

Die Überraschungskarten

Die Auswirkungen einer Überraschungskarte gelten unmittelbar, wenn sie gespielt werden. Sie können einmal pro Partie eingesetzt werden und werden danach abgeworfen. Wenn nicht anders angegeben, können Überraschungskarten zu jeder Zeit gespielt werden.

Ambulance (*Krankenwagen*):



Du darfst eines deiner Wundenplättchen abwerfen. Alle anderen Spieler können dir reihum (offen) eines ihrer Beutestücke anbieten. Nimmst du ein Beutestück von einem Spieler an, wirft dieser ebenfalls eines seiner Wundenplättchen ab. Du entscheidest für jeden Spieler separat, ob du das gebotene Beutestück annimmst oder ablehnst.

Hinweis: Du darfst diese Karte nicht spielen, wenn du gerade gestorben bist.

Backstab (*Hinterrücks*):



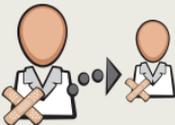
Auch wenn du deine Figur hinlegst, gilt deine ausgespielte „Bang!“-Karte.

Coup d'État (*Putsch*):



Bevor der Pate sein Sonderrecht ausübt (also einen Spieler zwingt, das Ziel zu wechseln), übernimmst du die Rolle des Paten (bis zum regulären Wechsel bei Rundenbeginn).

Crazy Bullet (*Verrückte Kugel*):



Wenn du mit einer „Bang!“-Karte eine Wunde verursachst, fügst du dem nächsten Spieler (der seine Figur nicht hingelegt hat) zur Linken deines Zieles ebenfalls eine Wunde zu.

Fake Click (*Der „Click“-Trick*):



Wenn du deine Patronenkarte aufdeckst, gilt deine gespielte „Click“-Karte als „Bang!“-Karte.

Give Me That! (*Meins!*):



Wenn ein Spieler sich für ein Beutestück entschieden hat, nimmst du es ihm weg und behältst es. Er darf keinen Ersatz für das abgezockte Beutestück nehmen.

I'll Be Back! (*Ich komme wieder!*):

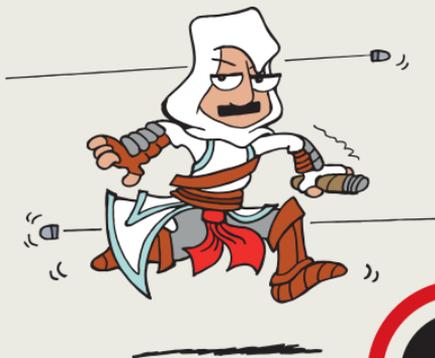


Zu Beginn des Verteilens der Beute stellst du deine Figur wieder auf (egal ob du verwundet wurdest oder sie freiwillig hingelegt hattest) und nimmst am Verteilen der Beute teil.

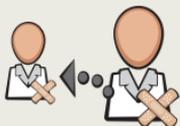
Imitator:



Wenn ein Spieler ausscheidet, nimmst du dir seine Fähigkeitskarte. (Du hast ab sofort also zwei Fähigkeiten.)



Magic Bullet (Magische Kugel):



Wenn du mit einer „Bang!“-Karte eine Wunde verursachst, fügst du dem nächsten Spieler (der seine Figur nicht hingelegt hat) zur Rechten deines Zieles ebenfalls eine Wunde zu.

Manipulation:



Beim Verteilen der Beute dürfen sich die anderen Spieler in dieser Runde nicht selbst entscheiden, welches Beutestück sie nehmen. Stattdessen entscheidest du für jeden Spieler, welches Beutestück er erhält. Die normale Reihenfolge der Verteilung wird dabei beibehalten. Du entscheidest auch, ob der Pate in den Safe greift oder nicht.

Hinweise: Wenn du den Paten in den Safe greifen lässt, entscheidet er, welches Beutestück er behält und welches er weitergibt.

Recycler (Wiederverwerter):



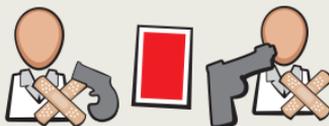
Wenn ein Spieler eine Überraschungskarte gespielt hat, nimmst du dir die Karte. Du darfst sie aber frühestens in der nächsten Runde nutzen.

Seduction (Verführung):



Nachdem der Pate sein Sonderrecht ausgeübt hat, zwingst du alle auf dich zielenden Spieler, auf einen oder mehrere Spieler deiner Wahl zu zielen.

Small Gun (Die kleine Pistole):



Nimm zu Beginn einer Runde die kleine Pistole in die andere Hand. Ab sofort zielst du auf zwei verschiedene Spieler. Spielst du eine „Bang!“-Karte gilt diese für deine beiden Ziele. Wenn die kleine Pistole eine Wunde zufügt, legst du sie in die Schachtel zurück.

Smoke Grenade (Rauchgranate):



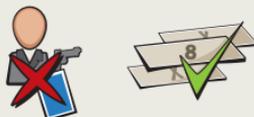
Du kannst zu einem beliebigen Zeitpunkt einer Runde, aber bevor das Verteilen der Beute beginnt, die ausliegenden Beutekarten dieser Runde mischen und verdeckt auslegen. Danach wird die Beute nach den üblichen Regeln verteilt, nur dass man eben nicht weiß, was man nimmt.

Take That! (Nimm das!):



Sobald alle Wunden verteilt worden sind, legst du die Figur deines linken oder rechten Nachbarn hin, ohne dass dieser eine Wunde erhält: Der k.o.-geschlagene Spieler nimmt nicht am Verteilen der Beute teil.

Untouchable's Creed (Credo der Unberührbarkeit):



Zu Beginn einer Runde wirfst du eine „Click“-Karte ab, um in dieser Runde nicht an der Phase „Überfall“ teilzunehmen. Du kommst erst zum Verteilen der Beute zurück ins Spiel.