

# ZOMBIES!!!

## **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.

## **Bad Sense of Direction** (Cattivo senso dell'orientamento)

Muovi indietro di due caselle il giocatore bersaglio.

## **Brain Cramp** (Dolori al cervello)

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

## **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.

## **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.

## **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.

**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.

**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 ne 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 3 proiettili.

**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.

**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 oggetto/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.

**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 Screwed** (Siamo f\*ttuti)

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

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

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

**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.