

IL TRONO DI MORTADELLA®

	1 Popolo = Acquisisci 1 Segnalino Popolo 2 Popolo = Acquisisci 2 Segnalini Popolo oppure usali per fare la Rivoluzione: fai scartare 1 Segnalino Torre o 1 Segnalino Libro a un giocatore a tua scelta
	1 Torre = Acquisisci 1 Segnalino Torre
	1 Libro = Acquisisci 1 Segnalino Libro oppure usalo come Jolly: converti il Segnalino Libro in qualsiasi altro simbolo a tua scelta
	1 Mortadella = Acquisisci 1 Segnalino Mortadella
	1 Vino = Ebrezza: Fa scartare 1 Segnalino Popolo a un giocatore a tua scelta. Il giocatore può annullare l'effetto scartando 1 Segnalino Mortadella. 2 Vino = Ubriacatura: Fa saltare un turno ad un giocatore a tua scelta Il giocatore può annullare l'effetto scartando 2 Segnalini Mortadella.
	1 Ratto = Peste: tutti i giocatori scartano 1 Segnalino Popolo. Ciascun giocatore può evitare di scartare il segnalino Popolo scartando 1 Segnalino Torre 2 Ratto = Peste Nera: tutti i giocatori scartano 1 Segnalino Popolo e 1 Segnalino Mortadella Si può evitare di scartare 1 Segnalino Popolo scartando 1 Segnalino Torre

Un giocatore vince quando si verificano le condizioni di vittoria durante il suo turno.

	POPOLO	TORRE	LIBRO	MORTADELLA	NOTE
Principe dei Tortellini	2+	2+	2+	5+	-
Magnifico Rettore	4+	2+	5+	-	-
Signore della Seta	4+	6+	-	0	-
Capitano di Ventura	5+	-	0	4+	-
Il Cardinale	2+	4+	4+	2+	-
Maestro dei Locandieri	2+	2	2+	2	Vince se indovina il ruolo di un avversario
Brigante	0/8+	-	0/8+	0/8+	Un simbolo almeno a quota 8 e gli altri due a 0

Note:

- Quando un numero è seguito da "+" significa che deve avere ALMENO quel numero di Segnalini
- Quando un numero è da solo senza segni matematici significa che il giocatore deve avere quell'ESATTO NUMERO di Segnalini perché si verifichino le condizioni di vittoria. Vale anche per lo 0.

MAESTRO DEI LOCANDIERI:

Vince se oltre ai Segnalini previsti nella tabella indovina il ruolo di un altro giocatore (tranne il Brigante).
Se non lo indovina perde la partita ed esce dal gioco.