

## **Zombies!!! 3.5**

### **Not Dead Yet!**

**Lots of running and screaming** : Jouez cette carte quand un adversaire lance le jet pour bouger. À la place de l'adversaire, utilisez immédiatement son jet pour bouger votre pion. Après avoir bouger, le tour se continue normalement. Ceci ne compte pas pour votre déplacement à votre prochain tour.

**Troubled childhood** : Regardez les cartes dans la main d'un adversaire.

**Where did he go ?** : À jouer devant vous quand un adversaire viens juste de tué un zombie en combat. Placer ce zombie sur cette carte. Vous pouvez défausser cette carte à n'importe quel moment pour placer ce zombie n'importe où sur le plateau. Ceci compte comme une arme/article.

**Too...tired...to...run** : Après que cette carte est joué aucun jet de déplacement sont fait jusqu'à la fin de votre prochain tour. Les joueurs peuvent toujours bouger suite à l'effet d'une carte.

**Meat Cleaver** : À jouez devant vous quand vous êtes dans un immeuble (**building**) ou magasin (**store**). Vous ajoutez +1 à tous vos jets de combat jusqu'à ce que vous perdiez une vie en combat. Le couteau de boucher (**meat cleaver**) compte comme une arme.

**I know what you did** : Jouez cette carte si tous les autres joueurs ont plus de zombies que vous pour vous déplacez de votre tuile à n'importe quel espace légale sur une tuile adjacente.

**Sheer determination** : Défaussez **1 balle** et **1 vie** pour prendre n'importe quel carte de votre pile défaussé et la mettre dans votre main. Vous ne pouvez violer la quantité normale de carte dans une main en utilisant cette carte.

**They're coming for you, \_\_\_\_\_** : Placez un zombie sur chaque espace légale sur la tuile d'un adversaire.

**My, you look familiar** : Jouez cette carte pour regarder les trois premières cartes de n'importe quel pile d'événements. Après avoir regardé, défaussez en une, placez en une au dessous de la pile, et replacez en une sur le dessus de la pile dans lequel vous avez regardé.

**Hey, I got one of those :** Jouez cette carte quand un autre joueur joue une carte arme/article. Cette carte est une copie exacte de l'arme/article et compte comme une arme.

**Did you hear that ? :** Déplacez tout les zombies de votre tuile a n'importe quel espace légale sur une tuile adjacente. N'importe quel zombie qui ne peut être placé légalement est retourné dans la réserve.

**I could use a drink :** Défaussez cette carte et le reste de votre main, s'il y a lieu. Immédiatement pigez jusqu'à trois cartes.

**That's not so scary :** À jouer seulement pendant votre tour. Si vous avez exactement **1 vie** et **1 balle**, prenez un autre tour.

**Why won't you die !!!!! :** À jouer quand un adversaire viens juste de tuer un zombie. L'adversaire doit combattre le même zombie.

**Why don't we go some place more private? :** À jouer quand votre pion occupe le même espace qu'un autre pion. Les deux pions continue à bouger comme un seul jusqu'à la fin de phase de déplacement. Le combat et les autres phases se font comme à la normale.

**It's hard being you :** À jouer après qu'un adversaire viens juste de perdre sa dernière **vie**. Prenez un arme/article de votre choix qui est en jeu devant l'adversaire avant qu'il soit défaussé. Placé le immédiatement en jeu devant vous.

**What could possible be behind that door ? :** À jouer quand vous entrez dans un immeuble (**building**). Jetez un dé. Sur un **4, 5 ou 6**, enlevez tout les zombies de cet immeuble (**building**) ou magasin (**store**) et replacez les dans la réserve. Sur un **1, 2 ou 3**, ajoutez des zombies dans tout les espaces légales dans cet immeuble (**building**) ou magasin (**store**).

**Where is that music coming from? :** À jouer pour annuler n'importe quel événement qui est joué directement sur vous. Vous ne pouvez violer les règlements normaux des cartes avec cette carte.

**With friends like you... :** À jouer à n'importe quel moment quand vous avez un arme/article en jeu. Tous les joueurs (incluant celui qui a joué cette carte) doivent défausser tout armes/articles en jeu.

**Don't go to sleep :** Cette carte doit être jouée au début du tour d'un adversaire. Ce joueur doit immédiatement lancer un **1 ou 6** pour continuer le tour comme à la normale. Si n'importe quel autre chiffre est lancé, ce joueur perd son tour et un zombie est placé dans sa case.

**No guts, no glory :** Jusqu'à la fin de votre prochain tour, aucun joueur ne peut utiliser de **balle** en combat contre zombie.

**There you are ! :** Placez votre pion sur le même espace que le pion de l'adversaire le plus proche. Votre choix si plus que un adversaire est à la même distance.

**Power outage :** À jouer à n'importe quel moment. Personne ne peut prendre de **jetons** jusqu'à la fin de votre prochain tour.

**Ooooooh, what luck ! :** À jouer quand vous êtes dans un immeuble (**building**) ou magasin (**store**). Vous pouvez immédiatement jouer n'importe quel arme de votre main et la placer devant vous comme si vous veniez de la trouver. L'arme pourra être utilisé comme à la normale.

**Machete :** À jouez devant vous quand vous êtes dans (**Outfitter, Barracks, ou Lawn and Garden Center**). Pendant que vous avez cette carte en jeu ajoutez **+1** à tout vos jet de combat. La machette compte comme une arme.