Błazen

1 + ⇄

Pobierz z banku żeton monety o wartości „1”. Następnie weź 2 karty masek innych graczy. Bez patrzenia na ich treść schowaj je pod stół i zamień miejscami albo udaj, że to robisz.

Cesarzowa

3

Pobierz z banku 3 żetony monet o wartości „1”.

Guru

4 ?

Wybierz gracza, który poda nazwę swojej karty maski, a następnie ją odkryje. Jeśli podana nazwa nie pokrywa się z nazwą odkrytej karty, gracz musi dać Ci 4 żetony monet o wartości „1”. Jeśli podana nazwa pokrywa się z nazwą odkrytej karty, nic się nie dzieje.

Król

2

Pobierz z banku 2 żetony monet o wartości „1”.

Księżniczka

2 + 👁

Pobierz z banku 2 żetony monet o wartości „1”. Następnie wybierz innego gracza, który musi ujawnić swoją kartę maski pozostałym graczom bez patrzenia na jej treść.

Lalkarz

1 💰 + 👥 ⇄

Wybierz 2 innych graczy i weź po 1 żetonie monety o wartości „1” od każdego z nich. Następnie ci gracze zamieniają się miejscami. Ich karty masek i majątek zostają na swoim miejscu.

Mecenas

1 3 1

Pobierz z banku 3 żetony monet o wartości „1”. Sąsiedzi po lewej i prawej pobierają z banku po 1 żetonie monety o wartości „1”.

Naciągacz

2 💰+

Weź 2 żetony monet o wartości „1” od gracza z największym majątkiem (wyłączając Ciebie).

Szczegółowe opisy zdolności kart – zob. str. 6–7 w instrukcji.

Oszust

Jeśli łączna wartość Twojego majątku wynosi co najmniej „10”, natychmiast wygrywasz grę.

Sędzia

Weź wszystkie żetony monet z planszy sądu.

Szpieg

W tajemnicy przed innymi graczami popatrz na treść swojej karty maski i karty maski innego gracza, a następnie schowaj je pod stół i zamień miejscami albo udaj, że to robisz.

Wdowa

Pobierz z banku tyle żetonów monet, aby wartość Twojego majątku wynosiła „10”.

Wiedźma

Możesz zamienić swój cały majątek z wybranym przez siebie graczem.

Wieśniak ×2

Pobierz z banku żeton monety o wartości „1”. Jeśli 2 karty wieśniaków są odkryte, obaj gracze z kartami wieśniaków pobierają z banku po 2 żetony monet o wartości „1”.

Złodziej

Weź po 1 żetonie monety o wartości „1” od sąsiada po lewej i prawej.

Żebrak

Zaczynając od sąsiada po lewej i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, wyciągnij rękę do każdego z graczy. Jeśli w tym momencie gracz jest od Ciebie bogatszy, musi dać Ci żeton monety o wartości „1”.

Szczegółowe opisy zdolności kart – zob. str. 6–7 w instrukcji.