

ZOMBIES!!! 1 – Jogo Básico (Z1)

Adrenaline Rush / Surto de Adrenalina (2 no jogo)

Esta carta é lançada antes do lance de dados. O jogador-alvo escolhe entre dobrar o movimento durante um turno ou adicionar +2 a um dado de combate.

All the Marbles / Bolinhas de Gude sem Fim (2 no jogo)

Lance esta carta quando você estiver na Loja de Brinquedos (Toy Store/Spielzeuggeschäft) e mantenha-a na sua frente. Descarte-a para impedir todos os Zumbis de se mover até o fim do seu próximo turno.

Alternate Food Source / Fonte Alternativa de Comida (2 no jogo)

Nenhum Zumbi ataca e jogadores não podem atacar Zumbis até o fim do seu próximo turno.

Bad Sense of Direction / Mau Senso de Direção (1 no jogo)

Gaste uma vida para deslocar um jogador-alvo até o Centro da Cidade (Town Square/Rathausplatz). Se ele tiver pontos de movimento restantes, ele pode continuar usando-os normalmente. Ser deslocado para o Centro da Cidade não consome nenhum ponto de movimento, independente da distância.

Brain Cramp / Cãimbras Cerebrais (2 no jogo)

Lance esta carta durante o turno do jogador-alvo, após o lançamento do dado de movimento e antes que ele encerre seu movimento. Você controla o restante do movimento dele, podendo, inclusive, encerrar o movimento, se desejado. O jogador original continua fazendo todos os lançamentos relacionados e descartes.

Butter Fingers / Mão Furada! (2 no jogo)

Escolha um jogador-alvo. Esse jogador deve descartar uma arma ou até duas balas, à sua escolha.

Chainsaw / Serra Elétrica (2 no jogo)

Lance esta carta quando você estiver na Loja de Jardinagem (Lawn and Garden Center/Garten-Center) e mantenha-a na sua frente. Descarte-a para ganhar +2 contra todos os zumbis até o fim do seu turno.

Claustrophobia / Claustrofobia (2 no jogo)

O jogador-alvo não pode entrar em nenhum prédio durante seu PRÓXIMO turno. Se estiver dentro de um prédio no início do turno, o jogador-alvo deve se mover em direção à saída, pelo caminho mais curto.

ZOMBIES!!! 1 – Jogo Básico (Z1)

Fear / Medo (2 no jogo)

O jogador-alvo não pode se mexer durante seu próximo turno.

Fire Axe / Machado de Incêndio (2 no jogo)

Lance esta carta quando você estiver no Quartel de Bombeiros (Fire Station/Feuerwache) e mantenha-a na sua frente. Adicione +1 a todos os seus próximos dados de combate.

First Aid Kit / Kit de Primeiros Socorros (2 no jogo)

Lance esta carta quando você estiver no Hospital (Hospital/Krankenhaus) ou na Farmácia (Drug Store/Drugstore). Você pode descartar essa carta ao invés de perder um marcador de vida em virtude de um combate.

Grenade / Granada (2 no jogo)

Lance esta carta quando você estiver na Loja de Armas (Army Surplus Store/Army Shop) e mantenha-a na sua frente. Descarte essa carta e um marcador de vida para eliminar todos os Zumbis de um prédio do ladrilho no qual você se encontra.

Hey Look... A Shotgun! / Olha só... Uma Escopeta! (2 no jogo)

O jogador-alvo ganha bônus de +1 nos dados de combate. Coloque 2 marcadores de qualquer tipo sobre a carta. Descarte um marcador, ou a carta em si se não houver mais marcadores nela, após cada dado de combate do jogador-alvo. O descarte ocorre mesmo que o bônus não tenha sido necessário. Efeitos de cartas não podem ser direcionados aos marcadores nesta carta, mas podem ser direcionados à carta em si.

Hysterical Paralysis / Paralisação Histérica (1 no jogo)

O Jogador-alvo perde seu próximo turno. O jogador-alvo não compra cartas, não insere ladrilho de mapa, não combate Zumbis, não descarta, e não movimenta a si próprio ou a Zumbis.

I Don't Think They're Dead / Acho que Eles não Estão Mortos (2 no jogo)

Lance esta carta para fazer o oponente-alvo lançar dois dados. Se pelo menos um dos dados resultar 3 ou menos, o oponente perde dois Zumbis de sua coleção. Marcadores de vida e munição são utilizados normalmente nesses lançamentos.

Just When You Thought It Couldn't Get Any Worse / Bem Quando Você achava que não Dava para Piorar (2 no jogo)

Coloque Zumbis em todos os espaços não ocupados por Zumbis de um prédio.

Lots of Ammo / Um Monte de Munição (2 no jogo)

Lance esta carta quando você estiver na Loja de Esportes (Sporting Goods Store/Sportgeschäft) e mantenha-a na sua frente. Descarte esta carta para obter 3 marcadores de munição adicionais.

ZOMBIES!!! 1 – Jogo Básico (Z1)

Molotov Cocktail / Coquetel Molotov (2 no jogo)

Lance esta carta quando você estiver no Posto de Gasolina (Gas Station/Tankstelle) e mantenha-a na sua frente. Descarte esta carta para ganhar +2 em todos os dados de combate contra todos os Zumbis do prédio no qual você se encontra, até o fim do turno.

Much Needed Rest / Descanso Necessário (2 no jogo)

Lance esta carta ao invés de jogar dados de movimento. Ganhe 2 marcadores de vida.

Slight Miscalculation / Pequeno Erro de Cálculo (2 no jogo)

Lance em um prédio. O número de Zumbis no prédio é duplicado, até o total de espaços válidos.

Skateboard / Skate (2 no jogo)

Lance esta carta quando você estiver na Loja de Skate (Skate Shop/Skate Shop) e mantenha-a na sua frente. Você pode adicionar +2 a todos os seus dados de movimento. O Skate é considerado uma arma.

The Keys Are Still In It / As Chaves Ainda Estão no Contato (1 no jogo)

Desloque-se até 10 espaços sem jogar os dados de movimento. Cartas que afetam dados de movimento não afetam este movimento. Você deve lutar normalmente com todos os Zumbis que houver no caminho, com as chances normais.

This Isn't So Bad / Não é Tão Ruim (2 no jogo)

Mova quaisquer dois Zumbis para quaisquer espaços válidos.

We're Screwed! / Estamos Ferrados! (1 no jogo)

Coloque Zumbis em quaisquer 10 espaços onde não haja Zumbis.

Where Did Everybody Go? / Aonde Foi Todo Mundo? (2 no jogo)

Lance esta carta para deslocar um oponente-alvo por 5 espaços. Zumbis devem ser combatidos pelo jogador-alvo como em um movimento normal.

Your Shoe's Untied / Seu Cadarço Está Desamarrado (2 no jogo)

Divida o resultado do dado de movimento do jogador-alvo por dois, arredondado para baixo.

Zombie Master / Mestre dos Zumbis (2 no jogo)

Coloque 5 Zumbis em quaisquer espaços onde não haja jogadores.