

Камеры видеонаблюдения Сразу после раздачи карманных карт: Каждый из вас получает одну дополнительную карманную карту. Каждый из вас играет тремя карманными картами.	Вентиляционная шахта Сразу после раздачи карманных карт: Переверните фишки с наивысшим номиналом для раундов 1, 2 и 3 на темную сторону. Эти фишки не могут сменить владельца после того, как они были взяты из центра стола.	Поспешное бегство В 3-м раунде оранжевые фишки не раздаются! После 2-го раунда откройте четвертую общую карту и переходите сразу к 4-му раунду.
Датчики шума Сразу после раздачи карманных карт: Переверните 1-звездочные фишки из раундов 1, 2 и 3 на темную сторону. Эти фишки не могут сменить владельца после того, как они были взяты из центра стола.	Быстрый доступ Сразу после раздачи карманных карт: Не раздавайте белые фишки! Сразу переходите к раунду 2 и откройте первые три общие карты.	

Детектор движения Если хотя бы одна из общих карт во 2-м раунде J, Q или K, происходит следующее: Игрок, у которого есть белая 1-звездочная фишка (из 1-го раунда), должен положить свои карманные карты рубашкой вверх в стопку сброса и взять новые карманные карты из колоды.	Лазерные растяжки Если ни одна из общих карт во 2-м раунде не является J, Q или K, происходит следующее: игрок, у которого белая фишка наивысшего номинала (из 1-го раунда), должен положить свои карманные карты рубашкой вверх в стопку сброса и взять новые карманные карты из колоды.	Сканер отпечатков Перед тем, как игрок с самой высокой красной фишкой покажет свою руку на вскрытии: Все остальные игроки должны посоветоваться и договориться о том, каков, по их мнению, рейтинг руки этого игрока (старшая карта до роял-флеша). Если их предположение неверно, это ограбление проваливается.
Блэкаут В начале 2-го раунда: Все игроки сбрасывают фишки из 1-го раунда. В начале 3-го раунда: Все игроки сбрасывают фишки из 2-го раунда. В начале 4-го раунда: Все игроки сбрасывают фишки из 3-го раунда.	Сканирование сетчатки Перед тем, как игрок с самой высокой красной фишкой покажет свою руку в шоудауне: Все остальные игроки должны посоветоваться и договориться о значении карты (от 2 до A), которое, по их мнению, у этого игрока в карманных картах. Если его предположение неверно, это ограбление проваливается.	

Координатор Сразу после раздачи карманных карт: Каждый из вас одновременно передает одну из своих карманных карт соседу слева.	Информатор Один из вас показывает другому игроку одну из своих карманных карт.	Мозг операции Выберите значение карты (от 2 до A). Один из вас сообщает всем, сколько у него карманных карт этого значения.
Математический гений Сразу после раздачи КК: Каждый из вас делится со всеми суммой достоинств своих КК. Карты от 2 до 10 имеют достоинства от 2 до 10. J, Q и K – 10. A – 11.	Акробат Один из вас добавляет эту карту в свою руку, затем кладет одну из своих других карманных карт рубашкой вверх на стопку сброса. Эта карта считается как J, но без масти.	Хакер Один из игроков берет одну дополнительную карманную карту из колоды, затем кладет одну из своих карманных карт рубашкой вверх в стопку сброса.
Водитель-беглец Решите, кто из игроков сообщит остальным игрокам свою текущую комбинацию карт (карманные карты и общие карты). Игроки не могут обсуждать подробности.	Силад Один из игроков берет карту специалиста «Силад». Он кладёт её перед собой. После вскрытия карт, комбинация этого игрока сильнее такой же комбинации любого другого игрока.	Мошенник Сразу после раздачи карманных карт: После того как вы все посмотрели свои карманные карты, перетасуйте карманные карты всех игроков рубашками вверх и перераздайте их.
Спонсор Сразу после раздачи карманных карт: каждый игрок называет количество своих карманных карт с «персонажем» (J, Q, K).		