

Übersetzung der Zombies!!!-Karten

Zombies 3.5 – Not Dead Yet

Hast du das gehört? (Did you hear that?)

Bewege alle Zombies auf deinem Kartenteil auf alle zulässigen Felder eines benachbarten Kartenteils. Zombies, die nicht legal platziert werden können, wandern zurück in den Zombiepool.

Geh' nicht schlafen (Don't go to sleep)

Diese Karte muss zu Beginn der Runde eines Gegenspielers ausgespielt werden, Dieser Gegenspieler muss sofort eine 1 oder 6 würfeln, um seine Runde normal fortsetzen zu können. Wenn eine andere Zahl gewürfelt wurde, muss der Spieler den Rest seiner Runde aussetzen, und ein Zombie wird auf sein aktuelles Feld platziert.

He, davon hab ich auch was (Hey, I got one of those)

Spiele diese Karte, wenn ein anderer Spieler eine Waffen- oder Gegenstandskarte ausspielt. Diese Karte ist eine exakte Kopie der Karte und gilt als eine Waffe.

Ich könnte einen Drink vertragen (I could use a drink.)

Lege diese Karte und alle anderen Karten auf deiner Hand ab. Ziehe sofort bis zu drei neue Karten.

Ich weiß, was du getan hast (I know what you did)

Spiele diese Karte aus, wenn alle anderen Spieler mehr Zombies haben als du, um dich von deinem aktuellen Kartenteil auf ein beliebiges zulässiges Feld eines benachbarten Kartenteils zu bewegen.

Du hast es schwer (It's hard being you)

Spiele diese Karte aus, wenn ein Gegenspieler gerade seine letzte Lebensmarke verloren hat. Nimm dir eine Waffe/ einen Gegenstand, die dieser Spieler vor sich ausgelegt hat, bevor sie abgelegt werde. Lege diese Karte sofort vor dir selbst aus.

Jede Menge Geschrei und Gerenne (Lots of running and screaming)

Spiele diese Karte, wenn ein Gegenspieler für seine Bewegung würfelt. Benutze die Bewegung dieses Gegenspielers an seiner Stelle, um deine Figur zu bewegen. Nach der Bewegung geht das Spiel normal weiter. Dies zählt nicht als deine Bewegung für deine nächste Runde.

Machete (Machete)

Spiele diese Karte aus, wenn du im Trödeladen, den Unterküften oder dem Gartencenter bist. Addiere +1 zu allen Kampfwürfen, solange du die Machete besitzt. Die Machete zählt als Waffe.

Hackebeil (Meat Cleaver)

Lege diese Karte vor dir aus, wenn du dich in einem Gebäude oder Laden befindest. Du erhältst +1 auf alle Kampfwürfe, bis du im Kampf eine Lebensmarke verlierst. Das Hackebeil zählt als Waffe.

He, du kommst mir bekannt vor. (My, you look familiar.)

Spiele diese Karte, um dir die drei obersten Karten irgendeines Ereigniskartendecks anzusehen. Lege nach dem Anschauen eine Karte ab, eine als unterste Karte dieses Decks und eine als oberste Karte.

Nur die Harten kommen durch (No Guts, No Glory)

Bis zum Ende deiner nächsten Runde kann kein Spieler Munitionsmarken im Kampf gegen Zombies einsetzen.

Ooooooh, was für ein Glück! (Ooooooh, what luck!)

Spiele diese Karte, wenn du dich in einem Gebäude oder Laden befindest. Du darfst sofort eine Waffenkarte aus deiner Hand spielen und vor dir auslegen, so als hättest du sie gerade gefunden. Die Waffe kann dann normal verwendet werden.

Attentat auf Fähigkeiten (Power Outrage)

Spiele diese Karte jederzeit aus. Bis zum Ende deiner nächsten Runde kann niemand irgendwelche Marken aufnehmen.

Pure Entschlossenheit (Sheer Determination)

Lege eine Munitions- und eine Lebensmarke ab, um eine Karte vom Ablagestapel zu deinen Handkarten zu nehmen. Du darfst die maximale Anzahl von Karten auf deiner Hand dadurch nicht überschreiten. (Anmerkung Niko: Steht so auf der Karte, obwohl man die Maximalzahl nicht überschreiten kann, wenn man diese Karte ausgespielt hat.)

So schlimm ist das nicht (That's Not So Scary)

Spiele diese Karte in deiner Runde aus. Wenn du genau eine Lebens- und eine Munitionsmarke hast, erhältst du eine Extrarunde.

Da bist du ja! (There You Are!)

Setze deine Figur auf das Feld mit der nächstgelegenen Figur eines Gegenspielers. Wenn sich mehrere Gegenspieler gleich weit weg befinden, kannst du wählen.

Sie kommen, dich zu holen, _____ (They're Coming For You, _____)

Platziere einen Zombie auf jedem zulässigen Feld eines Kartenteils, auf dem ein Gegenspieler steht.

Zu... erschöpft... zum... wegrennen (Too... tired... to... run)

Nachdem diese Karte ausgespielt wurde, werden bis zum Ende deiner nächsten Runde keine Bewegungswürfe gemacht. Spieler können sich immer noch aufgrund von Ereigniskarten bewegen.

Schwierige Kindheit (Troubled Childhood)

Sieh dir die Handkarten eines Gegenspielers an.

Was könnte wohl hinter dieser Tür sein? (What could possibly be behind that door?)

Spiele diese Karte, wenn du ein Gebäude oder einen Laden betrittst. Werf einen Würfel. Entferne bei einer 4,5 oder 6 alle Zombies aus dem Gebäude oder Laden und lege sie zurück in den Zombiepool. Fülle bei einer 1,2 oder 3 alle zulässigen Felder des Gebäudes oder Ladens mit Zombies auf.

Wo ist er hin? (Where did he go?)

Lege diese Karte vor dir aus, wenn ein Gegenspieler gerade einen Zombie im Kampf getötet hat. Stelle den Zombie auf diese Karte. Du kannst die Karte jederzeit ablegen, um diesen Zombie irgendwo auf dem Spielfeld zu platzieren. Diese Karte gilt als Waffe/ Gegenstand.

Wo kommt diese Musik her? (Where is that music coming from?)

Spiele diese Karte, um eine Ereigniskarte, die direkt gegen dich ausgespielt wurde, in ihrer Wirkung aufzuheben. Du darfst mit dieser Karte die Regeln für das Ausspielen von Ereigniskarten nicht brechen.

Warum gehen wir nicht irgendwo hin, wo's gemütlicher ist? (Why don't we go some place more private?)

Spiele diese Karte, wenn deine Figur sich auf dem gleichen Feld wie eine andere Figur befindet. Beide Figuren bewegen sich zusammen weiter, bis diese Bewegungsphase beendet ist. Kämpfe und alle anderen Dinge in dieser Runde finden normal statt.

Warum stirbst du nicht?!?! (Why Won't You Die?!?!)

Spiele diese Karte, wenn ein Gegner gerade einen Zombie getötet hat. Der Gegner muss den Zombie erneut bekämpfen.

Bei solchen Freunden... (With friends like you...)

Spiele diese Karte jederzeit, wenn du eine Waffe/ einen Gegenstand vor dir ausliegen hast. Alle Spieler (auch derjenige, der diese Karte ausgespielt hat), müssen alle ausliegenden Waffen/ Gegenstände ablegen.