

TOM DELMÉ



## CONTENTS

6 angel/devil cards (if you don't own Baby Blues Continues you only need 4 cards)

## PREPARATION

Every player receives the angel/devil card in his player color and puts it in front of him with the devil side visible.

## GAMEPLAY

When you trade a card with another player you have an opportunity to flip the card to the angel side when all of the following conditions are met:

- You aren't the active player (in other words, it's not your turn).
- The active player asks for one or more specific cards.
- In the trade you give the active player one of the cards he asked for.

After a trade where all these conditions are met the trading player can flip his card to the angel side. If the angel was already visible nothing happens.

**Remark: The active player must confirm when he received the card he requested (he isn't allowed to lie about this).**

## WHEN THE ANGEL SIDE IS VISIBLE THE PLAYER RECEIVES A FEW BENEFITS:

- At the end of your turn you can draw up to 6 cards.
- During your turn you are allowed to play 2 negative cards instead of 1.

## BUT YOU AREN'T AN ANGEL FOREVER...

- When you lie about the card you trade when the angel is visible you must immediately flip your card to the devil side.
  - Also when you decide to play 2 negative cards in one turn, you must immediately flip your card to the devil side.
- At the end of this turn you aren't allowed to draw up to 6 cards anymore.



## INHOUD

6 engel/duivel kaarten (als je niet in het bezit bent van Baby Blues Continues heb je maar 4 kaarten nodig)

## VOORBEREIDING

Elke speler ontvangt de engel/duivel kaart in zijn spelerskleur en legt de kaart voor zich neer met de duivel naar boven.

## SPELVERLOOP

Als je een kaart ruilt met een andere speler heb je een mogelijkheid om de kaart om te draaien zodat de engel zichtbaar wordt als de volgende voorwaarden allemaal zijn voldaan:

- Je bent niet de actieve speler (in andere woorden, het is niet jouw beurt).
- De actieve speler vraagt één of meerdere specifieke kaarten.
- In de ruil geef je de actieve speler één van de kaarten die hij heeft gevraagd.

Na een ruil waarin al deze voorwaarden zijn voldaan mag de speler die de ruil heeft uitgevoerd zijn kaart omdraaien zodat de engel zichtbaar wordt. Als de engel al zichtbaar was gebeurt er verder niets.

**Opmerking: De actieve speler moet bevestigen dat hij de kaart gekregen heeft die hij gevraagd had (hij mag hierover niet liegen).**

## ALS DE ENGEL ZICHTBAAR LIGT KRIJGT DE SPELER ENKELE VOORDELEN:

- Op het einde van je beurt mag je kaarten trekken tot je er 6 hebt.
- Tijdens je beurt mag je 2 negatieve kaarten spelen in plaats van 1.

## MAAR JE BLIJFT GEEN ENGEL TOT IN DE EEUWIGHEID...

- Als je liegt over de kaart die je ruilt en de engel is zichtbaar, moet je onmiddellijk je kaart omdraaien zodat de duivel zichtbaar wordt.
  - Ook wanneer je beslist om 2 negatieve kaarten in je beurt te spelen, moet je onmiddellijk de kaart naar de kant van de duivel draaien.
- Aan het einde van deze beurt mag je niet meer bijtrekken tot je 6 kaarten hebt.

