



CARTES SPÉCIALES D'UNE SEULE COULEUR ET CARTES SPÉCIALES BICOLORES

Vous devez réaliser tous les effets le mieux possible

-  **2ND CHANCE**
Tu peux rejouer de suite.

-  **SKIP**
Attaque: un joueur doit passer ton tour.

-  **GIFT**
Attaque: donne 2 de tes cartes à un joueur.

-  **EXCHANGE**
Attaque: donne 2 cartes de ta main à un joueur et tire 2 de ses cartes sans les regarder.


-  **TROUBLEMAKER**
Déclenche un événement.


-  **THIEF**
Attaque: regarde les cartes d'un joueur et prends-en 2.


-  **COLOUR SWAP**
Change d'une couleur à l'autre.


-  **RECHARGE**
Retourne, si possible, une carte Puissance à toi qui a été activée.

CARTES SPÉCIALES PARTICULIÈRES

-  **FUCK YOU** 42 pt.
Tu ne peux la jouer que si tu as exactement 10 cartes en main. Elle alors placée sous la première carte de la pile de défausse sans autre effet.

-  **MIMICRY** 7 pt.
Copie l'effet (y compris la couleur) de n'importe quelle carte spéciale.

-  **CURSE** 13 pt.
Ne peut être jouée. Elle ne peut être qu'offerte ou échangée.

-  **THE END** 17 pt.
Cette carte ne peut être jouée que comme dernière carte. Si tu termines une manche avec la carte The End, tu es protégé de Nice Try et des événements.

CARTES SPÉCIALES FAISANT L'OBJET D'UN SOUHAIT

Souhaitez pour toutes ces cartes une couleur.

-  **FANTASTIC**
Choisis un chiffre ou une couleur (sauf le noir).

-  **FANTASTIC FOUR**
Attaque: distribue 4 cartes de la pioche entre les autres joueurs. + Choisis un chiffre ou une couleur (sauf le noir).

-  **EQUALITY**
En option (attaque): choisis une personne qui doit tirer des cartes de la pioche jusqu'à ce qu'elle ait autant de cartes que toi.

-  **COUNTERATTACK**
En option: tu peux jouer cette carte lors tu es attaqué(e). L'attaque n'a plus d'effet et tu reprends tout l'effet de l'attaque. Une deuxième carte «Counterattack» peut contrer une carte «Counterattack».

-  **NICE TRY**
En option: joue cette carte dès qu'une personne n'a plus de carte. Elle doit alors en piocher 3.

-  **SPECIAL FAVOURS**
En option (attaque): choisis une personne et échange toutes tes cartes spéciales avec les siennes.

-  **INEQUALITY**
En option (attaque): désigne un joueur qui doit tirer des cartes chez toi sans les regarder jusqu'à ce qu'il en ait plus que toi.

-  **LUCKY BASTARD**
En option: cette carte peut être jouée à tout moment juste avant qu'un événement ne soit déclenché. Cet événement ne te concerne alors pas.

-  **EDISON**
En option (attaque): échange une carte Puissance entre deux joueurs. Les cartes Puissance sont retournées.

-  **UPDATE**
En option: tire une carte Puissance de la pile et pose-la face cachée devant toi. Remets une de tes cartes Puissance dans la pile.




CARTES PUISSANCE

Vous pouvez activer une carte de pouvoir lorsque c'est votre tour de jouer une carte de main.


Si tu actives une carte Puissance après avoir joué une carte spéciale, l'effet de la carte spéciale et l'effet de la carte Puissance sont tous deux exécutés. L'ordre dans lequel ces effets sont exécutés est déterminé par le symbole figurant dans l'angle de la carte Puissance:

 L'effet de la carte Puissance est exécuté en premier.


 L'effet de la carte Puissance est exécuté après l'effet de la carte spéciale.

+1 ALL DRAW ONE
Les autres joueurs doivent piocher une carte.
Remarque: le joueur ayant activé «All Draw One», n'est pas concerné par cet effet.

 **ANTI COUNTER**
Si tu as déjà joué une carte spéciale, celle-ci ne peut pas être contrée avec une carte «Counterattack».

 **BLACK WISH**
Tu souhaites le noir comme couleur. Ta carte jouée ne peut être recouverte que par une carte noire ou une carte spéciale faisant l'objet d'un souhait.
Remarque: si tu actives la carte en même temps qu'une autre carte faisant l'objet d'un souhait, l'effet souhaité sera perdu. Dès que la carte suivante du tour est jouée, la partie continue avec cette carte.

 **COLOUR BLOCKADE**
Choisis une couleur. Cette couleur ne peut maintenant plus être jouée jusqu'à ce que tu aies terminé ton prochain tour.
Remarque: passer son tour compte également comme tour de jeu. Ainsi, à ton prochain tour, tu es encore touché par la carte «Colour Blockade».

 **LOOPING**
Après ton tour, le jeu continue dans la direction opposée. Une fois que tu as terminé ton prochain tour, la direction change à nouveau.
Remarque: passer son tour compte également comme tour de jeu.



NUMBER WISH

Choisis un chiffre à la fin de ton tour.

Remarque: si tu actives la carte en même temps qu'une autre carte faisant l'objet d'un souhait, l'effet souhaité sera perdu.



OPEN HANDS

Les autres joueurs doivent déposer leurs cartes face visible devant eux et jouer ainsi jusqu'à ce que ce soit de nouveau ton tour.

Remarque: passer son tour compte également comme tour de jeu.



RANDOM CHANCE

Joue une autre carte de ton choix. Elle ne doit pas correspondre à la dernière carte jouée. Le jeu se poursuit avec cette carte.

Remarque: la carte «Curse» ne peut pas être jouée. Les cartes «Fuck You» et «The End» peuvent uniquement être jouées si leurs conditions sont remplies selon les règles du jeu.



RECYCLING

La carte en main qui vient d'être jouée doit être reprise. Tu décides de qui (cela peut être toi) doit la reprendre. Le jeu se poursuit comme si la carte en main n'avait pas été jouée.

Remarque: les souhaits restent valables.



SPECIAL CHARGE

Choisis un joueur qui doit tirer une carte supplémentaire de la pioche pour chaque carte spéciale en main (toutes les cartes sans chiffre).



SPECIAL SEAL

Les joueurs ne peuvent plus jouer de carte spéciale jusqu'à ce que ce soit de nouveau au tour de la personne ayant joué la carte «Special Seal». Passer son tour compte également comme tour de jeu.

Remarque: comme l'effet de cette carte Puissance est exécuté avant l'effet de la carte en main, elle ne peut pas être activée ensemble avec une carte spéciale.



TROUBLECHARGER

Le joueur qui active la carte «Troublecharger» déclenche un événement à la fin de son tour.

Remarque: lorsque cette carte est activée en combinaison avec «Troublemaker» ou une carte noire, 2 événements sont déclenchés l'un après l'autre.