Descripción de las cartas de ampliación del juego.

Relevo, (1 CARTA PARA TODO EL JUEGO).

Esta carta beneficia al jugador que la posea y perjudica con quien se elija puesto que tendrá que ceder una carta de su mano o mazo a quien se la enseñe. La dinámica es la siguiente; quien la posea se la muestra a quien elija de los contrincantes y este ha de poner su maso sobre la mesa boca abajo, es decir mostrando el reverso de las cartas para que el poseedor de la carta de relevo pueda escoger una con la que quedarse sin ver el contenido de la carta. Una vez hecho esto, la carta de relevo pasa al mazo de descartes.

EL Silencio.

Esta carta hace que tu cofradía no necesite la Música para poder salir, además le da inmunidad en eso puesto que esta carta no se la pueden robar.

Puede combinarla con la carta de la Música, le pueden quitar la música pero no le afecta para poder salir.

El Agüaó, (1 CARTA PARA TODO EL JUEGO).

Le da tantos turnos extras como números le salga tirando uno de los dados de 4 puntas del juego, no sé si poner que se tire dado o definir una cantidad en concreto, lo cual podría hacer cambiar el juego en un segundo.

Nazareno dame una estampita, (1 CARTA PARA TODO EL JUEGO).

Esta carta permite realizar un trueque de carta con cualquier jugador, ha de hacerse tipo subasta intercambiando una de tus cartas por otra del mejor postor, pero sólo permite intercambiarse una carta de un jugador por otra carta del otro jugador. Una vez utilizada se dejará en el mazo de descartes.

Nazareno dame un caramelo, (1 CARTA PARA TODO EL JUEGO).

El jugador que la posee, puede cambiarla por una carta del mazo de los descartes, puede escoger una sola de todas las que haya en ese momento en el mazo de descartes pudiendo verlas para así escoger la que mejor le venga y ha de hacerlo a vista de todos para evitar así el que se pueda hacer trampas. Una vez utilizada se dejará en el mazo de descartes.

El Tío la caña, (1 CARTA PARA TODO EL JUEGO).

Para poder encender las velas, el paso a de detenerse por lo que obliga a realizar una parada de un turno al jugador al que se le aplique. Una vez utilizada se dejará en el mazo de descartes.