

Elige a **otro jugador** para que **descarte 1 carta**



Nada sucede

11

10

Roba 3 cartas a un jugador de tu elección



Regala 2 cartas al jugador de tu izquierda

13

12

Roba 4 cartas a un jugador de tu elección



Regala 2 cartas a un jugador de tu elección

15

14

Elige a **otro jugador** para que **descarte 1 carta**



Descarta 1 carta

9

8

Elige a **otro jugador** para que **descarte 2 cartas**



Descarta 2 cartas

9

8

Roba 3 cartas a un jugador de tu elección



Regala 3 cartas al jugador de tu derecha

11

10

Elige a **otro jugador** para que **descarte 1 carta de cuartel activa**



Descarta 1 carta de cuartel activa

10

9

Elige a **otro jugador** para que **descarte 2 cartas de cuartel activas**



Descarta 1 carta de cuartel activa

11

10

Roba 3 cartas a un jugador de tu elección



Regala 3 cartas a los jugadores que quieras

11

10

Elige a otro jugador para que descarte 2 cartas



Nada sucede

Elige a otro jugador para que descarte 3 cartas



Descarta 1 carta

Puedes ver la mano de otro jugador y quedarte con 1 carta de tu elección



Regala 1 carta al jugador de tu izquierda

Elige a otro jugador para que descarte 2 cartas



Descarta 2 cartas

Puedes ver la mano de otro jugador y forzarlo a jugar 1 carta de ataque o reclutamiento de tu elección



El jugador de la derecha puede ver tu mano y forzarte a jugar 1 carta de ataque o reclutamiento de su elección

Todos los jugadores entregan sus cartas de cuartel activas al jugador de su izquierda (o derecha, tú decides)



Repartes todas tus cartas de cuartel activas entre los demás jugadores

Elige a otro jugador para que descarte 1 carta de cuartel activa



Nada sucede

Roba 2 cartas a un jugador de tu elección



Regala 1 carta a un jugador de tu elección

Se recogen las cartas de todos los jugadores y se reparten en partes iguales



Todos los jugadores te roban 1 carta

CUARTEL 16

Por cada ronda que pase sin que el dado marque 20

Elige a **otro jugador** para que descarte 1 carta



CUARTEL

CUARTEL 9

Si un jugador saca 20 en cualquier momento de la partida

Robas 3 de sus cartas



CUARTEL

CUARTEL 14

INFLUENCIA POLÍTICA

Elige **otro jugador** para que a su siguiente tiro de dado se sume o reste 5 según menos le convenga



CUARTEL

CUARTEL 9

Cuando el dado marque 20 un total de tres veces en cualquier momento del juego

Elige a **otro jugador** para que descarte todas sus cartas verdes




CUARTEL

CUARTEL 14

Deposita esta carta en un cuartel enemigo.

Mientras esté ahí, **todos sus beneficios** deberán ser **divididos contigo** siempre que sea posible



CUARTEL


CUARTEL 11

Solo puedes usar esta carta en tu turno, una vez por turno

- Arroja el dado y si marca **10 o más** robas 1 carta a **otro jugador**.
- Tras cada uso, el número a sacar en el **dado aumenta en 2** y las **cartas a robar aumentan en 1**.
- En caso de **sacar menos** del número requerido esta carta debe ser **descartada**



CUARTEL



Adivina si al arrojar el dado el número que marcará será **mayor o menor que 10**.

- Elige a **otro jugador** para que descarte 1 carta por cada acierto que tengas. (Hasta un **máximo de 5**)
- Si **no aciertas** la predicción en alguno de tus tiros, **el jugador** que hayas elegido **no perderá ninguna** carta y **tu turno termina**.
- Puedes **decidir** cuándo **parar**.

CUARTEL




Arroja el dado un total de **cinco veces**, si uno de los números se repite pide 4 cartas a **otro jugador**

En caso contrario

Regala a **otros jugadores** una cantidad de cartas **igual al número más bajo** que haya marcado el dado en los 5 tiros (Hasta un **máximo de 3** cartas)

CUARTEL



Envía esta carta a un **cuartel enemigo**, si su jugador es incapaz de **sumar 60 en cinco tiros** de dado, **descartará** tantas cartas de **cuartel activas** como cartas de **cuartel activas** tengas en tu poder.

En caso contrario

Todas tus cartas de **cuartel activas** serán **descartadas**.

CUARTEL



Todos los jugadores deben elegir par o impar. Al arrojar el dado, los jugadores que no hayan acertado descartan 1 carta.



Arroja el dado tantas veces como desees y suma cada tirada. Cuando decidas plantarte, elige a otro jugador para que haga lo mismo. Quien tenga la cifra más alta roba 2 cartas al otro.

¡CUIDADO!

Los múltiplos de 5 reinician la cuenta a cero y acaban el conteo.



Todos los demás jugadores dicen un número del dado. Arroja el dado un total de tres veces, si marca el número de algún jugador, robas 3 de sus cartas.

En caso contrario

Regala 1 carta a cada jugador.



Arroja el dado, si marca un múltiplo de 3 elige a otro jugador para que descarte 2 cartas.

En caso contrario

Descarta 1 carta



Todos los jugadores dicen un número en voz alta, si el dado marca el número elegido por algún jugador, este deberá regalar 1 carta a los demás jugadores.

(El dado se arroja una sola vez, el resultado los afecta a todos)



Elige a otro jugador y arrojen el dado por turnos. Sumen los números de cada tiro y quien se pase de 40 en su turno, pierde.

El ganador le roba al perdedor el número de cartas por el que se haya pasado de 40. (Hasta un máximo de 5 cartas)



- Posiciona el dado en medio de otro jugador de tu elección y tú.
- Ambos deberán intentar obtenerlo simultáneamente, el que lo tome debe arrojarlo. Esto último se repetirá hasta que alguien gane marcando 15 o más en el dado.
- Si un jugador toma el dado antes de que marque un número, deberá entregarlo al otro jugador automáticamente.
- El perdedor descarta 2 cartas.



Los jugadores apuestan 1 carta poniéndola bocabajo sobre la mesa y eligen un número del dado entre todos.

Cada jugador arroja el dado. El que más se acerque al número elegido gana y conserva las cartas apostadas.

(Quien juega esta carta la está apostando automáticamente)



Todos los jugadores deben arrojar el dado.

En caso de que el dado marque 10 o más en el tiro de cada jugador, todos descartan todas menos 1 carta, incluyendo las cartas de cuartel activas.

En caso contrario

Todos los jugadores descartan 1 carta



Retá a otro jugador para arrojar el dado por turnos, el primero en marcar un múltiplo de 5 gana.

El perdedor descarta 2 cartas



Arroja el dado y suma los números de cada tiro. Detente cuando marque un número impar. Los demás jugadores deben hacer lo mismo.

El jugador con mayor puntuación roba 3 cartas al jugador con menor puntuación.



Posiciona esta carta bocabajo en el centro de la mesa. Indícale a todos los jugadores que tiren el dado y recuerden el número que marcó.

Cada jugador deberá realizar la acción que corresponda dependiendo de lo que hayan marcado en el dado:

- 1 - 4: Roba 4 al jugador de la derecha
- 5 - 8: Descarta 3 cartas
- 9 - 12: Roba 3 al jugador de la derecha
- 13 - 16: Descarta 2 cartas
- 17 - 19: Nada sucede
- 20: EL JUEGO SE REINICIA



Arroja el dado y durante una ronda los jugadores que igualen o superen lo que marque, descartan 1 carta.

(El juego continúa con normalidad)



CUARTEL



INFLUENCIA POLÍTICA
Suma o resta 3 a tu siguiente tiro de dado según más te convenga



CUARTEL



Defiende 2 de tus cartas



Defiende 1 de tus cartas



Defiende 3 de tus cartas



Nada sucede



Defiende 2 de tus cartas y roba 2 a tu atacante



Defiende 1 de tus cartas



Defiende 2 de tus cartas



Defiende 1 de tus cartas



Defiende 3 de tus cartas



Nada sucede

Defiende 2 de tus cartas
y roba 2 a tu atacante



Defiende 1 de tus cartas

Defiende 2 de tus cartas



Defiende 1 de tus cartas

Defiende 2 cartas
de cuartel activas



Defiende 1 carta
de cuartel activa

Defiende 3 de tus cartas
y roba 1 a tu atacante



Defiende 1 de tus cartas

Defiende 2 de tus cartas



Defiende 1 de tus cartas

Defiende 2 de tus cartas



Nada sucede

Defiende 3 de tus cartas
y roba 1 a tu atacante



Nada sucede

Defiende 2 de tus cartas



Defiende 1 de tus cartas

Defiende 2 de tus cartas



Nada sucede

Defiende 4 de tus cartas
pero pierdes un turno



Nada sucede

Defiende 2 de tus cartas



Defiende 1 de tus cartas

Defiende 3 cartas
de cuartel activas




Nada sucede

Defiende 4 de tus cartas



Nada sucede

Defiende 2 de tus cartas



Defiende 1 de tus cartas

Defiende 3 cartas
de cuartel activas



Nada sucede

Defiende 4 de tus cartas



Nada sucede

Arrastra 2 cartas



Nada sucede

Arrastra 3 cartas



Descarta 1 carta

13

12

Arrastra 4 cartas



Descarta 3 cartas

12

11

Arrastra 1 carta



Nada sucede

11

10

Arrastra 3 cartas



Descarta 2 cartas

12

11

Arrastra 3 cartas



Descarta 3 cartas

10

9

Arrastra 1 carta



Nada sucede

11

10

Arrastra 3 cartas



Descarta 2 cartas

12

11

Arrastra 3 cartas



Descarta 3 cartas

10

9

Arrastra 2 cartas



Nada sucede

11

10

Arrastra 2 cartas



Descarta 2 cartas

7

6

Arrastra 5 cartas



Descarta 2 cartas

16

15

Arrastra 1 carta



Nada sucede

8

7

Arrastra 2 cartas de la baraja roja



Descarta 1 carta

7

6

CUARTEL

INFLUENCIA POLÍTICA
Arrojas el dado nuevamente cuando lo necesites



CUARTEL

10

CUARTEL

(Esta carta no puede ser destruida)
Posiciona una carta de cuartel activa sobre esta carta y asegúrate de que sobreviva durante 3 rondas seguidas
Los efectos de la carta de cuartel se verán multiplicados



CUARTEL

13

CUARTEL

Arroja el dado hasta sacar un número entre el 1 y el 6
Ese será el número de cartas que arrastres



CUARTEL

10

CUARTEL

Arrastra la última carta jugada de la pila de descartes



CUARTEL

11

CUARTEL

En cuanto esta carta entre al cuartel, sobrevive una ronda sin perder ninguna carta
Arrastra 3 cartas de la baraja roja



CUARTEL

12

CUARTEL

13

Arrastra y lee la primera carta de cada baraja
Puedes decidir **conservar** las 3 cartas arrastradas o **devolverlas al final del mazo** y hacerlo una vez más.
(Hasta un **máximo de 3** veces)



CUARTEL

MUERTE SÚBITA



El *Deseo De Muerte* se mantiene inactivo por 3 rondas

ATAQUE FURTIVO



Las cartas de ataque hacen el doble de daño por 3 rondas

TIRO POR LA CULATA



Todas las cartas de defensa permiten al portador robar a su atacante la misma cantidad de cartas que defienden.

(Este efecto puede ser usado una única vez por jugador, sin límite de rondas)

DÍA OPUESTO



Los efectos de las cartas de ataque y reclutamiento se invierten por 2 rondas.

(Robar y pedir pasan a ser regalar, descartar pasa a ser arrastrar)

KAMIKAZE



Solo pueden jugarse cartas de ataque por 4 rondas.

(En caso de no tener, arrastrar cartas hasta dar con una de ataque, todas las demás serán descartadas)

AL LÍMITE



Solo pueden jugarse cartas rojas por 4 rondas.

(En caso de no tener, buscar y arrastrar únicamente cartas rojas)

TRABAJO EN EQUIPO



Todos arrojan el dado. Si la suma de todos números marcados por el dado es mayor a la suma de todas las cartas de los jugadores, todos descartan 4, en caso contrario, todos arrastran 2.

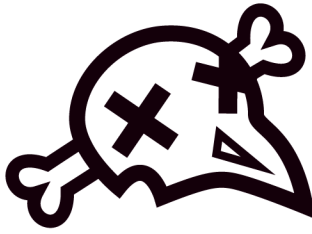
LARGA VIDA AL REY



El jugador con más cartas arroja el dado, si marca menos que la cantidad de cartas que tiene en su mano descarta 3.

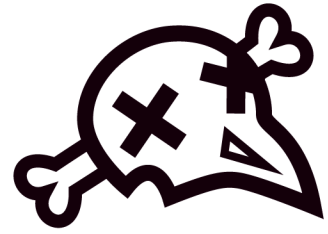
De lo contrario todos los jugadores arrastran y juegan 1 carta inmediatamente.

UN TIRO BASTA



Todos los jugadores arrojan el dado. Si alguno marca 1 o 20, los demás le regalan 3 cartas cada uno.

LA UNIÓN HACE LA FUERZA



Los efectos positivos de las cartas verdes y naranjas reciben un multiplicador de x2 por el resto de la partida.

(Esta carta solo puede usarse si quedan únicamente dos jugadores vivos)

GUARDIA BAJA



Todos los jugadores arrojan el dado, quien marque el número más bajo pierde la posibilidad de defenderse por 3 turnos.

REANIMACIÓN



Todos los jugadores arrastran la carta que deseen de la pila de descartes.

CRIMEN DE GUERRA



El jugador que haga un uso inapropiado del dado descarta 2 cartas.

(Es trabajo de todos los jugadores acordar cuál es un "uso inapropiado del dado". Ejemplo: Arrojarlo cuando no es su turno, retenerlo para evitar que otros jueguen, etc.)

COMUNISMO



Todos los jugadores se quedan con la misma cantidad de cartas de uno de los jugadores en la partida.

(Los vivos deciden cuál)

REBAJAS



Por 2 rondas, los efectos positivos de las cartas de ataque requieren la mitad de lo necesario para ser activados.

RACHA DE BAJAS



Cada efecto positivo activado por un jugador aumenta en 1 la cantidad de cartas a jugar en el siguiente turno de forma acumulativa.

(En caso de no activar un efecto positivo la racha se reinicia. Usar cartas de cuartel o cartas especiales también reinicia la racha)

AMOR EN TIEMPOS DE GUERRA



Los jugadores se juntan por parejas. Todos juegan con normalidad, pero durante 3 rondas los efectos de las cartas usadas benefician/afectan a ambas partes por igual.

(En caso de no poder hacer la división por parejas, buscar lo que más se le parezca, ningún jugador se puede quedar solo)

SÁLVESE QUIEN PUEDA



Por 3 rondas, todos los efectos positivos están inhabilitados. Activar un efecto positivo no hace nada.

DOBLE O NADA



Durante 2 rondas, cuando un jugador robe cartas tendrá que arrojar el dado, en caso de marcar un número par la cantidad de cartas a robar se duplica, en caso de marcar impar, su víctima le robará la cantidad original de cartas que iban a robarle.

UN MINUTO DE SILENCIO



Todos los jugadores guardan silencio y continúan jugando con normalidad.

Si alguien rompe el silencio descarta todas sus cartas y pierde automáticamente.

(El silencio se rompe cuando alguien pierda o cuando el dado marque 20, lo que pase primero)

CAMBIO DE BANDO



Los jugadores entregan las cartas de su mano junto con sus cartas de cuartel activas al jugador de la derecha (o izquierda, tú decides).

