



Psichiatra (-1)

Scambia i segnalini Identità di altri due giocatori.

Agente Segreto (+2)

Scambia il tuo segnalino Identità con il segnalino Identità al centro del tavolo, quindi guarda segretamente il tuo nuovo segnalino.



Politico (+3)

Non aggiungere questa carta alla tua area di gioco. Aggiungila invece all'area di gioco di un altro giocatore a tua scelta e guarda segretamente il segnalino Identità di quel giocatore.

Assassina (0)

Pesca la prima carta dal mazzo delle carte Proiettile e guardala segretamente. Consegnala a faccia in giù a un altro giocatore, che la aggiunge alla sua area di gioco. Il giocatore che ha ricevuto il proiettile **non può guardare** il suo punteggio fino alla fine della partita. Le carte Proiettile hanno un punteggio pari a 0, -1, -2 o -3.





Giornalista (+3)

Rivela il tuo segnalino Identità a tutti gli altri giocatori, senza guardarlo a tua volta.

Detective (-2)

Guarda segretamente un segnalino Identità. Può trattarsi del tuo segnalino, di quello di un altro giocatore o di quello al centro del tavolo.



Scienziata (+5)

La prima Scienziata aggiunta alla tua area di gioco non ha alcun effetto. Quando aggiungi una seconda Scienziata, gira a faccia in giù **TUTTE** le tue carte Personaggio, incluse entrambe le Scienziate. Le carte a faccia in giù hanno un punteggio pari a zero.

Diplomatica (+1)

Rivela il segnalino Identità al centro del tavolo in modo che tutti i giocatori possano vederlo, quindi giralo di nuovo a faccia in giù. Dopodiché tutti gli altri giocatori chiudono gli occhi e tu **devi** scambiare il segnalino al centro del tavolo con quello del giocatore seduto alla tua destra o alla tua sinistra.

