

ATMOSFEAR IV - COUNTESS ELIZABETH BATHORY. VAMPIRE

Introduzione- Quando la Contessa Bathory dice “INDULGE ME!” I giocatori interpellati devono rispondere “FOREVER! MY LADY!”.

La Contessa chiama il giocatore più giovane (che risponde come sopra). Egli tira un dado. Il risultato è il numero di turni che i giocatori perdono se non rispondono alla Contessa.

Tutti tirano un dado e colui che realizza il numero più alto è il primo a giocare.

0- ??? deve tirare il suo numero per continuare a giocare.

2- Il giocatore di turno (colui che deve tirare i dadi) è chiamato. Egli tira il dado e se realizza un “1” diventa un vampiro (e legge a pag. 8 del regolamento).

3- Il giocatore di turno è chiamato. Egli deve scegliere tra “Pleasure” o “Pain”, poi pesca una carta “Black Rose” e se la sua scelta è sulla carta la tiene, altrimenti la ripone.

5- Tutti i giocatori tirano il dado e chi realizza il proprio numero apre a pag. 6 del regolamento, poi ritira il dado e segue le istruzioni del corrispondente paragrafo.

7- Tutti tirano il dado ed eseguono l’azione corrispondente indicata sullo schermo.

8- Il giocatore di turno è chiamato. Egli deve tirare un 6 per continuare a giocare.

9- Chi è nel buco nero ora è libero.

9bis- Il giocatore di turno è chiamato. Egli tira il dado e se realizza un “1” diventa un vampiro (e legge a pag. 8 del regolamento).

11- Il giocatore di turno è chiamato. Egli deve scegliere tra “Pleasure” o “Pain”, poi pesca una carta “Black Rose” e se la sua scelta è sulla carta la tiene, altrimenti la ripone e tira il dado: se realizza il proprio numero vince una chiave, in caso contrario perde un numero di turni pari al risultato del lancio.

13- Il giocatore di turno è chiamato. Egli apre a pag. 7 del libro del regolamento e tira il dado 4 volte sommando i risultati, poi esegue l’azione indicata nel paragrafo corrispondente.

14- Il giocatore col numero più basso è chiamato. Egli deve dire la sua età e totalizzare, tirando il dado, quel numero esatto di anni. Se supera tale numero ricomincia dall’inizio (Egli dispone di tutti i turni che vuole finchè la Contessa non ricompare).

16- Il giocatore col numero più basso è chiamato. Se ha totalizzato la sua età esatta vince una chiave, altrimenti tira un dado e se realizza un “1” diventa un vampiro (e legge a pag. 8 del regolamento).

17- Il giocatore di turno è chiamato. Egli deve scegliere tra “Pleasure” o “Pain”, poi pesca una carta “Black Rose” e se la sua scelta è sulla carta la tiene, altrimenti la ripone e si sposta sulla più vicina casella “X”.

19- Chi è nel buco nero ora è libero.

19bis- Il giocatore di turno è chiamato. Egli è “marchiato” dalla Contessa sino alla sua prossima apparizione ??

20- Il giocatore di turno è chiamato. Se è il giocatore “marchiato” finisce nel buco nero, altrimenti è “benedetto” sino alla prossima apparizione della Contessa.

21- Il giocatore di turno è chiamato. Se è il giocatore “benedetto” finisce nel buco nero, altrimenti tira un dado. Il risultato è il numero di possibilità che avrà per tirare il suo numero e vincere così una chiave.

22- Il giocatore di turno è chiamato. Egli tira il dado e se realizza un “1” diventa un vampiro (e legge a pag. 8 del regolamento).

24- Il giocatore di turno è chiamato. Se il suo numero è pari al numero dei giocatori vince una chiave.

26- Il giocatore di turno è chiamato. Egli deve scegliere tra “Pleasure” o “Pain”, poi pesca una carta “Black Rose” e se la sua scelta è sulla carta la tiene, altrimenti la ripone e tira il dado: se realizza il suo numero vince una chiave.

27- Tutti i giocatori che si trovano su una casella “X” devono tirare il dado e se realizzano un “1” diventano vampiri (e leggono a pag. 8 del regolamento).

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

29- Il giocatore col numero più alto è chiamato. Egli deve scegliere tra “Pleasure” o “Pain”, poi pesca una carta “Black Rose” e se la sua scelta è sulla carta la tiene, altrimenti la ripone e tira il dado: se realizza un “1” diventa un vampiro (e legge a pag. 8 del regolamento).

30- Il giocatore più anziano è chiamato. Egli deve dire la sua età ed il numero del mese in cui è nato, poi tira 2 volte il dado e se realizza tale numero vince una chiave altrimenti perde un numero di turni pari al risultato del lancio. (Se è nato a Gennaio tira il dado UNA VOLTA).

33- Il giocatore più giovane è chiamato. Egli deve dire la sua età ed il numero del mese in cui è nato, poi tira 2 volte il dado e se realizza tale numero vince una chiave altrimenti perde un numero di turni pari al risultato del lancio. (Se è nato a Gennaio tira il dado UNA VOLTA).

35- Tutti tirano il dado ed eseguono l’azione corrispondente indicata sullo schermo.

37- Tutti i giocatori con numero pari sono chiamati. Essi devono tirare il dado e se realizzano il proprio numero vincono una chiave.

38- Tutti i giocatori con numero dispari sono chiamati. Essi devono tirare il dado e se realizzano il proprio numero vincono una chiave.

38bis- Tutti i giocatori aprono a pag. 7 del libro del regolamento ed ognuno tira il dado 4 volte sommando i risultati, poi esegue l'azione indicata nel paragrafo corrispondente.

40- Chi è nel buco nero ora è libero.

41- Tutti i giocatori tirano a turno un dado. Se il risultato è pari possono tirare ancora per realizzare il proprio numero e vincere così una chiave. Se il risultato è dispari... ???

42- Il giocatore di turno è chiamato. Se egli non è provvisto di una carte contro le maledizioni diventa un vampiro (e legge a pag. 8 del regolamento).

43- Tutti i giocatori aprono a pag. 7 del libro del regolamento ed ognuno tira il dado 4 volte sommando i risultati, poi esegue l'azione indicata nel paragrafo corrispondente.

44- Tutti i giocatori con numero pari sono chiamati. Essi devono tirare il dado e se realizzano il proprio numero vincono una chiave.

45- Tutti i giocatori con numero dispari sono chiamati. Essi devono tirare il dado e se realizzano il proprio numero vincono una chiave.

47- Il giocatore di turno è chiamato. Egli si muove verso la più vicina casella "X".

48- Il giocatore di turno è chiamato. Egli deve scegliere un numero tra 1 e 6 e tirare il dado. Se il risultato coincide col numero scelto egli può prendere un egual numero di chiavi, altrimenti resta fermo per altrettanti minuti.

49- Chi è nel buco nero ora è libero.

50- Tutti i giocatori tirano a turno un dado. Chi realizza un "1" diventa un vampiro (e legge a pag. 8 del regolamento).

51- Tutti i giocatori tirano a turno un dado. Chi realizza il numero più alto vince una chiave. Chi realizza il numero più basso perde una chiave e, se non ne ha alcuna, deve tirare il proprio numero per continuare a giocare.

52- Il giocatore di turno è chiamato. Egli tira la moneta. CODA: vince una chiave. TESTA: perde un turno.

52bis- Il giocatore in vantaggio (con più chiavi) è chiamato. Egli deve tirare il proprio numero per continuare a giocare.

53- Il giocatore più vecchio è chiamato. Egli deve tirare il dado e se realizza un “1” diventa un vampiro (e legge a pag. 8 del regolamento).

55- Il giocatore più giovane è chiamato. Egli tira la moneta. TESTA: diventa un vampiro (e legge a pag. 8 del regolamento). CODA: vince una chiave.

56- Il giocatore di turno è chiamato. Egli tira un dado ed il risultato sarà il numero del giocatore eliminato dal gioco!

57- Il giocatore di turno è chiamato. Egli apre a pag. 7 del regolamento e tira il dado 4 volte sommando i risultati, poi esegue l’azione indicata nel paragrafo corrispondente.

58- Chi è nel buco nero ora è libero.

58bis- Tutti i giocatori tirano a turno il dado. Chi realizza il numero più alto vince tutte le chiavi.

60- TUTTI HANNO PERSO!!!!