

Tranx

Troublemaker & Supercharge DO-IT-YOURSELF ÜBERSICHTSKARTEN



EIN- & ZWEIFARBIGE SPEZIALKARTEN

Du musst alle Effekte ausführen!



2ND CHANCE

Spiele noch eine Karte aus



SKIP

ATTACKE: Lasse einen Mitspieler aussetzen



GIFT

ATTACKE: Gib einem Mitspieler 2 deiner Handkarten



EXCHANGE

ATTACKE: Gib einem Mitspieler 2 deiner Handkarten und ziehe 2 seiner Handkarten



FUCK YOU

Darfst du nur spielen, wenn du exakt 10 Handkarten hast. Darfst du nur aufgrund von Ereignissen weitergeben. Wert: 42 Punkte



TROUBLEMAKER

Decke eine Ereigniskarte auf



THIEF

ATTACKE: Schau einem Mitspieler deiner Wahl in die Karten und klaue ihm zwei



MIMICRY

Kopiere die Fähigkeiten einer beliebigen Spezialkarte. Achtung: Auch Bedingungen müssen erfüllt sein/werden



CURSE

Nicht ausspielbar! Werde die Karte auf eine andere Art los. Wert: 13 Punkte



COLOR SWAP

Wechsle die Farbe entsprechend der Karte



RECHARGE

Drehe eine bereits aktivierte Powerkarte wieder um.

fin.

FIN.

Diese Karte darf nur als letzte Handkarte gespielt und auf jede Karte gelegt werden. Sämtliche aktive Ereignisse werden ignoriert bzw. abgebrochen.

VIERFARBIGE SPEZIALKARTEN

Du musst alle Effekte ausführen

Wünsch dir bei all diesen Karten eine Farbe/Zahl



FANTASTIC

Wünsch dir Zahl (1 bis 9) oder Farbe (Schwarz ≠ Farbe)



FANTASTIC FOUR

ATTACKE: Ein/mehrere Mitspieler muss/müssen insgesamt 4 Karten ziehen
+ Wünsch dir Zahl (1 bis 9) oder Farbe (Schwarz ≠ Farbe)



EQUALITY

ATTACKE: Ein Mitspieler muss Karten ziehen, bis er so viele wie du hat
+ Wünsch dir Farbe (Schwarz ≠ Farbe)



COUNTERATTACK

Auch **SOFORT** bei Attacke gegen dich spielen: Die Attacke wirkt nicht gegen dich, sondern du führst die Attacke aus („Equality“ nur, wenn möglich)
+ Wünsch dir Farbe (Schwarz ≠ Farbe)



NICE TRY

Auch **SOFORT** spielbar, wenn ein Mitspieler seine letzte Karte gespielt hat. Dieser muss 3 Karten nachziehen.
+ Wünsch dir Farbe (Schwarz ≠ Farbe)



SPECIAL FAVOUR

ATTACKE: Tausche alle deine Spezialkarten mit allen Spezialkarten eines Mitspielers deiner Wahl
+ Wünsch dir Farbe (Schwarz ≠ Farbe)



INEQUALITY

Wähle einen Mitspieler. Dieser muss bei dir „blind“ Karten ziehen, bis er mehr hat, als du
+ Wünsch dir Farbe (Schwarz ≠ Farbe)



LUCKY BASTARD

Jederzeit spielbar, direkt bevor ein Ereignis aufgedeckt wird. Das bevorstehende Ereignis betrifft dich nicht.
*Ausnahmen siehe Anleitung
+ Wünsch dir Farbe (Schwarz ≠ Farbe)



EDISON

Tausche eine Powerkarte zwischen 2 beliebigen Spielern.



UPDATE

Ziehe eine Karte vom Powerkartenstapel und lege sie verdeckt vor dir ab. Mische danach eine deiner anderen Powerkarten zurück in den Powerkartenstapel.

FRANK


Supercharge


DO-IT-YOURSELF ÜBERSICHTSKARTEN





DIE POWERKARTEN


+1 **ALL DRAW ONE** (1st)
Alle **Mitspieler** müssen eine Karte vom Nachziehstapel ziehen.

 **ANTI COUNTER** (1st)
Der Effekt einer Spezialkarte, die zusammen mit „Anti Counter“ gespielt wird, darf nicht mit „Counterattack“ abgewehrt werden.


 **BLACK WISH** (2nd)
Du wünschst dir Schwarz. Als Nächstes kann nur eine beliebige schwarze Karte oder eine andere Farb- bzw. Zahlenwunsch-Karte gelegt werden.
Hinweis: Sobald eine entsprechende Karte gelegt wurde, gelten wieder die normalen Regeln.

 **COLOR BLOCKADE** (2nd)
Du wählst eine beliebige Farbe (Schwarz gilt nicht als Farbe!). Diese darf nun solange nicht gespielt werden, bis du wieder an der Reihe warst. Aussetzen zählt auch als Spielzug.


 **LOOPING** (2nd)
Nach deinem Zug wird die Spielrichtung geändert. Warst du dann wieder an der Reihe, ändert sich die Spielrichtung erneut. Aussetzen zählt auch als Spielzug.

 **NUMBER WISH** (2nd)
Du wünschst dir eine Zahl und setzt damit ggf. bestehende andere Farb- oder Zahlenwünsche außer Kraft.
Wichtig: Wird „Troublecharger“ in Kombination mit der Spezialkarte „Troublemaker“ oder einer schwarzen Karte aktiviert, werden nacheinander zwei Ereignisse ausgelöst.


DIE POWERKARTEN

 **OPEN HANDS** (1st)
Deine **Mitspieler** müssen solange mit offenen Handkarten spielen, bis du wieder an die Reihe kommst. Aussetzen zählt ebenfalls als Spielzug.

+? **RANDOM CHANCE** (2nd)
Du legst eine zusätzliche Spielkarte. Diese muss – ausnahmsweise – nicht den Bedingungen deiner bereits gespielten Karte entsprechen. Der nachfolgende Spieler muss nun auf diese Karte den Regeln entsprechend eine Karte legen.
Wichtig: „Curse“ (aus der Erweiterung TROUBLEMAKER) darf nicht gespielt werden. „Fuck You“ und „The End“ dürfen nur gespielt werden, wenn ihre Bedingungen erfüllt sind.

 **RECYCLING** (2nd) von Daniel Bucher
Du bestimmst einen beliebigen Spieler, der deine soeben gelegte Spielkarte auf die Hand nehmen muss. Du darfst dich auch selbst wählen.
Wichtig: Das Spiel geht so weiter, als ob die wieder auf die Hand genommene Karte nie gespielt worden wäre. Etwaige Farb- oder Zahlenwünsche dieser Spielkarte bleiben aber bestehen.

 **SPECIAL CHARGE** (1st)
Wähle einen Mitspieler aus. Dieser muss für jede Spezialkarte, die er auf der Hand hält, eine Karte vom Nachziehstapel ziehen.

 **SPECIAL SEAL** (1st)
Bis du wieder am Zug bist, darf kein Spieler Spezialkarten spielen.
Aussetzen zählt auch als Spielzug.
Wichtig: Da der Effekt dieser Powerkarte vor dem Spielkarten-Effekt ausgeführt wird, darfst du sie **nicht zusammen mit einer Spezialkarte aktivieren**.

 **TROUBLECHARGER** (2nd)
Du löst nach deinem Spielzug ein Ereignis aus.