

Üdvözl a **Zombie Plague**[®],

Brian S. Roe & Skott Kilander társasjátéka

Az egész országot megfertőzte egy ismeretlen járvány, a tünete, hogy a halott emberi testek életre kelnek.

Ezeknek az "élőhalott emberek"-nek az egyetlen célja, hogy az élők húsát egyék. A pestis oka továbbra is tisztázatlan.

Annak ellenére, hogy a kormány és a helyi hatóságok mindent megtettek, a társadalom összeomlott. A megmaradt túlélők ott keresnek menedéket, ahol tudnak. A városok a sűrű a lakosságukkal, halálos csapdává váltak. Egy csoport túlélőnek sikerült elmenekülnie a városból. Az elővárosokban bújkálnak abban a reményben, hogy találnak egy biztonságos menedéket a terror elől...

A **Zombie Plague**[®] egy társasjáték 2-6 játékos számára, ahol az emberi játékosoknak együtt kell működniük, elbarikádozni a házat, hasznos eszközöket keresni, és túlélni, mialatt zombik hordáival harcolnak. Ezeket a zombikat az egyik játékos irányítja.

Összetevők:

- játéktáblák (darabonként 6 darabban)

Letölthetők: <http://www.boardgamegeek.com/files/boardgame/7514?sort=hot>

- 1 pince tábla

Letölthető a következő PDF dokumentum 19 oldaláról:

http://files.boardgamegeek.com/file/download/3syqqpms9b/Kwanchai's_Updated_Zombie_Plague_Package_v1.2.pdf?

- 67 keresési kártya (Ebben a dokumentumban)
- 2 db 6x6-os dobókocka vagy ha szeretnél készíteni ehhez a játékhoz egyedi dobókockát, akkor 4 db 6x6-os (címkek az utolsó oldalon)
- papír vagy műanyag figurák

Letölthetők: <http://www.boardgamegeek.com/files/boardgame/7514/page/3?sort=hot>

- barikádok (bármilyen megfelel erre a célra, pl. rövid fadarab)

Játékosok kiválasztása:

4 vagy több játékos számára: Egy játékos irányítja a zombikat (zombi játékos). Az összes többi játékos az emberekkel van (emberi játékos).

3 játékos számára: Egy játékos irányítja a zombikat (zombi játékos). A másik két játékos 2-2 emberi figurát irányít (emberi játékos).

2 játékos számára: Egy játékos irányítja a zombikat (zombi játékos). A másik játékos 4 emberi figurát irányít (emberi játékos).

A játéktábla felállítása:

Tedd le a 6 db-ból álló játéktáblát úgy, hogy ezek illeszkedjenek egymáshoz. A zombi játékos dob az égtájkockával (vagy akár síma hatoldalú kockával) majd a dobás értékétől függően elhelyez egy-egy zombit bárhol az első sorban a tábla szélén (Az utca északi peremén). Minden emberi játékos választ egy emberi figurát, és bárhol az első sorban elhelyezi azt a játéktábla ellenkező részén. Válassz ki 40 db keresés kártyát, keverd meg és tedd le a játéktábla mellé (képpel lefelé). Ha az összes kártyát használnád, az túl sok lenne. Ezért játék előtt ki kell választani 40-et. A "pince" és az "indítókulcs" mindig legyenek benne. A többit ti döntitek el. A "realisztikusabb" játékért távolítsd el a lángszórót, molotov koktélt, rohampuskát, láncmellényt és a pajzsot. Normális körülmények között nem találsz ilyeneket egy ház körül, és túl könnyű velük nyerni.

HOGYAN LEHET NYERNI

Emberi játékosok nyernek: Ha a következő három feltétel bármilyen sorrendben teljesül:

- minden X-szel jelölt keresési helyen kutatott legalább egy játékos
- minden külső ajtó és ablak el van barikádózva és minden ember bent van a házban
- nincs zombi a házban

Zombi játékos nyer: Ha minden emberi figura zombivá vált (későbbiekben szó lesz róla) vagy halott.. Amint ez megtörténik, a zombi játékos nyer.

A JÁTÉK MENETE

A zombi játékostól balra ülő játékos kezd. Azután, óramutató járásával megegyező irányba haladva minden emberi játékos befejezi a saját körét. Ezután a zombi játékoson a sor.

Az emberi játékosok lépései: A játéktábla 1 cm²-es rácsokból áll. Minden mozgás és támadás ezek mentén történik. Az embereknek 4 Akció Pontjuk (továbbiakban AP) van körönként. Minden körben maximum 4 AP-ot használhatnak fel.

A következők 1 AP-ba kerülnek:

- **Előrelépni egy négyzetet** – A haladás abba az irányba történik, amerre a figura éppen néz. Nincs átlós mozgás! A játéktáblán bármi ami akadálnak néz ki (pl. kanapék, bokrok, sziklák, stb), az egy akadály, és nem lehet rálépni vagy átmenni rajta. Az emberek nem haladhatnak keresztül olyan területen, amit egy másik figura már elfoglalt (legyen az emberi- vagy zombi figura). Az ajtók (fehér vonal) nem blokkolják a mozgást és külön költség nélkül át lehet menni rajtuk. Az ablakokon (világoskék vonal) az áthaladás 1 AP helyett 2 AP-ba kerül.
- **Hátrálás egy négyzetet** – Hátrafelé haladás anélkül hogy megfordítanád a figurát.
- **Balra vagy jobbra fordulás** - Fordulás bármelyik irányba 90 fokkal.
- **Egy ablak vagy ajtó elbarikádozása** - A figurának közvetlenül az ajtó vagy ablak előtt kell állnia (arccal afelé). 1 AP-ba kerül a barikád felállítása: tegyünk fel egy barikád jelzőt az ablakra vagy ajtóra. Amint egy ablak vagy ajtó el van torlaszolva, sem ember sem zombi nem haladhat át rajta. Támadás sem történhet a barikádon keresztül. Ugyanakkor a barikád bármikor levehető 4 AP-ért, bár ezt egyetlen körön belül kell elkölteni. A házban belüli ajtók is eltorlaszolhatók!
- **Támadás** - Támadni csak közvetlen közelre (a figurával szemben lévő szomszédos mező) lehet, vagy löfegyver használata esetén az első zombira amely egyenes vonalban a figura előtt található (természetesen lőtávon belül). A kártyákon található módosítók felülírják a lent található táblázat értékeit. A támadást egy 6 oldalú kockával végezzük.

Támadás alap értékei a következők:

1. **HOPPÁ!** - Ügyetlen vagy. Idegességében elveszíted az önuralmadat és elvesz a maradék AP-od. Kivéve ha löfegyverrel történt ez, ebben az esetben ugyanis kifogytál a lőszerből (vagy ahogyan a kártyán szerepel).
2. **MELLÉ** - Semmi sem történik.
3. **MELLÉ** - Semmi sem történik.
4. **MELLÉ** - Semmi sem történik.
5. **LÖKÉS** - A zombi hátratántorodik egy mezőre. Ha egy olyan mezőre érkeznek, ahol egy másik zombi van, akkor a másik is hátratántorodik... Ha a zombi mögött fal vagy valamilyen mozgást gátló dolog van (pl. fal, asztal,...) akkor nem tántorodik hátra. Az emberi figura az eredeti helyén marad.
6. **FEJLÖVÉS** - Az egyetlen módja egy zombi megölésének, ha fejből lövöd és szétroncsolod az agyát. A megölt zombit el kell távolítani a játéktábláról.

A löfegyvereknek hatótávolságuk van, vagyis távolabbról is tüzelhetsz mint 1 mező. A löfegyverekre is a fenti táblázat vonatkozik, bár ezt általában módosítják a kártyák. Falakon és barikádokon keresztül nem lehet tüzelni, viszont más akadályokon - mint pl. szék, asztal – igen. Ha az emberi figura fegyvertelen, akkor minden támadás során kétszer kell gurítani (vagy két kockával egymás után), ha az érték megegyezik, akkor sikerült a támadás és ki kell értékelni (egyetlen kivétellel: **LÖKÉS** és **FEJLÖVÉS** kombinációja a **LÖKÉS**!)

- **Keresés** – A kereséshez az emberi figurának közvetlen a keresési hely mellett kell lennie, arccal a mező fele. Ilyenkor addig kell húzni, amíg egy **fegyver** vagy **eszköz** kártyát nem találsz. Minden eseménykártyát azonnal ki kell értékelni, vagyis végre kell hajtani a rajta lévő utasítást, majd félre kell tenni. Minden emberi játékosnak fel kell keresnie egy keresési helyet, azonban egy adott játékos egy helyen csak egyszer kereshet. Egy helyet több játékos is felkereshet. Fontos, az emberi győzelemhez az kell, hogy minden keresési helyet legalább egy ember felkeressen. Egyszerre csak egy fegyvered lehet! Ha egy másik fegyvert húzol, akkor el kell döntened melyiket tartod meg (a másikat el kell dobni). Ha eldobsz egy kártyát, senki sem használhatja már. Viszont, eszközöd bármennyi lehet.
- **Eszköz vagy fegyver cseréje** - A két emberi figurának egymás mellett kell állnia, de nem feltétlenül szemben egymással. 1 AP-ért odaadatsz vagy cserélhetsz annyi fegyvert vagy eszközt amennyit akarsz. Ismét, egyszerre csak egy fegyver lehet nálad!

A zombi játékos lépései: Az első dolog, amit a zombi játékos a saját körében tesz az, hogy új zombikat hoz be a játékba. Ezt kockagurítással teszi (6 oldalú vagy égtájkocka):

1. ÉSZAK
2. KELET
3. DÉL
4. NYUGAT
5. BÁRHOVA
6. BÁRHOVA

Tegyél két 2 zombit a megfelelő irány első sorába. A zombik maximális száma nem lehet több, mint a játékmezőn álló emberi figurák számának négyszerese! Ha a zombi játékos körének kezdetén az összes zombi fenn van, akkor nem jön több zombi. Ezután a zombi játékos lép a zombikkal. Minden zombinak 2 AP-ja van.

Az igaz, hogy a zombik lassúak, viszont sokan vannak. Még ha meg is ölöd a zombikat, ők csak jönnek és jönnek...

A következők 1 AP-ba kerülnek:

- **Előrelépni egy négyzetet** – A haladás abba az irányba történik, amerre a zombi éppen néz! Nincs átlós mozgás! Bármilyen akadállyal néz ki az áthatolhatatlan. Kivétel: az ablakokon a zombik AP felhasználás nélkül átmászhatnak!
- **Balra vagy jobbra fordulás** - Fordulás bármelyik irányba 90 fokkal.
- **Harapás** - A zombinak közvetlen egy emberi figura mellett kell lennie, arccal felé. 6 oldalú kockával vagy Harapás kockával kell gurítani. 5-ös vagy 6-os gurítása esetén a harapás sikeres volt. Ilyenkor az emberi figura egy mezőt hátrátáncorodik, mivel sokkot kapott! Ilyenkor az emberi játékosnak gurítania kell egy 6 oldalú vagy a Fertőzés kockával, hogy kiderüljön meg lett-e fertőzve. 1-es gurítása esetén az emberi figura zombivá vált és a játékos kiesett. Ekkor ezt a figurát ki kell cserélni egy zombi figurára.

- **Barikád áttörése** - A zombik akkor tudják áttörni a barikádot, ha legalább négyen állnak egymással szomszédos mezőben az elbarikádozott ajtó/ablak előtt. A zombi amelyik közvetlenül a barikád előtt van, át tudja törni azt. Ennek a zombinak át kell haladnia a barikádon. Vagyis át kell helyezni a barikád túloldalára. Ha a barikád túloldalán egy emberi figura van (bármely irányba nézzen is az), akkor a barikádot a játékos megtámasztja, így a zombik nem tudják áttörni.

Általános szabály, hogy a zombi játékosnak "realisztikusan" kel mozgatnia a zombikat. A zombik mindig az emberi figurák irányába haladnak. Nem állhatnak le csak úgy, csak ha nincs emberi figura a közelben. Mindenesetre úgy kell őket mozgatni mint "agyatlan testeket" nem pedig úgy mint egy jól képzett hadsereget! Ha egy emberi figura zombivá válik, továbbra is cipeli a felszerelését (még ha nem is tudja azt használni), amíg valaki meg nem öli. Ekkor az azt megölő játékos megkapja a holmijait.

TOVÁBBI LEHETŐSÉGEK AZ EMBERI GYŐZELEMRE

"Menekülés járművel" - Ha egy játékos megtalálja az indítókulcsot, mindenkinek meg van rá a lehetősége, hogy elmeneküljön vele. A járműbe az ajtókon keresztül lehet beszállni. Az egész jármű egy nagy mezőnek tekintendő, vagyis nem kell benne tovább lépni. Ha már mindenki benne van a járműben, akkor a kulcsot birtokló játékosnak gurítania kell a sikeres indításhoz. 6-os gurítása esetén beindul a jármű (minden gurítás 1 AP-ba kerül). Amint beindult a jármű, mindenki megmenekült. Viszont ha 4 zombi felsorakozik az ajtóknál (egyenes vonalban vagy összetömörülve), akkor azonnal betörik az ajtókat és mindenki zombivá válik.

"PINCE" - Ha egy játékos megtalálja a pince kártyát, akkor a továbbiakban az a keresési hely lesz a pince bejárata, és le kell tenni a pince táblát a játéktábla mellé. A pincének megvan a saját keresési helye, amit szintén fel kell keresni és beleszámít a győzelmi feltételekbe. A győzelemhez elég csak lemenni a pincébe és elbarikádozni azt (nem kell már az egész házat). "A pince" kártya eseménykártyának számít, tehát ha ezt húztad, akkor húzhatsz tovább, míg egy **eszköz** vagy **fegyver** kártyát nem húzol.

EGYÉB JÁTÉKVÁLTOZATOK

"Rövid játék" — Ha nincs 60 - 90 perced a játékra, akkor használhatod ezt a változatot anélkül, hogy csökkenne a játékélmény. Elég csak egy szobát elbarikádozni, és nyertek az emberek. Minden más győzelmi feltétel továbbra is fennáll!

"Az áruló" - A játék előtt készíts el eggyel több kis cetlit, mint ahány emberi játékos van. Az egyikre írd rá hogy "áruló", a többit hagyd üresen. Minden emberi játékosnak húznia kell egyet. A húzás természetesen titkos. Aki az "áruló" feliratú lapot húzta, az lesz az áruló és eltérő győzelmi célja lesz (persze fennáll a lehetőség, hogy senki sem az). Miután minden keresési hely fel lett keresve, az áruló győzhet azzal, hogy elbarikádozza magát egy szobában (teljesen egyedül), úgy hogy nincsenek zombik bent a szobában. Miután minden keresési hely fel lett keresve, az áruló bármikor felfedheti magát (kimondva hogy **"Én vagyok az áruló"**). Abban a körben kap 6 AP-ot, és bármelyik mellette lévő társától lophat egy eszközt vagy fegyvert. Amint elbarikádozta magát, ő nyert! Ebben a variációban az emberi

játékosok bármikor megtámadhatják egymást, akkor is mikor az áruló még nem fedte fel magát. Ha egy játékos kiesik a játékból (megölik, vagy zombivá válik), fel kell fednie hogy ő volt-e az áruló. Ha az áruló nem fedte fel magát a játék végéig, akkor ezt akkor meg kell tennie, és azután teljesítenie kell a saját célját is.

“28 nappal később” - Ez egy kis mini-játék amelyet akkor lehet lejátszani, mikor az emberek már nyertek. A pár héttel későbbi lehetséges jövőt szimulálja. A katonaság sohasem jött megmenteni őket, zombik csatangolnak a házon kívül, és mindenki kezd testileg és érzelmileg is megtörni. A játék ott veszi fel a fonalat, ahol az véget ért. A köröket ugyanúgy kell végrehajtani, kivéve hogy a zombi játékos már nem játszik. A keresési helyek továbbra is felkereshetők (ha még nem voltál ott), viszont senki sem mehet ki az épületből. A játékosok minden megkezdett körük előtt gurítanak. 5-ös vagy 6-os esetén mindenki megőrül, és elkezdik levadászni egymást. Aki túléli az nyer! Bónuszként lehet úgy játszani, hogy a halott játékos visszajöhet zombiként. Ekkor gurítania kell. 1-es gurítása esetén visszatér mint zombi.

“Automatikus Zombik” – Elegendő játék után megfigyelhettétek hogy a zombik elég jól mozognak “önmaguk” is. Egy emberi játékos mozgathatja a zombikat vagy mindenki közösen. Az általános szabály, hogy a zombik mindig a legoptimálisabb úton haladnak az emberi figurák felé.

GYAKORI KÉRDÉSEK

- Átlóhatnak az ajtókon és ablakokon?

Igen, ha nincsenek elbarikádozva.

- Ha egy emberi figura zombivá válik vagy megölik és ez túllépi a zombik maximális számát, akkor a zombi játékos csökkenti a zombik létszámát?

Nem, ebben az esetben, csak akkor fognak új zombik bejönni a játéktáblára, ha a zombik száma lecsökken a maximális szám alá.

- Ha sörétes puskával lövök, akkor minden zombira (a hatótávolságon belül) külön gurítanom kell?

Nem, csak egyszer kell gurítanod. Ne feledd, hogy csak a zombik első sorára van hatással.

- Tudom használni a sörétes puskát, mint a baseball ütőt annak ellenére, hogy még van benne lőszer?

Nem, előbb ki kell fogynia a lőszernek.

- Átlóhatnak egy emberi figurán hogy eltaláljak egy zombit?

Nem, lehetetlen. Ugyanígy, ha sörétes puskával (vagy bármilyen lőfegyverrel) akarsz rálőni egy zombira, és egy emberi figura a hatóvában van, akkor őt is megtámadod.

- Mi az a barnás téglalap alakú dolog a kertben, a hálószoza mellett, rá lehet menni?

Igen, rá lehet menni. Az valójában egy terasz.

- Ha láncfűrésszel HOPPÁ!-ot gurítok, akkor elveszítem azt?

Nem. Csak megcsúszik a kezében és megsebzéd magad. Ekkor gurítanod kell, hogy zombivá válsz-e.

- A zombik leszedhetik csak úgy a barikádot, vagy át is kell rajta menniük, hogy eltávolítsák azt?

Át kell rajta menniük.

- Ha HOPPÁ!-ot gurítok miközben egy lőfegyvert használok, akkor elveszítem az összes AP-ot?

Nem, de elveszítheted a fegyvert, hacsak a kártya nem utasít másként.

- Ha konyhakést (vagy csavarkulcsot, csavarhúzó, stb) használok és 5-öt gurítok, akkor az még mindig egy LÖKÉS?

Igen. A kártyán található szöveg módosítja az alap támadási értékeket, ha a szöveg mást nem mond, akkor az alap szabályokat kell alkalmazni. Például a konyhakés szövege azt mondja: "Megöli a zombit : 6", ami azt jelenti, 6 FEJLÖVÉS, 5 LÖKÉS, 2-3-4 MELLÉ, és 1 HOPPÁ! A baseball ütő is módosítja az alap támadási értékeket: "Megöli a zombit : 5-6", amely azt jelenti, 5 - 6 FEJLÖVÉS, és nem pedig LÖKÉS, 2-3-4 MELLÉ, és 1 HOPPÁ!.

- Mi a különbség a segélycsomag és az elsősegély készlet között?

A segélycsomag megszünteti a fertőzést, így ha egy emberi figurát megharapnak, akkor felhasználhatja a segélycsomagot, hogy megakadályozza a hátratántorást és a harapást. Az elsősegély csomagot azután használhatod, ha megharaptak és elkaptad a fertőzést. Az elsősegély csomaggal tovább élhet az emberi figura, azzal a kisértővel hogy felülkerekedik a fertőzés és zombivá válik.

A top-down view of a game map showing a kitchen area. A wooden table with a plate of food and a knife is in the center. A red 'X' marks a spot on the right. A 'WELCOME' sign is on the left. Four black arrows point towards the center from the corners.

ABLAK (KÉK)

Akárki öli meg ezt a zombit, húzhat egy kártyát!

CSAK EGYSZER HASZNALHATÓ!

Távolság 2.

Megöli a zombit 5-6.

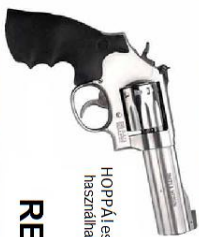
FÜGGÖNYRÚD

Megöli a zombit: 5-6.

FÜGGÖNYRÚD

VÍZIPUSKA Távolság: 3. TALÁLAT: 5-6. A találat megzavarja a zombit, és a vízipuska tulajdonosa elfordíthatja a zombit bármilyen irányba. HOPPÁ! esetén eltörik. 	CITROMOS PITE Távolság: 2. TALÁLAT: 5-6. A találat megzavarja a zombit, és a pite tulajdonosa elfordíthatja a zombit bármilyen irányba. HOPPÁ! esetén elfogyott a pite. 	LAPÁT Megöli a zombit: 5-6. Keresnietsz egyszer minden sínál 4 AP-ért. 
KONYHAKÉS Megöli a zombit: 6. 	SERPENYŐ Megöli a zombit: 6. 	
CSAVARKULCS Megöli a zombit: 6. 	KERTI OLLÓ Megöli a zombit: 6. Átvágthatod magad a növényeken. 	RÉGI KARD Megöli a zombit: 5-6. HOPPÁ! = MELLE 
CSAVARHÚZÓ Megöli a zombit: 6. Elkötheted a járművet, ha már benne vagy (6-os dobás). Minden próbálkozás 4 AP. 	DESZKA Megöli a zombit: 5-6. HOPPÁ! esetén eltörik. 	
BASEBALL ÜTŐ Megöli a zombit: 5-6. 	HOKI ÜTŐ Megöli a zombit: 5-6. 	

DUPLA CSÖVŰ SÖRÉTES PUSKA  Távolság: 5 hosszú és 3 széles. Hatótávolságon belül minden zombira gurítani kell (nem lehet áttöni a zombikon). Két HOPPÁ! esetén (ugyanabban a körben) kifogyott a töltény. Ezután Baseball ütőként használd.	ROHAMPUSKA  Távolság: 20. Két kockával guríts, és a magasabb értéket vedd. Két HOPPÁ! esetén kifogyott a töltény. Ezután Baseball ütőként használd.	FEJSZE  Megöli a zombit: 4-5-6. HOPPÁ! esetén megint dobni kell, ha az szírién HOPPÁ! akkor elter a fejsze és használhatatlanná válik.
LÁNGSZÓRÓ  Távolság: 4. Elhamvasztja a zombit: 5-6. MELLÉ = LÖKÉS Minden zombira és emberre hat, aki célpont mellett áll. HOPPÁ! esetén kifogyott az üzemanyag.	FÜGGÖNYRÚD  Távolság: 2. Megöli a zombit: 5-6.	PÖRÖLYKALAPÁCS  Megöli a zombit: 5-6. MELLÉ = LÖKÉS
WALKIE-TALKIE  A WALKIE-TALKIE-val rendelkező játékosok megoszthatják egymás között az AP-ot.	WALKIE-TALKIE  A WALKIE-TALKIE-val rendelkező játékosok megoszthatják egymás között az AP-ot.	LÁNCFŰRÉS  Megöli a zombit: 4-5-6. HOPPÁ! esetén megcsúszik a kezéd és megszabzed magadat. Ekkor guríts, hogy zombivá válsz-e.
GRÁNÁT  Távolság: 6. Hatással van a célpontra és az azt körülvevő 8 területre. Megöli a zombit (és embert): 2-3-4-5-6. CSAK EGYSZER HASZNÁLHATÓ!	JELZŐFÉNY  Távolság: 2. Zombik nem hatolhatnak át azon mezőn, ahol jelzőfény van (emberek viszont igen). Helyezz egy jelzőfényt a célmezőre, majd guríts minden körben: - 1-2-3: a jelzőfény kialszik - 4-5-6: tovább ég	
LÁNCEMELLÉNY  Már csak 2 AP-ot használhatsz a 4 helyett, viszont fertőzés esetén kétszer guríthatsz, hogy zombivá válsz-e. Csak ez az egy használati tárgy cipelhető! El lehet dobni 1 AP-ért.	ENERGIAITAL  +4 AP egy körig. Megtarthatod, amíg egyszer szükség lesz rá. CSAK EGYSZER HASZNÁLHATÓ!	

INDÍTÓKULCS Akinél a kulcs van, be tudja indítani a járművet egy 6-os dobással. Ekkor mindenki aki benne van megmenekül. Ha legalább négy zombi kerül közvetlenül az egyik vagy a másik ajtóhoz, akkor mindenki zombivá válik. 	TÖLTÉNY Újratölt egy fegyvert. CSAK EGYSZER HASZNÁLHATÓ! 	REVOLVER  Távolság: 5. HOPPÁ! esetén kitöltött a töltény és használhatatlanná válik.
SEGÉLYCSOMAG  Meggyógyít egy sebesülést (nem válsz zombivá). CSAK EGYSZER HASZNÁLHATÓ!	ELSŐSEGÉLY KÉSZLET Nem válhatsz azonnal zombivá ha megharapnak, vagyis fertőzött leszel. Minden kör végén gurítani kell 2 kockával. 2 HOPPÁ! esetén felülkerekedik a fertőzés és zombi leszel. CSAK EGYSZER HASZNÁLHATÓ! 	PISZTOLY  Távolság: 5. 2 kockával guríts, és a magasabb értéket vedd. HOPPÁ! esetén kitöltött a töltény.
ZSEBLÁMPA  Húzhatsz még egy kártyát, miután találtál egy eszközt vagy fegyvert.	SZÉF  Vajon mit találsz benne? Guríts: 1 - Levágott fej!!!! Guríts, hogy zombivá válsz-e. 2,3,4 - Egy halom dohos papír. 5 - Húzz 3 kártyát, tartsd meg az eszközt vagy fegyvert. Az eseménykártyákat keverd be a pakliba. 6 - Húzz 4 kártyát tartsd meg az eszközt vagy fegyvert. Az eseménykártyákat keverd be a pakliba.	PUSKA  Távolság: 10. HOPPÁ! esetén kitöltött a töltény. Ezután Basecall üdöklent használ!
TÁVCSŐ  Bármilyen tűzfegyverre feltehető. +1 minden támadásodhoz. Ha a fegyvert eldobod vagy tönkremegy, akkor a távcsővel is az történik.	SZOBA KULCS  Kinyithatod vele a bezárt ajtót.	
RAGASZTÓ  Megjavíthatsz egy eltört fegyvert vagy eszközt. CSAK EGYSZER HASZNÁLHATÓ!	PAJZS  Védett vagy a frontális támadások ellen. Ha legalább 4 zombi áll veled szemben, akkor egy sikeres zombiharapás eltör a pajzsot.	

LÁMPA +1 AP körönként. 	MOLOTOV KOKTÉL Távolság: 6. Megöli a zombit 2-3-4-5-6. Mindenkire hatással van, aki a célmező mellett vagy egy égő zombi mellett van. CSAK EGYSZER HASZNÁLHATÓ! 	Távolság: 5 hosszú és 3 széles. Hátdőlvényszerűen belül minden zombira gurítani kell (nem lehet átírni a zombikon). HOPP! Esetén ki fogott a toltény. Ezután Baseball ütőként használod. SÖRÉTES PUSKA 
HÁTIZSÁK 2 fegyvert cipelhetsz egyszerre. 	FUTÓCIPŐ +1 AP körönként. 	
PINCE Megtaláltad a pince ajtaját! Ez a keresési mező a pince ajtaja (többé már nem keresési mező). Ezt az ajtót is el lehet barikádolni. 	BEAGLE Küldhetsz a kutyával 1 eszközt vagy fegyvert egy másik játékosnak. Ezután a kutya elszalad! 	ELVESZTED A FEJED A következő körben a zombikat irányító játékos rendelkezik az összes AP-dal.
ZÁRT AJTÓ A zombikat irányító játékos kiválaszthat egy ajtót amit bezár. Ezután senki és semmi nem mehet át ezen az ajtón. Kivéve ha kinyitják a "kulccsal".	A FÉLELEM SZAGA A következő körben minden zombi 4 AP-tal gazdálkodhat.	KIFOGYOTT A SZÖG Egy teljes körig nem lehet barikádod emelni.
BETÖRÉS! A zombikat irányító játékos megsemmisíthet egy tetszőleges barikádod.	MEGLEPETÉS! A keresési mező mellett megjelenik egy zombi (vagy annyira közel amennyire csak lehet)! Ez a zombi nem számít bele a maximális zombiszámba. Akárki öli meg ezt a zombit, húzhat egy kártyát!	

HEURÉKA! Megütötted a főnyereményt! Azonnal húzhatsz 3 kártyát (az eseménykártyák figyelmen kívül hagyásával). Tarts meg egy eszköz és fegyver kártyát. Az eseménykártyákat keverd vissza.	SZERENCSES VÉLETLEN Azonnal feltehetsz egy barikádot.	BERAGADT A zombikat irányító játékos kiválasztja egy fegyvert. Ez a fegyver beragadt és nem használható egy teljes körön keresztül.
FUSS Átfuthatsz a zombik hordáján. Egy szabad mezőn kell végződnie a futásnak. Megtarthatod amíg szükség lesz rá. CSAK EGYSZER HASZNÁLHATÓ!	JÓ HÍREK Meghallod a rádióban, hogy a katonaság a közelben van! Ez erőt ad, és +1 AP-t kap mindenki a következő körben.	KITÖRÉS Minden zombi aki egy emberre néz azonnal a lehető legközelebb kerül hozzá az akadályok figyelmenbevételeivel.
SORAKOZÓ! Már 5 zombi kell egy barikád áttöréséhez!	SIKÍTS MINT EGY LÁNY Úgy sikítasz mint egy 8 éves kislány!! Minden zombi azonnal a te irányodba fordul. Megtarthatod amíg szükség lesz rá. CSAK EGYSZER HASZNÁLHATÓ!	TERROR Elveszted minden maradék Akció Pontodat (AP) most azonnal és a következő körben is.
IGAZÁN HÜLYE A következő körben minden zombi 1 AP-tal gazdálkodhat.	FELTÁMADVA Helyezz egy zombit egy szabad füves területre. Ez a zombi nem számít bele a zombik maximális számába.	
DÜH Egy kiválasztott zombi 4 AP-ot használhat, amit azonnal fel kell használni.	ELTÖRÖM A TIED A zombikat irányító játékos kiválaszthat egy fegyvert. Ha ez egy tűzfegyver, akkor kifogyott a töltény. Bármilyen másik fegyver esetében eltörik az.	

HALOTT LAKOS A zombikat irányító játékos elhelyezhet egy zombit egy szobában, ahol nincs ember. Ez a zombi nem számít bele a zombik maximális számába.	JÖNNEK! A zombikat irányító játékos azonnal mozgathatja a zombikat, mintha csak a saját köre lenne.
--	--

KOCKA/ÉRTÉK	1	2	3	4	5	6
ZOMBI KOCKA	HARAPÁS	HARAPÁS	MELLÉ	MELLÉ	MELLÉ	MELLÉ
FERTŐZÉS KOCKA	FERTŐZÖTT	OKÉ	OKÉ	OKÉ	OKÉ	OKÉ
ÉGTÁJKOCKA	ÉSZAK	KELET	DÉL	NYUGAT	BÁRHOVA	BÁRHOVA
TÁMADÁS KOCKA	HOPPÁ!	MELLÉ	MELLÉ	MELLÉ	LÖKÉS	FEJLÖVÉS

JELZŐFÉNYEK

