

Zombies!!!

Abandon All Hope (Abbandona ogni speranza)

Il giocatore bersaglio subirà una penalità di -1 a tutti i suoi tiri di dado per il suo prossimo turno.

Adjusting Nicely (Arrotondamento a favore)

Gioca questa carta solo se hai raccolto 13 zombie o più. Quando perderai tutti i tuoi segnalini vita, scarta questa carta per negare la perdita di zombie come conseguenza delle tua morte.

Adrenaline Rush (Scorre l'adrenalina)

Questa carta va giocata prima di effettuare un tiro di dado. Il giocatore bersaglio può raddoppiare il movimento per un turno, o aggiungere +2 al tiro di combattimento.

All The Marbles (Tutte le biglie)

Gioca questa carta di fronte a te quando sei nel negozio di giocattoli (Toy Store). Scarta questa carta per evitare che tutti gli zombie muovano fino alla fine del tuo prossimo turno.

Alternate Food Source (Fonte di cibo alternativa)

Nessuno zombie attacca fino alla fine del tuo prossimo turno.

Aww, isn't he cute! (Oh, com'è carino!)

Gioca questa carta di fronte a te quando sei nel negozio di animali (Pet Store). Scarta questa carta per ignorare tutti gli zombie nella tessera in cui ti trovi per il resto del turno.

Bad Sense of Direction (Cattivo senso dell'orientamento)

Muovi indietro di due caselle il giocatore bersaglio.

Barricade the Door (Barricare la porta)

Gioca questa carta quando sei in un edificio o negozio. Tutti gli zombie presenti sono rimossi e piazzati nelle caselle direttamente fuori dall'edificio secondo le normali regole di piazzamento.

Brain Cramp (Dolori al cervello)

Gioca questa carta quando un altro giocatore sta per muovere. Tu puoi decidere come muovere la sua pedina.

Breakthrough (Sfondamento)

Gioca questa carta per tentare di creare un passaggio permanente dalla casella che occupi ad una casella legalmente occupabile su una tessera adiacente. Tira un dado. Con un risultato di 5 o 6 crei il nuovo passaggio e continui il movimento, se ottieni 4 o meno perdi una vita e il tuo movimento ha termine. Questa carta non può essere usata per muovere in o da un eliporto (Helipad). *Nota: nel movimento non contare le caselle che vengono "distrutte" ma salta direttamente a quella di destinazione.*

Butter Fingers (Dita di burro)

Scegli un giocatore e fagli scartare un'arma o fino a due proiettili.

Chainsaw (Motosega)

Gioca questa carta di fronte a te quando sei nel negozio di giardinaggio (Lawn & Garden Store). Scarta questa carta per ottenere un +2 contro tutti gli zombie per il resto del turno.

Claustrophobia (Claustrofobia)

Il giocatore bersaglio non può entrare in un edificio durante il suo prossimo turno. Se si trova già in un edificio deve usare tutto il suo movimento per uscirne.

Cleanup in aisle 5 (Pulizia nel settore 5)

Gioca questa carta quando sei in un edificio o negozio. Rimuovi tutti gli zombie presenti in quell'edificio o negozio. Cominciando da te stesso e procedendo in senso orario distribuisce gli zombie, uno alla volta, a tutti i giocatori. Questi zombie si aggiungono a quelli raccolti da ogni giocatore.

Clearance Sale (Saldi di fine attività)

Gioca questa carta per rimuovere tutti gli zombie dai corridoi della tessera del centro commerciale in cui ti trovi. Aggiungili alla tua raccolta.

Crossbow (Balestra)

Gioca questa carta di fronte a te quando sei nel negozio di equipaggiamenti (Outfitter). Finché hai questa carta in gioco puoi aggiungere +1 ad un tiro di combattimento, una volta per turno.

Dynamite (Dinamite)

Gioca questa carta e tira un dado. Se ottieni 4, 5 o 6 uccidi tutti gli zombie in tre spazi adiacenti a te. Se però tiri 1, 2 o 3, perdi 2 vite. La dinamite conta come arma.

Fear (Paura)

Il giocatore bersaglio non può muovere durante il suo prossimo turno.

Fire Axe (Ascia da pompieri)

Gioca questa carta di fronte a te quando sei nella stazione dei pompieri (Fire Station). Aggiungi +1 a tutti i tuoi tiri di combattimento successivi.

First Aid Kit (Kit di pronto soccorso)

Gioca questa carta di fronte a te quando sei nell'ospedale (Hospital) o in farmacia (Drug Store). Puoi scartare questa carta invece di perdere un segnalino di vita come risultato di un combattimento.

Govt. Enhanced Zombies! (Zombie potenziati dal governo)

Gioca questa carta per obbligare tutti i giocatori ad ottenere 5 o più per vincere i combattimenti fino alla fine del tuo prossimo turno.

Grenade (Granata)

Gioca questa carta di fronte a te quando sei nel negozio di armi dell'esercito (Army Surplus Store). Scarta questa carta per eliminare tutti gli zombie in un edificio. Anche tu perdi un segnalino di vita.

Hello, May I help you? (Ciao, posso aiutarti?)

Gioca questa carta e metti uno zombie in ogni casella occupata da un giocatore, compreso te.

Hey Look... a Shotgun! (Hey guarda... un fucile!)

Il giocatore bersaglio ottiene un +1 per i suoi prossimi 3 tiri di combattimento.

Hysterical Paralysis (Paralisi isterica)

Il giocatore bersaglio salta il suo prossimo turno.

I Don't Think They're Dead (Non penso che siano morti)

Gioca questa carta per obbligare il giocatore bersaglio a tirare due dadi. Se uno qualsiasi dei dadi ha un risultato di 3 o meno, il giocatore deve restituire due zombie. Possono essere usati segnalini cuore o proiettile per modificare il risultato dei dadi.

I Feel Alive!!! (Mi sento Vivo!!!)

Gioca questa carta e tira due dadi. Se ottieni 4 o più su ognuno, guadagni due vite. Non puoi comunque eccedere le 5 vite.

I See the Helicopter (Vedo l'elicottero)

Gioca questa carta di fronte a te dopo che un eliporto (Helipad) sia stato piazzato. Puoi aggiungere 1 a tutti i tuoi tiri di movimento. Questa carta conta come oggetto/arma.

I Think It's Over Here (Penso che sia da questa parte)

Gioca questa carta non appena un avversario ha pescato una tessera della mappa per posizionarla tu al posto suo. Questa carta non può essere giocata su un eliporto (Helipad).

I will survive! (You, on the other hand, may not) [Io sopravviverò (tu, d'altro canto, potresti non farcela)]

Gioca questa carta quando sei nella stessa casella con un altro giocatore. Entrambi i giocatori combattono e tirano un dado. Il giocatore che ha giocato questa carta può aggiungere +1 al tiro. Chi ottiene il risultato più basso perde una vita. Non possono essere usati proiettili per modificare il risultato, in caso di pareggio vince chi ha giocato questa carta.

In The Zone (In azione)

Giocala all'inizio del tuo turno. Per ogni 6 "naturale" (cioè sul dado, prima di ogni modifica) che tiri questo turno, pesca una carta. Se alla fine del tuo turno hai in mano più di 3 carte devi scartarne fino ad averne 3.

Jammed (Inceppato)

Dopo aver giocato questa carta, nessun giocatore può usare armi o proiettili fino alla fine del tuo prossimo turno.

Just When You Thought It Couldn't Get Any Worse (Proprio quando pensavi che non potesse andare peggio)

Scegli un edificio e metti uno zombie in ogni casella non contenga già uno.

Lots of Ammo (Un sacco di munizioni)

Gioca questa carta di fronte a te quando sei nel negozio di articoli sportivi (Sporting Goods Store).

Scarta questa carta per ottenere tre proiettili.

Lots of Luck with That! (Che fortuna!)

Gioca questa carta quando sei nella stessa casella con un altro giocatore. Il tuo movimento ha termine. Puoi sottrarre un proiettile ed una carta (scelta a caso) a quel giocatore.

Lucky Shot (Colpo Fortunato)

Gioca questa carta durante un combattimento. Scarta un proiettile per uccidere automaticamente lo zombie che stai combattendo.

Mine Field (Campo minato)

Tira un dado. Puoi rimuovere tanti zombie quanto è il risultato e aggiungerli alla tua raccolta. Gli zombie possono essere rimossi soltanto da caselle "strada" su una stessa tessera.

Molotov Cocktail (Bottiglia molotov)

Gioca questa carta di fronte a te quando sei dal benzinaio (Gas Station). Scarta questa carta per aggiungere +2 ai tiri di combattimento contro tutti gli zombie in un edificio.

Much Needed Rest (Bisogno di riposo)

Gioca questa carta invece di tirare per il movimento. Guadagna 2 vite.

No Brains Here (Nessun cervello qui)

Gioca questa carta su uno zombie che sia in una casella che contenga anche un giocatore. Muovi quello zombie in una casella adiacente.

Now that's just gross! (E' semplicemente volgare!)

Gioca questa carta di fronte a te quando sei nel negozio di lingerie (Lingerie Shop). Scarta questa carta per muovere in una casella di un edificio o negozio adiacente.

One Man's Garbage (Spazzino)

Gioca questa carta di fronte a te quando sei nel deposito (Consignment Shop). Scarta questa carta per prendere quella in cima alla pila degli scarti.

Rocket Launcher (Lanciamissili)

Gioca questa carta di fronte a te quando sei nell'armeria (Armory). Scarta questa carta per rimuovere dal gioco una qualsiasi tessera ai margini dell'attuale plancia di gioco. Aggiungi gli zombie presenti in quella tessera alla tua raccolta e muovi eventuali giocatori nella piazza della città (Town Square). Questa carta non può essere giocata sull'eliporto (Helipad).

Skateboard (Skateboard)

Gioca questa carta di fronte a te quando sei nel negozio di skate (Skate Shop). Puoi aggiungere +2 a tutti i tuoi tiri di movimento. Lo skateboard è considerato un'arma.

Slight Miscalculation (Errore di calcolo)

Gioca questa carta su un edificio. Il numero di zombie presenti è raddoppiato, fino a

riempire tutte le caselle occupabili.

Sprinkler System (Sistema antincendio)

Dopo aver giocato questa carta, nessuno zombie può muovere fino alla fine del tuo prossimo turno. Tutti i combattimenti avvengono normalmente.

The Keys Are Still In It (Le chiavi sono ancora dentro)

Muovi di 10 caselle invece di tirare per il movimento, poi scarta questa carta.

This Isn't So Bad (Non va poi così male)

Muovi 2 zombie in una qualsiasi casella legale, ovunque sulla mappa.

We're All Gonna Die! (Moriremo Tutti!)

Gioca questa carta per mettere uno zombie in ogni casella legale di una tessera.

We're Screwed (Siamo f*ttuti)

Metti uno zombie in 10 caselle che non contengano già zombie.

Weekend Pass: Denied (Permesso per il fine settimana: Rifiutato)

Gioca questa carta su un avversario per obbligarlo a scartare tutta la sua mano.

What Is That Smell !?! (Cos'è questa puzza?!?)

Gioca questa carta su un avversario prima che tiri per il movimento. Egli deve usare il suo movimento per lasciare la tessera in cui si trova e non può tornarci per questo turno. Se non riesce a lasciare la tessera, perde il suo prossimo turno.

Where Did Everybody Go? (Dove sono andati tutti?)

Gioca questa carta per muovere un giocatore avversario di 5 caselle.

You Don't Need That! (Quello non ti serve!)

Gioca questa carta quando sei nella stessa casella di un altro giocatore. Puoi prendere a quel giocatore un oggetto/arma in gioco.

You Lookin' at Me? (Stai guardando me?)

Gioca questa carta non appena un avversario ha appena giocato una carta. L'avversario deve scegliere un altro bersaglio legale. Se non ce ne sono, la sua carta è scartata senza venire applicata.

You Want Fries With That? (Vuoi anche delle patatine?)

Gioca questa carta di fronte a te quando sei nel centro ristorazione (Food Court). Scarta questa carta e segna la tessera in cui ti trovi. Nessuno zombie può muovere in questa tessera per il resto della partita.

Your Shoe's Untied (Hai la scarpa slacciata)

Dividi il risultato del tiro di movimento del giocatore bersaglio a metà, arrotondato per difetto.

Zombie Master (Signore degli zombie)

Metti 5 zombie in città, in caselle non occupate da giocatori.