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

Personaggi					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+	Almeno 1 simbolo a quota 8 e gli altri 2 a 0

** 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.*

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

Personaggi					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+	Almeno 1 simbolo a quota 8 e gli altri 2 a 0

** 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.*

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

Personaggi					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+	Almeno 1 simbolo a quota 8 e gli altri 2 a 0

** 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.*

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

Personaggi					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+	Almeno 1 simbolo a quota 8 e gli altri 2 a 0

** 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.*

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

Personaggi					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+	Almeno 1 simbolo a quota 8 e gli altri 2 a 0

** 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.*

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

Personaggi					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+	Almeno 1 simbolo a quota 8 e gli altri 2 a 0

** 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.*

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

Personaggi					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+	Almeno 1 simbolo a quota 8 e gli altri 2 a 0

** 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.*

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

Personaggi					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+	Almeno 1 simbolo a quota 8 e gli altri 2 a 0

** 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.*

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

Personaggi					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+	Almeno 1 simbolo a quota 8 e gli altri 2 a 0

** 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.*