W swojej turze możesz zrobić jedno z poniższego:

Zamienić swoją kartę / Podejrzeć w sekrecie swoją kartę / Ogłosić nazwę postaci żeby aktywować jej umiejętność

Szpieg: Przed dokonaniem potencjalnej zamiany ogląda w ukryciu treść obu kart.

Biskup: Zabiera 2 monety najbogatszemu z pozostałych graczy.

Sędzia: Zabiera wszystkie monety z Sądu.

Złodziej: Zabiera po 1 monecie obu swoim sąsiadom.

Królowa: Otrzymuje 2 monety.

Król: Otrzymuje 3 monety.

Wiedźma: Zamienia się posiadanymi pieniędzmi z wybranym graczem.

Wieśniak: Otrzymuje 1 monetę. Jeśli ujawnieni zostaną obaj Wieśniacy, obaj otrzymują po 2 monety.

Błazen: Otrzymuje 1 monetę i dokonuje potencjalnej zamiany dwóch kart należących do innych graczy.

Oszust: Wygrywa grę, jeśli posiada co najmniej 10 monet.

Wdowa: Otrzymuje tyle monet z banku, aby w sumie posiadać ich 10.

Inkwizytor: Wskazuje innego gracza, który musi odgadnąć, jaką jest postacią lub zapłacić Inkwizytorowi 4 monety.