



## **EL DOBLE DE ESFUERZO.**

- Los personajes que quieran **CONSEGUIR** una **CARTA DE VICTORIA** durante este turno, deberán superar **2 MINIJUEGOS EN LUGAR DE UNO.**





## **EL DOBLE DE ESFUERZO.**

- Los personajes que quieran **CONSEGUIR** una **CARTA DE VICTORIA** durante este turno, deberán superar **2 MINIJUEGOS EN LUGAR DE UNO.**





**Los EXPERTOS pueden utilizar su habilidad dos veces durante este turno, o bien, utilizar su habilidad y reducir su tirada.**

- Si este personaje ya tiene su habilidad bloqueada por otra carta de tiempo, anula el efecto de ambas cartas y sigue jugando normalmente.





**Los EXPERTOS pueden utilizar su habilidad dos veces durante este turno, o bien, utilizar su habilidad y reducir su tirada.**

- Si este personaje ya tiene su habilidad bloqueada por otra carta de tiempo, anula el efecto de ambas cartas y sigue jugando normalmente.







**Las VÍCTIMAS Y COLECTIVOS VULNERABLES pueden utilizar su habilidad dos veces durante este turno, o bien, utilizar su habilidad y reducir su tirada.**

- Si este personaje ya tiene su habilidad bloqueada por otra carta de tiempo, anula el efecto de ambas cartas y sigue jugando normalmente.





**Las VÍCTIMAS Y COLECTIVOS VULNERABLES pueden utilizar su habilidad dos veces durante este turno, o bien, utilizar su habilidad y reducir su tirada.**

- Si este personaje ya tiene su habilidad bloqueada por otra carta de tiempo, anula el efecto de ambas cartas y sigue jugando normalmente.





**Los PODERES PÚBLICOS**  
**pueden utilizar su habilidad dos**  
**veces durante este turno, o bien,**  
**utilizar su habilidad y reducir su**  
**tirada.**

- Si este personaje ya tiene su habilidad bloqueada por otra carta de tiempo, anula el efecto de ambas cartas y sigue jugando normalmente.





**Los PODERES PÚBLICOS**  
**pueden utilizar su habilidad dos**  
**veces durante este turno, o bien,**  
**utilizar su habilidad y reducir su**  
**tirada.**

- Si este personaje ya tiene su habilidad bloqueada por otra carta de tiempo, anula el efecto de ambas cartas y sigue jugando normalmente.







**La COMUNIDAD puede utilizar su habilidad dos veces durante este turno, o bien, utilizar su habilidad y reducir su tirada.**

- Si este personaje ya tiene su habilidad bloqueada por otra carta de tiempo, anula el efecto de ambas cartas y sigue jugando normalmente.





**La COMUNIDAD puede utilizar su habilidad dos veces durante este turno, o bien, utilizar su habilidad y reducir su tirada.**

- Si este personaje ya tiene su habilidad bloqueada por otra carta de tiempo, anula el efecto de ambas cartas y sigue jugando normalmente.





**La SEGURIDAD Y JUDICATURA  
puede utilizar su habilidad dos  
veces este turno, o bien, utilizar  
su habilidad y reducir su tirada.**

- Si este personaje ya tiene su habilidad bloqueada por otra carta de tiempo, anula el efecto de ambas cartas y sigue jugando normalmente.





**La SEGURIDAD Y JUDICATURA  
puede utilizar su habilidad dos  
veces este turno, o bien, utilizar  
su habilidad y reducir su tirada.**

- Si este personaje ya tiene su habilidad bloqueada por otra carta de tiempo, anula el efecto de ambas cartas y sigue jugando normalmente.







**Los EXPERTOS pierden su habilidad hasta el siguiente turno.**

- Si este personaje ha recibido el beneficio de usar su habilidad dos veces en este turno, anula el efecto de ambas cartas y sigue jugando normalmente.





**Los EXPERTOS pierden su habilidad hasta el siguiente turno.**

- Si este personaje ha recibido el beneficio de usar su habilidad dos veces en este turno, anula el efecto de ambas cartas y sigue jugando normalmente.





**Las VÍCTIMAS Y COLECTIVOS VULNERABLES pierden su habilidad hasta el siguiente turno.**

- Si este personaje ha recibido el beneficio de usar su habilidad dos veces en este turno, anula el efecto de ambas cartas y sigue jugando normalmente.





**Las VÍCTIMAS Y COLECTIVOS VULNERABLES pierden su habilidad hasta el siguiente turno.**

- Si este personaje ha recibido el beneficio de usar su habilidad dos veces en este turno, anula el efecto de ambas cartas y sigue jugando normalmente.







**Los PODERES PÚBLICOS pierden su habilidad hasta el siguiente turno.**

- Si este personaje ha recibido el beneficio de usar su habilidad dos veces en este turno, anula el efecto de ambas cartas y sigue jugando normalmente.





**Los PODERES PÚBLICOS pierden su habilidad hasta el siguiente turno.**

- Si este personaje ha recibido el beneficio de usar su habilidad dos veces en este turno, anula el efecto de ambas cartas y sigue jugando normalmente.





**La COMUNIDAD pierde su habilidad hasta el siguiente turno.**

- Si este personaje ha recibido el beneficio de usar su habilidad dos veces en este turno, anula el efecto de ambas cartas y sigue jugando normalmente.





**La COMUNIDAD pierde su habilidad hasta el siguiente turno.**

- Si este personaje ha recibido el beneficio de usar su habilidad dos veces en este turno, anula el efecto de ambas cartas y sigue jugando normalmente.







**La SEGURIDAD Y JUDICATURA  
pierde su habilidad hasta el  
siguiente turno.**

- Si este personaje ha recibido el beneficio de usar su habilidad dos veces en este turno, anula el efecto de ambas cartas y sigue jugando normalmente.





**La SEGURIDAD Y JUDICATURA  
pierde su habilidad hasta el  
siguiente turno.**

- Si este personaje ha recibido el beneficio de usar su habilidad dos veces en este turno, anula el efecto de ambas cartas y sigue jugando normalmente.





**DESBLOQUEA un SECTOR  
INFECTADO CUALQUIERA, pero  
NO ELIMINA LA INFECCIÓN del  
mismo.**

- Elimina el token sobre el edificio central de un sector y cualesquiera que bloquearan sus calles. Los jugadores pueden recorrer sus calles y acceder al edificio central de forma normal.





**DESBLOQUEA un SECTOR INFECTADO CUALQUIERA, pero NO ELIMINA LA INFECCIÓN del mismo.**

- Elimina el token sobre el edificio central de un sector y cualesquiera que bloquearan sus calles. Los jugadores pueden recorrer sus calles y acceder al edificio central de forma normal.







## **ELIMINA EL BLOQUEO Y LA INFECCIÓN de un SECTOR CUALQUIERA.**

- **Elimina el token sobre el edificio central de un sector y cualesquiera que bloquearan sus calles. Da la vuelta al sector del mapa para que se vea coloreado. Los jugadores pueden recorrer sus calles y acceder al edificio central de forma normal.**





## **ELIMINA EL BLOQUEO Y LA INFECCIÓN de un SECTOR CUALQUIERA.**

- **Elimina el token sobre el edificio central de un sector y cualesquiera que bloquearan sus calles. Da la vuelta al sector del mapa para que se vea coloreado. Los jugadores pueden recorrer sus calles y acceder al edificio central de forma normal.**





## **INFECTA Y BLOQUEA el sector BARRIO A.**

- Todos los jugadores deben abandonar ese sector y colocarse en el sector más cercano.
- Da la vuelta al tablero correspondiente y coloca un token sobre el edificio principal para que todos los jugadores lo vean. No se podrá acceder o cruzar el edificio principal hasta que no sea retirado el token.
- Si este sector ya estuviera infectado y bloqueado, roba otra carta.





## **INFECTA Y BLOQUEA el sector BARRIO A.**

- Todos los jugadores deben abandonar ese sector y colocarse en el sector más cercano.
- Da la vuelta al tablero correspondiente y coloca un token sobre el edificio principal para que todos los jugadores lo vean. No se podrá acceder o cruzar el edificio principal hasta que no sea retirado el token.
- Si este sector ya estuviera infectado y bloqueado, roba otra carta.







## **INFECTA Y BLOQUEA el sector BARRIO B.**

- Todos los jugadores deben abandonar ese sector y colocarse en el sector más cercano.
- Da la vuelta al tablero correspondiente y coloca un token sobre el edificio principal para que todos los jugadores lo vean. No se podrá acceder o cruzar el edificio principal hasta que no sea retirado el token.
- Si este sector ya estuviera infectado y bloqueado, roba otra carta.





## **INFECTA Y BLOQUEA el sector BARRIO B.**

- Todos los jugadores deben abandonar ese sector y colocarse en el sector más cercano.
- Da la vuelta al tablero correspondiente y coloca un token sobre el edificio principal para que todos los jugadores lo vean. No se podrá acceder o cruzar el edificio principal hasta que no sea retirado el token.
- Si este sector ya estuviera infectado y bloqueado, roba otra carta.





## **INFECTA Y BLOQUEA el sector PERIFERIA.**

- Todos los jugadores deben abandonar ese sector y colocarse en el sector más cercano.
- Da la vuelta al tablero correspondiente y coloca un token sobre el edificio principal para que todos los jugadores lo vean. No se podrá acceder o cruzar el edificio principal hasta que no sea retirado el token.
- Si este sector ya estuviera infectado y bloqueado, roba otra carta.





## **INFECTA Y BLOQUEA el sector PERIFERIA.**

- Todos los jugadores deben abandonar ese sector y colocarse en el sector más cercano.
- Da la vuelta al tablero correspondiente y coloca un token sobre el edificio principal para que todos los jugadores lo vean. No se podrá acceder o cruzar el edificio principal hasta que no sea retirado el token.
- Si este sector ya estuviera infectado y bloqueado, roba otra carta.







## **INFECTA Y BLOQUEA el sector CENTRO SOCIAL.**

- Todos los jugadores deben abandonar ese sector y colocarse en el sector más cercano.
- Da la vuelta al tablero correspondiente y coloca un token sobre el edificio principal para que todos los jugadores lo vean. No se podrá acceder o cruzar el edificio principal hasta que no sea retirado el token.
- Si este sector ya estuviera infectado y bloqueado, roba otra carta.





## **INFECTA Y BLOQUEA el sector CENTRO SOCIAL.**

- Todos los jugadores deben abandonar ese sector y colocarse en el sector más cercano.
- Da la vuelta al tablero correspondiente y coloca un token sobre el edificio principal para que todos los jugadores lo vean. No se podrá acceder o cruzar el edificio principal hasta que no sea retirado el token.
- Si este sector ya estuviera infectado y bloqueado, roba otra carta.





## **INFECTA Y BLOQUEA el sector ESCUELA.**

- Todos los jugadores deben abandonar ese sector y colocarse en el sector más cercano.
- Da la vuelta al tablero correspondiente y coloca un token sobre el edificio principal para que todos los jugadores lo vean. No se podrá acceder o cruzar el edificio principal hasta que no sea retirado el token.
- Si este sector ya estuviera infectado y bloqueado, roba otra carta.





## **INFECTA Y BLOQUEA el sector ESCUELA.**

- Todos los jugadores deben abandonar ese sector y colocarse en el sector más cercano.
- Da la vuelta al tablero correspondiente y coloca un token sobre el edificio principal para que todos los jugadores lo vean. No se podrá acceder o cruzar el edificio principal hasta que no sea retirado el token.
- Si este sector ya estuviera infectado y bloqueado, roba otra carta.







## **INFECTA Y BLOQUEA el sector AYUNTAMIENTO.**

- Todos los jugadores deben abandonar ese sector y colocarse en el sector más cercano.
- Da la vuelta al tablero correspondiente y coloca un token sobre el edificio principal para que todos los jugadores lo vean. No se podrá acceder o cruzar el edificio principal hasta que no sea retirado el token.
- Si este sector ya estuviera infectado y bloqueado, roba otra carta.





## **INFECTA Y BLOQUEA el sector AYUNTAMIENTO.**

- Todos los jugadores deben abandonar ese sector y colocarse en el sector más cercano.
- Da la vuelta al tablero correspondiente y coloca un token sobre el edificio principal para que todos los jugadores lo vean. No se podrá acceder o cruzar el edificio principal hasta que no sea retirado el token.
- Si este sector ya estuviera infectado y bloqueado, roba otra carta.





## **INFECTA Y BLOQUEA el sector JUZGADO.**

- Todos los jugadores deben abandonar ese sector y colocarse en el sector más cercano.
- Da la vuelta al tablero correspondiente y coloca un token sobre el edificio principal para que todos los jugadores lo vean. No se podrá acceder o cruzar el edificio principal hasta que no sea retirado el token.
- Si este sector ya estuviera infectado y bloqueado, roba otra carta.





## **INFECTA Y BLOQUEA el sector JUZGADO.**

- Todos los jugadores deben abandonar ese sector y colocarse en el sector más cercano.
- Da la vuelta al tablero correspondiente y coloca un token sobre el edificio principal para que todos los jugadores lo vean. No se podrá acceder o cruzar el edificio principal hasta que no sea retirado el token.
- Si este sector ya estuviera infectado y bloqueado, roba otra carta.







## **INFECTA Y BLOQUEA el sector COMISARÍA.**

- Todos los jugadores deben abandonar ese sector y colocarse en el sector más cercano.
- Da la vuelta al tablero correspondiente y coloca un token sobre el edificio principal para que todos los jugadores lo vean. No se podrá acceder o cruzar el edificio principal hasta que no sea retirado el token.
- Si este sector ya estuviera infectado y bloqueado, roba otra carta.





## **INFECTA Y BLOQUEA el sector COMISARÍA.**

- Todos los jugadores deben abandonar ese sector y colocarse en el sector más cercano.
- Da la vuelta al tablero correspondiente y coloca un token sobre el edificio principal para que todos los jugadores lo vean. No se podrá acceder o cruzar el edificio principal hasta que no sea retirado el token.
- Si este sector ya estuviera infectado y bloqueado, roba otra carta.





**BLOQUEA UNA CALLE** en el sector **COMISARÍA** que conduce a la Plaza Central. Si ya estuviera bloqueada, bloquea una calle que conduzca a otro sector.

- Coloca un token sobre una casilla para indicarlo.
- Ningún jugador podrá cruzar esa calle mientras el token se encuentre en juego.





**BLOQUEA UNA CALLE** en el sector **COMISARÍA** que conduce a la Plaza Central. Si ya estuviera bloqueada, bloquea una calle que conduzca a otro sector.

- Coloca un token sobre una casilla para indicarlo.
- Ningún jugador podrá cruzar esa calle mientras el token se encuentre en juego.







**BLOQUEA UNA CALLE en el sector AYUNTAMIENTO que conduce a la Plaza Central. Si ya estuviera bloqueada, bloquea una calle que conduzca a otro sector.**

- Coloca un token sobre una casilla para indicarlo.
- Ningún jugador podrá cruzar esa calle mientras el token se encuentre en juego.





**BLOQUEA UNA CALLE en el sector AYUNTAMIENTO que conduce a la Plaza Central. Si ya estuviera bloqueada, bloquea una calle que conduzca a otro sector.**

- Coloca un token sobre una casilla para indicarlo.
- Ningún jugador podrá cruzar esa calle mientras el token se encuentre en juego.





**BLOQUEA UNA CALLE** en el sector **JUZGADOS** que conduce a la Plaza Central. Si ya estuviera bloqueada, bloquea una calle que conduzca a otro sector.

- Coloca un token sobre una casilla para indicarlo.
- Ningún jugador podrá cruzar esa calle mientras el token se encuentre en juego.





**BLOQUEA UNA CALLE** en el sector **JUZGADOS** que conduce a la Plaza Central. Si ya estuviera bloqueada, bloquea una calle que conduzca a otro sector.

- Coloca un token sobre una casilla para indicarlo.
- Ningún jugador podrá cruzar esa calle mientras el token se encuentre en juego.







**BLOQUEA UNA CALLE en el sector BARRIO A que conduce a la Plaza Central. Si ya estuviera bloqueada, bloquea una calle que conduzca a otro sector.**

- Coloca un token sobre una casilla para indicarlo.
- Ningún jugador podrá cruzar esa calle mientras el token se encuentre en juego.





**BLOQUEA UNA CALLE en el sector BARRIO A que conduce a la Plaza Central. Si ya estuviera bloqueada, bloquea una calle que conduzca a otro sector.**

- Coloca un token sobre una casilla para indicarlo.
- Ningún jugador podrá cruzar esa calle mientras el token se encuentre en juego.





**BLOQUEA UNA CALLE en el sector BARRIO B que conduce a la Plaza Central. Si ya estuviera bloqueada, bloquea una calle que conduzca a otro sector.**

- Coloca un token sobre una casilla para indicarlo.
- Ningún jugador podrá cruzar esa calle mientras el token se encuentre en juego.





**BLOQUEA UNA CALLE** en el sector **BARRIO B** que conduce a la Plaza Central. Si ya estuviera bloqueada, bloquea una calle que conduzca a otro sector.

- Coloca un token sobre una casilla para indicarlo.
- Ningún jugador podrá cruzar esa calle mientras el token se encuentre en juego.







**BLOQUEA UNA CALLE** en el sector **PERIFERIA** que conduce a la Plaza Central. Si ya estuviera bloqueada, bloquea una calle que conduzca a otro sector.

- Coloca un token sobre una casilla para indicarlo.
- Ningún jugador podrá cruzar esa calle mientras el token se encuentre en juego.





**BLOQUEA UNA CALLE en el sector PERIFERIA que conduce a la Plaza Central. Si ya estuviera bloqueada, bloquea una calle que conduzca a otro sector.**

- Coloca un token sobre una casilla para indicarlo.
- Ningún jugador podrá cruzar esa calle mientras el token se encuentre en juego.





**BLOQUEA UNA CALLE en el sector CENTRO SOCIAL que conduce a la Plaza Central. Si ya estuviera bloqueada, bloquea una calle que conduzca a otro sector.**

- Coloca un token sobre una casilla para indicarlo.
- Ningún jugador podrá cruzar esa calle mientras el token se encuentre en juego.





**BLOQUEA UNA CALLE en el sector CENTRO SOCIAL que conduce a la Plaza Central. Si ya estuviera bloqueada, bloquea una calle que conduzca a otro sector.**

- Coloca un token sobre una casilla para indicarlo.
- Ningún jugador podrá cruzar esa calle mientras el token se encuentre en juego.







**BLOQUEA UNA CALLE en el sector ESCUELA que conduce a la Plaza Central. Si ya estuviera bloqueada, bloquea una calle que conduzca a otro sector.**

- Coloca un token sobre una casilla para indicarlo.
- Ningún jugador podrá cruzar esa calle mientras el token se encuentre en juego.





**BLOQUEA UNA CALLE** en el sector ESCUELA que conduce a la Plaza Central. Si ya estuviera bloqueada, bloquea una calle que conduzca a otro sector.

- Coloca un token sobre una casilla para indicarlo.
- Ningún jugador podrá cruzar esa calle mientras el token se encuentre en juego.





## **DESBLOQUEA una CALLE o EDIFICIO EN CUALQUIER SECTOR.**

- **Elimina el token que bloquea una calle o edificio cualquiera. Los jugadores pueden recorrer la calle o acceder al edificio de forma normal.**





## **DESBLOQUEA una CALLE o EDIFICIO EN CUALQUIER SECTOR.**

- **Elimina el token que bloquea una calle o edificio cualquiera. Los jugadores pueden recorrer la calle o acceder al edificio de forma normal.**







## **DESBLOQUEA una CALLE o EDIFICIO EN CUALQUIER SECTOR.**

- **Elimina el token que bloquea una calle o edificio cualquiera. Los jugadores pueden recorrer la calle o acceder al edificio de forma normal.**





## **DESBLOQUEA una CALLE o EDIFICIO EN CUALQUIER SECTOR.**

- **Elimina el token que bloquea una calle o edificio cualquiera. Los jugadores pueden recorrer la calle o acceder al edificio de forma normal.**





**BLOQUEA un SECTOR CUALQUIERA INFECTADO, excepto la plaza.**

- Coloca un token sobre el edificio principal para que todos los jugadores lo vean. Ningún jugador podrá cruzarlo o entrar en el edificio principal hasta que no sea retirado.
- Todos los jugadores deben abandonar ese sector y colocarse en el sector más cercano.





**BLOQUEA un SECTOR CUALQUIERA INFECTADO, excepto la plaza.**

- Coloca un token sobre el edificio principal para que todos los jugadores lo vean. Ningún jugador podrá cruzarlo o entrar en el edificio principal hasta que no sea retirado.
- Todos los jugadores deben abandonar ese sector y colocarse en el sector más cercano.







**BLOQUEA un SECTOR CUALQUIERA INFECTADO, excepto la plaza.**

- Coloca un token sobre el edificio principal para que todos los jugadores lo vean. Ningún jugador podrá cruzarlo o entrar en el edificio principal hasta que no sea retirado.
- Todos los jugadores deben abandonar ese sector y colocarse en el sector más cercano.





**BLOQUEA un SECTOR CUALQUIERA INFECTADO, excepto la plaza.**

- Coloca un token sobre el edificio principal para que todos los jugadores lo vean. Ningún jugador podrá cruzarlo o entrar en el edificio principal hasta que no sea retirado.
- Todos los jugadores deben abandonar ese sector y colocarse en el sector más cercano.





**INFECTA el SECTOR en el que se encuentren las VÍCTIMAS.**

- Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.
- En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.





**INFECTA el SECTOR en el que se encuentren las VÍCTIMAS.**

- Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.
- En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.







**INFECTA el SECTOR en el que se encuentren las VÍCTIMAS.**

- Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.
- En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.





**INFECTA el SECTOR en el que se encuentren las VÍCTIMAS.**

- Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.
- En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.





## **INFECTA el sector COMISARÍA.**

- Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.
- En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.





## **INFECTA el sector COMISARÍA.**

- Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.
- En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.







## **INFECTA el sector COMISARÍA.**

- Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.
- En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.





## **INFECTA el sector COMISARÍA.**

- Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.
- En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.





## **INFECTA el sector AYUNTA- MIENTO.**

- Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.
- En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.





## **INFECTA el sector AYUNTA- MIENTO.**

- Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.
- En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.







## **INFECTA el sector AYUNTA- MIENTO.**

- Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.
- En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.





## **INFECTA el sector AYUNTA- MIENTO.**

- Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.
- En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.





## **INFECTA el sector de la PLAZA.**

- Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.
- En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.





## **INFECTA el sector de la PLAZA.**

- Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.
- En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.







## **INFECTA el sector de la PLAZA.**

- Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.
- En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.





## **INFECTA el sector de la PLAZA.**

- Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.
- En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.





## **INFECTA el sector DISTRITO A.**

- Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.
- En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.





## **INFECTA el sector DISTRITO A.**

- Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.
- En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.







## **INFECTA el sector DISTRITO A.**

- Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.
- En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.





## **INFECTA el sector DISTRITO A.**

- Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.
- En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.





## **INFECTA el sector DISTRITO B.**

- Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.
- En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.





## **INFECTA el sector DISTRITO B.**

- Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.
- En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.







## **INFECTA el sector DISTRITO B.**

- Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.
- En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.





## **INFECTA el sector DISTRITO B.**

- Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.
- En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.





## **INFECTA el sector PERIFERIA.**

- Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.
- En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.





## **INFECTA el sector PERIFERIA.**

- Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.
- En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.







## **INFECTA el sector PERIFERIA.**

- Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.
- En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.





## **INFECTA el sector PERIFERIA.**

- Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.
- En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.





## **INFECTA el sector ESCUELA.**

- Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.
- En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.





## **INFECTA el sector ESCUELA.**

- Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.
- En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.







## **INFECTA el sector ESCUELA.**

- Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.
- En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.





## **INFECTA el sector ESCUELA.**

- Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.
- En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.





## **INFECTA el sector CENTRO SOCIAL.**

- **Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.**
- **En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.**





## **INFECTA el sector CENTRO SOCIAL.**

- **Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.**
- **En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.**







## **INFECTA el sector CENTRO SOCIAL.**

- **Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.**
- **En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.**





## **INFECTA el sector CENTRO SOCIAL.**

- **Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.**
- **En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.**





## **INFECTA el sector JUZGADOS.**

- Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.
- En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.





## **INFECTA el sector JUZGADOS.**

- Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.
- En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.







## **INFECTA el sector JUZGADOS.**

- Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.
- En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.





## **INFECTA el sector JUZGADOS.**

- Da la vuelta al tablero correspondiente de modo que se vea en tonos grises. Los jugadores pueden seguir ocupando las casillas en las que estuvieran.
- En el caso de que el sector ya estuviera infectado, roba otra carta.

