

Zombies!!! 4: The End...

Amulet - Amuleto [2]

Juega esta carta frente a ti en la baldosa de lo Coches Abandonados. Descártala para transportarte (mover) a cualquier baldosa adyacente, en cualquier cuadrado.

Bad Zombie, No Biscuit - Zombi Malo, Sin Galletas [3]

Mueve a todos los zombis de tu baldosa a una baldosa adyacente. Esta carta no puede ser utilizada en ninguna baldosa de Cabina o Helipuerto.

Clair Warlock - Brujo Clarividente [3]

Mueve a un oponente a una baldosa de bosque adyacente.

Dog Repellent - Repelente de Perros [3]

Después de jugar esta carta, ningún perro puede acercarse a ti hasta el final de tu siguiente turno. Cualquier encuentro con un perro durante tu movimiento se combate normalmente.

Full Moon Fever - Fiebre de Luna Llena [2]

Durante tu siguiente turno, el jugador objetivo se convierte en un hombre-lobo y puede atacar a otros jugadores. Ambos tiran 1 dado y pueden añadir balas para incrementar su tirada. El perdedor inmediatamente regresa al punte (en cualquier cuadrado).

Fully Loaded - Totalmente Equipado [3]

Juega esta carta para coger suficientes marcadores de balas y vidas para igualar el número de marcadores de balas y vidas de cualquier jugador.

Here Doggie! - ¡Aquí Perrito! [3]

Cuando juegas esta carta frente a ti, llena el Cementerio de Mascotas con perros zombis (9).

Lost in the Woods - Perdido en el Bosque [2]

El oponente objetivo no podrá moverse de la baldosa actual hasta el final de su siguiente turno.

Magic Key - Llave Mágica [2]

Juega esta carta frente a ti cuando estés en alguna de las cavernas. Descarta esta carta para mirar las cartas de la mano de un jugador y coger una de ellas. Debes descartarte hasta las tres cartas si tienes más de tres cartas.

Mokeys are Funny - Los Monos son Divertidos [2]

Después de jugar esta carta puedes moverte a través de cuadrados de bosques como si saltaras de árbol en árbol. No debes luchar con los zombis de estos recuadros. Esta carta permanece en juego hasta que entres en un cuadrado que no sea de bosque, por tanto la descartas.

Portal - Portal [2]

Juega esta carta cuando este en la baldosa de Altar. Inmediatamente intercambias de lugar con otro jugador.

Return to Sender - Devolver al Remitente [2]

Elimina esta carta del juego para teletransportar a un oponente fuera de la cabaña a un cuadrado diferente en la baldosa de cabaña.

Rolled-Up Newspaper - Periódico Enrollado [2]

Inmediatamente muévete a un cuadrado de un oponente.

Sickle - Hoz [2]

Juega esta carta frente a ti cuando estés en un edificio con nombre de Zombies!!! 4. Por cada combate añade 1 a la tirada de dados del primer ataque y mueve otro perro zombi del mismo cuadrado a uno adyacente.

Something Doesn't Feel Quite Right... - Algo no va bien... [3]

Elimina esta carta del juego para poder eliminar permanentemente el juego 3 páginas que no sean del Libro de los Muertos.

Spear - Lanza [2]

Juega esta carta frente a ti cuando estés en un edificio con nombre de Zombies!!! 4. Añade +1 al todos los ataques.

Talk to the Hand - Háblale a la Mano [2]

Cuando juegas esta carta, mueve al oponente objetivo de tu baldosa a una baldosa adyacente de tu elección.

That Didn't Just Happen!?! - ¡Esto aun no ha pasado? [2]

Cancela cualquier carta que acabe de ser puesta en juego.

That Three Are Live! - ¡Esos Árboles Están Vivos! [2]

Elimina esta carta del juego para que todos los demás oponentes que están en un cuadrado de bosque efectúen un combate contra los árboles/arbustos de ese cuadrado. Los jugadores necesitan un 4 o más para ganarles.

Tranquilizer Gun - Arma Tranquilizante [2]

Juega esta carta frente a ti cuando estés en cualquier edificio con nombre de Zombies!!! 4. Descarta esta carta para ganar a todos los perros de un cuadrado.

Twist of Fate - Distorsión del Destino [2]

Elimina esta carta del juego para coger 1 marcador de bala de todos los demás jugadores.

We're all Friends Here - Aquí Todos somos amigos [2]

Coge una página del Libro de los Muertos que este en juego y ponla frente a ti como si acabases de jugarla.