

## Zombies!!! 3.5: Not Dead Yet!

### **Did you hear that? – ¿Has escuchado eso? [2]**

Mueve a todos los Zombis de tu actual baldosa a cualquier espacio legal de una baldosa adyacente. Cualquier Zombi que no pueda ser colocado de forma legal, regresará a la fuente de los Zombis.

### **Don't go to sleep – No te vayas a dormir [3]**

Esta carta debe ser jugada al comienzo del turno de un oponente. Este jugador inmediatamente tiene que tirar un dado, si saca 1 ó 6 continua su turno con normalidad. Si se sacó otro número, este jugador pierde el resto de su turno y se coloca un zombi en el espacio que ocupa.

### **Hey, I got one of those – Eh, yo tengo uno de esos [2]**

Juega esta carta cuando un jugador juegue una carta de objeto/arma. Esta carta es una copia exacta de esa carta y cuenta como un objeto/arma.

### **I could use a drink – Hechamos un trago [2]**

Descarta esta carta y el resto de cartas de tu mano e inmediatamente roba hasta tres cartas.

### **I know what you did – Se que hiciste [2]**

Juega esta carta para moverte a cualquier espacio legal de una baldosa adyacente si los demás jugadores tienen más Zombis que tu.

### **It's hard being you – Es duro ser tu [2]**

Juega esta carta después de que un oponente acabe de perder su último marcador de vida. Coge un objeto/arma de tu elección que tenga en juego ese jugador antes de descartarse. Inmediatamente la pones frente a ti.

### **Lots of running and screaming – A montones corriendo y gritando [2]**

Juégala cuando un jugador haga su tirada de movimiento. En vez del oponente, utiliza su movimiento para mover a tu propio peón. Después del movimiento, el juego continúa con normalidad. Esto no se cuenta como movimiento en tu próximo turno.

### **Machete – Machete [2]**

Juega esta carta frente a ti cuando estés en el Proveedor (*Outfitter*), Barracones (*Barracks*), o en el Barrio de Justicia (*Law and Garden Center*). Tan pronto como juegues esta carta añade +1 a tus tiradas de combate. Machete cuenta como un arma.

### **Meat Cleaver – Picador de Carne [2]**

Juega esta carta frente a ti cuando estés en cualquier edificio o tienda. Obtienes +1 en todas tus tiradas de combate hasta que pierdas durante un combate un marcador de vida. El Picador de Carne cuenta como un arma.

### **My, you look familiar – Vaya, me resulta familiar [2]**

Juega esta carta para mirar las tres cartas superiores de la baraja de eventos. Después de mirar, descarta una; en la baraja de donde provienen, pon una en la parte inferior, y la otra en la parte superior.

### **No Guts, No Glory – Sin Vísceras, no hay Gloria [2]**

Hasta el final de tu siguiente turno, ningún jugador puede gastar balas en un combate con Zombis.

### **Ooooooh, what luck! – Ooooooh, ¡qué suerte! [2]**

Juega esta carta frente a ti cuando estés en cualquier edificio o tienda. Inmediatamente puedes jugar cualquier arma de tu mano frente a ti como si la acabases de encontrar. Después, esta arma puede usarse con normalidad.

### **Power outage – Apagón [2]**

Pon esta carta en juego en cualquier momento. Nadie podrá coger marcadores hasta el final de tu siguiente turno.

### **Sheer determination – Total determinación [2]**

Descarta 1 marcador de balas y 1 marcador de vida para añadir cualquier carta a tu mano de tu pila de descartes. No puedes sobrepasar el tamaño habitual de la mano al usar esta carta.

### **That's not so scary – Eso no asusta tanto [2]**

Juégala sólo durante tu turno. Si tienes exactamente 1 marcador de vida y 1 marcador de bala, juega un turno adicional.

### **There you are! – ¡Estás aquí! [2]**

Coloca tu peón en el mismo cuadrado que el peón de tu oponente más cercano. Puedes escoger si hay más de uno a la misma distancia.

### **Tey're coming for you \_\_\_\_\_ – Vienen a por ti \_\_\_\_\_ [2]**

Coloca un zombi en cualquier cuadrado legal de una baldosa de un oponente.

**Too...tired...to...run - Demasiado...cansado...para...correr [2]**

Después de jugar esta carta ninguna tirada de movimiento podrá hacerse hasta el final de tu siguiente turno. Lo jugadores podrá moverse debido al efecto de una carta.

**Troubled Childhood - Infancia turbadora [2]**

Mira las carta de la mano de un oponente.

**What could possibly be behind the door? - ¿Qué podrá haber posiblemente detrás esa puerta? [2]**

Juega esta carta cuando entres en un edificio o una tienda. Tira un dado. Para un 4, 5, ó 6, elimina todos los zombis de ese edificio o tienda y colócalos de regreso a la fuente de los zombis. Para un 1, 2, ó 3, añade zombis en todos los espacios legales de ese edificio o tienda.

**Where did he go? - ¿Dónde han ido? [2]**

Juega esta carta frente a ti cuando un oponente acabe de matar en combate a un zombi. Pon ese zombi sobre esta carta. Puedes descartar esta carta en cualquier momento y poner este zombi en cualquier lugar del tablero. Esto cuenta como un arma/objeto.

**Where is that music coming from? - ¿De dónde viene esa música? [2]**

Juega esta carta para cancelar cualquier carta de evento que hayan jugado directamente contra ti. No puedes violar la regla habitual de jugar la carta con esta carta.

**Why don `t we go some place more private? - ¿Porqué no nos vamos a un lugar más privado? [2]**

Juégala cuando un peón ocupe el mismo espacio que otro peón. Ambos peones se mueven como uno sólo hasta que la fase de movimiento se termine. Combate y los demás aspectos del turno son los habituales.

**Why won `t you die?!?!? - ¿¿Porqué no has muerto!! [2]**

Juegala cuando un oponente acabe de matar a un zombi. Ese oponente debe enfrentarse de nuevo al zombi.

**With friends like you... - Con amigos como tu... [2]**

Juega esta carta en cualquier momento si tienes un arma/objeto en juego. Todos los jugadores (incluido el que jugo la carta) deben descartarse de todos los objeto/armas en juego.