

پلیس بد



پلیس خوب

شما - به سلامتی - به مأمور پلیس هستین... الآن هم با همکارهاتون دور هم جمع شدین و یه نیمچه جلسه‌ای گذاشتین تا درباره‌ی افزایش جرم و جنایت در منطقه‌تون با هم صحبت کنین!

یکی از شماها، که با اسم «رییس» شناخته می‌شه، سردسته‌ی پلیس‌های فاسده (البته مخفیانه)؛ یکی تون هم که با اسم «مأمور» شناخته می‌شه، سردسته‌ی پلیس‌های درستکاره (ایضاً مخفیانه)!

تلاش کنین تا سردسته‌ی تیم رقیبو شناسایی کنین و نسخه‌شو بپیچین، قبل از این که سردسته‌ی خودتون شناسایی بشه و سرش و بکنن زیر آب!

## هدف

بازیکن‌ها به ۲ تا تیم تقسیم می‌شن: «پلیس‌های فاسد» و «پلیس‌های درستکار». هر تیم تلاش می‌کنه تا سرگروه تیم مقابلو شناسایی کنه و دخل‌شو بیاره!

## اجزاء بازی



۲۴ تا کارت هویت

۲۱ کارت تجهیزات

۸ تا اسلحه

۱ کارت سربازرس

۴ کارت راهنما

۲ تا توکن زخمی

۱۲ تا الماس

۸ تا صفحه‌ی بازی

# آماده‌سازی

**صفحه‌های بازی:** هر بازیکن یه صفحه‌ی بازی-تو جهت آبی رنگ- مقابل خودش میگذاره. (پشت صفحه‌های بازی، تو این مدل از بازی استفاده نمیشن!)

**حذف کردن متعلقات بازی با توجه به تعداد بازیکنان:**  
گوشه‌ی هر کدوم از کارت‌های هویت (بالا - سمت راست)، یه عدد نوشته شده که با توجه به تعداد بازیکن هاتون- نشون می‌ده آیا اون کارت، باید تو بازی تون باشه یا نه! قبل از این که بازی رو شروع کنین، هر کارت هویت رو که عددش، بزرگ‌تر و بیش‌تر از تعداد بازیکن هاست، از بازی بندازین بیرون!

۱۲ تا الماس هم بذارین تو جعبه بازی بمونه، چون برای این مدل از بازی نیستن.

**اسلحه‌ها:** با توجه به تعداد بازیکن هاتون، اسلحه بردارین و -در جهتی که لوله‌هاشون به سمت هم باشه- وسط میز بازی بذارین:

برای بازی ۴ نفره، دو اسلحه

برای بازی ۵ و ۶ نفره، سه اسلحه

و برای بازی ۷ و ۸ نفره، چهار اسلحه

مثلاً: بازی ۵ نفره



**کارت‌های هُویت:** کارت‌های «رییس» و «مأمور» رو از دسته‌ی کارت‌های هُویت در بیارین و جداگانه -به‌پُشت- بذارین شون یه گوشه‌ای! بقیه‌ی کارت‌های هُویت و بُر بزین و به‌اندازه‌ی ۲ تا کم‌تر از تعداد بازیکن‌ها، کارت بردارین. بعدش، کارت‌های «رییس» و «مأمور» رو از اون گوشه‌ای که گذاشته بودین، بردارین و به کارت‌های هُویتی که برداشتین، اضافه کنین! به‌هیچ‌وجه هم این کارت‌ها رو نگاه نکنین!

## مثلاً: بازی ۶ نفره



حالا همه‌ی این کارت‌ها رو باهم بُر بزین و به هر بازیکن، یه کارت بدین. بعدش، به هر بازیکن، ۲ تا کارت دیگه هم از دسته‌ی کارت‌های هُویتِ باقی‌مونده بدین. اگه بازهم از دسته‌ی کارت‌های هُویت چیزی باقی موند، بدون این‌که نگاه‌شون کنین، از بازی بذارین شون بیرون!

**کارت‌های تجهیزات:** کارت‌های تجهیزات رو بُر بزین و به هر بازیکن، یه کارت -به‌پُشت- بدین تا تو قسمت مشخص شده تو گوشه‌ی صفحه‌ی بازی‌ش بذاره.

**کارت سرِبازرس:** کارت سرِبازرس را در مقابل بازیکنی که اخیراً تیر خورده (چه در بازی و چه در زندگی واقعی!) قرار دهید تا شروع کننده‌ی اولین دُور بازی باشه.

# تشکیل تیم

بعد از این که کارت‌های هویّت خودتون و چک کردین، به‌پُشت-بذارین شون روی محل‌های مشخص شده روی صفحه‌ی بازی تون (کارت‌هایی که به‌پُشت-گذاشته می‌شن، «مخفی» تلقی می‌شن). بازیکن حق داره کارت‌های خودش و به هر ترتیبی که دلش خواست، روی صفحه‌ی بازیش بچینه ولی وقتی چید، دیگه چیده - و دیگه حق نداره ترتیبشونو بهم بزنه!!

بازیکن‌ها حق دارن راجع به کارت‌های تجهیزات و کارت‌های هویّت‌شون باهم صحبت کنن؛ می‌تونن راست بگن یا دروغ بگن و اطلاعات گمراه‌کننده - راجع به کارت‌هایی که دارن یا دیدن - بدن ولی به هیچ وجه حق ندارن کارت‌های «مخفی» رو به همدیگه نشون بدن!



## شما جزو «دُرستکارها» هستین...

به شرطی که کارت «مأمور»  
تو دست‌تون باشه (اون وقت  
دیگه بقیه‌ی کارت‌هاتون مهم  
نیستن)!



به شرطی که بیش‌تر کارت‌های  
هُویّت‌تون، کارت‌های  
«دُرستکار» باشن و کارت  
«رییس» هم تو دست‌تون  
نباشه!



## شما جزو «پلیس‌های فاسد» هستین...

به شرطی که کارت  
«رییس» تو دست‌تون  
باشه (اون وقت دیگه بقیه‌ی  
کارت‌هاتون مهم نیستن)!



به شرطی که بیش‌تر  
کارت‌های هُویّت‌تون،  
کارت‌های «فاسد» باشن  
و کارت «مأمور» هم تو  
دست‌تون نباشه!



# نوبت تون که می‌شه...

(هر نوبت، شامل ۳ مرحله‌ست!)

## دست به عملیات بزین!

یکی از این ۴ تا عملیات و انتخاب و اجرا کنین:

### بازرسی

یکی از کارت‌های هُویتِ یکی از بازیکن‌های زنده رو که هنوز دست‌کم یه کارت هُویتِ مخفی براش باقی مونده، بردارین و یه نگاهی بهش بندازین و دوباره بذارینش سر جاش!

### اسلحه‌گیری

یه اسلحه از وسط میز بازی بردارین و بذارین پیش‌روی خودتون. اگه هنوز کارت هُویتِ مخفی‌ای براتون باقی مونده، یکی‌شو انتخاب کنین و رو کنین (و بذارین همون طوری -به‌رو- بمونه)!

### تجهیز

یه کارت تجهیزات بکشین. اگه هنوز کارت هُویتِ مخفی‌ای براتون باقی مونده، یکی‌شو انتخاب کنین و رو کنین (و بذارین همون طوری -به‌رو- بمونه)!

### شلیک!

اسلحه‌تونو تو مغزِ اونوی که به‌طرفش نشونه رفتین، خالی کنین! بعد از شلیک، بلافاصله اسلحه‌تونو بندازین (برش گردونین به وسط میز بازی)!

## ۲ هدف‌گیری کنین!

اگه بعد از این‌که عملیات تونو انجام دادین، اسلحه‌ای تو دست‌تون باشه، باید بگیرینش رو به یکی از بازیکن‌ها (بجز خودتون)!

(میتونین اسلحه‌تون و بزارین رو میز بمونه و فقط لوله‌ش به سمت بازیکنی که میخواین هدف قرارش بدین، تنظیم کنین!)

## ۳ نوبت تونو تموم کنین!

بازی، در جهت ساعت‌گرد ادامه پیدا می‌کنه. توکن سربازرس رو بدین به نفر سمت چپ خودتون!

# تیر خوردن

اگه تیر بخورین، باید همه‌ی کارت‌های هویت‌تونو رو کنین (این کارت‌ها تا آخر بازی به‌رو- باقی می‌مونن)!

### اگه «رییس» یا «مأمور» نباشین...

- دخل‌تون اومده و از بازی می‌ریز بیرون!
- کارت‌های هویت‌تونو ۹۰درجه بچرخونین!
- کارت تجهیزات‌تونو برگردونین زیر دسته‌ی کارت‌های تجهیزات!
- اسلحه‌تونو برگردونین وسط میز بازی!

### اگه «رییس» یا «مأمور» باشین...

- با اولین تیری که می‌خورین، فاتحه‌تون خونده نمی‌شه و از بازی نمی‌ریز بیرون!
- یه کارت تجهیزات بکشین!
- یه توکن زخمی، روی کارت «رییس» یا «مأمور» تون بذارین.
- اگه وقتی که زخمی هستین، یه تیر دیگه هم نوش جان کنین، دیگه دخل‌تون اومده!
- اگه کارت «رییس» یا «مأمور» جابه‌جا بشن، توکن زخمی هم باهاشون جابه‌جا می‌شه!



## قوانین اسلحه

- در هر لحظه از بازی، فقط می‌تونین یه اسلحه داشته باشین!
- هر وقت که یه اسلحه برمی‌دارین، باید فوری بگیرینش به طرفِ یکی!
- تنها جایی که می‌تونین هدفِ اسلحه‌تونو تغییر بدین، پایانِ نوبت‌تون و مرحله‌ی هدف‌گیری‌تونه.
- به‌هیچ‌وجه نمی‌تونین اسلحه‌تونو رو به خودتون بگیرین!
- وقتی اسلحه‌تونو رو به یکی گرفتین، حتما اسم‌شو هم اعلام کنین
- این‌جوری صمیمیت‌ها بیش‌تر می‌شه!! و اسلحه‌تون‌م جوری روی میز بذارین که نوکِ لوله‌ش به‌طرفِ همون بازیکن مورد نظر باشه!!

## قوانین تجهیزات

- کارت‌های تجهیزات و می‌شه در هر لحظه از بازی به کار بُرد مگه این‌که خود کارت، دستور دیگه‌ای بده!
- هر کارت تجهیزاتی رو که استفاده کردین، بذارین زیرِ دسته‌ی کارت‌های تجهیزات.
- وقتی که شما، از یه کارت تجهیزات استفاده می‌کنین، تا وقتی که تأثیرِ کارت شما کاملاً اعمال نشده، هیچ کارت تجهیزات دیگه‌ای بازی نمی‌شه!
- هیچ‌وقت نمی‌تونین بیش‌تر از ۱ کارت تجهیزات داشته باشین! اگه بیش‌تر از ۱ کارت داشته باشین، باید بجز یکی‌شون، بقیه رو بفرستین به زیرِ ستون کارت‌های تجهیزات! تا قبل از این‌که دست‌تونو از کارت‌های تجهیزاتِ اضافی، خالی نکنین، نمی‌تونین از هیچ‌کدوم از کارت‌های تجهیزات‌تون استفاده کنین!



- شما می‌تونین کارت تجهیزاتتونو **بعد** از این‌که یکی دیگه از بازیکن‌ها - تو نوبت خودش - اعلام کرد که می‌خواد چه عملیاتی انجام بده و **قبل** از این‌که عملیات شو انجام بده، بازی کنین! اگه این کارو بکنین، بازیکن مورد نظر می‌تونه (شاید هم مجبور بشه) عملیات خودشو تغییر بده و تصمیم بگیره بعد از اعمال تأثیر کارت شما، چه عملیاتی رو می‌خواد انجام بده!

- ممکنه قبل از این‌که یه عملیات انجام بشه، چندتا کارت تجهیزات - از سوی چندتا بازیکن مختلف - بازی بشن!

## پیروزی در بازی

تیم «دُرستکارها» برنده می‌شن، به شرطی که «رییس» از بازی حذف بشه (کشته بشه)؛ تیم «پُلِیس‌های فاسد» برنده می‌شن، به شرطی که «مأمور» از بازی حذف بشه (کشته بشه).

اگه در هر لحظه از بازی، یکی از بازیکن‌ها، کارت‌های «رییس» و «مأمور» رو باهم تو دستش داشته باشه، این بازیکن خوش‌شانس به‌تنهایی برنده‌ی بازی می‌شه!

# دسته‌های تیهکاران

این مدل از بازی که توسط برایان هنک و کلیتون اسکنک (طراحان بازی پلیس خوب، پلیس بد) مدل سازی شده، امکانی را به بازی اضافه می کند که در آن بازیکنان پس از جریان بازی حذف شدند، مجدداً تحت عنوان «دسته‌ی تیهکاران» به بازی بر می گردند و همچنان -تحت شرایطی خاص- امکان برنده شدن و یا تغییر در روند بازی را دارند. به همین منظور متعلقاتی مثل الماس‌ها، صفحه‌های بازی و تفنگ‌های فومی به تعداد تمامی بازیکنان، به محتویات جعبه‌ی بازی اضافه شده است. روند و قوانین بازی مشابه با بازی اصلی دنبال می‌شوند و توضیحات مواردی که دچار تغییر و یا اضافه شده‌اند در زیر آمده است.

## آماده‌سازی

**صفحه‌های بازی:** هر بازیکن به صفحه‌ی بازی-توجهتی که جای سه تا کارت روش مشخص شده- مقابل خودش میگذاره.

**حذف کردن متعلقات بازی با توجه به تعداد بازیکنان:** گوشه‌ی هر کدوم از کارت‌های هویت (بالا - سمت راست)، به عدد نوشته شده که با توجه به تعداد بازیکنان-نشون می‌ده آیا اون کارت، باید تو بازی تون باشه یا نه! قبل از این‌که بازی رو شروع کنین، هر کارت هویت رو که عددش، بزرگ‌تر و بیش‌تر از تعداد بازیکن‌هاست، از بازی بندازین بیرون!

**اسلحه‌ها:** هر بازیکن به اسلحه برای خودش برمی‌داره.

**المانس‌ها:** هر بازیکن به الماس برمی‌دارد و تو کادر مشخص شده تو صفحه‌ی بازی‌ش قرار می‌دهد.

**کارت‌های هُویت:** کارت‌های «رییس» و «مأمور» رو از دسته‌ی کارت‌های هُویت در بیارین و جداگانه به‌پُشت-بذارین شون به گوشه‌ای! بقیه‌ی کارت‌های هُویت و بُر بزین و به‌اندازه‌ی آتا کم‌تر از تعداد بازیکن‌ها، کارت بردارین. بعدش، کارت‌های «رییس» و «مأمور» رو از اون گوشه‌ای که گذاشته بودین، بردارین و به کارت‌های هُویتی که برداشتین، اضافه کنین! به‌هیچ‌وجه هم این کارت‌ها رو نگاه نکنین!

حالا همه‌ی این کارت‌ها رو باهم بُر بزین و به هر بازیکن، به کارت بدین. بعدش، به هر بازیکن، آتا کارت دیگه هم از دسته‌ی کارت‌های هُویت باقی‌مونده بدین. اگه باز هم از دسته‌ی کارت‌های هُویت چیزی باقی موند، بدون این که نگاه‌شون کنین، از بازی بذارین شون بیرون!

**کارت‌های تجهیزات:** کارت‌های تجهیزات رو بُر بزین و به هر بازیکن، به کارت به‌پُشت-بدین تا تو قسمت مشخص شده تو گوشه‌ی صفحه‌ی بازی‌ش بذاره.

**کارت سربازرس:** کارت سربازرس را در مقابل بازیکنی که اخیراً تیر خورده (چه در بازی و چه در زندگی واقعی!) قرار دهید تا شروع کننده‌ی اولین دُور بازی باشه.

## تشکیل تیم

کاملاً مطابق با قوانین اصلی بازی که در ابتدای راهنما به آن اشاره شد.

# نوبت تون که می‌شه...

یکی از این ۴ تا عملیات و انتخاب و اجرا کنین:

## بازرسی

یکی از کارت‌های هُویتِ یکی از بازیکن‌های زنده رو که هنوز دستِ کم یه کارت هُویتِ مخفی براش باقی مونده، بردارین و یه نگاهی بهش بندازین و دوباره بذارینش سر جاش!

## تجهیز

با دادن یه الماس به یک بازیکن ( به دلخواه خودتان ) و رو کردن یکی از کارت‌های هُویتِ مخفی‌تون، یه کارت تجهیزات بکشین. اگه کارت هُویتِ مخفی‌ای براتون باقی نمونده، هم‌چنان میتونید یه کارت تجهیزات بکشین ولی رد کردن یه الماس الزامیه!

## اسلحه‌گیری

با رو کردن یکی از کارت‌های هُویتِ مخفی‌تون، شما میتونین اسلحه‌تون و بسمت یه بازیکن نشونه بگیرین و همه الماس‌هاش‌ازش بدزدین و رو صفحه‌ی بازیِ خودتون بذارین! اگه کارت هُویتِ مخفی‌ای براتون باقی نمونده، هم‌چنان میتونید این کار رو انجام بدین!

## شلیک!

اسلحه‌تونو تو مغزِ اونی که به‌طرفش نشونه رفتین، خالی کنین!

# تیر خوردن

اگه تیر بخورین، باید همه‌ی کارت‌های هُویتِ تونو رو کنین و اسلحه‌تونُ غلاف کنین!

## اگه «رییس» یا «مأمور» باشین...

- با اولین تیری که می‌خورین، فاتحه‌تون خونده نمی‌شه و از بازی نمی‌ریزن بیرون!
- یه کارت تجهیزات بکشین!
- یه توکن زخمی، روی کارت «رییس» یا «مأمور» تون بذارین.
- اگه وقتی که زخمی هستین، یه تیر دیگه هم نوش جان کنین، دیگه دخلِ تون اومده!
- اگه کارت «رییس» یا «مأمور» جابه‌جا بشن، توکن زخمی هم باهاشون جابه‌جا می‌شه!

## اگه «رییس» یا «مأمور» نباشین...

- از این به بعد به عنوان یه عضو از «دسته‌ی تبهکاران» بازی و دنبال می‌کنین!
- کارت‌های هُویت و اسلحه‌تونو از بازی خارج کنین!
- صفحه‌ی بازی تون و به پشت برگردونین. (به سمت قرمز رنگ)
- کارت‌های تجهیزات تونو به کسی که بهتون شلیک کرده بدین!
- هر چی الماس تا اینجای بازی جمع کردین و تو وسط صفحه‌ی بازی تون قرار بدین.

از اینجا به بعد شما یه هدف دارین: گرفتن همه‌ی الماس‌ها از دو تیم «پلیس‌های فاسد» و «پلیس‌های دُرستکار»!

## عملیات «دسته‌ی تبهکاران»

هر بازیکنی که تبدیل به یکی از اعضای «دسته‌ی تبهکاران» شده، تو نوبت خودش یکی از این ۳ تا عملیات و میتونه انجام بده:

۱- **قاییدن:** همه‌ی الماس‌های یه بازیکن و برای خودش برداره.

۲- **تعویض هویت:** یکی از کارت‌های هویت یه بازیکنو با یکی از کارت‌های هویت یه بازیکن دیگه جابه‌جا کنه. (مهم نیست که این کارها «به پشت» هستن یا «به رو». در همون جهت بدون هیچ تغییری جابه‌جا میشن.)

۳- **نفوذ:** اسلحه‌ی یه بازیکن و که نشونه‌گیری شده، به سمت یه بازیکن دیگه تغییر جهت بده و نشونه بگیره!

## پایان بازی

بازی در یکی از چهار حالت زیر تموم میشه:

- «رییس» برای بار دوم تیر بخوره، تیم مقابلشون (درستکار) برنده میشن.
- «مأمور» برای بار دوم تیر بخوره، تیم مقابلشون (فاسد) برنده میشن.
- اگه تمامی الماس‌ها در اختیار بازیکنان «دسته‌ی تبهکاران» قرار بگیره، «دسته‌ی تبهکاران» برنده میشن.
- اگه بازیکنی همزمان هم کارت «رییس» و هم کارت «مأمور» رو داشته باشه، اون بازیکن به تنهایی برنده‌ی بازی میشه.

طراحان بازی: برایان هنک - کلیتون اسکَنک

تصویرساز: دُوبِن بیدیکس      گرافیست‌ها: کلیتون اسکَنک - اِدرین ایزل

تصویر ساز جعبه: نسرین نَبَری      مترجم: کیومرث قنبری آذر

## راهنمای تجهیزات

**باج:** آتا از کارت‌های دست آتا از بازیکن‌ها (بجز خودتون) رو انتخاب کنین؛ اون آتا کارت، جاشون باهم عوض می‌شه! این کار می‌تونه تیم‌ها رو به هم بریزه و جای پلیس‌ها رو باهم عوض کنه! اگه این کار، باعث بشه که هر دوتا کارت «رییس» و «مأمور» بزن تو دست یه نفر، اون نفر می‌تونه کارت‌هاشو رو کنه و بلافاصله بازی رو بیره!

**قهوه:** هر وقت که بازیکنی که نوبت‌شه، کارش تموم شد، نوبت به شما می‌رسه! حتی اگه نوبت خودتون هم باشه، می‌تونین وقتی نوبت‌تون تموم شد، دوباره خودتون بازی کنین!! وقتی که نوبت شما (یا نوبت اضافی شما) تموم شد، نوبت به بازیکنی می‌رسه که به طور معمول باید بعد از شما بازی کنه!

**دستگاه شوک:** یکی از بازیکن‌ها رو انتخاب کنین؛ ایشون بی‌تیر خوردن- از بازی حذف نمی‌شن؛ نوبت‌شونو به همون شکل که بازی رو شروع کرده بودن، بازی می‌کنن. کارت تجهیزات‌شون همون موقع که در حقیقت باید از بازی حذف می‌شدن، سوخته و دیگه هیچ کارت تجهیزاتی ندارن! قدرت این کارت نمی‌تونه روی یه «سردسته» اعمال بشه چون اگه یکی از سردسته‌ها حذف بشه، بازی بلافاصله تموم می‌شه!

**تغییر قیافه:** این کارتو به‌رو- بذارین پیش‌روی یه بازیکن دیگه؛ حالا دیگه هیچ بازیکنی نمی‌تونه عملیات بازرسی رو روی این بازیکن انجام بده و هر کارت تجهیزاتی که ممکن بود بتونه کارت‌های هویت اون و آشکار کنه، حالا دیگه هیچ اثری روی این بازیکن و کارت‌های هویتش نداره! مثلاً هیچ کس نمی‌تونه بهش «دروغ‌سنج» وصل کنه! البته اگه بازیکنی که کارت تغییر قیافه پیش‌روش قرار داره، از دروغ‌سنج استفاده کنه، خودش می‌تونه همه‌ی کارت‌های یکی دیگه از بازیکن‌ها رو ببینه ولی اون یکی بازیکن نمی‌تونه کارت‌های ایشون و ببینه!

**کیف مدارک جرم:** یکی از کارت‌های تجهیزات یکی از بازیکن‌های زنده (از جمله خودتون) رو انتخاب کنین؛ این کارتو به یه بازیکن دیگه (بجز خودتون) بدین. بازیکنی که کارت تجهیزات‌و از دست داده، نمی‌تونه از قدرت کارت استفاده کنه چون که قدرت «کیف مدارک جرم» قبل از اون اعمال می‌شه!

**نارنجک نور-ز:** یکی از بازیکن‌ها رو انتخاب کنین؛ این بازیکن باید همه‌ی کارت‌های هویت‌شو به‌پشت- برگردونه، بُر بزنه، یه نگاهی به‌شون بندازه و در آخر، به هر ترتیبی که دلش خواست به‌پشت- پیش‌روی خودش بچینه!

**واحد «K-9» (سگ پلیس):** یکی از بازیکن‌هایی رو که اسلحه دارن، انتخاب کنین؛ این بازیکن باید اسلحه‌شو بندازه! می‌تونین این کارتو علیه بازیکنی به کار ببرین که هیچ اسلحه‌ای نداره... ولی خب این کار، فایده‌ای هم نداره!! اگه بازیکنی اعلام کرده باشه که می‌خواد عملیات شلیک و انجام بده و شما، با یه «K-9»، واردش کنین اسلحه‌شو بندازه، اون وقت ایشون مجبور می‌شه که یه عملیات دیگه رو انتخاب کنه!

**جعبه‌ی کمک‌های اولیه:** یه توکن زخمی رو از روی یکی از سردسته‌ها بردارین و برش گردونین وسط میز!

**فلز یاب:** عملیات بازرسی رو روی هر بازیکنی که اسلحه دست‌شه اجرا کنین!

**بمب کنترل‌ی:** وقتی که دخل‌تون می‌آد، آزش استفاده کنین! اگه با کشته شدن شما، بازی تموم شد و یه گروهی برنده شد که هیچ‌ولی اگه تموم نشد، یه نفر دیگه رو انتخاب کنین که دخل اون هم بیاد!!

**پاپوش:** این کارتو به‌رو- بذارین پیش‌روی یه بازیکن دیگه؛ از الان تا آخر بازی، همه‌ی کارت‌های «درستکار» ایشون تبدیل می‌شن به «فاسد» و همه‌ی کارت‌های «فاسد»‌شون می‌شن «درستکار»! این داستان، ربطی به کارت‌های «سردسته» نداره و تأثیری روی اون‌ها نمی‌ذاره!

**دروغ‌سنج:** یکی از بازیکن‌ها رو انتخاب کنین و از ۱ تا ۳ کارت هُوبِتِ شو بازرسی کنین! بعدش، ایشون همین کارو با شما می‌کنه (عوض، گِلِه نداره)!

**دستور تجدید نظر!**: وقتی که یکی از بازیکن‌ها می‌خواد عملیات شلیک و اجرا کنه، آزش استفاده کنین! اون بازیکن شلیک‌شو می‌کنه ولی قبل از شلیک باید لوله‌ی اسلحه‌شو بچرخونه طرف یه نفر دیگه! وقتی که فقط ۲ تا بازیکن تو بازی مونده باشن، دیگه نمی‌شه از این کارت استفاده کرد... نه پس...!!

**سپر ضد شورش:** بلافاصله وقتی که یکی از بازیکن‌ها تیر می‌خوره، آزش استفاده کنین! اون بازیکن بلافاصله بازیکن سمت چپ یا راست خودش و انتخاب می‌کنه تا به‌جاش تیر بخورن (اشک تو چشم‌هام جمع شد)!! وقتی می‌خوان بازیکن سمت چپ یا راست رو تعیین کنین، نباید بازیکن‌هایی رو که فاتحه‌شون خونده شده، حساب کنین! پس اگه مثلاً بازیکن سمت چپ شما قبلاً دخلِش اومده باشه، تیر می‌خوره به نفر سمت چپ ایشون!!

**نارنجک دود-زا:** جهت بازی (ترتیب نوبت‌ها) برعکس می‌شه و تا آخر بازی هم همین طوری می‌مونه! اگه جهت بازی تا الآن ساعت‌گرد بوده، از حالا به بعد می‌شه پادساعت‌گرد و برعکس! وقتی این کارت استفاده می‌شه، بازیکنی که نوبت‌شه، نوبت‌شو تموم می‌کنه ولی دیگه یه نوبت اضافه نصیبش نمی‌شه... نه پس...!!

**دوربین مداربسته:** بلافاصله بعد از این که یکی از بازیکن‌ها بازرسی شد، آزش استفاده کنین؛ اون بازیکن باید اون کارت‌شو که بازرسی شده، رو کنه و بذاره همون چوری بمونه!

**شوکر:** تو نوبت خودتون، یه اسلحه از یکی از بازیکن‌ها بگیرین! قبل یا بعد از گرفتن اسلحه، می‌تونین طبق معمول، یه عملیات خودتون و انجام بدین ولی به‌هیچ‌وجه نمی‌تونین با اسلحه‌ای که همین الآن گیر آوردین، شلیک کنین!

**آمپول حقیقت:** یکی از بازیکن‌ها رو انتخاب کنین؛ ایشون باید یکی از کارت‌های هُوبِتِ شو رو کنه و بذاره همون چوری بمونه!

**واکی تاکی:** یکی از بازیکن‌ها رو انتخاب کنین؛ هر بازیکنی که اسلحه داره، باید اسلحه‌شو بگیره رو به اون بخت‌برگشته‌ای که شما انتخابش کردین! البته اگه خود پخت‌برگشته‌ی مورد نظر هم اسلحه داشته باشه، قاعداً لازم نیست بگیردش رو به خودش (چون اصولاً هیچ‌کس نمی‌تونه خودش و هدف بگیره)!! هدف‌گیری به ترتیب نوبت انجام می‌شه؛ اول از همه، نفر سمت چپ بازیکنی که از «واکی-تاکی» استفاده کرده، اگه این کارت، در واکنش به یه عملیات شلیک به کار بره، بازیکنی که می‌خواست شلیک کنه، می‌تونه شلیک‌شو کنسل کنه و یه عملیات دیگه انجام بده!

**شُود:** یکی از بازیکن‌ها رو بازرسی کنین! بعدش، یکی دیگه از بازیکن‌ها رو بازرسی کنین!!

