

Carte Azione



Allarme (2)

Colloca tre zombie dalla riserva su un luogo a tua scelta.



Bevanda Energetica (2)

Gira una Carta Personaggio dal suo lato "stremato" (rosso) al suo lato "riposato" (blu).



Cibo in Scatola (2)

Questa carta vale un punto vittoria alla fine del gioco.



Granata Lacrimogena (3)

Annulla la Carta Azione che è stata appena giocata.



Nascondiglio (2)

Uno dei tuoi personaggi si nasconde (coricalo su un lato). Non potrà votare o essere divorato per il resto del turno. Rimettilo in piedi alla fine di questo turno.



Porta di Servizio (2)

Durante la fase di movimento, puoi entrare in un luogo che ha già raggiunto la sua capienza massima. Il tuo personaggio si considera quindi presente in quel luogo. Questo spazio è temporaneo e scomparirà quando il tuo personaggio si allontanerà da quel luogo.



Pistola (3)

Uccidi uno zombie presente in un qualsiasi luogo.



Binocolo ad Infrarossi (2)

Guarda la prossima Carta Invasione.



Motosega (1)

Uccidi metà degli zombi presenti in un luogo (arrotondato per difetto).



Torcia Elettrica (2)

Sposta il segnalino del leader degli zombie su un qualsiasi spazio colorato.



Micio (2)

Scegli un luogo iniziale. Mischia tutte le tue Carte Movimento e pescane una a caso. Gli zombie dal luogo iniziale si muovono nel luogo indicato dalla carta scelta, senza eccedere gli spazi disponibili.

Ricordate: non ci possono essere più di 8 zombie sul luogo della destinazione, quindi ulteriori zombie dovranno rimanere nel luogo iniziale.



Borseggio (1)

Ruba una Carta Azione a caso da un altro giocatore.



Coercizione (2)

Voterai al posto di un altro giocatore in un luogo specifico per la durata di questo turno.



Shotgun (4)

Uccidi due zombie presenti in un qualsiasi luogo.



Scarpe da Ginnastica (2)

Cambia la tua Carta Movimento con un'altra fra quelle in tuo possesso prima di muovere il tuo personaggio.



Molotov (3)

Uccidi uno zombie presente in un qualsiasi luogo e poi colloca un Segnalino Esplosione sulla torre del serbatoio o nell'armeria.



Razzo di Segnalazione (3)

Sposta uno zombie da un luogo ad un altro e poi colloca un Segnalino Esplosione sulla torre del serbatoio o nell'armeria.



Bomba Rudimentale (2)

Uccidi due zombie presenti in un qualsiasi luogo e poi colloca un Segnalino Esplosione sulla torre del serbatoio o nell'armeria.

Personaggi



La Bionda: 5 / 3

La Bionda ha uno svantaggio: in ogni turno, dopo il movimento dei giocatori, attrae uno zombie nel luogo in cui si trova attualmente. Puoi renderla stremata in modo che non attragga più zombie.

L'Uomo d'Affari: 3 / 2

Scarta una carta dalla tua mano per prendere una qualsiasi Carta Azione dagli scarti.



La Donna d'Affari: 3 / 2

Scarta una carta dalla tua mano per prendere una qualsiasi Carta Azione dagli scarti.

Lo Sushi Chef: 4 / 3

Pesca una Carta Azione.



Il Geek: 4 / 3

Muovi uno zombie dal luogo in cui si trova attualmente il Geek in un altro luogo.

Il Nonno: 5 / 3

Il Nonno ha uno svantaggio: non può votare. Se utilizzi il suo potere speciale, il Nonno può votare per questo turno (sia per un attacco degli zombie che per una condivisione).



La Nonna: 5 / 2

La Nonna ha uno svantaggio: non può votare. Se utilizzi il suo potere speciale, la Nonna si può muovere normalmente per questo turno.



La Casalinga: 4 / 2

Uccidi due zombie presenti nel luogo in cui si trova attualmente la Casalinga.

La Mamma: 4 / 3

Durante la fase di movimento, può entrare in un luogo che ha già raggiunto la sua capienza massima. Si considera essere presente in quel luogo. Questo spazio è temporaneo e scomparirà quando la mamma si allontanerà da quel luogo.



La Studentessa: 3 / 2

Prendi il Segnalino del Giocatore Iniziale.

Il Bambino: 5 / 2

Non può votare né essere scelto per alcunché (neppure per essere divorato) per il resto del turno.



La Bambina: 5 / 2

Non può votare né essere scelta per alcunché (neppure per essere divorata) per il resto del turno.

La Donna Incinta: 4 / 2

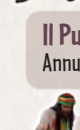
La Donna Incinta partorisce: ottiene 2 voti fino alla fine della partita. Ovviamente, non sarà possibile far ritorno al suo lato "riposato".

Nota: la Carta Personaggio della Donna Incinta non può essere capovolta per attivare alcun effetto (sia che si tratti di un luogo che di una Carta Azione).



Il Prete: 4 / 2

Annulla il movimento di un personaggio che è appena stato effettuato.



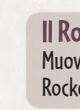
Il Punk: 4 / 3

Annulla la Carta Azione che è appena stata giocata.



Il Rasta: 4 / 3

Guarda la prossima Carta Invasione.



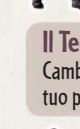
Il Rocker: 4 / 3

Muovi uno zombie dal luogo in cui si trova attualmente il Rocker in un altro luogo.



L'Agente Segreto: 4 / 2

Sposta il segnalino del leader degli zombie su un qualsiasi spazio colorato.



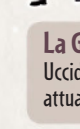
Il Teenager: 4 / 2

Cambia la tua Carta Movimento con un'altra fra quelle in tuo possesso prima di muovere il tuo personaggio.



Il Ladro: 4 / 2

Ruba una Carta Azione a caso da un altro giocatore.



La Guardia di Sicurezza e Rex: 4 / 2

Uccidi due zombie presenti nel luogo in cui si trovano attualmente la Guardia di Sicurezza e Rex.

Luoghi

La Chiesa

Lato A:

- Numero di spazi: 4
- Effetto del luogo: Scarta una Carta Azione dalla tua mano per capovolgere una tua qualsiasi Carta Personaggio nuovamente sul suo lato "riposato".
- Condizione di attacco degli zombie: Se ci sono 3 o più zombie davanti alla chiesa.

Lato B:

- Numero di spazi: 3
- Effetto del luogo: Scarta un Segnalino Cibo per capovolgere una tua qualsiasi Carta Personaggio nuovamente sul suo lato "riposato". Una volta usato, il Segnalino Cibo viene quindi rimosso dal gioco.
- Condizione di attacco degli zombie: Se ci sono più zombie davanti alla chiesa che personaggi al suo interno.



L'Armeria

Lato A:

- Numero di spazi: 4
- Effetto del luogo: Scarta una Carta Azione dalla tua mano per prendere la prima Carta Azione dal mazzo.
- Condizione di attacco degli zombie: Se ci sono 3 o più zombie davanti all'armeria.

Regole Speciali: Non appena ci sono 3 Segnalini Esplosione su questo luogo, l'armeria viene distrutta dalle fiamme. Collocate tutti i personaggi che si trovano in questo luogo sull'incrocio. Nessun cambiamento per gli zombie, che rimangono sul posto. Mettete i Segnalini Fuoco sugli spazi dei personaggi.

Chiarimento:

- L'armeria non è più disponibile per i personaggi per il resto della partita.
- Qualsiasi Segnalino Esplosione d'ora in poi dovrà essere collocato sulla torre del serbatoio.



La Banca

Lato A:

- Numero di spazi: 3
- Effetto del luogo: Scarta una Carta Azione per spostare il segnalino del leader degli zombie su un qualsiasi spazio colorato.
- Condizione di attacco degli zombie: Se ci sono 3 o più zombie davanti alla banca.

Lato B:

- Numero di spazi: 3
- Effetto del luogo: Sposta il segnalino del leader degli zombie avanti di uno spazio. Puoi scegliere di non spostarlo affatto.
- Condizione di attacco degli zombie: Se ci sono più zombie davanti alla banca che personaggi al suo interno.



La Torre del Serbatoio

Lato A:

- Numero di spazi: 2
- Effetto del luogo: Guarda la Carta Invasione all'inizio del turno. Non ti è permesso mostrare la carta agli altri giocatori.
- Condizione di attacco degli zombie: Se ci sono 4 o più zombie sotto la torre del serbatoio.

Lato B:

- Numero di spazi: 2
- Effetto del luogo: Scegli la tua Carta Movimento dopo che tutti gli altri giocatori hanno rivelato le loro carte ma prima che sia rivelata la Carta Invasione.
- Condizione di attacco degli zombie: Se ci sono 4 o più zombie sotto la torre del serbatoio.

Regole Speciali: Non appena ci sono 3 Segnalini Esplosione su questo luogo, la torre del serbatoio esplode. La torre è rimossa dal gioco e viene sostituita dalla tessera della torre del serbatoio crollata. Tutti i personaggi e gli zombie presenti muoiono.

Chiarimento: la torre del serbatoio può esplodere solo una volta durante ciascuna partita. Lasciate i Segnalini Esplosione sul luogo.

Lato Crollato della Torre del Serbatoio:



- Numero di spazi: 3
- Effetto del luogo: Nessun effetto.
- Condizione di attacco degli zombie: Se ci sono più zombie davanti alla torre del serbatoio crollata che personaggi al suo interno.



Lato B:

- Numero di spazi: 3
- Effetto del luogo: Scarta una Carta Azione dalla tua mano per prendere una qualsiasi Carta Azione dagli scarti.
- Condizione di attacco degli zombie: Se ci sono più zombie davanti all'armeria che personaggi al suo interno.

Regole Speciali: Non appena ci sono 2 Segnalini Esplosione su questo luogo, un esplosione blocca la porta dell'armeria. I personaggi non possono più entrare o lasciare questo luogo... ma gli zombie possono ancora attaccare.

Chiarimento:

- È impossibile aprire nuovamente la porta dell'armeria.
- Qualsiasi Segnalino Esplosione d'ora in poi dovrà essere collocato sulla torre del serbatoio.

L'Ospedale

Lato A:

- Numero di spazi: 3
- Effetto del luogo: Scarta una Carta Azione dalla tua mano per prendere un antidoto dalla riserva.
- Condizione di attacco degli zombie: Se ci sono più zombie davanti all'ospedale che personaggi al suo interno.

Lato B:

- Numero di spazi: 4
- Effetto del luogo: Capovolgì uno dei tuoi personaggi che si trova in questo luogo sul loro lato "stremato" per prendere un antidoto dalla riserva.
- Condizione di attacco degli zombie: Se ci sono 2 o più zombie davanti all'ospedale.



L'Incrocio

Lato A:

- Numero di spazi: Illimitato.
- Effetto del luogo: Scarta una Carta Azione per pescare un Segnalino Cibo.
- Condizione di attacco degli zombie: Se c'è almeno uno zombie all'incrocio.

Lato B:

- Numero di Spazi: Illimitato
- Effetto del luogo: Scarta una Carta Azione per pescare uno dei 3 Segnalini Cibo a faccia in su o uno a faccia in giù dal furgone. **Chiarimento:** ci devono essere sempre 3 Segnalini Cibo visibili sull'incrocio.
- Condizione di attacco degli zombie: Se c'è almeno uno zombie all'incrocio.

Regola del leader degli zombie:

All'Incrocio, non avvengono votazioni per scegliere la vittima in caso di attacco. Il colore della vittima è indicato dal segnalino del leader degli zombie.

- Se non ci sono personaggi di quel colore in quel luogo, il segnalino del leader degli zombie viene spostato in senso orario di uno spazio alla volta finché non capita su un colore di un giocatore che abbia almeno un personaggio lì presente. Una volta che un personaggio è stato divorato, l'attacco termina. Il segnalino viene spostato di uno spazio in senso orario.
- Se non ci sono personaggi all'incrocio, il segnalino non viene spostato.

Chiarimento: il segnalino del leader degli zombie salta i Segnalini Copertura e viene spostato solo sugli spazi colorati.

