

ADD-ON

SUPERCHARGE

အုတ်ကုန်

SUPERCHARGE

ADD-ON

English

SUPERCARGE ADD-ON

Important: To play this add-on, you'll need the Frantic basic game. The Supercharge add-on can be combined with the Troublemaker add-on.

CONTENTS

- » 24 power cards
- » 10 special cards
- » 5 number cards
- » 9 event cards
- » 1 playing Instructions

NEW CARD TYPE

The add-on introduces a new, independent card type: a power card with a yellow and black back. This makes it necessary to add to the basic rules.

PREPARATION

Before the game, the hand cards (black back), event cards (white back), and power cards (yellow/black back) must be separated from each other and shuffled. Before every round, each player receives 2 power cards. The players place these cards face down in front of them. However, players can look at their own power cards.

The power cards are not hand cards and players will never add them to their hands. They are never mixed together with hand and event cards.

POINTS

At the end of a round, power cards are not worth any points.

POWER CARDS

Power cards are not played. Instead, they are activated by turning them over. They can only be activated when players play a hand card during their turn. Players use power cards to charge the hand card they just played with an effect. A power card can be used only once and the effect cannot be blocked by special cards.

ACTIVATING POWER CARDS

- » Players can activate a power card by playing a hand card when it is their turn.
- » If a special card has been thrown in during a turn of another player (e.g. Counterattack), no power card can be activated for this special card.
- » Only one power card may be activated per turn.
- » To activate a power card, players turn it face up directly after they have played a hand card.
- » Activated power cards remain face up in front of the players and cannot be used again.

EFFECT SEQUENCE AFTER SPECIAL CARD

If players activate a power card after a special card has been played, both the special card effect and the power card effect must be carried out. The corner symbols on the power cards determine the sequence in which the effects are carried out:

- » **1ST** The power card effect is carried out **first**.
- » **2ND** The power card effect is carried out **after** the special card effect.

Important: Special cards and events that do not specifically refer to power cards have no influence on them. Therefore, power card effects cannot be blocked with Counterattack.

+1

ALL DRAW ONE

1ST Carried out before the hand card effect

All players must draw a card from the deck.

Important: The person who activated “All Draw One” does not have to draw a card.



ANTI COUNTER

1ST Carried out before the hand card effect

The effect of the special card that is played together with “Anti Counter” cannot be blocked with “Counterattack”.



BLACK WISH

2ND Carried out after the hand card effect

The player asks for black. The hand card that was played can be covered by any black card or overridden by wishing for a different colour or number.

Important: As soon as the card is covered or overridden, the normal rules of the game apply again.



COLOUR BLOCKADE

2ND Carried out after the hand card effect

The player who activated “Colour Blockade” picks a colour. This colour cannot be played again until the person who activated “Colour Blockade” has finished their next turn. Skipping counts as a turn.

Important: This effect applies for everyone. Therefore, players who activate this power card may not follow suit with the blocked colour on their next turn either.



LOOPING

2ND Carried out after the hand card effect

As soon as players who activated “Looping” have finished their turn, the game continues in the other direction. And when players who activated “Looping” have finished their next turn, the direction changes again.

Important: Skipping counts as a turn.

2
4
5
8

NUMBER WISH

2ND Carried out after the hand card effect

Players who activated “Number Wish” can wish for a number.

Important: “Number Wish” overrides existing colour or number wishes.



OPEN HANDS

1ST Carried out before the hand card effect

All players must play with open hands until the person who activated “Open Hands” has their turn again. Skipping counts as a turn.

Important: The person who activated “Open Hands” does not have to carry out the effect.



RANDOM CHANCE

2ND Carried out after the hand card effect

Players who activate “Random Chance” play one more hand card. The extra card can be selected randomly and does not have to follow suit with the card on the table. The game continues with the extra card.

Important: “Curse” cannot be played. “Fuck You” and “The End” may only be played if the conditions in the rules have been fulfilled.



RECYCLING *by Daniel Bucher*

2ND Carried out after the hand card effect

Players must put the hand card they just played back into someone's hand. The person who has activated "Recycling" gets to choose who must take back their card. Players can take back their own cards.

Important: The game continues as if the hand card had not been played. But any colour or number wishes remain.



SPECIAL CHARGE

1ST Carried out before the hand card effect

The player who activated "Special Charge" picks another player. Now the chosen player must draw one card from the deck for every special card they have in their hand.



SPECIAL SEAL

1ST Carried out before the hand card effect

None of the players may play a special card until the person who activated “Special Seal” has their turn again. Skipping counts as a turn.

Wichtig: Since this power card’s effect is carried out before the hand card effect, it cannot be activated together with a special card.



TROUBLECHARGER

2ND Carried out after the hand card effect

Players who activate “Troublecharger” trigger an event at the end of their turn.

Important: If this card is activated in combination with “Troublemaker” or a black card, 2 events are triggered in sequence.

SPECIAL CARDS



RECHARGE (1 per colour)

Players who play “Recharge” may turn over a power card that is lying face up in front of them. This power card can now be used again.

Important: This action cannot be used for power cards that were activated in the same turn.



EDISON (3 pieces, colourless)

Players who play “Edison” can pick which two players may exchange one power card (including themselves). The two cards that are exchanged will remain or be flipped face down.

» *And/or colour wish!*



UPDATE (2 pieces, colourless)

Players who play “Update” draw a card from the power card deck and place it face down in front of them. Now they return one of their old power cards to the deck and reshuffle it. It doesn't matter if the power card has already been activated.

» *And/or colour wish!*

fin.

THE END (colourless)

This card can only be played as the last hand card but may be placed on any card. If a player finishes the game with “The End”, “Nice Try” may not be played. Further, all active events (Time Bomb, Last Chance etc.) must be cancelled and ignored. “The End” may be exchanged or gifted at any time during a round. At the end of a round, “The End” is worth 17 points.

Important: Mimicry cannot imitate this card. Power cards cannot be activated for this card.

EVENT CARDS



BLACK JACK

In sequence, the players turn up the top card from the deck, place it on a separate pile, and add up the points on the cards lying face up (out loud). Players whose points are higher than 21 must put all the cards that are lying on this separate pile into their hand.



CHARGENADO

All of the power cards on the table are shuffled back into the power card deck. Next, all players receive two new power cards from the deck.



EPIC FAIL

The person with the fewest hand cards immediately receives the “Fuck You” card, irrespective of where it is at the time. If necessary, the “Fuck You” card must be removed from the deck or the discard pile. If necessary, the deck must also be shuffled again.



LOOT

In sequence, all players draw 3 hand cards, face down, from the player to their right. Players must wait until after the event to pick up the cards.



PARASITE

As soon as a player has won the round, the person to their left may discard any 2 hand cards before the points are counted.



REWIND

In sequence, players draw the top card from the discard pile until everyone has drawn 2 cards. Next, the top card on the deck is turned face up. Continue the game with this card.

Important: If the card that was just turned face up is a special card, the person who triggered the event may carry out the effect.



RIOT

All players must give their special cards to the person to their right. Players must wait until after the event to pick up the special cards.



TSUNAMI *by Fabio Nanni*

The first player in the direction of play places any card face up in front of them. The next player must now place any card with the same number of points or higher in front of them. This procedure must be repeated until one player is not able to play a suitable card anymore. This player must pick up all of these cards and add them to their hand.



SUPERCHARGE

All players receive an extra power card.

ADD-ON

SUPERCHARGE

အသံ

SUPERCHARGE

ADD-ON

Français

SUPERCARGE ADD-ON

Important: Cette extension requiert le jeu de base Frantic. Cette extension peut être combinée avec le supplément Troublemaker.

CONTENTS

- » 24 cartes Puissance
- » 10 cartes Spéciales
- » 5 cartes Chiffre
- » 9 cartes Evénement
- » 1 règle du jeu

NOUVEAU TYPE DE CARTE

Cette extension introduit un nouveau type de carte indépendant – les cartes dites de puissance avec un dos jaune-noir. Les règles de base sont complétées comme suit:

PRÉPARATION

Avant de commencer une partie, les cartes en main (dos noir) et les cartes Événements (dos blanc) ainsi que les cartes Puissance (dos jaune-noir) sont séparées les unes des autres et mélangées. Avant chaque manche, tous les joueurs reçoivent 2 cartes Puissance. Celles-ci sont placées face cachée devant eux. Chaque joueur peut cependant jeter un coup d'œil à ses cartes Puissance.

Ces dernières ne sont pas des cartes que l'on prend en main. Elles ne sont jamais mélangées avec des cartes en main et des cartes Événement.

POINTS

A la fin d'une manche, les cartes Puissance ne donnent pas de points.

CARTES PUISSANCE

Les cartes Puissance ne sont pas jouées, mais activées en étant retournées. On ne peut les activer que si l'on joue une carte de sa main pendant le même tour. Avec les cartes Puissance, les joueurs peuvent charger une seule fois une de leur carte en main avec un effet. Cet effet ne peut pas être annulé par des cartes spéciales.

ACTIVER LES CARTES PUISSANCE

- » Un joueur peut activer une carte Puissance lorsque c'est son tour et qu'il joue une carte en main.
- » Si une carte spéciale (ex. Counterattack) a été utilisée durant le tour d'un autre joueur, aucune carte Puissance ne pourra être activée sur cette carte Spéciale.
- » Une seule carte Puissance peut être activée par tour.
- » Pour activer une carte Puissance, il faut la retourner immédiatement après qu'une carte en main ait été jouée.
- » Les cartes Puissance activées restent face visible devant les joueurs et ne peuvent pas être jouées une deuxième fois.

L'ORDRE D'EXÉCUTION DES EFFETS DES CARTES SPÉCIALES

Lorsqu'une carte Puissance est activée après qu'une carte spéciale ait été jouée, l'effet de la carte spéciale et l'effet de la carte Puissance sont tous deux exécutés. L'ordre dans lequel ces effets sont exécutés est déterminé par les symboles figurant dans l'angle des cartes Puissance:

- » **1ST** L'effet de la carte Puissance est exécuté en premier.
- » **2ND** L'effet de la carte Puissance est exécuté après l'effet de la carte spéciale.

Important: les cartes spéciales et les événements qui ne sont pas spécifiquement liés aux cartes Puissance n'ont aucun effet sur elles. Par conséquent, les effets des cartes Puissance ne peuvent pas être contrés avec Counterattack.

+1

ALL DRAW ONE

1ST Est exécuté avant l'effet de la carte en main.

Tous les joueurs doivent piocher une carte.

Important: le joueur ayant activé la carte All Draw One n'est pas concerné par cet effet.



ANTI COUNTER

1ST Est exécuté avant l'effet de la carte en main.

L'effet de la carte spéciale jouée en même temps que la carte Anti Counter ne peut pas être contré avec Counterattack.



BLACK WISH

2ND Est exécuté après l'effet de la carte en main.

Le noir est la couleur souhaitée. La carte en main jouée ne peut être recouverte que par une carte noire ou par une carte de changement de couleur ou de changement de chiffre.

Wichtig: dès que la carte a été recouverte ou modifiée, les règles normales du jeu s'appliquent à nouveau.



COLOUR BLOCKADE

2ND Est exécuté après l'effet de la carte en main.

Le joueur qui active la carte Colour Blockade, peut choisir une couleur. Cette couleur ne peut plus être utilisée jusqu'à ce que la personne qui a activé Colour Blockade ait terminé son prochain tour. Passer son tour compte également comme tour de jeu.

Important: cet effet s'applique à tous. Ainsi, la personne qui a joué cette carte ne peut pas non plus utiliser la couleur bloquée lors de son tour suivant.



LOOPING

2ND Est exécuté après l'effet de la carte en main.

Dès que la personne qui a activé la carte Looping termine son tour, la partie se poursuit dans l'autre sens. Dès que la personne qui a activé la carte Looping a terminé son tour suivant, le sens du jeu change à nouveau.

Important: passer son tour compte également comme tour de jeu

2
4
5
8

NUMBER WISH

2ND Est exécuté après l'effet de la carte en main.

Qui active la carte Number Wish, peut choisir un chiffre.

Important: Number Wish annule les souhaits de couleur ou de chiffre existants.



OPEN HANDS

1ST Est exécuté avant l'effet de la carte en main.

Tous les joueurs doivent jouer avec leurs cartes en main visibles de tous jusqu'à ce que ce soit de nouveau au tour de la personne qui a activé la carte Open Hands. Passer son tour compte également comme tour de jeu

Important: le joueur ayant activé la carte Open Hands n'est pas concerné par cet effet.



SPECIAL CHARGE

1ST Est exécuté avant l'effet de la carte en main.

Qui active la carte Special Charge sélectionne un joueur qui doit tirer une carte de la pioche pour chaque carte spéciale qu'il a en main.



RANDOM CHANCE

2ND Est exécuté après l'effet de la carte en main.

Le joueur qui active Random Chance joue une carte en main supplémentaire. La carte supplémentaire peut être choisie librement et ne doit pas nécessairement correspondre à la carte déjà posée. Le jeu se poursuit avec cette nouvelle carte.

Important: la carte Curse ne peut pas être jouée. Les cartes Fuck You et The End peuvent uniquement être jouées si leurs conditions sont remplies selon les règles du jeu.



RECYCLING *de Daniel Bucher*

2ND Est exécuté après l'effet de la carte en main.

La carte en main qui vient d'être jouée doit être reprise. La personne qui a activé la carte Recycling décide de quel joueur doit reprendre la carte. Le joueur peut également reprendre la carte lui-même.

Important: le jeu se poursuit comme si la carte en main n'avait pas été jouée. D'éventuels souhaits de couleur ou de chiffre de la carte en main restent inchangés.



SPECIAL SEAL

1ST Est exécuté avant l'effet de la carte en main.

Tous les joueurs ne peuvent plus jouer de carte spéciale jusqu'à ce que ce soit de nouveau au tour de la personne ayant activé la carte Special Seal. Passer son tour compte également comme tour de jeu.

Important: comme l'effet de cette carte Puissance est exécuté avant l'effet de la carte en main, elle ne peut pas être activée avec une carte spéciale.



TROUBLECHARGER

2ND Est exécuté après l'effet de la carte en main.

Le joueur qui active la carte Troublecharger déclenche un événement à la fin de son tour.

Important: lorsque cette carte est activée en combinaison avec Troublemaker ou une carte noire, 2 événements sont déclenchés l'un après l'autre.

CARTES SPÉCIALES



RECHARGE (1 par couleur)

Qui joue la carte Recharge a le droit de retourner une carte Puissance posée face visible devant lui. Cette carte Puissance peut maintenant être réutilisée.

Important: cette action n'est pas possible pour les cartes Puissance activées pendant le même tour.



EDISON (3 cartes, multicolore)

Celui qui joue Edison peut échanger une carte Puissance entre deux joueurs de son choix. Les deux cartes échangées sont/restent face cachée après cette action.

» *et/ou changement de couleur!*



UPDATE (2 cartes, multicolore)

Le joueur qui joue la carte Update, tire une carte face cachée de la pile de cartes Puissance et la place face cachée devant soi. Il ajoute ensuite une de ses propres cartes Puissance n'importe où dans la pile. Peu importe si cette carte Puissance a déjà été activée ou non.

» *et/ou changement de couleur!*

fin.

THE END (multicolore)

Cette carte ne peut être jouée que comme dernière carte en main, mais elle peut être placée sur n'importe quelle carte. Si quelqu'un termine la partie avec The End, Nice Try ne peut pas être jouée. De plus, tous les événements actifs (p. ex. Time Bomb, Last Chance etc.) sont annulés et ignorés.

The End peut être échangée ou offerte à tout moment au cours d'un tour de jeu.

The End compte 17 points à la fin de la manche.

Important: Mimicry ne peut pas imiter cette carte. Avec cette carte, aucune carte Puissance ne peut être activée.

CARTES ÉVÉNEMENT



BLACK JACK

L'un après l'autre, les joueurs retournent la première carte de la pioche, la placent sur une pile séparée, et additionnent à voix haute les points des cartes retournées. La personne dont la carte retournée dépasse la valeur totale de 21 points doit prendre en main toutes les cartes retournées.



CHARGENADO

Toutes les cartes Puissance se trouvant sur la table sont mélangées dans la pile de cartes Puissance. Tous les joueurs reçoivent ensuite deux nouvelles cartes Puissance face cachée.



EPIC FAIL

La personne qui a le moins de cartes en main reçoit immédiatement la carte Fuck You, peu importe où elle se trouve. Si nécessaire, la carte Fuck You est tirée de la pioche ou de la défausse. La pioche est mélangée si nécessaire.



LOOT

L'un après l'autre, les joueurs tirent 3 cartes, face cachée, des cartes en main de la personne assise à leur droite. Les cartes tirées ne sont prises en main qu'après l'événement.



PARASITE

Dès qu'un joueur remporte la manche, la personne assise à sa gauche peut se débarrasser de deux cartes en main de son choix avant que l'on procède au décompte des points.



SUPERCHARGE

Tous les joueurs reçoivent une carte Puissance face cachée supplémentaire.



REWIND

L'un après l'autre, chaque joueur tire la première carte de la pile de défausse, jusqu'à ce que tous les joueurs aient tiré 2 cartes chacun. On retourne ensuite la première carte de la pioche. Et on continue la partie avec cette carte.

Important: si la carte retournée est une carte spéciale, la personne qui a déclenché l'événement peut effectuer l'effet.



RIOT

Tous les joueurs passent leurs cartes spéciales à la personne à leur droite. Les cartes spéciales reçues ne sont prises en main qu'après l'événement.



TSUNAMI *de Fabio Nanni*

La première personne dans le sens du jeu place n'importe quelle carte face visible devant elle. La personne suivante doit maintenant se débarrasser de n'importe quelle carte ayant une valeur de point égale ou supérieure. Ce processus est répété jusqu'à ce que quelqu'un ne puisse plus poser de carte correspondante. Cette personne doit alors prendre en main toutes les cartes défaussées.

ADD-ON

SUPERCHARGE

Handy

SUPERCHARGE

ADD-ON

Deutsch

SUPERCARGE ADD-ON

Wichtig: Zum Spielen dieser Erweiterung wird das Frantic Basisspiel benötigt. Diese Erweiterung ist mit dem Troublemaker Add-On kombinierbar.

INHALT

- » 24 Powerkarten
- » 10 Spezialkarten
- » 5 Zahlenkarten
- » 9 Ereigniskarten
- » 1 Spielanleitung

NEUER KARTENTYP

Diese Erweiterung führt einen neuen, unabhängigen Kartentyp ein – die sogenannten Powerkarten mit gelb-schwarzer Rückseite. Dadurch werden die Grundregeln folgendermassen ergänzt:

VORBEREITUNG

Vor dem Spiel werden neben den Handkarten (schwarze Rückseite) und Ereigniskarten (weisse Rückseite) die Powerkarten (gelb-schwarze Rückseite) voneinander getrennt und gemischt. Vor jeder Runde erhalten alle Mitspielenden 2 Powerkarten. Diese legen sie verdeckt vor sich ab. Die eigenen Powerkarten können jedoch angeschaut werden. Die Powerkarten sind keine Handkarten und werden somit nicht auf die Hand genommen. Sie werden nie mit Hand- und Ereigniskarten zusammengemischt.

PUNKTE

Am Ende einer Runde geben Powerkarten keine Punkte.

POWERKARTEN

Powerkarten werden nicht gespielt, sondern durch Aufdecken aktiviert. Aktivieren kann man sie nur, wenn man in seinem Zug eine Handkarte ausspielt. Mit den Powerkarten können die Spielerinnen und Spieler ihre gespielte Handkarte einmalig mit einem Effekt aufladen. Dieser Effekt kann nicht durch Spezialkarten abgewehrt werden.

POWERKARTEN AKTIVIEREN

- » Man kann eine Powerkarte aktivieren, wenn man am Zug ist und eine Handkarte ausspielt.
- » Wird eine Spezialkarte während des Zuges einer anderen Person reingeworfen (z.B. Counterattack), kann zu dieser keine Powerkarte aktiviert werden.
- » Pro Spielzug darf nur eine Powerkarte aktiviert werden.
- » Um eine Powerkarte zu aktivieren, deckt man diese direkt nach dem Spielen der Handkarte auf.
- » Aktivierte Powerkarten bleiben aufgedeckt vor den Spieler*innen liegen und können nicht erneut eingesetzt werden.

REIHENFOLGE DER EFFEKTE BEI SPEZIALKARTEN

Aktiviert man eine Powerkarte nachdem man eine Spezialkarte gespielt hat, werden sowohl der Spezialkarten-Effekt als auch der Powerkarten-Effekt ausgeführt. In welcher Reihenfolge diese Effekte ausgeführt werden, bestimmen die Ecksymbole der Powerkarten:

- » **1ST** Der Powerkarten-Effekt wird zuerst ausgeführt.
- » **2ND** Der Powerkarten-Effekt wird nach dem Spezialkarten-Effekt ausgeführt.

Wichtig: Spezialkarten und Ereignisse, die sich nicht spezifisch auf Powerkarten beziehen, haben auf diese keinen Einfluss. Somit können Powerkarten-Effekte auch nicht mit Counterattack abgewehrt werden.

+1

ALL DRAW ONE

1ST wird vor dem Handkarten-Effekt ausgeführt
Alle Mitspielenden müssen eine Karte vom Nachziehstapel ziehen.

Wichtig: Die Person, die «All Draw One» aktiviert hat, ist von diesem Effekt nicht betroffen.



ANTI COUNTER

1ST wird vor dem Handkarten-Effekt ausgeführt
Der Effekt einer Spezialkarte, die zusammen mit «Anti Counter» gespielt wird, kann nicht mit «Counterattack» abgewehrt werden.



BLACK WISH

2ND wird nach dem Handkarten-Effekt ausgeführt
Es wird Schwarz als Farbe gewünscht. Die gespielte Handkarte kann nur von einer beliebigen Schwarzen Karte gedeckt oder mit einem anderen Farb- oder Zahlenwunsch überschrieben werden.

Wichtig: Sobald die Karte gedeckt oder überschrieben wurde, gelten wieder die normalen Spielregeln.



COLOUR BLOCKADE

2ND wird nach dem Handkarten-Effekt ausgeführt

Wer «Colour Blockade» aktiviert, wählt eine Farbe. Diese darf nun so lange nicht mehr bedient werden, bis die Person, die «Colour Blockade» aktiviert hat, ihren nächsten Zug beendet hat. Aussetzen zählt auch als Spielzug.

Wichtig: Dieser Effekt gilt für alle. Somit darf die Person, welche diese Powerkarte aktiviert hat, die blockierte Farbe in ihrem nächsten Zug ebenfalls nicht bedienen.



LOOPING

2ND wird nach dem Handkarten-Effekt ausgeführt

Sobald die Person, die «Looping» aktiviert hat, ihren Zug beendet, geht es in die andere Spielrichtung weiter. Sobald die Person, die «Looping» aktiviert hat, ihren nächsten Spielzug beendet hat, dreht die Spielrichtung erneut.

Wichtig: Aussetzen zählt auch als Spielzug.

2
4
5
8

NUMBER WISH

2ND wird nach dem Handkarten-Effekt ausgeführt
Wer «Number Wish» aktiviert, wünscht sich eine Zahl.

Wichtig: «Number Wish» überschreibt bestehende Farb- oder Zahlenwünsche.



OPEN HANDS

1ST wird vor dem Handkarten-Effekt ausgeführt
Alle Mitspielenden müssen so lange mit offenen Handkarten spielen, bis die Person, die «Open Hands» aktiviert hat, wieder zum Zug kommt. Aussetzen zählt auch als Spielzug.

Wichtig: Die Person, die «Open Hands» aktiviert hat, ist von diesem Effekt nicht betroffen.



RANDOM CHANCE

2ND wird nach dem Handkarten-Effekt ausgeführt
Wer «Random Chance» aktiviert, spielt eine zusätzliche Handkarte. Die zusätzliche Karte kann beliebig gewählt werden und muss nicht auf die bereits liegende Karte passen. Das Spiel geht mit dieser zusätzlichen Karte weiter.

Wichtig: «Curse» darf nicht gespielt werden. «Fuck You» und «The End» dürfen nur gespielt werden, wenn ihre Bedingungen gemäss Regeln erfüllt sind.



RECYCLING von Daniel Bucher

2ND wird nach dem Handkarten-Effekt ausgeführt

Die soeben gespielte Handkarte muss wieder auf die Hand genommen werden. Die Person, die «Recycling» aktiviert hat, bestimmt von wem. Man kann die Karte auch selbst wieder aufnehmen.

Wichtig: Das Spiel geht weiter, als ob die Handkarte nicht gespielt worden wäre. Allfällige Farb- oder Zahlenwünsche der Handkarte bleiben aber bestehen.



SPECIAL CHARGE

1ST wird vor dem Handkarten-Effekt ausgeführt

Wer «Special Charge» aktiviert, wählt einen Mitspielenden aus. Diese Person muss für jede Spezialkarte auf der eigenen Hand eine Karte vom Nachziehstapel ziehen.



SPECIAL SEAL

1ST wird vor dem Handkarten-Effekt ausgeführt

Alle Spieler*innen dürfen so lange keine Spezialkarten spielen, bis die Person, die «Special Seal» aktiviert hat, wieder zum Zug kommt. Aussetzen zählt auch als Spielzug.

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



TROUBLECHARGER

2ND wird nach dem Handkarten-Effekt ausgeführt

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

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

SPEZIALKARTEN



RECHARGE (1 pro Farbe)

Wer «Recharge» spielt, darf eine vor sich liegende, aufgedeckte Powerkarte wieder zudecken. Diese Powerkarte kann nun erneut benutzt werden.

Wichtig: Diese Aktion ist nicht für Powerkarten möglich, die im selben Zug aktiviert werden.



EDISON (3 Stück, farbneutral)

Wer «Edison» spielt, darf eine Powerkarte zwischen zwei beliebigen Spieler*innen austauschen. Beide getauschten Karten werden/bleiben nach dieser Aktion zugedeckt.

» *Und/oder Farbwünscher!*



UPDATE (2 Stück, farbneutral)

Wer «Update» spielt, zieht verdeckt eine Karte vom Powerkarten-Stapel und legt sie verdeckt vor sich ab. Man mischt danach eine seiner alten Powerkarten zurück in den Stapel. Dabei spielt es keine Rolle, ob diese Powerkarte bereits aktiviert wurde oder nicht.

» *Und/oder Farbwünscher!*

fin.

THE END (farbneutral)

Diese Karte kann nur als letzte Handkarte ausgespielt, aber dafür auf jede beliebige Karte gelegt werden. Falls jemand mit «The End» das Spiel beendet, kann «Nice Try» nicht gespielt werden. Ausserdem werden sämtliche aktiven Ereignisse (z. B. Time Bomb, Last Chance etc.) abgebrochen und ignoriert.

«The End» darf während einer Spielrunde jederzeit getauscht oder verschenkt werden. Sie zählt am Ende einer Runde 17 Punkte.

Wichtig: «Mimicry» kann diese Karte nicht imitieren. Es können bei dieser Karte keine Powerkarten aktiviert werden.

EREIGNISKARTEN



BLACK JACK

Der Reihe nach decken die Spieler*innen jeweils die oberste Karte vom Nachziehstapel auf, legen sie auf einen separaten Stapel und addieren laut die Punkte der aufgedeckten Karten. Die Person, die mit ihrer aufgedeckten Karte den totalen Punktwert von 21 überschreitet, muss sämtliche aufgedeckten Karten auf die Hand nehmen.



CHARGENADO

Alle auf dem Tisch liegenden Powerkarten werden zurück in den Powerkarten-Stapel gemischt. Anschließend erhalten alle Spieler*innen zwei neue Powerkarten verdeckt vom Stapel.



EPIC FAIL

Die Person mit den wenigsten Handkarten erhält sofort die «Fuck You»-Karte, egal wo sich diese gerade befindet. Falls nötig, wird die «Fuck You»-Karte aus dem Nachziehstapel oder dem Ablagestapel herausgesucht. Der Nachziehstapel wird gegebenenfalls neu gemischt.



LOOT

Der Reihe nach ziehen alle Spieler*innen 3 Handkarten verdeckt von der Person rechts von ihnen. Gezogene Karten werden erst nach dem Ereignis auf die Hand genommen.



PARASITE

Sobald jemand die Runde gewinnt, darf die Person links von ihm/ihr zwei beliebige Handkarten abwerfen, bevor die Punkte gezählt werden.



REWIND

Der Reihe nach zieht jede*r Spieler*in die jeweils oberste Karte vom Ablagestapel bis alle total 2 Karten gezogen haben. Anschliessend wird die oberste Karte vom Nachziehstapel aufgedeckt. Auf diese Karte wird nun weitergespielt.

Wichtig: Handelt es sich bei der nachträglich aufgedeckten Karte um eine Spezialkarte, kann die Person, die das Ereignis ausgelöst hat, den Effekt ausführen.



RIOT

Alle Spieler*innen geben ihre Spezialkarten an die Person rechts von ihnen weiter. Erhaltene Spezialkarten werden erst nach dem Ereignis auf die Hand genommen.



TSUNAMI *von Fabio Nanni*

Die erste Person in Spielrichtung legt eine beliebige Karte offen vor sich ab. Die nächste Person muss nun eine beliebige Karte mit einem gleich hohen oder höheren Punktwert vor sich ablegen. Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis jemand keine passende Karte mehr spielen kann. Diese Person muss alle abgelegten Karten auf die Hand nehmen.



SUPERCHARGE

Alle Mitspielenden erhalten verdeckt eine zusätzliche Powerkarte.

Regeln, Übersichtsblätter und Erklärvideos:

Manual, overview sheets and How-to-play videos:

Règles, fiches d'information et vidéos de démonstration:

www.rulefactory.ch/rules