

ADD-ON

TROUBLEMAKER

# ကြာသပတေး

TROUBLEMAKER

ADD-ON

English

# SPECIAL CARDS

## COLOUR SWAP

**(6 PIECES, 1 PER COLOUR PAIR)**

Can be played on two different colours. Hence, it changes from one colour to another. (e.g. if the red-green «Colour Swap» is played on green the game continues with red).



## TROUBLEMAKER (4 PIECES, 1 PER COLOUR)

Activates an Event.



## THIEF (4 PIECES, 1 PER COLOUR)

*by Nico Schaltegger*

The player of «Thief» has to look into the cards of another player and steal two of his/her hand cards.



## SPECIAL FAVOURS (3 PIECES, COLOURLESS)

The player of «Special Favours» can exchange all his special cards (everything except numeral cards) with another player.



### **INEQUALITY (2 PIECES, COLOURLESS)**

The player of «Inequality» can choose a victim, which has to draw as many cards from him/her until it holds more cards in its hand.



### **LUCKY BASTARD (COLOURLESS)**

*by Raphael Reichert*

This card can be thrown in right before an event is activated. The player of «Lucky Bastard» is then excluded from the event and its effect is not applied to him/her.



### **MIMICRY (COLOURLESS)**

When being played, «Mimicry» can become any existing Special Card.

**Important:** If «Mimicry» imitates a coloured Special Card it can only be played on said colour (e.g. red «Gift» card on red).



### **CURSE (COLOURLESS)**

This card cannot be played or discarded. But it can be passed on or exchanged at any given opportunity. If a player holds this card at the end of a round, it counts as 13 points.

# EVENT CARDS



## RUSSIAN ROULETTE

All players put one card from their hand together. These cards get shuffled and put on top of the card deck and the game continues.



## PLAGUE

There are immediately two additional event cards in turn executed. Even if the first event would end the current round or a player has discarded all cards, the second event will be executed as well as possible.



## EVENT MANAGER

The next three Event Cards from the deck are flipped over. The player of the Black Card then chooses one of these events which will be executed.



## TRUST FALL

Every player has to choose in turn a fellow player who has to give him/her two cards from his hand.



## DOUBLE TAXATION

All players have to count their three highest hand cards. These points are immediately added to their score and the game continues.

» *If the points are not written down: The player who holds the least points with the three highest cards has to draw one card, the player with the second least points has to draw 2 and so on. In case of equal score the affected players have to draw the equal amount of cards.*



## CROWDFUNDING

Every player has to give one card to the player with the least hand cards.

**Important:** If two or more players have an equal amount of least cards, cards are given to all of them. These players don't have to give cards to each other.



## BLACK HOLE

*by Dani Hitz*

All Black Cards that are in the hands of the players go to the player of the Black Card.



## IDENTITY THEFT

The player with the lowest amount of points swaps the score with the player who holds the most points.

» *If the points are not written down: The player of the Black Card chooses two players (also themselves possible) who swap their place at the table, and with it their cards.*



## LAST CHANCE

Every time a player has discarded the last card an event is activated as a last resort.



## CAPITALISM

*by Joschka Reischmann and Angelina Vicini*

He that has plenty of goods shall have more.  
All players double their hand cards.



## REPEAT

*by Eveline Lüthi*

The player of the Black Card has to re-execute an event that has already been uncovered.

**Important:** If no other event has been uncovered so far, the event is ineffective.



## SEPPUKU

*by D'Sinead Concepcion*

The players decide in turn if they want to commit Seppuku. If they risk it, they have to draw the top card from the card deck. If it is a numeral card they get credited 21 points, if it's any other card they get an additional 42 points. If they decide not to commit Seppuku then they get 21 additional points.

*» If the points are not written down: If a numeral card is drawn they can dispose of two cards from their hand, if it's any other card they have to draw four cards from the deck. If they decide not to commit Seppuku then they have to draw two cards from the deck.*

## **(n+1) PLUS ONE**

*by Dom Atlas*

New rule for the rest of the round: Every time the players have to draw cards from the card deck, they have to draw one more.



## DISTRIBUTOR

*by Eveline Lüthi*

All players give their hand cards in a small deck face down to the player of the Black Card, who can look at each small deck and distribute them between the players, without shuffling them. The player of the Black Card has to distribute his/her hand cards as well and keep a deck from another player.

(E.g. Player A gets the cards of player B, player B the ones from player C etc.)

↑ ENGLISH

↓ DEUTSCH

Wer das Ereignis ausgelöst hat, erhält alle in den Händen der Mitspieler\*innen vorhandenen Schwarzen Karten.

**BLACK HOLE**  
*von Dani Hitz*







## CAPITALISM

*von Joschka Reischmann und Angelina Vicini*

Wer hat, dem wird gegeben. Alle Spieler\*innen verdoppeln ihre Handkarten.



## SEPPUKU

*von D'Sinead Conception*

Die Spieler\*innen entscheiden sich der Reihe nach, ob sie Seppuku begehen wollen. Wer dies riskiert, deckt die oberste Karte vom Stapel auf. Ist diese Karte eine Zahlenkarte, werden sogleich 21 Punkte vom Punktekonto abgezogen. Sollte es eine andere Karte sein, werden zusätzliche 42 Punkte aufgebürmt. Wer sich dazu entscheidet, es nicht zu riskieren, erhält 21 Punkte.

« Werden keine Punkte aufgeschrieben: Falls eine Zahlenkarte gezogen wird, können zwei beliebige Karten abgeworfen werden. Sollte es eine andere Karte sein, müssen vier Karten vom Stapel gezogen werden. Wer sich dazu entscheidet, es nicht zu riskieren, muss zwei Karten vom Stapel ziehen.



## REPEAT

*von Eveline Lüthi*

Wer die Schwarze Karte gespielt hat, muss ein Ereignis erneut ausführen, welches bereits aufgedeckt wurde.  
**Wichtig:** Falls noch keine Ereigniskarte aufgedeckt wurde, ist das Ereignis wirkungslos.

$(n+1)$

## PLUS ONE

*von Dom Atlas*

Für die aktuelle Runde gilt: Jedes Mal, wenn jemand Karten vom Stapel zieht, muss zusätzlich eine weitere Karte gezogen werden.



## DISTRIBUTOR

*von Eveline Lüthi*

Alle Spieler\*innen legen ihre Handkarten als Stapel verdeckt vor die Person, welche das Ereignis ausgelöst hat. Diese schaut sich alle Kartendecks an und verteilt sie neu an die Mitspieler\*innen ohne sie zu vermischen. Diese Person darf dabei ihre eigenen Handkarten nicht behalten. (Somit erhält z.B. Spielerin A die Karten von Spieler B, B die von C etc.)

## **EVENT MANAGER**



Es werden die obersten drei Karten vom Ereigniskarten-Stapel aufgedeckt. Die Person, die das Ereignis ausgelöst hat, wählt eines dieser Ereignisse aus, welches dann ausgeführt wird.

## **TRUST FALL**

Die Spieler\*innen wählen der Reihe nach eine beliebige Person, die ihnen zwei Karten schenken muss.




## **DOUBLE TAXATION**




Alle Spieler\*innen müssen die Punkte ihrer drei höchsten Handkarten zusammenzählen. Diese werden dem Kontostand umgehend angerechnet. Das Spiel geht danach normal weiter.

« Werden keine Punkte aufgeschrieben: Wer mit den höchsten drei Handkarten die wenigsten Punkte auf der Hand hält, nimmt 1 Karte auf, wer die zweitwenigsten hat, nimmt 2 Karten auf usw. Bei Punktegleichstand müssen die Betroffenen je gleich viele Karten ziehen.


**CURSE (FARBNEUTRAL)** 

Diese Karte kann nicht gespielt oder abgeworfen werden. Sie darf aber bei jeder Gelegenheit weiterverschenkt oder getauscht werden. Wenn jemand am Ende einer Runde im Besitz von «Curse» ist, so zählt diese Karte 13 Punkte.

## EREIGNISKARTEN

**RUSSIAN ROULETTE** 

Alle Spieler\*innen müssen je eine beliebige Karte aus ihrer Hand zusammenlegen. Diese werden gemischt und auf den Kartenstapel gelegt. Das Spiel geht danach normal weiter.

**PLAGUE** 

Es werden sofort zwei weitere Ereigniskarten der Reihe nach ausgeführt. Auch wenn die erste Ereigniskarte die Runde beenden sollte oder jemand alle Karten loswird, wird das zweite Ereignis noch so gut wie möglich ausgeführt.



## CROWDFUNDING

Jeder muss der Person mit den wenigsten Handkarten eine Karte schenken.

**Wichtig:** Bei Kartengleichstand wird allen Spieler\*innen mit den wenigsten Karten je eine geschenkt. Sofern mehrere Spieler\*innen die wenigsten Karten besitzen, müssen sich diese nicht gegenseitig eine Karte schenken.



## IDENTITY THEFT

Wer die meisten Punkte auf dem Konto hat, tauscht den eigenen Punktestand mit der Person, welche am wenigsten Punkte auf dem Konto hat.

« Werden keine Punkte aufgeschrieben: Wer die Schwarze Karte gespielt hat, bestimmt zwei Opfer (auch sich selbst möglich), welche ihre Karten verdeckt auf den Tisch legen und ihre Plätze tauschen müssen.



## LAST CHANCE

Jedes Mal wenn jemand die letzte Handkarte loswird, wird noch ein Ereignis ausgelöst.



## INEQUALITY (2 STÜCK, FARBNEUTRAL)

Wer «Inequality» spielt, kann ein Opfer bestimmen, welches so lange von ihm/ihr verdeckt Karten ziehen muss, bis dieses mehr Karten auf der Hand hält.



## LUCKY BASTARD (FARBNEUTRAL) *von Raphael Reichert*

Diese Karte kann vor dem Aufdecken einer Ereigniskarte reingeworfen werden. Wer «Lucky Bastard» spielt, ist vor dem Ereignis und seinem Effekt geschützt.



## MIMICRY (FARBNEUTRAL)

Wer «Mimicry» ausspielt, kann damit jede bestehende Spezialkarte imitieren.  
**Wichtig:** Übernimmt «Mimicry» die Funktion einer farbabhängigen Spezialkarte, so kann diese nur auf die jeweilige Farbe gespielt werden (z.B. rote «Gift»-Karte auf Rot).

# SPEZIALKARTEN

## COLOUR SWAP

(6 STÜCK, 1 PRO FARBEN-KOMBI)

Kann jeweils auf zwei verschiedene Farben gespielt werden. Es wird somit von der einen zur anderen Farbe gewechselt. (Wird z.B. rot-grün «Colour Swap» auf Grün gelegt, dann geht das Spiel mit Rot weiter).

## TROUBLEMAKER (4 STÜCK, 1 PRO FARBE)

Es wird sofort eine Ereignis ausgelöst.



## THIEF (4 STÜCK, 1 PRO FARBE)

*von Nico Schaltegger*



Wer «Thief» spielt, muss einer beliebigen Person in die Handkarten schauen und dieser zwei Karten stehlen.

## SPECIAL FAVOURS (3 STÜCK, FARBNEUTRAL)

Wer «Special Favours» spielt, kann alle Spezialkarten (alles ausser Zahlenkarten) mit einem beliebigen Opfer tauschen.



Deutsch

ADD-ON

TROUBLEMAKER

Trübsal

TROUBLEMAKER

ADD-ON