



A kakas

Az ecuk összesítése előtt eldobhatod
egy színészed anélkül, hogy módosítaná
a király hangulatát.



A kameleon

1

A szezon végén 1-es tapasztalati szintű komikus vagy tragikus színészként használható.



A kameleon

1

A szezon végén 1-es tapasztalati szintű komikus vagy tragikus színészként használható.



A kameleon

A szezon végén 1-es
tapasztalati szintű komikus vagy
tragikus színészként használható.

1



A kameleon

1

A szezon végén 1-es tapasztalati szintű komikus vagy tragikus színészként használható.



A kameleon

1

A szezon végén 1-es tapasztalati szintű komikus vagy tragikus színészként használható.



A ló

Az utazás fázis során két kártyát játszatsz ki egy helyett.



A medve

Elveheted az összes lapot egy olyan városban, amiben nem egyedül tartózkodsz. A többi ott lévő játékos egy titkos kérelem lapot húzhat.



Az ökör

Az utazáskártya kiválasztása előtt válassz egy várost: az ellenfeleid nem utazhatnak abba a városba ebben a fordulóban.



A róka

Ha több játékos is ugyanazt a várost választotta, az ellenkező irányba módosítsd a király hangulatát.



A szarvas

A megoldás fázis során eldobhatsz egy extra színészt, hogy módosítsd a király hangulatát.



A teknős

Az utazás fázis során utána válaszd csak ki az utazáskártyád, miután a többiek már felfedték a sajátjukat.







A bohóc

2 ecet kapsz minden komikus után a társulatodban. A Kaméleon nem számít bele.



A cselszövő

Kapsz 1 ecut társulatodban lévő
minden akrobata után.



A dajka

Kapsz 5 ecut, ha nincs a társulatodban
4-es vagy 5-ös tapasztalati szintű színész.



A főkamrás

Kapsz 5 ecut, ha a társulatodban csak 4-es vagy 5-ös tapasztalati szintű színész van.



A főkertész

Kapsz 1 ecet a társulatodban lévő minden 3-as tapasztalati szintű színész után.



A főkincstárnok

Kapsz 3 ecut, ha a te előadásod a legjobb.



A főkomornyk

Kapsz 2 ecet a társulatodban lévő minden 1-es tapasztalati szintű színész után.



A főpincér

Kapsz 8 ecut, ha a te társulatodban
van a legkevesebb színész.



A főszakács

Kapsz 1 ecet a társulatodban lévő minden színész és akrobata után.



A főúr

Kapsz 2 ecut a birtokodban lévő minden (felhasznált vagy nem használt) titkos kérelem kártya után.



Az istállófiú

Kapsz 1 ecet minden léghajód után,
ami nincs a játéktáblán.



Az istállómester

Kapsz 1 ecut minden léghajód után,
ami a játéktáblán van.



Ajövendőmondó

Kapsz 6 ecut, ha a társulatodban nem keverednek a komikusok és tragikusok (csak egyik vagy másik van).



A király gyóntatója

Kapsz 6 ecut, ha nincsenek akrobaták a társulatodban.



A király kedvence

Kapsz 4 ecut, ha az előadásod tetszik a királynak.



A király testvére

Kapsz 4 ecet a társulatodban lévő minden tragikus után. A Kaméleon nem számít bele.



A királyi tanácsadó

Kapsz 5 ecut, ha egyenlő számú színész
és akrobata van a társulatodban.



A királynő

Kapsz 10 ecut, ha az előadásod
nem tetszik a királynak.



A kormányzó

Kapsz 1 ecet a színpad tárcsája állásának minden mezője után, ami megfelel a király hangulatának.



A patrónus

Kapsz 12 ecut, ha minden tapasztalati szintű színész
(1, 2, 3, 4, 5) megtalálható a társulatodban.



A protokollmester

Kapsz 6 ecut, ha egyenlő számú komikus és tragikus található a társulatodban.



Az őrség kapitánya

Kapsz 2 ecut a társulatodban lévő minden 2-es tapasztalati szintű színész után.