



9

Аферист

Сразу после раздачи карт игрокам:
Все игроки смотрят свои карты,
затем скидывают их в одну стопку,
перемешивают и раздают снова.



3

Спонсор

Сразу после раздачи карт
игрокам: Все игроки
говорят сколько J, Q и K у них
на руках.

10



Видеонаблюдение

Сразу после раздачи карт игрокам:
Каждый игрок получает
дополнительную карту.
Вы все играете с 3 личными картами.

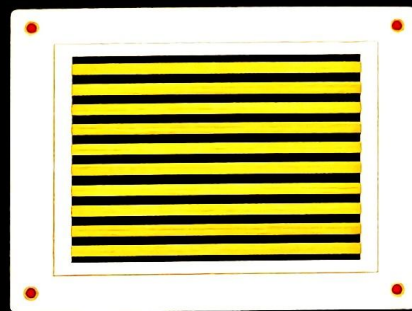
3



Датчик движения

Если хотя бы одна из общих карт во
2 раунде J, Q или K: Игрок у кого белая
фишка с 1 звездой должен
сбросить одну из своих карт
лицом вниз и добрать новую

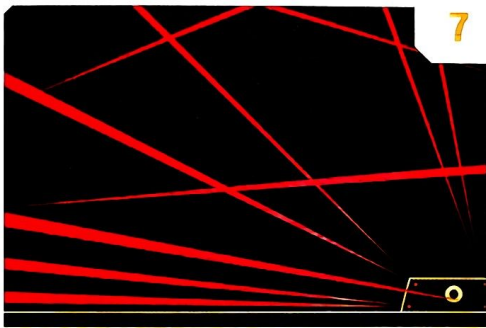
6



Вентиляционная шахта

Сразу после раздачи карт игрокам:
переверните фишки с самым высоким
значением для 1, 2 и 3 раундов.
Эти фишки не могут менять владельцев.

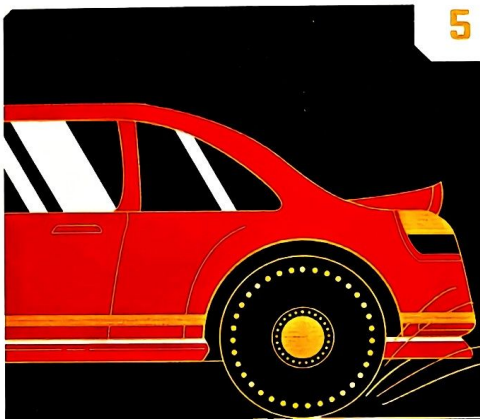
7



Лазерные растяжки

Если хотя бы одна из общих карт
во 2 раунде J, Q или K: Игрок с белой
фишкой с самым высоким значением
должен сбросить одну из
своих карт лицом вниз и добрать новую.

5



Поспешный побег

В 3 раунде не раздаются
оранжевые фишки.
Переверните 4 общую карту
и перейдите к 4 раунду.

9



Сканер отпечатков

Перед тем как игрок с самым высоким
значением фишки раскроет
свою руку в финальном раунде:
все остальные должны выбрать
Комбинацию (от Кикера до Роял
Флэша) которое они считают есть в руке
у игрока, если они ошибаются,
ограбление провалено

6



Координатор

Сразу после раздачи карт
игрокам: Все игроки передают
1 карту с руки соседу слева.

1



Информатор

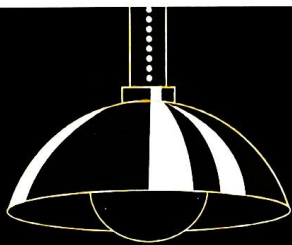
Один из игроков
показывает 1 свою карту
другому игроку.

4



Мозг операции

Выберите значение карты (от 2 до A).
Один из игроков рассказывает
сколько таких карт у него на руках



8

Обесточивание

В начале 2 раунда:

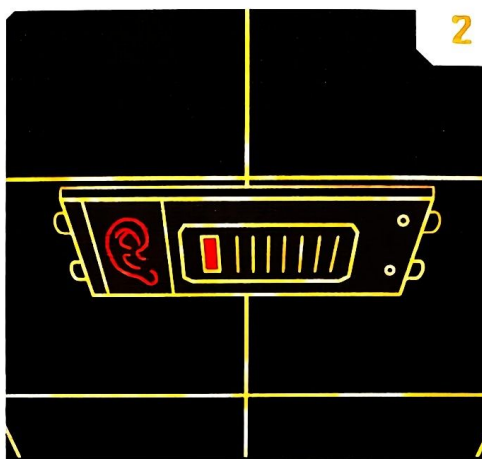
Сбрось все фишки из 1 раунда.

В начале 3 раунда:

Сбрось все фишки из 2 раунда.

В начале 4 раунда:

Сбрось все фишки из 3 раунда.



2

Детекторы звука

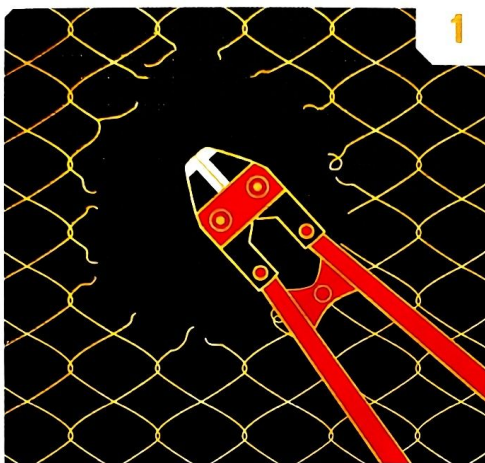
Сразу после раздачи 2х карт игрокам:
перевернуть фишки с 1 звездой
из 1, 2 и 3 раундов на тёмную сторону.
Эти фишки могут влиять владельцев.



8

Математический гений

Сразу после раздачи карт игрокам:
Все игроки рассказывают сумму
значений своих карт J, K, Q-10, A-11.



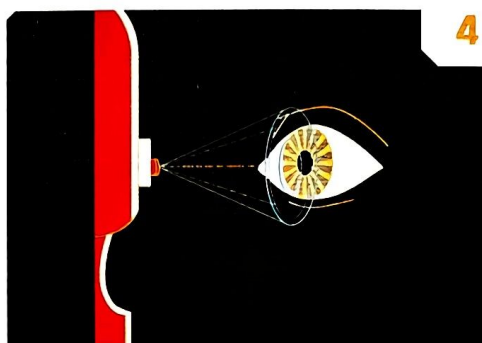
1

Быстрый доступ

Сразу после раздачи 2х карт игрокам:

Не раздавайте белые фишки.

Сразу переверните 3 общие карты
и перейдите ко второму раунду.



4

Сканирование сетчатки

Перед тем как игрок с самым высоким
значением фишки раскроет свою руку
в финальном раунде: все остальные
должны выбрать значение
карты (от 2 до A) которое они считают
есть в руке у игрока, если они
ошибаются, ограбление провалено.



7

Джек (Акробат)

Один из игроков добавляет себе
эту карту в руку, затем сбрасывает
1 карту. Карта акробата считается J
но не принадлежит ни к одной из мастей
(Не может быть частью флеша).



5

Хакер

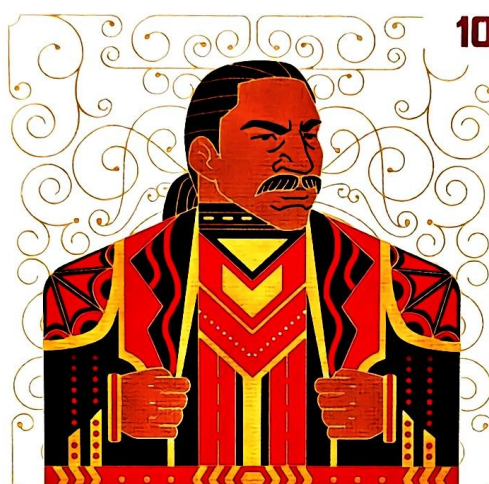
Один из игроков подбирает
карту, затем сбрасывает
одну из карт из руки.



2

Водитель

Один из игроков
рассказывает всем какая
комбинация у него в данный
момент на руках



10

Силач

Один из игроков получает
способность побеждать любую
комбинацию того же ранга