



BARO



Se il Baro ha 10 o più Monete, vince immediatamente la partita.



BURATTINAIO



Il Burattinaio sceglie due altri giocatori e prende 1 Moneta da ciascuno di essi. Poi quei giocatori si scambiano fisicamente di posto. Le loro carte Maschera e il loro denaro rimangono dove si trovano.



CONTADINO x2



Il Contadino prende 1 Moneta dalla Banca. Se entrambe le Maschere Contadino sono rivelate, i loro possessori prendono invece 2 Monete dalla Banca.



GIUDICE



Il Giudice prende tutte le Monete sulla plancia del Tribunale.



GIULLARE



Il Giullare prende 1 Moneta dalla Banca. Poi, senza guardarle, prende le carte Maschera di altri due giocatori e le scambia (o finge di farlo).



GURU



Il Guru obbliga un altro giocatore a dichiarare la propria carta Maschera, poi rivela quella carta: se non corrisponde alla Maschera dichiarata, quel giocatore deve cedere 4 Monete al Guru; altrimenti, non accade nulla.



IMBROGLIONE



L'Imbroglione prende 2 Monete dal giocatore più ricco (ad eccezione di sé stesso).



IMPERATRICE



L'Imperatrice prende 3 Monete dalla Banca.

Per maggiori chiarimenti, leggere a pagina 6 e 7 del regolamento.



LADRO



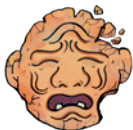
Il Ladro prende 1 Moneta dal giocatore alla sua destra e da quello alla sua sinistra.



MECENATE



Il Mecenate prende 3 Monete dalla Banca. Il giocatore alla sua destra e quello alla sua sinistra prendono 1 Moneta dalla Banca ciascuno.



MENDICANTE



Partendo dalla sua sinistra e procedendo in senso orario, il Mendicante chiede Monete a ogni altro giocatore. Se quei giocatori possiedono più Monete di lui, devono cedergli 1 Moneta ciascuno.



PRINCIPESSA



La Principessa prende 2 Monete dalla Banca. Poi sceglie un altro giocatore: quel giocatore deve, senza guardarla, rivelare la propria carta Maschera a tutti gli altri giocatori.



RE



Il Re prende 2 Monete dalla Banca.



SCIAMANA



La Sciamana può scambiare tutto il suo denaro con quello di un altro giocatore a scelta.



SPIA



La Spia sceglie un altro giocatore, guarda segretamente la sua carta Maschera e la propria. Poi le porta sotto al tavolo e le scambia (o finge di farlo).



VEDOVA



La Vedova prende Monete dalla Banca finché non ne ha esattamente 10.