



EIN- & ZWEIFARBIGE SPEZIALKARTEN

Du musst alle Effekte so gut wie möglich ausführen

-  **2ND CHANCE**
Du kommst direkt nochmals zum Zug.

-  **SKIP**
Angriff: Lasse jemanden eine Runde aussetzen.

-  **GIFT**
Angriff: Gib jemandem 2 Karten aus deiner Hand.

-  **EXCHANGE**
Angriff: Gib jemandem 2 Karten aus deiner Hand und ziehe von der gleichen Person verdeckt 2 Karten.

-  **TROUBLEMAKER**
Löse ein Ereignis aus.

-  **THIEF**
Angriff: Schau die Handkarten einer Person an und klaue ihr 2 Karten.

-  **COLOUR SWAP**
Wechsel von der einen zur anderen Farbe.

-  **RECHARGE**
Decke, falls möglich, eine eigene aktivierte Powerkarte wieder zu.

BESONDERE SPEZIALKARTEN

-  **FUCK YOU** 42 pt.
Darfst du nur spielen, wenn du exakt 10 Karten auf der Hand hast. Sie wird dann ohne weiteren Effekt unter die oberste Karte des Ablagestapels geschoben.

-  **MIMICRY** 7 pt.
Kopiere den gesamten Effekt (inkl. Farbe) einer beliebigen Spezialkarte.

-  **CURSE** 13 pt.
Nicht spielbar. Kann nur verschenkt und getauscht werden.

-  **THE END** 17 pt.
Du kannst diese Handkarte nur als letzte Karte ausspielen. Beendest du mit The End die Runde, bist du vor Nice Try und Ereignissen geschützt.

WUNSCHFÄHIGE SPEZIALKARTEN

Wünsche dir bei all diesen Karten eine Farbe.

-  **FANTASTIC**
Wünsche eine Zahl oder eine Farbe (ausser Schwarz).

-  **FANTASTIC FOUR**
Angriff: Verteile zwingend 4 Karten vom Nachziehstapel beliebig unter deinen Mitspielenden.
+ Wünsche eine Zahl oder eine Farbe (ausser Schwarz).

-  **EQUALITY**
Angriff (optional): Wähle eine Person, die solange Karten vom Nachziehstapel ziehen muss, bis sie gleich viele Karten hat wie du.

-  **COUNTERATTACK**
Optional: Wirf diese Karte ins Spiel, sobald ein Angriff gegen dich gespielt wird. Die Attacke verfällt & du übernimmst den vollständigen Effekt der Attacke. Auf «Counterattack» kann auch eine weitere «Counterattack»-Karte gespielt werden.

-  **NICE TRY**
Optional: Spiele diese Karte sofort, wenn eine Person keine Handkarten mehr hat. Diese muss 3 neue Karten ziehen.

-  **SPECIAL FAVOURS**
Angriff (optional): Wähle eine Person und tausche mit ihr alle eure Spezialkarten.

-  **INEQUALITY**
Angriff (optional): Wähle eine Person, welche von dir verdeckt Karten zieht, bis sie mehr Karten hat als du.

-  **LUCKY BASTARD**
Optional: Jederzeit spielbar, direkt bevor ein Ereignis aufgedeckt wird. Das bevorstehende Ereignis betrifft dich nicht.

-  **EDISON**
Angriff (optional): Tausche eine Powerkarte zwischen zwei Personen aus. Die Powerkarten werden zugedeckt.


-  **UPDATE**
Optional: Ziehe eine Powerkarte vom Stapel und lege sie verdeckt vor dir ab. Mische eine deiner anderen Powerkarten zurück in den Stapel.



POWERKARTEN

Du kannst eine Powerkarte aktivieren, wenn du am Zug bist und eine Handkarte ausspielst.


Aktivierst du eine Powerkarte nachdem du eine Spezialkarte gespielt hast, werden sowohl der Effekt der Spezialkarte als auch der Effekt der Powerkarte ausgeführt. In welcher Reihenfolge diese Effekte ausgeführt werden, bestimmt das Ecksymbol der Powerkarte:


 Der Powerkarten-Effekt wird zuerst ausgeführt.


 Der Powerkarten-Effekt wird nach dem Spezialkarten-Effekt ausgeführt.

+1 ALL DRAW ONE
Deine Mitspieler*innen müssen eine Karte vom Nachziehstapel ziehen.
Hinweis: Die Person, die «All Draw One» aktiviert hat, ist von diesem Effekt nicht betroffen.

 **ANTI COUNTER**
Hast du soeben eine Spezialkarte gespielt, kann diese nicht mit «Counterattack» abgewehrt werden.

 **BLACK WISH**
Du wünschst dir Schwarz als Farbe. Deine gespielte Karte kann somit nur mit einer beliebigen Schwarzen Karte oder einer wunschkartenfähigen Spezialkarte gedeckt werden.
Hinweis: Aktivierst du die Karte zusammen mit einer anderen Wunschkarte, verfällt deren Wunscheffekt. Sobald die nächste Karte in der Runde gespielt wird, geht das Spiel mit dieser Karte weiter.

 **COLOUR BLOCKADE**
Wähle eine Farbe. Diese Farbe darf nun so lange nicht mehr bedient werden, bis du deinen nächsten Zug beendet hast.
Hinweis: Aussetzen zählt auch als Zug. In deinem nächsten Zug bist du somit auch noch von der Blockade betroffen.

 **LOOPING**
Nach deinem Zug geht das Spiel in die entgegengesetzte Richtung weiter. Sobald du deinen nächsten Zug beendet hast, wechselt die Richtung abermals.
Hinweis: Aussetzen zählt auch als Zug.



NUMBER WISH

Wünsche dir am Ende deines Zuges eine Zahl.

Hinweis: Aktivierst du die Karte zusammen mit einer anderen Wunschkarte, verfällt deren Wunscheffekt.



OPEN HANDS

Deine Mitspieler*innen müssen ihre Handkarten offen vor sich ablegen und so lange mit offenen Karten spielen, bis du wieder an die Reihe kommst.

Hinweis: Aussetzen zählt auch als Zug.



RANDOM CHANCE

Spiele eine weitere beliebige Handkarte aus. Diese muss nicht auf die zuletzt gespielte Karte passen. Das Spiel geht dann mit dieser Karte weiter.

Hinweis: «Curse» darf nicht gespielt werden. «Fuck You» und «The End» dürfen nur gespielt werden, wenn sie ihre Bedingungen gemäss Regeln erfüllen.



RECYCLING

Deine soeben gespielte Handkarte muss wieder auf die Hand genommen werden. Du bestimmst wer (auch du selbst) sie aufnehmen muss. Das Spiel geht weiter, als ob die Handkarte nicht gespielt wurde.

Hinweis: Wünsche bleiben jedoch bestehen.



SPECIAL CHARGE

Wähle eine Person aus, welche für jede Spezialkarte auf der Hand (alle Karten ohne Zahlen) eine zusätzliche Karte vom Stapel ziehen muss.



SPECIAL SEAL

Es dürfen so lange keine Spezialkarten mehr gespielt werden, bis die Person, die «Special Seal» aktiviert hat, wieder zum Zug kommt. Aussetzen zählt auch als Spielzug.

Hinweis: Da der Effekt dieser Powerkarte vor dem Handkarten-Effekt ausgeführt wird, kann sie nicht zusammen mit einer Spezialkarte aktiviert werden.



TROUBLECHARGER

Wer «Troublecharger» aktiviert, löst am Ende des eigenen Spielzuges ein Ereignis aus.

Hinweis: Wenn diese Karte in Kombination mit «Troublemaker» oder einer Schwarzen Karte aktiviert wird, werden der Reihe nach 2 Ereignisse ausgelöst.