Zombies!!! 5: School's Out Forever!

Bat – Bate [2]
Pon en juego esta carta cuando estés en cualquier baldosa de Zombies!!! 5. Cuando el bate entre en juego añade +2 a todas tus tiradas de dados. Descarta el bate si te obligan durante un combate a gastar cualquier marcador de vida o balas.

Cram Session – Sesión Empollando [3]
Cuando juegas esta carta, mira las tres baldosa superiores de la pila. Devuélvelas en cualquier orden.

Electro Shock Therapy – Terápia de Electro Shock [2]
El jugador objetivo obtiene 3 marcadores de vísceras.

Go Team Go!!! – ¡Vamos equipo vamos! [2]
Debes jugar esta carta contra cualquier jugador. El jugador objetivo evita todos los combates de una baldosa durante un turno.

I've got a bike! – ¡He conseguido una bicicleta! [2]
Pon esta carta en juego cuando estés en cualquier baldosa de Zombies!!! 5. Mientras que la Bicicleta este en juego añades +2 a todas tus tiradas de movimiento. Descarta la Bicicleta si entras en algún edificio.

Pillow Fight – Pelea de Almohadas [2]
Cuando juegues esta carta todos los marcadores de balas valen a la mitad de su valor normal. Descarta esta carta al final de tu siguiente turno.

Pool Cue – Taco de Billar [2]
Pon esta carta en juego cuando estés en el Salón de Recreo. Mientras que el Taco de Billar este en juego añades +1 a todas las tiradas de combate. Descarta el Taco de Billar si has de gastar durante un combate marcadores de vidas o balas.

Rise your hand… – Levanta tu mano… [2]
Jugar esta carta cancela inmediatamente cualquier carta jugada en contra tuya.

Scalpel – Bisturí [2]
Juega esta carta cuando estés en cualquier hospital, centro científico, o Laboratorio y se lo das a un oponente. Quienquiera que posea esta carta sufre una penalización de -1 en todas sus tiradas de combate. Al final de su turno, el dueño puede descartas un marcador de bala, vida, o vísceras para entregarle esta carta a otro jugador. El bisturí debe se utilizado como un objeto.

Sedatives – Sedantes [2]
El jugador objetivo puede coger un marcador de vísceras de otro jugador.

Shots – Lingotazo [2]
Cuando se juega esta carta todos los jugadores obtienen 1 marcador de vísceras.

Straight Jacket – Camisa de Fuerzas [2]
El jugador objetivo pierde todos sus marcadores de vísceras que actualmente posea.

Student Loan – Préstamo Estudiantil [2]
Juega esta carta para "pedir prestado" (y usar, si es posible) un objeto, actualmente en juego, de cualquier jugador. Devuelve este objeto al final de tu actual turno.

Valedictorian – Valedictorian[1] [3]
Juega esta carta cuando robes una baldosa de mapa. Mira las tres baldosas superiores de la pila, elige una y la juegas con normalidad. Devuelve las otras tres baldosas a la pila de robar en cualquier orden.

Where's the Admin Bldg.? – ?Quién dirige el Edificio? [2]
El jugador objetivo debe utilizar todos sus movimientos para moverse a través del Edificio de Administración. Si el Edificio de Administración no esta en juego, el jugador debe utilizar todos sus movimientos para moverse a través de los cuadrados de la ciudad.

Traducido por **Jose María Flores** (jmfloresz@yahoo.es)

[1] *N.d.T.: No existe correspondencia al español, ya que no es habitual las ceremonias de graduación.* ***Valedictorian*** *es el estudiante con las mejores notas de la escuela y es el encargado de dar el discurso en la ceremonia de graduación.*