

## Zombies!!! 2: Zombie Corps(e)

### **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 della tua morte.

### **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.*

### **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.

### **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.

### **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).

### **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.

### **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.

**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.

**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).

**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.

**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.