Tłumaczenie Kart

The Fool (Głupiec)
Każdy gracz posiadający przynajmniej 5 monet musi oddać ci jedną z nich.

I. The Magician (Mag)
Umieszczając żeton Łotra, wykonaj akcję wybranej dzielnicy zamiast tej, w której umieściłeś właśnie żeton. *Gracz kontrolujący tamtą dzielnicę otrzymuje monetę.*

III. The Empress (Cesarzowa)
Przesuń jeden ze swoich znaczników Sławy do niekontrolowanej dzielnicy.

VII. The Chariot (Rydwan)
Rozstrzygnij Konflikt w dzielnicy, w której znajdują się przynajmniej 2 żetony Łotrów należące do różnych graczy.

IX. The Hermit (Eremita)
Wybierz jedną z dzielnic, którą kontrolujesz. Weź z powrotem znajdujący się w niej znacznik Sławy i otrzymaj 5 monet.

X. Wheel of Fortune (Koło Fortuny)
Weź 3 monety z zasobów ogólnych i wybierz jednego innego gracza, który otrzymuje 1 monetę z zasobów ogólnych.

XI. Justice (Sprawiedliwość)
Usuń wszystkie żetony Łotrów z wybranej dzielnicy bez rozstrzygania Konfliktu. *Wracają one do właścicieli.*

XI. Strength (Siła)
Dociągnij nowy żeton Łotra z woreczka i odrzuć jeden z tych, które posiadasz.

XII. The Hanged Man (Wisielec)
Przesuń jeden z żetonów Łotrów należących do przeciwnika na inne pole lub nawet do innej dzielnicy. *Akcja ta nie wywołuje efektu miejsca, na które przesuwany jest żeton ani akcji dzielnicy.*

XIII. Death (Śmierć)
Weź do ręki wybraną kartę ze stosu kart odrzuconych.

XV. The Devil (Diabeł)
Kiedy umieszczasz żeton Łotra, zastosuj podwójnie efekt pola, które zajmujesz.

XX. Judgment (Sąd Ostateczny)
Każdy gracz, który ma na planszy więcej znaczników Sławy niż ty, musi dać ci jedną monetę.