

Puedes trasladarte a otro terreno mágico que se halle en el tablero en el turno siguiente.

TERRENO
MAGICO

El primer jugador que descubra esta carta debe adentrarse obligatoriamente en el pozo hasta encontrar el AMULETO MAGICO.



CASA ENCANTADA
Tira el dado, si sacas PAR aumentas un punto en fuerza, inteligencia y destreza, si sacas IMPAR, pierdes un punto en esas tres características.



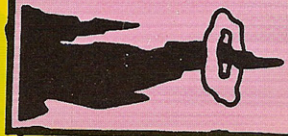
TORMENTA
Pierdes un punto en fuerza y valor.



CASTILLO
DE
CAMELOO

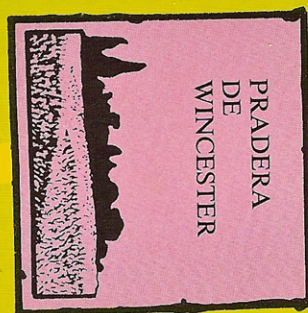


MONTE
MALDITO
Pierdes toda tu inteligencia.

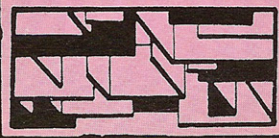


TERRENO
MAGICO

Puedes trasladarte a otro terreno mágico que se halle en el tablero en el turno siguiente.



LABERINTO
Quien pasa por
aquí pierde dos
turnos.





El primer jugador que en la cueva obligatoriamente adentrarse carta debe la POCION MAGICA.




El primer jugador que descubra esta carta debe adentrarse obligatoriamente en el pantano.



CASA DEL RICO REY PESCADOR
Si se permanece dos turnos se gana un punto en inteligencia y otro en experiencia.




PRISION
Quien pasa por aquí pierde dos turnos.



El primer jugador que descubra esta carta debe adentrarse obligatoriamente en el bosque



TIERRA
DEVASTADA
Quien pasa por aquí
pierde un turno.



NIEVE
Pierdes un punto
en fuerza.



