



CARTE SPECIALI MONOCOLORE

È necessario eseguire tutti gli effetti nel miglior modo possibile

 **2ND CHANCE**
Sei direttamente di turno una seconda volta.

 **SKIP**
Attacco: fai saltare un turno a qualcuno.

 **GIFT**
Attacco: dai a qualcuno 2 delle carte che hai in mano.

 **EXCHANGE**
Attacco: dai a qualcuno 2 delle carte che hai in mano e prendi in cambio 2 delle sue coperte.

 **TROUBLEMAKER**
Attiva un evento.

 **THIEF**
Attacco: guarda le carte che ha in mano una persona e rubagliene 2.

 **COLOUR SWAP**
Passa da un colore all'altro.

 **RECHARGE**
Se possibile, copri di nuovo una carta Power che hai già attivato.

CARTE SPECIALI UNICHE

 **FUCK YOU** 42 pt.
La puoi giocare solo se hai in mano esattamente 10 carte. Viene poi infilata sotto la carta in cima al mazzo degli scarti senza altri effetti.

 **MIMICRY** 7 pt.
Copia l'effetto completo (colore incluso) di una carta speciale a piacere.

 **CURSE** 13 pt.
Non può essere giocata. Può solo essere regalata o scambiata.

 **THE END** 17 pt.
Puoi giocare questa carta solo se è l'ultima che hai in mano. Se con The End termini la partita, sei protetto da Nice Try e dagli eventi.

CARTE SPECIALI DI RICHIESTA

Con tutte queste carte, scegli un colore.

 **FANTASTIC**
Scegli un numero o un colore (tranne il nero).

 **FANTASTIC FOUR**
Attacco: distribuisce obbligatoriamente 4 carte del mazzo di gioco a piacere tra gli altri giocatori.
+ Scegli un numero o un colore (tranne il nero).

 **EQUALITY**
(Attacco) facoltativo: scegli una persona che deve prendere tante carte dal mazzo quante sono necessarie per arrivare al tuo stesso numero.

 **COUNTERATTACK**
Facoltativo: gioca questa carta non appena viene giocato un attacco a tuo danno. L'attacco fallisce e tu fai tuo l'effetto completo dell'attacco. Contro «Counterattack» può essere giocata un'altra carta «Counterattack».

 **NICE TRY**
Facoltativo: gioca questa carta subito, quando vedi che una persona non ha più carte in mano. Questa deve prendere 3 nuove carte.

 **SPECIAL FAVOURS**
(Attacco) facoltativo: scegli una persona con la quale scambiare tutte le carte speciali.

 **INEQUALITY**
(Attacco) facoltativo: scegli una persona che deve prendere da te, senza guardarle, tante carte finché non ne ha più di te in mano.

 **LUCKY BASTARD**
Facoltativo: può essere giocata sempre direttamente prima che venga scoperto un evento. L'evento imminente non ti può colpire.

 **EDISON**
(Attacco) facoltativo: scambia una carta Power tra due persone. Le carte Power vengono coperte.

 **UPDATE**
Facoltativo: prendi una carta Power dal mazzo e posala coperta davanti a te. Rimescola un'altra delle tue carte Power nel mazzo.



CARTE POWER

È possibile attivare una carta di potenza quando è il vostro turno di giocare una carta di mano.

Se attivi una carta Power dopo avere lanciato una carta speciale, si attiva sia l'effetto della carta speciale sia quello della carta Power. La sequenza di esecuzione di questi effetti è determinata dal simbolo riportati nell'angolo della carta Power:

 L'effetto della carta Power viene eseguito per primo.

 L'effetto della carta Power viene eseguito dopo l'effetto della carta speciale.

+1 **ALL DRAW ONE**
Gli altri giocatori devono pescare una carta dal mazzo di gioco.
Nota: la persona che ha attivato «All Draw One» non è colpita da questo effetto.

 **ANTI COUNTER**
Se hai appena giocato una carta speciale, questa non può essere neutralizzata con un «Counterattack».

 **BLACK WISH**
Richiedi il nero come colore. La carta giocata può essere così coperta solo da una carta nera a piacere o da una carta speciale di richiesta.
Nota: se attivi questa carta assieme ad un'altra carta di richiesta, l'effetto desiderato non è più valido. Non appena viene giocata la carta successiva nella partita, il gioco procede con questa carta.

 **COLOUR BLOCKADE**
Scegli un colore. Questo colore non può più essere utilizzato fino a quando non hai terminato il tuo turno successivo.
Nota: anche saltare un turno conta come mossa. Nella mossa successiva vale quindi ancora il blocco.

 **LOOPING**
Dopo il tuo turno, il gioco procede nella direzione opposta. Non appena hai terminato il turno successivo, la direzione cambia di nuovo.
Nota: anche saltare un turno conta come mossa.



NUMBER WISH

Scegli un numero alla fine del tuo turno.

Nota: se attivi questa carta assieme ad un'altra carta di richiesta, l'effetto desiderato non è più valido.



OPEN HANDS

Gli altri giocatori devono posare le carte che hanno in mano aperte davanti a sé e giocare a carte scoperte fino a quando non tocca di nuovo a te.

Nota: anche saltare un turno conta come mossa.



RANDOM CHANCE

Gioca un'ulteriore carta a piacere tra quelle che hai in mano. Questa non deve per forza adeguarsi alla carta giocata per ultima. Il gioco procede con questa carta.

Nota: non è possibile giocare la carta «Curse». Le carte «Fuck You» e «The End» possono essere giocate solo se rispondono alle condizioni previste dalle rispettive regole.



RECYCLING

Devi riprendere in mano la carta che hai appena giocato. Sei tu a decidere chi debba prendere la carta (puoi scegliere anche te stesso). Il gioco continua come se la carta che si teneva in mano non fosse stata giocata.

Nota: le richieste restano tuttavia valide.



SPECIAL CHARGE

Scegli una persona che deve pescare una carta dal mazzo di gioco per ogni carta speciale in suo possesso (tutte le carte senza numeri).



SPECIAL SEAL

Non può essere giocata nessuna carta speciale finché non è di nuovo il turno della persona che ha giocato la carta «Special Seal». Anche saltare un turno conta come mossa.

Nota: dato che l'effetto di questa carta Power viene eseguito prima dell'effetto della carta che si tiene in mano, non può essere attivata insieme a una carta speciale.



TROUBLECHARGER

Chi attiva l'effetto «Troublecharger» produce un evento alla fine del proprio turno di gioco.

Nota: se questa carta è attivata in combinazione con «Troublemaker» o una carta nera, vengono generati in sequenza 2 eventi.