

**Ancient Machine of Questionable Clairvoyance** x2



Nimm so viele Gegenstände vom Markt wie Spieler am Tisch sind. Wähle einen der Gegenstände und behalte ihn in deiner Hand. Sortiere die anderen nach Wunsch und lege sie oben auf den Markt

**Cloak of Douchebaggery** x3



Stihl den Zug eines Spielers. Du bekommst den Rangaufstieg dieses Spielers, aber wendest die Kraft deines eigenen Charakters anstatt seiner an

**Compulsive Order of Double Shots** x3



Wähle einen Spieler. Passe entweder deine Nüchternheitspunkte oder deine Drinks an die von diesem Spieler an, indem du entscheidest, dass der Spieler Nüchternheitspunkte oder Drinks gewinnt oder verliert

**Fateful Fan of Deception** x4



Verändere das Ergebnis eines Würfelwurfs um 1 sofort nachdem der Würfel geworfen wurde

**Improvised Armor of Cushioned Blows** x4



Heb den Effekt eines Gegenstandes auf und gewinne Drinks in der Höhe des Wertes dieses Gegenstandes hinzu

**Jessica's Kiss** x2



Bevor ein Spieler den Würfel wirft, zwing den Spieler seinen Rang von dem Ergebnis abzuziehen

**Key to the Back Alley Dumpster** x2



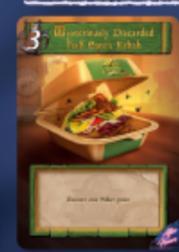
Während der Marktrunde, kaufe oder ergänze von dem Gegenstand oben auf dem Ablegestapel anstelle des Marktstapels

**Last Rites of the Reformed Goblin** x2



Stihl blind einen Gegenstand von einem anderen Spieler. Behalte den Gegenstand oder lege ihn ab

**Mysteriously Discarded Half Eaten Kebab** x5



Stelle einen Nüchternheitspunkt wieder her

**Reflective Shield of Childish Insult** x4



Leite alle Drinks und/oder Nüchternheitspunkte, die du verlieren würdest, auf einen anderen Spieler deiner Wahl ab

**Slender Glove of Swift Swiping** x3



Stihl sofort einen Gegenstand, während er ausgespielt wird, und nimm in in deine Hand. Die Effekte des gestohlenen Gegenstands sind damit aufgehoben

**Snake Eyes** x3



Wähle das Ergebnis eines Würfelwurfs sofort nachdem der Würfel geworfen wurde

**Stolen Wallet of Endless Borrowing** x2



Wenn ein beliebiger Spieler vom Markt kauft oder ergänzt, stihl den gekauften Gegenstand oder die ergänzten Drinks, die der Spieler gerade erhalten hat

**Kick 'Em Out!** x6



Wähle einen Spieler. Dieser Spieler verliert seinen Charakter und nimmt einen neuen zufälligen Charakter, der nicht bereits im Spiel ist. Der Spieler behält seinen Rang, seine Drinks und Nüchternheitspunkte. Dann lege diese Karte ab. Deine Marktrunde endet damit



# Charakter Menükarte



**Stoutlaw**  
(Geheimer Charakter)



*! Du hast den Stoutlaw befreit !*

Lege deinen Charakter ab und ersetze ihn durch diese Karte. In deinem Zug, wähle einen Spieler, der einen Rang verliert, tausche diesen Charakter mit seinem, und dann wende die Herausforderung auf der gestohlenen Charakterkarte an. Wenn sie abgelegt wird, behandle diese Karte wie eine Gegenstandskarte



(Spickzettel)



### Apothosherry

Nenn eine Kategorie (z.B. Obst).  
Alle Spieler kreieren einen Beat indem sie zweimal auf den Tisch klopfen und einmal in die Hände klatschen. Auf das Klatschen muss der jeweils nächste Spieler ein Objekt nennen, das zu der genannten Kategorie gehört. Wer als erstes kein Objekt nennen kann, verliert 1 Drink und 1 Nüchternheitspunkt.



### Barzerker

Alle Spieler zählen von 3 abwärts und zeigen dann mit einer Hand auf einen anderen Spieler, um ihn anzugreifen, oder auf sich selbst, um sich zu verteidigen. Wiederholt den Countdown einmal. Jeder Spieler kann seine Angriffs- oder Verteidigungsaktion ändern. Verteidigen stoppt einen Angriff, und jeder Angriff ist einen Drink wert. Spieler, die Drinks verlieren, verlieren auch einen Nüchternheitspunkt.



### Bockaneer

Wähle im Geheimen ein Objekt, das du sehen kannst. Beschreibe das Objekt mit jeweils einem Wort, während alle anderen Spieler auf ein Objekt zeigen, von dem sie denken, dass du es gewählt hast. Der letzte Spieler, der auf das richtige Objekt zeigt, verliert 1 Drink und 1 Nüchternheitspunkt.



### Champagnion

Alle Spieler schauen zu Boden. Zähle von 3 abwärts und dann schauen alle Spieler einen anderen Spieler an. Wenn zwei Spieler dabei erwischt werden, einander anzuschauen, verlieren beide 1 Drink und 1 Nüchternheitspunkt. Wenn nach 3 Wiederholungen niemand erwischt wurde, verliert jeder 1 Drink und 1 Nüchternheitspunkt.



### Hopbit

Alle Spieler ziehen einen Gegenstand und zeigen ihn zur gleichen Zeit. Jeder wiederholt dies, wobei jeder versucht, einen Gesamtwert von 7 zu erreichen. Spieler können jederzeit aufhören, Gegenstände zu ziehen. Wenn ein Spieler 7 erreicht oder wenn alle Spieler aufgehört haben zu ziehen, verlieren diejenigen Spieler, deren Gesamtwert am weitesten von 7 entfernt ist, die Differenz an Drinks und 1 Nüchternheitspunkt.



### Lagerhtrope

Alle anderen Spieler schließen ihre Augen und legen eine Hand auf den Tisch. „Beiß“ eine beliebige Anzahl Spieler, indem du ihre Hände berührst. Jeder Spieler errät, wie viele Spieler „gebissen“ wurden. Die Spieler, die am weitesten von der wahren Zahl entfernt sind, verlieren die Differenz an Drinks und 1 Nüchternheitspunkt.



### Meadium

Benenne 3 Objekte auf dem Tisch. Alle anderen Spieler schließen ihre Augen und versuchen diese Objekte in der genannten Reihenfolge zu berühren. Der erste Spieler, der einen anderen Spieler berührt, oder der letzte Spieler, der alle 3 Objekte berührt, verliert 1 Drink und 1 Nüchternheitspunkt.



### Muskartini

Denke an ein lächerliches Wort als Hochruf. Dann halte deine Hand vor dich und rufe das Wort. Alle anderen Spieler müssen deine Hand mit der ihren berühren, während sie das Wort wiederholen. Der letzte Spieler verliert 1 Drink und 1 Nüchternheitspunkt.



### Ryenger

Benenne ein Objekt im Raum. Alle Spieler ziehen eine Gegenstandskarte und versuchen, ihre Karte so dicht wie möglich an das Objekt heranzubringen, indem sie sie aus der Hüfte schnippen. Der Spieler, dessen Karte am weitesten von dem Objekt entfernt ist, verliert 1 Drink und 1 Nüchternheitspunkt.



### Vodkleric

Wähle zwei andere Spieler, die einander abwechselnd Komplimente machen müssen, während sie Augenkontakt miteinander halten. Wenn einer der beiden Spieler nicht sofort ein Kompliment machen kann, oder wenn der Vodkleric entscheidet, dass ein Kompliment nicht gemacht wurde, verliert dieser Spieler 2 Drinks und 1 Nüchternheitspunkt.



# Gegenstände auf dem Menü



(Spickzettel)