Cartas de farmear aura

Baraja para imprimir · 54 cartas · de 2 a 6 jugadores · desde 8 años

Reglas

1. Barajad y poned el mazo boca abajo. Cada jugador empieza con 0 de aura. Apuntad los puntos de cada uno en un papel.
2. En tu turno, saca una carta y léela en voz alta.
3. Acción suma aura y Cringe la resta. Así de simple.
4. Reto: haz lo que dice la carta. El resto del grupo decide si lo has conseguido (sumas) o no (restas).
5. Comodín: haz lo que dice. Escudo y Aura doble se quedan delante de ti hasta que se usan.
6. Gana quien llegue antes a 2000 de aura, o quien tenga más tras 10 rondas.

Acción Lo que haces con estilo. Suma aura.

Cringe Momentos que dan vergüenza. Resta aura.

Reto Hazlo delante de todos. El grupo decide.

Comodín Robos, escudos y aura doble.

Cómo imprimirla

- Imprime las páginas 2 a 7 en A4, a tamaño real (100 %), mejor en cartulina o papel grueso.
- Recorta por las líneas grises: cada carta mide 63 × 88 mm, el tamaño de una carta de póker.
- Si las imprimes en papel normal, mételas en fundas de cartas o pégalas sobre cartas viejas.

farmearaura.com/es/cartas-de-farmear-aura

ACCIÓN A01

Le devuelves el saludo a alguien que saludaba a otra persona... y lo disimulas como un profesional.

+300

farmearaura.com

ACCIÓN A02

Entras tarde a clase, pero tan tranquilo que el profe casi te pide perdón a ti.

+400

farmearaura.com

ACCIÓN A03

Encestas una bola de papel en la papelera desde la otra punta de la clase.

+300

farmearaura.com

ACCIÓN A04

Te pones las gafas de sol justo cuando sale el sol de verdad.

+200

farmearaura.com

ACCIÓN A05

Pagas tu parte por Bizum antes de que nadie te lo pida.

+200

farmearaura.com

ACCIÓN A06

Pillas el bus corriendo y ni se te despeina el flequillo.

+300

farmearaura.com

ACCIÓN A07

Contestas bien al profe sin levantar la vista del cuaderno.

+400

farmearaura.com

ACCIÓN A08

Se te cae el móvil y lo atrapas al vuelo sin mirar.

+500

farmearaura.com

ACCIÓN A09

Ganas una partida online y no dices nada. Ni una palabra.

+300

farmearaura.com

ACCIÓN A10

Haces una exposición en clase sin mirar las diapositivas ni una vez.

+400

farmearaura.com

ACCIÓN A11

Te acuerdas del cumple de todo el grupo sin mirar el calendario.

+200

farmearaura.com

ACCIÓN A12

Sales de la pelu y nadie te reconoce. Para bien.

+300

farmearaura.com

ACCIÓN A13

Haces un caño en el recreo y sigues andando como si nada.

+400

farmearaura.com

ACCIÓN A14

Te sale el truco de magia a la primera delante de toda la familia.

+300

farmearaura.com

ACCIÓN A15

Eliges la cola más rápida del súper. Sin dudar.

+200

farmearaura.com

ACCIÓN A16

Dices «invito yo a las chuches» y llevas el dinero justo.

+300

farmearaura.com

ACCIÓN A17

Te hacen una foto sin avisar y sales perfecto.

+300

farmearaura.com

ACCIÓN A18

Arreglas el wifi de casa apagando y encendiendo el router. Héroe silencioso.

+200

farmearaura.com

ACCIÓN A19

Un perro que no conoces te elige a ti entre todo el parque.

+300

farmearaura.com

ACCIÓN A20

Terminas los deberes antes de cenar y no se lo cuentas a nadie.

+200

farmearaura.com

ACCIÓN A21

Bajas por el tobogán del parque acuático con los brazos cruzados.

+400

farmearaura.com

ACCIÓN A22

Metes el último penalti del partido del recreo.

+500

farmearaura.com

CRINGE C01

Te despides del profe con un «¡te quiero!».

-500

farmearaura.com

CRINGE C02

Empujas la puerta que ponía TIRAR. Delante de todos.

-200

farmearaura.com

CRINGE C03

El camarero te dice «que aproveche» y le contestas «igualmente».

-200

farmearaura.com

CRINGE C04

Tropiezas con la nada en mitad del pasillo.

-300

farmearaura.com

CRINGE C05

Saludas a alguien que en realidad saludaba a la persona de detrás.

-300

farmearaura.com

CRINGE C06

Se te escapa un gallo justo en la palabra más importante.

-300

farmearaura.com

CRINGE C07

Tu madre te llama por tu nombre completo delante de tus amigos.

-400

farmearaura.com

CRINGE C08

Te ríes de tu propio chiste. Nadie más se ríe.

-200

farmearaura.com

CRINGE C09

Mandas el audio al grupo equivocado.

-500

farmearaura.com

CRINGE C10

Levantas la mano para chocarla y nadie te la choca.

-400

farmearaura.com

CRINGE C11

Te quedas sin batería justo cuando ibas a enseñar tu vídeo.

-200

farmearaura.com

CRINGE C12

Llamas «mamá» a la profe.

-600

farmearaura.com

CRINGE C13

Te pillan ensayando poses delante del espejo del baño.

-400

farmearaura.com

CRINGE C14

Se te cae la bandeja entera en el comedor.

-500

farmearaura.com

CRINGE C15

Haces una pose épica y se te cae algo del bolsillo.

−300

farmearaura.com

CRINGE C16

Gritas «¡GOL!» y era fuera de juego.

−200

farmearaura.com

RETO R01

Haz una pose de anime durante 5 segundos sin reírte.

+400

Si fallas: −200

farmearaura.com

RETO R02

Di tu nombre completo con voz de tráiler de película. El grupo decide si ha dado miedo.

+300

Si fallas: −200

farmearaura.com

RETO R03

Camina hasta la puerta y vuelve como si fueras a recoger un premio.

+300

Si fallas: −200

farmearaura.com

RETO R04

Mira fijamente a otro jugador 10 segundos sin parpadear ni reírte.

+400

Si fallas: −200

farmearaura.com

RETO R05

Inventa una frase de despedida épica en 10 segundos.

+300

Si fallas: −200

farmearaura.com

RETO R06

Imita a un famoso sin decir quién es. Si lo adivinan, lo has conseguido.

+400

Si fallas: −200

farmearaura.com

RETO R07

Haz la cuenta atrás de un cohete, del 10 al 1, sin reírte.

+300

Si fallas: −200

farmearaura.com

RETO R08

Haz tu mejor entrada a cámara lenta. El grupo vota.

+400

Si fallas: −300

farmearaura.com

RETO R09

Describe tu desayuno como si fuera la final del Mundial.

+300

Si fallas: −200

farmearaura.com

RETO R10

Quédate como una estatua 15 segundos mientras los demás intentan hacerte reír, sin tocarte.

+500

Si fallas: −300

farmearaura.com

COMODÍN W01

Robo de aura: quítale 200 de aura a quien quieras.

−200 / +200

farmearaura.com

COMODÍN W02

Gran robo de aura: quítale 300 de aura a quien quieras.

−300 / +300

farmearaura.com

COMODÍN W03

Escudo: la próxima vez que vayas a perder aura, no pierdes nada.

farmearaura.com

COMODÍN W04

Escudo: la próxima vez que vayas a perder aura, no pierdes nada.

farmearaura.com

COMODÍN W05

Aura doble: tu próxima carta de puntos vale el doble, para bien o para mal.

×2

farmearaura.com

COMODÍN W06

Ronda de aplausos: todos ganan 100 de aura y tú 300.

+100 / +300

farmearaura.com