

## SPIELKARTEN

---

### **Farbabhängige Spezialkarte: Colour Swap**

6 Karten die je von einer zu einer anderen Farbe wechseln (beide Richtungen, farbabhängig)

---

### **Farbabhängige Spezialkarte: Troublemaker**

Pro Farbe gibt es eine Spezialkarte bei der sofort eine Ereigniskarte aufgedeckt wird

---

### **Bunte Spezialkarte: Special Favours**

Der Spieler tauscht alle seine Spezialkarten mit einem beliebigen Mitspieler.

---

### **Bunte Spezialkarte: Inequality**

Der Spieler der Karte bestimmt einen Mitspieler, der so lange von ihm verdeckt Karten ziehen muss, bis er mehr Karten als der Spieler von Inequality besitzt.

---

### **Weisse Spezialkarte: No Fucks given**

Diese Karte kann unter keinen Umständen ausgespielt oder bewusst abgeworfen werden. Solange man diese Karte also auf der Hand hält, kann man das Spiel nicht beenden. Sie darf aber bei jeder Gelegenheit weiter verschenkt oder eingetauscht werden.

---

### **Bunte Spezialkarte: Mimicry**

Der Spieler dieser Karte darf den Effekt einer bestehenden Spezialkarte wählen und ausführen.

## EREIGNISKARTEN

---

### **Trojanisches Pferd**

Der nächste Spieler darf jegliche Karte spielen die er will (auch Schwarze Karten oder die Fuck you-Karte)

---

### **Risk**

Alle Spieler müssen eine beliebige Karte aus ihrer Hand (auch Arschkarte möglich) mit denen der Mitspieler zusammenlegen. Diese werden gemischt und auf den Ablagestapel gelegt. Das Spiel geht dann normal weiter.

---

### **Red Card**

Der Spieler, der das Ereignis ausgelöst hat, scheidet aus der aktuellen Spielrunde aus und zählt die Punkte. Er muss aber nur die drei höchsten Handkarten zusammenzählen, die restlichen Punkte verfallen. Die anderen Spieler spielen die Runde normal fertig.

---

### **Plague**

Es werden sofort zwei weitere Ereigniskarten aufgedeckt und ausgeführt. Auch wenn die erste Ereigniskarte das Spiel beenden sollte oder jemand alle Karten loswird, wird das zweite Ereignis trotzdem noch ausgeführt.

## EREIGNISKARTEN

---

### **Shit!**

Der Auslöser dieses Ereignisses legt die Ereigniskarte „Shit!“ offen vor sich ab. Sobald der Besitzer der Shit!-Karte im weiteren Spielverlauf eine Karte vom Stapel zieht, gibt er sie einem beliebigen Mitspieler weiter. Dieser kann die Shit!-Karte ebenfalls weitergeben, sobald eine Karte gezogen hat. Hat ein Spieler am Ende einer Runde die Shit!-Karte vor sich, so wird sein Kartenwert verdoppelt.

---

### **Santa Clause**

Der Urheber der Schwarzen Karte zieht doppelt so viele Karten vom Stapel, wie Spieler anwesend sind, und schaut sie sich alleine an. Nun muss er jedem Spieler (auch sich selbst) zwei von diesen Karten geben

---

### **Saboteur**

Der Reihe nach schaut jeder Spieler die Handkarten seines rechten Mitspielers an und klaut ihm eine davon. Geklaute Karten können nicht mehr geklaut werden

---

### **Event Manager**

Deckt die obersten 3 Karten vom Ereigniskarten-Stapel auf und kann 1 davon auswählen.

---

### **Trust Fall**

Jeder Spieler wählt der Reihe nach einen Mitspieler, der 2 Karten vom Stapel ziehen muss.

---

### **Double Taxation**

Alle Spieler müssen die Punkte ihrer Handkarten zählen. Die Hälfte davon (aufgerundet) wird sofort dem Kontostand angerechnet. Das Spiel geht danach normal weiter.

---

### **Donation**

Jeder Spieler muss dem Spieler mit den wenigsten Karten eine der eigenen Handkarten schenken. Haben mehrere Spieler die wenigsten Karten, so kann jedem von ihnen eine Karte geschenkt werden.

---

### **Identity theft**

Der Spieler mit den meisten Punkten auf dem Konto tauscht seinen Punktestand mit jenem Spieler, der am wenigsten Punkte auf dem Konto hat.

---

### **Security Check**

Alle Spieler müssen all ihre Spezialkarten abwerfen und die gleiche Anzahl Karten vom Stapel nachziehen.