

CSELEKVÉS



Riasztó (2)

Tegyél 3 zombit a tartalékból egy általad választott helyszínre.



Energiaital (2)

Fordíts egy karakterkártyát a „kimerült” (vörös) oldaláról a „pihent” (kék) oldalára.



Konzerv étel (2)

A játék végén ez a kártya egy győzelmi pontot ér.



Könyvgázgránát (3)

Semmissé teszed az éppen kijátszott akciókártyát.



Rejtekhely (2)

Az egyik karaktered elrejtőzik (fektesd le). Innentől nem lehet rá szavazni és nem eszik meg. Kör végén állítsd fel.



Szolgálati bejáró (2)

A mozgásfázisban ráléphetesz egy helyszínre, ami már elérte a teljes kapacitását. A karaktered ottlévőnek számít. Ez a hely átmeneti, és a karaktered távozásával eltűnik.



Fegyver (3)

Megöl egy zombit bármely helyszínen.



Infravörös szemüveg (2)

Nézd meg a legközelebbi inváziókártyát.



Láncfűrész (1)

Egy helyszínen megöli a zombit felét (lefelé kerekítve).



Reflektor (2)

Mozgasd a zombivezér tokenet bármilyen színes mezőre.



Kiscica

Válassz egy induló helyszínt. Keverd meg a mozgáskártyáidat és húzz egyet. Az induló helyszínen lévő zombik a kártya helyszínére mennek (helykorlát betartásával), vagyis ha a célhelyszínen így 8-nál több zombi lenne, akkor a fennmaradók nem mozdulnak.



Zsebtolvajlás (1)

Bármely másik játékostól lopj egy akciókártyát.



Fegyver replika (2)

Egy bizonyos helyszínen te szavazol egy másik játékos helyett a kör végéig.



Vadászpuska (4)

Bármely helyszínen megöl 2 zombit.



Futócipő (2)

A karaktered mozgatása előtt cseréld ki a mozgáskártyáját.



Molotov koktél (3)

Bármely helyszínen megölsz egy zombit, aztán adj egy robbanásjelzőt a Fegyverraktárhoz vagy a Víztoronyhoz.



Jelzőrakéta (3)

Mozgass egy zombit egyik helyszínről a másikra, aztán adj egy robbanásjelzőt a Fegyverraktárhoz vagy a Víztoronyhoz.



Rögtönzött bomba (2)

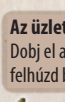
Ölj meg 2 zombit bármely helyszínen, aztán adj egy robbanásjelzőt a Fegyverraktárhoz vagy a Víztoronyhoz.

KARAKTEREK



A szőke: 5 / 3

A szőkének van egy hátránya: minden körben a játékosok mozgása után a saját helyszínére vonz egy zombit. Kimerítheted, hogy többé ne vonzza a zombikat.



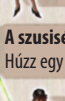
Az üzletember: 3 / 2

Dobj el a kezedből egy kártyát, hogy a dobottak közül felhúzd bármelyiket.



Az üzletasszony: 3 / 2

Dobj el a kezedből egy kártyát, hogy a dobottak közül felhúzd bármelyiket.



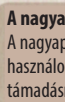
A szusiséf: 4 / 3

Húzz egy akciókártyát.



A kocka: 4 / 3

Mozgass egy zombit a kocka jelenlegi helyszínéről egy másik helyszínre.



A nagyapó: 5 / 3

A nagyapónak van egy hátránya: nem szavazhat. Ha használod az erejét, abban a körben szavazhat (zombi-támadásra és osztzkodásra is).



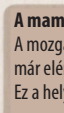
A nagyi: 5 / 3

A nagynak van egy hátránya: soha nem mozdulhat. Ha használod az erejét, abban a körben rendszeren mozoghat.



A családanya: 4 / 2

Ölj meg két zombit a jelenlegi helyszínén.



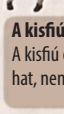
A mama: 4 / 3

A mozgásfázisban beléphet olyan helyszínre, ami már elérte a kapacitását. Ő ott tartózkodónak számít. Ez a hely átmeneti, és eltűnik a távozásával.



A diák: 3 / 2

Vedd át a kezdőjátékos tokenjét.



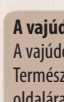
A kislány: 5 / 2

A kislány elrejtőzik (fektesd le). A kör végéig nem szavazhat, nem mutathatnak rá vagy ehetik meg.



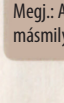
A kislány: 5 / 2

A kislány elrejtőzik (fektesd le). A kör végéig nem szavazhat, nem mutathatnak rá vagy ehetik meg.



A vajúdnő: 4 / 2

A vajúdnő megszül és 2 szavazata lesz a játék végéig. Természetesen képtelenség visszafordítani a „pihent” oldalára.



Megj.: A vajúdnő nő kártyáját nem lehet megfordítani egy másmilyen hatás aktiválására (legyen az helyszíni vagy akció).



A pap: 4 / 2

Semmissé tesz egy éppen végrehajtandó mozgást.



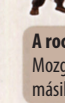
A punk: 4 / 3

Semmissé tesz egy éppen kijátszott akciót.



A raszta: 4 / 3

Nézd meg a következő inváziókártyát.



A rocker: 4 / 3

Mozgass egy zombit a rocker jelenlegi helyszínéről egy másik helyszínre.



A titkosügynök: 4 / 2

Mozgasd a zombivezér tokenjét bármely színre.



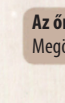
A tini: 4 / 2

A karaktered mozgása előtt cseréld ki a mozgáskártyád.



A tolvaj: 4 / 2

Lopj találmra egy akciókártyát egy másik játékostól.



Az őr és Rex: 4 / 2

Megöl 2 zombit az aktuális helyszínén.

HELYSZÍNEK

A templom



A oldal

- helyek száma: 4
- helyszín hatása: dobj el a kezedből egy akciókártyát, hogy bármely karaktered visszaforduljon a „pihent” oldalára.
- zombitámadás feltétele: ha 3 vagy több zombi van a templom előtt.

B oldal

- helyek száma: 3
- helyszín hatása: dobj el egy étel tokenet, hogy bármely karaktered visszaforduljon a „pihent” oldalára. Az étel eltávolításra kerül a játékból.
- zombitámadás feltétele: ha több zombi van a templom előtt, mint a bent lévő emberek létszáma.

A víztorony



A oldal

- helyek száma: 2
- helyszín hatása: a kör elején nézd meg az inváziókártyát. Nem mutatható meg a többi játékosnak, de beszélhetsz róla.
- zombitámadás feltétele: ha 4 vagy több zombi van a víztorony alatt.

B oldal

- helyek száma: 2
- helyszín hatása: akkor válaszod ki a mozgáskártyádat, miután minden más játékos felfedte a sajátját – de még az inváziókártya felfedése előtt.
- zombitámadás feltétele: ha 4 vagy több zombi van a víztorony alatt.

Speciális szabály:

Amint összegyűlt itt 3 robbanástoken, a torony felrobban. A toronyot eltávolítjuk és megfordul a víztoronylapka. Minden jelenlévő karakter és zombi meghal.

Szabálytisztázás: a víztorony játékonként csak egyszer robbanhat fel. A robbanásjelző itt marad.

Felrobbant torony oldal:



- helyek száma: 3
- helyszín hatása: nincs hatás
- zombitámadás feltétele: ha több zombi van a víztorony alatt, mint a bent lévő karakterek létszáma.

A fegyverraktár



A oldal

- helyek száma: 4
- helyszín hatása: dobj el a kezedből egy akciókártyát, hogy felhúzz egy másik akciókártyát.
- zombitámadás feltétele: ha 3 vagy több zombi van a fegyverraktár előtt.

Speciális szabály:

Amint összegyűlt itt 3 robbanástoken, a fegyverraktár leég. Minden jelenlévő karakter az utcára kerül. A zombik száma nem változik, azok ott maradnak. A karakterhelyszínekre tegyél tüztokeneket.

Szabálytisztázás:

A fegyverraktár nem elérhető a játék további részében. Innentől minden robbanástokenet a víztoronyra kell tenni.

B oldal

- helyek száma: 3
- helyszín hatása: fordítsd egyik karakteredet a „kimerült” oldalára, kiválassz egy akciókártyát a dobópakliból.
- zombitámadás feltétele: ha több zombi van a fegyverraktár előtt, mint a bent lévő emberek létszáma.

Speciális szabály:

Amint 2 robbanástoken gyűlt a helyszínre, egy robbanás eltorlaszolja a bejáratot. Karakterek nem léphetnek be és nem távozhatnak... de a zombik továbbra is támadhatnak.

Szabálytisztázás:

- Nem lehet újra kinyitni a fegyverraktár ajtaját.
- Innentől minden robbanástokenet a víztoronyra kell tenni.

A kórház



A oldal

- helyek száma: 3
- helyszín hatása: dobj el a kezedből egy akciókártyát, hogy vegyél a tartalékból egy ellenszert.
- zombitámadás feltétele: ha több zombi van a kórház előtt, mint a bent lévő karakterek létszáma.

B oldal

- helyek száma: 4
- helyszín hatása: fordítsd egy jelenlévő karakteredet a „kimerült” oldalára, hogy vegyél a tartalékból egy ellenszert.
- zombitámadás feltétele: ha 2 vagy több zombi van a kórház előtt.

A bank



A oldal

- helyek száma: 3
- helyszín hatása: dobj el a kezedből egy akciókártyát, hogy a zombivezéért bármely színre áthelyezd.
- zombitámadás feltétele: ha 3 vagy több zombi van a bank előtt.

B oldal

- helyek száma: 3
- helyszín hatása: átmozgathatod a zombivezér tokenjét egy hellyel odébb.
- zombitámadás feltétele: ha több zombi van a bank előtt, mint a bent lévő karakterek létszáma.

A keresztveződés



A oldal

- helyek száma: nem korlátozott
- helyszín hatása: a kezeden lévő akciókártyáért ételtokenet kapsz.
- zombitámadás feltétele: ha legalább 1 zombi van az utcákon.

B oldal

- helyek száma: nem korlátozott
 - helyszín hatása: egy akciókártyáért, felhúzod a 3 felfordított ételtoken egyikét, vagy a teherautóból egy lefordítottat.
- Szabálytisztázás: a keresztveződésben 3 ételtokennek mindíg látszania kell.
- zombitámadás feltétele: ha legalább 1 zombi van az utcákon.

Zombivezér szabály:

A keresztveződésben támadás esetén nincs szavazás arról, hogy ki haljon meg. Az áldozat színét a zombivezér tokenje jelzi.

- Ha nincs a helyszínen olyan színű karakter, akkor a zombivezér tokenje óramutatójárás irányában addig mozog, amíg el nem éri egy jelenlévő karakter színét. Miután megettek egy karaktert a támadás véget ér és a jelölő a következő színre lép.
- Ha nincs karakter a keresztveződésben, a jelölő nem mozog.

Szabálytisztázás: a zombivezér átutorja a letakart részeket és csak a színes helyeken áll meg.