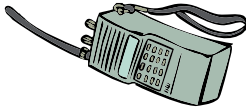


WALKIE TALKIE



Úsalo para poder alcanzar automáticamente la posición del jugador más adelantado (No funciona con I. Magnética)

CRAMPONES



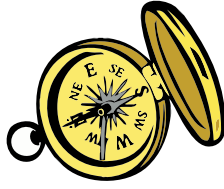
Los crampones te convierten en invulnerable ante tornados y avalanchas de nieve.

CUCHILLO DE COMBATE



Permite robar 1 objeto a un jugador sin armas y además te hace invulnerable contra ataques de animales o personas sin armas de fuego

BRÚJULA



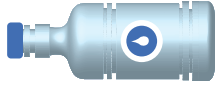
Desplázate automáticamente hasta la siguiente casilla de objeto perdido (No funciona con I. Magnética)

SILBATO



Te hace invulnerable a ataques alienígenas.

BOTELLA DE AGUA



Después de tirar y realizar tu turno, puedes volver a repetir jugada.

BARRITA ENERGÉTICA



Permite duplicar el valor de tu tirada.

MECHERO DE YESCA



Úsalo para quemar el objeto de un jugador en tu turno, o para tonar una mina si estas a menos de 2 casillas de ella (hacia delante o hacia atrás)

MOCHILA



La mochila permite conservar más de 1 objeto al mismo tiempo, si tienes ya una, devuelve la tarjeta.

ESCOPETA



Permite robar 2 objetos durante tu turno y te hace invulnerable contra ataques de animales, personas o zombis.

GRANADA



Úsalo para destruir todos los objetos de un jugador o para tonar una mina a menos de 6 casillas de distancia hacia delante o hacia atrás.

MOCHILA



La mochila permite conservar más de 1 objeto al mismo tiempo, si tienes ya una, devuelve la tarjeta.

MASCARA DE GAS



Te hace invulnerable a las bolsas de gas y al virus zombi.

PALA



Permite escapar de avalanchas y derrumbamientos y además permite defenderse de perros salvajes

MOCHILA



La mochila permite conservar más de 1 objeto al mismo tiempo, si tienes ya una, devuelve la tarjeta.

MOCHILA



La mochila permite conservar más de 1 objeto al mismo tiempo, si tienes ya una, devuelve la tarjeta.

MINA CLAYMORE



Elige una casilla del juego y coloca una ficha para señalar el lugar de la mina. Si un jugador ese justo en esa casilla, vuelve al comienzo.