

ATMOSFEAR - THE HARBINGERS

- 58- Il prossimo che effettua il proprio turno deve ricominciare dal punto di partenza
- 57- Il prossimo di turno ha un numero di turni liberi (gratis) pari al suo numero oppure sceglie un giocatore che deve ricominciare dal punto di partenza
- 56- Il prossimo di turno perde un turno (quindi salta il suo turno)
- 55- Il prossimo di turno ha un numero di turni liberi (gratis) pari al suo numero
- 53- Chiunque sia nel buco nero è liberato
- 52- Il prossimo di turno ha un numero di turni liberi (gratis) pari al suo numero
- 51- il prossimo di turno mette un cancello dietro di se e salta il turno
- 50- Chiunque non sia diventato Harbinger è un Soul Ranger!
- 48- il prossimo di turno prende una carta fato e la legge ad alta voce
- 47- il prossimo di turno prende un cancello e lo mette dove vuole
- 46- I Soul Rangers possono lasciare le fogne e andare nelle province
- 45- il prossimo di turno è bandito nel buco nero
- 44- Il prossimo di turno può avere un numero di turni liberi pari al suo numero oppure obbligare un giocatore a rimettere una chiave dove l'ha trovata
- 43- chi è nel buco nero è libero
- 42- il prossimo di turno può avere un numero di turni liberi pari al suo numero oppure scegliere un altro giocatore e costringerlo a mostrare a tutti le sue chiavi(girandole) per il resto della partita
- 40- il prossimo di turno tira un dado e perde un numero di turni pari al risultato
- 39- il prossimo di turno prende una carta fato e la legge ad alta voce
- 38- il prossimo di turno è bandito nel buco nero
- 37- il prossimo di turno mette un cancello dove fa più danno
- 35- il prossimo di turno può avere un turno libero oppure costringere tutti i Soul Rangers a tornare nelle fogne sulle loro symbol-stones e restare nelle fogne per 10 minuti
- 33- il prossimo di turno prende una carta fato e la legge ad alta voce
- 32- Chi è nel buco nero è libero ma ritorna alla sua headstone

- 31- il prescelto sceglie un giocatore che per rigiocare dovrà tirare il suo numero
- 29- il prossimo di turno tira un dado e può avere un numero di turni liberi pari al risultato o in alternativa costringere il giocatore in vantaggio (con più chiavi si presume) a perdere una chiave e tornare alla sua headstone
- 28- tutti i Soul Rangers ritornano subito nelle fogne sulle loro symbol-stones
- 27- il prossimo di turno rimette una chiave dove l'ha trovata oppure deve tirare il suo numero per poter giocare
- 25- I Soul Rangers sono liberati dalle fogne
- 24- Chi si trova nel buco nero è libero
- 23- il prossimo di turno può : A) andare nel buco nero B)rimettere una chiave dove l'ha trovata C)tirare il suo numero per continuare a giocare
- 21- Il prossimo di turno sceglie un altro giocatore ed entrambi tirano 2 dadi. Chi tira il numero più alto vince tutte le chiavi del perdente
- 19- il prossimo di turno ritorna alla sua headstone
- 18- il prossimo di turno pesca una carta fato e la legge ad alta voce
- 16- il prossimo di turno salta il turno , quello dopo pure , quello dopo ancora è bandito nel buco nero
- 15- chi è caduto in un buco nero è libero ma deve ritornare alla sua headstone
- 13- il prossimo di turno mette un cancello dove causa più danno
- 11- il prossimo di turno prende una chiave da ogni giocatore ma per continuare a giocare deve lanciare il suo numero
- 10- il prossimo di turno può avere un turno libero o costringere un giocatore a tirare un 6 per continuare a giocare
- 9- il prossimo di turno può prendere tutte le chiavi che vuole da un altro giocatore
- 7- il prossimo di turno rimette una chiave al posto oppure tira il tuo numero per continuare a giocare...inoltre deve dire "thank you" al gatekeeper ...se lo dice sorridendo perde un turno!
- 6- Tutti quelli nel buco nero sono liberi
- 5- il prossimo di turno prende una chiave da ogni giocatore
- 4- il prossimo di turno può avere un numero di turni liberi pari al suo numero o costringere un giocatore a tornare alla sua headstone
- 3- il prossimo di turno prende una carta fato e la legge ad alta voce

1- Chi ha più chiavi rimette una chiave dove l'ha trovata oppure tira il suo numero per continuare a giocare

0- TUTTI HANNO PERSO!!