

## TUTTO X TUTTO



Pesca dal mazzo fino ad ottenere 2 carte Mirare  
Tieni le carte Mirare nella tua mano e scarta le altre.

6

AZIONE

## MUNIZIONI



Prendi una carta con costo fino a 4

3

AZIONE

## BARRICATA



+2 Carte

Quando un giocatore gioca una carta attacco, puoi rivelare questa carta dalla tua mano. Se lo fai, non sei affetto dall'Attacco.

2

AZIONE - Reazione

## CORAGGIO



+2 Carte  
+1 Azione

5

AZIONE

## FURBIZIA



+3 Carte

4

AZIONE

## ESCA



+1 Azione

Scarta dalla tua mano quante carte vuoi. Pesca 1 Carta per ogni carta scartata.

2

AZIONE

## NASCONDIGLIO



Pesca fino ad avere 7 carte in mano.

5

AZIONE

## PIANO SUPERIORE



+2

Ogni avversario deve scartare fino a rimanere con 3 carte.

4

AZIONE - Attacco



## PROIETTILI ESPLOSIVI



Cestina una carta Pallottola dalla tua mano. Se lo fai, + **3**.

**4**

AZIONE

## MAVERICK



+1 Carta  
+2 Azioni

**3**

AZIONE

## MOLOTOV



+4 Carte  
+1 Obiettivo

Ogni altro giocatore pesca una carta.

**5**

AZIONE

## FUGA RAPIDA



Prendi una carta Proiettili;  
mettila in cima al tuo mazzo.

Ogni altro giocatore rivela una carta Zombi  
dalla sua mano e la mette nel suo mazzo;  
se non ha carte Zombi rivela la sua mano.

**4**

AZIONE - *Attacco*

## RICOGNIZIONE



+1 Carta  
+1 Azione

Ogni giocatore (incluso te) rivela  
la prima carta del suo mazzo e a tua  
scelta deve scartare o metterla in cima.

**4**

AZIONE - *Attacco*

## RAGGRUPPARSI



+ **2**

Puoi mettere immediatamente il tuo  
mazzo nella tua pila degli scarti.

**3**

AZIONE

## RICARICA



Cestina una carta Mirare dalla tua mano.  
Prendi una carta Mirare che costa più di  
**3**; mettila nella tua mano.

**5**

AZIONE

## RIFORMIMENTO



Cestina una carta dalla tua mano.  
Prendi una carta che costa **2** in più  
della carta cestinata.

**4**

AZIONE



## SACRIFICIO



Puoi scartare fino a 4 carte.

2

AZIONE

## ISPEZIONE



Ogni avversario deve rivelare le prime 2 carte del suo mazzo. Se rivelano carte Mirare, decidi se devono scartarle o puoi prendere 1 carta per giocatore. Devono scartare tutte le altre carte.

4

AZIONE - *Attacco*

## FUCILE A POMPA



+1 Obiettivo

+ 2

3

AZIONE

## COPERTURA



+1 Carta

+1 Azione

+1 Obiettivo

+ 1

5

AZIONE

## AIUTARSI



+2 Azioni  
+1 Obiettivo

+ 2

5

AZIONE

## SCIAME DI ZOMBI



+2 Carte

Tutti gli avversari prendono una carta Infezione.

5

AZIONE - *Attacco*

## TATTICA



Scegli una carta Azione nella tua mano.  
Gioca questa carta 2 volte.

4

AZIONE

## DEPOSITO



Cestina questa carta.  
Prendi una carta che costa fino a 5

4

AZIONE



## RADIO



Rivela le prime 5 carte del tuo mazzo.  
Il giocatore alla tua sinistra ne sceglie una  
da scartare. Tieni le 4 carte rimaste.

4

AZIONE

## RADIO



Rivela le prime 5 carte del tuo mazzo.  
Il giocatore alla tua sinistra ne sceglie una  
da scartare. Tieni le 4 carte rimaste.

4

AZIONE

## RADIO



Rivela le prime 5 carte del tuo mazzo.  
Il giocatore alla tua sinistra ne sceglie una  
da scartare. Tieni le 4 carte rimaste.

4

AZIONE

## RADIO



Rivela le prime 5 carte del tuo mazzo.  
Il giocatore alla tua sinistra ne sceglie una  
da scartare. Tieni le 4 carte rimaste.

4

AZIONE

## RADIO



Rivela le prime 5 carte del tuo mazzo.  
Il giocatore alla tua sinistra ne sceglie una  
da scartare. Tieni le 4 carte rimaste.

4

AZIONE

## RADIO



Rivela le prime 5 carte del tuo mazzo.  
Il giocatore alla tua sinistra ne sceglie una  
da scartare. Tieni le 4 carte rimaste.

4

AZIONE

## RADIO



Rivela le prime 5 carte del tuo mazzo.  
Il giocatore alla tua sinistra ne sceglie una  
da scartare. Tieni le 4 carte rimaste.

4

AZIONE

## RADIO



Rivela le prime 5 carte del tuo mazzo.  
Il giocatore alla tua sinistra ne sceglie una  
da scartare. Tieni le 4 carte rimaste.

4

AZIONE





**RADIO**



Rivela le prime 5 carte del tuo mazzo. Il giocatore alla tua sinistra ne sceglie una da scartare. Tieni le 4 carte rimaste.

**4** AZIONE

**2** PROIETTILI **2**



**3** MIRARE

**2** PROIETTILI **2**



**3** MIRARE

**RADIO**



Rivela le prime 5 carte del tuo mazzo. Il giocatore alla tua sinistra ne sceglie una da scartare. Tieni le 4 carte rimaste.

**4** AZIONE

**RADIO**



Rivela le prime 5 carte del tuo mazzo. Il giocatore alla tua sinistra ne sceglie una da scartare. Tieni le 4 carte rimaste.

**4** AZIONE

**2** PROIETTILI **2**



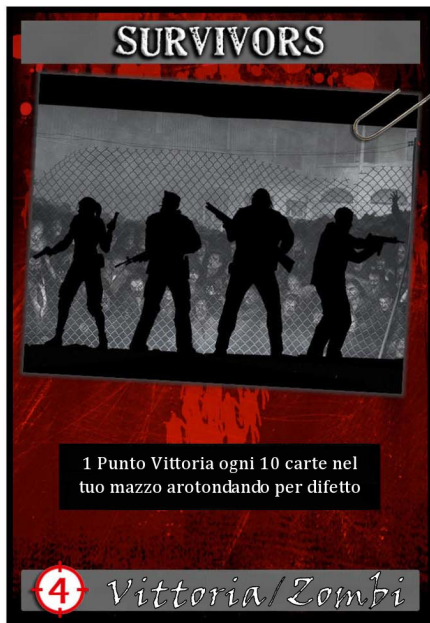
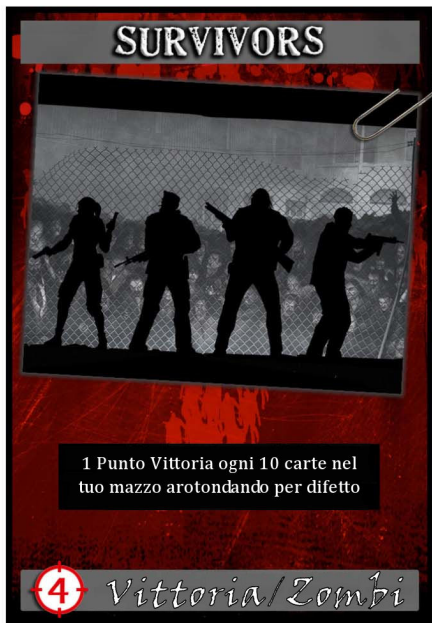
**3** MIRARE

**2** PROIETTILI **2**



**3** MIRARE











ZOMBI

1



2 Vittoria/Zombi

ZOMBI

1



2 Vittoria/Zombi

ZOMBI

1



2 Vittoria/Zombi

ZOMBI

1



2 Vittoria/Zombi

MOLTI + ZOMBI

6



8 Vittoria/Zombi

MOLTI + ZOMBI


6



8 Vittoria/Zombi

MOLTI ZOMBI


3



5 Vittoria/Zombi

MOLTI ZOMBI

3



5 Vittoria/Zombi



## TUTTO X TUTTO



Pescare da mazzo fino ad  
ottenere 2 carte Mirare  
e mettere le carte Mirare nella  
mano e scarta le altre.

AZIONE

## MUNIZIONI



Prendere una carta con costo fino a 4

AZIONE

## BARRICATA



Carte

Quando un giocatore gioca una  
carta Attacco, puoi rivelare questa  
carta alla tua mano. Se lo fai,  
non sei affetto dall'Attacco.

AZIONE - Reazione

## CORAGGIO



Carte

+1 Azione

AZIONE

## FURBIZIA



Carte

AZIONE

## ESCA



Azione

Mettila alla tua mano quante  
carte vuoi. Pesca 1 Carta  
e per ogni carta scartata.

AZIONE

## NASCONDIGLI



Pescare fino ad avere 7 carte in mano.

AZIONE

## PIANO SUPERIORE



Il Corsario deve scartare  
fino a rimanere con 3 carte.

AZIONE - Attacco



## PROIETTILI ESPLOSIVI



Cestina una Pallottola dalla tua mano. Se lo fai, +3.

AZIONE

## MAVERICK



1 Carta  
+2 Azioni

AZIONE

## MOLOTOV



1 Carte  
1 Obiettivo

Ogni giocatore pesca una carta.

AZIONE

## FUGA RAPIDA



Prendi una carta Proiettili; mettila in cima al tuo mazzo.

Ogni altro giocatore rivela una carta Zombi dalla sua mano e la mette nel suo mazzo; se più di una carta Zombi rivela la sua mano.

AZIONE - Attacco

## RICOGNIZIONE



1 Carta  
1 Azione

Ogni giocatore (incluso te) rivela la prima carta del suo mazzo e a tua scelta può scartare o metterla in cima.

AZIONE - Attacco

## RAGGRUPPARSI



Può immediatamente il tuo mazzo nella tua pila degli scarti.

AZIONE

## RICARICA



Cestina un carta Mirare dalla tua mano. Prendi un carta Mirare che costa più di 1 e mettila nella tua mano.

AZIONE

## RIFORMIMENTI



Cestina un carta dalla tua mano. Prendi un carta che costa 2 in più della carta cestinata.

AZIONE



## SACRIFICIO



Prendi e scarta fino a 4 carte.

AZIONE

## ISPEZIONE



Ogni avversario deve rivelare le prime 2 carte del suo mazzo. Se rivelano carte Miracoli, decidi se devono scartarle o puoi prendere 1 carta per giocatore. Devi scartare tutte le altre carte.

AZIONE - Attacco

## FUCILE A POMPA



+1 Obiettivo  
+ 2

AZIONE

## COPERTURA



+1 Carta  
+1 Azione  
+1 Obiettivo  
+ 1

AZIONE

## AIUTARSI



+1 Azioni  
+1 Obiettivo  
+ 2

AZIONE

## SCIAME DI ZORPI



+1 Carte

Se gli avversari prendono la carta Infezione.

AZIONE - Attacco

## TATTICA



Scegli una carta Azione nella tua mano. Gioca questa carta 2 volte.

AZIONE

## DEPOSITO



Prendi questa carta. Prendi una carta che costa fino a 5

AZIONE



ZOMBI

1

FINE SCORTIA

Vittoria/Zombi



MOLTI ZOMBI

3

FINE SCORTIA

Vittoria/Zombi



MOLTI + ZOMBI

6

FINE SCORTIA


Vittoria/Zombi



1 PALLOTTOLA 1

FINE SCORTIA

MIRARE



SURVIVORS

1 Punto vittoria ogni 10 carte nel  
arrotondando per difetto

FINE SCORTIA

Vittoria/Zombi



INFEZIONE

-1

FINE SCORTIA

INFEZIONE



3 CARICATORE 3

FINE SCORTIA

MIRARE



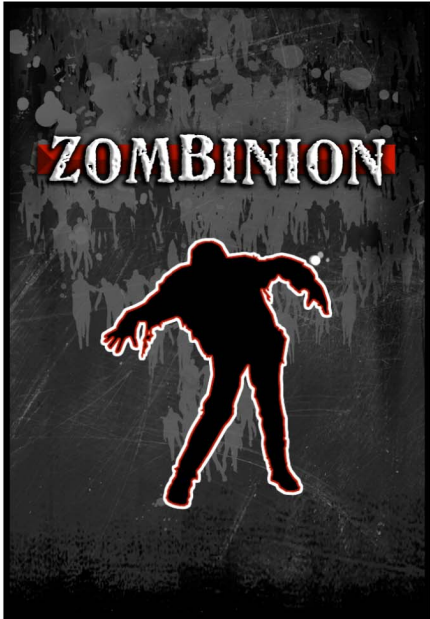
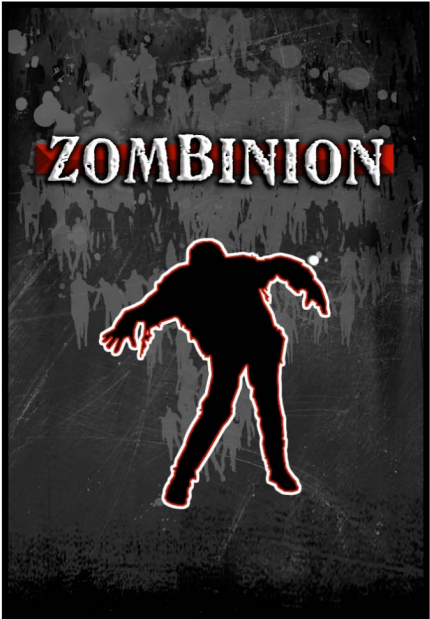
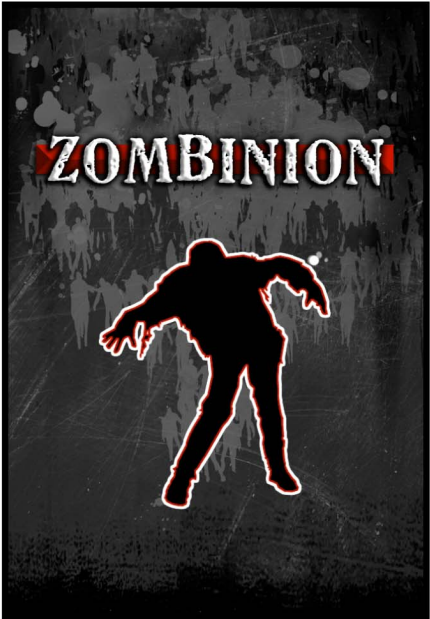
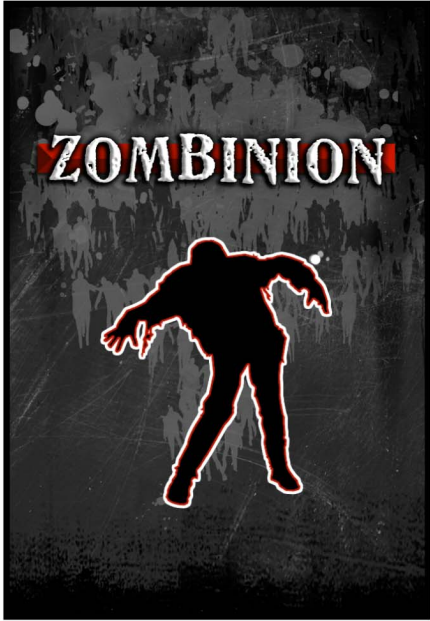
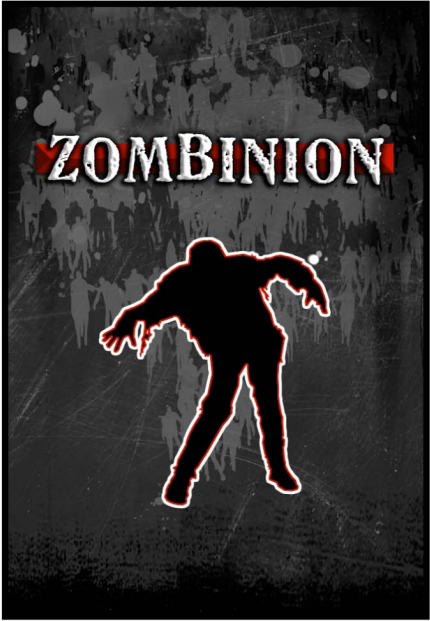
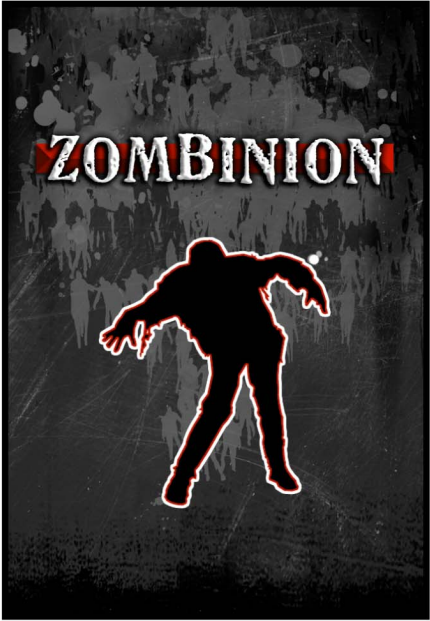
2 PROIETILI 2

FINE SCORTIA

MIRARE









# INFO PER LA STAMPA DELLE CARTE

pagina 1 X 10

pagina 6 X 6

pagina 11 X 1

pagina 2 X 10

pagina 7 X 15

pagina 12 X 1

pagina 3 X 10

pagina 8 X 6

pagina 13 X 63

pagina 4 X 1

pagina 9 X 1

pagina 14 X 0

pagina 5 X 1

pagina 10 X 1

## ZOMBINION - DOMINION

Aiutarsi - Festival

Molotov - Sala del concilio

Sciame di zombi - Strega

Barricata - Fossato

Munizioni - Officina

Survivors - Giardini

Copertura - Mercato

Nascondiglio - Biblioteca

Tattica - Sala del trono

Coraggio - Laboratorio

Piano superiore - Milizia

Tutto x tutto - Avventuriero

Deposito - Festività

Proiettili esplosivi - Usuraio

Caricatore - Oro

Esca - Cantina

Radio - Inviato

Pallottola - Rame

Fucile a pompa - Taglialegna

Raggrupparsi - Cancelliere

Proiettili - Argento

Fuga rapida - Burocrate

Ricarica - Miniera

Zombi - Proprietà

Furbizia - Fucina

Ricognizione - Spia

Molti zombi - Ducato

Ispezione - Ladro

Rifornimento - Restauratore

Molti + zombi - Provincia

Maverick - Villaggio

Sacrificio - Cappella

Infezione - Maledizione

A cura di Woody per

