



Action Improvements



This promo pack adds 10 cards to Counterfeiters. Action Improvement cards are chosen at the start of the game; they are NOT shuffled into the black market stack. Beginning with the starting player and going in clockwise order, players will each take a turn choosing one of the available cards. Then, starting with the last player and going in counter-clockwise order, each player will select one more card. Any cards remaining will not be used in this game.

The Action Improvement cards are marked according to player count. You will use 5 Action Improvement cards for a 2-player game, and 7 for a 3-player game. 4-player games will use all 10 Action Improvement cards. Players must place their selected Action Improvements face-up in front of them on the table, and visible to all players.

Each Action Improvement card may be used once per game, on a player's own turn, in order to improve a specific action. Only one Action Improvement card may be used on a given turn. Once one of these cards has been used, turn it face-down.



When you place a henchman on an action space that shows a police officer's hat, do not move the police officer pawn.

Receive a \$20 discount when buying a card from the black market. You will not receive change when buying a card with a cost of \$10.



When flogging fake banknotes via a receiver, you may exchange up to two additional fake banknotes for real ones.

When you fly to the Caribbean, add an extra \$30 from the supply to your offshore account.



When printing fake banknotes, receive one additional banknote (of the appropriate quality) per printer.



Dit promodeck bevat 10 kaarten voor Counterfeiters. Deze actieverbeteringskaarten worden gekozen aan het begin van het spel; ze worden NIET in de trekstapel voor de zwarte markt geschud. Beginnend met de startspeler, en daarna met de klok mee, kiest iedere speler een van de beschikbare kaarten. Dan, beginnend met de laatste speler en tegen de klok in, mag iedere speler nog een kaart kiezen. De resterende kaarten worden niet gebruikt in dit spel.

De actieverbeteringskaarten zijn gemarkeerd op basis van het aantal spelers. Je gebruikt 5 actieverbeteringskaarten in een spel met 2 spelers en 7 in een spel met 3 spelers. In een spel met 4 spelers worden alle 10 actieverbeteringskaarten gebruikt. Spelers moeten hun gekozen actieverbeteringskaarten open voor zich op tafel plaatsen, goed zichtbaar voor alle spelers.

Elke actieverbeteringskaart mag eenmaal per spel gebruikt worden, in een spelersbeurt, om een bepaalde actie te verbeteren. Per beurt mag je maar één van je actieverbeteringskaarten gebruiken. Zodra je een actieverbeteringskaart hebt gebruikt, draai je deze om (met de afbeelding naar beneden).



Als je een handlanger op een actieveld plaatst waarop een politiepict staat afgebeeld wordt de politieagent niet verplaatst.

Ontvang een korting van \$20 wanneer je een kaart koopt op de zwarte markt. Je ontvangt geen wisselgeld als je een kaart koopt die \$10 kost.



Als je valse bankbiljetten witwast via een heler, mag je tot twee extra valse bankbiljetten inwisselen voor echte.

Als je naar de Caraïben vliegt, voeg dan \$30 extra uit de voorraad toe aan je offshore rekening.



Bij het printen van valse biljetten ontvang je een extra bankbiljet (van de bijbehorende kwaliteit) per printer.



Diese Beigabe enthält 10 Karten für Counterfeiters. Diese Aktionsverbesserungskarten werden zu Beginn des Spiels gewählt; sie werden NICHT unter die Karten des Schwarzmarktes gemischt. Beginnend mit dem Startspieler und dem Uhrzeigersinn folgend, darf jeder Spieler eine der ausliegenden Karten auswählen. Dann, beginnend mit dem letzten Spieler und entgegen dem Uhrzeigersinn folgend, wählt jeder Spieler eine zweite Karte. Alle verbliebenen Karten werden aus dem Spiel entfernt.

Die Aktionsverbesserungskarten sind entsprechend der Spielerzahl nummeriert. Im Spiel zu zweit, stehen 5 Karten zur Verfügung, bei 3 Spielern 7 und bei 4 Spielern alle 10 Karten. Alle Spieler legen ihren ausgewählten Aktionsverbesserungskarten offen und für alle gut sichtbar vor sich aus.

Jede Aktionsverbesserungskarte darf genau ein Mal pro Spiel verwendet werden, um die auf der Karte gezeigte Aktion zu verbessern. Pro Zug darf nicht mehr als eine Aktionsverbesserungskarte eingesetzt werden. Wurde eine Aktionsverbesserung eingesetzt, wird die Karte umgedreht.



Wenn du einen Handlanger auf ein Aktionsfeld mit Polizeimütze platzierst, wird der Polizeibeamte nicht bewegt.

Du erhältst 20\$ Rabatt, wenn du eine Karte auf dem Schwarzmarkt kaufst. Du erhältst kein Wechselgeld, wenn du eine Karte kaufst, die 10\$ kostet.



Wenn du Falschgeld über einen Hehler wäschst, darfst du bis zu 2 zusätzliche falsche Banknoten gegen echte tauschen.

Wenn du in die Karibik fliegst, darfst du 30\$ extra vom Vorrat zu deinem Offshore-Bankkonto hinzufügen.



Wenn du Falschgeld druckst, erhältst du eine zusätzliche Banknote (der passenden Qualität) pro Drucker.



Ce pack promotionnel ajoute 10 cartes à Counterfeiters. Les cartes d'améliorations d'actions disponibles sont limitées selon le nombre de joueurs : vous aurez le choix entre 5 cartes pour un jeu à deux joueurs, 7 à trois joueurs, et 10 à quatre joueurs.

Les cartes sont choisies au début du jeu. Elles ne sont PAS mélangées dans le paquet du marché noir. En commençant par le premier joueur, et dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs choisissent chacun une carte du paquet, puis une deuxième carte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en commençant par le dernier joueur cette fois-ci. Les cartes restantes ne seront pas utilisées dans la partie.

Les joueurs doivent placer leurs cartes sélectionnées devant eux face visible de tous les joueurs. Chaque carte ne peut être utilisée qu'une fois pendant la partie, pendant son tour de jeu, pour améliorer une action spécifique. Une seule carte peut être utilisée pendant le tour d'un joueur. Une fois utilisée, la carte doit être retournée face cachée et ne peut plus être utilisée de la partie.



Si vous jouez un sbire sur une case qui fait avancer la police (case chapeau d'officier de police), n'avancez pas le pion de la police.

Vous disposez d'une réduction de 20\$ pour un achat au marché noir. Vous ne recevez pas de monnaie si vous achetez une carte au prix de 10\$.



Si vous écoutez des faux billets via un receleur, vous pouvez transformer jusqu'à deux faux billets de plus que le maximum autorisé.

Si vous prenez l'avion pour aller aux Caraïbes, ajoutez 30\$ de la banque à votre compte offshore.



Si vous imprimez des faux billets, recevez un faux billet de plus par imprimante (même qualité).