

Tłumaczenie i opracowanie graficzne Alek Pala

# Guillotina<sup>TM</sup>

Paul Peterson

Tylko nie trać głowy !



Liczba graczy : 2 – 5

Wiek : od 12 lat

Czas gry : ok. 45 minut

Zawartość : 50 Kart Szlachetnych

60 Kart Akcji

1 gilotyna

## Pomysł gry

Do kata ! W tej grze - do samego jej końca potoczą się głowy, wiele głów. Dwunastu „szlachetnych” zostało ustawionych w kolejce do gilotyny. W każdej rundzie gry, ostrze trafia najbliższego. Gracze mogą zagrać Karty Akcji, by w ten sposób zmienić kolejność „szlachetnych”. Bo tylko ten, kto zbierze najszlachetniejsze z głów, wyprzedzi innych graczy, być może ... o głowę.

Za każdego „szlachetnego” gracz otrzymuje punkty. Za hrabiego, czy też księcia, naturalnie więcej niż za duchownego, lub postać tragiczną ze zwykłego ludu. Gracz, który na końcu gry zbierze największą liczbę punktów, wygrywa.

## Przygotowania

Karty „Szlachetnych” i Karty Akcji zostają wymieszane oddzielnie. Każdy z graczy otrzymuje pięć Kart Akcji. Z Kart „Szlachetnych” wybieramy dwanaście i układamy odkryte, w rzędzie, na stół. Pozostałe karty - „szlachetnych” i akcji układamy osobno w dwa stosy ( stos „szlachetnych”

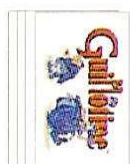
i stos KA ). Pomiędzy nimi powinno zostać wystarczająco miejsca na dwa stosy kart zużytych.

Jeden z graczy ustawia gilotynę z jednego końca rzędu dwunastu „szlachetnych”. Tam, gdzie postawiono gilotynę, znajduje się początek kolejki i tam właśnie w trakcie gry będzie ścinany pierwszy w kolejce.

Grę rozpoczyna gracz ... z najdłuższą szyją.



Rząd kart z dwunastoma kartami i gilotyną

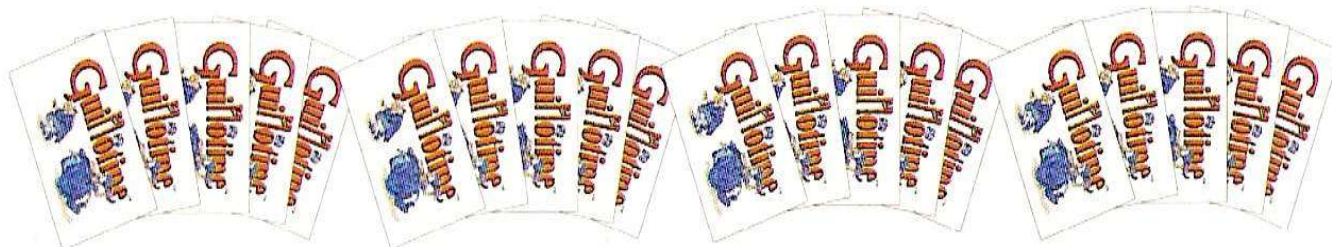


Stos Kart  
Akcji

Stos Zużytych  
Kart Akcji

Stos Zużytych  
K Sz

Stos Kart  
„Szlachetnych”



Karty Akcji „w ręce” na początku gry ( czterech graczy )

# Przebieg gry

## Dzień Pierwszy

Tura gry jednego gracza przebiega następująco :

1. Może zagrać Kartę Akcji.
2. Musi ściąć pierwszego „szlachetnego”.
3. Musi ciągnąć Kartę Akcji.

Następnie grają kolejni gracze „zgodnie z ruchem wskazówek zegara”

### 1. Zagrane Karty Akcji

Gracz musi rozstrzygnąć czy chce zagrać Kartę Akcji. Jeśli postanawia zagrać KA , bierze ją „z ręki” , głośno odczytuje, wykonuje akcję i kładzie na stosie zużytych KA.

Istnieją również takie KA, które po zagranie nie zostają natychmiast odkładane na stos kart zużytych, lecz wyłożone jako „odkryte” przed graczem. Karty „wyłożone” nie należą do kart „w ręce”

Karty Akcji pozwalają :

- zmieniać kolejność „szlachetnych” przed gilotyną,
- usunąć „szlachetnego” z kolejki na stos kart zużytych,
- dodać do kolejki „szlachetnego” ze stosu Kart „Szlachetnych” ,
- otrzymać Punkty Extra lub ciągnąć dodatkowe karty.

Jeśli gracz nie chce zagrać KA, musi natychmiast ściąć „szlachetnego”.



## 2. Ścinanie „szlachetnego”

Ten kto ścina „szlachetnego”, zabiera Kartę Szlachetnego z początku kolejki i układa odkrytą przed sobą. Następne karty ściętych będą układane odkryte na górze. Tak powstaje Stos Punktów.

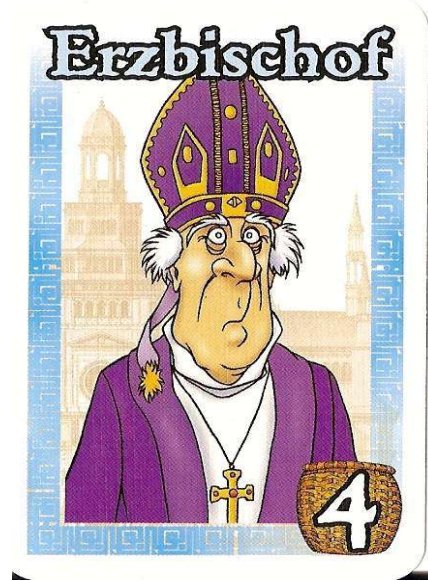
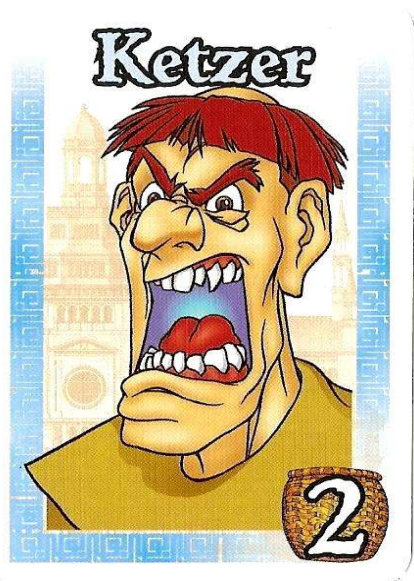
**Uwaga :** Niektóre z KSz zawierają dodatkowe informacje. Gracz, który zetnie takiego „szlachetnego” musi natychmiast wykonać zawarte na jego karcie polecenie.

Karty „Szlachetnych” mają różną wartość. Niektóre mają wartość dodatnią, inne ujemną, a jeszcze inne gwiazdkę w miejscu cyfry.

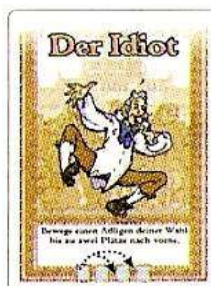
## 3. Ciagniemy Kartę Akcji

Gracz kończy swoją turę, ciągnąc KA ze stosu KA. Jeśli ktoś o tym zapomni, nie może już później tego dokonać. Nie ma ograniczeń liczby kart „w ręce” gracza.

Jeśli gracz zakończył swoją turę, jego sąsiad z lewej strony gra jako następny. Każdego gracza obowiązuje następująca kolejność działania: zagranie KA ( jeśli chce ), ścięcie „szlachetnego” i dobór KA.



## Przykład tury jednego gracza.



Marek decyduje się zagrać kartę „**Idioty**”. Ta karta pozwala mu przesunąć dowolnego „szlchetnego” do dwóch miejsc do przodu. Przenosi więc „**Księcia Hulakę**” ( „**Flotter Fürst**” ) o dwa miejsca do przodu.

Czyli kolejka wygląda teraz tak



Marek ścina „**Hulakę**”. Co oznacza , że musi ściąć jeszcze jednego „szlchetnego” ( tak mówi instrukcja na karcie ). Czyli Marek otrzymuje dodatkowo głowę „**Hrabiego**” - ( „**Herzog**” ), a co za tym idzie dodatkowe 3 pkt. Obie karty kładzie na górze swojego Stosu Punktów. Następnie ciągnie Kartę Akcji i kolejny z graczy może rozpocząć swój ruch.

## Dzień Drugi i Trzeci

Pierwszy dzień kończy się, kiedy na początku tury któregoś z graczy, nie ma już żadnego „szlachetnego” przed gilotyną. Ten gracz przed rozpoczęciem swojej tury, a tym samym Drugiego Dnia, musi odkryć dwanaście nowych Kart „Szlachetnych”, układając po kolei, rozpoczynając od gilotyny.

Gracze zachowują swoje KA trzymane „w ręce” jak i leżące przed nimi na stole.

Jeśli ponownie przed gilotyną „zabraknie” przedstawicieli szlachty, kończy się Dzień Drugi, zostaje rozegrany Dzień Trzeci .

**Uwaga:** karty „Robespierre” i „Szkarłatny Mściciel” ( „Scharlachroter Rächer” ) mogą zakończyć dzień przedwcześnie.

## Zakończenie

Kiedy zakończy się Dzień Trzeci, następuje podliczanie.

**Uwaga:** Gracze mogą jeszcze zagrać niektóre karty pozwalające na zmiany pozytywne jak i negatywne w punktacji Stosów Punktów.

Wszyscy gracze podliczają punkty ich ściętych „szlachetnych”. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa.

**Przykład podliczania:** Marek ma w sumie siedmiu „szlachetnych” w różnych kolorach, o wartości łącznej 17 punktów i jednego „szarego” o wartości -1. Na końcu gry zagrywa „Pomoc Militarną” ( „Militärische Unterstützung” ). Dzięki temu otrzymuje za każdego „czerwonego” „szlachetnego” dodatkowy punkt ( Marek ma dwóch „czerwonych” w swoim SP ). Wynika stąd, że Marek ma:  $17 - 1 + 2 = 18$  punktów.



## Uwagi do Kart Akcji

Kto zagra Kartę Akcji, na której napisano - „wytypuj jednego z graczy”, może wskazać również na siebie.

Kto zagra „Późne przybycie” ( „Späte Ankunft” ), ciągnie trzy górne karty ze Stosu Szlachetnych, jedną z nich kładzie na końcu „kolejki”, a pozostałe dwie odkłada na stosie kart zużytych.

Kto zagra „Przerwę deszczową” ( „Regenspause” ), zbiera karty wszystkich graczy - „z ręki”, miesza ze Stosem KA i na nowo rozdaje każdemu po pięć KA.

Kto zagra „Pomyłkę” ( „Verzählt” ) wskazuje jednego z graczy, zabiera jego Stos Punktów, w zamian dając swój. Oboje wyszukują jednego „szlachetnego”, którego zatrzymują, po czym SP wracają do właścicieli, a wybrani „szlachetni” zostają dołożeni do własnych SP.

„Czekajcie ! ” ( „Warte mal” ) to jedyna karta, która może być zagrana poza kolejnością. Gracz, który zagrywa tę kartę, mówi „Czekajcie ! ”, zbiera wszystkie Karty „Szlachetny ” z „kolejki”, miesza je i układa ponownie licząc od gilotyny. Dopiero wtedy gracz, którego kolej, może ściąć „szlachetnego”.

Wszyscy gracze, oprócz gracza, który zagrywa kartę „Przymusowa przerwa” ( „Zwangspause” ) muszą wymieszać własne KA „z ręki” i wybrać „w ciemno ” jedną z nich i odkrytą odłożyć na Stos Kart Zużytych.

Kto zagra „Brakujące głowy” ( „Fehlende Köpfe” ) wskazuje jednego z graczy, ten miesza swój Stos Punktów i odkłada górną kartę na stos kart zużytych. Pozostałe karty zostają ponownie ułożone jako Stos Punktów.

Kto zagra „Bezduszne straże” ( „Herzlose Wachen”), kładzie tę kartę przed sobą. Tak długo jak leży ona na stole, nikt ( również zagrywający ) nie może zagrać KA zmieniającej kolejność „szlachetnych” w kolejce do szafotu. Chodzi tu również o karty usuwające „szlachetnych” z „kolejki” lub ich dodające. Gracz zagrywający może w każdej chwili odłożyć tę kartę na Stos Kart Zużytych.

Kto zagra „Obojętny naród” ( „Gleichgültiges Volk”), kładzie tę kartę przed sobą. Dla tego gracza każdy „szary” „szlachetny” warty jest 1 punkt dodatni zamiast wydrukowanej na karcie wartości ujemnej.

Zwykle dzień kończy się, jeśli przed gilotyną nie ma już nikogo do ścięcia. Jednakże

jeśli ktoś zagra „Purpurowego Mściciela” ( „Scharlachroter Rächer” ) kończy on Dzień natychmiast po zakończeniu swojej tury. Gracz ten ścina jeszcze jednego „szlachetnego” i ciągnie Kartę Akcji. Jednak zaraz potem zbiera wszystkich leżących jeszcze przed gilotyną i odkłada na Stos Kart Zużytych. Następny gracz rozpoczyna kolejny Dzień, rozkładając dwanaście kart przed szafotem.

## Uwagi do Kart „Szlachetnych”

Jeśli w Stosie Punktów znajduje się pojedyncza „Straż Pałacowa” ( „Palastwache” ), ma ona wartość 1 punktu. Dwie „Straże Pałacowe” przynoszą już po 2 punkty za każdą. Ponieważ w grze znajduje się pięć „Straży Pałacowych”, każda może więc przynieść aż 5 punktów jeśli znajduje się w Stosie Punktów jednego gracza.

Jeśli w Stosie Punktów „Postać Tragiczna” ( „Tragische Figur” ) występuje jako jedyny „szary” „szlachetny” liczona jest jako minus 1. Jeśli jednak jest tam jeszcze jeden „szary” przedstawiciel, „Postać Tragiczna” warta jest już minus 2. Jeśli w Stosie Punktów jednego gracza znajduje się wszystkie siedem „szarych” postaci „Postać Tragiczna” ma wartość minus 7.

Jeśli zetniemy „Robespierra”, dzień kończy się przedwcześnie. Gracz, który wykonał wyrok ciągnie jeszcze Kartę Akcji a następnie odkłada wszystkie karty leżące jeszcze przed gilotyną na Stos Kart Zużytych. Kolejny gracz rozpoczyna nowy Dzień.

*Vive la revolution !*





Ta „karcianka“ jest wizją rewolucji francuskiej w wersji humorystycznej, ale czarnym jej wydaniu. Gracze używają gilotyny i pragną jak najwartościowszej „szlachetnej“ ... głowy. Ponieważ Maria Antonina przysporzy graczowi więcej punktów aniżeli zwykły hrabia, gracz może zagrać Kartami Akcji tak, aby zmienić kolejność szlachciców przed gilotyną.

Walka będzie pasjonująca, łeb w łeb, rzecz by można . Wyprzedzajcie przeciwników o ... głowę, a na pewno wygracie.



The advertisement features the title "Guillotine" in a large, stylized, brown font with a crown over the letter 'i'. To the right of the title is a trademark symbol (TM) and a cartoon illustration of a woman's head with white powdered hair, sitting inside a woven basket. Below the title, several playing cards are displayed in a wooden frame. The cards are titled in German: "Flucht nach England" (Flight to England), "Hofdame" (Court Lady), "Held des Volkes" (Hero of the People), and "Knallharte Zuschauer" (Hardcore Viewer). A fifth card, partially visible at the bottom, shows a man in a green hat. The background is a textured, light brown surface.

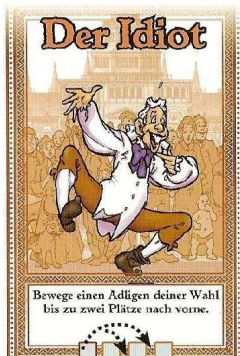
Dieses Kartenspiel ist ein schwarz-humoriger Blick auf die französische Revolution. Die Spieler betätigen die Guillotine und wollen möglichst wertvolle Adlige köpfen. Da Marie Antoinette dem Spieler mehr Punkte als ein gewöhnlicher Graf einbringt, können die Spieler Aktionskarten ausspielen und so die Reihenfolge der Adligen vor der Guillotine verändern.

Seien Sie den anderen Spielern einen Kopf voraus, dann gewinnen Sie dieses Spiel.

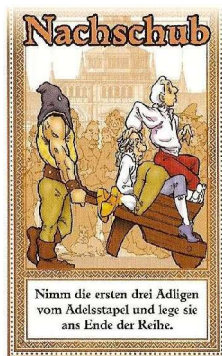


# KARTY AKCJI

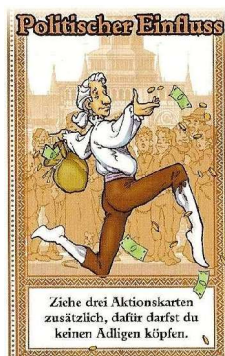
## RAZY DWA



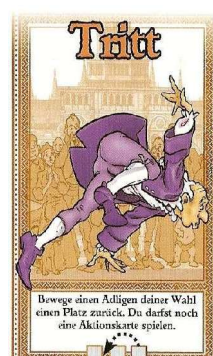
Idiota



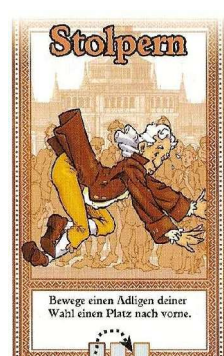
Dowóz "towaru"



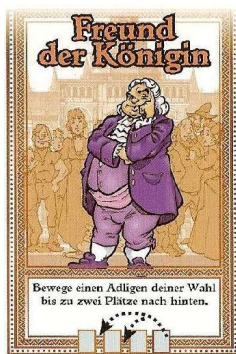
Wpływ polityczne



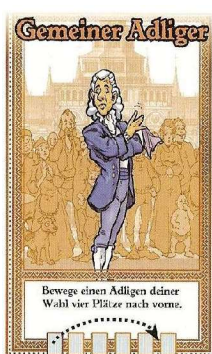
Kopniak



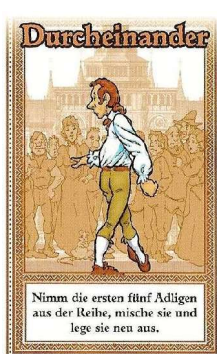
Potknięcie



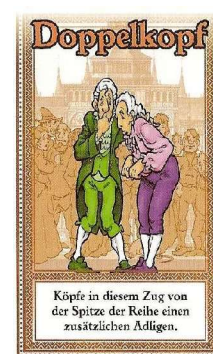
Przyjaciel królowej



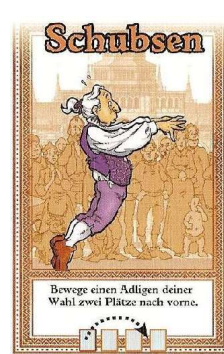
Nikczemny szlachcic



Zamieszanie

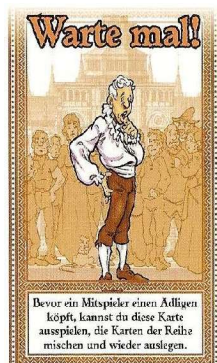


Podwójna głowa

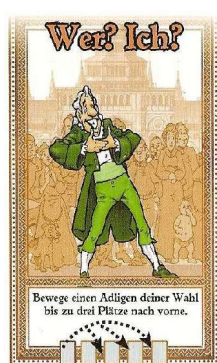


Pchnięcie

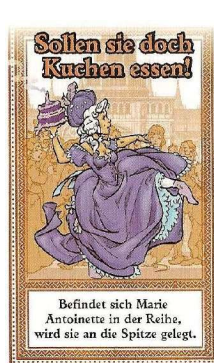
## RAZY JEDEN



Czekajcie !



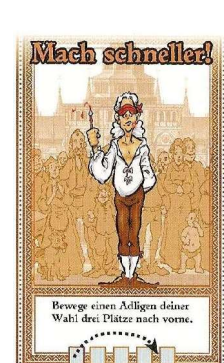
Kto ? Ja ? Proszę zjeść ciasto !



-10-

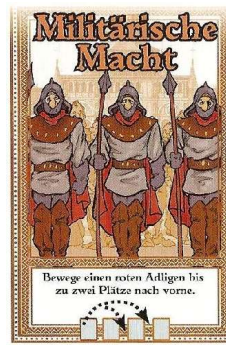
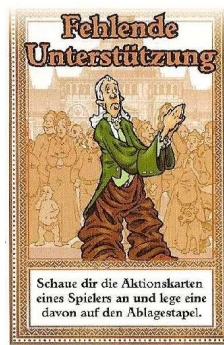
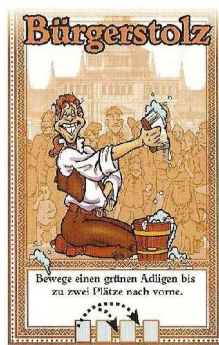
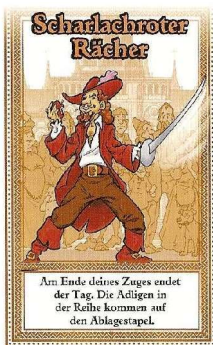


Po panu ...



Szybciej proszę !



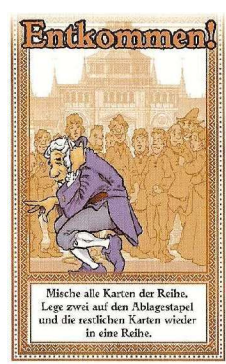
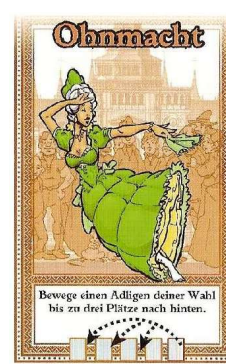
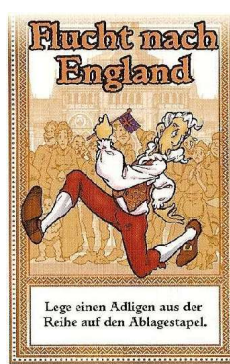
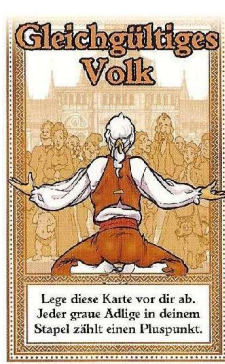
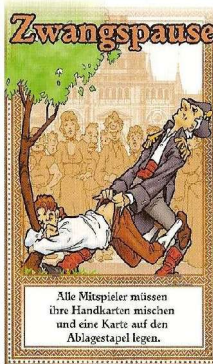


Purpurowy mściciel Mieszczkańska duma

Brak poparcia

Militarna siła

Ciosy losu

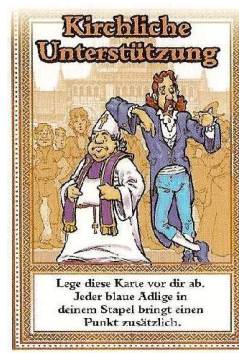
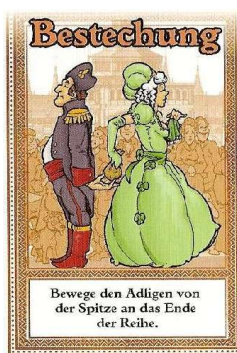
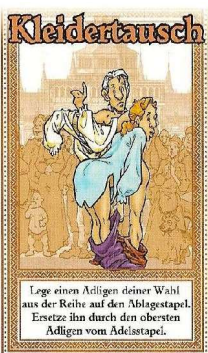


Przymusowa przerwa Obojętny naród

Ucieczka do Anglii

Omdlenie

Uciektem !



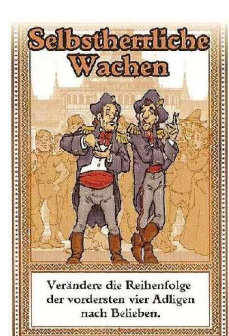
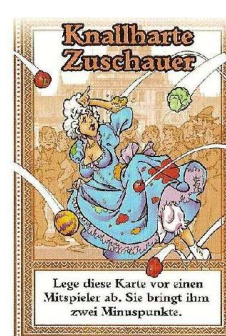
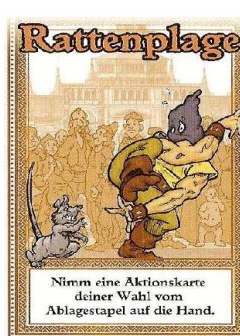
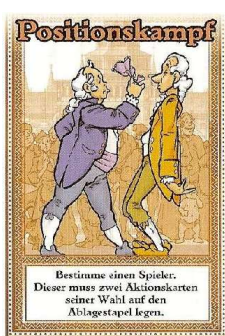
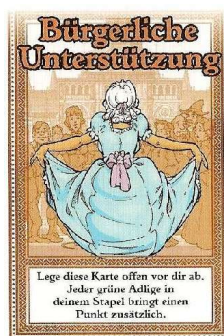
Zamiana ubrań

Łapówka

Bezдушne straże

Wsparcie kościoła

Pomyłka



Mieszczkańskie poparcie

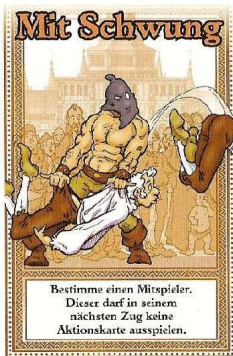
Walka pozycyjna

Plaga szczurów

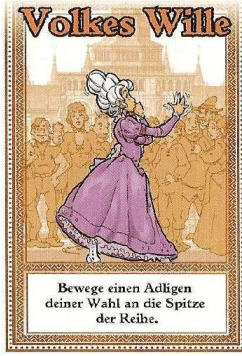
Bezłitośni kibice

Bezдушne straże

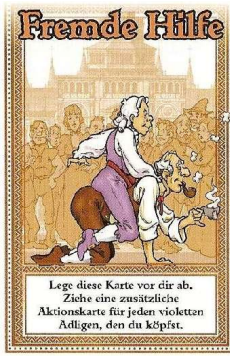




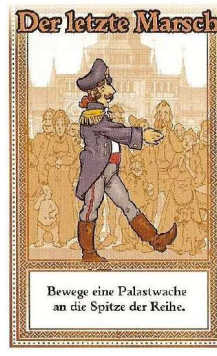
**Z rozpędem**



**Wola ludu**



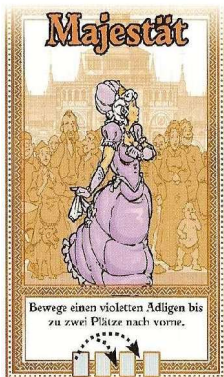
**Obca pomoc**



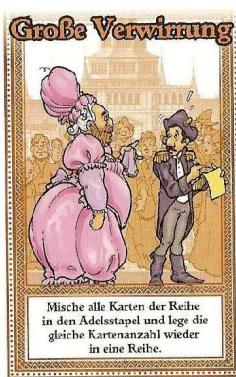
**Ostatni marsz**



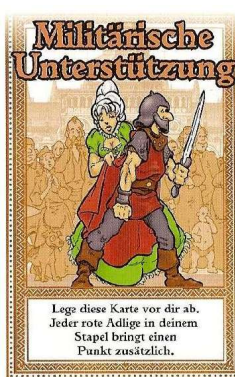
**Tyle krwi !**



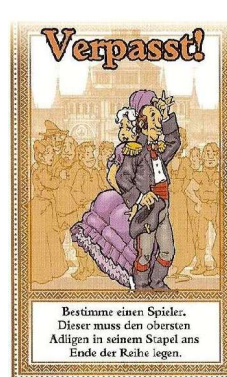
**Majestät**



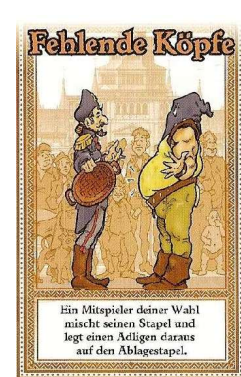
**Wielkie zamieszanie**



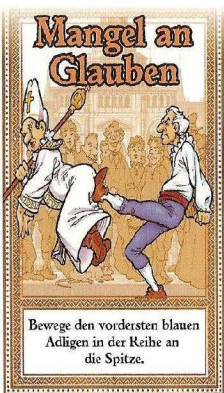
**Militarna pomoc**



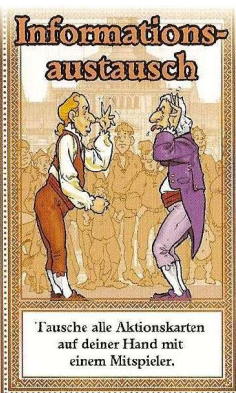
**Spóźniony !**



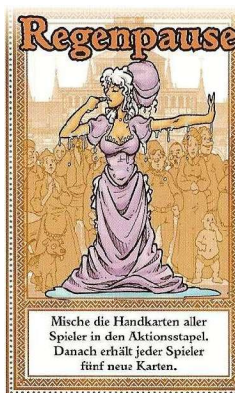
**Brakujące głowy**



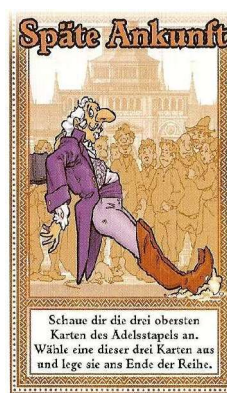
**Brak wiary**



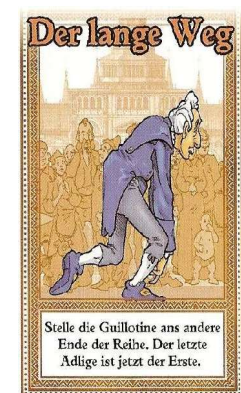
**Wymiana informacji**



**Przerwa deszczowa**



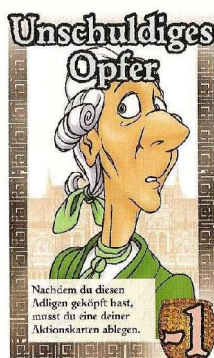
**Spóźnione przybycie**



**Długa droga**



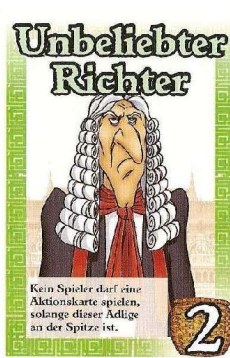
# KARTY SZLACHETNYCH



Niewinna ofiara



Dowódca straży

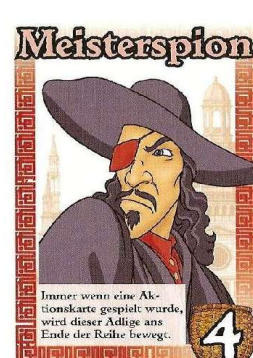


Nielubiany sędzia

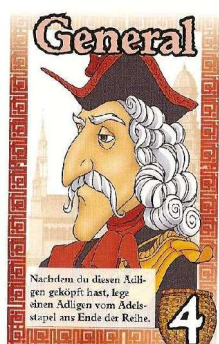
X 2



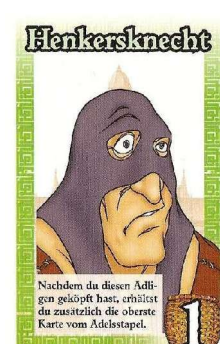
Dama dworu



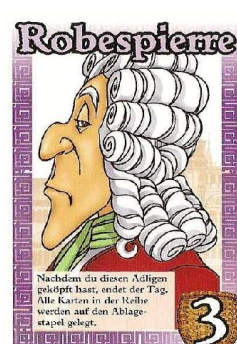
Mistrz szpieg



Generał



Uczeń kata

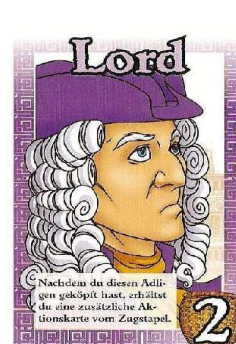


Robespierre



Straż Pałacowa

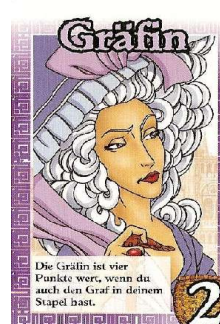
X 5



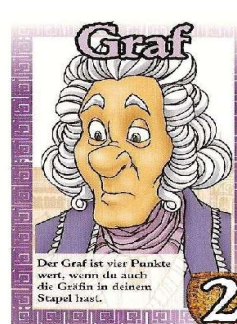
Lord



Klaun



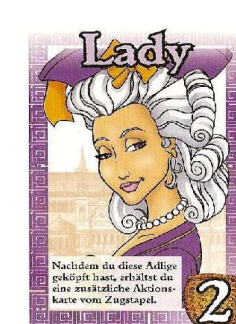
Hrabina



Hrabia



Postać tragiczna



Lady



Książę hulaka



Największy sklep z grami w polskim internecie.  
www.REBEL.pl - niskie ceny i szeroki wybór!

<b>Półknięcie</b> Przesuń jednego szlachcica o 1 miejsce do przodu.	<b>Pchnięcie</b> Przesuń jednego szlachcica o 2 miejsca do przodu.	<b>Tyle krwi !</b> Połóż tę kartę przed sobą. W końcowym obliczaniu jest warta 2 punkty.	<b>Wola narodu</b> Przesuń jednego szlachetnego na 1 miejsce w rządzie.
<b>Zamieszanie</b> Zbierz pierwszych 5 szlachciców, wymieszaj i ułóż na nowo.	<b>Wpływy polityczne</b> Dobierz 3 KA dodatkowo, w zamian nie możesz nikogo ściąć.	<b>Dowóz "towaru"</b> Weź 3 szlachciców ze Stosu i ułóż na końcu kolejki do ścięcia.	<b>Brak poparcia</b> Zobacz Karty Akcji dowolnego gracza, 1 z nich odłóż na Stosie Kart Zużytych.
<b>Nikczemny szlachcic</b> Przesuń 1 szlachcica o 4 miejsca do przodu.	<b>Przyjaciel królowej</b> Przesuń 1 szlachcica do 2 miejsc do tyłu.	<b>Idiota</b> Przesuń 1 szlachcica do 2 miejsc do przodu.	<b>Szybkiej !!!</b> Przesuń 1 szlachcica o 3 miejsca do przodu.
<b>Podwójna głowa</b> Zetnij w tym ruchu dodatkowego szlachcica.	<b>Kopniak</b> Przesuń 1 szlachcica o 1 miejsce do tyłu. Możesz zagrać jeszcze 1 Kartę Akcji.	<b>Militarna siła „Czerwony”</b> szlachcic do 2 miejsc do przodu.	<b>Mieszczañska duma „Zielony”</b> szlachcic do 2 miejsc do przodu.
<b>Półknięcie</b> Przesuń jednego szlachcica o 1 miejsce do przodu.	<b>Pchnięcie</b> Przesuń jednego szlachcica o 2 miejsca do przodu.	<b>Samowolne straże</b> Zmień kolejność 4 szlachetnych z przodu rządu.	<b>Po panu ...</b> Odłóż szlachcica z początku rządu na stosie jednego z graczy.
<b>Zamieszanie</b> Zbierz pierwszych 5 szlachciców, wymieszaj i ułóż na nowo.	<b>Wpływy polityczne</b> Dobierz 3 KA dodatkowo, w zamian nie możesz nikogo ściąć.	<b>Dowóz "towaru"</b> Weź 3 szlachciców ze Stosu i ułóż na końcu kolejki do ścięcia.	<b>Bezduczne straże</b> Połóż kartę przed sobą. Do momentu odłożenia jej na SKZ nikt nie może zagrywać kart zmieniających kolejność w rządzie.
<b>Nikczemny szlachcic</b> Przesuń 1 szlachcica o 4 miejsca do przodu.	<b>Przyjaciel królowej</b> Przesuń 1 szlachcica do 2 miejsc do tyłu.	<b>Idiota</b> Przesuń 1 szlachcica do 2 miejsc do przodu.	<b>Wsparcie kościoła</b> Połóż tę kartę przed sobą. Każdy „niebieski” szlachcic wart jest 1 dodatkowy punkt
<b>Podwójna głowa</b> Zetnij w tym ruchu dodatkowego szlachcica.	<b>Kopniak</b> Przesuń jednego szlachcica o 1 miejsce do tyłu. Możesz zagrać jeszcze 1 Kartę Akcji.	<b>Militarna siła „Czerwony”</b> szlachcic do 2 miejsc do przodu.	<b>Kto z Ja z</b> Przesuń jednego szlachcica do 3 miejsc do przodu.
<b>Zamiana ubrań</b> Odłóż 1 dowolnego szlachcica na Stosie KZ. Zastąp go szlachcicem ze Stosu Szlachetnych.	<b>Obojętny naród</b> Połóż tę kartę przed sobą. Każdy „szary” szlachetny wart jest 1 punkt +.	<b>Pomyłka</b> Wybierz ze stosu któregoś z graczy 1 szlachcica. Tamten gracz wybiera z twojego.	<b>Ucieczka do Anglii</b> Odłóż jednego szlachetnego z rządu na Stos Kart Zużytych.
<b>Czekajcie !</b> Zanim któryś z graczy zetnie szlachcica, możesz zagrać tę kartę. Wymieszaj karty w rządzie i rozłóż na nowo.	<b>Uciektem !</b> Wymieszaj karty w rządzie. dwóch z nich odłóż na Stosie KZ, a resztę ułóż na nowo.	<b>Omdlienie</b> Przemieść 1 szlachetnego do 3 miejsc do tyłu.	<b>Łapówka</b> Przesuń szlachetnego z początku rządu na jego koniec.
<b>Mieszczañskie poparcie</b> Połóż tę kartę przed sobą. Każdy „zielony” szlachcic wart jest 1 dodatkowy punkt	<b>Przymusowa przerwa</b> Wszyscy gracze mieszają swoje karty z ręki i odkładają 1 na SKZ.	<b>Proszę zjesz ciasto !</b> Jeśli Maria Antonina znajduje się w rządzie zostaje przeniesiona na jego początek	<b>Szybkiej proszę !</b> Przemieść 1 szlachcica o 3 miejsca do przodu.
<b>Purpurowy mściciel</b> Po Twoim ruchu kończy się Dzień. Szlachcice z rządu odkładani są na Stos Kart Zużytych.	<b>Obca pomoc</b> Połóż kartę przed sobą. Ciągnij dodatkową KA za każdego „fioletowego” szlachcica którego będziesz ściąć.	<b>Ostatni marsz</b> Przenieś „pałacową straż” na początek rządu.	<b>Z rozpędem</b> Wyznacz gracza, który w następnym ruchu nie będzie mógł zagrać Karty Akcji.
<b>Walka pozycyjna</b> Wyznacz gracza. Musi on odłożyć 2 dowolne KA na Stos K Z.	<b>Bezlistni kibice</b> Połóż tę kartę przed 1 z graczy. Przynosi mu ona 2 minusowe punkty.	<b>Płaga szczurów</b> Weź jedną KA ze Stosu Kart Zużytych.	<b>Wymiana informacji</b> Wymień wszystkie swoje KA z innym graczem.
<b>Brak wiary</b> Przemieść najbliższego w rządzie „niebieskiego” na jego początek.	<b>Przerwa deszczowa</b> Wmieszaj karty z ręki wszystkich graczy w Stos Kart Akcji. Wszyscy otrzymują po 5 nowych kart.	<b>Ciosy losu</b> Zabierz 1 Kartę Akcji leżącą przed dowolnym z graczy, odłóż ją na S K Zużytych	<b>Militarna pomoc</b> Połóż kartę przed sobą. Każdy „czerwony” szlachetny przynosi 1 punkt dodatkowo.
<b>Długa droga</b> Przetaw gilotynę na drugą stronę rządu. Ostatni w rządzie jest teraz pierwszym.	<b>Spóźnione przybycie</b> Zobacz 3 górne Karty Szlachetnych. Wybierz 1 z nich i ułóż na końcu rządu.	<b>Brakujące głowy</b> Wyznacz 1 gracza. Mieszaj on swój Stos i odkłada 1 szlachcica na S K Z.	<b>Spóźniony !</b> Wyznacz 1 gracza. Musi on położyć szlachcica z góry swojego Stosu na końcu rządu.
<b>Majestat</b> Przemieść fioletowego szlachetnego do 2 miejsc do przodu.	<b>Wielkie zamieszanie</b> Wmieszaj wszystkie karty rządu w Stos Kart Szlachetnych i ułóż na nowo tę samą liczbę kart w rządzie.	<b>Mistrz szpieg</b> Zawsze kiedy zostaje zagrana KA szlachcic ten przemieszcza się na koniec rządu.	<b>Dama dworu</b> Po jej ścięciu otrzymujesz dodatkową Kartę Akcji.
<b>Uczeń kata</b> Po jego ścięciu otrzymujesz dodatkowo górną kartę ze Stosu Szlachetnych.	<b>Robespierre</b> Po jego ścięciu kończy się Dzień. Wszystkie karty w rządzie odkładamy na S K Z.	<b>Straż Pałacowa</b> Wartość Straży odpowiada liczbie Straży w twoim stosie ( włącznie z tą ).	<b>Niewinna ofiara</b> Po jego ścięciu musisz odłożyć 1 Kartę Akcji.
<b>Wola ludu</b> Przemieść dowolnego szlachetnego na początek rządu.	<b>Klaun</b> Po jego ścięciu kładziesz go na stosie dowolnego gracza.	<b>Książę hulaka</b> Po jego ścięciu ściąsz jeszcze jednego szlachcica.	



<p><b>Nielubiany sędzia</b> Dopóki stoi on na początku rzędu nikt nie może zagrać K A.</p>	<p><b>Dowódca straży</b> Po jego ścięciu połóż 1 szlachcica ze Stosu Szlachetnych na końcu rzędu.</p>	<p><b>Generał</b> Po jego ścięciu połóż 1 szlachcica ze Stosu Szlachetnych na końcu rzędu.</p>	<p><b>HRABINA</b> Jest warta 4 punkty jeśli masz w swoim stosie również Hrabiego.</p>
<p><b>BORD</b> Po jego ścięciu otrzymujesz dodatkową Kartę Akcji.</p>	<p><b>Postać tragiczna</b> Jest warty 1 punkt minusowy za każdego „szarego” w twoim stosie ( włącznie z nim ).</p>	<p><i>Lady</i> Po jej ścięciu otrzymujesz dodatkową Kartę Akcji.</p>	<p><b>HRABIA</b> Jest wart 4 punkty jeśli masz w swoim stosie również Hrabinę.</p>