

Der Ausspieler muss allen Spielern seine Karten zeigen.

Schatzmeister



1 beliebige Handkarte verdeckt abwerfen und 1 Karte vom Stapel nachziehen.

Zofe



1 andere Karte aus eigener Auslage auf die Hand nehmen. Liegt keine andere Karte aus, hat der Wächter keine Aktion.

Wächter



Keine Aktion.
Wird der Hofnarr gespielt und die aktuelle Königs-karte zeigt den Hofnarr, endet die Runde sofort.
Alle anderen Spieler erhalten 1 Punkt.

Hofnarr



1 oder mehr Handkarten müssen mit einem beliebigen Spieler getauscht werden. Die Anzahl darf nicht höher sein, als jeder Beteiligte an Handkarten hält.

Magier



Aus 2 verschiedenen Auslagen (ggf. eigene) je 1 beliebige Karte vertauschen. Danach dürfen nicht 2 gleiche Karten in der selben Auslage liegen. Die soeben gespielte Kurtisane darf nicht getauscht werden.

Kurtisane



Wird die Kurtisane als 1. oder 2. Karte einer Runde gespielt, hat sie keine Aktion.

Oberste Königskarte aufdecken und neben den Stapel der Königskarten ablegen. Die darauf genannte Person hat bzw. keine Aktion mehr, kann aber weiterhin ausgelegt werden. Eine blockierte Person (gilt bei allen Spielern) ist wieder frei, wenn eine weitere Königskarte aufgedeckt wird, die auf schon aufgedeckte Karten gelegt wird.

Spion



Sind alle Königskarten aufgedeckt und 1 Karte müsste aufgedeckt werden, sind diese zu mischen und bilden einen neuen Stapel. Davon die 1. Karte aufdecken.

- 1) 1 Handkarte offen in eigene Auslage legen. Aktion der Karte ausführen.
 - 2) Rundenende prüfen:
Sollte nun bei irgendeinem Spieler eine Person doppelt ausliegen, endet die Runde sofort und alle anderen Spieler erhalten 1 Punkt.
Alternativ endet die Runde, sobald ein Spieler 6 verschiedene Personen in seiner Auslage hat. Er allein erhält 1 Punkt.
Beim Beenden einer Runde wird die letzte Aktion nicht mehr ausgeführt: Alle Personen werden eingesammelt und neu mit dem Stapel vermischt. Jeder Spieler erhält 6 Karten.
NEUE RUNDE: Beender der Vorrunde beginnt.
 - 3) Der nächste Spieler wird durch Farbe der aktuell gespielten Karte bestimmt. Bei BRAUN ist dran, wer die wenigsten Karten vor sich hat.
Patt: Aktiver Spieler wählt 1 Pattbeteiligten (ggf. sich selbst).
- Spielende: Bei 3, 4, 5 Spielern, sobald ein Spieler 6, 5, 4 Punkte erreicht hat. Patt: Der Beteiligte mit mehr Karten in seiner Auslage siegt.