



CARTA ESPECIAL TURBULENCIA

paraorganizar
tuviaje.com

El viaje se complica. El jugador pierde su turno.



EFFECTO

La carta se descarta.

CARTA ESPECIAL

Cartas Especiales



CARTA ESPECIAL TURBULENCIA

paraorganizar
tuviaje.com

El viaje se complica. El jugador pierde su turno.



EFFECTO

La carta se descarta.

CARTA ESPECIAL

Cartas Especiales



CARTA ESPECIAL TURBULENCIA

paraorganizar
tuviaje.com

El viaje se complica. El jugador pierde su turno.



EFFECTO

La carta se descarta.

CARTA ESPECIAL

Cartas Especiales



CARTA ESPECIAL TURBULENCIA

paraorganizar
tuviaje.com

El viaje se complica. El jugador pierde su turno.



EFFECTO

La carta se descarta.

CARTA ESPECIAL

Cartas Especiales



CARTA ESPECIAL EQUIPAJE PERDIDO

paraorganizar
tuviaje.com

Algo importante ha desaparecido. El jugador pierde la mitad de los puntos que tenga (redondeando hacia abajo). Esto representa el caos del viaje.



EFFECTO

La carta se descarta.

CARTA ESPECIAL

Cartas Especiales



CARTA ESPECIAL EQUIPAJE PERDIDO

paraorganizar
tuviaje.com

Algo importante ha desaparecido. El jugador pierde la mitad de los puntos que tenga (redondeando hacia abajo). Esto representa el caos del viaje.



EFFECTO

La carta se descarta.

CARTA ESPECIAL

Cartas Especiales



CARTA ESPECIAL EQUIPAJE PERDIDO

paraorganizar
tuviaje.com

Algo importante ha desaparecido. El jugador pierde la mitad de los puntos que tenga (redondeando hacia abajo). Esto representa el caos del viaje.



EFFECTO

La carta se descarta.

CARTA ESPECIAL

Cartas Especiales



CARTA ESPECIAL EQUIPAJE PERDIDO

paraorganizar
tuviaje.com

Algo importante ha desaparecido. El jugador pierde la mitad de los puntos que tenga (redondeando hacia abajo). Esto representa el caos del viaje.



EFFECTO

La carta se descarta.

CARTA ESPECIAL

Cartas Especiales



CARTA ESPECIAL DESVÍO INESPERADO

paraorganizar
tuviaje.com

Los planes cambian. El jugador debe robar dos tarjetas y elegir cuál realizar.



EFFECTO

La otra se descarta.

CARTA ESPECIAL

Cartas Especiales



CARTA ESPECIAL DESVÍO INESPERADO



Los planes cambian. El jugador debe robar dos tarjetas y elegir cuál realizar.

INESPERADO

Los planes cambian. El jugador debe robar dos tarjetas y elegir cuál realizar.



EFECTO

La otra se descarta.

CARTA ESPECIAL

Cartas Especiales



CARTA ESPECIAL DESVÍO INESPERADO



Los planes cambian. El jugador debe robar dos tarjetas y elegir cuál realizar.

INESPERADO

Los planes cambian. El jugador debe robar dos tarjetas y elegir cuál realizar.



EFECTO

La otra se descarta.

CARTA ESPECIAL

Cartas Especiales



CARTA ESPECIAL DESVÍO INESPERADO



Los planes cambian. El jugador debe robar dos tarjetas y elegir cuál realizar.

INESPERADO

Los planes cambian. El jugador debe robar dos tarjetas y elegir cuál realizar.



EFECTO

La otra se descarta.

CARTA ESPECIAL

Cartas Especiales



CARTA ESPECIAL RETRASO DEL VIAJE



El jugador debe esperar un turno completo antes de realizar su próximo reto.

RETRASO DEL VIAJE

El jugador debe esperar un turno completo antes de realizar su próximo reto.



EFECTO

La carta se descarta.

CARTA ESPECIAL

Cartas Especiales



CARTA ESPECIAL RETRASO DEL VIAJE



El jugador debe esperar un turno completo antes de realizar su próximo reto.

RETRASO DEL VIAJE

El jugador debe esperar un turno completo antes de realizar su próximo reto.



EFECTO

La carta se descarta.

CARTA ESPECIAL

Cartas Especiales



CARTA ESPECIAL RETRASO DEL VIAJE



El jugador debe esperar un turno completo antes de realizar su próximo reto.

RETRASO DEL VIAJE

El jugador debe esperar un turno completo antes de realizar su próximo reto.



EFECTO

La carta se descarta.

CARTA ESPECIAL

Cartas Especiales



CARTA ESPECIAL RETRASO DEL VIAJE



El jugador debe esperar un turno completo antes de realizar su próximo reto.

VIAJE

El jugador debe esperar un turno completo antes de realizar su próximo reto.



EFECTO

La carta se descarta.

CARTA ESPECIAL

Cartas Especiales



CARTA ESPECIAL MOCHILA EXTRA



El jugador gana +2 puntos automáticamente.

MOCHILA EXTRA

El jugador gana +2 puntos automáticamente.



EFECTO

La carta se descarta.

CARTA ESPECIAL

Cartas Especiales



CARTA ESPECIAL MOCHILA EXTRA



El jugador gana +2 puntos automáticamente.

MOCHILA EXTRA

El jugador gana +2 puntos automáticamente.



EFECTO

La carta se descarta.

CARTA ESPECIAL

Cartas Especiales



CARTA ESPECIAL MOCHILA EXTRA

paraorganizar
tuviaje.com



El jugador gana +2 puntos automáticamente.

MOCHILA EXTRA

El jugador gana +2 puntos automáticamente.



EFFECTO

La carta se descarta.

CARTA ESPECIAL

Cartas Especiales



CARTA ESPECIAL MOCHILA EXTRA

paraorganizar
tuviaje.com



El jugador gana +2 puntos automáticamente.

MOCHILA EXTRA

El jugador gana +2 puntos automáticamente.



EFFECTO

La carta se descarta.

CARTA ESPECIAL

Cartas Especiales



CARTA ESPECIAL CAMBIO DE SENTIDO

paraorganizar
tuviaje.com



Cambia el sentido de juego.

CAMBIO DE SENTIDO

Cambia el sentido de juego.



EFFECTO

Efecto inmediato, la carta se descarta.

CARTA ESPECIAL

Cartas Especiales



CARTA ESPECIAL CAMBIO DE SENTIDO

paraorganizar
tuviaje.com



Cambia el sentido de juego.

CAMBIO DE SENTIDO

Cambia el sentido de juego.



EFFECTO

Efecto inmediato, la carta se descarta.

CARTA ESPECIAL

Cartas Especiales



CARTA ESPECIAL CAMBIO DE SENTIDO

paraorganizar
tuviaje.com



Cambia el sentido de juego.

CAMBIO DE SENTIDO

Cambia el sentido de juego.



EFFECTO

Efecto inmediato, la carta se descarta.

CARTA ESPECIAL

Cartas Especiales



CARTA ESPECIAL CAMBIO DE SENTIDO

paraorganizar
tuviaje.com



Cambia el sentido de juego.

CAMBIO DE SENTIDO

Cambia el sentido de juego.



EFFECTO

Efecto inmediato, la carta se descarta.

CARTA ESPECIAL

Cartas Especiales



CARTA ESPECIAL ROBA CARTA

paraorganizar
tuviaje.com



Roba una carta a otro jugador.

ROBA CARTA

Roba una carta a otro jugador.



EFFECTO

Elige al jugador y la carta a robar.

CARTA ESPECIAL

Cartas Especiales



CARTA ESPECIAL ROBA CARTA

paraorganizar
tuviaje.com



Roba una carta a otro jugador.

ROBA CARTA

Roba una carta a otro jugador.



EFFECTO

Elige al jugador y la carta a robar.

CARTA ESPECIAL

Cartas Especiales



CARTA ESPECIAL ROBA CARTA

paraorganizar
tuviaje.com



Roba una carta a otro jugador.

ROBA CARTA

Roba una carta a otro jugador.



EFFECTO

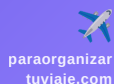
Elige al jugador y la carta a robar.

CARTA ESPECIAL

Cartas Especiales



CARTA ESPECIAL ROBA CARTA



Roba una carta a otro jugador.



EFFECTO

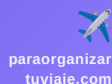
Elige al jugador y la carta a robar.

CARTA ESPECIAL

Cartas Especiales



CARTA ESPECIAL TURNO EXTRA



Juega un turno adicional.



EFFECTO

Inmediatamente después de tu turno actual.

CARTA ESPECIAL

Cartas Especiales



CARTA ESPECIAL TURNO EXTRA



Juega un turno adicional.



EFFECTO

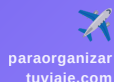
Inmediatamente después de tu turno actual.

CARTA ESPECIAL

Cartas Especiales



CARTA ESPECIAL TURNO EXTRA



Juega un turno adicional.



EFFECTO

Inmediatamente después de tu turno actual.

CARTA ESPECIAL

Cartas Especiales



CARTA ESPECIAL TURNO EXTRA



Juega un turno adicional.



EFFECTO

Inmediatamente después de tu turno actual.

CARTA ESPECIAL

Cartas Especiales



CARTA ESPECIAL RETO GRUPAL



El grupo completo debe superar el reto junto.



EFFECTO

Si fallan, todos pierden 1 punto.

CARTA ESPECIAL

Cartas Especiales



CARTA ESPECIAL RETO GRUPAL



El grupo completo debe superar el reto junto.



EFFECTO

Si fallan, todos pierden 1 punto.

CARTA ESPECIAL

Cartas Especiales



CARTA ESPECIAL RETO GRUPAL



El grupo completo debe superar el reto junto.



EFFECTO

Si fallan, todos pierden 1 punto.

CARTA ESPECIAL

Cartas Especiales



CARTA ESPECIAL RETO GRUPAL



El grupo completo debe superar el reto junto.



EFFECTO

Si fallan, todos pierden 1 punto.

CARTA ESPECIAL

Cartas Especiales