

Carte Evento di Zombies!!! The Game

In ordine alfabetico dal nome inglese

“Adrenalina rush” [Scarica di adrenalina]: Gioca prima di tirare un dado. Un giocatore bersaglio può raddoppiare il suo movimento per un turno o aggiungere un +2 al risultato del dado di combattimento

“All the marbles” [Tutte le biglie]: Gioca questa carta quando ti trovi di fronte alla Carta Mappa “Toy Store”. Scarta questa carta per fare in modo che gli Zombi non si possano muovere fino alla fine del tuo prossimo turno.

“Alternate food source” [Fonte di cibo alternata]: Nessuno Zombi attacca fino alla fine del tuo prossimo turno

“Bad sense of direction” [Cattivo senso dell’orientamento]: Muovi un giocatore bersaglio fino alla Piazza della Città

“Brain cramp” [Crampo al cervello]: Gioca questa carta quando un giocatore inizia a muoversi. Puoi decidere dove far muovere quel giocatore

“Butter fingers” [Dita di burro]: Fai scartare ad un giocatore bersaglio un’arma o fino a 2 Segnalini Munizione

“Chainsaw” [Sega a motore]: Gioca questa carta quando sei sulla Carta Mappa “Lawn and Garden Center”. Scarta questa carta per avere un +2 sul tiro per colpire contro ogni Zombi durante il resto del turno

“Claustrophobia” [Claustrofobia]: Un giocatore bersaglio non può entrare in nessun edificio durante il suo prossimo turno. Se è in un qualsiasi edificio, deve spendere tutto il suo movimento per uscire.

“Fear” [Paura]: Un giocatore bersaglio non può muoversi durante il suo prossimo turno

“Fire axe” [Ascia dei Vigili del Fuoco]: Gioca questa carta di fronte a te quando ti trovi nella Carta Mappa “Fire Station”. Aggiungi un +1 a tutti i risultati dei tiri di dado sul combattimento

“First aid kit” [Kit pronto soccorso]: Gioca questa carta di fronte a te quando ti trovi nelle Carte Mappa “Hospital” o “Drug Store”. Puoi scartare questa carta al posto di perdere un Segnalino Vita durante un combattimento

“Granade” [Granata]: Gioca questa carta di fronte a te quando ti trovi sulla Carta Mappa “Army Surplus Store”. Scarta questa carta per eliminare tutti gli Zombi dall’edificio. Perdi però un Segnalino Vita

“Hey look... a shotgun!” [Ehi guarda... un fucile!]: Un giocatore bersaglio prende +1 sui suoi prossimi 3 tiri di combattimento

“Hysterical paralysis” [Paralisi isterica]: Un giocatore bersaglio salta il suo prossimo turno



“I don’t think they’re dead...” [Non credo siano morti]: Un giocatore bersaglio deve vincere due combattimenti o rimettere nella scatola di gioco due Zombi dalla sua collezione

“Just when you thought it couldn’t get any worse...” [Proprio quando pensavi che non potesse mettersi peggio...]: Posiziona uno Zombi su ogni spazio di un edificio che non sia già occupato da Zombi

“Lots of ammo” [Molti proiettili]: Gioca questa carta di fronte a te quando sei sulla Carta Mappa “Sporting Goods Store”, Negozio Di Beni Sportivi. Scarta questa carta per prendere 3 Segnalini Munizioni addizionali

“Molotov cocktail” [Bomba molotov]: Gioca questa carta di fronte a te quando sei sulla Carta Mappa “Gas Station”. Scarta questa carta per ricevere un +2 su tutti i tiri di dado sul combattimento contro gli Zombi in un edificio

“Much needed rest” [Il riposo del guerriero]: Gioca questa carta al posto di muoverti. Guadagna 2 Segnalini Vita

“Slight miscalculation” [Piccolo errore di calcolo]: Gioca questa carta in un edificio. Il numero di Zombi presenti in tale edificio viene raddoppiato, se ci sono abbastanza spazi dove posizionarli

“Skateboard” [Skateboard]: Gioca questa carta di fronte a te quando ti trovi sulla Carta Mappa “Skate Shop”. Puoi aggiungere un +2 a tutti i tuoi tiri di movimento. Lo skateboard viene considerato come un’ arma

“The keys are still in it!” [Le chiavi sono ancora dentro!]: Muovi fino a 10 spazi al posto di utilizzare il tuo normale tiro di movimento

“This isn’t so bad” [Non è poi così male]: Muovi 2 Zombi in uno spazio raggiungibile

“We’re screwed!” [Siamo ubriachi!]: Posiziona Zombi su 10 qualsiasi spazi dove non ce ne siano già

“Where did everybody go?” [Dove sono andati tutti?]: Usa questa carta per muovere un bersaglio di 5 spazi

“Your shoe’s untied” [La tua scarpa è slacciata]: Dividi il risultato del tiro di movimento di un avversario a metà, arrotondata per difetto

“Zombie Master” [Signore degli zombie]: Posiziona 5 Zombi in qualunque posto tu voglia della città che non sia però occupato da un giocatore



Carte Evento di Zombies!!! 2 Dead Corps(e)

In ordine alfabetico dal nome inglese

“Adjusting nicely” [Correggendo minuziosamente]: Gioca questa carta quando hai collezionata almeno 13 Zombi. Quando perdi tutti i tuoi Segnalini Vita scarta questa carta per non perdere insieme alla tua vita gli Zombi guadagnati

“Breakthrough” [Varco]: Gioca questa carta per cercare di creare un varco permanente fra lo spazio dove ti trovi e una Carta Mappa adiacente. Tira un dado. Se ottieni un 5 o un 6 puoi segnare il nuovo sentiero e continuare il tuo movimento. Se ottieni un 4 o un numero inferiore il tuo movimento finisce e perdi un Segnalino Vita. Questa carta non può essere usata per entrare o uscire da un Eliporto

“Dynamite” [Dinamite]: Tira un dado. Se ottieni un 4, un 5 o un 6, uccidi tutti gli zombi su 3 spazi a te adiacenti. Se ottieni un 1, un 2 o un 3, perdi 2 Segnalini Vita. Dinamite conta come un’arma

“Gvt. enhanced zombies!” [Zombi migliorati dal Governo!]: Quando questa carta viene giocata, tutti i giocatori dovranno ottenere un 5 o un 6 sui tiri di combattimento per vincere. Dura fino alla fine del tuo prossimo turno.

“I feel ALIVE!!!” [Mi sento VIVO!!!]: Tira due dadi. Se ottieni 4 o un numero superiore su entrambi, guadagni 2 Segnalini vita. Giocare questa carta non ti permette di avere più di 5 Segnalini Vita

“In the zone” [Sul posto]: Gioca questa carta all’inizio del tuo turno. Per ogni 6 naturale che ottieni in questo turno, pesca una carta. Se hai più di 3 carte in mano alla fine del turno, scartane in modo da averne 3

“I see the helicopter” [Vedo l’elicottero]: Gioca questa carta di fronte a te dopo che un Eliporto è stato messo in gioco. Puoi aggiungere un 1 a tutti i tuoi tiri di movimento

“I think it’s over here” [Penso che sia da questa parte]: Gioca questa carta quando un giocatore ha pescato una Carta Mappa per poterla posizionare in gioco tu stesso. Questa Carta non può essere giocata per piazzare un Eliporto

“Mine field” [Campo minato]: Tira un dado. Puoi rimuovere un numero di Zombi pari al risultato da te ottenuto da una Carta Mappa e aggiungerli alla tua collezione

“No brains here” [Niente cervelli qui]: Quando un giocatore bersaglio è sullo stesso quadrato di uno Zombi, gioca questa carta e muovi quello Zombi su un quadrato adiacente

“Rocket launcher” [Lanciarazzi]: Gioca questa carta di fronte a te quando sei nella Carta Mappa “Armory”. Scarta questa carta per rimuovere dal gioco una Carta Mappa dai bordi del tavolo. Aggiungi tutti gli Zombi da quella Carta Mappa alla tua collezione e muovi ogni giocatore che si trovasse lì alla Piazza Cittadina.



“Weekend Pass: DENIED!” [Licenza per il weekend: RIFIUTATA!]: Gioca questa carta su di un giocatore bersaglio per fargli scartare tutte le carte che ha in mano

“What is that smell?!?” [Cos’è quell’odore?!?]: Gioca questa carta su un giocatore bersaglio prima che questi tiri il dado di movimento. Quell’avversario deve usare il suo movimento per andare su di una Carta Mappa differente e non può ritornare indietro in questo turno. Se non può andarsene dalla Carta Mappa dove si trova, salta il suo prossimo turno

“You don’t need that!” [Non ne hai bisogno!]: Gioca questa carta quando sei sullo stesso quadrato di un altro giocatore. Puoi prendergli un’arma/oggetto.

“You lookin’ at me?!?” [Ce l’hai con me?!?]: Gioca questa carta quando un giocatore bersaglio ha appena giocato una carta. Il giocatore deve scegliere un nuovo possibile bersaglio. Se non c’è un altro bersaglio, la carta viene scartata senza che abbia effetto



Carte Evento di Zombies!!! 3 Mall Walkers

In ordine alfabetico dal nome inglese

“Abandon all hope” [Abbandona ogni speranza]: Il giocatore bersaglio soffre una penalità di -1 a tutti i tiri di dado durante il suo prossimo turno

“Aww, isn’t he cute!” [Ooh, non è dolcissimo?]: Gioca questa carta di fronte a te quando sei sulla Carta Mappa “Pet Store”. Scarta questa carta per poter ignorare tutti i combattimenti sulla Carta Mappa dove ti trovi in questo momento fino alla fine del tuo turno.

“Barricade the door” [Barrica la porta]: Gioca questa carta quando sei in un edificio o in un negozio. Tutti gli Zombi dentro all’edificio o al negozio sono rimossi e posti in uno spazio agibile fuori dall’edificio o dal negozio secondo le normali regole del posizionamento degli Zombi

“Crossbow” [Balestra]: Gioca questa carta di fronte a te quando sei nella Carta Mappa “Outfitter”. Mentre questa carta resta in gioco, aggiungi un +1 a un tiro sul combattimento una volta a turno

“Cleanup in aisle 5” [Pulizia nel corridoio 5]: Gioca questa carta quando ti trovi in un edificio o in un negozio. Rimuovi tutti gli Zombi dall’edificio. Partendo da te e procedendo in senso orario, distribuisce 1 Zombi a giocatore. Questi Zombi sono aggiunti alle collezioni dei giocatori

“Clearance Sale” [Saldi]: Gioca questa carta per rimuovere tutti gli Zombi dagli spazi del corridoio della Carta Mappa dove ti trovi e aggiungerli alla tua collezione

“Hello, may I help you?” [Salve, posso aiutarla?]: Gioca questa carta e posiziona uno Zombi sullo spazio di ogni giocatore, compreso il tuo

“I will survive ! You, on the other hand, may not...” [Io sopravviverò! Tu, però potresti non farcela...]: Gioca questa carta quando sei nello stesso quadrato di un altro giocatore. Entrambi i giocatori entrano in combattimento e tirano un dado. Il giocatore che ha giocato questa carta riceverà un +1 ai tiri per colpire. Chi ottiene il risultato più basso perde una vita. Non possono venire usati Segnalini Vita e in caso di pareggio vince chi ha ingaggiato combattimento

“Jammed” [Inceppato]: Dopo aver giocato questa carta, i giocatori non possono usare armi o Segnalini Munizione fino alla fine del loro prossimo turno

“Lots of luck with that” [Colpo di fortuna]: Gioca questa carta quando sei sullo stesso quadrato di un altro giocatore. Il tuo movimento finisce ma puoi prendere un Segnalino Munizioni e una carta scelta a caso da quel giocatore

“Lucky shot” [Colpo fortunato]: Gioca questa carta durante un combattimento. Scarta un Segnalino Munizione per uccidere automaticamente lo Zombi con cui stai combattendo

“Now that’s just gross!” [Questo è proprio rozzo!]: Gioca questa carta di fronte a te quando sei nella Carta Mappa “Lingerie Shop”. Scarta questa carta e muoviti in qualunque spazio all’interno o adiacente il negozio o l’edificio



“On man’s garbage...” [Un uomo spazzatura...]:Gioca questa carta di fronte a te quando sei nella Carta Mappa “Consignment Shop”. Scarta questa carta per attivare l’abilità della carta che si trova in cima alla pila delle carte scartate.

“Sprinter system” [Sistema antincendio]: Dopo aver giocato questa carta, nessuno Zombi può essere mosso fino alla fine del tuo prossimo turno. Tutti i combattimenti avvengono come di consueto

“We’re all gonna die!” [Moriremo tutti!]: Aggiungi uno Zombi su ogni spazio disponibile su di una Carta Mappa

“You Want Fries With That?” [Vuoi le patatine fritte con quella cosa?]: Gioca questa carta di fronte a te quando ti trovi nella Carta Mappa “Food Court”. Scarta questa carta e segna la Carta Mappa dove ti trovi. Nessuno Zombi può muoversi su questa Carta Mappa per il resto del gioco



Carte Evento di Zombies!!! 3.5 Not Dead Yet

In ordine alfabetico dal nome inglese

“Did you hear that?” [Lo hai sentito?]: Muovi tutti gli zombi dalla Carta Mappa dove ti trovi in questo momento ad uno spazio adiacente su una diversa Carta Mappa, se possibile. Gli Zombi che non possono essere mossi in un altro posto vengono rimessi nella scatola di gioco

“Don’t go to sleep” [Non andare a dormire]: Questa carta deve essere giocata all’inizio del turno di un avversario. Quel giocatore deve immediatamente tirare un dado. Se ottiene un 1 o un 6 continua il suo turno normalmente, altrimenti perde il resto del suo turno e sul suo spazio viene posizionato uno Zombi.

“Hey, I got one of those” [Ehi, ho uno di quelli]: Gioca questa carta quando un giocatore gioca una Carta Arma/Oggetto. Questa carta è la copia esatta di quella carta e conta come un’Arma

“I could use a drink” [Potrei usare un drink]: Scarta questa carta insieme alle altre che hai in mano. Pesca poi fino a tre carte.

“I know what you did” [So cosa hai fatto]: Gioca questa carta se ogni giocatore ha più Zombi di te. Muoviti dalla Carta Mappa dove ti trovi fino ad uno spazio su di una Carta Mappa adiacente

“It’s hard being you” [E’ difficile essere te]: Gioca questa carta dopo che un giocatore ha appena perso il suo ultimo Segnalino vita. Prendi un’Arma/Oggetto che è in gioco di fronte a quel giocatore prima che venga scartata. Giocala di fronte a te.

“Lots of running and screaming” [Moltituduni che corrono e urlano]: Gioca questa carta quando un giocatore tira il dado per il movimento. Usa quel movimento al posto del giocatore che ha tirato il dado . Dopo questo tuo movimento, il gioco continua normalmente. Questo non conta come il tuo movimento durante il tuo prossimo turno

“Machete” [Machete]: Gioca questa carta di fronte a te quando sei nelle Carte Mappa “Outfitter, “Barracks” o “Lawn and Garden Center”. Fino a che questa carta rimane in gioco sotto il tuo controllo aggiungi un +1 a tutti i tiri di combattimento. Il Machete conta come un’arma

“Meat Cleaver” [Mannaia da carne]: Gioca questa carta di fronte a te quando sei in un qualsiasi edificio o negozio. Aggiungi un +1 a tutti i tiri sul combattimento fino a che non perdi un Segnalino Vita in combattimento. Questa carta conta come un’arma

“My, you look familiar” [Oh mio dio, mi sembri familiare]: Guarda le prime tre carte di ogni mazzo di Carte Evento. Dopo aver guardato, scartane una, spostane uno sul fondo del mazzo e rimettine una sulla cima del mazzo da cui la hai presa

“No guts, no glory” [Chi non risica, non rosica]: Fino alla fine del tuo prossimo turno, nessun giocatore può spendere Segnalini Munizioni per combattere

“Oooh, what luck!” [Oooh, che fortuna]: Gioca questa carta quando ti trovi in un edificio o in un negozio. Puoi immediatamente giocare un’arma dalla tua mano e piazzarla di fronte a te come se l’avessi appena trovata. L’arma può essere usata normalmente



“Power Outage” [Indebolimento]: Gioca questa carta in qualsiasi momento . Nessuno può prendere Segnalini fino alla fine del tuo prossimo turno

“Sheer determination” [Pura determinazione]: Scarta un Segnalino Munizioni e ripesci una qualsiasi carta dalla pila delle carte scartate. Non puoi avere più di 3 carte in mano

“That’s not so scary” [Non fa così paura]: Gioca questa carta durante il tuo turno. Se hai esattamente un Segnalino vita e un Segnalino Munizioni, gioca un turno addizionale

“There you are!” [Eccoti!]: Posiziona la tua pedina sullo stesso quadrato del giocatore più vicino. Se due giocatori si trovano alla stessa distanza da te, scegli tu da quale andare

“They’re coming for you” [Stanno venendo per te]: Posiziona uno Zombi su ogni spazio possibile della Carta mappa di un avversario da te scelto

“Too tired to run” [Troppo stanco per correre]: Dopo che avrai giocato questa carta nessun giocatore tirerà un dado di movimento fino alla fine del tuo prossimo turno. I giocatori si possono comunque muovere grazie agli effetti delle carte

“Troubled Childhood”, Infanzia travagliata: Guarda le carte che un avversario ha in mano

“What could possibly be behind that door?” [Cosa potrebbe esserci dietro quella porta?]: Gioca questa carta quando entri in un edificio o in un negozio. Tira un dado. Se ottieni un 4, un 5 o un 6, rimuovi tutti gli Zombi da quell’edificio o negozio e riponili nella confezione di gioco. Se ottieni un 1, un 2 o un 3, posiziona uno Zombi su ogni spazio dell’edificio o negozio occupabile.

“Where did he go?” [Dove è andato?]: Gioca questa carta di fronte a te quando un giocatore ha appena ucciso uno Zombi in combattimento. Posiziona quello Zombi su questa carta. Puoi scartare questa carta in ogni momento per posizionare lo Zombi in un qualsiasi posto della mappa. Questo conta come un’Arma/Oggetto

“Where is that music coming from?” [Da dove viene quella musica?]: Gioca questa carta per cancellare una qualsiasi Carta Evento che potrebbe essere giocata direttamente contro di te. Non puoi violare le normali regole del giocare le carte con questa.

“With friends like you...” [Con amici come te...]: Gioca questa carta in ogni momento se hai un’Arma/Oggetto in gioco. Ogni giocatore (incluso quello che gioca questa carta), deve scartare tutte le Armi e gli Oggetti in gioco

“Why don’t we go some place more private?” [Perché non andiamo in un posto più appartato?]: Gioca questa carta quando la tua pedina si trova nello stesso spazio di un’altra pedina. Entrambi le pedine continuano a muoversi come se fossero una fino a che quella fase di movimento è finita. I combattimenti e ogni altro aspetto del turno si svolgono normalmente

“Why wont you die?!” [Perché non muori?]: Gioca questa carta quando un giocatore ha appena ucciso uno Zombi. Il giocatore deve riaffrontare lo Zombi.



Carte Evento di Zombies!!! 4 The End...

In ordine alfabetico dal nome inglese

“Amulet” [Amuleto]: Gioca questa carta di fronte a te quando sei sulla Carta Mappa “Abandoned cars”. Scarta questa carta per teletrasportarti (muoverti) su di un qualsiasi quadrato di una Carta Mappa adiacente

“Bad Zombie, No Biscuit!” [Cattivo zombi, niente biscotto!]: Muovi tutti gli Zombi dalla tua Carta Mappa ad una Carta Mappa adiacente. Questa carta non può essere usata sulle Carte Mappa “Cabin” e “Heliport”

“Clair Warlock” [Stregone Clair]: Muovi un giocatore bersaglio su di una Carta Mappa boschiva adiacente

“Dog Repellent” [Repellente per cani]: Dopo aver giocato questa carta, nessun Cane può avvicinarsi a te fino alla fine del tuo prossimo turno. Se incontri un cane durante il movimento il combattimento avviene normalmente

“Full Moon Fever” [Licantropia]: Un giocatore bersaglio diventa un lupo mannaro durante il suo prossimo turno e può attaccare gli altri giocatori. Entrambi tirano 1 dado e possono aggiungere Segnalini Proiettile per aumentare i risultati dei loro tiri. Il perdente ritorna immediatamente al ponte

“Fully Loaded” [Caricato al massimo]: Scegli un giocatore, prendi lo stesso numero di Segnalini Vita e Munizione che possiede questo giocatore

“Here Doggie!” [Qui cagnolino!]: Quando giochi questa carta di fronte a te, riempi la Carta Mappa “Per Cemetery” con 9 Cani Zombi

“Lost in the Woods” [Perso nei boschi]: Un giocatore bersaglio non può muoversi fuori dalla Carta Mappa dove si trova in questo momento fino alla fine del suo prossimo turno

“Magic Key” [Chiave magica]: Gioca questa carta di fronte a te quando ti trovi in una delle Carte Mappa “Caves”. Scarta questa carta per guardare la mano di un giocatore e prendere una delle sue carte. Devi scartare le carte in eccesso se ne hai più di tre

“Monkeys are Funny!” [Le scimmie sono divertenti!]: Dopo aver giocato questa carta puoi muoverti per i quadrati boschivi come se ti stessi muovendo fra i rami degli alberi. Puoi non combattere gli Zombi su questi quadrati. Questa carta rimane in gioco fino a che entri in un quadrato non boschivo. Poi la scarti

“Portal” [Portale]: Gioca questa carta quando sei sulla Carta Mappa “Altar”. Scambia di posto la tua pedina con quella di un altro giocatore

“Return to sender” [Ritorno al mittente]: Rimuovi questa carta dal gioco per trasportare un giocatore bersaglio fuori dalla Baita in un quadrato della stessa Carta Mappa (Cabin)



“Rolled-up newspaper” [Giornale arrotolato]: Muovi uno Zombi dal quadrato dove ti trovi su di un quadrato adiacente a tua scelta

“Sickle” [Falcetto]: Gioca questa carta di fronte a te quando sei in un Edificio con un nome di Zombies!!! 4. Per ogni combattimento che affronti, aggiungi 1 al primo tiro di dado e muovi l’altro Cane Zombi che si trova sullo stesso quadrato ad un quadrato adiacente

“Something doesn’t fell quite right...” [Sento che qualcosa non sta andando del tutto bene]: Rimuovi questa carta dal gioco per rimuovere 3 Carte Pagina che non siano del Libro dei Morti da un mazzo permanentemente

“Talk to the hand” [Parla con la mano]: Quando giochi questa carta, muovi un giocatore che si trova sulla tua stessa Carta Mappa ad una Carta Mappa adiacente a tua scelta

“That didn’t just happen!?!” [Non era appena successo?!?]: Cancella una qualunque carta che è stata appena giocata

“The trees are alive!” [Gli alberi sono vivi]: Rimuovi questa carta dal gioco per far iniziare un combattimento a tutti i giocatori che si trovano in un quadrato boschivo. I giocatori, per battere l’albero o l’arbusto in questione devono ottenere 4 o un numero superiore

“Tranquilizer Gun” [Pistola tranquillante]: Gioca questa carta di fronte a te quando sei in un edificio con un nome di Zombies!!! 4. Scarta questa carta per sconfiggere tutti gli Zombi su un quadrato

“Twist of Fate” [Ritorsione di fortuna]: Rimuovi questa carta dal gioco per prendere 1 Segnalino Munizione da ogni giocatore

“We’re All Friends Here” [Siamo tutti amici qui]: Prendi una pagina del Libro dei Morti che è in gioco e mettila di fronte a te come se l’avessi appena giocata