

Dai ad un'altro giocatore il nobile a capo della fila

Muovi il nobile a capo della fila in coda alla fila (ultimo)

Metti questa carta di fronte a te. Non si possono giocare carte azione che alterino la fila. (nè aggiungere nè togliere nobili) scarta questa carta quando vuoi

Metti questa carta di fronte a te. Vale +1 punto per ogni nobile Blu nel tuo conteggio punti

Metti questa carta di fronte a te. Vale +1 punto per ogni nobile Verde nel tuo conteggio punti

Scegli un giocatore e prendigli un nobile a tua scelta dal suo bottino. Lui a sua volta ne sceglierà uno dal tuo.

Scegli un nobile dalla fila e scartalo. Sostituiscilo con il primo nobile pescato dal mazzo

Scegli un giocatore e prima che inizi a giocare prendi i nobili dalla fila (mischiali) e a caso rimettili in fila

In questo turno puoi prendere un ulteriore nobile (doppia esecuzione)

In questo turno puoi prendere un ulteriore nobile (doppia esecuzione)

Se ci sono nobili Blue in fila, muovi quello più vicino alla ghigliottina a capo della fila (pronto per l'esecuzione)

Scegli a caso (a carte coperte) due nobili dalla fila e scartali. A caso risistema in fila i nobili rimanenti.

Aggiungi 3 nobili dal mazzo dei nobili e mettili in coda alla fila.

Aggiungi 3 nobili dal mazzo dei nobili e mettili in coda alla fila.

Elimina un nobile dalla fila (scartalo)

Tutti gli altri giocatori devono scartare a caso una carta azione.

Metti questa carta di fronte a te. Pesca una carta azione quando prendi dalla fila un nobile Viola.

Muovi in capo alla fila una Guardia di Palazzo.

Metti questa carta di fronte a te. Ti vale 2 punti vittoria.

Metti questa carta di fronte a te. Ogni nobile Grigio ti vale 1 punto vittoria in più.

Scegli un giocatore. Egli deve scegliere e scartare 2 carte azione dalla propria mano.

Scambia la mano con un altro giocatore

Scegli un giocatore: guarda le carte che ha in mano e fagli scartare una carta a tua scelta

Guarda le 3 carte in cima al mazzo dei nobili. Scegli uno dei 3 nobili ed aggiungilo in coda alla fila.

Muovi ( se è presente in fila) Maria Antonietta in cima alla fila ( pronta per l'esecuzione)

Mischia tutti i nobili in fila con i nobili del mazzo. Crea una nuova fila di nobili in numero uguale alla precedente.

Metti questa carta davanti a te. Ogni nobile Rosso ti vale +1 punto vittoria.

A caso risistema i primi 5 nobili della fila ( mischiandoli senza guardare)

A caso risistema i primi 5 nobili della fila ( mischiandoli senza guardare)

A tua scelta un giocatore deve mettere l'ultimo nobile che ha preso in coda alla fila.

A tua scelta un giocatore perderà una testa a caso ( pescando a carte coperte)

A tua scelta cambia l'ordine dei primi 4 nobili in fila.

Sposta un nobile in fila a capo della fila (pronto per l'esecuzione)

Tutti i giocatori rimettono tutte le proprie CARTE AZIONE nel mazzo e ne riprendono ( mischiando) 5 ciascuno.

A tua scelta un giocatore non potrà giocare carte AZIONE nel suo prossimo turno.

Dopo il tuo turno di gioco la giornata di esecuzioni termina. Elimina i nobili rimasti in fila.

Inverti l'ordine della fila.

A tua scelta togli una carta AZIONE scoperta davanti ad un giocatore e mettila nella pila degli scarti.

Peschi 3 carte AZIONE in più in questo turno ma non prendi nessun nobile dalla fila.

Metti questa carta davanti a un giocatore e gli darà una penalità di - 2 punti vittoria.

A tua scelta pesca una carta AZIONE dalla pila degli scarti e aggiungila alla tua mano.

Peschi 3 carte AZIONE in più in questo turno ma non prendi nessun nobile dalla fila.