

ADD-ON

TROUBLEMAKER

ကြာသပတေး

TROUBLEMAKER

ADD-ON

Deutsch

SPEZIALKARTEN

COLOUR SWAP

(6 STÜCK, 1 PRO FARBEN-KOMBI)

Kann jeweils auf zwei verschiedene Farben gespielt werden. Es wird 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.



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 und Virginia Hart

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).



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.



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

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.



LAST CHANCE

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



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.



REPEAT

von Eveline Lüthi

Wer die Schwarze Karte gespielt hat, muss ein Ereignis 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.)



CAPITALISM

von Joschka Reischmann und Angelina Vicini

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



SEPPUKU

von D'Sinead Concepcion

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 aufgebrummt. 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.



BLACK HOLE

von Dani Hitz

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

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 and Virginia Hart

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 executed, one after the other. 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

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 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 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.)

ADD-ON

TROUBLEMAKER

ကြာသပတေး

TROUBLEMAKER

ADD-ON

Français

CARTES SPÉCIALES

COLOUR SWAP

(6 CARTES, 1 PAR COMBINAISON DE COULEURS)

Peut être posée sur deux couleurs différentes. Cette carte permet de changer d'une couleur à l'autre. (si la carte «Colour Swap» rouge-vert est posée sur du vert, alors la partie se poursuit avec du rouge).



TROUBLEMAKER (4 CARTES, 1 PAR COULEUR)

Cette carte déclenche immédiatement un événement.



THIEF (4 CARTES, 1 PAR COULEUR)

de Nico Schaltegger

Qui joue une carte «Thief», doit regarder les cartes d'un joueur de son choix et lui en prendre deux.



SPECIAL FAVOURS (3 CARTES, COULEUR NEUTRE)

Qui joue une carte «Special Favours», peut échanger toutes les cartes spéciales (tout sauf les cartes Chiffre) avec une victime de son choix.



INEQUALITY (2 CARTES, COULEUR NEUTRE)

Qui joue une carte «Inequality», peut désigner une victime qui doit tirer autant de cartes (sans les regarder) chez le joueur ayant joué la carte «Inequality» jusqu'à ce que la victime ait plus de cartes que le joueur.



LUCKY BASTARD (COULEUR NEUTRE)

de Raphael Reichert et Virginia Hart

Cette carte peut être jouée avant qu'une carte Événement soit retournée. Qui joue une carte «Lucky Bastard», est protégé de l'événement et de son effet.



MIMICRY (COULEUR NEUTRE)

Qui joue une carte «Mimicry», peut imiter toutes les cartes spéciales existantes.

Important: si la carte «Mimicry» reprend la fonction d'une carte spéciale qui dépend d'une couleur, alors elle ne peut être posée que sur une carte de la couleur correspondante (p. ex. carte rouge «poison» sur une carte rouge).



CURSE (COULEUR NEUTRE)

Cette carte ne peut pas être jouée ou défaussée. Toutefois, elle peut être donnée ou échangée à tout moment. Si un joueur est en possession d'une carte «Curse» à la fin d'une manche, cette carte compte 13 points.

CARTES ÉVÉNEMENT



RUSSIAN ROULETTE

Tous les joueurs doivent prendre n'importe quelle carte de leur main. Celles-ci sont mélangées et placées sur la pile de cartes. La partie se poursuit normalement.



PLAGUE

Deux autres cartes Événements sont immédiatement exécutées l'une après l'autre. Même si la première carte événement termine le tour ou si un joueur se débarrasse de toutes les cartes, le second événement est exécuté dans la mesure du possible.



EVENT MANAGER

Les trois premières cartes de la pile de cartes Événement sont retournées. La personne qui a déclenché l'événement sélectionne l'un de ces événements, qui est ensuite exécuté.



TRUST FALL

Les joueurs choisissent chacun leur tour un autre joueur de leur choix qui doit leur offrir deux cartes.

(n+1) PLUS ONE

de Dom Atlas

A appliquer pour le tour en cours: à chaque fois qu'un joueur tire des cartes de la pioche, une carte supplémentaire doit être tirée.



DOUBLE TAXATION

Le joueur ayant le total le moins élevé en additionnant ses trois cartes avec la valeur la plus élevée, pioche 1 carte. Le Joueur ayant le total le deuxième moins élevé en pioche 2 et ainsi de suite. En cas d'égalité, chaque joueur concerné doit tirer le même nombre de cartes.



CROWDFUNDING

Chaque joueur doit donner une carte à la personne ayant le moins de cartes à la main.

Important: en cas d'égalité, tous les joueurs ayant le moins de cartes reçoivent une carte. Si plusieurs joueurs possèdent le moins de cartes, ils ne doivent pas s'offrir de carte entre eux.



BLACK HOLE

de Dani Hitz

Le joueur ayant déclenché l'événement, reçoit toutes les cartes noires que les autres joueurs ont en main.



IDENTITY THEFT

Le joueur ayant le plus grand nombre de points sur son compte, échange son état de compte avec le joueur ayant le moins de points sur son compte.

» *Si les points ne sont pas notés: le joueur ayant joué la carte noire, désigne deux victimes (lui-même s'il le souhaite) qui doivent poser leurs cartes faces cachées sur la table et échanger leurs places.*



LAST CHANCE

A chaque fois qu'un joueur se débarrasse de sa dernière carte en main, un événement est déclenché.



CAPITALISM

de Joschka Reischmann et Angelina Vicini

Celui qui a quelque chose, en aura encore plus! Tous les joueurs doublent le nombre de cartes qu'ils ont en main.



SEPPUKU

by D'Sinead Concepcion

Les joueurs décident l'un après l'autre, s'ils veulent commettre le Seppuku. Celui qui prend ce risque retourne la première carte de la pile. S'il s'agit d'une carte avec un chiffre, 21 points sont immédiatement déduits du compte de points. S'il s'agit d'une autre carte, 42 points supplémentaires seront ajoutés. Celui qui décide de ne pas prendre le risque de commettre le Seppuku obtient 21 points.

» Si les points ne sont pas notés: si une carte portant un chiffre est tirée, deux cartes quelconques peuvent être défaussées. S'il s'agit d'une autre carte, quatre cartes doivent être tirées de la pile. Celui qui décide de ne pas prendre de risque doit tirer deux cartes.



DISTRIBUTOR

D'Eveline Lüthi

Tous les joueurs posent les cartes qu'ils ont en main, face cachée, devant le joueur ayant déclenché l'événement. Celui-ci jette un coup d'œil à toutes les cartes et les redistribue aux autres joueurs, sans les mélanger. Ce faisant, ce joueur ne peut pas conserver ses propres cartes. (Ainsi, le joueur A reçoit par exemple les cartes du joueur B, le joueur B du joueur C et ainsi de suite).



REPEAT

by Eveline Lüthi

Le joueur ayant joué la carte noire, doit exécuter une nouvelle fois un événement qui a déjà été retourné auparavant.

Important: si aucune carte Événement n'a été retournée jusqu'à présent, l'événement n'a aucun effet.



**RULE
FACTORY**

Regelblätter und Erklärvideos auf
Rule sheets, tips and tutorials on
Règles et tutoriels sur
www.rulefactory.ch/rules