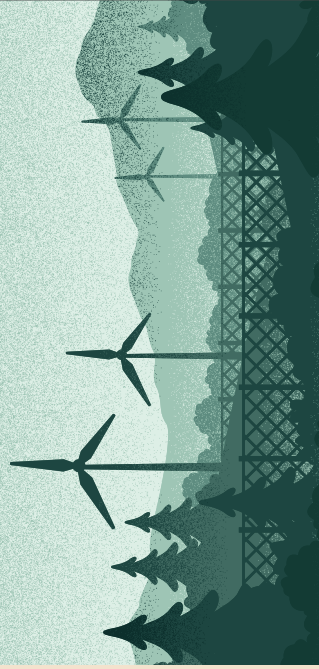




Human-Inc



Greentocracia



Extinction Express



Post-Antropoceno



Extinction Express



Post-Antropoceno



Human-Inc



Greentocracia



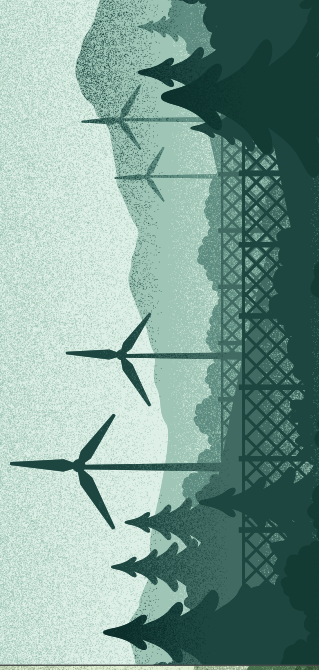
Extinction Express



Post-Antropoceno



Human-Inc



Greentocracia



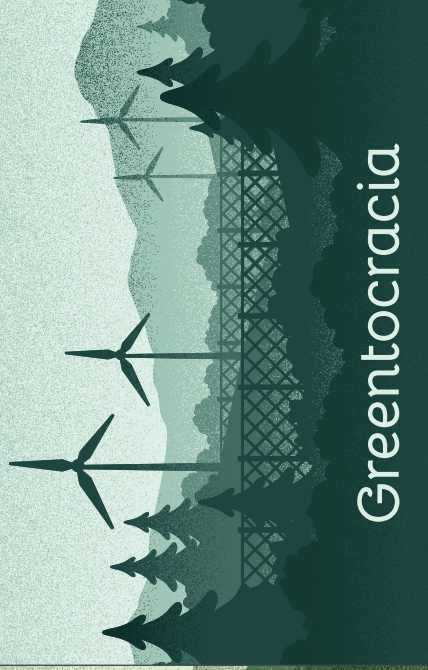
Extinction Express



Post-Antropoceno

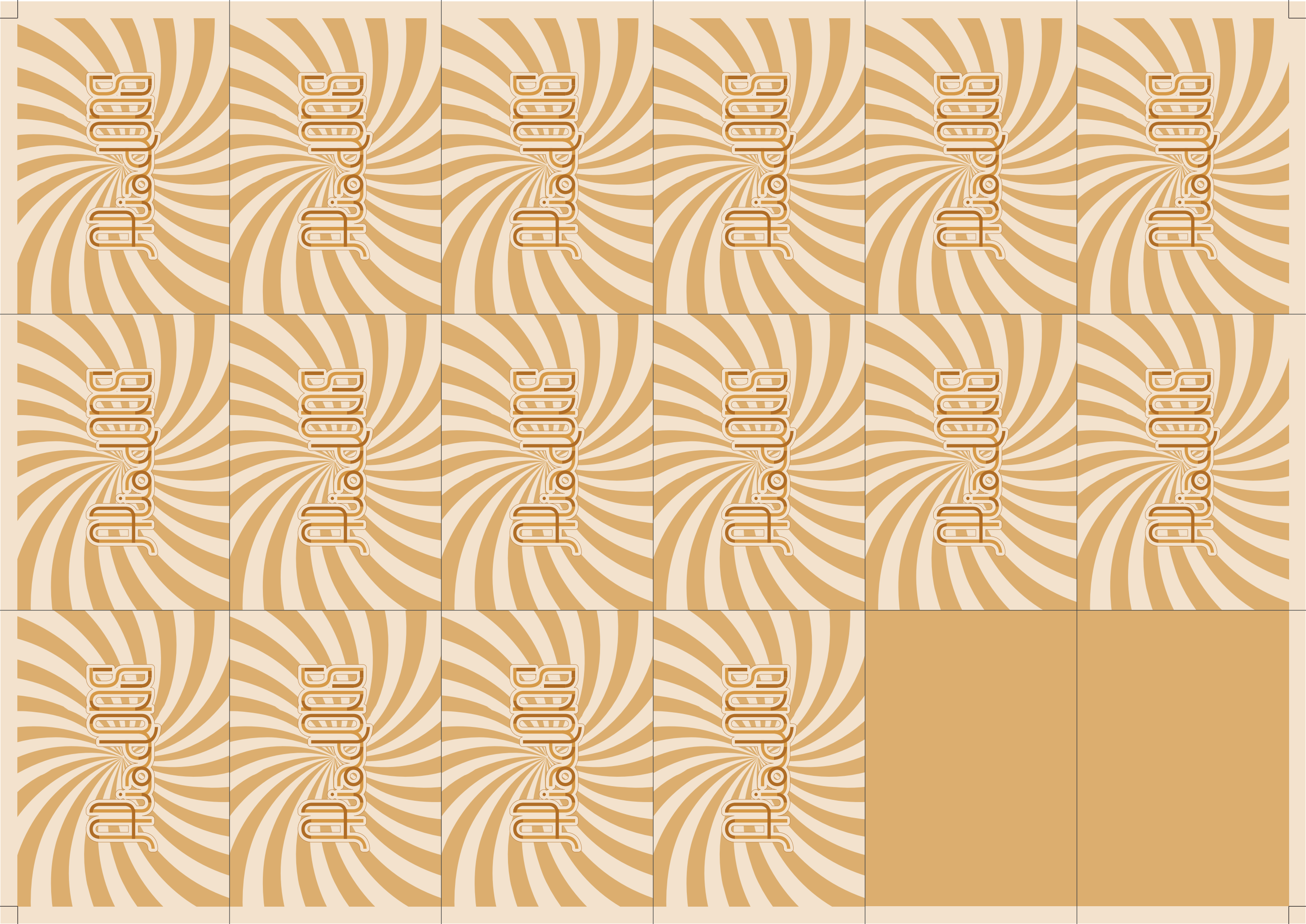


Human-Inc



Greentocracia





1

La Científica



Investigación científica

Puedes sacar dos cartas de medidas.

1

La Científica



Investigación científica

Puedes sacar dos cartas de medidas.

1

La Científica



Investigación científica

Puedes sacar dos cartas de medidas.

2

El Gurú Religioso



Influencia

Sustituye y elige por otro jugador

2

El Gurú Religioso



Influencia

Sustituye y elige por el Senador

2

El Gurú Religioso



Influencia

Sustituye al Presidente y elige un nuevo Senador

3

Jerry



Saqueo

Todos los jugadores se descartan y roban cartas nuevas

3

Jerry



Saqueo

Roba un máximo de 4 cartas a otro jugador

3

Jerry



Saqueo

Roba un máximo de 4 cartas de la baraja

4

El Policía



Detención

Encarcela a un jugador, no participará en esta ronda

4

El Policía



Detención

Encarcela al Presidente, no ejercerá en esta ronda. Todas las acciones llegan directamente al Senador

4

El Policía



Detención

Encarcela al Senador, el Presidente tendrá que elegir uno nuevo

5

La Bruja



Hechizo

Sal de la cárcel

5

La Bruja



Hechizo

Reemplaza una de las medidas aprobadas por una carta de tu mano que afecte a la misma zona

5

La Bruja



Hechizo

Sal de la cárcel

1

La Científica



Investigación científica

Puedes sacar dos cartas de medidas.

1

La Científica



Investigación científica

Puedes sacar dos cartas de medidas.

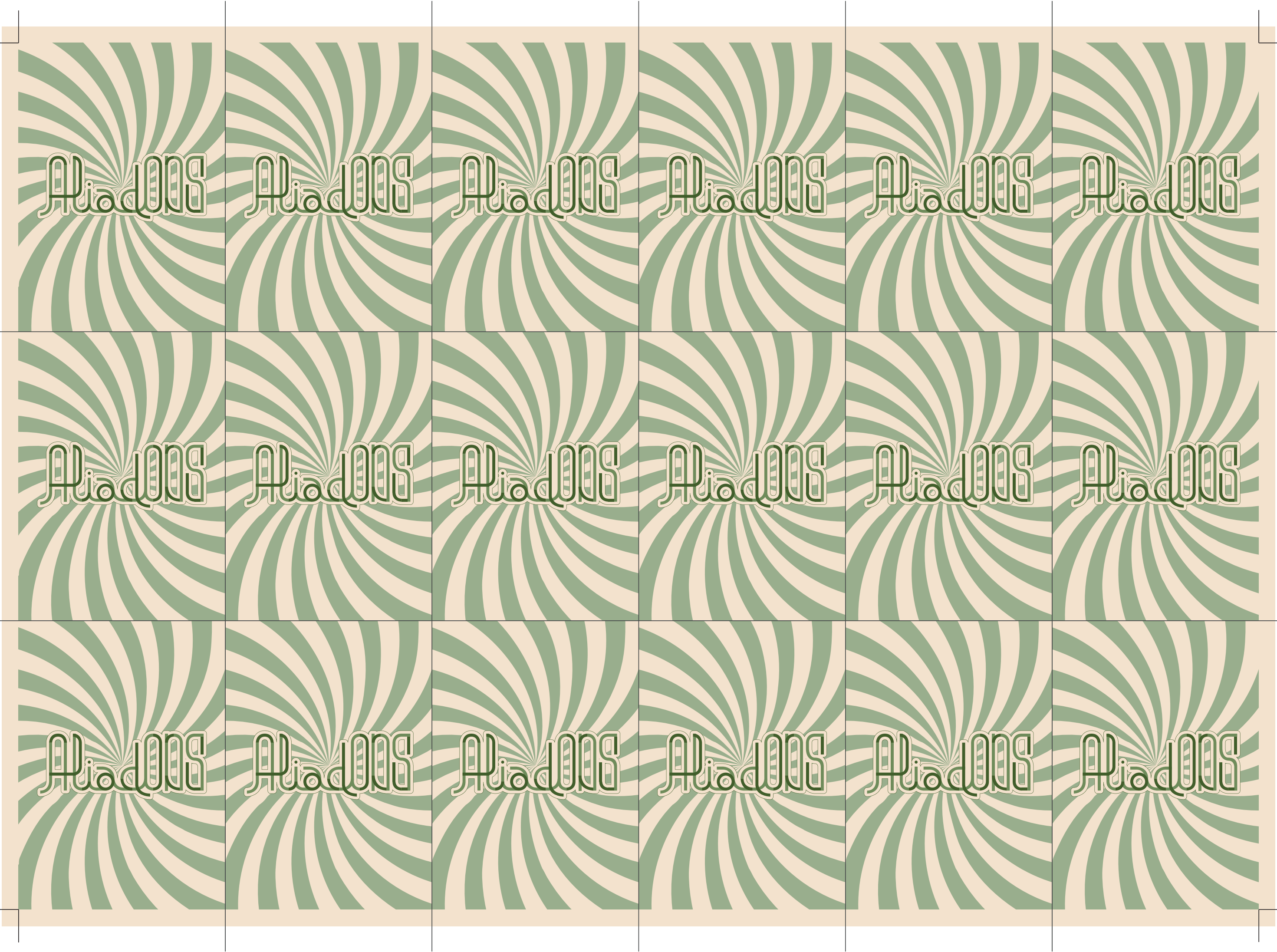
1

La Científica



Investigación científica

Puedes sacar dos cartas de medidas.





2

El Gurú Religioso



**Influencia**

Sustituye y elige por otro jugador

2

El Gurú Religioso



**Influencia**

Sustituye y elige por el Senador

2

El Gurú Religioso



**Influencia**

Sustituye al Presidente y elige un nuevo Senador

3

Jerry



**Saqueo**

Todos los jugadores se descartan y roban cartas nuevas

3

Jerry



**Saqueo**

Roba un máximo de 4 cartas a otro jugador

3

Jerry



**Saqueo**

Roba un máximo de 4 cartas de la baraja

4

El Policía



**Detención**

Encarcela a un jugador, no participará en esta ronda

4

El Policía



**Detención**

Encarcela al Presidente, no ejercerá en esta ronda. Todas las acciones llegan directamente al Senador

4

El Policía



**Detención**

Encarcela al Senador, el Presidente tendrá que elegir uno nuevo

5

La Bruja



**Hechizo**

Sal de la cárcel

5

La Bruja



**Hechizo**

Reemplaza una de las medidas aprobadas por una carta de tu mano que afecte a la misma zona

5

La Bruja



**Hechizo**

Sal de la cárcel

1

La Científica



**Investigación científica**

Puedes sacar dos cartas de medidas.

1

La Científica



**Investigación científica**

Puedes sacar dos cartas de medidas.

1

La Científica



**Investigación científica**

Puedes sacar dos cartas de medidas.

2

El Gurú Religioso



**Influencia**

Sustituye y elige por otro jugador

2

El Gurú Religioso



**Influencia**

Sustituye y elige por el Senador

2

El Gurú Religioso



**Influencia**

Sustituye al Presidente y elige un nuevo Senador





3

Jerry



**Saqueo**

Todos los jugadores se descartan y roban cartas nuevas

3

Jerry



**Saqueo**

Roba un máximo de 4 cartas a otro jugador

3

Jerry



**Saqueo**

Roba un máximo de 4 cartas de la baraja

4

El Policía



**Detención**

Encarcela a un jugador, no participará en esta ronda

4

El Policía



**Detención**

Encarcela al Presidente, no ejercerá en esta ronda. Todas las acciones llegan directamente al Senador

4

El Policía



**Detención**

Encarcela al Senador, el Presidente tendrá que elegir uno nuevo

5

La Bruja



**Hechizo**

Sal de la cárcel

5

La Bruja



**Hechizo**

Reemplaza una de las medidas aprobadas por una carta de tu mano que afecte a la misma zona

5

La Bruja



**Hechizo**

Reemplaza una de las medidas aprobadas por una carta de tu mano que afecte a la misma zona

2

El Gurú Religioso



**Influencia**

Sustituye y elige por el Senador

3

Jerry



**Saqueo**

Todos los jugadores se descartan y roban cartas nuevas

4

El Policía



**Detención**

Encarcela a un jugador, no participará en esta ronda

