









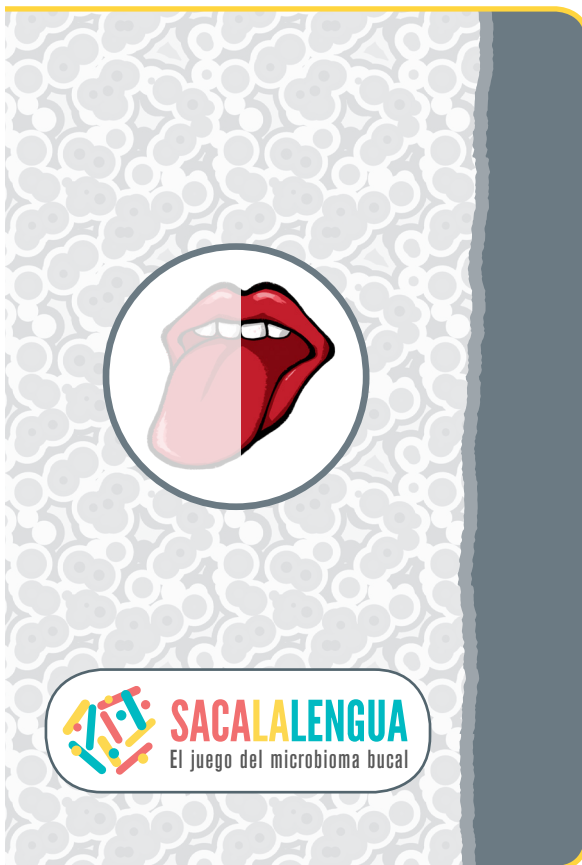
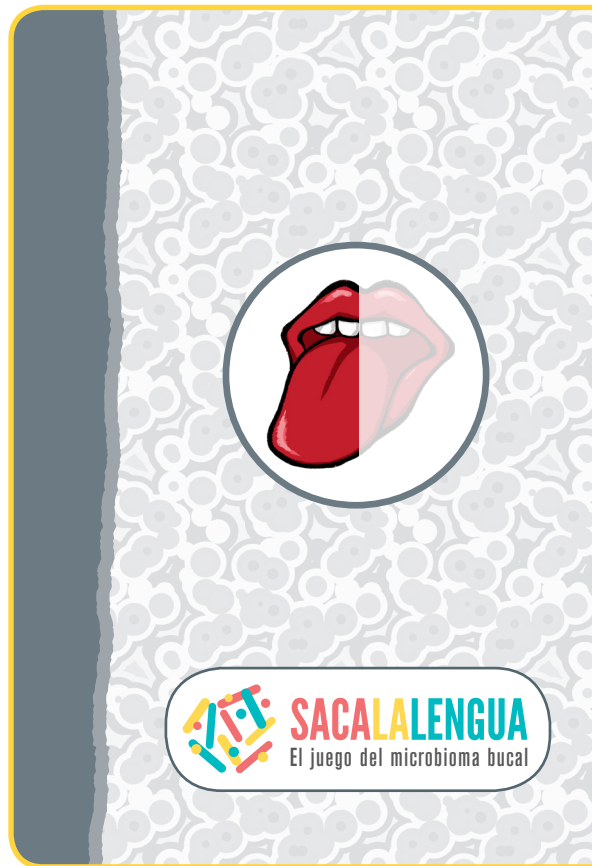


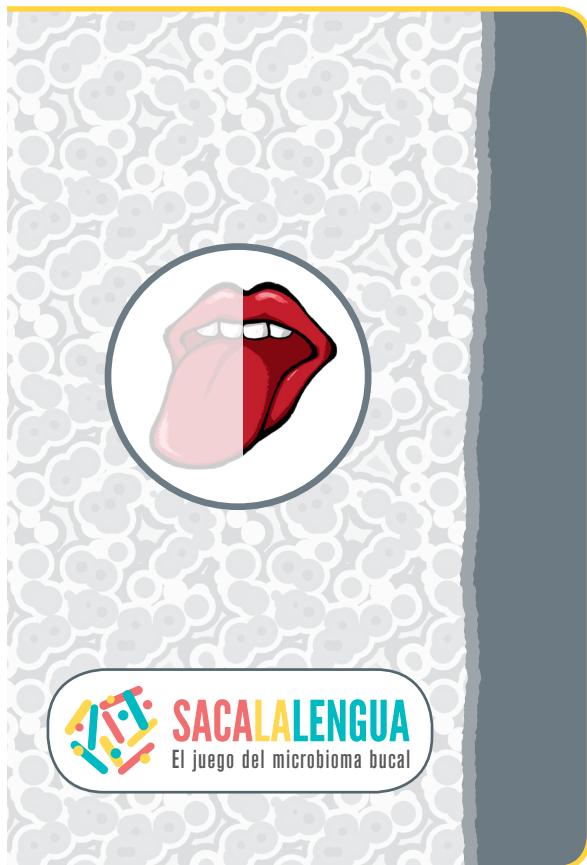
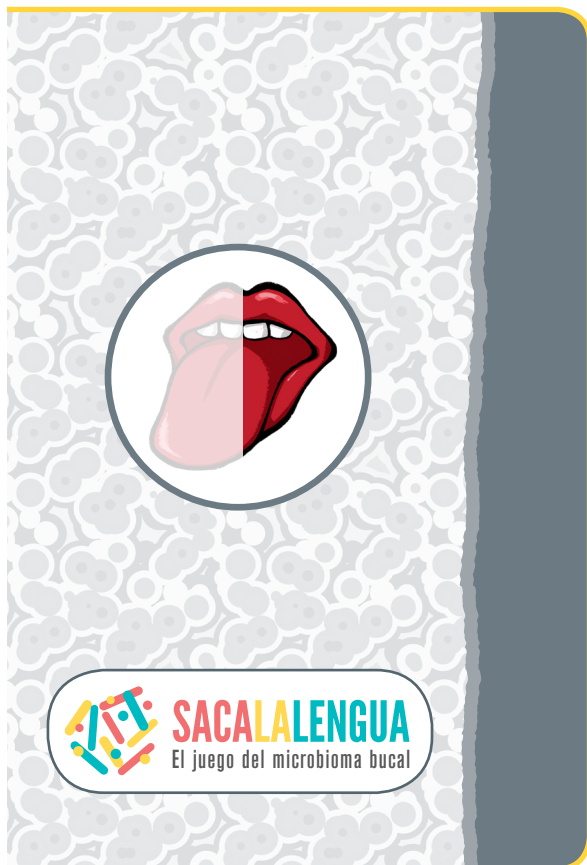


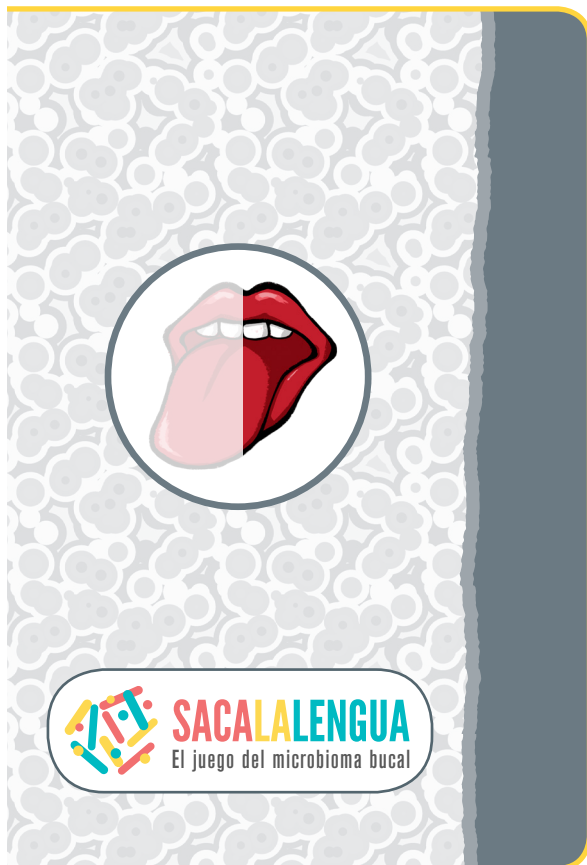
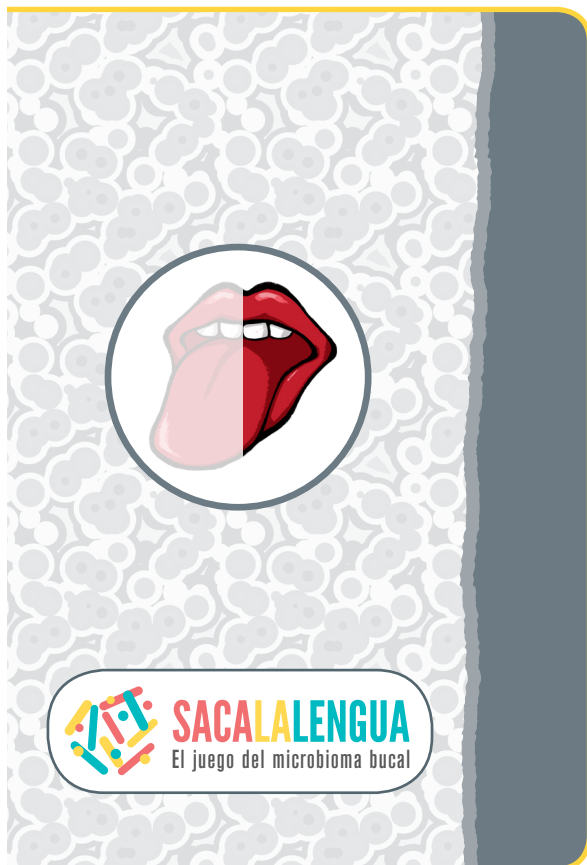












SACA LA LENGUA



AYUDA DE JUEGO

Sube 1 un dado del color indicado
(Si es blanco, un género concreto o a elegir).
Si la flecha es doble, súbelo 2.



Baja 1 un dado del color indicado
(Si es blanco, una especie concreta o a elegir).
Si la flecha es doble, bájalo 2.



Acerca 1 al equilibrio un dado del color indicado
(si es blanco, a elegir).
Si la flecha es doble, acércalo 2.



Aleja 1 del equilibrio un dado del color indicado
(si es blanco, a elegir).
Si la flecha es doble, aléjalo 2.



Dado
Negro



AG
Alteración Grave

SACA LA LENGUA



AYUDA DE JUEGO

Sube 1 un dado del color indicado
(Si es blanco, un género concreto o a elegir).
Si la flecha es doble, súbelo 2.



Baja 1 un dado del color indicado
(Si es blanco, una especie concreta o a elegir).
Si la flecha es doble, bájalo 2.



Acerca 1 al equilibrio un dado del color indicado
(si es blanco, a elegir).
Si la flecha es doble, acércalo 2.



Aleja 1 del equilibrio un dado del color indicado
(si es blanco, a elegir).
Si la flecha es doble, aléjalo 2.



Dado
Negro



AG
Alteración Grave

SACA LA LENGUA



AYUDA DE JUEGO

Sube 1 un dado del color indicado
(Si es blanco, un género concreto o a elegir).
Si la flecha es doble, súbelo 2.



Baja 1 un dado del color indicado
(Si es blanco, una especie concreta o a elegir).
Si la flecha es doble, bájalo 2.



Acerca 1 al equilibrio un dado del color indicado
(si es blanco, a elegir).
Si la flecha es doble, acércalo 2.



Aleja 1 del equilibrio un dado del color indicado
(si es blanco, a elegir).
Si la flecha es doble, aléjalo 2.



Dado
Negro



AG
Alteración Grave

SACA LA LENGUA



AYUDA DE JUEGO

Sube 1 un dado del color indicado
(Si es blanco, un género concreto o a elegir).
Si la flecha es doble, súbelo 2.



Baja 1 un dado del color indicado
(Si es blanco, una especie concreta o a elegir).
Si la flecha es doble, bájalo 2.



Acerca 1 al equilibrio un dado del color indicado
(si es blanco, a elegir).
Si la flecha es doble, acércalo 2.



Aleja 1 del equilibrio un dado del color indicado
(si es blanco, a elegir).
Si la flecha es doble, aléjalo 2.



Dado
Negro



AG
Alteración Grave



PUNTUACIÓN

¿Cómo ganamos?

- **2 puntos** por cada dado de género que esté en su valor ideal de equilibrio.
- **-1 punto** por cada dado de género que esté a un valor 1 o 6.
- **-1 punto** por cada dado de infección y por cada alteración.

Con el valor final, podéis ver qué tipo de victoria habéis obtenido:

	5 jugadores	4 jugadores	3 jugadores
Más de	Más de	Más de	Más de
Excelente	30 puntos	25 puntos	15 puntos
Bastante bien	10 a 29 puntos	8 a 24 puntos	6 a 19 puntos
Aceptable	-10 a 9 puntos	-8 a 8 puntos	-6 a 6 puntos
Hay que mejorar	Menos de -10	Menos de -8	Menos de -6



PUNTUACIÓN

¿Cómo ganamos?

- **2 puntos** por cada dado de género que esté en su valor ideal de equilibrio.
- **-1 punto** por cada dado de género que esté a un valor 1 o 6.
- **-1 punto** por cada dado de infección y por cada alteración.

Con el valor final, podéis ver qué tipo de victoria habéis obtenido:

	5 jugadores	4 jugadores	3 jugadores
Más de	Más de	Más de	Más de
Excelente	30 puntos	25 puntos	15 puntos
Bastante bien	10 a 29 puntos	8 a 24 puntos	6 a 19 puntos
Aceptable	-10 a 9 puntos	-8 a 8 puntos	-6 a 6 puntos
Hay que mejorar	Menos de -10	Menos de -8	Menos de -6



PUNTUACIÓN

¿Cómo ganamos?

- **2 puntos** por cada dado de género que esté en su valor ideal de equilibrio.
- **-1 punto** por cada dado de género que esté a un valor 1 o 6.
- **-1 punto** por cada dado de infección y por cada alteración.

Con el valor final, podéis ver qué tipo de victoria habéis obtenido:

	5 jugadores	4 jugadores	3 jugadores
Más de	Más de	Más de	Más de
Excelente	30 puntos	25 puntos	15 puntos
Bastante bien	10 a 29 puntos	8 a 24 puntos	6 a 19 puntos
Aceptable	-10 a 9 puntos	-8 a 8 puntos	-6 a 6 puntos
Hay que mejorar	Menos de -10	Menos de -8	Menos de -6



PUNTUACIÓN

¿Cómo ganamos?

- **2 puntos** por cada dado de género que esté en su valor ideal de equilibrio.
- **-1 punto** por cada dado de género que esté a un valor 1 o 6.
- **-1 punto** por cada dado de infección y por cada alteración.

Con el valor final, podéis ver qué tipo de victoria habéis obtenido:

	5 jugadores	4 jugadores	3 jugadores
Más de	Más de	Más de	Más de
Excelente	30 puntos	25 puntos	15 puntos
Bastante bien	10 a 29 puntos	8 a 24 puntos	6 a 19 puntos
Aceptable	-10 a 9 puntos	-8 a 8 puntos	-6 a 6 puntos
Hay que mejorar	Menos de -10	Menos de -8	Menos de -6

SACA LA LENGUA



AYUDA DE JUEGO

Sube 1 un dado del color indicado
(Si es blanco, un género concreto o a elegir).
Si la flecha es doble, súbelo 2.



Baja 1 un dado del color indicado
(Si es blanco, una especie concreta o a elegir).
Si la flecha es doble, bájalo 2.



Acerca 1 al equilibrio un dado del color indicado
(si es blanco, a elegir).
Si la flecha es doble, acércalo 2.



Aleja 1 del equilibrio un dado del color indicado
(si es blanco, a elegir).
Si la flecha es doble, aléjalo 2.



Dado
Negro



AG
Alteración Grave

SACA LA LENGUA



AYUDA DE JUEGO

Sube 1 un dado del color indicado
(Si es blanco, un género concreto o a elegir).
Si la flecha es doble, súbelo 2.



Baja 1 un dado del color indicado
(Si es blanco, una especie concreta o a elegir).
Si la flecha es doble, bájalo 2.



Acerca 1 al equilibrio un dado del color indicado
(si es blanco, a elegir).
Si la flecha es doble, acércalo 2.



Aleja 1 del equilibrio un dado del color indicado
(si es blanco, a elegir).
Si la flecha es doble, aléjalo 2.



Dado
Negro



AG
Alteración Grave

SACA LA LENGUA



AYUDA DE JUEGO

Sube 1 un dado del color indicado
(Si es blanco, un género concreto o a elegir).
Si la flecha es doble, súbelo 2.



Baja 1 un dado del color indicado
(Si es blanco, una especie concreta o a elegir).
Si la flecha es doble, bájalo 2.



Acerca 1 al equilibrio un dado del color indicado
(si es blanco, a elegir).
Si la flecha es doble, acércalo 2.



Aleja 1 del equilibrio un dado del color indicado
(si es blanco, a elegir).
Si la flecha es doble, aléjalo 2.



Dado
Negro



AG
Alteración Grave

SACA LA LENGUA



AYUDA DE JUEGO

Sube 1 un dado del color indicado
(Si es blanco, un género concreto o a elegir).
Si la flecha es doble, súbelo 2.



Baja 1 un dado del color indicado
(Si es blanco, una especie concreta o a elegir).
Si la flecha es doble, bájalo 2.



Acerca 1 al equilibrio un dado del color indicado
(si es blanco, a elegir).
Si la flecha es doble, acércalo 2.



Aleja 1 del equilibrio un dado del color indicado
(si es blanco, a elegir).
Si la flecha es doble, aléjalo 2.



Dado
Negro



AG
Alteración Grave

