

COMBINACIONES ESPECIALES

Las Ligas de la Ñ: Antología es un juego en constante evolución. Se irán incluyendo en este documento nuevas combinaciones especiales a medida que vayan llegando nuevas cartas.

COMBINACIONES DE 2 CARTAS → 10 PUNTOS

1. **Poder del Cáliz**
 - a. Liga del Cáliz
 - b. Ganimedes

2. **Poder del Cuervo**
 - a. Liga del Cuervo
 - b. Arimán, Nadir y Zafranio

3. **Poder del Fuego**
 - a. Liga del Fuego
 - b. Tomás de Torquemada

4. **Poder del León**
 - a. Liga del León
 - b. Alfonso X el Sabio

5. **Las dos torres**
 - a. Torre de Segismundo
 - b. Torre del Universo

6. **Équidos**
 - a. Rocinante
 - b. Rucio

COMBINACIONES DE 3 CARTAS → 20 PUNTOS

7. **Concilio de Toledo**
 - a. Alfonso X el Sabio
 - b. Ibn Ammar
 - c. Maimónides

COMBINACIONES DE 4 CARTAS → 30 PUNTOS

8. **Superliga**

- a. Liga del Cáliz
 - b. Liga del Cuervo
 - c. Liga del Fuego
 - d. Liga del León
9. **Cuatro ligas, cuatro capitales**
- e. Castillo Interior (Liga del Cáliz)
 - f. Tierra de Fuego (Liga del Fuego)
 - g. Toledo (Liga del León)
 - h. Ursaria (Liga del Cuervo)
10. **Bestiario fantástico**
- a. Endriago
 - b. Gnomo
 - c. Minotauro
 - d. Serpiente monstruosa
11. **Heroínas de la resiliencia**
- a. Ana Ozores
 - b. Benina
 - c. Teresa y Esperanza
 - d. Tristana
12. **Héroes a capa y espada**
- a. Amadís de Gaula
 - b. Cid Campeador
 - c. Teseo
 - d. Tirante el Blanco

COMBINACIONES DE 5 CARTAS → 40 PUNTOS

13. **Magia y hechicería**
- a. Celestina
 - b. Meiga
 - c. Torre del Universo
 - d. Urganda la Desconocida
 - e. Ursaria
14. **Caballeros de la Ñ**
- a. Amadís de Gaula
 - b. Cid Campeador
 - c. Don Alonso, Caballero de Olmedo
 - d. Don Quijote
 - e. Tirante el Blanco

COMBINACIONES DE 6 CARTAS → 55 PUNTOS

15. Marcha de los Muertos
- a. Ánimas de los Difuntos
 - b. Calabazas
 - c. Jinete sin cabeza
 - d. Monte de las Ánimas
 - e. Noche de los Difuntos
 - f. Sleepy Hollow

COMBINACIONES DE 7 CARTAS → 70 PUNTOS

*4 DE ESTAS CARTAS → 30 PUNTOS

16. Tierras de gigantes
- a. Anillo de Tartalo
 - b. Basajaun
 - c. Basandere
 - d. Jentil
 - e. Peine de oro
 - f. Tartalo
 - g. Tierra de Gigantes

17. Picaresca Ñ
- a. Benina
 - b. Carmen
 - c. Celestina
 - d. Don Juan
 - e. Don Pablos
 - f. Lazarillo de Tormes
 - g. Pirata el Temido

COMBINACIONES DE 8 CARTAS → 85 PUNTOS

*4 DE ESTAS CARTAS → 30 PUNTOS

18. Bestiario
- a. Corza blanca
 - b. Endriago
 - c. Gnomo
 - d. Minotauro
 - e. Papagayo

- f. Rocinante
- g. Rucio
- h. Serpiente monstruosa

COMBINACIONES DE 9 CARTAS → 100 PUNTOS

***5 DE ESTAS CARTAS → 40 PUNTOS**

19. Tiempo de villanos

- a. Ánimas de los Difuntos
- b. Arimán, Nadir y Zafranio
- c. Bernarda Alba
- d. Carmen
- e. Don Juan
- f. Doña Perfecta
- g. Inquisidores
- h. Jinete sin cabeza
- i. Tomás de Torquemada

20. Reliquias sagradas

- a. Anacronópete
- b. Anillo de Tartalo
- c. Castillo Interior
- d. Cruz del Diablo
- e. Fusta de la Gran Serpiente
- f. Grial
- g. Libro de Buen Amor
- h. Miserere
- i. Peine de oro

21. Política

- a. Alfonso X el Sabio
- b. Atenaida y Alejandro
- c. Boabdil
- d. Ibn Ammar
- e. Inquisidores
- f. Segismundo
- g. Teodosio
- h. Teseo
- i. Tomás de Torquemada

22. **El arte de la seducción**

- a. Carmen
- b. Celestina
- c. Don Juan
- d. Dulcinea
- e. Flor de Amor
- f. Ganimedes
- g. Gustavo Adolfo Bécquer
- h. Libro de Buen Amor
- i. Wallada

23. **Supervivientes**

- a. Ana Ozores
- b. Benina
- c. Cid Campeador
- d. Don Pablos
- e. Ganimedes
- f. Lazarillo de Tormes
- g. Segismundo
- h. Teresa de Jesús
- i. Teresa y Esperanza

24. **Heroínas de gran ingenio**

- a. Atenaida y Alejandro
- b. Benina
- c. Rosaura
- d. Teresa de Jesús
- e. Wallada
- f. Urganda la Desconocida
- g. Zayda
- h. Zorayda
- i. Zorahayda

25. **¡A la aventura!**

- a. Amadís de Gaula
- b. Anacronópete
- c. Cristóbal Colón
- d. Don Quijote
- e. Pirata el Temido
- f. Sancho Panza
- g. Teseo
- h. Tierra de Gigantes
- i. Urganda la Desconocida

26. **Leyendas de Bécquer**

- a. Ánimas de los Difuntos
- b. Brahma
- c. Corza blanca
- d. Cruz del Diablo
- e. Gnomo
- f. Maese Pérez el Organista
- g. Miserere
- h. Órgano
- i. Serpiente monstruosa

27. **Leyendas de Irving**

- a. Alhambra de Granada
- b. Boabdil
- c. Calabazas
- d. Cristóbal Colón
- e. Ichabod Crane
- f. Jinete sin cabeza
- g. Rip van Winkle
- h. Sleepy Hollow
- i. Zayda / Zorayda / Zorahayda