

Cavetti d'Avviamento - Oggetto - Arma da Mischia
BONUS IN COMBATTIMENTO:
L'Eroe può muovere qualsiasi Zombi che ha sconfitto in combattimento fino a due spazi di distanza in qualsiasi direzione. Dopo ogni uso, tirare un dado, con un risultato di 1 o 2 scartare i Cavetti.

"Ne vuoi un po'? Zzzzzzaat-Pow!"

Chiavi Arrugginite - Oggetto

Conta come Chiavi.
Puoi scartare le Chiavi Arrugginite in qualsiasi spazio al di fuori di un edificio per pescare immediatamente 2 nuove Carte Eroe oppure per scartare una qualsiasi carta Zombi che "Rimane in gioco" **Remains in Play**

Torcia Elettrica - Oggetto

L'Eroe può ignorare gli effetti delle Luci Spente (Lights Out).
Quando effettua una Ricerca, l'Eroe può usare la Torcia Elettrica per scartare la carta appena pescata e pescarne una nuova (una volta per turno). Quando lo fai, tira un d6. Se ottieni 1 scarta questa carta.

T.J. Il Purosangue - Oggetto - Animale

Puoi scartare questa carta in qualsiasi momento per spostare immediatamente il tuo Eroe fino ad un massimo di 1d6 spazi (oppure 6 spazi se tu sei Jenny).

"Sta buono T.J.! Yahoooo!"

Mr. Packer, Insegnante di ginnastica - Evento - Cittadino

Annulla qualsiasi combattimento con uno Zombi e rimetti immediatamente quello Zombi nella riserva degli Zombi. **OPPURE:** Tira 1d6 per ogni carta che **Remains in Play**. Con un risultato di 4 o più, scarta quella carta.

"Risparmia le scenate per la tua mamma, figliolo. Abbiamo degli Zombi da uccidere!"

Revolver - Oggetto - Arma da Fuoco a Distanza

GITTATA: 3

Puoi sparare ad uno zombie entro la gittata indicata. Tira 1d6. Lo zombie è colpito con 4+. Se il tiro è 1, il revolver è scarico (scartare).

"Mira alla testa!"

Accendino - Oggetto - Fuoco

L'eroe ignora gli effetti delle Luci Spente (Lights Out).

"Sapevo che mi sarebbe tornato utile."

Zaino - Oggetto

L'eroe può ora trasportare altri 3 oggetti (di cui uno può essere anche un'Arma).

"Non hai dato un'occhiata nel mio zaino vero?"

Corriiiiiiii! - Evento

Gioca questa carta su un Eroe durante il suo movimento per permettergli di tirare un dado per il movimento extra e scegliere quale risultato tenere.

"Fuori di qui!"

Cesiole da Giardiniera - Oggetto - Arma da Mischia
A due mani

BONUS IN COMBATTIMENTO:
L'Eroe tira un dado da combattimento in più. Se l'Eroe ottiene un 6 in uno qualunque dei suoi dadi da combattimento, lo Zombi viene ucciso istantaneamente.

Rosario - Oggetto - Santo

Finchè l'Eroe possiede questo oggetto, guadagna la caratteristica chiave "Santo".
L'Eroe può scartare questo oggetto per prendere dal mazzo degli scarti delle carte Eroe una qualsiasi carta purchè non sia: **GIOCALA IMMEDIATAMENTE**

Torcia Elettrica - Oggetto

L'Eroe può ignorare gli effetti delle Luci Spente (Lights Out).
Quando effettua una Ricerca, l'Eroe può usare la Torcia Elettrica per scartare la carta appena pescata e pescarne una nuova (una volta per turno). Quando lo fai, tira un d6. Se ottieni 1 scarta questa carta.

"Bistecca" atleta di Football - Evento - Cittadino
Annulla immediatamente qualsiasi carta Zombi **OPPURE:** Gioca su un qualsiasi Eroe Studente. Fino alla fine del turno, quell'Eroe vince in caso di parità e tira 2 dadi extra in combattimento (oppure 3 dadi extra se si tratta di Johnny).

"Ehi ragazzi, che si dice? Avete saputo che la fuori ci sono dei tipi che sembrano proprio degli Zombi?"

Adesso sono veramente arrabbiato! - Evento

Gioca per annullare una qualsiasi carta Zombi. **OPPURE:** Gioca su un qualsiasi eroe che ha subito almeno una ferita. Fino all'inizio del prossimo turno di quell'Eroe, egli tira 2 dadi da combattimento Extra e vince in caso di pareggio.

"Prendi! Zombi schifoso!"

Fucile a Pompa - Oggetto - Arma da Fuoco a Distanza

GITTATA: 2

Puoi far fuoco in uno spazio entro la gittata. Tira 1d6 per ciascuno Zombi in quello spazio. Gli Zombi vengono colpiti con un risultato di 3 o più. Qualsiasi eroe in quello spazio non subisce alcun danno. Ogni volta che usi il fucile a pompa tira 1d6, con un risultato di 1 o 2, scarta il fucile a pompa.

Contro ogni Probabilità - Evento - Eroico

Gioca questa carta su un qualsiasi Eroe. Fino alla fine del turno, quell'Eroe tira un dado da combattimento extra e non può essere in nessun modo ucciso.

Questa carta conta nel limite di una carta Eroica per Eroe.

"Ti spiegherò dopo - adesso muoviti!"

Come fa a piacerti?! - Evento

Gioca su un Eroe Straniero durante un combattimento per permettergli di uccidere immediatamente lo Zombi con cui sta combattendo. **OPPURE:** Gioca all'inizio del turno di un Eroe per rivelare e scartare immediatamente le prime 10 carte del mazzo delle carte Zombi.

"Un aiuto, qui!" - Evento

Gioca per annullare un qualsiasi combattimento se c'è almeno un altro Eroe nello spazio dove avviene il combattimento.

"Grazie!"

Sega a Disco - Oggetto - Arma da Mischia

BONUS IN COMBATTIMENTO:

Quando un Eroe batte uno Zombi in combattimento con 2 o più lo Zombi viene ucciso istantaneamente anche se non sono stati ottenuti numeri doppi. (Es: - se lo Zombi ottiene un 2 e l'Eroe ottiene 4 o più lo Zombi viene ucciso.)

"Mangiala! Zombi!"

Preso! - Evento

Gioca su un qualsiasi Eroe per permettergli di passare un oggetto ad un altro Eroe entro 3 spazi (è necessario avere una Linea di Visuale). Tira un d6. Se il risultato è 2 o più l'oggetto passa di mano all'altro giocatore. Se il risultato è 1 uno Zombi lo intercetta (scartare l'oggetto).

Mangia! Sporco Zombi - Evento - Eroico

Gioca quando uno Zombi viene ucciso in un combattimento. Quello Zombi viene rimosso definitivamente dal gioco (non tornerà più nella riserva degli Zombi) e l'Eroe può curare una sua ferita. Questa carta conta nel limite di una carta Eroica per ogni eroe.

Lizzy, Negoziante - Evento - Cittadino

Gioca questa carta su un edificio all'inizio del turno di un Eroe. Un Eroe può uccidere qualsiasi Zombi che ha battuto in combattimento mentre si trova in questo edificio. Scarta questo Evento se viene messa in gioco un'altra carta su questo edificio.

Remains in Play

Sottomettersi alla Legge - Evento - Eroico

Gioca su un qualunque eroe. Fino all'inizio del prossimo turno di quell'Eroe, egli tira 1 dado da combattimento Extra e può aggiungere un +1 a qualsiasi tiro per colpire in un combattimento a distanza. Se viene giocata su un Eroe "Forze dell'Ordine" allora **Remains in Play**. Questa carta conta nel limite di una carta Eroica per ogni giocatore.

Motosega - Oggetto - Arma da Mischia

BONUS IN COMBATTIMENTO:

L'Eroe tira un dado da combattimento extra. Ogni Zombi battuto in combattimento con la Motosega viene automaticamente ucciso, anche se non sono stati ottenuti numeri doppi. Se perdi un combattimento mentre usi la Motosega, scartala oppure scarta una Benzina (Gasoline).

Palo della Recinzione - Oggetto - Arma da mischia

A due mani
Alla fine del movimento l'Eroe può effettuare un combattimento extra utilizzando il Palo della Recinzione contro ciascuno Zombi che si trovi in uno spazio a lui adiacente. Se uno Zombi vince, l'Eroe non infligge ferite a nessuno. **BONUS IN COMBATTIMENTO:** L'Eroe tira un dado da combattimento in più.

Tagliasiepi - Oggetto - Arma da mischia

A due Mani.

BONUS IN COMBATTIMENTO:

L'Eroe può tirare un dado da combattimento extra per ciascuno Zombi che si trovi in quel momento nel suo spazio.

"Un aiuto, qui!" - Evento

Gioca per annullare un qualsiasi combattimento se c'è almeno un altro Eroe nello spazio dove avviene il combattimento.

"Grazie!"

Shikera - Evento - Evento
Gioca su uno spazio qualsiasi in cui si trovino almeno 2 Eroi. Fino all'inizio del prossimo turno Eroe, gli Zombi devono ottenere 4 o più per essere in grado di attaccare qualsiasi eroe in quello spazio.

"Ho trovato!" - Evento
GIOCALA IMMEDIATAMENTE
Guarda le tre carte in cima al mazzo Eroe, scegli una che puoi tenere e scarta le altre due. **OPPURE:** Prendi un qualsiasi oggetto necessario per lo svolgimento dello scenario dal mazzo Eroe o dalla pila degli scarti, dopodiché rimescola il mazzo Eroe.

"Ho trovato!" - Evento
GIOCALA IMMEDIATAMENTE
Guarda le tre carte in cima al mazzo Eroe, scegli una che puoi tenere e scarta le altre due. **OPPURE:** Prendi un qualsiasi oggetto necessario per lo svolgimento dello scenario dal mazzo Eroe o dalla pila degli scarti, dopodiché rimescola il mazzo Eroe.

Benzina - Oggetto - Esplosivo
In qualsiasi momento durante il tuo movimento, puoi scartare questa carta per spargere la benzina nello spazio dove ti trovi o in uno adiacente (piazza un Segnalino Benzina "Gas Marker" sulla casella pescata).

"Fuori di qui!"
Gioca questa carta su un Eroe durante il suo movimento per permettergli di tirare un dado per il movimento extra e scegliere quale risultato tenere.


Radio senza fili - Oggetto - Radio

L'Eroe può rinunciare alla sua azione di movimento per rivelare e scartare carte dalla cima del mazzo delle carte Eroe finché non incontra una carta Evento. Quindi prende quella carta e la aggiunge alla sua mano.

"Mi sentite?!? C'è nessuno in ascolto?"



"Ci vediamo all'inferno!" - Evento

Giocala in qualsiasi momento su un Eroe che possieda un oggetto (Esplosivo) . Quell'Eroe e tutti gli Zombi che si trovano nel suo spazio sono immediatamente uccisi e rimossi dal gioco. Tutti gli Zombi che si trovano in uno spazio adiacente vengono uccisi con un risultato di 3 o più sul lancio di rd6. OPPURE: Giocala per obbligare uno Zombi a ritirare uno dei suoi dadi da combattimento.



Sigaro - Oggetto - Fuoco



Scarta questa carta quando un Eroe sta per subire una ferita per evitarla. OPPURE: Scartala per uccidere uno Zombi battuto in combattimento, anche se non sono stati ottenuti numeri doppi.

"Faresti meglio a crederci!"



NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

