

# BILEKUOSI

## DOPE FIEND

peli diilaamisesta, väärinkäytöstä ja övereistä



**MIND  
ALTERING  
GAMES**

©2009 kaikki pidätetään

### Varoitus!

Tämän pelin kuvauksissa ja kuvituksissa käsitellään huumausaineita, seksiä, päihteiden väärinkäyttöä, väkivaltaa ja muitakin siistejä aiheita.

<b>Pelin valmistelu</b> .....	2
<b>Pelin aloittaminen</b> .....	3
<b>Vuoron vaiheet</b> .....	3
<b>Pelin voittaminen</b> .....	5
<b>Kuosikortit</b> .....	6
Kuosityypit .....	7
Kuosien käyttäminen .....	8
Terveystilan vaikutukset peliin .....	9
Sekakäyttö .....	10
Polttelurinki .....	12
Esimerkkejä kuosien toiminnasta .....	12
<b>Hahmokortit</b> .....	16
Diilaaminen .....	17
Hahmojen pelaaminen .....	18
<b>Kulttuurikortit</b> .....	20
Kulttuurikorttien ominaisuuksia .....	20
<b>Vaihtoehtoiset säännöt</b> .....	22
<b>Syylliset</b> .....	23

## Sisältö

**Bilekuosi**-peli sisältää yhteensä 150 korttia: 75 **kuosikorttia** (*Dope cards*), 52 **kulttuurikorttia** (*Culture cards*) ja 23 **diileriä** (*Dealers*). Pakkauksesta löytyy myös englannin- ja suomenkielinen peliohje (tämä), suljettava pussi kortteja varten ja mahdollisesti jotain propagandaa tukijoiltamme. Peli on toteutettu englanniksi tätä suomenkielistä ohjekirjaa lukuun ottamatta.

## Pelaajien määrä

Suositteltu pelaajamäärä on 3-5 henkilöä.

## Pelin valmistelu





Jokainen pelaaja tarvitsee hahmolomakkeen pitääkseen kirjaa ominaisuuksistaan. Esimerkkihahmolomake löytyy oikealta ja sen voi käydä tulostamassa web-sivuiltamme [www.bilekuosi.fi](http://www.bilekuosi.fi). Pelaajat tarvitsevat myös kynän sekä kolikon kolikonheittämistä varten.

Ensin jokainen kirjoittaa hahmolomakkeeseensa seuraavat ominaisuudet: **fiilis** (*Mood*) **0**, **mielenterveys** (*Sanity*) **10**, **sydän** (*Heart*) **10** ja **aivot** (*Brain*) **10**.

Seuraavaksi aseta erityyppiset korttipakat (*Dope, Dealer, Culture*) pöydälle. Varaa kunkin pakan viereen tilaa niin sanotulle roskapakalle, jonne pöydältä poistettavat kuosit asetetaan. Esimerkiksi vaihtaessasi kuoseja pöydällä olevan diilerin kanssa antamasi kuosit päätyvät kuosien roskapakkaan. Roskapakan kortit ovat aina kuvapuoli alaspäin.

Pelin kuluessa hahmolomake voi näyttää esimerkiksi tältä:

Nimi: **PIRI - PERTTU**

				
	0	10	10	10
POT	2	9	10	9
COC	6	8	7□	11
SED	7	10	7□	10△
COL	11	9	2□	12

## Pelin aloittaminen

Kukin pelaaja aloittaa nostamalla kaksi korttia sekä kuosi- että kulttuuripakasta ja lisäksi yhden kortin diileripakasta. Pelaat tämän pelin diileripakasta nostamanasi hahmona. Jos satuut nostamaan **Satunnainen kohtaaminen -kortin** (*Random encounter*), nosta uusi kortti ja sekoita vanha kortti takaisin diileripakkaan.

Pelaaja, joka nostaa **Pissis**-kortin (*Jailbait*), saa aloittaa pelin. Jos Pissisiä on useampia, pelin aloittaa näistä nuorin. Mikäli kukaan ei pelaa Pissistä, pelin aloittaa yksinkertaisesti kaikista pelaajista nuorin.

## Uuoron vaiheet

Pelaajan toiminta kierroksen aikana on jaettu kuuteen vaiheeseen, joista viisi ensimmäistä vaihetta tapahtuu omalla vuorolla. Katso kuva vuoron kulusta seuraavalta sivulta. Kunkin viiden vaiheen aikana pelaajan toiminnan voi keskeyttää **välittömästi vaikuttavilla (Instant)** kulttuurikorteilla. Sivulla 20 kerrotaan lisää kulttuurikorttien toiminnasta. Kuudennessa vaiheessa pelaaja laskee vain muutoksia hahmonsia pisteissä, jolloin seuraava pelaaja voi jo aloittaa oman vuoronsa.

1. Nosta itsellesi käteen yksi kuosikortti näyttämättä sitä muille
2. Tämän jälkeen nosta itsellesi käteen kulttuurikortti tai vaihtoehtoisesti nosta pöydälle yksi diileri. Jos nostit pöydälle diilerin, nosta hänelle kolme kuosikorttia ja aseta ne hänen viereensä pöydälle.
3. Päivitä aiemmin käyttämäsi kuosien tilanne kuten sivulla 8 (kuosien käyttäminen) mainitaan.
4. Diilaa (kts. s 17, Diilaaminen) ja käytä kuosi- ja kulttuurikortteja.
5. Tarkasta oletko kuolemassa tai voittamassa pelin kyseisellä vuorolla.
6. Ellei näytä siltä, että olet voittamassa pelin tai kuolemassa, luovuta vuoro seuraavalle pelaajalle. Lopuksi merkitse kyseisellä vuorolla **vaikuttavista (In effect)** -tilaan siirtyvistä) kuoseista aiheutuvat pisteiden muutokset hahmolomakkeeseesi.



## Pelin voittaminen

Voitat pelin, kun seuraavat ehdot täyttyvät:

- Jonkun vuoro päättyy.
- Sinulla on voittoon tarvittavat fiilispisteet.
- Olet toimintakuntoinen.

**Huomio:** Pelin voi siis voittaa muulloinkin kuin omalla vuorollaan.






### Tarvittavat fiilispisteet:

2–3 pelaajaa: 25 fiilispistettä  
4+ pelaajaa: 20 fiilispistettä.



1. Kuosin tyyppi
2. Merkki kuosin laittomuudesta
3. Kuosin käyttötavat
4. Kuosin nimi (ja luokka)
5. Vaikutus fiilikseen
6. Vaikutus mielenterveyteen
7. Vaikutus sydämeen
8. Vaikutus aivoihin
9. Hinta
10. Sekakäyttöön liittyvät symbolit
11. Kuvaus kuosista ja sen vaikutuksista vaikuttavassa (In effect) tilassa

## Kuosien nautintatavat

-  **suun kautta:** vatsaan eli piiloon (*Hidden*)
-  **nenän kautta:** verenkiertoon eli näkyviin (*Revealed*)
-  **polttamalla:** päähän eli vaikutukseen (*In effect*)
-  **piikittämällä:** kuten polttamalla
-  **muilla tavoin:** kuten polttamalla

- Huomio:** Kuosien piikittämiseen tarvitsee **Ruiskun (Artillery)**.
- Ruisku on kulttuurikortti, jonka avulla voi käyttää piikitettäviä kuoseja nopeasti ja vaarallisesti. Eikä välttämättä aina vain itseensä...

## Kuosityypit

**Napit (Pills)** ovat alaluokan huumeita, jotka useimmiten päätyvät kadulle apteekkeista. Ne tehoavat nopeammin, jos jauhat ne ja vedät nenääsi.

**Psykedeelit (Psychedelics)** toimivat vain menolippuna: once you pop, you can't stop! Psykedeelit vaikuttavat kunnes käytät jotakin, mikä lopettaa tripin.

**Piiristeet (Uppers)** pitävät sinut hereillä, keskittyneenä ja hyväntuulisena.

**Luokittelemattomat huumeet (Other drugs)** ovat erilaisia mömmöjä, jotka eivät oikein sovi mihinkään yllä esiteltyyn kuosityyppiin.

**Muut nautintoaineet (Non-drug stuff)** eivät huumaa. Sen sijaan niillä voi olla muita vaikutuksia olotilaan.

## Kuosien käyttäminen

Kun juot tai syöt kuosin, laita kuosikortti kuvapuoli alaspäin pöydälle. Tällöin kuosi on vatsassa eli pelin termein **piilossa (Hidden)**.

Seuraavalla vuorolla käännä kuosikortti kuvapuoli ylöspäin. Tällöin kuosi siirtyy verenkiertoon eli on pelin termein **näkyvässä (Revealed)**.

Seuraavalla vuorolla kallista kuosikortti kyljelleen. Tällöin kuosi pärahtää päähän eli alkaa pelin termein **vaikuttaa (In effect)** ja sen vaikutukset kirjataan hahmolomakkeeseen.

Syötynä tai juotuna kuosi menee mahaan. Nenän kautta nautittavat kuosit menevät suoraan verenkiertoon. Poltettavat, ruiskulla sekä muilla tavoin käytetyt kuosit toimivat heti.

**! Huomio:** Nenän kautta kuosin käyttäminen vie sen verran aikaa, että sen voi tehdä vain kerran vuorossa.



PIILOSSA  
(HIDDEN)



NÄKYVISSÄ  
(REVEALED)



VAIKUTUKSESSA  
(IN EFFECT)

## Terveydentilan vaikutukset peliin

**Terveyemuutos:** Mikä tahansa vaikutus muuttujiin 🤪 ❤️ 🧠.



Mikäli jokin muuttujistasi (🤪 ❤️ 🧠) laskee noltaan tai alle, olet **toimintakyvytön (Incapacitated)** tai pahimmillaan kuollut. Alla olevasta taulukosta selviää terveydentilasi vaikutukset mahdollisuuksiisi toimia vuorosi aikana.

	🤪 ≤ 0 Mielenterveys	🧠 ≤ 0 Tajunta	❤️ ≤ 0 Sydän
<b>Kortinnosto</b>	vain kuosikortteja	<b>X</b>	<b>Kuolema &amp; Game Over</b>
<b>Diilaaminen</b>	vain pelaajille	<b>X</b>	
<b>Kuosikorttien käyttö</b>	normaalisti	<b>X</b>	
<b>Kulttuurikorttien käyttö</b>	vain itselleen	vain itselleen	
<b>Voittaminen</b>	<b>X</b>	<b>X</b>	

**X = Et voi tehdä tätä**

Mikäli tajuntasi arvo on nolla (0) tai pienempi, se palautuu jokaisen vuoron alussa +1 🧠 verran, kunnes sen arvo on jälleen vähintään 1. Mielenterveys ei palaudu itsestään, mutta voit yrittää nostaa sitä kuosikorttien avulla. Jos sydän laskee noltaan tai sen alle, olet kuollut. Sinut voi silti pelastaa ambulanssi tai verensiirto saman vuoron aikana.


## Sekakäyttö


**Punaisella kolmiolla** tai **sinisellä neliöllä** merkittyjen korttien käyttö on erityisen vaarallista, sillä ne muodostavat yhteisvaikutuksia toistensa kanssa. Punainen kolmio voi lisätä aivoihin () ja sininen neliö sydämeen () kohdistuvaa vahinkoa.

Sekakäyttösymboleilla merkityt kuosikortit toimivat yksinään käytettynä kuten mitkä tahansa kuosit. Kolmiot ja neliöt eivät vaikuta toisiinsa, eli vain samalla symbolilla merkityt kuosit vaikuttavat yhdessä.

Sekakäyttövaikutukset lasketaan, kun uusi sekakäyttösymbolilla merkitty kuosi tulee **vaikutukseen** (*In effect*). Toistuvasti vaikuttavien psykedeelien (esim. PCP) sekakäytön aiheuttamat vahingot lasketaan joka kierroksella.

## Sekakäytöstä aiheutuvien vahinkojen laskeminen

 kolmioiden lukumäärä ennen uutta kuosia = lisävahingon määrä aivoihin

 neliöiden lukumäärä ennen uutta kuosia = lisävahingon määrä sydämeen

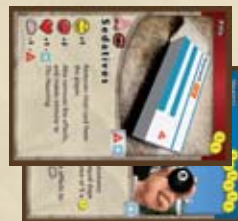


**Huomio:** Tässä pelissä sekakäyttöä simuloidaan siten, että sekakäytöstä aiheutuvat vahingot lasketaan myös silloin, kun käytössä on kaksi samaa päihdettä, joilla on sekakäyttövaikutuksia. Ei siis tarvitse käyttää kahta tai useampaa eri päihdettä kärsiäkseen sekakäytöstä.

**Esimerkki:** Piri-Perttu on napannut Rauhoittavia ja Kokaiinia, joissa molemmissa on sininen neliö — niillä on siis yhteisvaikutuksia muiden sinisellä neliöllä merkittyjen kuosien kanssa. Perttu vetää nyt lisää Kokkaa nokkaansa. Kokaiinikorttiin on merkitty sininen neliö sekä kolme pistettä vahinkoa sydämeen. Seuraavan vuoron alussa, kun Kokaiini alkaa vaikuttaa, Perttu saa sydämeensä Kokaiinin normaalien vahinkopisteiden lisäksi kaksi pistettä lisävahinkoa aiemmin käytetystä Kokaiinista ja Rauhoittavista. Perttu saa puristavaa rintakipua yhteensä viiden pisteen edestä. Alla tilannetta havainnollistava kuva.



Piri-Perttu



Jo vaikutuksessa olevat Rauhoittavat ja Kokaiini.



Lisää Koksua nokkaan.

$$-3 \heartsuit -2 \times \square = -5 \heartsuit$$

## Polttelurinki

Kun pelaaja käyttää polttaen nautittavia kuoseja, hän voi kutsua muita pelaajia mukaan **polttelurinkiin** (*Smoking ring*). Aluksi pelaaja ilmoittaa poltettavat kuosit, minkä jälkeen hän voi halutessaan antaa muiden pelaajien lisätä omia poltettavia rinkiin. Kun kortit ovat pöydässä, muut pelaajat päättävät, tulevatko he mukaan. Ringin aloittaja päättää, mitä kuoseja rinkiin saa tuoda.

Poltettavien kuosien vaikutukset kohdistuvat sillä vuorolla kaikkiin mukana oleviin pösyttelijöihin. Poltteluringissä olleet kuosikortit jäävät **vaikuttamaan** (*In effect* -tilaan) poltteluringin aloittajan pöydälle. Tämä on hyvä muistaa huumeiden sekakäytön suhteen.

**Vinkki:** Poltteluringin aloittaja voi halutessaan vaatia korvauksena rinkiin pääsystä muutakin kuin poltettavaa kuosia.

## Esimerkkejä kuosien toiminnasta

**Vinkki:** Liian montaa kuosia ei kannata pitää kädessä, koska muut pelaajat saattavat esimerkiksi käräyttää sinut poliiseille.

**Vinkki:** Kodeiinia varten kannattaa varata lähellä olevaan musiikki-soittimeen screw-rappia.

**Antipsykootit** (*Anti-Psychotics*): Pystyasentoon (*Revealed*) siirrettäessä Antipsykootit pysäyttävät psykedeelien toistuvat vaikutukset. Tulevilla kierroksilla kyseiset psykedeelit eivät enää vaikuta. Voit selkeyden vuoksi laittaa pysäytetyt kuosit Antipsykootin alle. Antipsykootit poistavat myös jo pystyasennossa **Vainojen** (*Haunting*) ja **Kuumotuksen** (*Heat*) vaikutukset. Siirrä nämä kortit roskapakkaan. Lisäksi olet tämän jälkeen immuuni Kuumotukselle ja Vainoilille.

**Butaani** (*Butane*): Voit käyttää Butaanin valmistaaksesi hasista mistä tahansa määrästä **Pilveä** (*Pot*). Kukin hasis toimii kuten alkuperäinen Pilvi-kortti, mutta siitä saa lisäksi +1 😊. Käytä hasis heti.

**Energijuoma** (*Energy drink*): Mikäli sinulla vaikuttaa jo kaksi Energijuomaa tai Energijuomaa ja **Kahvi** (*Coffee*), saat diilerikortin nostaessasi nostaa yhden ylimääräisen diilerin.

**Kahvi** (*Coffee*): Mikäli sinulla vaikuttaa jo kaksi Kahvia tai Kahvi ja **Energijuoma** (*Energy Drink*), saat diilerikortin nostaessasi nostaa yhden ylimääräisen diilerin.



**Kloroformi (Chloroform):** Voit käyttää Kloroformin vuorollasi kehen tahansa pelaajaan tai poistaaksesi yhden diilerin pöydältä. Poistettavaan diileriin voi kuka tahansa käyttää **Pöllimistä (Looting)**. Kloroformilla voit myös tehdä hasista kuten **Butaanilla (Butane)**. Kukin hasis toimii kuten alkuperäinen Pilvi-kortti, mutta jokaisesta saa lisäksi +2 😊.

! **Huomio:** Voit määrätä Kloroformin käytettäväksi kenelle tahansa pelaajahahmolle. Kohdepelaaja on tästä alkaen yhden vuoronsa yli tajuttomana ja herää vasta seuraavan vuoronsa alussa. Tajuttomaan pelaajaan pätevät samat säännöt kuin jos pelaajalla olisi nollassa. (kts. s 9, taulukko terveydentilasta).

**Mao-estäjä (MAO-Inhibitor):** MAO-estäjällä ei ole sellaisenaan vaikutusta, mutta tietyt kuosit toimivat eri tavalla käytettyäsi MAO-estäjiä. Yhteisvaikutus MAO-estäjien kanssa on mainittu kuosikorteissa erikseen.

**PCP:** PCP on ehkä pelin v-mäisin kuosi. Sekäkäyttövaikutus tulee joka vuorolla uudestaan, mikä voi varomattomalle tarkoittaa nopeaa tajunnan menettämistä. Lisäksi joka vuoron aluksi pelaaja heittää kolikkoa siitä, pääseekö hän edes pelaamaan vuoroaan normaalisti.

! **Huomio:** PCP:n voi nopeasti pysäyttää **Antipsykooteilla (Anti-Psychotics)**. Tämän jälkeen PCP vaikuttaa ainoastaan sekäkäyttö-kolmioiden (▲) yhteismäärään.



**Rapenol:** Rapenol poistaa **Kuumotuksen (Heat)** ja tekee alltiiksi **Treffiraiskaukselle (Daterape)**.

! **Huomio:** Rapenolilla voi myrkyttää ilman **Myrkytys-korttia (Poisoning)**.

**Rauhoittavat (Sedatives):** Kun rauhoittavat alkavat vaikuttaa, ne poistavat **Vainojen (Haunting)** sekä **Kuumotuksen (Heat)** vaikutukset. Siirrä nämä kortit roskapakkaan. Lisäksi olet tämän jälkeen immuuni Kuumotukselle ja Vainoille.

**Salvia:** Vedettyäsi Salviaa vietät seuraavan vuorosi tuolla toisaalla jossain. Tällöin muut pelaajat eivät voi vaikuttaa sinuun etkä sinä heihin. Et myöskään voi nostaa kortteja. Voit kuitenkin käyttää itseesi kulttuurikortteja tai niitä kuoseja, jotka ovat jo valmiiksi kädessäsi, tai voittaa pelin Salviaan vaikutuksen aikana.

**Urheilujuoma (Sports drink):** Urheilujuoman vaikuttaessa voit poistaa kaikki haitalliset terveystuotokset mistä tahansa Urheilujuoman jälkeen vaikuttamaan alkavasta kuosista. Poista tämän jälkeen Urheilujuoma pöydästäsi. Psykedeelien negatiiviset vaikutukset voi poistaa yhden vuoron ajaksi.

**Vihreä tee (Green tea):** Vihreän teen vaikuttaessa voit poistaa minkä tahansa käyttämäsi kuosin, paitsi psykedeelin, pöydästäsi pysyvästi. Tulevaisuudessa sinulla on siis yksi sekäkäyttösymboli vähemmän huolenasi.

! **Huomio:** Vihreä tee ei poista roskapakkaan laitettavan kuosin aiempia vaikutuksia.



Bilekuosi-pakassa on seitsemän erilaista **hahmokorttia**, joita voi käyttää kahteen tarkoitukseen: pelaajan hahmona ja jonkun pöytään nostamana diilerinä. Hahmokortissa on neljä pelillisesti merkitsevää ominaisuutta: **Kyky** (*Ability*) ja **Tavoite** (*Goal*), jotka ovat olennaisia pelaajan hahmolle, sekä **Suosikit** (*Favors*) ja **Inhokit** (*Dislikes*), jotka vaikuttavat vain kortin ollessa pöydässä diilerinä. Suosikit ja inhokit eivät siis vaikuta pelaajan hahmoon mitenkään.

vaikuttavat  
pelaajan  
hahmoon

**Kyky (Ability):** Jokaisella hahmolla on erilainen kyky, jota voit hyödyntää hahmoa pelatessasi.

**Tavoite (Goal):** Saavuttaessasi hahmosi tavoitteen, saat tuntuvan fiilislisän. Pelin voittaminen ei edellytä tavoitteen saavuttamista.

vaikuttavat  
pöydällä oleviin  
diilereihin

**Suosikit (Favors):** Diilerin suosimat kuosit/kuosityypit. Hän on valmis maksamaan näistä kuoseista enemmän ja myy niitä kalliimmalla.

**Inhokit (Dislikes):** Kuosit/kuosityypit, joita diileri ei suostu ostamaan, mutta joita hän kyllä myy mielellään.

**Huomio:** pelaajilla ei ole rahaa, vaan he käyvät kauppa korteissa ilmoitettujen kolikkomäärien (1) mukaan.

## Diilaaminen

Voit diilata, eli vaihtaa kuosikortteja, joko muiden pelaajien tai pöydässä olevien diilerin kanssa. Diilaa omalla vuorollasi kenen tahansa kanssa ja vuorosi ulkopuolella vuorossa olevan pelaajan kanssa.

### Diilaamiseen liittyvät säännöt

- Jos kuosi on diilerin suosikki (*Favors*), se on +1 arvokkaampi ostettaessa ja myytäessä.
- Jos diileri inhoaa (*Dislikes*) kuosia, hän ei osta sitä.
- Kun pöydällä olevalta diileriltä loppuu kuosit, hänet siirretään hahmopakan roskekasaan.
- Pelaajien väliset diilit ovat sitovia, jos ne toteutetaan saman vuoron aikana.

**Vinkki:** Jos pöydällä on useampi diileri ja huomaat yhden diilerin suosivan kuosia, joka toiselta diileriltä löytyy, voit toimia välikätenä.

**Huomio:** Pelaajien välinen diilaaminen tapahtuu pelaajien kesken nään sopimilla ehdoilla.

**Esimerkki:** Piri-Pertulla on hallussaan kahden 1:n arvoinen Pilvi. Perttu kohtaa diilerit Pulsun ja Hipin. Pertun Pilvi on Hipille kolmen 1:n arvoista, koska Hippi suosii Pilveä. Hippi antaa Pertulle vaihdossa kolme yhden 1:n arvoista kaljaa. Kaljat Perttu antaa Pulsulle, joka suosii alkoholia, ja Perttu saa vaihdossa itselleen kuuden 1:n arvosta kuoseja.

**Esimerkki2:** Piri-Perttu on käyttänyt liikaa psykedeelejä ja joutuu lataamoon ellei saa pian Antipsykootteja. Pertulla on taskut täynnä kuoseja, joilla hän ei hulluksi tultuaan tekisi mitään. Esso-Essi on ainoa, jolla on Piri-Pertun kaipaamia Antipsykootteja. Essi kiristää Pertulta kaikki kuosit sekä Pertun omistaman Ruiskun vastineeksi Antipsykoteista.

## Hahmojen pelaaminen



**Nisti (Junkie):** Nistin toleranssit ovat niin korkealla, että hänen tarvitsee vetää kaikkea ja sekään ei tehoa. Tämän takia nisti kestää isompia kuosimääriä kuin muut, fiiliksensä kustannuksella.

**Kyky:** Voit käyttää 2x 😊 jokaista terveystahinkopistettä kohden, jonka haluat torjua. Kykyä käyttäksesi tarvitset vähintään 2 😊.

**Vinkki:** Nisti on kykynsä ansiosta käytännössä kuolematon.



**Diileri (Dealer):** Diilerillä on kontaktit katolisen maan mafiaan ja jos hinnasta sovitaan, tapahtuu kristillinen tasajako.

**Kyky:** Toisen pelaajan käyttäessä kuosia voit siirtää sen pelaajalle, jolla on vähiten fiilispisteitä, uhraamalla kolmen 🟡:n edestä hallussasi olevia kuoseja roskapakkaan.

**Vinkki:** Estääkseen jonkun pelaajan voittamisen, voivat muut pelaajat liittoutua Diilerin kanssa ja lahjoittaa hänelle ylimääräiset kuosinsa. Diileri voi kyvyllään estää voittamassa olevaa pelaajaa käyttämästä kuoseja.



**Raggari (All-Star):** Raggari tunnistaa kuosit pelkän maun perusteella, eikä hän ole koskaan ollut kovin nirso.

**Kyky:** Kuosipakan sijaan voit nostaa kuosikortin halutessasi kuosien roskapakasta.

**Vinkki:** Tarkkaile kuosien roskapakkaa: voit kierrättää sieltä aina päällimmäisen kortin.



**Streittari (Strait):** Streittari ei käytä festareilla aikaansa niinkään kuosien säätämiseen vaan kuosittajien kiuusaamiseen ja moralisointiin. Moralisoinnista huolimatta streittari käyttää kuoseja siinä missä muutkin.

**Kyky:** Streittari voi nostaa kuosikortin sijaan kulttuuri-kortin vuoronsa alussa.

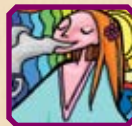
**Vinkki:** Streittarin pelityyliin sopii resepti amfetamiiniin ja parit vauhtiviivat.



**Pulsu (Hobo):** Myötätunnon määrä on suuri, kun tämän rantaleijonan kaljasäiliö vuotaa yli.

**Kyky:** Voit oksentaessasi määrätä myös jonkun toisen oksentamaan.

**Vinkki:** Pulsu pääsee tavoitteeseensa pelin yleisimmällä ja halvimmalla kuosilla.



**Hippi (Hippie):** Hippi tulee ja kierrättää sinunkin päihteesi.

**Kyky:** Voit heittää kaksi kuosikorttia roskapakkaan, sekoittaa sen ja nostaa päällimmäisen kortin käteesi.

**Vinkki:** Hipille jaettu ilo on paras ilo. Helpoin tapa tarjota kuoseja on perustaa polttelurinki.



**Pissis (Jailbait):** Pissikset hankkiutuvat sekavaan tilaan ja harrastavat seksiä, josta eivät muista mitään. Diilerit löytävät äänekkäät pissikset helposti.

**Kyky:** Voit diilerikortin nostaessasi nostaa pöytään yhden ylimääräisen diilerin.

**Vinkki:** Kofeiiniin nostattamassa pölyssä pissikset pitävät entistä kovempaa ääntä.

Kulttuurikortteja voi käyttää jäynätäkseen muita pelaajia, helpottaakseen omaa peliään ja vaikuttaakseen yleisesti pelin kulkuun. Voit käyttää kulttuurikortteja omalla vuorollasi itseesi tai muihin pelaajiin. Kulttuurikortteja on tavallisten lisäksi seuraavanlaisia:

**Tavara (Item)** Käytä tavaroita pelaamalla ne pöydälle kuvapuoli ylöspäin käyttämiesi kuosien vieren. Hinnoiteltuja tavaroita voit käyttää maksuvälineenä diilereille. Voit vaihdella tavaroita muiden pelaajien kanssa sopimallanne tavalla.

**Välitön (Instant)** Voit käyttää kortin koska tahansa, myös muiden pelaajien vuoroilla. Käyttämäsi kortti kohdistuu aina meneillään olevaan vuoron vaiheeseen — menneisiin vaiheisiin ei voi enää vaikuttaa. Mikäli useampi pelaaja käyttää instantin, ensimmäisenä pöydään lyöty kortti voittaa. Katso vuoron vaiheet sivuilta 4-5.

**Kyky (Ability)** Antaa kohteenaan olevalle hahmolle uuden ominaisuuden, joka jää vaikuttamaan toistaiseksi.

## Kulttuurikorttien ominaisuuksia

**Dyykkaus (Dumpster Diving):** Sekoita kuosikorttien roskapakka, nosta päällimmäinen kortti ja käytä se tai anna jollekin toiselle pelaajalle käytettäväksi heti. **Hippien (Hippie)** Ja **Nistien (Junkie)** ei tarvitse käyttää kuosia heti vaan he voivat nostaa sen käteensä.

**Vinkki:** Pelin alussa kuosien roskapakassa on vähemmän kortteja.

**Kamera (Camera):** Kameran avulla voit napata talteen kaikki kaverisi tähtihetket ja kiristää häntä myöhemmin haluamalla tavalla. Kohde-pelaaja voi heittää kameran roskikseen suoritettuaan osansa sopimuksesta.

**Karstat (Pot Recycling):** Tällä kortilla voit käyttää yksin tai poltteluringsissä poltetut kuosit uudestaan. Uudelleen poltettavat kuosit toimivat kuten alkuperäiset kuosit, mutta niistä saa -1 🤔 enemmän ja -1 😊 vähemmän. Myös kaikki **Bongilla (Bong)** poltetut kuosit voi kierrättää.

**Kuumotus (The Heat):** Aiheuttaa kohteelle -4 😊. Kun saat poistetua kuumotuksen pöydästäsi, saat +4 😊. Ota huomioon, että fiilisteistä eivät voi laskea alle 0:n.

**Vinkki:** Voit käyttää Kuumotuksen myös itseesi.

**Järjestyksenvalvoja (Guard):** Kohdepelaaja tai -polttelurinki joutuu luovuttamaan kaikki laittomat kuosinsa Järjestyksenvalvojalle, joka sitten takavarikoi ne pois. Järjestyksenvalvoja -kortin pelannut henkilö voi kuitenkin lahjoa JV:n heittämällä roskikseen 3 mitä tahansa korttia kädestään. Tämän jälkeen lahjonut pelaaja saa JV:n takavarikoimat kuosit. Voit myös hävittää kaikki diilerit pöydästä käyttämällä Järjestyksenvalvojan. Järjestyksenvalvoja lasketaan poliisiksi (**Cop**).

**Mafiakontakti (Mob Contact):** Mafiakontaktilla on kaksi käyttöä:

1. Nosta neljä kulttuurikorttia, valitse yksi niistä ja sekoita loput takaisin kulttuuripakkaan, tai
2. Keskeytä minkä tahansa kortin käyttö niin, että keskeytetty kortti menee roskapakkaan ennen kuin se alkaa vaikuttaa.

**Vinkki:** Säästä epätoivoisimpaan tilanteeseen

**Pirihuora (Crackwhore):** Pirihuora antaa seksiä, kun hänelle antaa **piristeitä (Uppers)**. Seksistä Pirihuoran kanssa saa +2 😊. Pelin termin harrastat siis seksiä seuraavaan vuoroosi saakka. Tämä ei kuitenkaan vie sinulta vuoroa eli voit toimia normaalisti.

**Vinkki:** Voit parittaa Pirihuoraa kuoseista, jos olet käyttänyt Kokaiinia.