

ترجمه : س . دهخدايي

تنظيم : س . طالبی

هدف بازی

در این بازی بازیکنان مجموعه ای از نجاتیافتگان هستند که تلاش می کنند از زمستان در باقیمانده ای از آخرالزمان زامبی ها نجات پیدا کنند ، کلونی هدفی دارد که تلاش می کنند به آن دست پیدا کنند ، در عین حال هر بازیکن عده ای را کنترل می کنند که هدف پنهان دارند.

گاهی برای رسیدن به این هدف پنهان بازیکن باید به کلونی برای رسیدن به هدف کمک کند. تنها بازیکنانی که در پایان بازی به هدف پنهان رسیده اند برنده می باشند. بازی می تواند به شکل های مختلفی تمام شود:

اگر روحیه و اعتماد به نفس صفر شود اگر تعداد دور های باز یصفر شود و اگر هدف اصلی کامل شود.

اجزا:

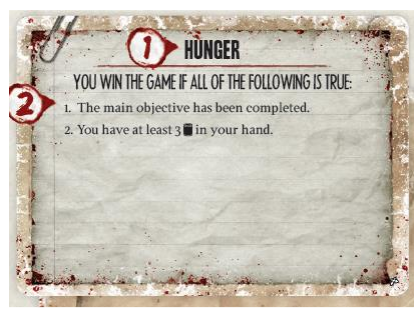
- | | |
|--------------------------------------|--|
| 1- 10 کارت دوطرفه هدف اصلی | 19- 20 ژتون غذا |
| 2- 24 کارت هدف پنهان | 20- 20 ژتون صدا |
| 3- 10 کارت هف پنهان خیانت | 21- 20 ژتون بستن محل (سنگر) |
| 4- 10 کارت هدف پنهان تبعید | 22- 6 ژتون گرسنگی |
| 5- 30 کارت نجات یافتگان | 23- 2 نشان مارک کردن دور و روحیه |
| 6- 5 صفحه مرجع بازیکنان | 24- 30 نماد زامبی |
| 7- 1 ژتون بازیکن اول (اولین بازیکن) | 25- 30 ژتون زامبی (اگر مورد بالایی تمام شد) |
| 8- 25 کارت آیتم شروع | 26- 30 نماد نجات یافته ایستاده |
| 9- 20 کارت آیتم مقر پلیس | 27- 60 استند نماد ایستاده های پلاستیکی |
| 10- 20 کارت آیتم خواروبار فروشی | 28- 1 صفحه بازی |
| 11- 20 کارت آیتم مدرسه | 29- 6 کارت های موقعیت |
| 12- 20 کارت آیتم پمپ بنزین | 30- 1 دفترچه قوانین |
| 13- 20 کارت آیتم کتابخانه | 31- 30 تاس حرکت |
| 14- 20 کارت آیتم بیمارستان | 32- 1 تاس اکشن(درمعرض دید قرار گرفتن) |
| 15- 20 کارت بحران | |
| 16- 80 کارت چهارراه | |
| 17- 25 ژتون جراحت (صدمه) | |
| 18- 20 ژتون نجات یافته درمانده | |

کارت هدف اصلی




- 1- نام: هدف اصلی
- 2- تنظیمات (برپایی بازی) : تنظیم صفحه برای این سناریو
- 3- هدف : اموری که باید برای تکمیل هدف اصلی انجام شود
- 4- زمان : زمان تخمینی برای تکمیل هدف اصلی کوتاه 45-90 دقیقه، متوسط 90-120 دقیقه، بلند 120-210 دقیقه

کارت های هدف پنهانی



- 1- نام : اسم هدف پنهانی
- 2- هدف : اموری که باید برای پیروزی در بازی انجام دهیم

 نکته: کارتهای موجود در این بازی با یک علامت چهارراه در گوشه پایین راست مشخص شده اند تا با کارت های موجود در افزایه های موجود دیگر بازی متفاوت باشند

کارت نجات یافتگان



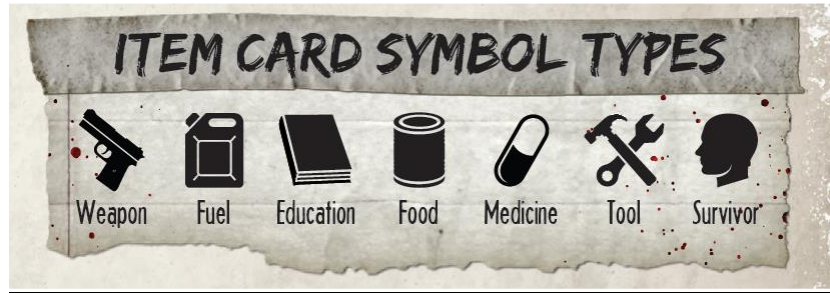
- 1- نام: نام نجات یافته
- 2- شغل: شغلی که نجات یافته قبل از آخرالزمان زامبی داشته (تاثیری در بازی ندارد)
- 3- میزان تاثیر: محل نجات یافته در سلسله مراتب کلونی
- 4- درجه حمله: مهارت نجات یافته در رقابت جنگ
- 5- مهارت جستجو: میزان مهارت در پیدا کردن موارد
- 6- محل توانایی: محلی که نجات یافته باید باشد تا بتواند از قدرتش استفاده نماید
- 7- توانایی: تاثیر منحصر بفرد که نجات یافته بر بازی دارد

کارت های آیتم (موردی)

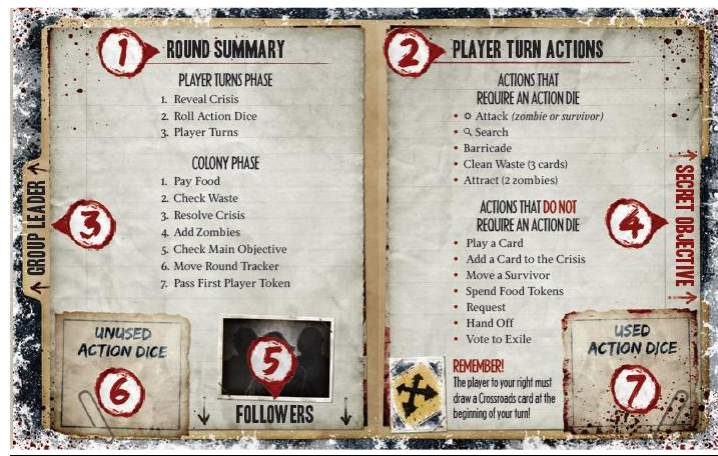


- 1- نام: نام مورد (موضوع)
- 2- سمبل (نماد): 7 کارت موضوع مختلف وجود دارد
- 3- توانایی: تاثیر منحصر بفردی که کارت دارد
- 4- موقعیت: نشان دهنده این کارت در شروع بازی در چه دسته ای از موقعیت باید قرار بگیرد

سمیل کارت های آیتم



برگ مرجع بازیکن




- 1- **خلاصه دور:** به بازیکنان بترتیب اتفاقاتی را که در دور می افتد یاد آوری می کند
- 2- **حرکت های نوبت بازیکن:** به بازیکن یادآوری می کند چه حرکتی هایی در نوبت قابل انجام است
- 3- **رهبر گروه:** رهبر گروه در این محل به صورت معلوم قرار می گیرد
- 4- **اهداف پنهانی:** هدف پنهانی بازیکن پشت رو در این محل قرار می گیرد
- 5- **دنبال کنندگان (پیروی کنندگان):** بازماندگان بازیکن در این محل قرار میگیرند به صورت معلوم
- 6- **محل تاس های حرکت استفاده نشده:** بعد از تاس انداختن نتایج اینجا قرار می گیرد
- 7- **محل تاس های حرکت استفاده شده:** هنگامی که بازیکن تاس حرکت استفاده میکند اینجا قرار می گیرد

نمونه ترجمه برگه مرجع بازیکن

خلاصه راند	اعمال نوبت بازیکن
وضعیت (فاز) نوبت بازیکن	اعمالی که نیاز به تاس حرکت دارد
1- آشکار سازی بحران	.  حمله (زامبی یا بازمانده)
2- انداختن تاس حرکت	.  جستجو
3- نوبت های بازیکن	. سنگر ، سد
	. پاکسازی ضایعات (3 کارت)
وضعیت (فاز) کلونی	. جذب کردن زامبی به محل دیگر (2 زامبی)
1- پرداخت غذا	اعمالی که تاس حرکت نیاز ندارد
2- چک کردن ضایعات	. بازی کردن کارت
3- حل کردن بحران	. اضافه کردن کارت به بحران
4- اضافه کردن زامبی	. جابجایی 1 بازمانده
5- چک کردن هدف اصلی	. پرداخت ژتون غذا
6- جابجایی دنبال کننده راند (ژتون راند)	. درخواست
7- انتقال ژتون اولین بازیکن	. خالی کردن دست
	. رای دادن به تبعید

تاس های حرکت استفاده نشده	تاس های حرکت استفاده شده
------------------------------	-----------------------------

 **یاد آوری:** بازیکن سمت راست شما باید در شروع نوبتتان یک کارت تقاطع بکشد

کارت بحران



- 1- نام : نام بحران
- 2- **جلوگیری:** کاری را که برای جلوگیری از اثر بحران باید انجام شود نشان میدهد
- 3- **اثر:** اثر منفی که در صورت عدم جلوگیری از بحران اتفاق می افتد
- 4- **اختیاری:** بازیکنان ممکن است این موارد را علاوه بر موارد خواسته شده انجام دهند برای رسیدن به اثرات مشخص شده

کارت تقاطع



- 1- نام: نام تقاطع
 - 2- **برانگیزاننده:** متن مشخص شده علت اتفاق است . اتفاق نوشته شده باید رخ دهد تا این کارت اثر داشته باشد
 - 3- **اختیارات (انتخاب ها) :** انتخاب های موجود در صورت رخ دادن کارت
- نکته مهم:** برخی از کارتهای تقاطع تم هایی دارند که باید در نظر گرفته شود مانند جنسیت، زبان، خودکشی، استفاده از الکل ... این کارت ها با سمپل [?] مشخص شده اند. ممکن است بازیکنان بخواهند این کارتها را قبل بازی حذف کنند

اجزای اضافه دیگر



ژتون اولین بازی کن: این ژتون نشان دهنده بازیکن اول است . بازیکن اول پیش از همه حرکت کرده قیود را

میشکند



ژتون سنگر: هنگام سد کرد ورودی ها استفاده می شود



ژتون بازمانده بی پناه: این ژتون نشان دهنده افرادی بسیار پیر و بسیار جوان است که نمی توانند همکاری در

امور نمایند اما غذا و فضا اشغال می کنند



ژتون جراحت: یک ژتون دو طرفه است یکی جراحت معمولی و دیگری سرمازدگی



ژتون غذا: این ژتون ه تحت تاثیرات مختلف بازی ، به منابع غذا اضافه و از آن کم می شود



ژتون صدا: این ژتون ها در مکان های مختلف قرار می گیرند و نشان می دهند در آنجا صدا وجود دارد



تاس در معرض دید قرار گرفتن: این تاس تحت تاثیرات مختلف بازی انداخته شده و نشان دهنده این است که

بازمانده مجروح شده ، سرمازده شده و یا گاز گرفته (کشته) شده است



نماد (استند) زامبی و بازمانده : نشان دهنده زامبی و بازمانده بر روی صفحه بازی است . انتهای پلاستیکی

استنداها در محل شان قرار دهید



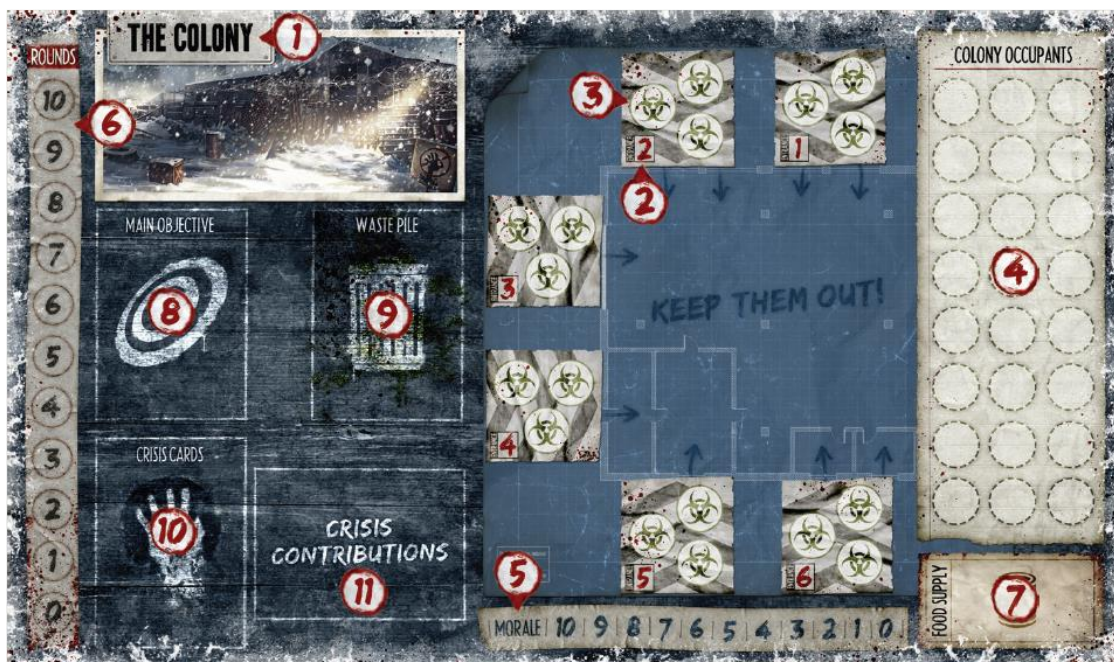
تاس حرکت: در هر راند انداخته شده و برای انجام اعمال خاصی استفاده می شوند



ژتون گرسنگی: هنگام کمبود غذا در کلونی به منابع غذا اضافه شده

صفحه بازی

صفحه بازی از 7 بخش مختلف تشکیل شده است که شامل صفحه کلونی و 6 کارت موقعیت است




- 1- نام
- 2- **ورودی ها** : ورودی های شماره گذاری شده زامبی هایی که در کلونی قرار دارند بر اساس ترتیب تعداد ورودی ها قرار می گیرند
- 3- **فضای ورودی**: مناطقی که زامبی ها و سد ها قرار می گیرند
- 4- **مکان بازمانده ها** : مکان هایی که بازمانده ها قرار می گیرند
- 5- **نوار اثر روحیه (انگیزه)**: این اثر نشان می دهد که روحیه کلونی کجا است . روحیه زمانی که بازمانده ای بمیرد، کارتهای زیادی در ضایعات باشد، غذای کافی وجود نداشته باشد و یا گاهی به عنوان نتیجه یک کارت بحران یا تقاطع اثر منفی دارد
- 6- **نوار نشان دهنده راند (دور)**: این اثر نشان می دهد چند راند باقی مانده است
- 7- **منابع غذا**: ژتون های غذا تحت تاثیرات مختلف بازی به این مکان اضافه میشود
- 8- **هدف اصلی**: محل قرار گرفتن هدف اصلی
- 9- **محل جمع آوری ضایعات**: کارت هایی که بازی شده اند در این مکان قرار می گیرند
- 10- **دسته بحران** : محل قرار گرفتن دسته کارت بحران
- 11- **کارت های آیتم مربوط به بحران** که استفاده شده در اینجا قرار میگیرد

کارت های مقعیت مکان



- 1- نام : نام مکان
- 2- فضای بازمانده: مکان هایی که بازمانده ها قرار می گیرند
- 3- فضای ورودی: مکانی که ورودی ها و سد ها قرار می گیرند
- 4- دسته موارد: کارت های موردی که بازیکنان هنگام جستجوی مکان ها بر می دارند
- 5- صدا: ژتون های صدا اینجا قرار می گیرند در طول راند تنها 4 ژتون صدا در هر مکانی قرار می گیرد
- 6- سمپل آیتم ها (موارد): ترتیب چپ به راست احتمال پیدا کردن آن نوع را هنگام جستجو مکان ها نشان می دهد

شروع بازی

- 1- همانطور که در تصویر نشان داده شده است صفحه کلونی را در مرکز فضای بازی قرار داده و 6 کارت موقعیت (محل) را اطرافش قرار دهید و یا هرگونه که بهترین تطابق را با میز شما داشته باشد.
- 2- هر بازیکن یک برگه مرجع بازیکن برمیدارد.
- 3- بازیکنان می توانند تصمیم بگیرند چه استانداری برای بازی انتخاب کنند و یا یک مورد به صورت تصادفی بردارند.
نکته: پیشنهاد ما این است که در اولین بازی هدف "نیاز به نمونه های بیشتر داریم" را انتخاب کنید.
کارت هدف اصلی را در جای خودش بر روی صفحه کلونی قرار داده و صفحه بازی را برطبق تنظیمات دکر شده برای هدف اصلی بچینید. برای اطلاعات بیشتر درمورد اضافه کردن زامبی به ورودی های کلونی، به بخش اضافه کردن زامبی در صفحه 13 مراجعه نمایید.
- 4- کارت های هدف مخفی غیر خیانتی را بر زده و به ازای هر بازیکن 2 کارت (پشت و رو) قرار دهید. بقیه کارت ها را در جعبه قرار دهید. کارت های هدف مخفی خیانتی را بر زده و یکی از آنها را به کارت های قبلی اضافه نمایید. بقیه کارت ها را در جعبه بازی قرار دهید. همه کارت ها را دوباره بر زده و برای هر بازیکن یک کارت قرار دهید، بقیه کارت ها را نیز بدون نگاه کردن درون جعبه قرار دهید. بازیکنان نباید کارت هدف مخفی شان را به کسی نشان دهند.
- 5- دسته کارت های بحران را بر زده و در جای خود بر روی صفحه قرار دهید.
- 6- کارت های بازمانده، هدف تبعیدی و کارت های تقاطع را بر زده و یک دست بسازید و آن را در کنار منطقه بازی قرار دهید.
نکته مهم: برخی کارت های تقاطع تم های خاصی مانند جنسیت، زبان، خودکشی، مصرف الکل و ... دارن. این کارت ها با یک نماد نشان داده شده اند  بازیکنان ممکن است بخواهند این کارت ها را قبل از بازی کنار بگذارند.
- 7- تمام کارت های موارد شروع را بر زده و به هر بازیکن 5 کارت بدهید و بقیه کارت ها را در جعبه بگذارید.
- 8- کارت های موردی باقی مانده را در دسته های مجزا و برطبق محلشان جدا کنید. هر دست را بر زده و آن را در جای خود قرار دهید.
- 9- به هر بازیکن 4 کارت بازمانده بدهید. هر بازیکن باید 2 کارت انتخاب کرده و بقیه را به دست کارت ها برگرداند. دست کارت های بازمانده را باز هم بر بزنید.
- 10- هر بازیکن یکی از 2 کارت بازمانده را به عنوان رهبر انتخاب کرده و باید آن را در محل خود روی صفحه مرجع قرار دهد.
- 11- دیگر کارت بازمانده در محل پیروان و در پایین صفحه مرجع قرار می گیرد.
- 12- به ازای بازمانده های هر بازیکن باید استند بازمانده را به کلونی اضافه کرد.

استند بازمانده باید در مکان های مشخص شده به صورت دایره قرار داده شود.



13-- استند ها و ژتون های باقی مانده را جدا کرده و به صورتی که به راحتی در دسترس بازیکنان باشد قرار دهید.

14- بازیکنی که رهبر گروهش بالاترین درجه تاثیرگذاری را دارد ژتون اولین بازیکن را دریافت کرده و اول از همه بازی خواهد کرد.

آماده سازی بازی 3 نفره

نکته: زمانیکه صفحه بازی را برطبق هدف اصلی تنظیم کرده و می چینید، از علامت آبی برای پیگیری مسیر روحیه و از رنگ قرمز برای پیگیری مسیر دست (راند) استفاده نمایید.



ترتیب دست (راند)

این بازی در راندهای مختلف بازی می شود. هر راند به 2 فاز تقسیم می شود که باید به ترتیب بازی شوند:

1- فاز نوبت های بازیکنان

2- فاز کلونی

فاز نوبت بازیکنان

در طی فاز نوبت بازیکنان، به ترتیب 3 اثر زیر را برطرف کنید.

- 1- آشکار سازی بحران: کارات رویی دسته کارت های بحران را نشان دهید. اگر از تاثیر این کارت جلوگیری نشود، تاثیرش بر روی بازی را در طی فاز کلونی خواهد گذاشت. اگر بازیکنان تعداد کافی از انواع کارت های درست را مشارکت و ارائه دهند، از اثر بحران جلوگیری خواهند کرد.
- 2- تاس حرکت (عمل): در این زمان هر بازیکن تاس های عمل استفاده شده و نشده را از محل تاس بر می دارد. هر بازیکن یک تاس بازی و به ازای هر بازمانده نیز یک تاس حرکت دریافت می کند (بازیکن، بازی را با 3 تاس شروع می کند) هر بازیکن باید 3 تاس را باهم انداخته و آنها را برای بازی در نوبت خود، در محل تاس های بازی نشده نگه دارد. با اینکه بازیکنان به ازای هر بازمانده یک تاس می اندازند، نتیجه بدست آمده مربوط به کل گروه بازمانده ها می باشد. بازیکن می تواند چند تاس حرکت را برای بازی با یک بازمانده استفاده نماید.
- 3- نوبت بازیکن: در طول فاز نوبت بازیکن، بازیکنی که با اولین بازیکن شروع می کند نوبت را می گیرد. در شروع نوبت بازیکن، بازیکن سمت راست، یک کارت تقاطع می کشد (اگر در هر زمانی از دور یا نوبت نیاز به راه اندازی یا تکانی بود این کارت اثر خواهد داشت). در نوبت بازیکن ممکن است او اعمال متفاوتی (چند عمل) انجام دهد. هنگامی که بازیکن تمام حرکات مورد نظرش را انجام داد (یا کارهایی را که می توانست انجام دهد تمام شد) بازی به نفر سمت چپ او منتقل می شود. بازی به صورت ساعت گرد تا اینکه همه افراد بازی کنند ادامه پیدا خواهد کرد. به محض اینکه همه افراد بازی کردند، فاز نوبت بازیکنان تمام شده و فاز کلونی شروع خواهد شد.

حرکات نوبت بازیکن

برخی اعمال نیازمند استفاده از تاس حرکت بوده و برخی نیاز ندارند. برای استفاده از تاس حرکت، بازیکن تاس مورد نظر را از محل تاس های بازی نشده خارج کرده و آن را در محل تاس های بازی شده اش قرار می دهد. برای انجام برخی حرکات لازم است که نتیجه تاس حرکت عدد خاصی باشد.



حرکاتی که نیازمند تاس حرکت هستند

- **حمله:** برای حمله، بازیکن باید یکی از بازمانده هایش را انتخاب کرده و عددی مساوی یا بالاتر از مقدار حمله آن بازمانده بیاورد. سپس هدفی برای حمله پیدا کند. هدف باید یک زامبی و یا بازمانده ای باشد که در مکان مشترک با بازمانده مهاجم (حمله کننده) است. اگر هدف زامبی است، آن را کشته و از صفحه بازی حذف نمایید. برای بازیکنی که حمله می کند تاس در معرض قرار گرفتن را ببندازید (برای جزییات بیشتر به صفحه 11 مراجعه نمایید) به مثال صفحه 9 مراجعه نمایید.
- اگر بازمانده انتخاب نمایید، تاس حرکت استفاده شده را ببندازید. اگر نتیجه مساوی یا کمتر از مقدار حمله بازمانده انتخاب شده بود، یک نشانه جراحت بر روی بازمانده انتخاب شده قرار داده و به صورت تصادفی یک کارت از دست بازیکنی که آن بازمانده را کنترل می کند بکشید. به مثال حمله صفحه 9 مراجعه نمایید.
- نکته: هنگام حمله به بازمانده تاس در معرض قرار گرفتن را ببندازید.
- ممکن است بازیکن در یک نوبت با یک بازمانده چندبار حمله کند. هر بار که بازمانده حمله می کند، تاس حرکت که مساوی یا برابر با میزان حمله اوست باید استفاده شود. بازیکن نمی تواند با بازمانده خود به دیگر بازمانده تحت کنترلش حمله کند. بازیکن نمی تواند به بازمانده بی پناه کمک کند.
- جستجو: هر بازیکن می تواند هرجایی غیر از کلونی را جستجو نماید. برای جستجو، بازیکن باید یکی از بازمانده های تحت کنترلش را انتخاب کرده و تاس حرکت ببندازد و عددی برابر یا بالاتر از عدد جستجو بازمانده بیاورد. سپس یک کارت از دست کارت های موردی (آیتم) محلی که در آن است کشیده و به آن نگاه کند، اما آن را به دستش اضافه ننماید:
 - آن کارت را به دست خود اضافه کرده و به جستجو پایان دهد.
 - یک ژتون صدا در محل خالی ژتون صدا در مکانی که قرار دارد گذاشته و یک کارت موردی دیگر بردارد. او می تواند تا جایی که فضای خالی برای ژتون صدا وجود دارد این عمل را تکرار نماید.

هنگامی که بازیکن به این نتیجه رسید که به میزان کافی این کار را انجام داده یا دیگر نمی تواند ادامه دهد، باید یکی از کارت هایی را که کشیده است در دست خود نگه داشته و مابقی را در زیر دسته کارت های موردی قرار دهد. ممکن است

بازیکن با یک بازمانده در نوبت خود چندین بار جستجو را انجام دهد. تاس عملی که برای هر بار جستجو انداخته می شود باید در هر نوبت جستجو استفاده شود.

- سد معبر: برای سد گذاری، بازیکن باید تاس حرکت را انداخته و هر عددی که آمد در ورودی مکان بازمانده انتخاب شده سد قرار دهد.
- پاکسازی ضایعات: اگر بازیکنی حداقل یک بازمانده از کلونی را تحت کنترل داشته باشد ممکن است پاکسازی ضایعات را انجام دهد. برای این کار، بازیکن باید یک تاس حرکت را استفاده کرده و 3 کارت رویی انباشت ضایعات را از بازی خارج کند.
- جلب توجه: برای این کار، بازیکن باید یک بازمانده تحت کنترل خود را انتخاب کرده و 1 تاس حرکت با هر نتیجه ای را برای جابجایی 2 زامبی از هر مکانی به هر ورودی خالی در مکان بازمانده انتخاب شده استفاده کند.
- توانایی بازمانده: برای استفاده از توانایی برخی بازمانده ها نیاز به انداختن تاس حرکت است. اگر اینگونه باشد با یک عدد در مقابل متن توانایی ها مشخص شده است. عددی که در تاس حرکت می آید باید مساوی یا بیشتر از این عدد باشد. بازیکن ممکن است از این توانایی در یک نوبت، چندبار استفاده کند، مگر اینکه توانایی جور دیگری باشد (خلاف این موضوع باشد). تاس حرکت باید در هر بار استفاده شود.



مثال حمله به زامبی

- 1- بازیکن شماره 1، بازمانده اشلی راس را تحت کنترل دارد. اشلی در مدرسه بوده و بازیکن تصمیم می گیرد توسط او به زامبی که در آن محل است حمله کند.
- 2- مقدار (عدد) حمله اشلی 2 است. بازیکن شماره 1 تاس حرکتی با عدد 4 را می اندازد که مساوی یا بزرگتر از آن است.
- 3- زامبی کشته شده و از صفحه بازی حذف می گردد. اکنون بازیکن باید تاس در معرض قرار گیری را ببیند.
- 4- پس از انداختن تاس علامت جراحت آمده و بازیکن باید یک نشان جراحت بر روی کارت بازمانده اشلی قرار دهد.



مثال حمله به بازمانده

- 1- اشلی به مدرسه برگشته و بازیکن شماره 1 تصمیم می‌گرد توسط او به مایک چو، حمله کند، بازمانده ای که توسط بازیکن 2 کنترل می‌شود.
- 2- اشلی عدد حمله 2 دارد. بازیکن یک تاس حرکت 3 را استفاده می‌کند، میزانی که مساوی یا بیشتر از عدد حمله اوست.
- 3- سپس بازیکن 1، تاس حرکت را می‌اندازد، عدد 1 را می‌آورد که کمتر از عدد حمله 2 مایک است.
- 4- بازیکن 1 باید یک علامت جراحت بر روی کارت مایک قرار دهد و بازیکن 1 به صورت تصادفی یک کارت از دست بازیکن 2 برمی‌دارد. بازیکن 1 تاس در معرض قرار گیری را نمی‌اندازد. (این تاس هنگام حمله به بازمانده استفاده نمی‌شود)



جستجوی مکان

- 1- بازیکن 1، کنترل بازمانده فارست پلام را برعهده دارد. فارست در پمپ بنزین است و بازیکن تصمیم دارد توسط او جستجو نماید. بازیکن 1 امیدوار است کارت سوخت پیدا کند.
- 2- فارست عدد جستجو 5 دارد. بازیکن 1، تاس عمل 5 دارد که مساوی یا بیشتر از عدد جستجوی فارست است.
- 3- بازیکن 1، کارت رویی از دسته کارت های آیتم های پمپ بنزین را کشیده و کارت فنک را پیدا می‌کند.
- 4- به امید پیدا کردن سوخت، بازیکن 1 با ایجاد سروصدا به جستجو ادامه می‌دهد. او یک ژتون صدا در جای خالی صدا در مکان پمپ بنزین قرار می‌دهد و یک کارت دیگر از دسته کارت های موردی موجود در پمپ بنزین می‌کشد. بازیکن، کارت سوخت را به دست خود اضافه کرده و کارت فنک را در زیر کارت های آیتمی موجود در پمپ بنزین قرار می‌دهد.

حرکاتی که به تاس نیاز ندارند

- بازی کردن با کارت (استفاده از کارت): هر بازیکن می تواند در نوبت خود، به تعدادی که دوست دارد از کارت هایی که در دست دارد استفاده نماید. برای استفاده از کارت، آن را بر روی انباشت ضایعات قرار دهید. یادآوری: به ازای هر 10 کارت در محل ضایعات، در زمان بررسی ضایعات، کلونی یک روحیه از دست می دهد.
- کارتی که دارای توانایی مجهز سازی است در ضایعات قرار نمی گیرد، و بازیکن برای مجهز سازی بازمانده تحت کنترلش آن را در کنار بازمانده قرار می دهد. اکنون بازمانده مواردی را که در کارت ذکر شده است دارد. هنگامی که یک کارت مجهز گردد، تا زمانی که به بحران اضافه نشده و یا رد نشود غیر مجهز نمی گردد. اگر بازمانده ای با یک کارت تجهیزات یا بیشتر در کلونی بمیرد، کارت تجهیزات به دست بازیکن کنترل کننده بر می گردد. اگر بازمانده ای با یک کارت تجهیزات یا بیشتر در محل غیر کلونی بمیرد، کارت تجهیزات در بین کارت های آیتم آن محل بر می خورد. بازیکنان تنها در نوبت خودشان می توانند با این کارت ها بازی کنند.
- **اضافه کردن کارت به بحران:** بازیکن ممکن است 1 کارت یا بیشتر از دست خود و/یا کارت هایی تجهیزاتی که متعلق به بازمانده اوست به کارت بحرانی که اخیراً آشکار شده است اضافه کند. کارت هایی که از دست بازیکن به کارت بحران اضافه می شود باید پشت و رو باشد تا هیچکس متوجه نشود چه کارتی بوده است. اگر کارتی اضافه شود که با سمبلی که در منطقه جلوگیری از بحران وجود دارد همخوانی داشته باشد، به جلوگیری از بحران کمک می کند. اگر کارت اضافه شده با سمبل موجود همخوانی نداشته باشد به اتفاق افتادن آن بحران کمک می کند.
- **نکته:** برخی از مارت های غذا به منبع غذایی چند ژتون غذا اضافه می کنند. این کارت ها نیز هنگامی که در بحران بازی می شوند یک کارت محسوب می گردند.
- **جابجایی بازمانده:** بازیکن در هر نوبت بازی اش می تواند هر بازمانده ای را که تحت کنترل دارد یکبار حرکت دهد. بازمانده می تواند به هر جایی که محل خالی برای بازمانده دارد منتقل شود. بعد از هر بار حرکت بازمانده باید تاس اتفاق را بیاندازید.
- **نکته:** اگر نتیجه انداختن تاس اتفاق گاز گرفتن باشد، برای بازمانده ای اتفاق می افتد که تازه به محل منتقل شده است.
- **استفاده از ژتون غذا:** بازیکن می تواند با برداشتن یک ژتون غذا یا بیشتر از منبع تغذیه در صفحه کلونی، از آنها استفاده کند. بازیکن می تواند برای هر ژتون غذا که خرج می کند، هر تاس حرکت استفاده نشده اش را 1 عدد اضافه کند.
- **درخواست:** هر بازیکن در نوبت خود می تواند یک یا چند کارت موردی (آیتم) از دیگر بازیکنان بخواهد. ممکن است دیگر بازیکنان به او کارت بدهند، در این صورت آن کارت باید همان لحظه نشان داده شده و بازی شود. کارت درخواست شده نمی تواند به بحران اضافه گردد.

- **رد کردن:** بازیکن می تواند در نوبت خود از کارت آیتم تجهیزات خود به بازمانده دیگری در همان محل کارت بدهد. به محض رد کردن آن کارت، بازمانده دیگر آن آیتم را نداشته و بازمانده ای که کارت به او داده شده است دارای آن می شود.
- **نکته:** اگر از توانایی آن کارت فقط یکبار در راند می شود استفاده کرد و در آن دست از توانایی اش استفاده شده، هنگامی که به شخص دیگری منتقل گردد نمی توان از آن استفاده نمود.
- **رای به تبعید:** هر بازیکن می تواند یکبار در نوبت خود بازیکن دیگری را انتخاب کرده و به تبعید او رای دهد. در اینصورت دیگر بازیکنان نیز باید همان لحظه رای دهند که آیا بازیکن تبعید شود (انگشت شصت بالا) یا خیر (انگشت شصت پایین). بازیکن نمی تواند به تبعید خود رای دهد. یادتان باشد که همه گره ها و قدم های اول توسط اولین بازیکن باز می شود حتی رای به تبعید (به بخش تبعید صفحه 14 رجوع شود)

انداختن تاس اتفاق

پس از انتقال بازمانده به محل جدید یا کشتن زامبی، بازیکن باید بی درنگ تاس اتفاق را بیاندازد. هر وجه تاس تأثیری دارد که پس از انداختن باید اعمال شود.

تأثیرات



خالی: اتفاقی نمی افتد.



جراحت: بازمانده یک ژتون جراحت دریافت می کند.



سرمازدگی: بازمانده یک ژتون سرمازدگی دریافت می کند. این یک جراحت است. در آغاز هر نوبتتان، هر بازمانده ای که تحت کنترل شما باشد و یک یا بیشتر ژتون جراحت داشته باشد، یک ژتون جراحت دیگر می گیرد.



گاز گرفتگی: بازمانده می میرد و اثر آن منتشر می شود.

انتشار اثر گاز گرفتگی

هنگاهی که بازمانده ای بر اثر گاز گرفتگی می میرد، اثر آن به بازمانده با توانایی و ارزش پایین تر که در همان محل قرار دارد منتقل می شود. هرگاه اثر گاز گرفتگی منتشر شود، بازیکنی که بازمانده ای را که آن اثر به او منتقل شده است را کنترل می کند می تواند از موارد زیر انتخاب کند:

- **انتخاب 1:** بازمانده ای را که گاز گرفتگی به او منتقل شده است را بکشد تا دیگر آن اثر ادامه پیدا نکند.
 - **انتخاب 2:** باز هم تاس اتفاق را بیاندازد. اگر وجه خالی آمد، بازمانده نخواهد مرد و اثر گاز گرفتگی نیز منتشر نخواهد شد. در غیر اینصورت، بازمانده خواهد مرد و اثر آن نیز ادامه پیدا خواهد کرد. این اثر آنقدر ادامه پیدا خواهد کرد تا اینکه یک بازیکن یا انتخاب 1 را انجام دهد ی تاس انداخته و وجه خالی بیاورد. در غیر اینصورت این اثر تا کشته شدن تمام بازمانده های موجود در آن محل ادامه پیدا خواهد کرد.
- به یاد داشته باشید:** هرگاه بازمانده ای به هر علت بمیرد، کلونی 1 از انگیزه های خود را از دست می دهد.

رفع کارت های تقاطع

در شروع نوبت هر بازیکن، بازیکن سمت راست او، یک کارت تقاطع می کشد. او باید آن کارت را پنهان نگه دارد و تنها در صورتی که برانگیزنده اش اتفاق افتاد آن را رو کند. متن کارت به بازیکنی که نوبت است مربوط می شود. در هر زمانی از نوبت بازیکن، او نیازهای محرک (برانگیزاننده) را ببیند (به آنها برسد) تمام متن کارت توسط بازیکنی که آن را کشیده است خوانده می شود. بیشتر کارت های تقاطع 2 انتخاب ایجاد می کنند، تمام متن این انتخاب ها بلند خوانده می شود. بازیکنی که کارت به او مربوط می شود باید یکی از دو انتخاب را انجام دهد. آن انتخاب سریعاً انجام شده و کارت از بازی حذف می گردد. اگر کارت محرکی نداشت آن را در زیر دسته کارت های تقاطع قرار دهید. اگر بازیکنی از انجام انتخاب های کارت تقاطع عاجز است، او باید انتخاب دیگری انجام دهد.

نکته: برخی کارت های تقاطع هنگامی که بازیکن کاری انجام می دهد عمل می کنند. این اتفاق ها هنگامی که عمل انجام شده حل شد رخ می دهند.

نکته: برخی کارت های تقاطع شمارا مجبور می کنند که دسته ای از کارت ها را برای کارت به خصوصی جستجو کنید. بعد از جستجوی دسته، آن را بر بزنید.

فاز کلونی

در طی فاز کلونی، 7 اثر زیر را به ترتیب حل کنید.

1. پرداخت غذا: به ازای هر 2 بازمانده در کلونی، یک ژتون غذا از منبع تغذیه حذف کنید. (گرد کردن به بالا) بدین منظور ژتون بازمانده بی پناه نیز به عنوان یک بازمانده محسوب می شود.
نکته: بازمانده هایی که در اماکنی غیر از کلونی هستند به عنوان بازمانده های موجود در کلونی محسوب نمی شوند. آنها باید خودشان غذا پیدا کنند و به همین دلیل برای آنها منبع غذا خرج نمی شود.

اگر ژتون غذا کافی وجود ندارد امور زیر را انجام دهید:

- ژتون غذا حذف نکنید.
 - یک ژتون گرسنگی به منبع غذا اضافه کنید.
 - به ازای هر ژتون گرسنگی در منبع غذا، یک روحیه کم کنید.
2. بررسی ضایعات: کارت های موجود در انباشت ضایعات را شمرده و به ازای هر 10 کارت 1 روحیه کم کنید.
 3. رفع بحران: کارت هایی را که در طی فاز نوبت بازیکن به بحران به صورت پشت و رو اضافه شده بود را بر بزنید. همه را با هم نشان دهید. هر کارتی که سمبلی دارد که مطابق سمبلی در بخش پیشگیری از بحران است، 1 امتیاز کم می کند. پس از نشان دادن همه کارت ها، عدد مجموع کمتر از تعداد بازیکنان باشد سریعاً بحران را رفع کنید. اگر عدد مجموع مساوی یا بیشتر از تعداد بازیکنان باشد، از بحران جلوگیری شده است. بعلاوه، اگر عدد مجموع از تعداد بازیکنان 2 تا یا بیشتر، بزرگتر بود، کلونی 1 روحیه می گیرد. بعد از رفع بحران؛ تمام کارت هایی را که در طی بازی به بحران ها اضافه شده است را حذف کنید. به مثال توجه شود.
 4. اضافه کردن زامبی: به ازای هر 2 بازمانده موجود در کلونی (به بالا گرد شود) یک زامبی به کلونی اضافه نمایید (شامل بازمانده های بی پناه هم می شود). به ازای هر بازمانده خارج از کلونی نیز یک زامبی در محل قرار دهید (محل خارج از کلونی). همزمان ژتون های صدا موجود در محل را حذف کرده و برای هر کدام یک تاس حرکت بباندازید. برای هر عدد 3 یا کمتر یک زامبی به محل اضافه نمایید (به توضیح اضافه کردن زامبی مراجعه شود)
 5. بررسی هدف اصلی: بررسی کنید که آیا به هدف اصلی رسیده اید یا خیر. اگر رسیده باشید، بازی تمام است.
 6. حرکت دادن پیگیری کننده (اثر، رد) راند: نشان راند را 1 عدد در فضای مخصوص خود پایین آورید.
 7. انتقال ژتون بازیکن اول: بازیکن اول باید ژتون خود را به نفر سمت راست بدهد. راند جدید با نشان دادن بخش بحران در فاز فردی شروع می شود.

مثال: رفع بحران

- 1- در طی بازی 3 نفره، بحران کمبود سوخت حل شده است. هیچکدام از 3 بازیکن تبعید نشده اند، بنابراین برای جلوگیری از بحران باید 3 امتیاز کسب شود.
- 2- 4 کارت در مشارکت بحران وجود دارد. کارت ها بر خورده و نشان داده می شوند، 3 سمبل سوخت و 1 نماد سلاح. هر نماد سوخت 1 عدد به جمع امتیازات اضافه می کند. بدلیل آنکه سمبل سلاح در بخش پیش گیری کارت بحران وجود نداشته است پس 1 امتیاز کم می کند. جمع کل نهایی 2 است، که از تعداد بازیکنان تبعید نشده کمتر است. از بحران جلوگیری نشد.



اضافه کردن زامبی

هرگاه نیاز به اضافه کردن زامبی باشد، آنها را یکی یکی اضافه می کنیم تا آنجا که همه زامبی های لازم اضافه شوند. هنگام اضافه کردن زامبی به کلونی، اولین زامبی را در هر فضای خالی در ورودی 1 قرار دهید، زامبی 2 در هر فضای خالی در ورودی 2 و تاجایی که همه زامبی های لازم، جایگزاری شوند. وقتی هفتمین زامبی را اضافه می کنید آن را در هر فضای خالی در ورودی 1 قرار دهید و اگر دیگر فضای خالی در ورودی وجود نداشته و زامبی باشد اضافه شود و ژتون سد معبر وجود داشت، آن ژتون سد معبر را برداشته و زامبی که باید اضافه شود را حذف کنید. اگر دیگر فضای خالی وجود ندارد و سدی هم نیست، زامبی را حذف کرده و بازمانده ای را که در کلونی کمترین عدد اثر را دارد بکشید. اگر در کلونی تنها بازمانده های بی پناه وجود دارند یکی از آنها را بکشید. اگر هیچ بازمانده ای در کلونی وجود ندارد زامبی را بدون هیچگونه تاثیری حذف کنید. هرگاه بازمانده ای بمیرد (شامل بازمانده بی پناه نیز می شود) روحیه را 1 کم کنید. هرگاه به محلی غیر از کلونی زامبی اضافه می نمایید نیز همین قانون را پیروی کنید با این تفاوت که تنها یک ورودی وجود دارد و باید همه را همانجا قرار دهید.



در موارد محدودی که بازیکنان باید زامبی اضافه کرده و دیگر زامبی وجود نداشته باشد، از ژتون زامبی

موجود در بازی استفاده نمایید.

کشتن زامبی

هرگاه به زامبی حمله شود، کشته می گردد و هرگاه زامبی با حمله یا اثر کارت کشته شود، بازیکنی که توسط بازمانده تحت کنترل او زامبی کشته شده است، باید تاس اتفاق (صدمه) را بیاندازد. هنگامی که زامبی در کلونی کشته می شود، انتخاب کنید کدامیک را بکشید. ممکن است آن زامبی از هر ورودی داخل شده باشد. هر زامبی که کشته شده یا از بازی خارج گردد در محل زامبی های استفاده نشده قرار می گیرد.

مثال : اضافه کردن زامبی



- 1- در طی فاز اضافه کردن زامبی، 14 بازمانده در کلونی وجود دارد پی 7 زامبی باید اضافه شوند. اولین زامبی در فضای خالی در ورودی 1 قرار می گیرد.
- 2- به صورت پادساعتگرد زامبی ها در دیگر ورودی ها قرار می گیرند.
- 3- سومین زامبی در ورودی 3 قرار می گیرد که هم اکنون پر است. زامبی ای که باید جایگزین شود، قرار داده نشده و بازمانده با کمترین اثر (فایده) در کلونی، کشته می شود.
- 4- به صورت پاد ساعتگرد زامبی چهارم در فضای خالی ورودی 4 قرار می گیرد.
- 5- به همچنین زامبی 5 در پنجمین ورودی.

6- زامبی 6 در ورودی 6.

7- زامبی 7 نیز در ورودی 1 قرار می گیرد.

اضافه کردن بازمانده

برخی اثرات در بازی منجر به اضافه کردن فالوور (پیرو) می شود. هنگامی که استند یک بازمانده به بازی اضافه می شود باید آن را در بخش ساکنین کلونی بر روی صفحه بازی قرار دهید. بازیکنی که این بازمانده را به دست خود اضافه می کند می تواند با آن در نوبت خود بازی کند اما تا زمان انداختن تاس حرکت در فاز نوبت بازیکن نمیتواند برای آن، تاس اضافه ای ببندازد. اگر در کلونی فضای خالی برای بازمانده وجود نداشته باشد، بازیکنان نمی توانند از کارت های تقاطع که بازمانده اضافه می کند (شامل بازمانده بی پناه نیز می شود) یا کارت های موردی که بازمانده اضافه می کند استفاده نمایند.

کشتن بازمانده

- وقتی زامبی ها تمام ورودی یک محل را بگیرند یک بازمانده کشته می شود.
- بازمانده ای که 3 ژتون جراحت یا بیشتر دارد می میرد.
- بازمانده ای که گاز گرفته می شود می میرد.
- بدلیل اثر برخی کارت ها ممکن است بازمانده بمیرد.

هنگامی که بازمانده ای می میرد استندش را از صفحه بازی حذف کنید، روحیه را 1 عدد کاهش داده و کارتش را در کارت هایی که از بازی حذف شده اند قرار دهید. اگر بازمانده کارت تجهیزاتی داشته است و در کلونی بوده، آن کارت ها به دست بازیکنی که آن را کنترل می کرده است اضافه می شود. اگر بازمانده در مکان دیگری بوده است، آن کارت ها در بین کارت های آیتمی موجود در محل بر می خورند.

اگر رهبر گروه بازیکنی کشته شود (یا از بین رود) بایکن باید یکی از بازمانده های پیرو را انتخاب کرده و او را رهبر گروهش قرار دهد.

اگر آخرین بازمانده بازیکنی کشته شود (یا به هر دلیلی از بین رود) آن بازیکن تمام کارت های موجود در دستش را از بازی حذف کرده، یک کارت بازمانده جدید کشیده و آن بازمانده را رهبر جدید گروهش می کند.

اگر یک بازمانده بی پناه کشته شود (به دلیل اثر یک کارت یا بدلیل حمله و زیادی زامبی ها در محلی که تنها بازمانده های بی پناه باشند) ژتون بازمانده بی پناه را حذف کرده و روحیه را 1 عدد کم کنید.

نکته: اثر برخی کارت ها باعث حذف بازمانده می شود. این موضوع مانند کشته شدن بازمانده نیست. در صورتیکه بدلیل چنین کارتی بازمانده را حذف کنید، روحیه کاهش نمی یابد.

تبعید



اگر بازیکنان به تبعید بازیکنی رای دهند، بازیکن رای آورده باید بلافاصله یک کارت هدف پنهان تبعیدی بکشد. این کارت به هدف پنهان او تبدیل خواهد شد. بازیکن تبعیدی باید تمام بازمانده های تحت کنترلش را به مکان های غیر کلونی ببرد. این بازمانده ها تمام قوانین عادی حرکت برای بازمانده ها را دنبال می کنند، بجز اینکه این حرکت جزو حرکاتی که بازمانده باید در نوبت خود انجام دهد حساب نمی شود. برای بازیکن تبعیدی برخی قوانین جدید وجود دارد:

- بازیکن تبعیدی نمی تواند به بحران کارت اضافه نماید.
- هنگامی که برای بازیکن تبعیدی این مورد می آید که ژتون بازمانده بی پناه به کلونی اضافه نماید، نمی تواند این کار را بکند.
- اگر بازیکن تبعیدی کارت موردی بازمانده را بازی کند و بازمانده ای را بخواهد به بازی اضافه کند باید آن را به محلی به اختیار خود و خارج از کلونی منتقل کند.
- بازیکن تبعیدی نمی تواند برای افزودن نتیجه تاس حرکت خود از ژتون غذا استفاده کند، اما می تواند بجای استفاده از موردی که در کارت غذا نوشته شده است، از آن کارت برای اضافه کردن نتیجه تاس استفاده نماید.
- بازیکن تبعیدی نمی تواند رای دهد .
- کلونی زمانی که بازمانده تحت کنترل تبعیدی را از دست می دهد روحیه اش کم نمی شود.
- هنگامی که بازیکن تبعیدی کارتی را استفاده نماید، به جای قرار دادن آن در محل ضایعات، باید کارت را از بازی حذف نماید.

نکته مهم: در هر زمان از بازی اگر دو بازیکن تبعیدی وجود داشته باشد و هیچ یک هدف پنهان خیانت نداشته باشد، روحیه به 0 می رسد.

برد و باخت در بازی

هرگاه بازی به هر دلیلی تمام شود، اگر بازیکنی هدف پنهانش را کامل کرده باشد برنده است. در غیر اینصورت بازنده است. برخی ممکن است بازی را برده و برخی ببازند. این بازی می تواند چند برنده داشته باشد. حتی ممکن است اگر در پایان بازی هیچکس هدفش را تکمیل نکرده باشد همه ببازند.

بازی به طرق مختلفی پایان می یابد:

- اگر اثر و نشانگر روحیه به 0 برسد بازی تمام است. نیازی به بررسی تکمیل هدف اصلی نیست.
- اگر نشانگر راند به 0 برسد بازی تمام است. نیاز به بررسی هدف اصلی نیست.
- هدف اصلی تکمیل شده باشد.

رای دهی

در طی بازی، ممکن است از بازیکنان خواسته شود با بالا یا پایین نگه داشتن انگشت شصت دست خود، بخار تبعید بازیکن یا دستورالعمل کارت تقاطع رای دهند. ممکن است تصمیم گیری بازیکنان برای رای دادن زمان ببرد. زمانیکه بازیکنان آماده رای دادن باشند، از 3 شمارش معکوس انجام داده و در عدد 3 همه باهم رای دهند.

اگر اثر کارتی متناقض با قوانین باشد، اثر کارت مقدم است. اگر در کارتی 2 متن و اثر وجود داشته باشد، اولین بازیکن تصمیم می گیرد کدامیک ابتدا رفع شود. کارت موردی نمی تواند برای از بین بردن اثری که در حال بازی است استفاده شود.

مثال: کارت دارو نمی تواند برای جلوگیری از جراحت استفاده شود، و تنها بعد از اعمال جراحت قابل استفاده است. بنابراین اگر بازمانده ای سومین جراحت را بردارد نمی تواند به وسیله کارت دارو درمان شود و می میرد.

نقش بازی کردن، اهداف پنهان و تعادل بازی

در بازی سرمای زمستان، هر بازیکن نقش بازمانده ای را در آخرالزمان زامبی ها بازی می کند. او گروهی از افراد همفکر خود را رهبری می کند. این گروه از بازماندگان بخشی از کلونی بزرگتر است که تلاش می کنند از زمستانی خشن در دنیای خراب زنده برون آیند.

هر بازیکن بازی را با یک هدف پنهان آغاز می کند. آن هدف پنهان، رفتار روانی و یا آرزوهای پنهان بازیکن و پیروان او را نشان می دهد. بیشتر بازیکنان باید کاری کنند تا کلونی به موفقیت برسد اما آنها اجبار های دیگری نیز دارند که باید به آنها برسند.

هدف نهانی خیانت، بازمانده ای را نشان می دهد که علیه کلونی فعالیت می کند. هدف پنهان تبعیدی نیز واکنش افرادی را نشان می دهد که تبعید شده اند. برخی هدف های پنهان ممکن است سخت از دیگر اهداف بدست آیند.

نوع دیگر بازی

بازی متنوع به شکل همکاری

ممکن است بازیکنان تصمیم بگیرند بازی را با مشارکت هم انجام دهند. سمت چالش برانگیزتر کارت هدف اصلی را استفاده کرده و اهداف پنهان را تعیین نکنید. هدف هر بازیکن تنها این است که به هدف اصلی برسند. بازیکنان نمی توانند به تبعید بازیکن دیگر رای دهند. در زمان آماده سازی بازی، تمام کارت هایی را که برای بازی به شکل همکاری نیست و



با نماد

در پایین راست مشخص شده است را از بازی حذف نمایید.

تنوع در بازی 2 نفره

قوانین بازی به شکل همکاری را در این نوع بازی دنبال کنید. هنگام آماده سازی بازی، هر بازیکن به ازای 5 کارت، 7 کارت دریافت کرده و 4 بازمانده دریافت می کند که به جای 2 بازمانده، 3 تا از آنها را نگه می دارد.

تنوع در بخش خیانت

در زمان آماده سازی بازی، ممکن است بازیکنان تصمیم بگیرند بجای اختصاص 2 کارت هدف پنهان غیرخیانت برای هر بازیکن، 1 کارت در نظر بگیرند و این شانس خیانت را بالا می برد.

تنوع و چالش بیشتر

بجای بازی با طرف استاندارد هدف اصلی، ممکن است بازیکنان بخواهند بازی را به صورت عادی انجام داده ولی سمت چالش برانگیزتر هدف اصلی را انتخاب نمایند.

تنوع و حذف بازیکن

ممکن است بازیکنان بخواهند بازی را با حذف انجام دهند. اگر آخرین بازمانده ی بازیکنی کشته شود (یا به هر دلیلی از بین برود) تمام کارت های آن بازیکن از بازی حذف شده و آن بازیکن از بازی خارج می شود.

پی نوشت: صفحه های انتهایی شامل 20 عدد سناریو و داستان می باشد که برای جذاب تر شدن موضوع بازی می باشد و هیچ موضوعی به راهنمای بازی اضافه و کم نمیکند ، به همین دلیل اینجانب ترجمه نکرده و در صورت تمایل ترجمه آن با خود شما ، اگر مشکلی در تایپ وجود دارد به بزرگواری خودتان ببخشید، امیدوارم روزی برسه کسی بخاطر عدم ترجمه راهنمای بازی های رومیزی از آن کناره گیری نکنه

امید وارم از بازی لذت ببرید.

ترجمه : س . دهخدایی

تنظیم : س . طالبی