

TRADUCCIÓN DE LAS CARTAS DE EVENTOS DE "ZOMBIES!!! THE GAME"

- Adrenaline Rush (Subidón de Adrenalina) – Esta carta debe ser jugada antes de realizar una tirada de dado. El personaje dobla el movimiento durante un turno o añade un +2 a la tirada de combate.
- All The Marbles (Todas las Canicas) – Arma. Podrás activar esta carta tan pronto como entres en la "Toy Store (Tienda de Juguetes)". Descártate de la carta para evitar que los zombies se dirijan hacia ti hasta después de que acabes tu siguiente turno.
- Alternate Food Source (Fuente Alternativa de Comida) – Los zombies no atacarán hasta el final de tu siguiente turno.
- Bad Sense of Direction (Sentido de la Dirección Erroneo) – El oponente deberá regresar a la "Town Square (Plaza del Pueblo)".
- Brain Cramp (Perdida de Voluntad) – Esta carta debe ser jugada cuando otro jugador (oponente) comienza a moverse. Tu eres el que decides hacia donde se mueve dicho jugador.
- Butter Fingers (Manos de Mantequilla) – Elige a un oponente para hacer que se descarte de un arma o de dos Balas.
- Chainsaw (Motosierra) – Arma. Podrás activar esta carta tan pronto como entres en la "Lawn and Garden Center". Descártate de la carta para conseguir un +2 contra todos los zombies a los que te enfrentes hasta el final de tu turno.
- Claustrophobia (Claustrofobia) – El oponente no podrá entrar en ningún edificio mientras dure su turno. Si esta dentro de algún edificio, deberá gastar todo su movimiento en salir de él.
- Fear (Miedo) – El oponente no podrá moverse durante su siguiente turno.
- Fire Axe (Hacha de Bomberos) – Arma. Podrás activar esta carta tan pronto como entres en la "Fire Station (Estación de Bomberos)". Añade un +1 a todas tus tiradas de combate.
- First Aid Kit (Kit de Primeros Auxilios) – Arma. Podrás activar esta carta tan pronto como entres en el "Hospital (Hospital)" o en la "Drug Store (Droguería)". Descártate de ella para evitar la pérdida de una Vida como resultado de un combate fallido.
- Grenade (Granada) – Arma. Podrás activar esta carta tan pronto como entres en la "Army Surplus Store (Almacén de Excedentes de Armas)". Descártate de la carta para eliminar a todos los zombies de un edificio. Además, deberás quitarte una Vida.
- Hey Look... A Shotgun (¡Mira!... ¡Una Escopeta!) – El jugador consigue un +1 en sus tres próximos combates.
- Hysterical Paralysis (Parálisis Histérica) – El oponente pierde su siguiente turno.
- I Don't Think They're Dead... (No Creo Que Estén Muertos) – El oponente deberá realizar dos tiradas. Si cualquiera de las dos tiene como resultado un tres o menos, dicho jugador deberá devolver dos zombies de su colección a la reserva. La Vida y las Balas pueden ser usadas para modificar las dos tiradas.
- Just When You Thought It Couldn't Get Any Worse... (Justo Cuando Creías Que Nada Podía Ir Peor...) – Coloca un zombie en cada espacio de un Edificio de tu elección que no este ocupado por otros zombies.
- Lots Of Ammo (Montones de Municiones) – Arma. Podrás activar esta carta tan pronto como entres en la "Sporting Goods Store (Almacén de Artículos de Deportes)". Descártate de la carta para conseguir tres Balas adicionales.
- Molotov Cocktail (Cóctel Molotov) – Arma. Podrás activar esta carta tan pronto como entres en la "Gas Station (Gasolinera)". Descártate de ella para añadir un +2 a todas las tiradas de combate contra zombies que tengas dentro de un edificio.
- Much Needed Rest (Necesitas Descansar) – Juega esta carta en lugar de moverte. Ganarás dos Vidas.
- Skateboard (Monopatín) – Arma. Podrás activar esta carta tan pronto como entres en la "Skate Shop (Tienda de Monopatines)". Podrás añadir un +2 a todas tus tiradas de movimiento. El monopatín es considerado un arma.
- Slight Miscalculation (Pequeño Error de Cálculo) – Elige un Edificio. El numero de zombies presentes dentro de él se dobla. El numero máximo de zombies dentro de un edificio no podrá ser superior a los espacios que ocupa el edificio.
- The Keys Are Still In It! (¡Las Llaves Están Puestas!) – Muévete 10 espacios en lugar de realizar una tirada de movimiento.
- This Isn't So Bad (No Están Tan Mal las Cosas) – Mueve dos zombies que estén en juego a cualquier espacio vacío.
- We're Screwed! (¡Estamos jodidos!) – Coloca diez zombies en los espacios libres que quieras.
- Where Did Everybody Go? (¿Donde Está Todo el Mundo?) – Utiliza esta carta para mover a un oponente 5 espacios en la dirección que quieras.
- Your Shoe's Untied (Se Te Han Desatado los Cordones) – El oponente deberá dividir su tirada de movimiento entre dos, redondeando hacia abajo.
- Zombie Master (Maestro Zombie) – Coloca cinco zombies en cualquier espacio del pueblo que no esté ocupado por ningún personaje.