

## ATMOSFEAR II – BARON SAMEDI. ZOMBIE

**Introduzione-** Il Barone chiama il giocatore col numero più alto e lo spedisce nel buco nero?? Chiama il giocatore col numero più basso che deve lanciare un dado. Per iniziare a giocare deve ritirare quel numero?

**1-** Il Barone chiama tutti e chi non risponde correttamente (in piedi e urlando: “YO BARON, I CAN DIG IT”) finisce nel buco nero (i giocatori rimangono in piedi finché il Barone non scompare).

**2-** Il giocatore di turno (colui che deve tirare il dado) è chiamato e perde un numero di turni pari al suo numero.

**3-** Il giocatore di turno è chiamato (2 volte) e deve giurare : “Dirty Bug did its best”. Poi deve tirare un 6 per continuare a giocare?? (d’ora in poi il Barone si riferirà a lui con il nome di “Dirty Bug”).

**4(messaggio in sovrainpressione)-** Chi è nel buco nero ora è libero.

**5-** Il Barone chiama il Dirty Bug per prenderlo in giro.

**6-** Chi gioca con la lapide del Barone pesca una carta tempo, una carta fato e una carta sorte ??

**7-** Il giocatore di turno muove di 6 in avanti se si trova su una casella tempo, si muove di 2 indietro se si trova su una casella fato, perde un turno se è su una casella sorte e va nel buco nero se si trova su una casella “X”.

**8-** Chiunque sia nel buco nero è libero. Il Barone chiama tutti. I giocatori tirano un dado e chi tira per primo il suo numero prende una chiave?

**9-** Dirty Bug è chiamato e finisce nel buco nero???????

**11-** Il giocatore col numero più basso è chiamato e dovrà urlare “SHOWTIME” ogni volta che sentirà un certo suono(fischio), quindi pescare una carte tempo.

**11(messaggio in sovrainpressione)-** Chi è nel buco nero ora è libero.

**12-** Il giocatore col numero più alto è chiamato e dovrà urlare “BIGTIME” ogni volta che sentirà un certo suono (grido di donna), quindi pescare una carta tempo.

**12bis-** Il giocatore col secondo numero più alto?? è chiamato e dovrà urlare “PARTYTIME” ogni volta che sentirà un certo suono (risatina) quindi pescare una carta tempo.

**13-** Il giocatore col secondo numero più basso? è chiamato e dovrà urlare “AND THEN SOME” ogni volta che sentirà un certo suono (un claxon) , quindi pescare una carta tempo.

**14-** Chi non risponde correttamente al suono deve tirare un 6 per continuare a giocare. Altrimenti pesca una carta tempo

**16-** Chi impersona il Barone prende 2 turni gratis??

**16bis-** Dirty Bug è chiamato. Chi sta vincendo perde una chiave oppure tira un 6 per continuare a giocare?

**17(messaggio in sovraimpressione)-** Chi è nel buco nero ora è libero.

**17-** Il giocatore di turno prende un certo numero (a che fare con il giorno???) di turni per tirare il dado. Se tira 2 volte di seguito il suo numero vince una chiave ma se fallisce perde un numero di turni pari a quel numero.

**19-** Chi è nel buco nero ora è libero.

**19bis-** Il Barone chiama tutti. Tutti tirano i dadi. Chi tira il numero più alto deve ritirare quel numero per vincere una chiave altrimenti perde un turno????????????????

**22-** Chi non risponde al suo segnale deve tirare il proprio numero per continuare a giocare altrimenti prende una carta tempo.

**23-** Il giocatore più giovane è chiamato(che si chiamerà Squeezy o qualcosa del genere) ha un numero di secondi pari alla sua età per tirare i dadi e totalizzare un punteggio pari alla sua età e vincere così una chiave, ma se supererà la sua età ricomincerà dall'inizio ??

**24-** Squeezy vince una chiave se ha totalizzato la sua età con il lancio dei dadi, ma se ha tirato il 10 volte ha fallito ????

**25-** Il Giocatore col numero più basso e quello col più alto fanno un gioco di associazione di parole. Il Barone dirà una serie di parole (nell'ordine : morto; sepolto; ritmo; zombie; barone) e ognuno dovrà subito dire immediatamente la prima parola che gli viene in mente. Se entrambi dicono la stessa parola finiscono nel buco nero. Si perde un turno per ogni volta che non si dice una parola ?

**27-** Chi è nel buco è libero. Dirty Bug è chiamato e rimane nel buco nero (se ha la carta che lo libera dal buco nero essa è annullata)?

**28-** Il giocatore di turno sceglie il più brutto tra i giocatori e lo costringe a tirare un 6 per continuare a giocare o a cadere nel buco nero. Dirty Bug finisce nel buco nero ???

**30-** Il brutto è chiamato e tira 2 volte il dado. Se realizza il suo numero vince una chiave altrimenti finisce nel buco nero ???

**31-** Chi è su una X ha 5 secondi per andarsene??

**32-** Chi si trova su una X perde tutte le carte fato e finisce nel buco nero.

**33-** il brutto è chiamato (il Barone gli chiede anche il nome) .Tira un dado e perde un numero di turni pari al risultato ottenuto.

**33bis-** Il giocatore di turno dice la sua data di nascita (giorno-mese-anno) e la sua età. Deve sommare questi 4 numeri (giorno mese anno ed età) entro 10 secondi (conta il Barone) se non ci riesce finisce nel buco nero, altrimenti tira un dado e se il risultato è maggiore del suo numero vince una chiave altrimenti. Se il suo numero è 6...?

**35-** Chi non risponde correttamente al suo segnale perde 5 turni, altrimenti pesca una carta tempo.

**35(messaggio in sovrainpressione)-** Chi è nel buco nero ora può uscirne.

**36-** Il giocatore col numero più alto e quello col numero più basso si sfidano lanciando un dado a testa. Chi perde finisce nel buco nero, l'altro deve tirare il proprio numero (ha un numero di chance pari al suo numero) e se non ci riesce perde un numero di turni pari al suo numero ?

**38-** Il giocatore più anziano (chiamato "Fossil") avrà un numero di secondi pari alla sua età per tirare il dado e ottenere un numero pari alla sua età sommando i singoli risultati (a partire dal momento in cui il Barone scompare).

**40-** Il fossile è chiamato e se ha totalizzato la sua età vince una chiave altrimenti tira un dado e perde un numero di turni pari al risultato ottenuto.

**40bis-** Chi è su una casella fatto perde un turno, chi è su una casella sorte guadagna un turno gratis, chi è su una X finisce nel buco nero.

Dirty Bug è chiamato e deve dire su quale casella si trova. Non potrà giocare finché il Barone non ricompare.

**41-** Dirty Bug è chiamato. Deve abbandonare la stanza entro 5 secondi (conta il Barone) altrimenti perderà 5 turni. Quando è uscito dalla stanza un giocatore a caso lancia un dado. Dirty Bug può rientrare e lancia a sua volta un dado. Avrà un numero di chance pari al risultato ottenuto, per tirare lo stesso numero uscito quando si trovava fuori dalla stanza. Se ci riesce vince una chiave altrimenti finisce nel buco nero.

**43-** Chi è nel buco ora è libero.

**44-** Il giocatore di turno è chiamato e se il suo numero è dispari perde un numero di turni pari ad esso, mentre se è pari guadagna un egual numero di turni liberi nel corso dei quali vince una chiave se tira il suo numero.

**45-** Il giocatore di turno è chiamato e deve dire il proprio numero...di telefono! e sommarne le cifre entro 10secondi (conta il Barone). Se non ci riesce finisce nel buco nero. Se ci riesce e il risultato è dispari guadagna una chance per tirare il proprio numero e vincere così una chiave, mentre se il risultato dell'addizione è un numero pari guadagna 2 chance per vincere la chiave.

**46-** Il giocatore di turno è chiamato e deve restituire una chiave, ma se non ne ha deve tirare un 6 per continuare a giocare.

**46(messaggio in sovrainpressione)-** Chi si trova nel buco nero ora è libero.

**47-** Dirty Bug è chiamato e tira il dado. Perde un numero di turni pari al risultato.

**48-** Il Barone chiama tutti. I giocatori tirano il dado (mentre il Barone non parla) e chi tira il proprio numero per primo vince una chiave???

**49-** I giocatori devono rispondere ai rispettivi segnali.

**50-** Dirty Bug è chiamato e deve tirare il suo numero per continuare a giocare.

**50(messaggio in sovrainpressione)-** Chi è nel buco nero ora è libero.

**50bis-** Il giocatore di turno è chiamato e deve tirare il proprio numero per continuare a giocare.

**51-** Il giocatore di turno è chiamato e deve lanciare la moneta . TESTA: deve tirare il proprio numero per continuare a giocare. CODA: finisce nel buco nero.

**51bis-** Il giocatore di turno deve tirare il proprio numero per continuare a giocare

**52-** Il giocatore di turno è chiamato e deve lanciare la moneta 3 volte cercando di indovinare il risultato dei lanci. Se ne sbaglia uno finisce nel buco nero?

**52bis-** Tutti i giocatori col numero pari sono chiamati. Tra questi colui che ha il numero più alto ha un numero di chance pari ad esso per tirare il suo numero e vincere così una chiave, mentre chi ha il numero più basso perde un numero di turni pari al suo numero.

**53-** Il fossile è chiamato e ha un numero di chance pari al suo numero per tirare il suo numero e vincere una chiave, ma se fallisce va nel buco nero.

Il Barone chiama il giovane e gli ordina la stessa cosa, ma in caso di fallimento perderà un numero di turni pari al suo numero

**54-** Tutti quelli con numero dispari sono chiamati. Tra questi colui che ha il numero più basso vince una chiave, mentre chi ha il numero più alto perde un egual numero di turni.

**54(messaggio in sovraimpressione)-** Chi è nel buco nero ora è libero.

**54bis-** Il giocatore che sta vincendo(che ha più chiavi) è chiamato e deve tirare un 6 per continuare a giocare.

**55-** Il giocare di turno è chiamato. Deve tirare il dado 6 volte quando lo dice il Barone. Per ogni tiro il Barone darà un numero(nell'ordine chiamerà : 6; 2; 3; 4; 5; 1) e ogni volta che il risultato del lancio coincide con tale numero il giocatore vince una chiave, altrimenti perde un turno.

NB: il primo numero (1) che il Barone chiamerà non è valido...è solo per prova!

**57-** Il giocatore con più chiavi è chiamato e deve lanciare la moneta. TESTA: raddoppia le sue chiavi. CODA: perde tutte le chiavi.

**57bis-** Il giocatore di turno rimescola le carte incubo finchè il Barone non dice "STOP", poi prende la prima carta e se è la sua (quella con la sua paura peggiore) la rimette nel mazzo e lo rimescola dopo aver preso tutte le chiavi, altrimenti finisce nel buco nero.

**59-** Tutti tirano il dado e chi per primo ottiene il suo numero vince tutte le chiavi??

**60-** TUTTI HANNO PERSO!!