

ATMOSFEAR III – ANNE DE CHANTRAINE. WITCH

Introduzione- Quando Anne De Chantraine dice “Confess”, i giocatori devono rispondere “MEA CULPA ANNE”. Chi dimentica di rispondere finisce nel buco nero!

I giocatori tirano i dadi; chi realizza in numero più alto è il primo a giocare.

1- Il giocatore di turno (colui che deve tirare i dadi) è chiamato dalla strega (dovrà rispondere come sopra!). D’ora in poi il suo nome sarà TOAD (rospo).

3- Toad è chiamato. Deve dire il nome del giocatore che ha qualcosa in comune con lui (d’ora in avanti quel giocatore sarà WORTH ?); il numero di quel giocatore è il numero di turni che Toad perde!

4- Worth è chiamato. Deve designare qualcuno (ma con quale criterio? qualcuno che vuole mettere nei guai?) che sarà chiamato RAT (ratto). Rat tira il dado e il risultato è il numero di turni persi da Worth.

6- Il giocatore di turno è chiamato. Deve tirare entrambi i dadi e pescare una carta tempo se il risultato è minore di 10 ???

7- Tutti i giocatori che si trovano sulla tomba di Anne perdono un turno.

7bis- Toad tira il dado e se realizza il suo numero finisce nel buco nero.

8- Il giocatore col numero più alto e quello col più basso tirano i dadi. Chi realizza il numero più alto vince una chiave.

9- Toad è chiamato. Deve prendere un pezzo di carta e una matita.

9bis- Tutti i giocatori nel buco nero ora sono liberi!

10- Toad, Worth, Rat sono chiamati. Toad deve scrivere su un foglio un numero tra 1 e 12. Se uno degli altri due indovina il numero (una sola possibilità a testa) tutti e tre vincono una chiave, altrimenti Worth e Rat finiscono nel buco nero.

12- Worth è chiamato. Egli deve scegliere il giocatore che desidera vedere umiliato; questi deve mettersi a 4 zampe e grugnire una volta per ogni giocatore al tavolo: se lo farà riceverà altrettanti turni gratis; se si rifiuterà, dovrà tirare il suo numero per continuare a giocare.

13- Il giocatore di turno è chiamato. Deve tirare i dadi e pescare una carta tempo se realizza meno di 10 ???

14- Coloro che hanno un numero pari tirano un dado e se realizzano il proprio numero vincono una chiave.

15- Coloro che hanno un numero dispari tirano un dado e se realizzano il proprio numero vincono una chiave.

15bis- Tutti quelli sulla tomba di Anne devono restituire una chiave oppure andare nel buco nero.

16- Toad è chiamato. Egli tira 3 volte i dadi e somma i risultati. Se la somma è pari all'età di uno dei giocatori costui riceverà una chiave.

17- Coloro che si trovano su una casella "Tempo" tirano un dado e se realizzano il proprio numero vincono una chiave.

18- Il giocatore di turno è chiamato. Egli deve dimezzare 4 volte la sua età: il risultato è il numero di possibilità che egli avrà per tirare il suo numero e vincere una chiave.

19- Tutti i giocatori nel buco nero ora sono liberi.

20- Anne chiama colui che ha il numero più alto. Egli deve raddoppiare tale numero e tirare i dadi: se il risultato del lancio è più alto vince una chiave.

21- Colui che ha il numero più alto è chiamato. Egli deve dire il numero del mese in cui è nato: tale è il numero di possibilità che avrà per tirare quel numero e vincere una chiave (se è nato a Gennaio tira UN dado). In caso di fallimento perderà un equal numero di turni.

23- Rat è chiamato. Tira un dado ed il risultato ottenuto è il numero di turni che perde.

24- Tutti quelli nel buco nero sono liberi. Tutti tirano i dadi a turno e chi realizza il numero più alto è chiamato dalla strega. Costui avrà un equal numero di possibilità per tirare il proprio numero e vincere una chiave (usando un solo dado).

25- Toad è chiamato. Egli può prendere una delle chiavi di un giocatore a sua scelta e riporla. Poi prende una chiave a sua volta.

26- Il giocatore di turno è chiamato. Egli deve scegliere un numero da 1 a 12. Se quel numero è minore di 10 pesca una carta tempo ????

27- Tutti tirano i dadi ed eseguono l'azione corrispondente indicata sullo schermo.

29- Chi è nel buco nero ora è libero.

29bis- Il giocatore di turno finisce nel buco nero.

30- Toad è chiamato. Egli tira il dado ed il giocatore con il numero ottenuto perde una chiave o un egual numero di turni.

31- Toad è chiamato. Egli perde un numero di turni pari al numero di chiavi che possiede.

31bis- Il giocatore di turno è chiamato. Egli dice il suo nome (e ne conta le lettere) poi tira i dadi: se il risultato è maggiore del numero di lettere contenute nel suo nome vince una chiave, se invece è uguale o minore a tale numero perde un numero di turni pari al risultato del tiro.

33- Il giocatore di turno è chiamato. Egli deve realizzare con entrambi i dadi il numero del corrente giorno della settimana (es. 4 se è Giovedì) con un numero di chance pari a quel numero. Se riesce vince una chiave, altrimenti perde una chiave o finisce nel buco nero.

34- Il giocatore più anziano è chiamato. Dovrà dire la sua età e tirare un dado. Il risultato è il numero di possibilità che egli avrà per totalizzare la sua età esatta tirando i 2 dadi e vincere così una chiave (se supera la sua età, ricomincia dall'inizio); in caso di fallimento perderà una chiave o dovrà tirare il suo numero per continuare a giocare.

36- Il giocatore più giovane è chiamato. Dovrà dire la sua età e tirare un dado. Il risultato è il numero di possibilità che egli avrà per totalizzare la sua età esatta tirando UN dado e vincere così una chiave (se supera la sua età, ricomincia dall'inizio); in caso di fallimento finisce nel buco nero.

38- Il giocatore di turno è chiamato. Egli deve scegliere un numero tra 1 e 12. Se quel numero è minore di 10 pesca una carta tempo???

39- Chi è nel buco nero ora è libero.

40- Tutti i giocatori devono tirare un numero dispari prima di continuare a giocare.

41- Chi si trova sulla tomba di Anne è bandito nel buco nero!

41bis- Taod è chiamato. Egli tira un dado ed il risultato sarà il numero di turni che il giocatore in vantaggio perderà.

42- Tutti i giocatori che si trovano su una casella "Tempo" tirano un dado e se realizzano il proprio numero vincono una chiave.

43- Tutti quelli con 6 chiavi perdono un egual numero di turni.

44- Toad, Worth e Rat sono chiamati. Essi tirano a turno un dado. Chi realizza il numero più alto vince una chiave. Chi realizza il numero più basso perde una chiave. L'altro giocatore ritira il dado e se realizza il suo numero vince tutte le chiavi.

45- Tutti i giocatori che si trovino sul percorso che conduce alla casella centrale perdono una chiave e tornano sulla loro tomba.

46- Il giocatore di turno è chiamato. Egli deve scegliere un numero tra 1 e 12. Se quel numero è minore di 10 pesca una carta tempo???

46bis- Il giocatore più anziano e quello più giovane sono chiamati. Essi devono lanciare la moneta. TESTA: vincono una chiave; CODA: perdono una chiave.

47- Tutti i giocatori tirano entrambi i dadi ed eseguono l'azione corrispondente indicata sullo schermo.

48- Toad è chiamato. Egli tira un dado ed il giocatore, il cui numero coincide con il risultato, vince una chiave.

49- Tutti i giocatori nel buco nero ora sono liberi.

49bis- Il giocatore di turno è chiamato. Se egli ha 2 parti di una "Spell" può scambiarla con tutte le chiavi; se non le possiede dovrà tirare 2 volte il suo numero per continuare a giocare.

50- Tutti dovranno tirare un numero pari prima di continuare a giocare.

50bis- Toad è chiamato. Egli deve rivelare il nome del giocatore in vantaggio, il quale è costretto a restituire tutte le chiavi e le carte e tornare nel buco nero!

51- I giocatori con numero pari possono tirare un dado e se realizzano il proprio numero vincono una chiave.

52- I giocatori con numero dispari possono tirare un dado e se realizzano il proprio numero vincono una chiave.

52bis- I giocatori che si trovano su una casella "Chance" tirano un dado e se realizzano il proprio numero vincono una chiave.

53- Il giocatore di turno è chiamato. Egli tira entrambi i dadi. Se realizza 6 o meno il numero ottenuto sarà il numero di possibilità che avrà per tirare il proprio numero e vincere tutte le chiavi. Se realizza 7 o più il risultato ottenuto sarà il numero di turni che perderà.

54- Tutti i giocatori tirano i dadi e chi realizza un risultato pari al doppio del proprio numero vince tutte le chiavi.

54bis- Worth è chiamato. Egli tira i dadi ed il numero ottenuto è il numero che il giocatore in vantaggio dovrà tirare per continuare a giocare.

55- Tutti i giocatori nel buco nero ora sono liberi.

55bis- Toad deve tirare un dado e se il risultato è il numero di un giocatore costui finisce nel buco nero!

56- Worth deve tirare un dado e se il risultato è il numero di un giocatore costui perde una chiave.

56bis- Il giocatore di turno è chiamato. Se egli ha tutte le sue chiavi ricomincia il percorso dalla sua tomba.

57- Tutti tirano i dadi ed eseguono le azioni corrispondenti indicate sullo schermo.

58- Tutti tirano un dado e chi realizza il numero più alto vince tutte le chiavi.

60- TUTTI HANNO PERSO!!!