

Cómo usar las cartas

Son cartas diseñadas para juegos de preguntas.

A medida que van respondiendo correctamente las preguntas, los equipos ganan puntos (entre 100 y 500 puntos dependiendo de la dificultad de la pregunta).

Todos los equipos empiezan con una o dos cartas.

Cuando responden correctamente pueden girar la ruleta:

<https://wordwall.net/resource/34758237>

El recuento de puntos se puede hacer de forma manual o a partir de herramientas como ClassDojo.

@Adrialcapez 

Black Night



Poder: Roba el 10% de los puntos al resto de equipos.

Condición: No hay condiciones. Podéis utilizar esta carta cuando queráis.

Kor



Poder: Cambia tus puntos con los de otro equipo.

Condición: El otro equipo ha de tener menos de 2.500 puntos.

Lil Whip



Poder: El equipo que elijas perderá el 20% de sus puntos.

Condición: No hay condiciones. Podéis utilizar esta carta cuando queráis.

Jack Gourdon



Poder: Tu equipo puede girar la ruleta otra vez.

Condición: No hay condiciones. Podéis utilizar esta carta cuando queráis.

Doggo



Poder: Dobra tus puntos.

Condición: Dobra los puntos obtenidos en una pregunta.

Shiver



Poder: Gira la ruleta cuando quieras.

Condición: No os quejéis si perdéis puntos :)

Brat



Poder: Roba los puntos que ha ganado otro equipo en una pregunta.

Condición: Os quedaréis con los puntos que haya ganado el otro equipo en la última pregunta.

Guaco



Poder: Otro equipo deberá compartir sus puntos con vosotros.

Condición: La mitad de sus puntos para vosotros y la otra mitad para el otro equipo.

Heist



Poder: Roba el 20% de los puntos del equipo que elijas.

Condición: Se debe utilizar antes de las últimas preguntas.

Dynamo



Poder: Protege tu equipo de cualquier ataque.

Condición: Esta carta puede ser usada una vez.

Love Ranger



Poder: Tu equipo gana 1000 puntos 'de gratis'.

Condición: Esta carta debe ser utilizada al final del juego.

Chomp



Poder: Un equipo deberá compartir los puntos que ganen en la siguiente pregunta con vosotros.

Condición: Utiliza la carta antes que el otro equipo responda.

Wild Card



Poder: Copia el poder de la carta de otro equipo.

Condición: Se debe utilizar a la vez que el otro equipo.

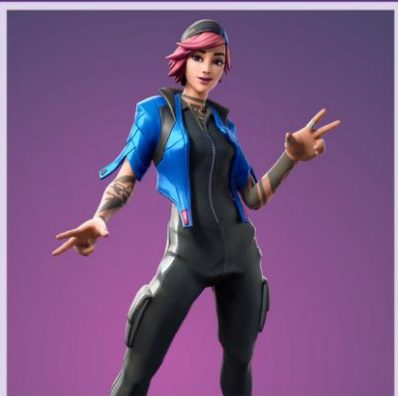
Teef



Poder: Roba el 10% de los puntos a 3 equipos diferentes.

Condición: No se puede robar al equipo con menos puntos.

Nitebeam



Poder: Obliga a otro equipo a girar la ruleta otra vez.

Condición: No os quejéis si ganan puntos...

Lace



Poder: Si no sabéis la respuesta a una pregunta podéis pedir otra sin perder puntos.

Condición: Usa la carta antes de contestar.

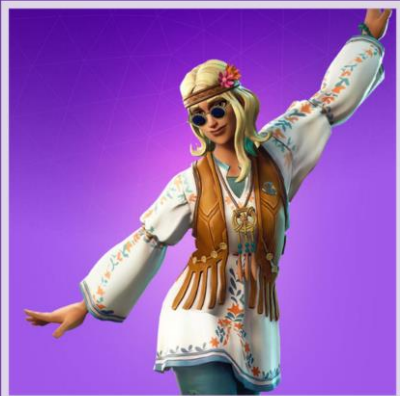
Slushy



Poder: Envidad vuestra pregunta a otro equipo.

Condición: Usadla si no sabéis la respuesta.

Dreamflower



Poder: No se aplica el resultado de la ruleta.

Condición: Usadla justo después de haber girado la ruleta.

Shade



Poder: Robad girar la ruleta a otro equipo.

Condición: Usadla antes que el otro equipo gire la ruleta.

Beastmode



Poder: Tu equipo queda blindado y no podrá perder puntos durante todo el juego.

Condición: No os burléis de los otros equipos...



