中ならいつでも、発動条件を満たしている場合はその効果を適用します）。プレイヤーは手番中に複数アクションを実行できます。プレイヤーは手番中に望むだけアクションを実行し（あるいは可能なアクションを実行しつくし）、その後左隣のプレイヤーに手番が移動します。全てのプレイヤーが手番を解決するまで、時計回りにこれを繰り返します。全てのプレイヤーが手番を解決した後、プレイヤーターンフェイズは終了し、コロニーフェイズの開始となります。

## プレイヤーターンアクション

一部のアクションは、アクションダイスの消費を必要とします。アクションダイスを消費するために、プレイヤーは未使用アクションダイス置き場から必要なダイスを取り、使用済みアクションダイス置き場に移動します。一部のアクションは、アクションダイスが（ダイスロール時に出した目）特定の目である必要があります。

### アクションダイスを必要とするアクション：

・ **攻撃**：攻撃をするには、プレイヤーは攻撃をする生存者を自分の指揮する者の中から選び、その生存者の攻撃力以上の目のダイスを選ぶ必要があります。攻撃対象は選んでも構いません。攻撃対象のゾンビ（あるいは生存者）は攻撃する生存者とロケーションを共有している必要があります。

攻撃対象にゾンビを選んだ場合、殺害し盤上からそのゾンビを取り除きます。攻撃をした生存者はダメージ判定ダイスを振ります（P 1 1 のダメージ判定ダイスロールの詳細について、を参照）。ページ 9 の”ex: ゾンビへの攻撃”を参照してください。

攻撃対象に生存者を選んだ場合、アクションダイスを振ります。ダイスの目が攻撃対象の攻撃力未満であれば攻撃は成功です。攻撃対象の生存者カードに負傷トークンを 1 つ置き、この生存者を指揮するプレイヤーの手札からランダムに 1 枚を受け取ります。ページ 9 の”ex: 生存者への攻撃”を参照してください。

**備考**：他の生存者を攻撃した時、ダメージ判定ダイスは振りません。

プレイヤーは1回の手番中に、同じ生存者を使って何度でも攻撃できます。生存者の攻撃にはその生存者の攻撃力よりも大きな目のアクションダイスを消費する必要があります。プレイヤーは自分の指揮する生存者で、他の自分の指揮する生存者を攻撃させる事はできません。プレイヤーは無力な生存者を攻撃する事はできません。

### ex:ゾンビへの攻撃

1. プレイヤー1は生存者アシュレイロスを指揮しています。アシュレイは学校におり、プレイヤー1はアシュレイと同じロケーションのゾンビを攻撃する事を選びました。
2. アシュレイの攻撃力は2+です。プレイヤー1は彼女の攻撃力よりも大きな目のダイス、4のアクションダイスを消費しました。
3. ゾンビは殺害され、学校から取り除かれました。そしてプレイヤー1はダメージ判定ダイスを振る必要があります。
4. プレイヤー1はダメージ判定ダイスを振り「負傷」が出ました。アシュレイの生存者カードに負傷トークンを1つ置きました。

### ex:生存者への攻撃

1. アシュレイは学校に戻り、プレイヤー1はアシュレイにプレイヤー2の指揮するマイクを攻撃させる事を選びました。
2. アシュレイの攻撃力は2+です。プレイヤー1は彼女の攻撃力よりも大きな目のダイス、3のアクションダイスを消費しました。
3. プレイヤー1はアクションダイスを振り、1が出ました。これはマイクの攻撃力2+よりも低い目です。
4. プレイヤー2はマイクの生存者カードに負傷トークンを1つ置く必要があります。そしてプレイヤー1はプレイヤー2の手札からランダムに1枚のカードを手に入れます。プレイヤー1はダメージ判定ダイスを振る必要はありません（ダメージ判定ダイスは生存者を攻撃した場合には振りません）。

・**探索**：プレイヤーはコロニーを除く、どのロケーションでも探索が可能です。探索を実行する場合、プレイヤーはまず自分の指揮する生存者と、消費するアクションダイスを選びます。その生存者が探索を行うには、アクションダイスの目が、その生存者の探索力と同じかそれ以上の値を示している必要があります。そしてその生存者の居るロケーションの探索デッキのトップから1枚、カードを引きます。この時点ではまだ手札には加えないでください。そのカードを確認したうえで、以下の選択肢があります：

- ・そのカードを手札に加え、探索アクションを終了します
- ・そのロケーションの空の騒音スペースに騒音トークンを置き、新たにカードを引きます。空の騒音スペースに騒音トークンを置いた際に、新たなカードを引くことが出来ます。これ以上騒音トークンを置けないか、あるいはこれ以上の騒音トークンを置きたくないと判断した場合、プレイヤーは引いたカードを1枚だけ手札に加え、残りを探索デッキの底に戻します。プレイヤーは同一手番中に、同じ生存者で複数回の探索を行う事ができます。生存者による探索アクションを行う度、その生存者の探索力と同じかそれ以上の目のアクションダイスを消費する必要があります。”ex:ロケーションの探索”を参照してください。

### ex:ロケーションの探索

- 1.プレイヤー1は生存者フォレスト・プラムを指揮しています。フォレストはガソリンスタンドにおり、プレイヤー1は彼に探索をさせようと決めました。プレイヤー1は燃料を見つけたいと思っています。
- 2.フォレストの探索力は5+です。プレイヤー1は5のアクションダイスを消費しました。フォレストの探索力と同等かそれ以上の目です。
- 3.プレイヤー1はガソリンスタンド探索デッキのトップから1枚を引き、確認するとライターでした。
- 4.まだ燃料の発見を望むプレイヤー1は、探索アクションを再度行い、騒音を発生させました。彼はガソリンスタンドのロケーションカードの空の騒音トークンスペースに騒音トークンを置き、次のカードを引きました。ついに燃料カードを見つけました！プレイヤー1は燃料カードを手札に加え、ライターをガソリンスタンド探索デッキの底に戻しました。

・**バリケード**：バリケードアクションを実行するためには、プレイヤーは自分の指揮する生存者を一人選びます。そして任意のアクションダイスを消費し、バリケードトークンを

その生存者の居るロケーションの空いているエントランススペースに置きます。

・**廃物処理**：プレイヤーは自分の指揮する生存者が1人以上コロニーに居るならば、廃物処理アクションを実行できます。任意のアクションダイスを消費し、捨て札置き場のトップから3枚のカードをゲームから取り除きます。

・**陽動**：プレイヤーは自分の指揮する生存者を一人選び、任意のアクションダイスを消費する事で、陽動アクションを実行する事ができます。任意のロケーションから2体のゾンビを、その生存者の居るロケーションの空いているエントランススペースに置くことができます。

・**アビリティ**：一部の生存者は、アビリティの使用にアクションダイスの使用を必要とするものがあります。この場合、アビリティのテキストの前に数字で示されています。消費するアクションダイスの数は、その数と同じかそれよりも多くなければなりません。アビリティのテキストで言及されていない限り、プレイヤーは生存者のアビリティを1手番中に何度でも使用して構いません。実行する度に、要求されるアクションダイスを消費する必要があります。

## アクションダイスを必要としないアクション：

・**カードのプレイ**：自分の手番中はいつでも何枚でも、手札からカードをプレイできます。プレイしたカードは、捨て札置き場に置きます。イベントカードは捨て札置き場に置く代わりに、ゲームから取り除き、効果を発動します。

**備考**：廃物チェックの度に、捨て札置き場のカード10枚につき、コロニーの士気が1下がります。

装備品カードの効果は捨て札置き場に置く必要がありません、その生存者の横にカードを置くことで装備させる事が出来ます。その生存者はカードに記された効果が適用されます。一旦カードを装備したならば、危機回避へ提供するか、他プレイヤーに手渡さない限り、装備したままとなります。カードを装備している生存者がコロニーで死亡した場合、装備していたカードはその生存者を指揮していたプレイヤーの手札に戻ります。カードを装備している生存者がコロニーではないロケーションで死亡した場合、装備していたカードはそのロケーションの探索デッキに加えられシャッフルされます。プレイヤーは自分の手番中にしかカードをプレイできません。危機カードに記されたシンボルを持つカードは、危機回避に貢献します。危機カードに記されていないシンボルを持つカードは、危機を誘発します。

**備考：**一部の食料カードはプレイした時、複数の食料トークンを食料庫に加えます。ですが、危機回避のために提出されたカードは1枚につき1ポイントとみなされます。

・**危機回避への提供：**プレイヤーは現在公開されている危機カードを回避する為に手札から、あるいは装備中のカードを提出する事が出来ます。手札からは伏せた状態で提出されます。つまり他プレイヤーからは何を提出したかわかりません。

・**生存者の移動：**プレイヤーは手番中、自分の指揮する生存者をそれぞれ1度だけ移動させる事が出来ます。生存者は生存者スペースの空きがあるロケーションならばどこでも移動できます。移動の度に、プレイヤーはダメージ判定ダイスを振る必要があります。

**備考：**ダメージ判定ダイスの結果が”咬傷”であった場合、この効果は移動先で生存者から生存者へ波及していきます。

・**食料トークンの消費：**プレイヤーはコロニーボードの食料庫から1つ以上の食料トークンを取り除き、消費する事が出来ます。そのプレイヤーは消費した食料トークン1つにつき1つ、未使用のアクションダイスを獲得する事が出来ます。

・**要求：**自分の手番中、プレイヤーは他のプレイヤーに1つ以上のアイテムカードを要求できます。要求されたプレイヤーが手札からそのカードを与えた場合、そのカードは直ちに公開され効果を発揮します。要求されたカードは、危機回避へ提供できません。

・**手渡す：**自分の手番中、自分の指揮する生存者とロケーションを共有する他の生存者に、装備中のアイテムを手渡す事が出来ます。この場合、装備しているカードは手放され、受け取った生存者は直ちに装備します。

・**追放投票：**プレイヤーは各手番中に1度、他プレイヤーを選び、彼の追放投票を実行する事が出来ます。投票は全員の参加が強制され、彼を追放するか否か、

”追放しない”：（親指を立てる）

”追放する”：（親指を下げる）

で一斉投票します。プレイヤーは自分を追放する投票を開始する事はできません。同数の場合はファーストプレイヤートークンを持つプレイヤーが判決を下してください。

## ダメージ判定ダイスロール

生存者が他のロケーションに移動する時、またゾンビを殺害した時、その生存者を指揮す

るプレイヤーはダメージ判定ダイスを振る必要があります。以下の結果が出た時、各ダイス目はそれぞれ効果を発動します。

## 効果

**無印**：何も起こりません

**負傷**：その生存者は負傷トークンを1つ受け取ります

**凍傷**：その生存者は凍傷トークンを1つ受け取ります

これは憂慮すべき負傷です。貴方の手番が始まる度、1つでも凍傷トークンを持つ貴方の生存者は、追加で負傷トークンを1つ受け取ります。

**咬傷**：その生存者は死亡し、この効果は波及します

## 咬傷の波及

ダメージ判定ダイスロールの結果、咬傷によって生存者が死亡した時、咬傷の効果は

咬まれた生存者とロケーションを共有する最も影響力の少ない生存者に波及します。

咬傷の効果は波及する度、その生存者を指揮するプレイヤーは以下のオプションを選択する必要があります：

・**オプション1**：咬傷効果の波及した生存者を死亡させる。咬傷効果の波及は止まります。

・**オプション2**：もう一度ダメージ判定ダイスロールを行う。無印が出れば、咬傷効果の波及した生存者は死亡する事無く、咬傷効果の波及も止まります。それ以外の結果が出た場合、咬傷効果の波及した生存者は死亡し、さらに咬傷効果は波及します。その場に生存者が居なくなるまで、あるいはオプション2を選び無印が出るまで、あるいはプレイヤーがオプション1を選ぶまで咬傷効果は波及し続けます。

**注意**：たとえどのようなケースであれ、生存者が1人死亡する度、コロニーは士気を1つ失います。

## クロスロードカードの解決

各プレイヤーの手番開始時に、手番プレイヤーの右隣のプレイヤーは十字路カードを引き

ます。そのプレイヤーは十字路カードを見られないように保持し、発動条件を満たした場合にのみ公開します。このカードのテキストはプレイヤーの手番に適用されます。そのプレイヤーの手番中、発動条件を満たした場合は、クロスロードカードを引いたプレイヤーがそれを朗読します。ほとんどのクロスロードカードは2つの選択肢が用意されており、これらも朗読します。クロスロードカードを適用されたプレイヤーは、この選択肢の中から1つを選ばなければなりません。この選択肢は直ちに影響を与え、ゲームから取り除かれます。発動条件が満たされなかった場合は、カードはそのままデッキの底に戻します。プレイヤーが望んだ選択肢を選べる状態に無い場合は、もう一方の選択肢を選ぶしかありません。

**備考：**一部のクロスロードカードはプレイヤーがアクションを実行する事が発動条件になっています。この場合、そのアクションの処理が終わってからクロスロードカードが発動します。

**備考：**一部のクロスロードカードは特定のカードを探索デッキから引くように求めてきます。その場合、カードを引いた後、その探索デッキをシャッフルします。

## 危機回避の例

1. 3人プレイの時、危機”燃料不足”が公開されました。3人は誰も追放されていないので、危機を回避するには合計3ポイントが必要となります。
2. 危機解決のために4枚のカードが供出されました。これらのカードはシャッフルしたうえで公開され、3つの燃料シンボル、1つの武器シンボルが確認されました。各燃料シンボルは1ポイントずつになります。しかし武器シンボルは危機回避には貢献せず、マイナス1ポイントとなります。最終的な合計ポイントは2ポイントでした、非追放プレイヤーの数に足りません。危機は回避できませんでした。

## コロニーフェイズ

コロニーフェイズでは、以下の順番にしたがって7つの効果を処理します



**1. 食料配給：**食料庫から生存者2人につき1つ（端数切り上げ）の食料を取り除きます。この時、無力な生存者も含める事を忘れないで下さい。

**備考：**コロニー以外の場所に居る生存者は、数えません。彼らは必要な食料は自分で見つけているので、なので食料庫から配給する必要はありません。

十分な食料トークンがない場合には以下の手順に従ってください：

- 食料トークンは取り除かないでください
- 食糧庫へ飢餓トークンを1つ追加します
- 食料庫にある飢餓トークン1つにつき、1つ士気が下がります

**2. 廃物チェック：**捨て札置き場のカードを数えます。10枚につき（端数切捨て）士気が1つ下がります。

**3. 危機回避：**プレイヤーターンフェイズ中に伏せられた、危機回避のために供出されたカードをシャッフルします。これらを一度に公開します。危機回避セクション内のシンボルと一致するシンボルを持っている各アイテムカードは、1ポイントの価値を持ちます。一致しないシンボルを持つカードは-1ポイントとなります。これらのカードの公開後、ポイントの合計値が（追放されていない）プレイヤー人数に満たない場合直ちに危機が発生します。ポイントがプレイ人数と同じか上回っている場合、危機は回避されます。さらに、ポイントの合計が（追放されていない）プレイ人数+2と同じか、それを上回る場合、コロニーの士気が1上昇します。危機回避後、危機回避に使用した全てのカードはゲームから取り除かれます。”危機回避の例”を参照してください。

**4. ゾンビの追加：**コロニーに居る生存者2人（無力な生存者も含む）につき1体（端数切り上げ）のゾンビをコロニーに追加します。コロニーではないロケーションに居る生存者1人につき1体のゾンビをそのロケーションに追加します。各騒音トークンを1つずつ取り除いていき、その度にダイスを振ります。3かそれ以下の数値が出た場合、そこにゾンビを1体追加します。（詳細は次ページの”ゾンビの追加”を参照してください）

**5. 主要目的チェック：**主要目的が達成されているか確認します。もし達成されているならば、ゲームは直ちに終了します。

**6. ラウンドトラッカーの移動：**ラウンドトラッカーを1スペース下げます。もし移動した結果、0になった場合、直ちにゲームは終了します。

**7. ファーストプレイヤートークンの移動：**ファーストプレイヤートークンを右隣のプレイヤーに渡します。新しいラウンドは、プレイヤーターンフェイズの危機の公開から開始さ

れます。

## ゾンビの追加

ゾンビを追加する時は常に、追加すべきゾンビが全て追加されるまで、1体ずつ追加していきます。ゾンビをコロニーに加える時は常に、最初のゾンビはエントランス1の空きスペースに、次のゾンビはエントランス2に、3番目のゾンビはエントランス3に……と、追加されるゾンビが全て配置されるまで続けます。7体目のゾンビを加える時は、またエントランス1の空きスペースに、8体目はエントランス2に…… ゾンビを配置すべきエントランスに空きスペースは無いが、バリケードはあるという場合は、バリケードは破壊され、配置するはずだったそのゾンビは取り除かれます。もし空きスペースもバリケードも無い場合、そのエントランスはゾンビで満ち溢れる事となり、配置されるはずであったゾンビは取り除き、コロニーに居る最も影響直の低い生存者が1人殺害されます。コロニーにいる生存者が、無力な生存者だけの場合は、無力な生存者が1人殺害されます。コロニーに1人も生存者が居ない場合、何の影響も与えずに、そのゾンビだけが取り除かれます。生存者（無力な生存者も含む）が殺害される度に、士気が1つ下がります。コロニーでないロケーションにゾンビが追加される場合、ゾンビを追加するエントランスが1つしかないという事以外は、全てルールは同じです。右の”ex:ゾンビの追加”を参照してください。

珍しいケースですが、ゾンビスタンドが不足した場合は、代わりにゾンビトークンを使用してください。

## ゾンビの殺害

ゾンビは攻撃されると必ず死亡します。ゾンビが攻撃やカード効果で殺害された時は、ゾンビを殺害した生存者を指揮するプレイヤーはダメージ判定ダイスを振る必要があります。コロニーに居るゾンビを殺害する時は、どのエントランスにいるゾンビを殺害するか選ぶ事ができます。殺害された、あるいは何らかの理由で取り除かれたゾンビは、ゲームボードから取り除き、使用していないゾンビの山に戻してください。

## 生存者の追加

ゲーム中の効果の中には、プレイヤーの部下となる新たな生存者を加えるものがあります。ゲームに生存者が加わる時は常に、対応するスタンドをコロニーボードの”居住区画”に加えます。新たな生存者を指揮するプレイヤーは手番中にこの生存者を使用できますが、プレイヤーターンフェイズの次のアクションダイスロールまで、追加のアクションダイスを振る事は出来ません。

コロニーに生存者スペースの空きが無い場合、プレイヤーは生存者（無力な生存者も含みます）が加わった事をクロスロードカードの発動条件とする事はできません。また、加わるであろう生存者にアイテムカードを使用する事もできません。

## 生存者の殺害

- ゾンビがロケーションのエントランスに満ち溢れた時、生存者は死亡します
- 生存者は3つ以上の負傷トークンを与えられた時死亡します
- 生存者はダメージ判定ダイスで咬傷が出た時に死亡します
- 一部のカード効果で生存者は死亡します

生存者が死亡した時、その生存者スタンドを盤上から取り除き、士気を1つ下げ、その生存者カードはゲームから取り除きます。もしその生存者がアイテムを装備していて、コロニーで殺害されたならば、指揮していたプレイヤーの手札に加えます。コロニーでないロケーションで殺害された場合、それらのカードはそのロケーションの探索デッキに置き、シャッフルします。

プレイヤーのグループリーダーが死亡した（あるいは居なくなった）場合、そのプレイヤーは自分の部下の中から生存者を1人選び、グループリーダーとする必要があります。

もしプレイヤーの最後の生存者が死亡した場合、そのプレイヤーはただちに全ての手札を失います。新たに生存者カードを1枚引き、その生存者をゲームに加え、彼を新たなグル

ープリダーとします。

もし無力な生存者が一人死亡した場合、無力な生存者トークンを1つ取り除き、士気を1つ下げます。

**備考：**カードの効果によっては生存者がゲームから居なくなる場合があります。これは生存者が死亡したものとは考えません。士気が下がることはありません。

## 追放

追放投票によって追放されたプレイヤーは、直ちに1枚”追放者の秘密の目的”カードを引く必要があります。このカードは彼の秘密の目的を変更します。追放されたプレイヤーは、自分の指揮する生存者のうちコロニーに居る者を全て、任意のコロニー以外のロケーションに移動させなければなりません。この時移動する生存者達は、通常の移動ルールを適用します（自分の手番中に移動を許可されている、という点を除いて）。追放されたプレイヤーにはいくつか追加ルールが与えられます：

- 追放されたプレイヤーは、危機回避のためにカードを提出することはできません。
- 追放されたプレイヤーは、無力な生存者をコロニーに追加するよう指示された場合でも、それは実行されません
- もし追放されたプレイヤーが、”生存者”アイテムカードをプレイし、ゲームに生存者を追加しようとした場合、コロニーではない任意のロケーションに配置します
- 追放されたプレイヤーは、アクションダイスを増やすために食料トークンを消費することはできません。ですが、アクションダイスを増やすために、”食料”カードに記載された効果を実行せずに、1枚捨て札にする毎にアクションダイスを1つ増やしても構いません
- 追放されたプレイヤーは投票に参加できません。実行もできません
- 追放されたプレイヤーの指揮する生存者が死亡しても、コロニーの指揮は下がりません
- 追放されたプレイヤーがカードをプレイした時、捨て札置き場に置かれるかわりにゲームから取り除きます

**注意：**裏切りの秘密の目的を持っていないプレイヤーが累計2人追放された場合、直ちに

士気が0になります

## ゲームの勝敗

ゲーム終了時に、秘密の目的を達成しているプレイヤーが勝利します。達成していなければ敗北します。このゲームは複数の勝者が発生します。秘密の目的を誰も達成していなければ、全員が敗北する事もあります。

ゲームは以下の条件で終了します：

- ・士気トラックが0になった場合、直ちにゲームは終了します。主要目的を達成しうる状態でも、それをチェックしません
- ・ラウンドトラックが0になった場合、直ちにゲームは終了します。主要目的を達成しうる状態でも、それをチェックしません
- ・主要目的が達成された時

## 投票

ゲーム中プレイヤーによって追放投票が行われた場合、クロスロードカードの効果によって投票を要求された場合、プレイヤーには投票の際、親指を立てるか下げるかの選択肢が与えられます。プレイヤーは投票をする前に互いに審議する時間を設けても構いません。投票の準備ができたなら、全てのプレイヤーは3カウントをし、0のカウントで同時に投票をします。

## カードテキスト

カードの効果がルールブックと相反する場合、カードのテキストの効果が優先されます。

2つのゲーム効果が同時に発動するようであれば、ファーストプレイヤーがその処理の順番を決めます。アイテムカードは、現在処理している効果をキャンセルすることはできません。

**例：**薬品カードは負傷を防止する事はできません、あくまで負傷を負ったあとにそれを取り除く事ができるだけです。つまり、3つ目の負傷を負ったならば、薬品カードはプレイする事で救う事は出来ません、彼はそのまま殺害されるだけです。

## ロールプレイ、秘密の目的、ゲームバランス

DEAD OF WINTERで各プレイヤーはゾンビによる滅亡後の生存者の役割を担います。その生存者は志を同じくする他の生存者を率いています。この生存者のグループは、崩壊後の世界を乗り越えようとするコロニーを構成する一員です。その秘密の目的は、プレイヤーとその部下達の精神的な関係であったり、秘密の抱負であったりします。大部分のプレイヤーはコロニーが成功するのを望んでいますが、彼らにも成し遂げなければ成らない衝動を持っています。

裏切りの秘密の目的は、コロニーの発達を望んでいない生存者を代表します。追放された秘密の目的は、追放した生存者への復讐心を意味します。一部の秘密の目的は、他の目的よりも達成するのが困難な場合があります。

## ゲームプレイバリエーション

**協力プレイバリエーション：**プレイヤーは協力ゲームを選ぶ事ができます。主要目的カードのハードコアサイドを表にし、秘密の目的カードは配りません。各プレイヤーの達成すべき目的は主要目的だけです。プレイヤーは追放投票ができません。準備中に、右下に非協力シンボルのついたカードはゲームから取り除きます。

**2人プレイバリエーション：**協力プレイバリエーションとルールは同じです。準備の際、各

プレイヤーは5枚ではなく、7枚のスタートアイテムカードを受け取ります。そして4枚の生存者カードを受け取り、2枚ではなく3枚を保持します。

**裏切り者バリエーション：**準備時に、プレイヤー1人につき”裏切りの秘密の目的”を2枚、”秘密の目的”カードを1枚をランダムに配る事で、裏切り者の確率を多くする事が出来ます。

**ハードコアバリエーション：**主要目的の通常サイドではなく、裏面のハードコアサイドを使用する事で、プレイヤーは困難なゲームに挑戦できます。

**抹殺バリエーション：**プレイヤーの生存者が全員殺害され、生存者カードが全て失われた場合、そのプレイヤーは全ての手札を失い、ゲームから脱落します。