

Bufón	Asesino	Sacerdote	Obispo	Reina Viuda	Condesa
Alguacil	Rey	Conde	Conde	Príncipe	Príncipe
Adulador	Doncella	Doncella	Sacerdote	Baronesa	Baronesa

Elige un jugador
y mira su mano.

Si tienes esta carta en tu mano cuando otro jugador te acusa con el Guardia, ese jugador se elimina y tú no. Descarta esta carta y roba una nueva.

Elige a un jugador y nombra un número que no sea el 1. Si ese jugador tiene el número que has dicho, queda eliminado de la ronda.

Elige a un jugador y nombra un número que no sea el 1. Si ese jugador tiene el número que has dicho, queda eliminado de la ronda.

Elige a dos jugadores (puedes ser tú), deberán intercambiar sus manos. Mira una de sus manos.

Puedes mirar la carta de uno o de dos jugadores.

Esta carta te protege de los efectos del resto de jugadores hasta tu próximo turno.

Elige a un jugador. Si la próxima carta jugada tiene algún efecto, debe recaer sobre esa persona.

Si esta carta está en tu pila de descartes al final de la ronda, añade +1 al número de tu carta final.

Si esta carta está en tu pila de descartes cuando te eliminan de la ronda, ganas un ♥.

Si descartas esta carta, quedas inmediatamente eliminado de la ronda.

Elige a un jugador. Dale el ♥.
Si gana la ronda, ganas un ♥.

Elige a un jugador y nombra un número que no sea el 1. Si ese jugador tiene el número que has dicho, queda eliminado de la ronda.

Elige a un jugador y nombra un número que no sea el 1. Si ese jugador tiene el número que has dicho, queda eliminado de la ronda.

Elige a un jugador y nombra un número que no sea el 1. Si ese jugador tiene el número que has dicho, queda eliminado de la ronda.

Elige a dos jugadores (puedes ser tú), deberán intercambiar sus manos. Mira una de sus manos.

Elige a otro jugador y comparad en secreto vuestras manos, el jugador con el número más bajo queda eliminado de la ronda.

Esta carta te protege de los efectos del resto de jugadores hasta tu próximo turno.

Elige a un jugador (puedes ser tú). Debe descartar su carta y robar una nueva. Si es Princesa pierde.

Si esta carta está en tu pila de descartes al final de la ronda, añade +1 al número de tu carta final.

Si tienes esta carta junto con un Rey o un Príncipe, debes descartar esta carta.

Elige a un jugador y nombra un número que no sea 1. Si lo tiene, ganas un ♥, dicho jugador puede robar una carta nueva. El Obispo no gana a la Princesa al final de la ronda.

Elige un jugador
y mira su mano.

Elige a un jugador y nombra un número que no sea el 1. Si ese jugador tiene el número que has dicho, queda eliminado de la ronda.

Elige a un jugador y nombra un número que no sea el 1. Si ese jugador tiene el número que has dicho, queda eliminado de la ronda.

Elige a un jugador y nombra un número que no sea el 1. Si ese jugador tiene el número que has dicho, queda eliminado de la ronda.

Puedes mirar la carta de uno o de dos jugadores.

Elige a otro jugador y comparad en secreto vuestras manos, el jugador con el número más bajo queda eliminado de la ronda.

Elige a un jugador. Si la próxima carta jugada tiene algún efecto, debe recaer sobre esa persona.

Elige a un jugador (puedes ser tú). Debe descartar su carta y robar una nueva. Si es Princesa pierde.

Elige a un jugador e intercambia vuestras cartas.

Elige a un jugador y comparad vuestras cartas en secreto. El jugador con el número más alto queda eliminado de la ronda.