

Todos los otros Jugadores deben descartarse de una Carta de Acción al azar.

Elige un Jugador. Ese Jugador debe elegir y descartar 2 de sus Cartas de Acción.

Mantén esta Carta frente a ti. Roba una Carta de Acción siempre que tomes un Noble Cortesano (Morado) de la Fila.

Elige un Jugador y toma un Noble de su Mazo de Cabezas. Después, ese Jugador toma un Noble de tu Mazo de Cabezas distinto al que tu le tomaste.

Baraja las Manos de todos los Jugadores en el Mazo de Cartas de Acción y reparte 5 Cartas nuevas a cada uno.

Mueve un Noble hasta 3 espacios hacia delante en la Fila.

Mantén esta Carta frente a ti. Vale 2 Puntos al final de la partida.

Pon esta Carta frente a otro Jugador. Vale 2 Puntos negativos al final de la partida.

Mantén esta Carta frente a ti. Al final de la partida todos los Falsos Nobles (Gris) valen 1 Punto en lugar del valor marcado en su Carta.

El Día termina cuando acabes tu turno. Descarta todos los Nobles que queden en la Fila.

Mueve un Noble al Frente de la Fila.

Si hay Nobles Eclesiásticos (Azules) en la Fila, mueve al Frente de la Fila al que estuviera más cerca de él.

Elige un Jugador. Reordena la Fila al azar justo antes de que ese Jugador tome su siguiente Noble.

Mueve el noble que este en el Frente de la Fila al final de ella.

Mueve un Noble Militar (Rojo) hasta 2 espacios hacia delante en la Fila.

Descarta una Carta de Acción cualquiera que este frente a un Jugador a tu elección.

Elige un Jugador. Mira su mano y elige y descarta una de sus Cartas de Acción.

Elige una Carta de Acción del Mazo de Descartes y ponla en tu mano.

Mueve un Noble Burocrático (Verde) hasta 2 espacios hacia delante en la Fila.

Cambia tu Mano con la de un Jugador a tu elección.

Mantén esta Carta frente a ti. Vale 1 Punto por cada Noble Burocrático (Verde) que haya en tu Mazo de Cabezas al final de la partida.

Reordena los cuatro Nobles al Frente de la Fila como quieras.

Mantén esta Carta frente a ti. Vale 1 Punto por cada Noble Militar (Rojo) que haya en tu Mazo de Cabezas al final de la partida.

Elige cualquier Noble de la Fila y descártalo. Reemplázalo por la Carta superior del Mazo de Nobles.

Mueve la Carta de Guillotina al extremo opuesto de la Fila.

Elige un Jugador. Ese Jugador debe descartarse al azar de una de las Cartas de su Mazo de Cabezas.

Mueve un Noble a tu elección exactamente 3 espacios hacia delante en la Fila.

Elige un Jugador. Ese Jugador no podrá utilizar ninguna Carta de Acción durante su siguiente turno.

Mira las 3 Cartas superiores del Mazo de Nobles. Pon una de ellas al final de la Fila y descarta el resto.

Mueve un Noble Cortesano (Morado) hasta 2 espacios hacia delante en la Fila.

Baraja todos los Nobles de la Fila. Al azar, descarta 2 de ellos y coloca el resto de vuelta a la Fila.

Baraja todos los Nobles de la Fila en el Mazo de Nobles y coloca en la Fila el mismo número de Nobles que había.

Mueve un Noble hasta 3 espacios hacia atrás en la Fila.

Toma el noble al Frente de la Fila y colócalo en el Mazo de Cabezas de otro jugador.

Elige un Jugador. Ese Jugador debe tomar el último Noble que coloco en su Mazo de Cabezas y ponerlo al final de la Fila.

Si Maria Antonietta esta en la Fila, muévela al Frente de la Fila.

Si hay algún Guardia de Palacio en la Fila, elige uno y muévelo al Frente de la Fila.

Descarta un Noble a tu elección de la Fila.

Mantén esta Carta frente a ti. Mientras esta Carta permanezca sobre la mesa no se pueden jugar Cartas de Acción que modifiquen la Fila (incluido añadir o descartar Nobles). Puedes descartar esta carta en cualquier momento.

Mantén esta Carta frente a ti.
Vale 1 Punto por cada Noble Eclesiástico (Azul) que haya en tu Mazo de Cabezas al final de la partida.

Mueve un Noble exactamente 4 espacios hacia delante en la Fila.

Mueve un Noble exactamente 4 espacios hacia delante en la Fila.

Reordena al azar los cinco Nobles al Frente de la Fila.

Reordena al azar los cinco Nobles al Frente de la Fila.

Mueve un Noble hasta 2 espacios hacia detrás en la Fila.

Mueve un Noble hasta 2 espacios hacia detrás en la Fila.

Este turno no tomarás ningún Noble y robarás 3 cartas adicionales del Mazo de Cartas de Acción al final de tu turno.

Este turno no tomarás ningún Noble y robarás 3 cartas adicionales del Mazo de Cartas de Acción al final de tu turno.

Coloca las 3 Cartas superiores del Mazo de Nobles al final de la Fila.

Coloca las 3 Cartas superiores del Mazo de Nobles al final de la Fila.

Mueve un Noble hasta 2 espacios hacia delante en la Fila.

Mueve un Noble hasta 2 espacios hacia delante en la Fila.

Mueve un Noble exactamente 1 espacio hacia delante en la Fila.

Mueve un Noble exactamente 1 espacio hacia delante en la Fila.

Mueve un Noble exactamente 1 espacio hacia detrás en la Fila. Puedes jugar otra Carta de Acción este turno.

Mueve un Noble exactamente 1 espacio hacia detrás en la Fila. Puedes jugar otra Carta de Acción este turno.

Mueve un Noble exactamente 2 espacios hacia delante en la Fila.

Mueve un Noble exactamente 2 espacios hacia delante en la Fila.

Al final de tu turno toma un Noble adicional del Frente de la Fila.

Al final de tu turno toma un Noble adicional del Frente de la Fila.