| Noche tenebrosa  Esta ronda los fantasmas,vampiros y demonios obtienen +1 de ataque de contra humanos, y +1 movimiento | Domingo de TC  Esta ronda las criaturas tipo maquina obtienen +1 movimiento | Dia de reciclaje  Esta ronda el jugador que mande al cementerio una criatura mecanica o una carta trampa, roba una carta objeto | Dia soleado  Esta ronda los tipo Ent obtienen +1/+1, todo fantasma, vampiro y demonio obtiene -3 de resistencia. |
| --- | --- | --- | --- |
| Marcha del Pami  Esta ronda las criaturas con menos de 2 de resistencia ganan +1 movimiento y no pueden ser atacadas por criaturas con mas de 2 de ataque. | Piquete  Esta ronda las criaturas no voladoras obtienen -1 movimiento | Ventiscas  Esta ronda las criaturas voladoras obtienen -1 de moviemiento, las criaturas con ataque de rango obtienen -1 al rango | Corralito  Esta ronda no se pueden bajar cartas. |
| Tratado de paz  Esta ronda no se puede iniciar combate | Festival Canibal  Esta ronda todas las criaturas obtienen +2 ataque contra su propio tipo. | Cacerolazo  Esta ronda los humanos obtienen +1/+2 | 2x1  Esta ronda se roba una carta adicional al comienzo de cada turno |
| Lluvia acida  Esta ronda las criaturas mecanicas obtienen -2 de resistencia, todo objeto en el tablero que NO este portado por una criatura va al cementerio | Inversor de gravedad  Esta ronda las criaturas voladoras dejan de serlo, y las no voladoras pasan a ser voladoras. | Dia de Trueque  Esta ronda puedes descartar cartas criatura para robar cartas objeto, o descartar objetos para robar criaturas. (maximo 5 veces) | Viento a favor  Esta ronda +1 al rango de los que ya tenian rango, +1 movilidad de voladoras. |
| Burocracia  Esta ronda las criaturas pueden moverse o atacar, no las dos. | Caza de Colosos  Esta ronda ogros, gigantes y elementales obtienen -2/-2. | Violencia  Esta ronda las criaturas pueden iniciar un ataque extra por turno. | Proteccion a testigos  Esta ronda cuando una criatura vaya al cementerio va a la mano de su propietario. |

| Panico escenico  Por esta ronda las habilidades de criatura no tienen efecto | Y2K  Por esta ronda los objetos no tienen efecto. | Purga de fuego  Por esta ronda los dragones obtienen +3 de ataque y +2 de rango. | Igualitarismo  Por esta ronda todas las criaturas tienen 1 de resistencia |
| --- | --- | --- | --- |
| Embargo  Esta ronda no se roba carta, tambien se anulan las habilidades de objetos y criaturas de robar carta. | Maraton  Esta ronda los human  os obtienen +3 de movimiento (maximo 5) | Tormenta de la ostia  Esta ronda las criaturas voladoras tienen -3 de resistencia. | Dia de descuento  Esta ronda siempre que se robe carta de objeto roba una mas. |
| Dia del Amigo  Esta ronda se pueden bajar criaturas en cualquier casillero aledaño a una criatura que controles. | Redistribucion  Esta ronda al comienzo del turno puedes devolver a tu mano cualquier objeto que controles, luego puedes jugarlo normalmente. | Temporada de caza  Esta ronda las criaturas no humanas obtienen -1 de resistencia. | Corte de ruta  Esta ronda las criaturas tipo mecanico no voladoras no se pueden mover. |
| Tomatina  Esta ronda los humanos con rango 1 ganan +1 al rango. | Balance Karmico  Esta ronda si una criatura que controlas va al cementerio, puedes robar una carta criatura, si la criatura era tipo budista roba 2. | Monsanto Esta ronda todos los humanos, centauros e insectos  obtienen -1 de resistencia. | Era digital  Por esta ronda los humanos se consideran de tipo mecanico tambien. |
| Teletransportacion  Esta ronda en lugar de mover criaturas, intercambia posiciones entre ellas | FairPlay  Esta ronda no se activan cartas trampa. | Misa ricotera  Esta ronda al principio de cada turno robas cartas de criatura boca arriba hasta juntar 5 humanos, descarta las demas. | Ida y vuelta  Esta ronda después de los ataques puede mover a tus criaturas otra vez. |