

© Heldbergs GAMES 2023. ALL RIGHTS RESERVED.

## EN // SPECIAL CARDS

For starters, we recommend the combinations Peacemaker & Sneaky Fuck or Raid & Snack Time.

Small Role Reversal & Large Role Reversal or Rotation & Mirror offer nice brain twisters.

Renegade and/or Second Try are always an option.

Sooner or later, you trigger-happy market shouters will shuffle all the special cards into the deck anyway, right?

## DE // SPEZIAL-KARTEN

Zum Einstieg empfehlen wir die Kombinationen Friedensbote & Feiger Ficker oder Razzia & Snack-Pause.

Kleiner Rollentausch & Großer Rollentausch oder Rotation & Spiegelung bieten nette Hirnzwirbler.

Karl Arsch und/oder Langer Atem gehen immer.

Früher oder später werdet ihr schießwütigen Marktschreier sowieso sämtliche Spezial-Karten ins Deck mischen, oder?

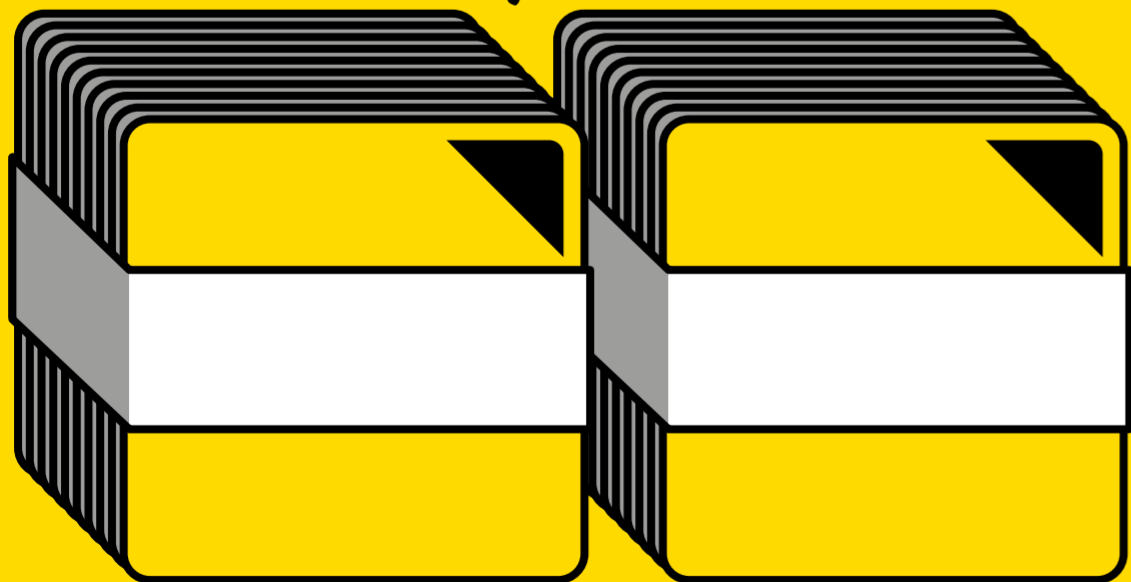
## FR // CARTES SPÉCIALES

Dans un premier temps, nous vous recommandons de combiner Colombe et Par derrière, ou Descente et Pause déj'.

Petite inversion des rôles et Grande inversion des rôles ou Rotation et Miroir feront bien chauffer vos petites cellules grises.

Souffre-douleur et/ou Déjà-vu sont des incontournables.

De toute façon, à un moment où à un autre, bande de camelots dingues de la gâchette, vous finirez bien par utiliser toutes ces cartes à la fois, hein ?



Heldbergsgames.com



## PEACEMAKER

„Don't want no stress!“

A gun with a peace symbol never triggers a shot – regardless of whether its grip is black or white.

For the second gun on this card, the standard rules apply: If its grip is black, it triggers a shot (in a suitable constellation). If it is white, it does not trigger a shot anyway.

## FRIEDENSBOTE

„Keinen Bock auf Stress!“

Eine Knarre mit Peace-Symbol löst niemals einen Schuss aus – egal, ob ihr Griff schwarz oder weiß ist.

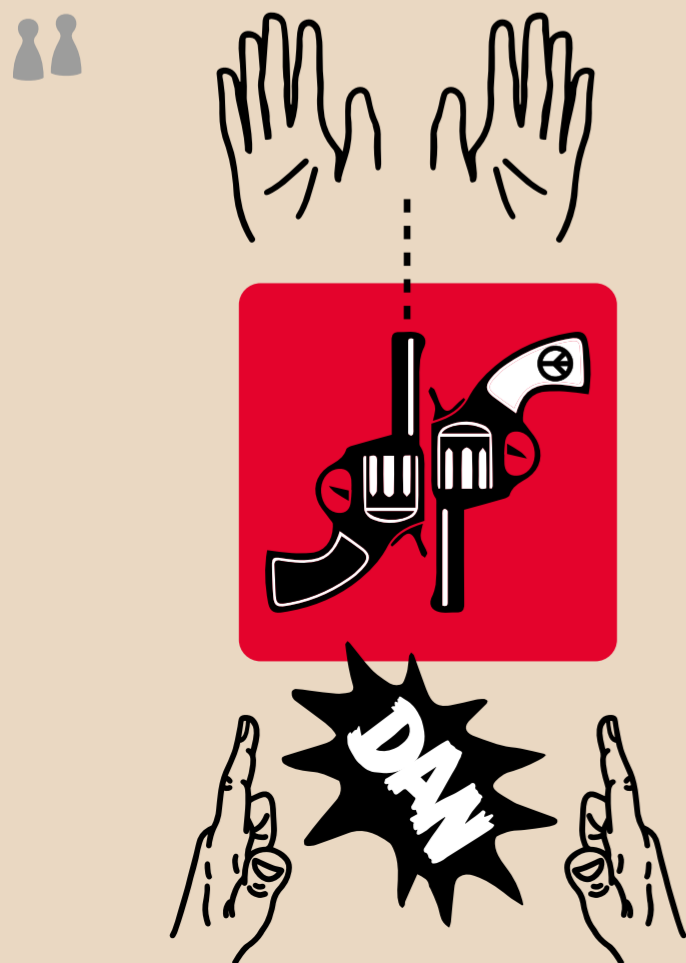
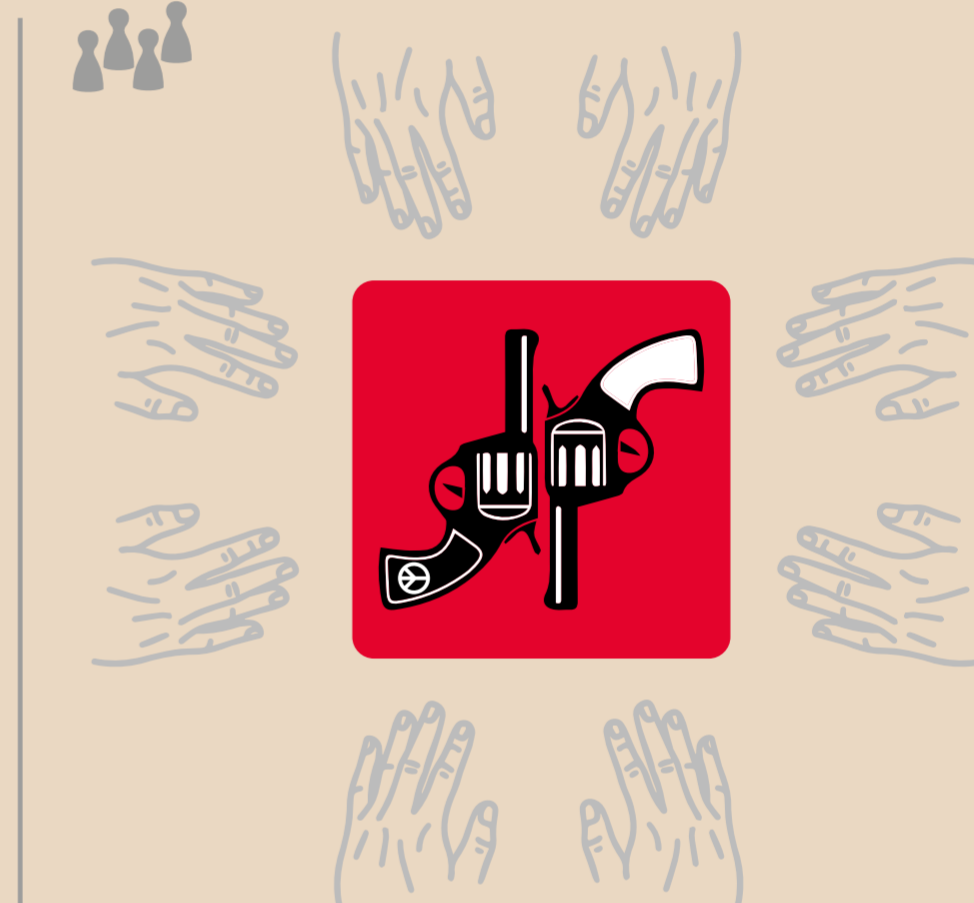
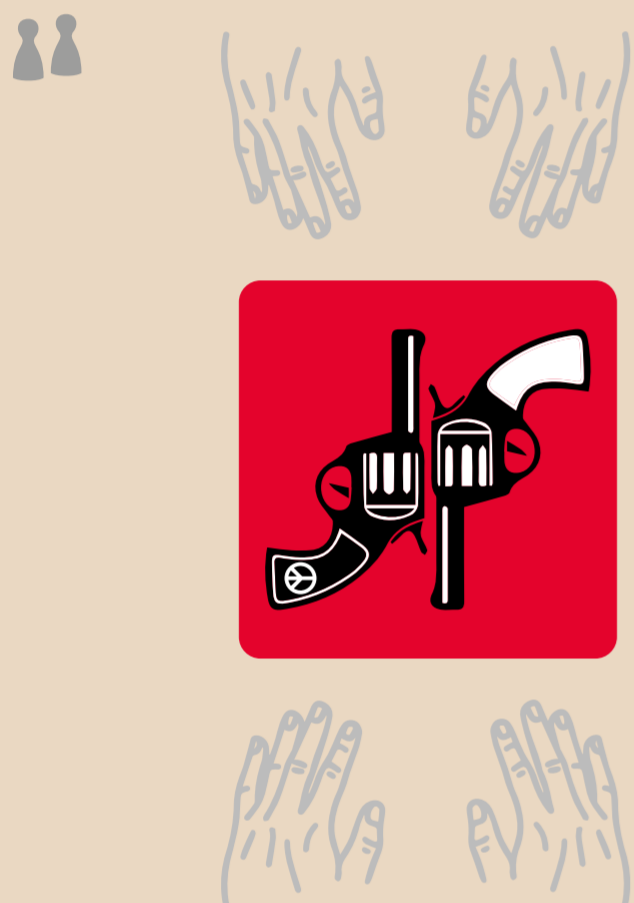
Für die zweite Knarre auf dieser Karte gelten die Standard-Regeln: Ist ihr Griff schwarz, löst sie (bei passender Konstellation) einen Schuss aus. Ist sie weiß, dann ja sowieso nicht.

## COLOMBE

« Pas de stress ! »

Un flingue marqué du symbole de la paix ne tire jamais, quelle que soit la couleur de sa crosse.

Le deuxième flingue sur cette carte obéit aux règles de base : Si la crosse est noire, il faut tirer (suivant la configuration). Si la crosse est blanche, on reste calme.





## SNEAKY FUCK

„Sneaky and cunning!“

A gun with a dick always triggers a shot (in a suitable constellation) – regardless of whether its grip is black or white.

The second gun on this card always has a white grip and therefore does not trigger a shot. But that goes without saying.

## FEIGER FICKER

„Hinterlistig und durchtrieben!“

Die Knarre mit dem Pimmel löst (bei passender Konstellation) immer einen Schuss aus – egal, ob ihr Griff schwarz oder weiß ist.

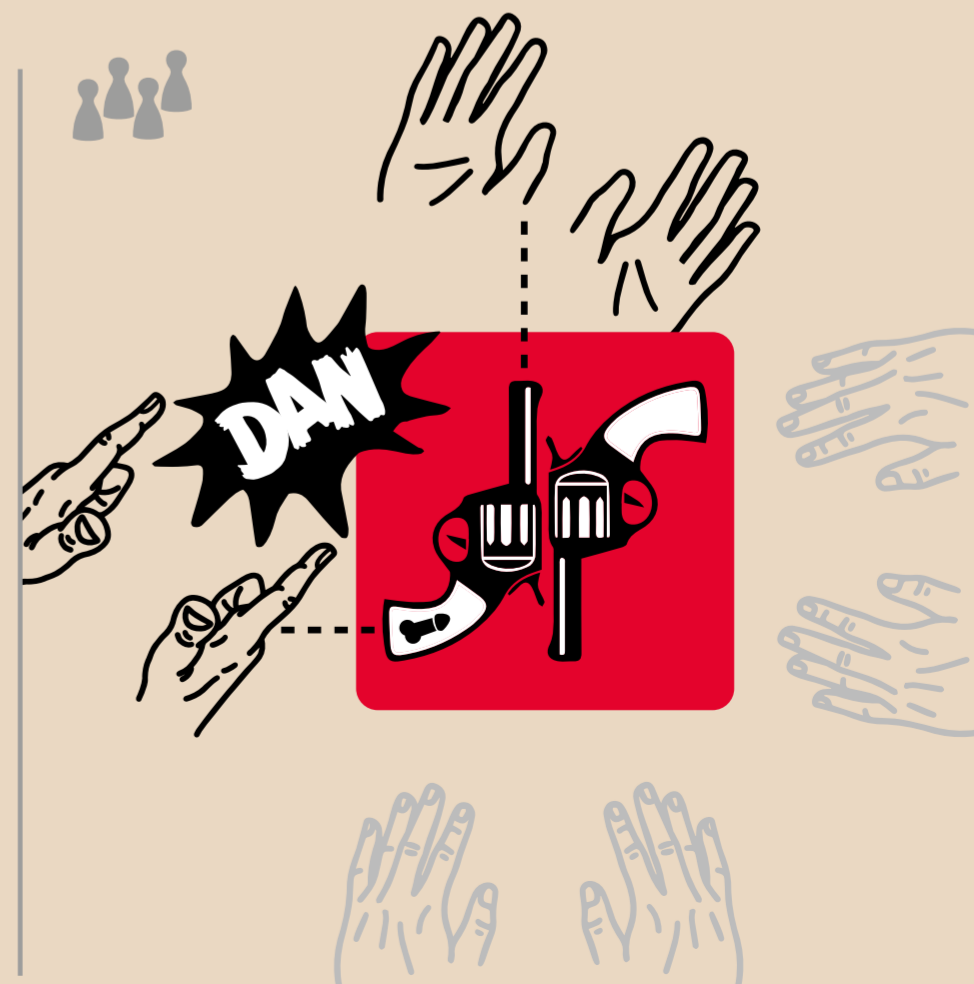
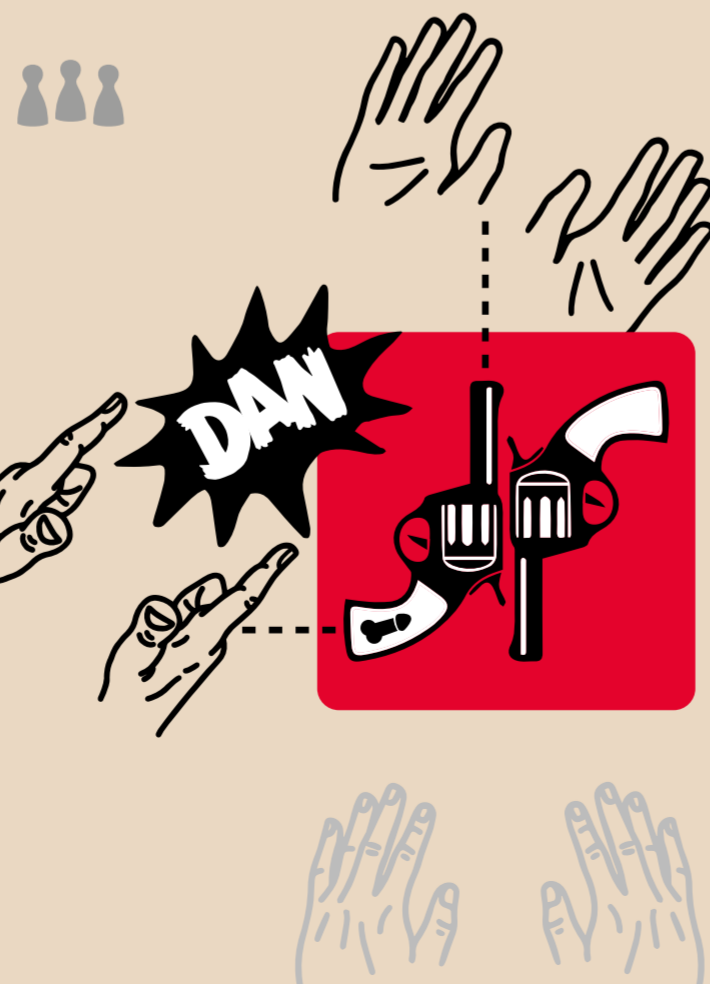
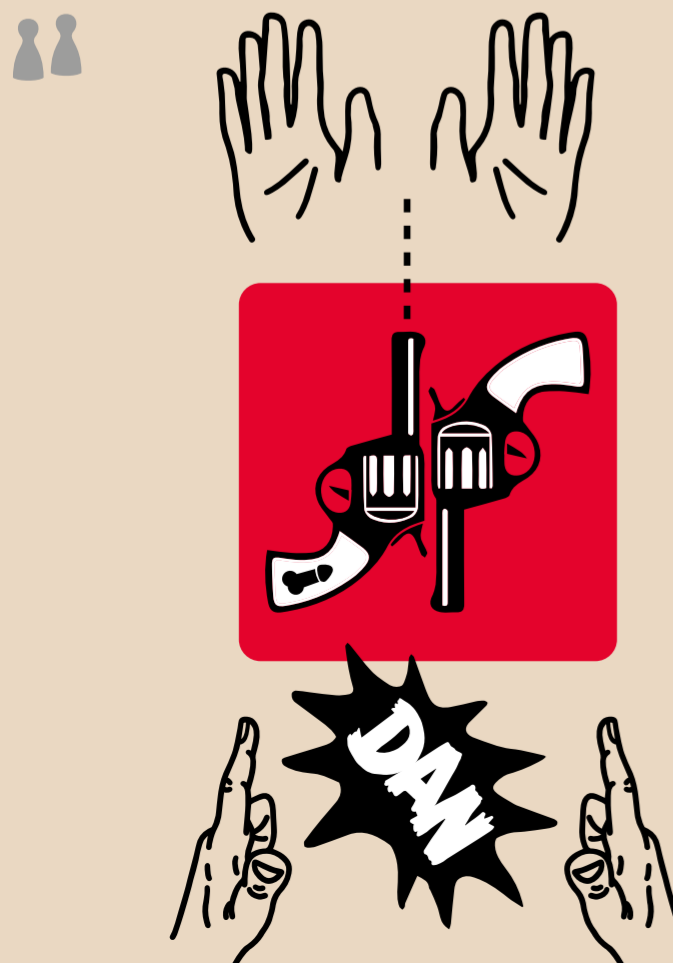
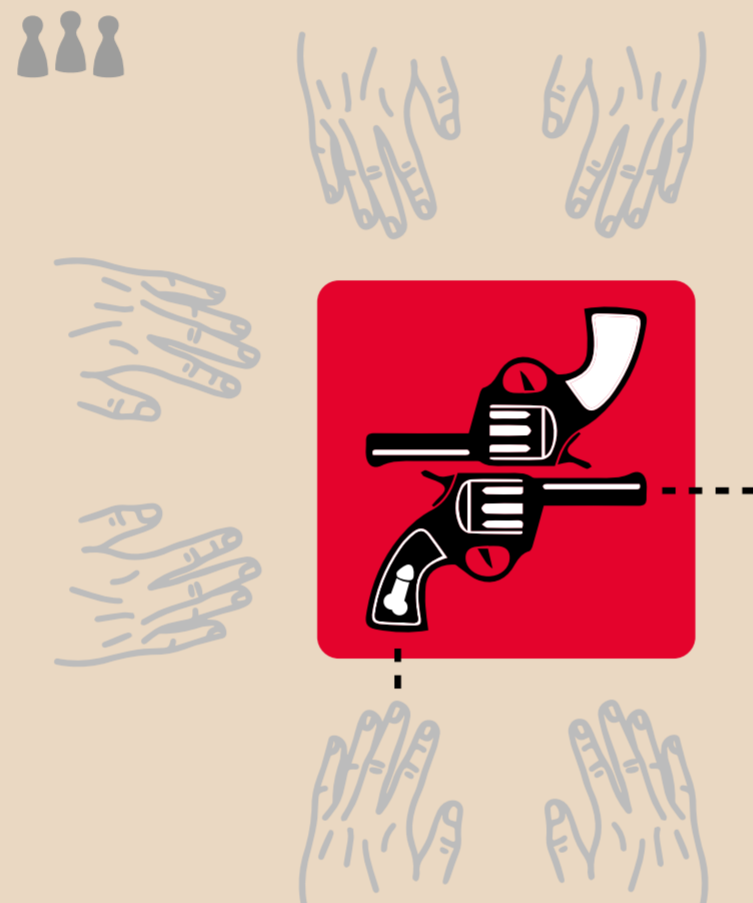
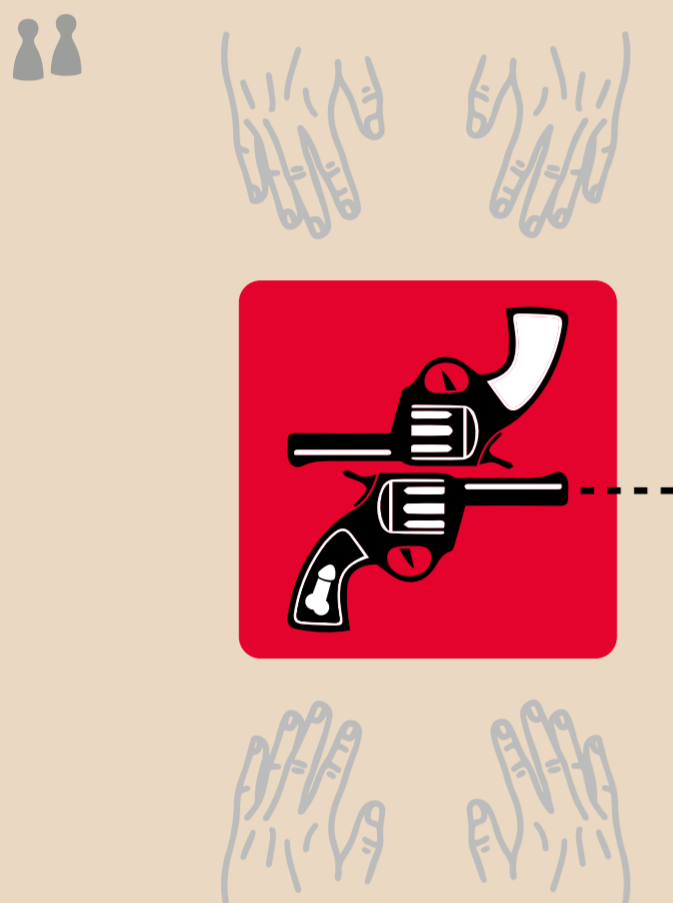
Die zweite Knarre auf dieser Karte hat stets einen weißen Griff und löst daher keinen Schuss aus. Aber das versteht sich ja von selbst.

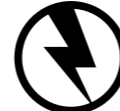
## PAR DERRIÈRE

« Aussi sournois que futé ! »

Le flingue marqué d'une quéquette tire quoi qu'il arrive (suivant la configuration), quelle que soit la couleur de sa crosse.

Le deuxième flingue sur cette carte a toujours une crosse blanche : on reste calme. Mais pas besoin de le dire.





## RAID

„The spoilsport is coming!“

Whoever the grip with the star is pointing at slips into the role of the copper and keeps his hands steady (otherwise there is a threat of punishment).

Everyone else puts their hands up in a "surrender" gesture. Whoever is slowest gets punished. No one is noticeably slowest? Then nothing happens and the next person reveals the next card.

Is the grip with the star pointing at no one? Then keep all bunches of fives still (otherwise you will be punished) and continue as normal.

## RAZZIA

„Der Spielverderber kommt!“

Auf wen der Griff mit dem Stern zeigt, schlüpft in die Rolle des Polizisten und hält die Hände still (sonst droht Bestrafung).

Alle anderen nehmen ihre Hände zu einer „Ich-ergebe-mich“-Geste nach oben. Wer am langsamsten ist, wird bestraft. Ist niemand erkennbar am langsamsten? Dann passiert nichts und es geht normal weiter.

Zeigt der Griff mit dem Stern auf niemanden? Dann allesamt Flossen stillhalten (sonst droht Bestrafung) und es geht normal weiter.

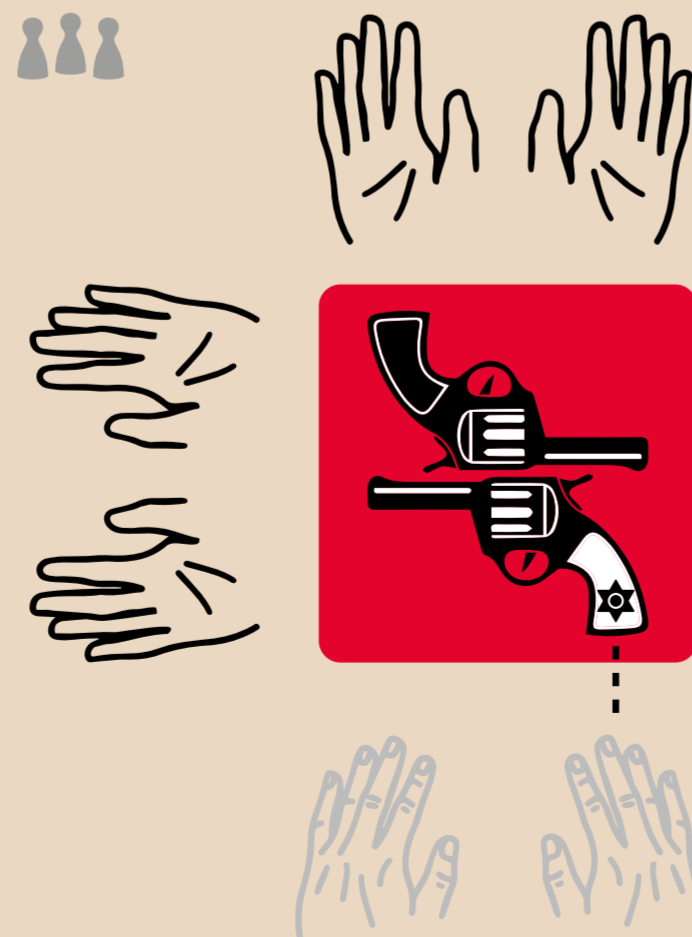
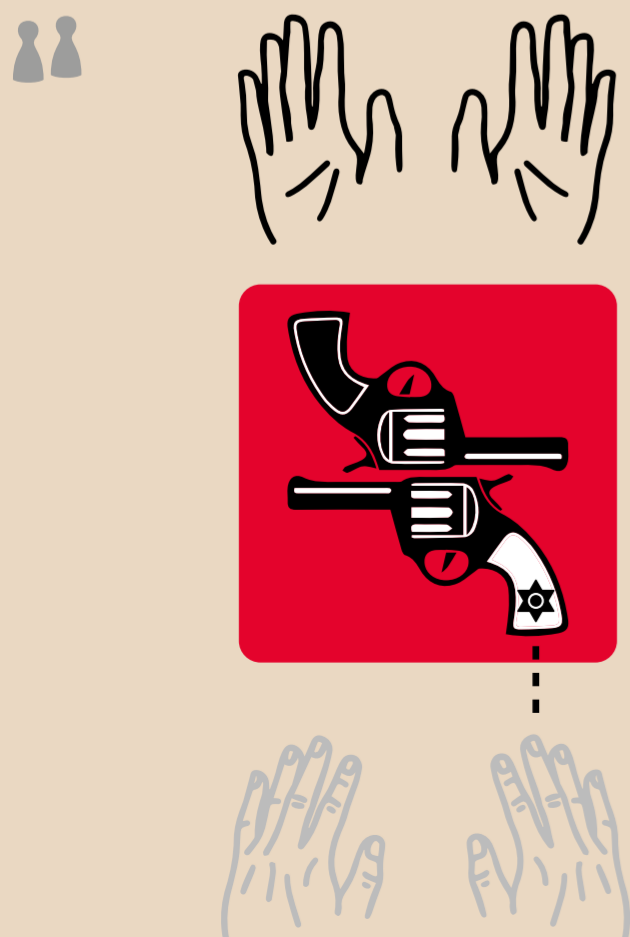
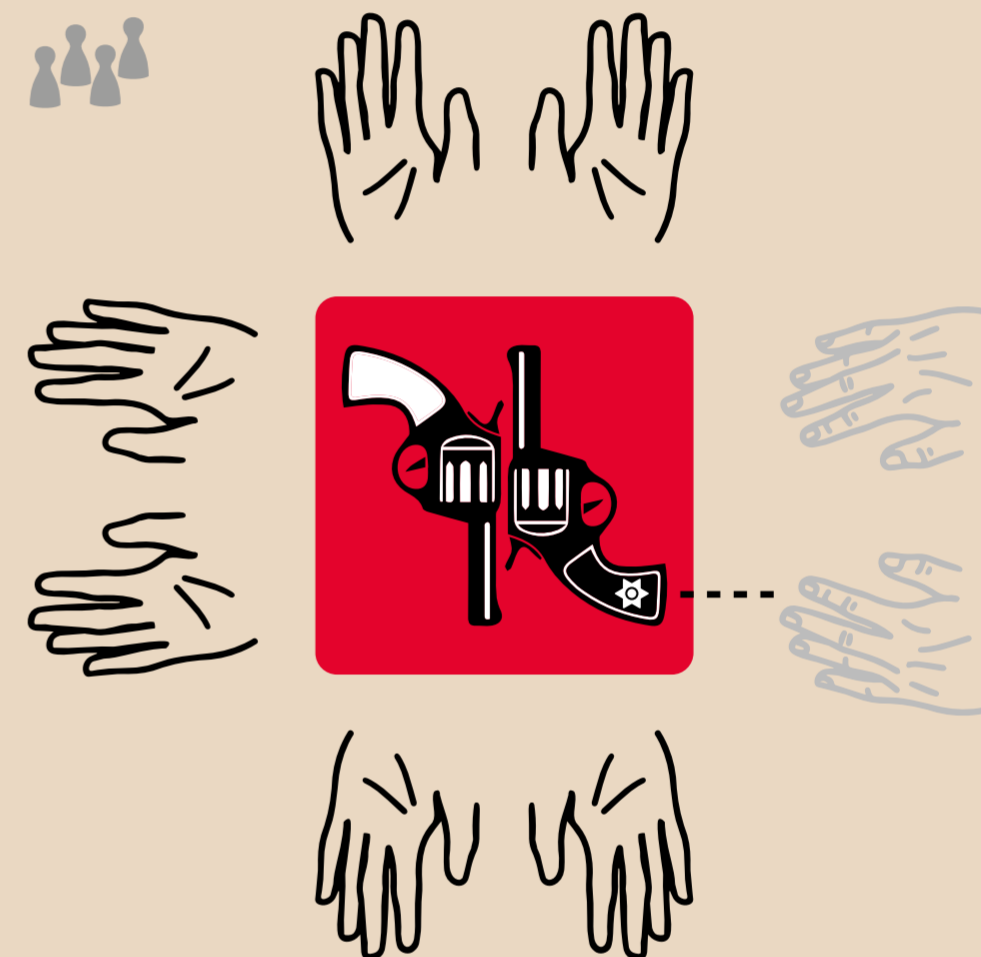
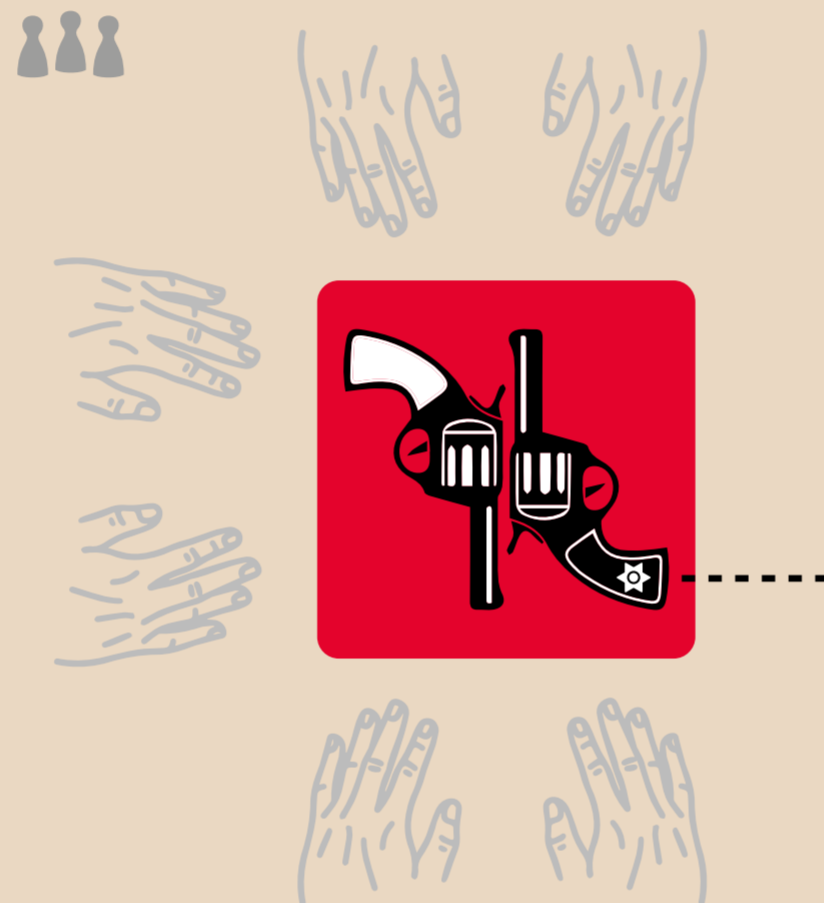
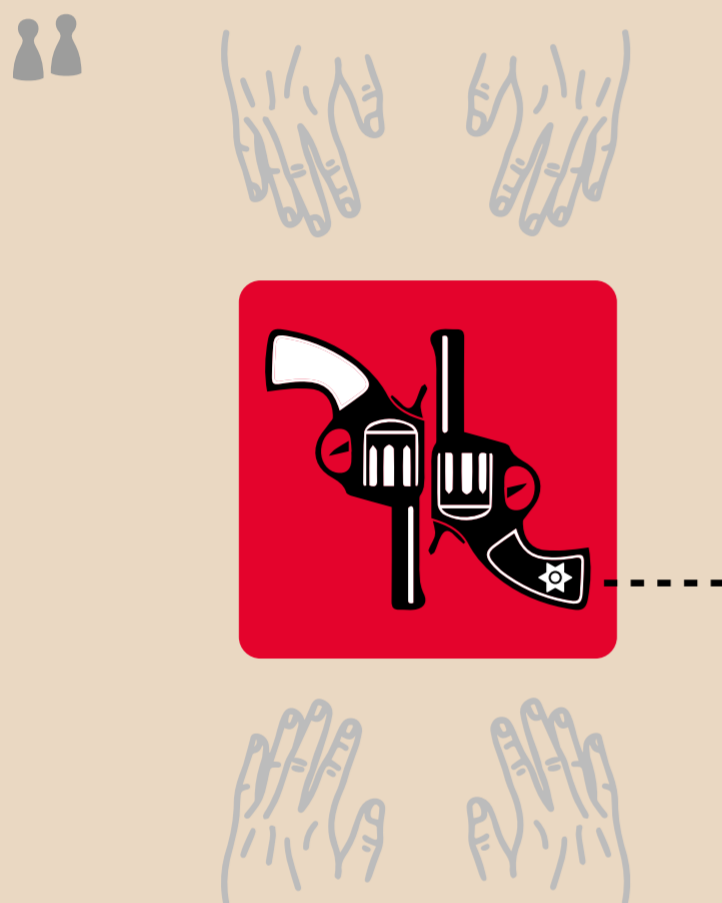
## DESCENTE

« Attention, trouble-fête en vue ! »

La personne qui fait face à la crosse marquée de l'étoile joue le rôle du policier et ne bouge pas (sinon, gare aux sanctions).

Toutes les autres personnes autour de la table lèvent les mains en l'air pour montrer qu'elles se rendent. La plus lente est sanctionnée. Vous ne savez pas qui a le plus traîné ? Rien ne se passe, et la partie reprend son cours.

Personne ne fait face à la crosse marquée d'une étoile ? Tout le monde garde son calme (sinon, gare aux sanctions) et la partie reprend son cours.





## SNACK TIME

„Shooting makes you hungry!“

Whoever the grip with the ramen bowl is pointing at slips into the role of the snack supplier and keeps his hands steady (otherwise there is a threat of punishment).

Everyone else greedily grabs the food by hitting the Snack Time card flat with one hand. The one who is slowest remains hungry and gets punished on top.

Is the grip with the ramen bowl pointing at no one? Then keep all bunches of fives still (otherwise you will be punished) and continue as normal.

## SNACK-PAUSE

„Ballern macht hungrig!“

Auf wen der Griff mit der Ramen-Schüssel zeigt, schlüpft in die Rolle des Snack-Lieferanten und hält die Hände still (sonst droht Bestrafung).

Alle anderen grapschen gierig nach dem Futter, indem sie mit einer Hand flach auf die Snack-Pausen-Karte schlagen. Wer am langsamsten ist, bleibt hungrig und wird obendrein bestraft.

Zeigt der Griff mit der Ramen-Schüssel auf niemanden? Dann allesamt Flossen stillhalten (sonst droht Bestrafung) und es geht normal weiter.

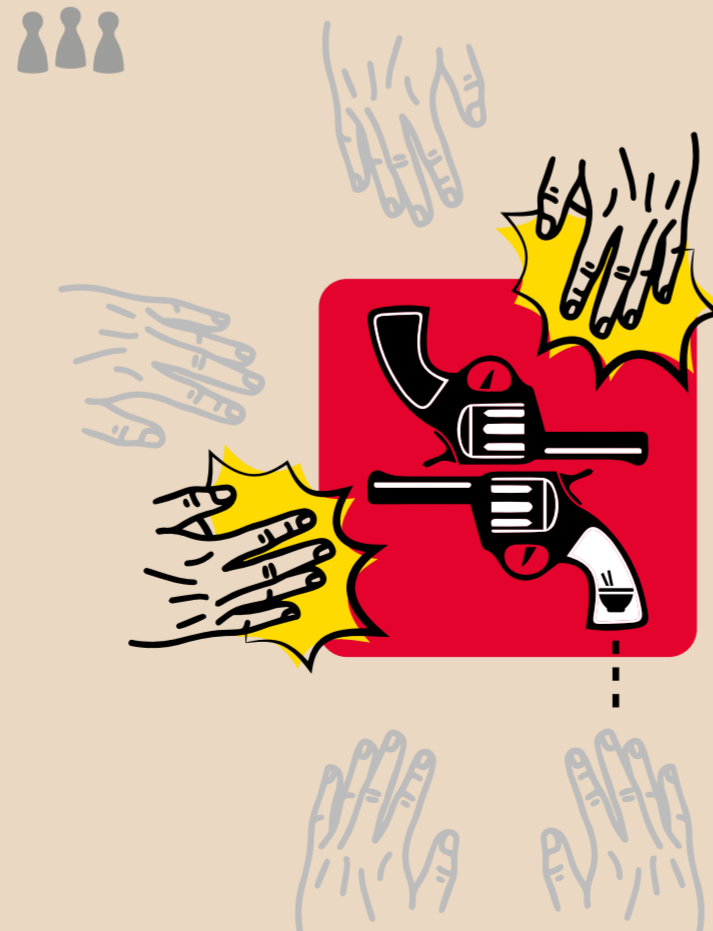
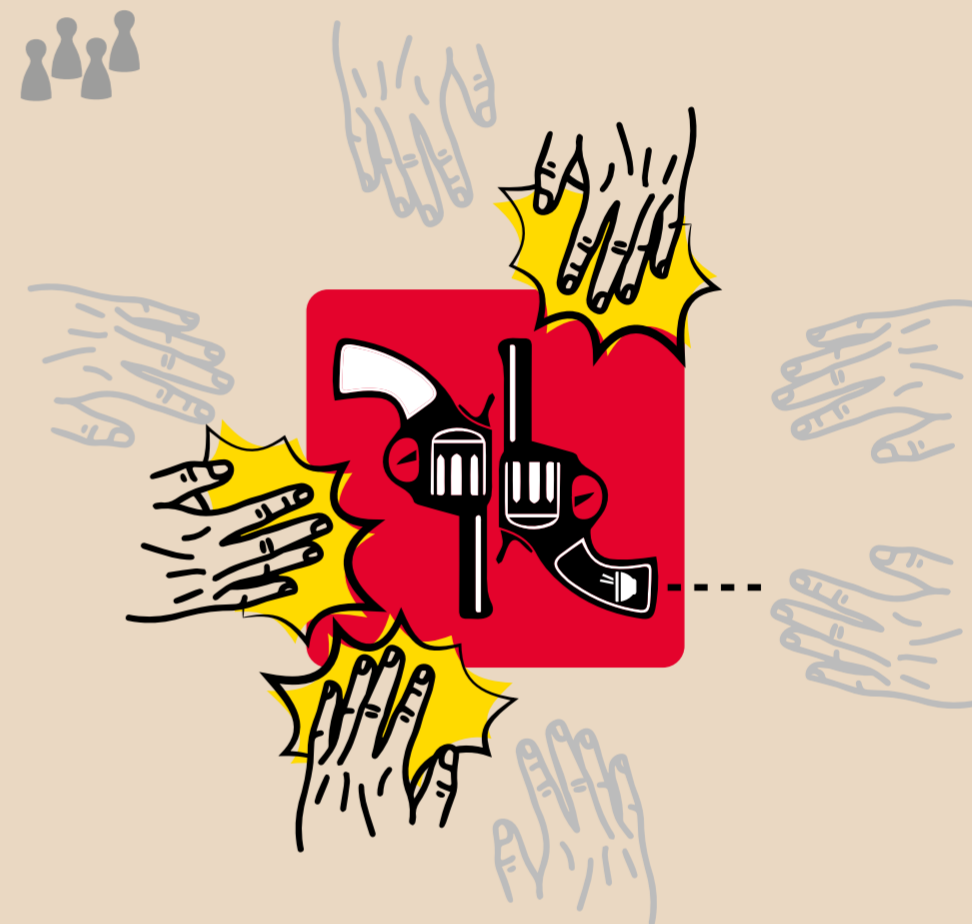
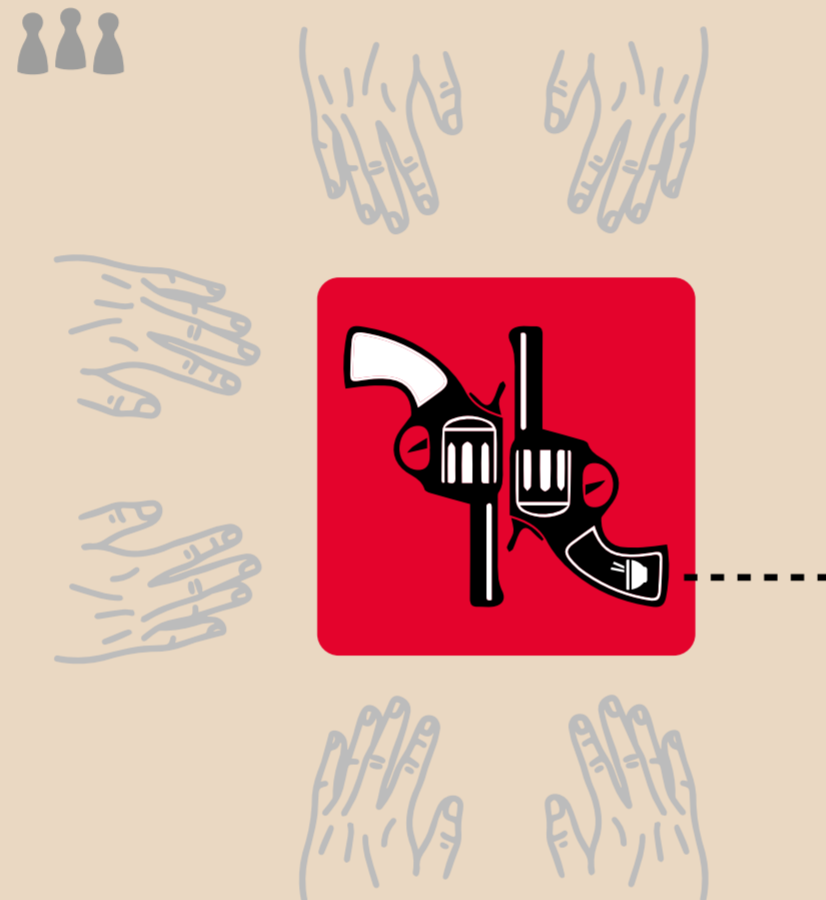
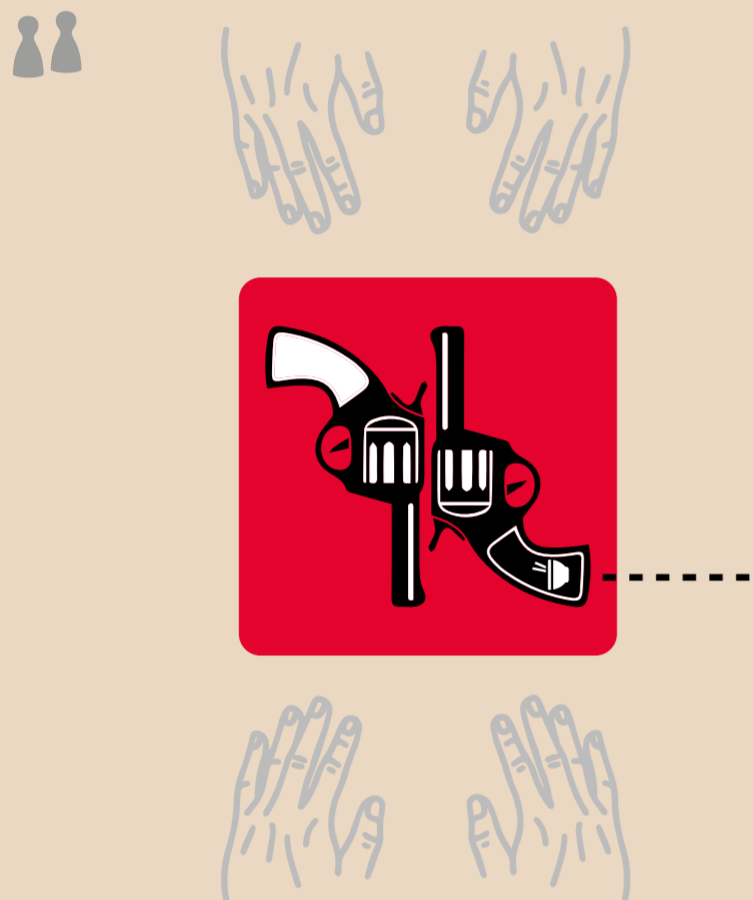
## PAUSE DÉJ'

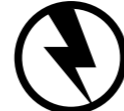
« Les gros pétards, ça donne faim ! »

La personne qui fait face à la crosse marquée du bol de ramen joue le rôle du livreur et ne bouge pas (sinon, gare aux sanctions).

Les autres se jettent comme des brutes sur la nourriture en tapant du plat de la main sur la carte Pause déj'. La personne la plus lente aura faim. Et en plus, elle est sanctionnée.

Personne ne fait face à la crosse marquée d'un bol de ramen ? Tout le monde garde son calme (sinon, gare aux sanctions) et la partie reprend son cours.





## RENEGADE

„All on one!“

Whoever the grip with the skull is pointing at slips into the role of the renegade and keeps his hands steady (otherwise there is a threat of punishment).

All the others shoot at the renegade. Whoever is slowest is punished. No one is noticeably slowest? Then nothing happens and the next person reveals the next card.

Does the grip with the skull point at no one? Then keep all bunches of fives still (otherwise you will be punished) and continue as normal.

## KARL ARSCH

„Alle auf einen!“

Auf wen der Griff mit dem Totenkopf zeigt, schlüpft in die Rolle von Karl Arsch und hält die Hände still (sonst droht Bestrafung).

Alle anderen schießen auf Karl Arsch. Wer dabei am langsamsten ist, wird bestraft. Ist niemand erkennbar am langsamsten? Dann passiert nichts und die nächste Person deckt die nächste Karte auf.

Zeigt der Griff mit dem Totenkopf auf niemanden? Dann allesamt Flossen stillhalten (sonst droht Bestrafung) und es geht normal weiter.

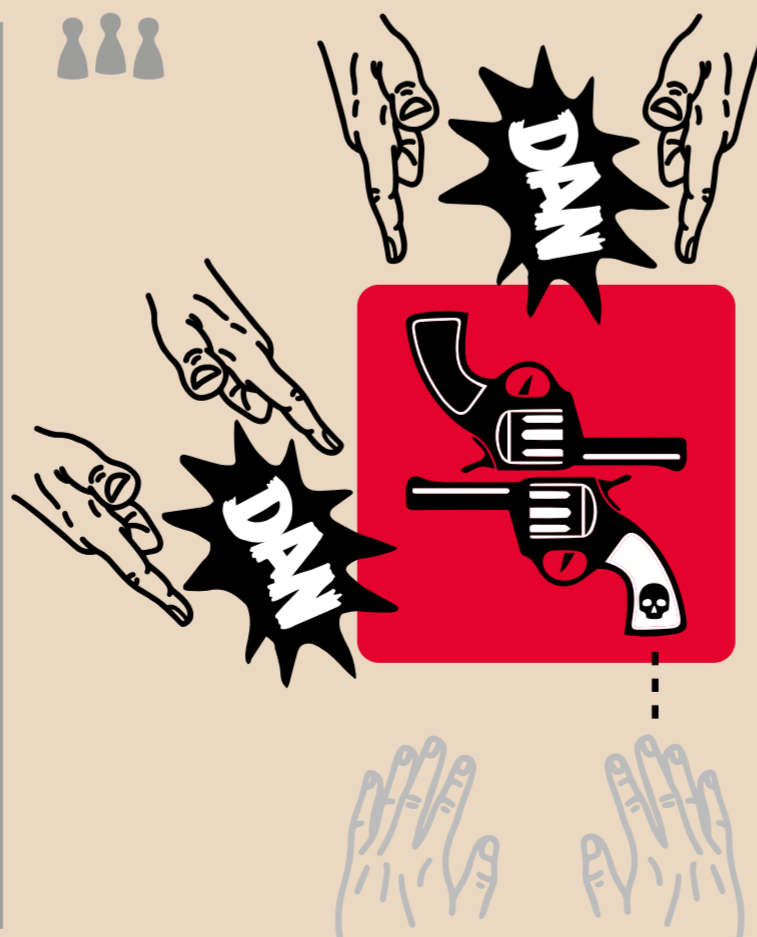
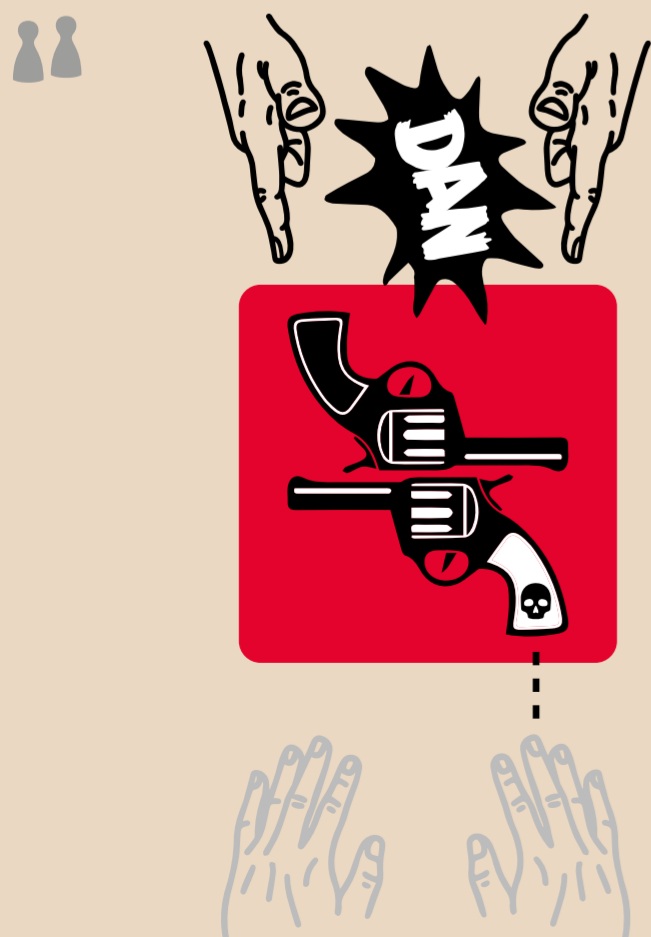
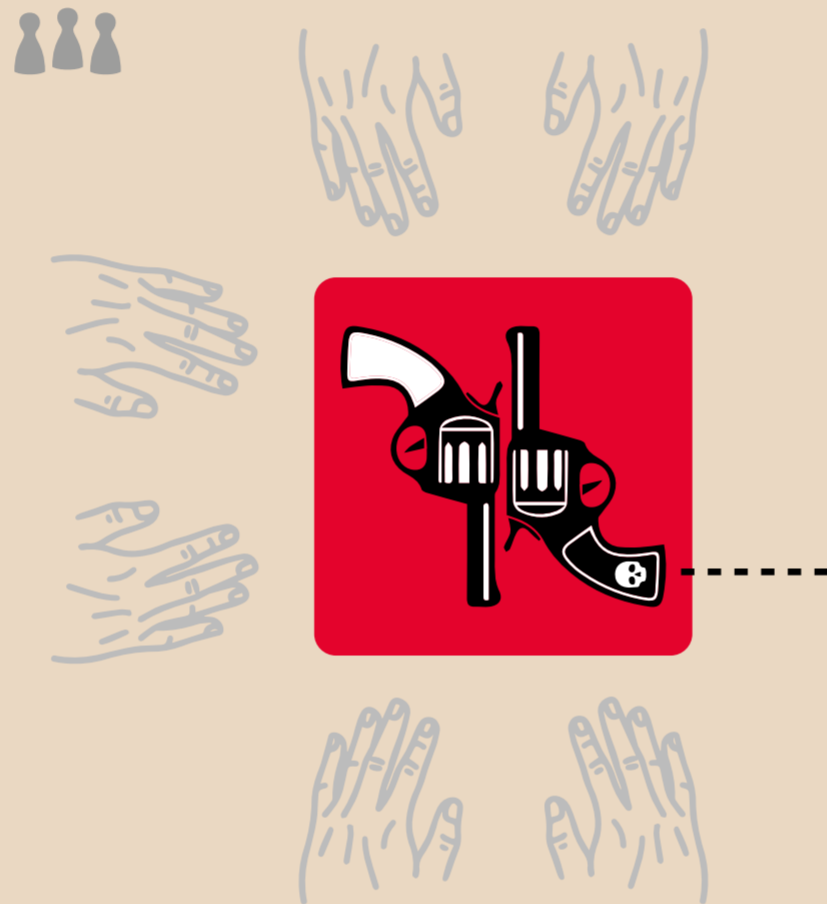
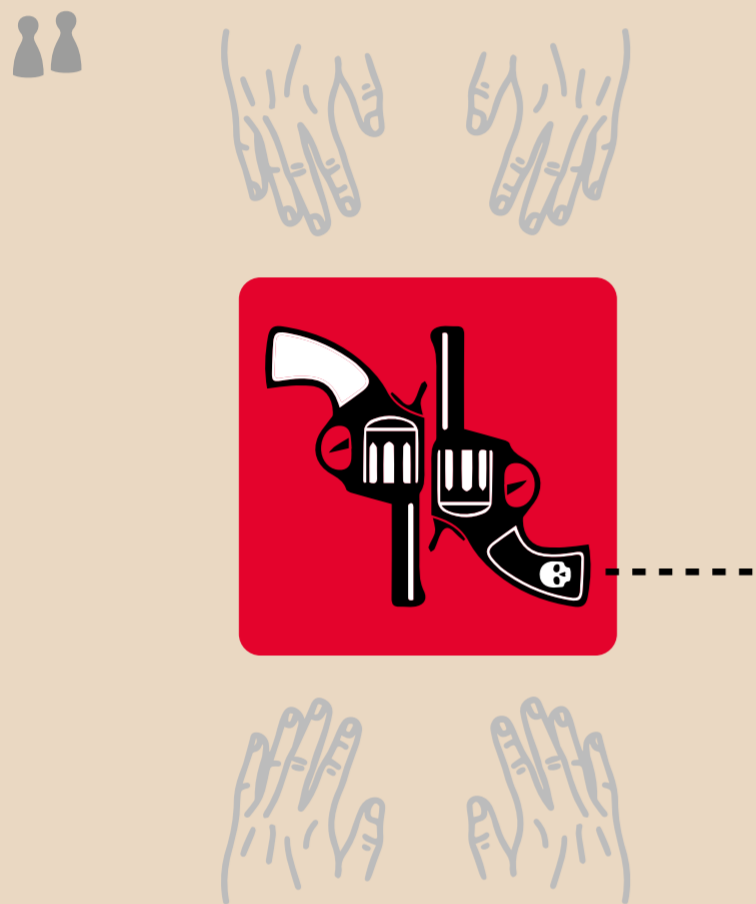
## SOUFFRE-DOULEUR

« Défoncez-moi cette andouille ! »

La personne qui fait face à la crosse marquée de la tête de mort joue le rôle du Souffre-douleur et ne bouge pas (sinon, gare aux sanctions).

Tout le monde lui tire dessus. La personne la plus lente est sanctionnée. Vous ne savez pas qui a le plus traîné ? Rien ne se passe et la personne suivante révèle à son tour une carte.

Personne ne fait face à la crosse marquée d'une tête de mort ? Tout le monde garde son calme (sinon, gare aux sanctions) et la partie reprend son cours.





## SECOND TRY

„This time you're due!“

In these cards, the guns are completely meaningless. Instead, the last successfully defended shootout is repeated!

However, only if the corresponding card is still lying dormant in the card stack in the centre of the table. If not, keep your hands steady and continue playing normally.

If in doubt, check the deck to see if the supposed shooter and the supposed target have behaved correctly. If no one has a clue anyway: What the heck – nothing happens and the next person reveals the next card.

## LANGER ATEM

„Dieses Mal bist du fällig!“

Bei dieser Karte sind die Knarren völlig bedeutungslos. Stattdessen wird der letzte erfolgreich verteidigte Shootout wiederholt!

Allerdings nur dann, wenn die entsprechende Karte dazu noch im Kartenstapel in der Tischmitte schlummert. Falls nicht, dann Flossen stillhalten und normal weiterspielen.

Im Zweifelsfall überprüft ihr im Stapel, ob sich der vermeintliche Schütze und die vermeintliche Zielperson richtig verhalten haben. Falls ohnehin niemand mehr einen Schimmer hat: Was soll's – einfach normal weiterspielen.

## DÉJÀ-VU

« Ce coup-ci, tu n'y couperas pas ! »

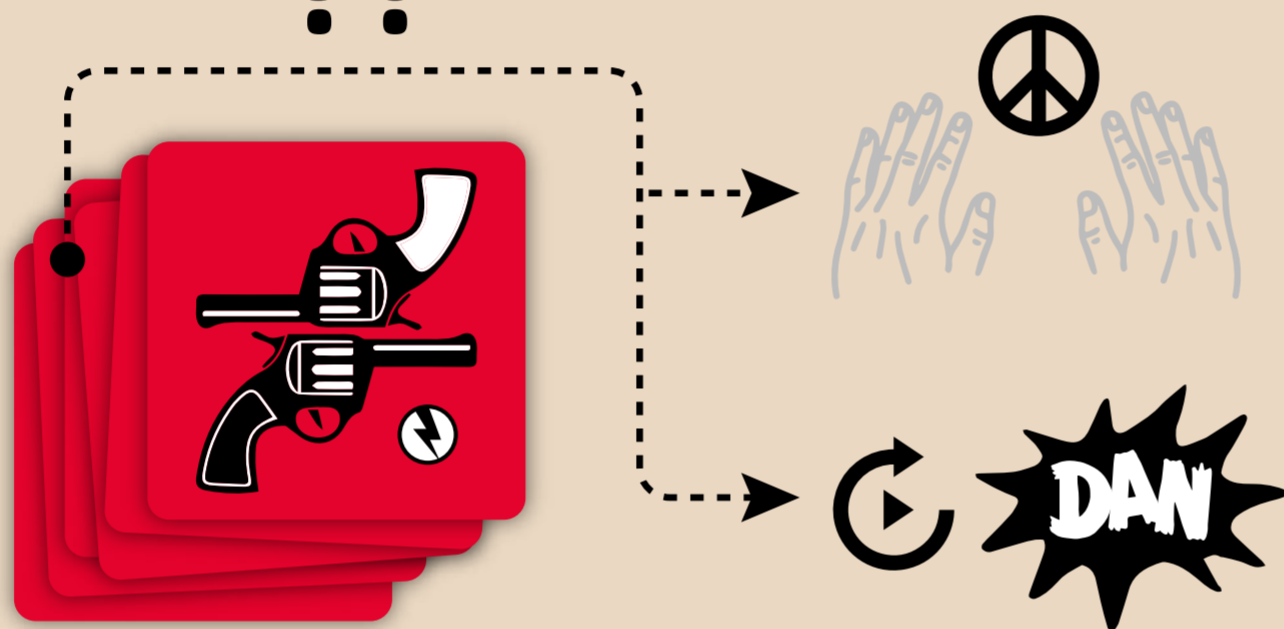
Les flingues de cette carte n'ont aucune utilité. Recommencez la dernière fusillade durant laquelle la cible a réussi à se protéger.

Mais, et c'est là que ça se corse : seulement si la carte qui lui correspond est toujours dans la pile au centre de la table. Dans le cas contraire, tout le monde reste calme et la partie reprend son cours.

En cas de doute, vérifiez dans la pile que tout le monde a bien joué son rôle. Si personne ne se souvient de rien : qu'est-ce que vous voulez y faire ? La partie reprend son cours.



?!





## SMALL ROLE REVERSAL

„You are me and I am you!“

In these cards, the colours of the grips keep their validity according to the standard rules.

The special feature? The gun with the arrow symbol on the black grip is crazy! If it causes a shootout, the two people involved switch roles: The actual shooter becomes the target and the actual target becomes the shooter.

## KLEINER ROLLENTAUSCH

„Du bist ich und ich bin du!“

Bei dieser Karte behalten die Farben beider Griffe ihre Gültigkeit gemäß den Standard-Regeln.

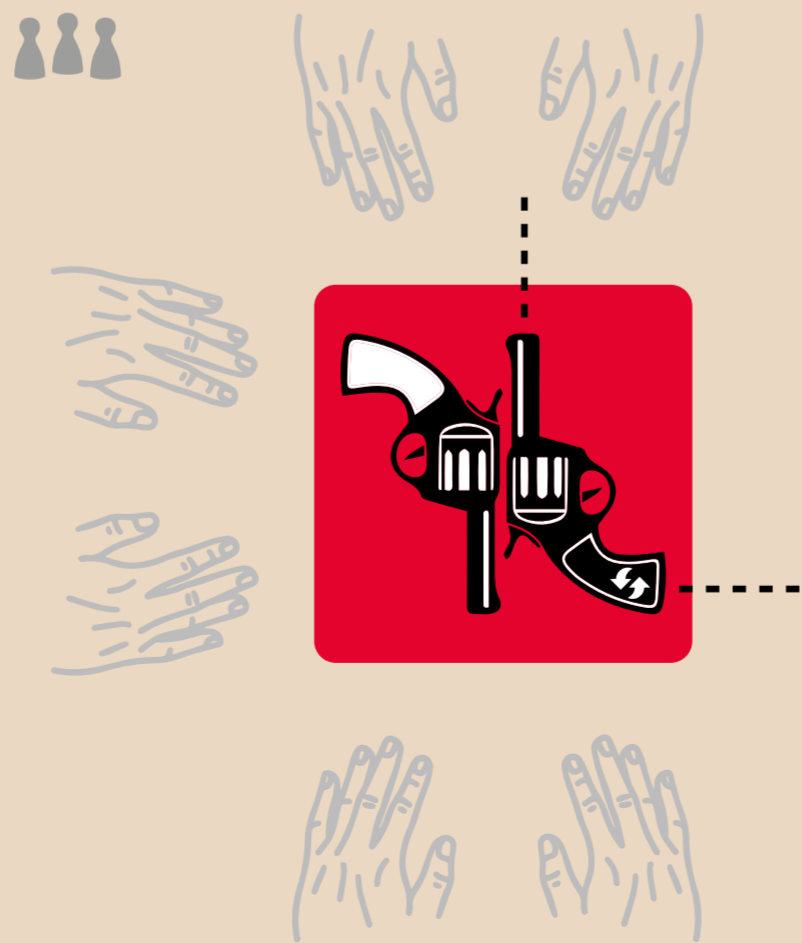
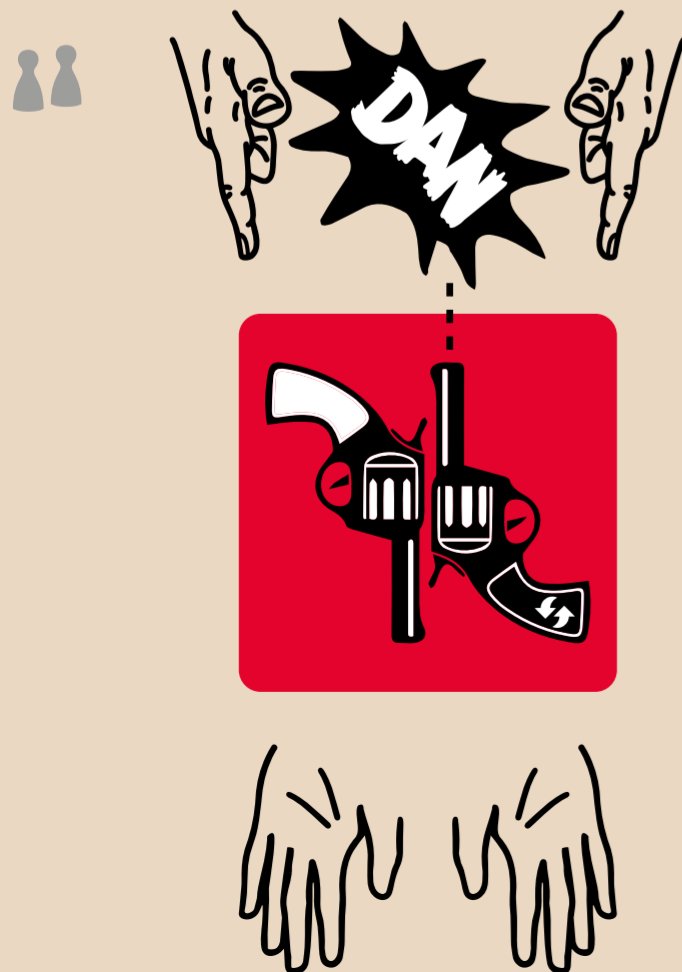
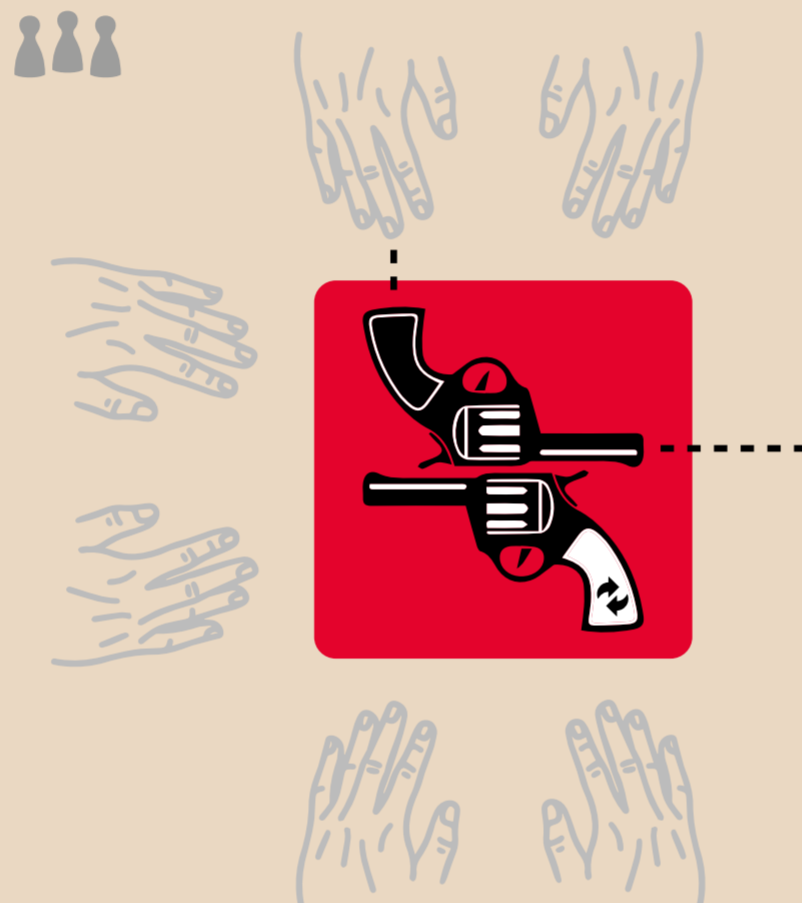
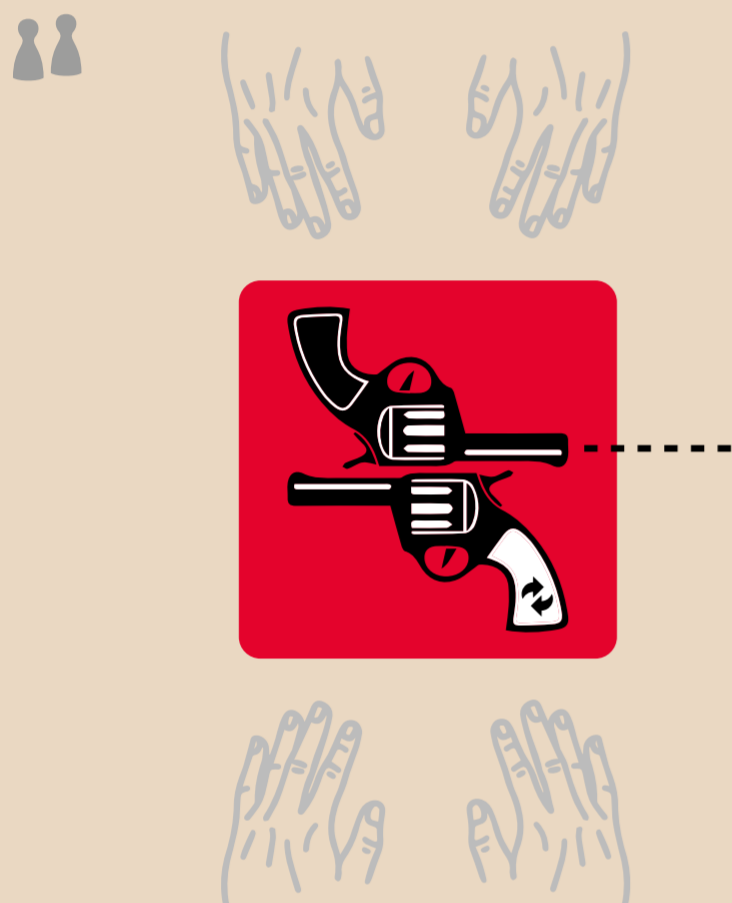
Die Besonderheit? Die Knarre mit dem Pfeil-Symbol auf schwarzem Griff ist bekloppt! Kommt es durch sie zum Shootout, so tauschen die beiden beteiligten Personen die Rollen: Der eigentliche Schütze wird zur Zielperson und die eigentliche Zielperson wird zum Schützen.

## PETITE INVERSION DES RÔLES

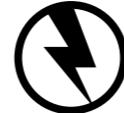
« Moi j'suis toi et toi t'es moi ! »

Avec cette carte, les couleurs des crosses gardent la valeur indiquée par les règles de base.

Alors, où est le problème ? Le flingue avec la crosse noire débloque complètement ! En cas de fusillade, les deux protagonistes inversent leur rôle : La personne qui tire devient la cible, et la cible doit tirer.







## LARGE ROLE REVERSAL

„They are us and we are them!“

These cards require you to swap the colours of the grips in your mind. So the gun with a black grip has a white grip in your mind and therefore has no relevance to a shootout. The gun with a white grip, on the other hand, does.

## GROSSER ROLLENTAUSCH

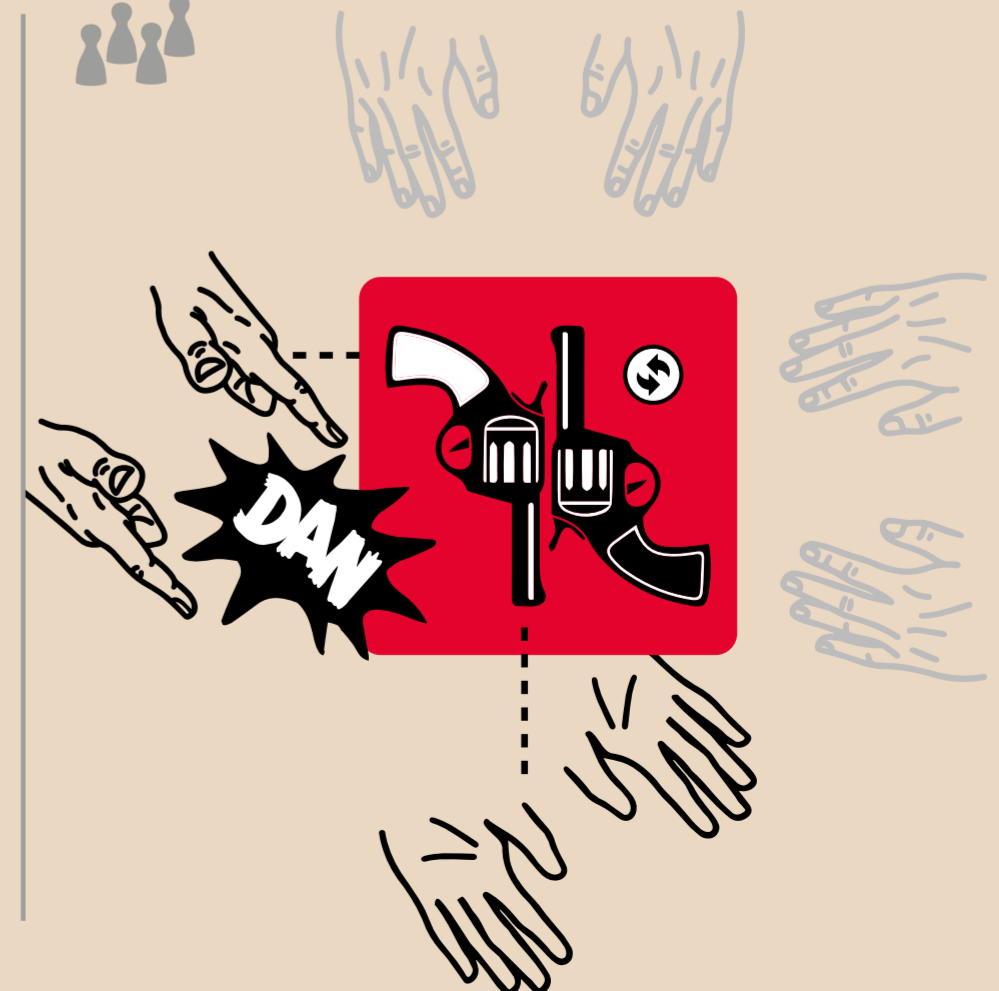
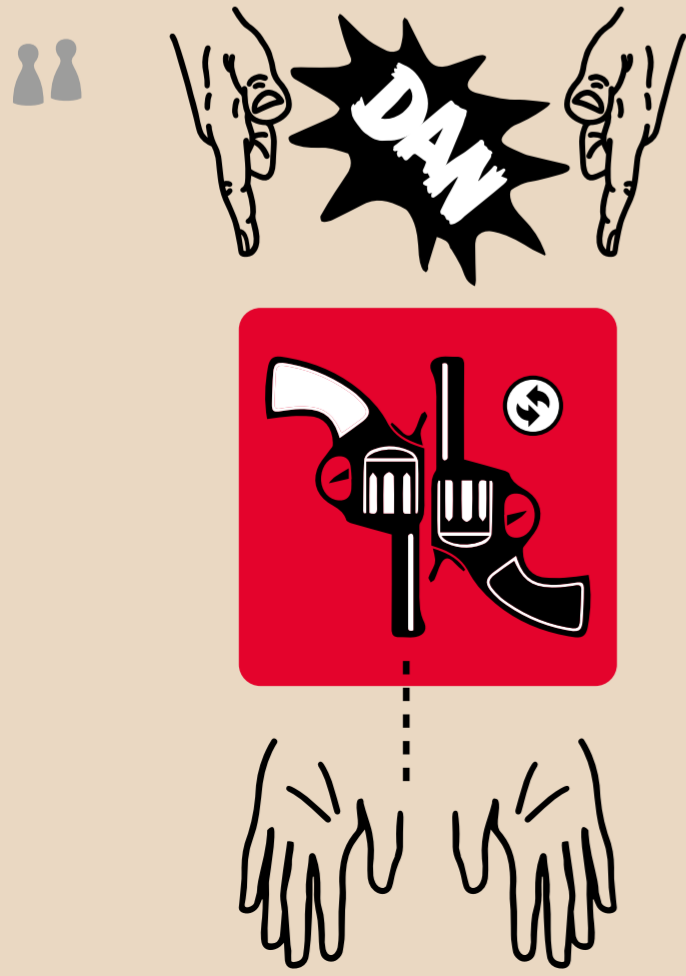
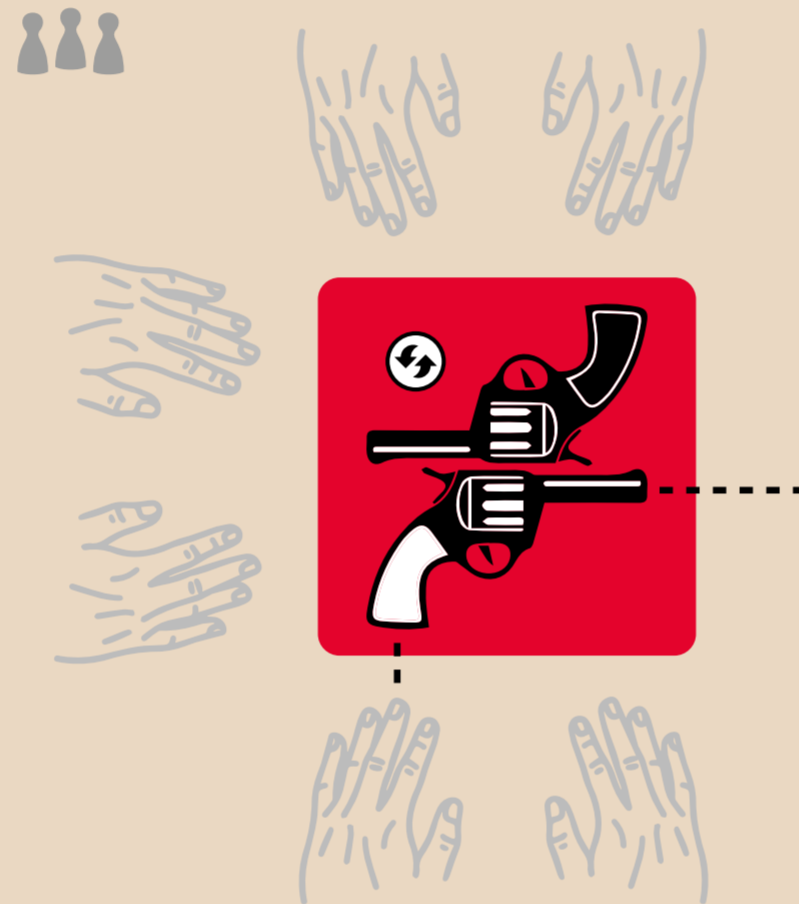
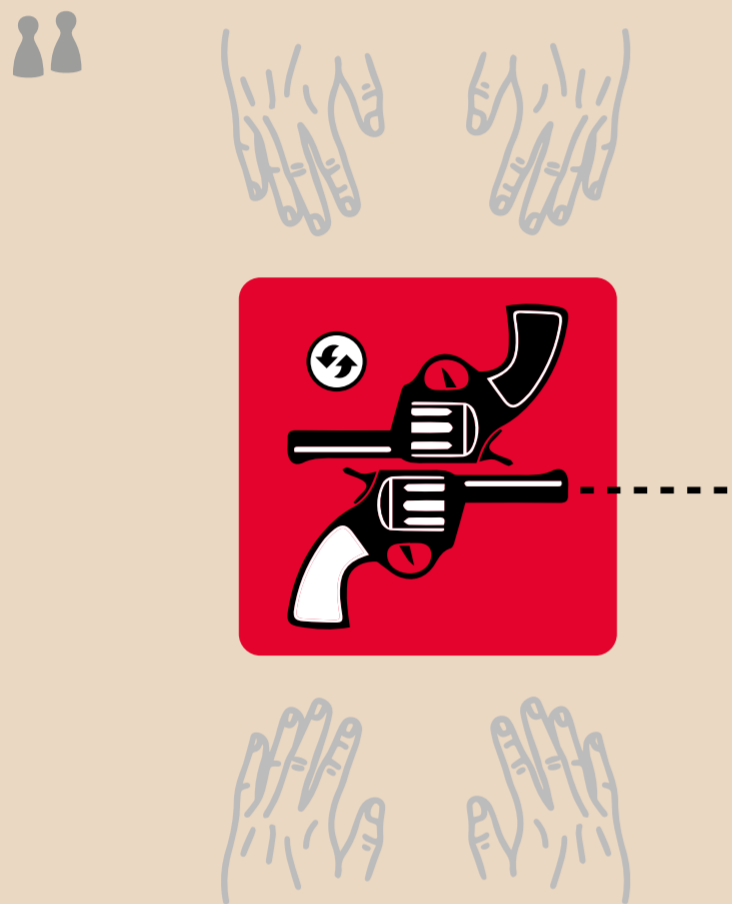
„Die sind wir und wir sind die!“

Bei dieser Karte müsst ihr die Farben der Griffe vor eurem geistigen Auge vertauschen. Die Knarre mit schwarzem Griff hat also in Gedanken einen weißen Griff und deshalb keine Relevanz für einen Shootout. Die Knarre mit weißem Griff dagegen schon.

## GRANDE INVERSION DES RÔLES

« Ils sont nous et on est eux ! »

Un petit effort d'imagination : vous devez inverser, dans vos têtes, les couleurs des crosses. C'est-à-dire que vous devez voir la crosse noire comme une crosse blanche, qui ne déclenchera donc pas de fusillade. En revanche, la crosse blanche...





## ROTATION

„Now everyone is going nuts!“

In these cards, the colours of the grips keep their validity according to the standard rules.

However, you have to turn the card 90 degrees in the direction of the arrow in your mind's eye and act accordingly. Note: Depending on the direction of the arrow, the rotation is clockwise or counter-clockwise.

## ROTATION

„Jetzt drehen alle durch!“

Bei dieser Karte behalten die Farben der Griffe ihre Gültigkeit gemäß den Standard-Regeln.

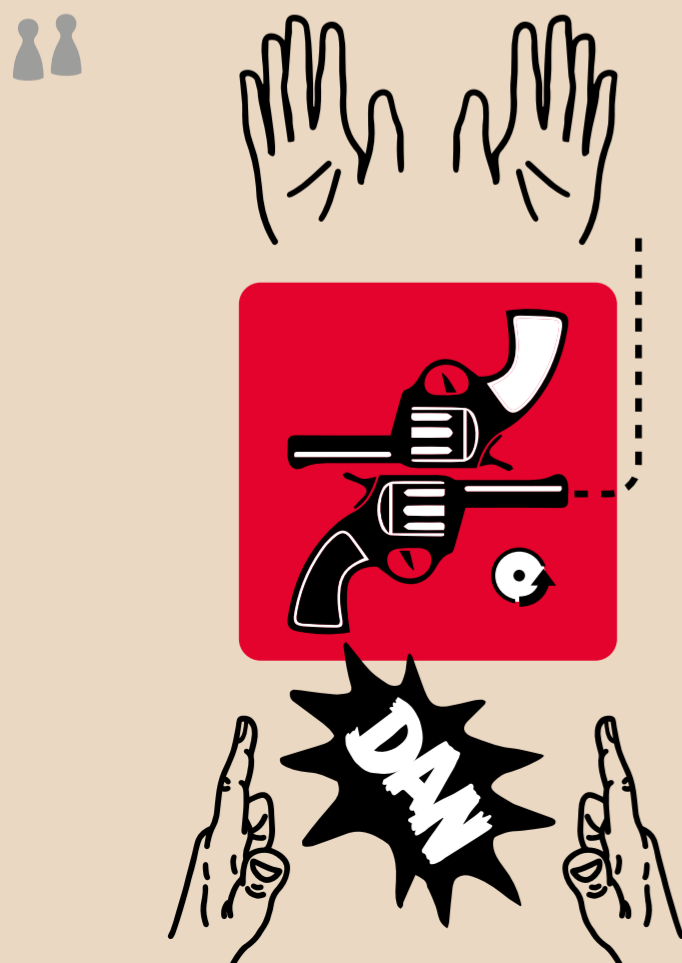
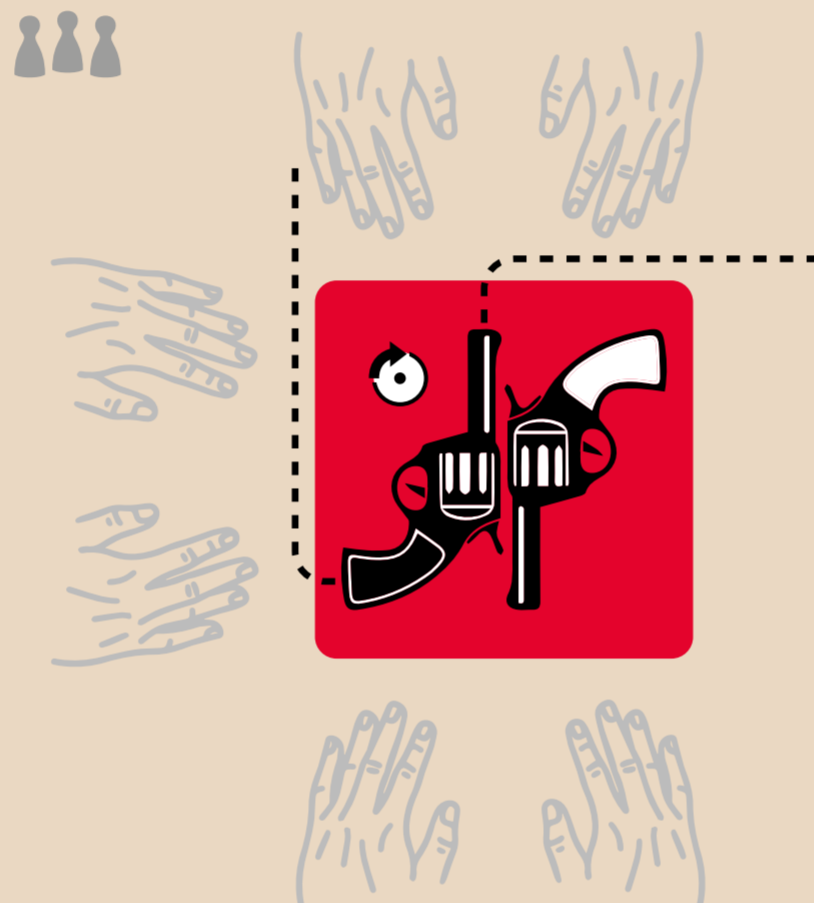
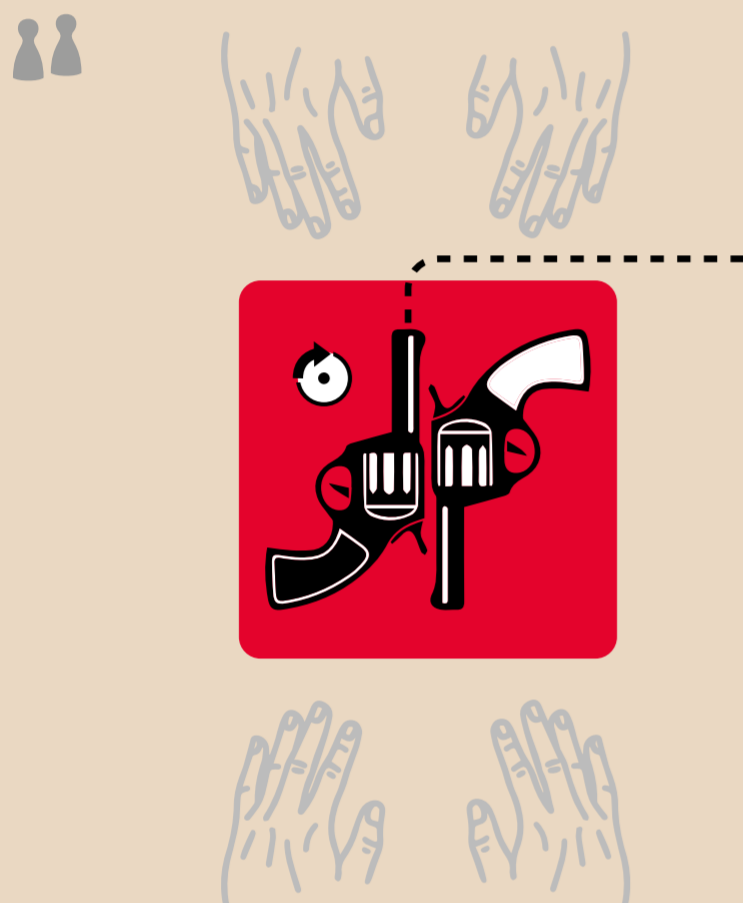
Allerdings müsst ihr die Karte vor eurem geistigen Auge um 90 Grad in Pfeilrichtung drehen und dementsprechend agieren. Achtung: Je nach Pfeilrichtung erfolgt die Rotation im oder gegen den Uhrzeigersinn.

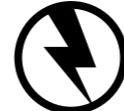
## ROTATION

« Allez, tout le monde change de place ! »

Avec cette carte, les couleurs des crosses gardent la valeur indiquée par les règles de base.

Mais vous devez faire pivoter la carte de 90 degrés dans votre tête dans le sens de la flèche, et agir en conséquence. Attention : Selon le sens de la flèche, la carte tournera dans le sens des aiguilles d'une montre... ou dans le sens contraire.





## MIRROR

„Topsy-turvy world!“

In these cards, the colours of the grips keep their validity according to the standard rules.

However, you must mirror the card in your mind's eye (along the axis running through the symbol) and act accordingly.

## SPIEGELUNG

„Verkehrte Welt!“

Bei dieser Karte behalten die Farben der Griffe ihre Gültigkeit gemäß den Standard-Regeln.

Allerdings müsst ihr die Karte vor eurem geistigen Auge (entlang der durch das Symbol laufenden Achse) spiegeln und dementsprechend agieren.

## MIROIR

« Le monde à l'envers ! »

Avec cette carte, les couleurs des crosses gardent la valeur indiquée par les règles de base.

Mais vous devez, dans votre tête, faire tourner la carte comme si elle devenait son propre reflet (soit en suivant l'axe qui traverse le symbole), et agir en conséquence.

