

RULEFACTORY

Handels

ALTERNATIVE
(NOCH HINTERHÄLTIGERE)
REGELN



SPIELKARTEN

SPECIAL CHANCE

Wunschfähige Spezialkarte

Du bist sofort nochmals am Zug. Falls du als zweites eine Spezialkarte spielst, aktiviere deren Sondereffekt ein zweites Mal. Hinweis: Die beiden Sondereffekte können separat mit Counterattack gekontert werden.

DOUBLEMAKER

Wunschfähige Spezialkarte

Wenn du nicht am Zug bist: Werfe diese Karte sofort rein, sobald ein Mitspieler keine Karten mehr hat. Bestimme eine Person, die ihre Handkarten-Punkte verdoppeln muss.

Wenn du am Zug bist: Wünsche dir nur eine Karte.

SPECIAL EVENT

Wunschfähige Spezialkarte, alternativ zu Fantastic.

Löse sofort ein Ereignis aus. Wünsche dir eine Farbe ODER eine Zahl.

SPECIAL EVENT

Wunschfähige Spezialkarte

Tausche alle Zahlenkarten mit allen Zahlenkarten eines anderen Spielers.



EREIGNISKARTEN

QUINTESSENCE

Die Person mit den meisten Karten darf einen beliebigen Ereigniskarten-Effekt wählen und ausführen. Haben mehrere Personen am meisten Karten, darf der ursprüngliche Auslöser von Quintessence wählen. Das Ereignis beginnt rechts vom Wählenden.

FUSION FÜR 3+ SPIELER

Zwei benachbarte Spieler legen ihre Handkarten zusammen und spielen für den Rest der Runde zusammen. Gelten für diese Runde ab sofort nur noch als eine Person. Eventuell gesammelte Punkte gehen am Ende der Runde beiden Spielern aufs Konto.

SOULMATE

Der Auslöser des Ereignisses muss einen anderen Spieler zu seinem Seelenverwandten bestimmen. Jedes Mal wenn einer der beiden nicht spielen kann oder will, zieht sein Seelenverwandter aus Solidarität ebenfalls eine Karte vom Stapel. Dies gilt bis zum Ende der Runde.

TRICK OR TREAT

Jeder Spieler muss sich der Reihe nach entscheiden, ob er sich entweder von seinem linken Nachbarn zwei Karten schenken lassen will oder ob er lieber vier Karten vom Stapel zieht.

COLLECT THIEF

Der Reihe nach schaut jeder Spieler die Handkarten seines rechten Mitspielers an und klaut ihm eine davon. Geklaute Karten können nicht mehr geklaut werden.

TRADING CARDS

Es werden doppelt so viele Karten wie Spieler anwesend sind aufgedeckt. Anschließend gibt jeder Spieler der Reihe nach immer eine dieser Karten einem beliebigen Mitspieler.

DOUBLE JEOPARDY

Decke sofort die nächste Ereigniskarte auf und führe deren Effekt – wenn möglich – zweimal nacheinander aus.

UNBREAKABLE CURSE

Der Effektauslösend sucht sich eine/n Mitspieler*in aus, der sofort ausscheidet

RITUAL

Derjenige der diese Spezialkarte zieht bekommt die «Curse» Karte, egal wo sie sich gerade befindet.

SWEET REVENGE

Wer die wenigsten Punkte hat, bekommt +42 auf sein Konto.

SUM

Ab sofort darf man Zahlenkarten der gleichen Farbe addieren. Bsp. es ist liegt eine gelbe 7 und wenn man dran ist kann man eine rote 3 und eine rote 4 gleichzeitig legen statt einer 7.

WHAT'S THE POINT

Alle Spieler zählen den momentanen Punktestand. Demjenigen mit dem höchsten Punktestand werden sofort diese Punkte auf sein Konto geschrieben.

STOCK MARKET

Der Ereignisauslöser darf seine Punkte auf der Hand, sofort einem anderen Spieler gutschreiben.

ATOMIC BLAST

Alle Spieler*innen nehmen so viele Karten auf, wie der Punktwert ihrer höchsten Karte.



POWERKARTEN

SPECIAL REPEAT

1ST Wiederhole den Effekt der zuletzt gespielten Spezialkarte.

PLAYER CHOICE

2ND Wähle, welcher Spieler als nächstes dran kommt. Da geht es danach weiter. **Achtung:** Bei Time Bomb werden die betroffenen Spieler*innen einfach ausgelassen.

GONE WITH THE WIND

1ST Lege eine beliebige Spielkarte oben auf den Nachziehstapel. Zeige zuvor allen Spielenden, welche Karte es ist.

BREAK THE RULES

2ND Aktiviere oder deaktiviere eine Regelkarte. Die Regeln werden entsprechend angepasst.



REGELKARTEN

FUCK YOU ALL

Die Fuck you Karte kann als allerletzte Karte gespielt werden, löst aber noch drei Ereignisse aus.

AGONY OF CHOICE

Für die aktuelle Runde gilt: Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Karte ziehen müsste, kann er entscheiden, ob er eine vom Stapel oder von einem Mitspieler ziehen will.

A SPECIAL 2ND CHANCE

Wenn du eine 2nd Chance spielst, kommst du gleich nochmals zum Zug. Falls du als zweites eine Spezialkarte spielst, aktiviere deren Sondereffekt ein zweites Mal. Hinweis: Die beiden Sondereffekte können separat mit Counterrattack gekontert



SPIELREGELN

Wenn alle Spieler hintereinander keine Karte auf die liegende Schwarze spielen können, wird die oberste Karte vom Nachziehstapel aufgedeckt.

SPIELMODUS

CHAOS

- Wenn eine Ereigniskarte wirkungslos ist, wird noch ein Ereignis aufgedeckt (ausser natürlich «Friday the 13th»).
- Schwarz kann auf Schwarz gespielt werden.



© 2020 Rulefactory
www.rulefactory.ch

Autoren: Fabian Engeler, Pascal Frick,
Stefan Weisskopf, Pierre Lippuner
Grafik/Illustration: Pierre Lippuner
Redaktion: Game Factory
Grafik Game Factory Version: Michelle Albano
Game Factory Version: © 2021 Game Factory

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstraße 2
D-90402 Nürnberg
www.carletto.de
www.gamefactory-games.com

