

I CINQUE TEMPI

Gioco Notturmo – Campo Animatori "Trasasso 2014"

:: PREMESSE ::

AMBIENTAZIONE

Il gioco narra di cinque templi nascosti, sorvegliati ognuno dal proprio custode: delle figure in nero non dotate di parola. Per evitare che il mondo finisca sotto il potere di questi cinque templi, occorre recuperare gli oggetti magici contenuti nel loro interno.

Il gioco è stato per la prima volta ideato e realizzato dal Gas per il campo animatori 2004.

SPAZI E TEMPI

Tutto il gioco si incentra attorno ad un clima pauroso, per cui l'ideale sarebbe giocarlo in un bosco di notte. La durata indicativa del gioco è di due ore.

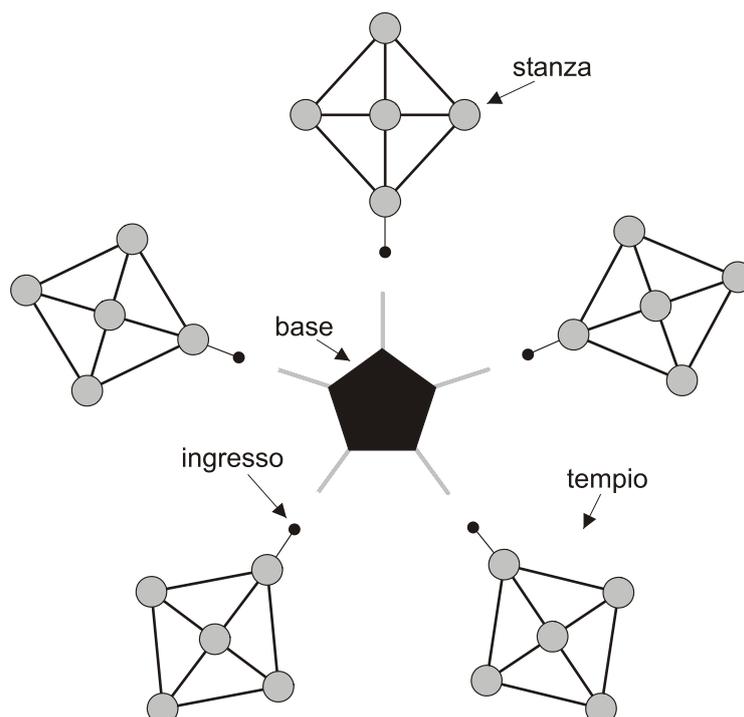
GIOCATORI

Il gioco è pensato per ragazzi delle superiori. Nulla vieta di rivedere l'ambientazione generale (non i giochi in sé) per adattarlo a ragazzi più giovani. I partecipanti sono divisi in squadre (l'ideale sono cinque squadre), meglio se con 5-7 componenti per squadra. E' consigliato preparare a tavolino le squadre generando dei gruppi equilibrati, soprattutto se il gioco si effettua realmente al buio in un bosco.

DINAMICA GENERALE

La dinamica di base consiste in diversi giochi a stand che le varie squadre devono affrontare per raccogliere degli oggetti magici. La squadra che per prima raccoglie tutti gli oggetti vince il gioco.

:: IL GIOCO ::





CAMPO DA GIOCO E PREPARAZIONE

In figura è rappresentata in modo schematico la disposizione del campo da gioco (figura non in scala). Al centro c'è la base, e tutto attorno sono disposti cinque templi, ciascuno composto da cinque stanze disposte a rombo. I templi devono essere lontani in modo da non essere visibili né udibili l'uno dall'altro (diverse centinaia di metri). Le dimensioni di ciascun tempio possono invece essere ridotte, quel tanto che basta per riuscire a distinguere le cinque stanze, dove risiedono cinque diversi stand di gioco. Ognuna delle prove (in totale 25: 5 prove per 5 templi) deve essere "ripetibile una volta", cioè anche se superata deve poter essere rigiocata dalla stessa squadra senza diventare banale (ad esempio un indovinello non va bene, ma aggiungendo l'indovinello di riserva allora sì); il perché sarà chiaro più avanti.

In ogni tempio occorre indicare in qualche modo i segmenti del rombo che collegano le stanze, ad esempio con del nastro bianco-rosso. Ogni tempio è accessibile solamente dall'ingresso, presso la quale si può mettere ad esempio una fiaccola per indicare (ai giocatori che vagano per il bosco) sia la presenza del tempio che nello stesso tempo qual è il punto d'ingresso. Accanto alla fiaccola occorre disporre anche un altro segnale che deve indicare se il tempio è occupato oppure no: può essere ad esempio un lumino acceso o spento, oppure un sasso colorato di rosso da un lato e voltato a seconda dello stato del tempio. E' sconsigliato usare dei cartelli con scritto "occupato!" per non uscire dal tema tetro e scarno del gioco.

In ogni tempio si deve scegliere una stanza nella quale nascondere l'oggetto magico. Si avranno quindi in tutto cinque oggetti magici diversi, che le squadre dovranno recuperare rispettivamente nei cinque templi. Per ogni tempio, nella stanza dell'oggetto magico, occorrerà nascondere tante repliche dello stesso oggetto quante sono le squadre, poiché ogni squadra deve avere la possibilità di ottenere l'oggetto magico.

GLI ANIMATORI

Occorrono almeno sette animatori per condurre il gioco: uno alla base, uno per ogni tempio, e uno (o più) liberi che vagano per il campo da gioco all'esterno dei templi. Tutti questi animatori sono vestiti nello stesso modo semplice ma cupo: un lungo mantello nero fino ai piedi, con cappuccio nero sulla testa, e una maschera nera sul volto con solamente i buchi per gli occhi. Questi "esseri" non sono dotati di parola: il gioco è costruito in modo che le squadre conoscano già le regole generali, e inoltre non hanno bisogno di spiegazioni per i vari giochi dentro le stanze. Eventuali aiuti o indicazioni possono essere dati a gesti: l'incomprensione e l'incertezza sarà un elemento in più per generare un ambiente tetro.

I mostri custodi dei templi hanno il compito di attendere le squadre all'ingresso del tempio, porre poi l'indicazione di "tempio occupato" una volta che la squadra è entrata, e condurre in silenzio la squadra attraverso le varie stanze del tempio. I mostri vaganti vanno a caccia di squadre e possono ucciderne i componenti se riescono a toccarli. Il mostro in base gestisce i vari elementi di gioco. I mostri custodi dei templi e quelli vaganti sono dotati di carte-pegno, che distribuiranno alle squadre secondo la dinamica successivamente descritta. Il mostro alla base sarà invece dotato di carte-vita, che donerà alle squadre in cambio del superamento di pegni.



LE SQUADRE

Le squadre partono all'inizio tutte dalla base contemporaneamente e possono vagare liberamente per il campo da gioco alla ricerca dei templi (ma sempre senza dividere la squadra). Esse sono dotate di cinque diversi oggetti-chiave che loro stesse scelgono all'inizio tra una decina di oggetti disponibili e che rimarranno sempre cinque lungo tutta la durata del gioco. Inoltre vengono all'inizio dotate di cinque carte-vita, che durante il gioco varieranno di quantità.

Per dare la possibilità a tutte le squadre di scegliere indipendentemente i proprio oggetti-chiave, ciascun oggetto-chiave proposto dovrà essere presente in tante repliche quante sono le squadre.

DINAMICA

Le squadre (con cinque oggetti-chiave e alcune carte-vita al seguito) vanno alla ricerca dei templi. Trovato un tempio, si recano all'ingresso e controllano che non sia occupato. Se è occupato significa che già una squadra è al suo interno (accompagnata dal custode); in questo caso può decidere di aspettare che il tempio si liberi oppure cercare un altro tempio. In ogni caso una squadra non può mai entrare senza essere accompagnata dal custode. Una volta entrata nel tempio, essa deve cercare la stanza dove è nascosto l'oggetto magico. Gli spostamenti tra stanza e stanza sono vincolati dal percorso a rombo, ossia la prima stanza da visitare sarà sempre la stessa, poi si potrà scegliere se andare dritti, a destra o a sinistra, e via così secondo i segmenti disegnati nello schema.

Al momento dell'ingresso in una stanza, la squadra deve superare una prova. Il custode indica con il dito la presenza di una busta (nera) con dentro la spiegazione della prova di quella stanza. La squadra apre la busta, la legge e poi la richiude, in modo che sia utilizzabile anche dalle squadre che arriveranno successivamente [per le prove da utilizzare vedi materiale].

Se la prova viene superata ci sono due casi. Se non è la stanza dell'oggetto magico, la squadra può proseguire verso un'altra stanza (il custode può far capire questo ad esempio indicando le possibili strade). Se è la stanza dell'oggetto magico, il custode presenta alla squadra un biglietto con scritto il nome dell'oggetto-chiave necessario per ritirare l'oggetto magico. Se la squadra ha con sé l'oggetto-chiave, il custode annuisce e indica dove prendere l'oggetto magico (l'ideale è sotterrarlo con un po' di terra dentro la stanza). A questo punto la squadra esce dal tempio con l'oggetto magico. Se non ha con sé l'oggetto-chiave corretto, la squadra deve andarsene dal tempio, tornare alla base e cambiare uno dei suoi oggetti-chiave con quello corretto. Potrà poi così tornare al tempio ma rifacendo tutta la trafila: attesa all'ingresso e superamento delle varie prove nelle stanze. L'unica facilitazione è che ora la squadra sa già qual è la stanza dell'oggetto magico e non dovrà quindi superare prove in stanze inutili. Ne deriva che la stessa squadra può dover superare due volte la stessa prova: da qui nasce la necessità di avere prove "ripetibili una volta".

Se la prova non viene superata, alla squadra viene tolta una carta-vita. Se non ha carte vita disponibili, il custode rapisce uno della squadra (lo può legare su un albero e incappucciarlo), e consegna una carta-pegno al resto della squadra la quale dovrà recarsi alla base, consegnare la carta-pegno e ricevere in cambio delle carte-vita dopo aver subito un pegno. Il numero di carte-vita rilasciate può variare a seconda della pesantezza del pegno a scelta della squadra stessa (pegno da 2, 3, 4 carte-vita). Con queste nuove carte-vita la squadra può tornare al tempio per liberare il rapito, senza rifare le prove delle



stanze ma andando direttamente alla stanza del rapito (ma sempre attendendo che il tempio sia libero). A quel punto il custode rilascia il rapito in cambio di una carta-vita, e la squadra può continuare la ricerca dell'oggetto magico nel tempio secondo le solite modalità.

SCHEMA RIASSUNTIVO DI DINAMICA NEL TEMPIO

- Entrata nel tempio attraverso l'ingresso (accompagnati dal custode)
 - o Scelta di una stanza (secondo il percorso a rombo – la prima stanza è fissa).
 - o Prova da superare.
Prova superata?
 - esito positivo della prova.
Stanza dell'oggetto magico?
 - no, stanza qualsiasi.
Proseguimento dal punto "scelta di una stanza".
 - sì, stanza magica.
Ha con sé l'oggetto-chiave corretto?
 - o sì, oggetto-chiave con sé.
Recupero dell'oggetto magico e uscita dal tempio.
 - o no, niente oggetto-chiave.
Ritorno in base e scambio dell'oggetto-chiave.
Proseguimento dal punto "entrata nel tempio".
 - esito negativo della prova.
Possiede carte-vita?
 - sì, ha carte vita.
Consegna di una carta-vita al custode.
Proseguimento dal punto "prova da superare".
 - no, finite le carte-vita.
Rapimento di un componente.
Assegnazione di una carta-pegno.
Ritorno in base, superamento del pegno.
Ritiro della carta-pegno e consegna delle carte-vita.
Ritorno alla stanza del tempio
(diretto senza ripetere le prove delle stanze intermedie)
Liberazione del rapito.
Proseguimento dal punto "prova da superare".

GLI OGGETTI

Gli oggetti magici possono essere qualsiasi oggetto, magari un po' fuori dal comune. L'importante è assegnare loro dei nomi magici e tetri. Stessa cosa dicasi per gli oggetti-chiave, sia quelli realmente necessari per ritirare gli oggetti magici, sia quelli fittizi messi nel mucchio all'inizio tra le varie scelte a disposizione. L'unica accortezza è quella di pensare a dei nomi che mettano in leggera correlazione l'oggetto-chiave con l'oggetto magico. In questa scheda non vengono riportati i cinque oggetti magici, i cinque oggetti-chiave corrispondenti e i cinque oggetti-chiave fittizi: si possono facilmente inventare degli oggetti a seconda della disponibilità delle cose che si hanno in casa.



I MOSTRI VAGANTI, LE CARTE-VITA E LE CARTE-PEGNO

I mostri vaganti sono alla caccia delle squadre e possono provocare il rallentamento del loro percorso semplicemente riuscendo a toccare un componente della squadra. Se accade questo, l'effetto è identico a quello di una prova non superata. Quindi se la squadra ha carte-vita, essa se la cava lasciandone una al mostro vagante e poi fuggendo, altrimenti essa deve fare tutta la trafila del ritorno in base per il recupero di altre carte vita, con tanto di componente rapito e carta-pegno consegnata. Nel caso di rapimento da parte del mostro vagante, questo deve poi rimanere accanto al rapito e non vagare più finché la squadra non ritorna a liberare il compagno.

Le carte-pegno sono necessarie perché indicano che realmente la squadra ha un rapito e che quindi realmente ha finito le carte-vita. Senza l'uso di carte-pegno, una squadra potrebbe ripassare per la base e fare il pieno di carte-vita ogni volta che vi capita nei pressi. Il mostro in base invece avrà cura di offrire pegni e quindi carte-vita solo dopo aver ricevuto la carta-pegno che la squadra avrà a sua volta ricevuto dal mostro vagante o dal mostro custode.

Le carte-vita e le carte-pegno sono fatte con foglietti o cartoncini riportanti chiaramente le corrispondenti diciture.

CONCLUSIONE DEL GIOCO

Il gioco si conclude quando una squadra riesce a recuperare tutti e cinque gli oggetti magici. Non è necessario quindi che essa debba né superare e neppure incontrare tutte e 25 le prove delle stanze dei templi.

NOTE VARIE

La scelta della stanza magica all'interno del tempio deve essere ponderata. Non si può porla nella prima stanza (quella obbligata) perché ovviamente altrimenti tutte le altre stanze rimarrebbero inutilizzate. Ponendola nell'ultima stanza (quella opposta a quella obbligata) si forza la squadra a superare almeno tre prove su cinque nel caso più fortunato. Questo però non può essere fatto in tutti i templi altrimenti una volta capito il meccanismo ogni squadra si dirigerà sempre verso quella stanza. L'ideale è distribuire le stanze magiche tra le quattro stanze del tempio esclusa la prima.

Tutti i mostri (vaganti, in base, custodi) possono rendere la vita più o meno difficile alle squadre a seconda di quanto la squadra sia avanti rispetto alle altre. In questo senso i mostri vaganti hanno anche il compito di mantenere informati i mostri custodi che non avrebbero altrimenti la possibilità di sapere l'andamento delle varie squadre.

Nel caso raro in cui i mostri debbano parlare alle squadre, è bene che lo facciano con tono basso e cupo in modo da incutere timore per quanto possibile. Se è possibile, un grande effetto può essere realizzato ponendo un lumino come indicazione delle varie stanze. Questo genererà un effetto tetro: all'ingresso del tempio la squadra si troverà di fronte a cinque fiochi punti luce e niente altro. Anche la busta utilizzata dovrebbe essere nera, magari chiusa con della cera rossa. In questo caso essa dovrà essere già tagliata da un lato in modo che da lì si possa recuperare il foglietto con la spiegazione della prova, senza rovinare la cera e quindi la busta, che deve servire anche per le squadre successive.

I giochini, se pur semplicissimi nella loro dinamica, se presentati con il giusto stile possono generare un po' di sana inquietudine.



LE PROVE

Alla fine della scheda sono riportati i biglietti usati nelle 25 buste per i 25 giochi delle 25 stanze dei 5 templi. Le prove si possono distribuire quasi a caso tra i vari templi, avendo cura di tenere lontano prove della stessa tipologia, e inserendo una prova facile nella stanza obbligata. La stanza "Amputazione" necessita di due biglietti perché si tratta di giochi di logica, per cui se la squadra torna a ripetere la prova superata (caso di oggetto-chiave mancante) deve poter avere un secondo giochino da fare. Per lo stesso motivo la stanza "Presenze" necessita di due registrazioni.

Le descrizioni delle prove contenute nei biglietti sono sufficientemente chiare una volta che la squadra si trova di fronte al materiale preparato nella relativa stanza. Segue una tabella con la descrizione del materiale presente nella stanza che contiene ciascuna prova. Questa tabella serve sia come elenco di materiale necessario, sia per capire meglio la dinamica della prova, volutamente resa un po' enigmatica nella descrizione da inserire nelle buste.

Dove non diversamente specificato, le prove vanno a tempo massimo: superato tale tempo la prova non è superata.

L'indicazione "[materiale]" sul nome di una stanza, ricorda che alla fine della tabella si trova del materiale collegato con la stanza.

<u>nome stanza</u>	<u>descrizione stanza</u>	<u>materiale necessario</u>
trasfusione	un pentolone di sangue ed un flacone vuoto appoggiato sopra ad un vassoio	una bacinella, una bottiglia, un vassoio, un bottiglione di acqua rossa (con colore a tempera) con il quale rabboccare la bacinella dopo ogni giocata.
amputazione [materiale]	una piccola ghigliottina con ai suoi piedi delle mani tagliate, il tutto sporco di sangue. Inoltre: (1) sei bastoncini della sfortuna (2) dieci tessere del dolore Un componente della squadra deve inserire la mano nella ghigliottina, mentre il custode impugna un coltellone da macellaio e punta la mano del malcapitato.	una tavola di legno con un buco nel centro, appoggiata in verticale per terra, colorata di nero e con del colore a tempera rosso rappreso sulle pareti (sangue). [Dentro al buco verrà fatta infilare la mano di un componente.] Un coltellone finto da carnevale. Delle mani finte fatte con guanti da cucina riempiti di giornali. Dell'acqua rossa da spargere nei pressi della tavola. Inoltre, a seconda dei casi: (1) sei bastoncini da ristorante cinese (2) dieci tessere tonde (stile pedine della dama)
mendicante	un sacco nero dell'immondizia colmo di robbaccia	un sacco nero dell'immondizia con tanta carta e qualche resto umido della giornata. Delle monete cinesi (fatte ad esempio colorando di bianco le vecchie cento lire e decorandole poi con della china).
presenze [materiale]	nulla	un piccolo registratore di quelli portatili (da giornalista) nascosto in tasca del custode. Ad un tratto parte una registrazione di un indovinello con la voce alterata, registrata su una cassetta.
occhio	un teschio con un solo occhio	un teschio che può essere fatto in cartapesta, due occhi fatti con delle palline da ping-pong, di cui una inserita nell'orbita del teschio e un'altra nascosta lì attorno.

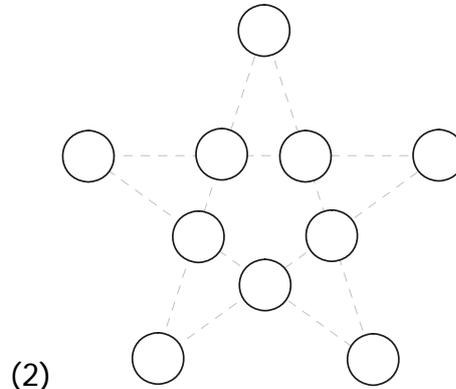
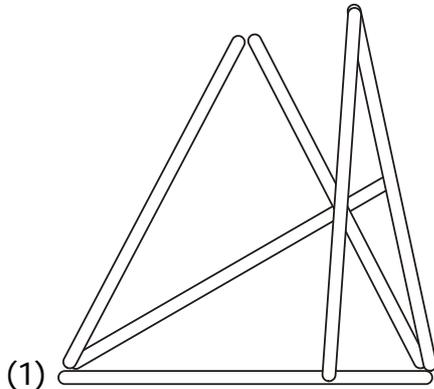
continua...



cartomante [materiale]	sette carte da cartomante rivolte a dorso in su	sette carte con il dorso nero raffiguranti le classiche figure da chiromante. Si possono stampare le figure e incollarle su del cartoncino precedentemente dipinto di nero
prigione	una cassaforte chiusa. Un componente della squadra viene ammanettato.	una cassetina di quelle che si aprono a combinazione, delle manette giocattolo con relativa chiave, da mettere nella cassetina
sabbie mobili [materiale]	un piano suddiviso in quadrati stile scacchiera, sul quale appoggiare il dito	una terrina contenente tuorlo e albume di due o tre uova. Il coperchio-scacchiera costruito come in [materiale]. Se con il dito si preme nella tessera errata, ci si sporca di uovo.
teschio	un teschio con la bocca aperta, con un dente d'oro e delle mosche nelle cavità nasali	un teschio (vedi la stanza "occhio"), delle mosche morte (vere), un dente d'oro fatto con un sassolino dipinto di giallo, un paio di bacchette cinesi.
pranzo	una ciotola di riso, una tazza vuota, un paio di bastoncini cinesi	due scodelle, del riso cotto, un baio di bacchette cinesi.
fachiro	dei contenitori di diversa misura appoggiati a terra, dei chiodi, un paio di guanti	dei chiodi, alcune bottiglie, bottigliette, scatolette di diversa misura nelle quali far cadere i chiodi rimanendo in piedi, un paio di guanti da indossare
bombe	delle bombe da far esplodere	dei palloncini da gonfiare
yen	la cassa del tesoro	una scatola di monetine da conteggiare
buco nero	un buco nero sul terreno, un piccolo meteorite e una mazza	una mazza stile "golf" con un buco e una pallina
prigioniero	una mappa strappata in più pezzi	una cartina geografica tagliata, da ricomporre
incatenati	un percorso indicato con una corda	la corda che indica fino a dove arrivare per superare la prova
fognature	una raccolta di fognature e un tombino	una bottiglia piena di acqua e sale, una bottiglia vuota, delle cannuccie.
scatola nera	una scatola nera con un buco	una scatola da scarpe colorata di nero e due biglie. La scatola ha un buco a lato del diametro pochissimo più grande di quello delle due biglie contenute all'interno.
coniglio	un foglio bianco e l'album fotografico del coniglio	dei fogli di carta e un libro di origami contenente le istruzioni per costruire un coniglietto di carta.
stalla	la pertica fatua, un ferro di cavallo	un palo piantato in terra, un ferro di cavallo vero oppure fatto di legno
ponte	un ponte su cui sale il custode del tempio	una panchina sulla quale sale il custode del tempio e un componente della squadra
tana	un mostro con la bocca aperta, dei bocconi con i quali sfamarlo	un cartellone con disegnata la faccia di un mostro e un buco al posto della bocca. Delle pallina con le quali fare centro nella bocca.
miniera	nulla	dieci sassi colorati di giallo sparsi per la stanza.
urinatio	una bottiglia di urina	delle bottiglie di acqua da un litro
pazzia	nulla	un paio di frasi qualsiasi registrate al contrario (vedi la stanza "presenze")

:: MATERIALE ::

- stanza AMPUTAZIONE
soluzioni:



- stanza PRESENZE
testi delle registrazioni [vedi anche file mp3 allegati]

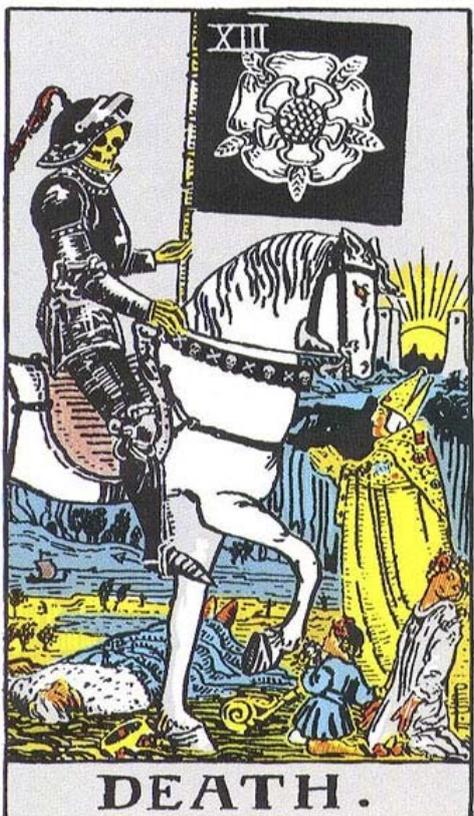
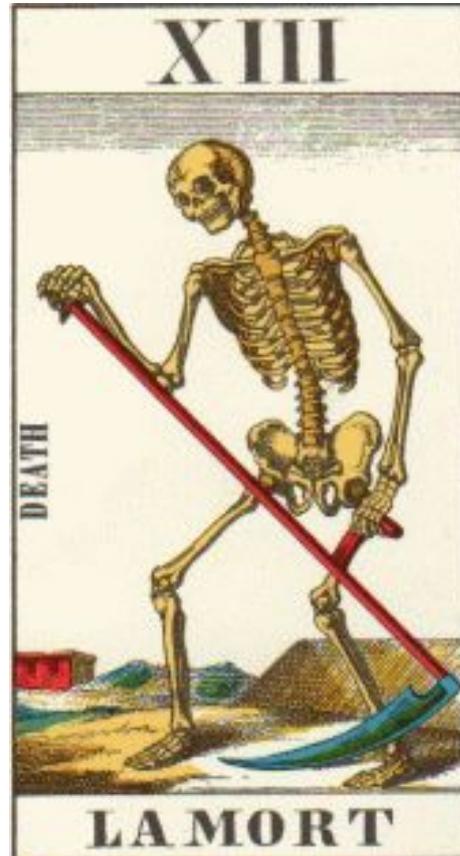
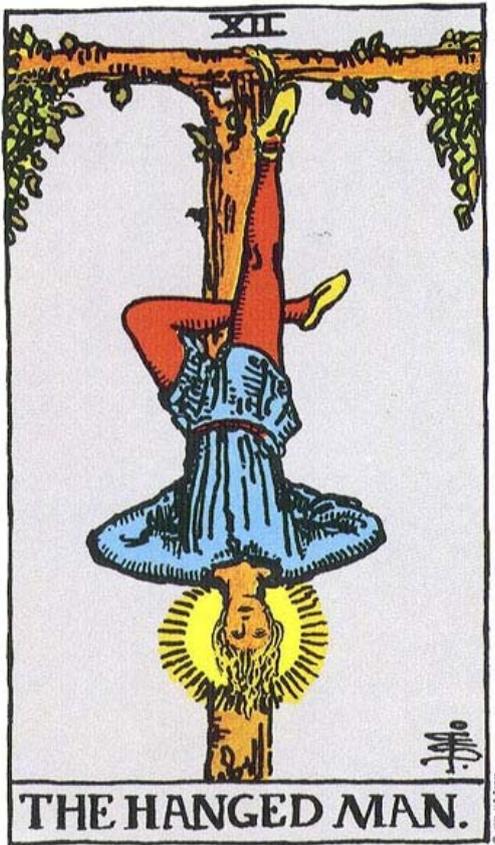
(1)
Annuji è rosso, non è verde
Annuji è basso, non è alto
Annuji è cattivo, non è buono
Annuji è saggio, non è stolto
Annuji è piccolo, non è grande
Annuji è asciutto, non è bagnato
Annuji è diritto, non è storto
Annuji è freddo, non è caldo
Annuji è sotto, non è sopra
Annuji è terra, non è cielo
Annuji è cancello, non è porta
Annuji è frutto, non è fiore
Annuji è ricco, non è povero
Annuji è caffè, non è the
Annuji è tutto, non è niente

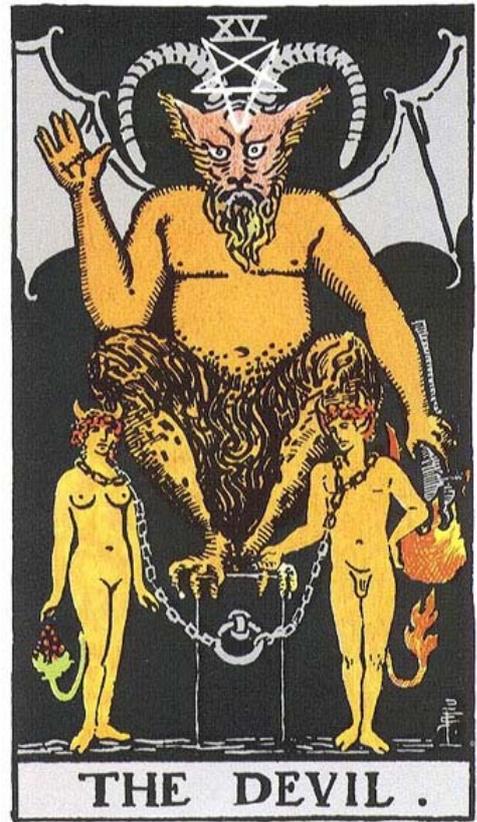
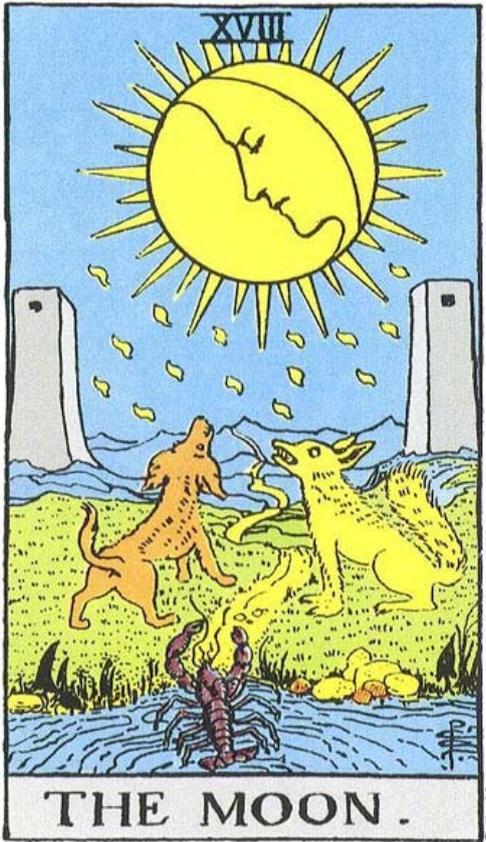
Soluzione:
Annuji sono le parole con le doppie.

(2) [difficile questa!]
Annuji non è divano, è letto
Annuji non è vulcano, è lava
Annuji non è periodo, è era
Annuji non è pappagallo, è picchio
Annuji non è banana, è pesca
Annuji non è pane, è frutta
Annuji non è gruppo, è squadra
Annuji non è piedi, è testa
Annuji non è lenza, è esca
Annuji non è barca, è vela
Annuji non è indizio, è prova
Annuji non è tre, è sei
Annuji non è pepe, è sale
Annuji non è moto, è casco
Annuji non è nave, è porto

Soluzione:
Annuji... pensateci un po'! ☺

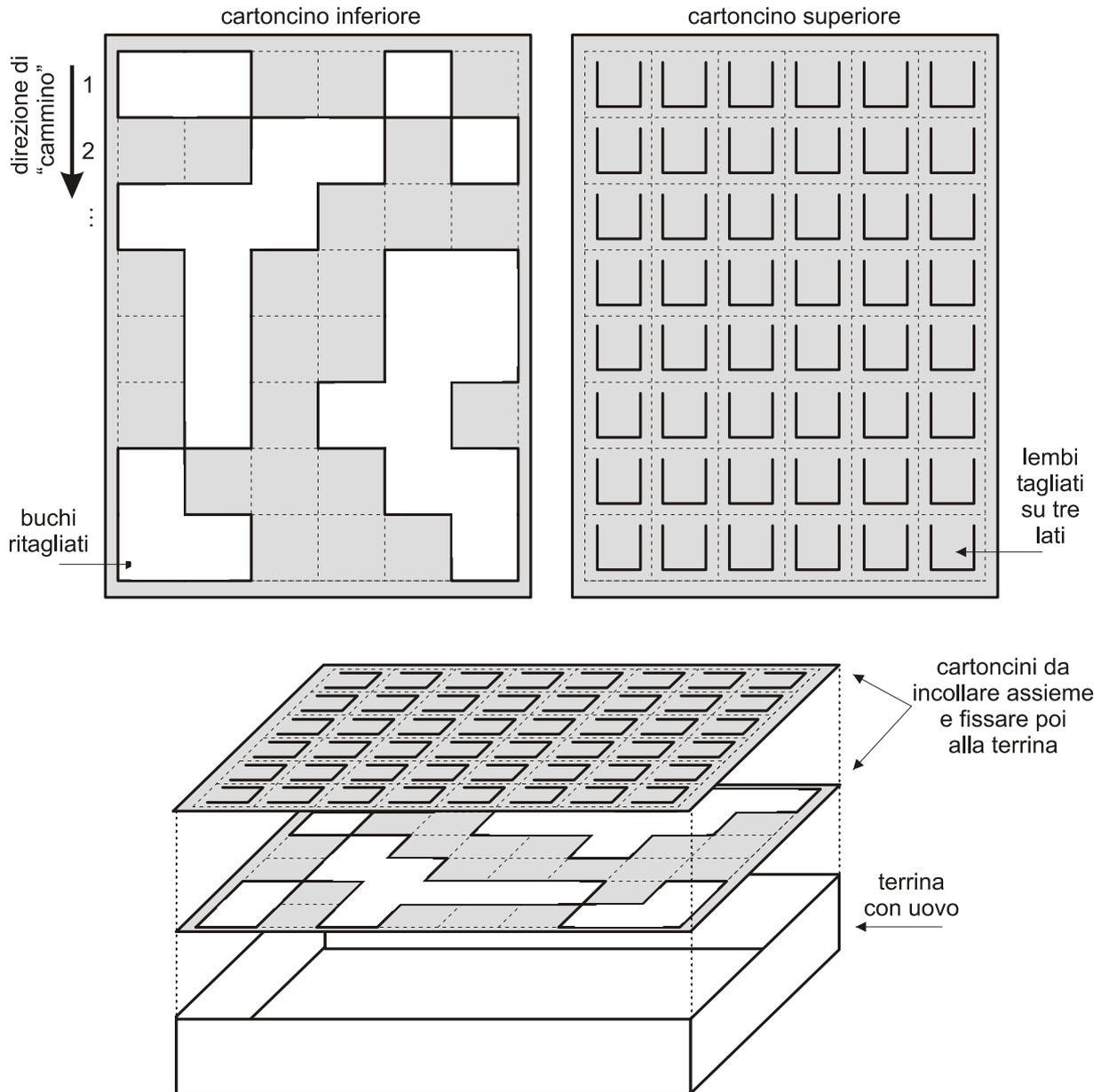
- stanza CARTOMANTE
ecco le sette carte, la prima è quella corretta da scovare.





• stanza SABBIE MOBILI

ecco lo schema di costruzione del coperchio. Una volta completato tutto, i giocatori vedranno solo il cartoncino superiore e non potranno sapere dove si trovano i buchi che li faranno sprofondare nell'uovo. Naturalmente le dimensioni e lo schema dei buchi sono solo un esempio e possono essere modificate a caso.





ELENCO MATERIALE NECESSARIO PER IL GIOCO

- mantelli con cappuccio nero (uno per animatore del gioco)
- maschere nere (una per animatore del gioco)
- carte-vita e carte-pegno (tante)
- torce (5, una per tempio – per indicare l'ingresso del tempio)
- sassi indicanti "tempio occupato" (5, uno per tempio)
- lumini (25, uno per stanza)
- accendini (5, uno per custode – per i lumini)
- corde (6-7, una per tempio più una per mostro vagante – per legare i rapiti)
- nastro bianco-rosso (un paio di rotoli – per disegnare i rombi)
- buste nere (25, una per stanza – per le spiegazioni delle prove)
- materiale delle prove (vedi tabella)

MATERIALE NECESSARIO MA NON SPECIFICATO NELLA SCHEDA

- oggetti magici (5 diversi, ciascuno replicato per il numero delle squadre)
- oggetti-chiave (5 di utili e 5 di inutili, ciascuno replicato per il numero delle squadre)
- materiale per i pegni della base (da inventare, non descritti in questa scheda)

SEGUONO I BIGLIETTI USATI PER LE BUSTE NELLE STANZE

TRASFUSIONE

Avete paura del sangue? Vi auguro di no perché siete giunti nella stanza delle trasfusioni. Usando le mani, dovete riempire il flacone ma senza riempire il piano su cui poggia. Se non ci riuscirete, qualcuno del gruppo morirà dissanguato.

AMPUTAZIONE (II)

Mi date una mano? Qui ne ho già un po' ma mi piace collezionarne sempre di più. Se volete uscire da questa stanza con tutti i vostri arti dovete superare questa prova: Disponete le dieci tessere del dolore in modo da formare cinque file ciascuna di quattro tessere. Io mi terrò uno di voi in ostaggio, e se non supererete la prova procederò con l'amputazione.

AMPUTAZIONE (I)

Mi date una mano? Qui ne ho già un po' ma mi piace collezionarne sempre di più. Se volete uscire da questa stanza con tutti i vostri arti dovete superare questa prova: Disponete i sei bastoncini della sfortuna in modo da formare cinque triangoli. Io mi terrò uno di voi in ostaggio, e se non supererete la prova procederò con l'amputazione.

MENDICANTE

Siete giunti in una zona povera del tempio. Qui per vivere occorre mendicare, oppure essere così fortunati da trovare delle monete tra la spazzatura. Scovate tra l'immondizia vecchia di tre settimane tutte le monete cinesi che per malvagità ho gettato. Quando pensate che siano finite fermatevi. Ma se ne avrete mancata qualcuna, qualcuno di voi morirà di fame.

PRESENZE

Questa stanza del tempio è infestata da oscure presenze che vi possono rubare l'anima da un momento all'altro. Ascoltate le parole degli spiriti che vivono quaggiù e cercate di capire chi è Annuji. Se non darete loro bene ascolto, l'anima di qualcuno verrà fatta morire.

OCCHIO

Questa è la stanza del teschio. Per aver violato il suo riposo rischiate di morire di una morte lenta e dolorosa. Per evitare questo l'unica via di salvezza è scovare l'occhio mancante del teschio, e una volta trovato rimetterlo al suo posto senza disturbare troppo il teschio stesso. Vi auguro di non farcela.

CARTOMANTE

Uomo in rosso dovrete trovar
se la morte vorrete evitar
In quest'angolo di orrore rimarrete
se l'incappucciato rosso sfuggir vi farete.
Su sette carte, tre potrete girar
e se la sorte vi vorrà aiutar
l'incappucciato scoprirete
e alla morte scamperete.

PRIGIONE

Una gran sfortuna vi ha portati dentro la prigione del tempio. Un vostro compagno è ora destinato a marcire qui dentro fino alla fine dei suoi giorni, a meno che non riusciate a liberarlo. L'unico modo di recuperare la chiave delle manette, è quello di aprire la cassaforte dove essa è custodita. Spero che sprechiate inutilmente i vostri cinque tentativi.

SABBIE MOBILI

Questa zona del tempio è infestata dalle sabbie mobili. Volete fuggire prima di rimanervi per sempre bloccati? Camminate, uno per volta, con il dito lungo i sette passi segreti senza finire tra la poltiglia. Quando sbagliate passo, un'altra persona dovrà ricominciare da capo. Il tempo scorre, e le sabbie mobili avanzano portandovi alla morte.

TESCHIO

Dovete essere pazzi per essere entrati in questa stanza. Il teschio che la abita porta con sé morte per chi si avvicina. L'unica via di salvezza per voi è quella di riuscire a prendere il dente d'oro e le due mosche morte nel teschio, usando solamente i bastoncini dell'ultimo pasto del teschio. Non fate assolutamente cadere nulla mentre portate dente e mosche nel vassoio maestrale, pena la morte di uno di voi.

PRANZO

Siete finalmente giunti alla sala da pranzo del tempio. Non sarà comunque una passeggiata uscire di qui senza perdere qualcuno di voi. La ciotola colma di riso e tutto il suo contenuto, devono essere serviti all'interno della tazza per il pranzo, usando i bastoncini cinesi. La morte vi cospirà se non riuscirete a colmare la tazza.

FACHIRO

Questa è la grande stanza del maligno fachiro. Per cercare di placare le sue ire e tentare di fuggire da questa stanza senza incontrare la morte, l'unica vostra speranza è quella di riuscire a introdurre i suoi preziosi chiodi da riposo nei contenitori da lui preparati. Attenzione perché il fachiro non si accontenterà di una prestazione inferiore a mille punti: non ci penserà due volte a far fuori uno di voi. Usate i guanti di protezione per non lasciar traccia della vostra visita, e non piegate assolutamente le gambe mentre maneggiate i chiodi. Buona sfortuna.

BOMBE

Questa zona del tempio è una vecchia armeria che ancora oggi ospita vecchi resti di ordigni esplosivi. Occorre molta attenzione quando vi spostate da queste parti: un passo falso vi farebbe saltare le cervella senza che ve ne accorgiate. Per uscire indenni da questa stanza occorre che facciate detonare due bombe su tre in modo sicuro: utilizzando solamente cinque fiati per bomba. Preparatevi a saltare in aria.

YEN

Pazzi! Avete osato entrare nella stanza della ricchezza del tempio. Avete praticamente firmato la vostra condanna a morte. Non appena il padrone del tempio se ne accorgerà vi farà ghigliottinare a testa in giù. Spero di poter assistere a questo delizioso spettacolo. Per evitare questo, provate a contare a quanti yen ammonta la ricchezza del tempio. Non impiegate molto tempo perché la morte vi raggiungerà entro tre minuti. La intravedo già arrivare.

BUCO NERO

Siete ormai vicini alla vostra fine. Questa è la stanza del buco nero, che prima che possiate accorgervene vi risucchierà per proiettarvi nel nulla assoluto. L'unico modo per salvarvi è quello di tappare il buco con il meteorite a vostra disposizione. Attenzione però, avete a disposizione solo tre tiri, dopodiché la morte vi raggiungerà.

PRIGIONIERO

Hahahaha! Siete finiti tutti prigionieri del mio tempio. Vie di uscita? Nessuna! Speranze? Una sola ma remota. Esiste da qualche parte una botola segreta che vi può condurre all'esterno della stanza, non senza pericoli. Avete a vostra disposizione cinque minuti prima che la botola si sigilli e voi rimaniate chiusi per sempre qui dentro. Ricomponete la cartina e la salvezza per questa volta sarà raggiunta. Spero che uno di voi muoia.

INCATENATI

Questa è la stanza degli incatenati. Uno spirito dell'antica Cina vi costringe, una volta arrivati qui, a disporvi in cerchio e legarvi le scarpe assieme a quelle dei vostri vicini, usando i lacci: scarpa di destra con vicino di destra e viceversa. Potete rischiare di morire incatenati in questo modo a meno che non riusciate a spostarvi, così legati, lungo il percorso indicato. Spero che cadiate e vi facciate male!

FOGNATURE

La sfortuna vi ha guidati fino alle fognature del tempio. In questo periodo tutto qui è ingorgato, e anche voi rischiate di morire qui dentro affogati in mezzo ai rifiuti organici. Se volete uscire, dovete tentare di liberare un po' di fogne. Usando le cannuce di bambù e senza mani, dovete risucchiare la fogna dal contenitore e rilasciarla nello scarico fino alla quota indicata. Vi consiglio comunque di non bere quella schifezza se non volete prendervi la lebbra.

SCATOLA NERA

In tutti i templi esiste anche la stanza dedicata ai giochi infernali. Qui perdere con il gioco significa perdere anche la propria vita. La sfida da superare è questa: Far uscire dalla scatola nera le due biglie d'argento nascoste all'interno, facendole uscire attraverso il buco senza rovinare minimamente la scatola nera. Se non supererete la prova entro il tempo massimo, uno di voi perderà la propria vita.

CONIGLIO

In questa stanza vive lo spirito in pena di un coniglio nato nell'antica Cina. E' tormentato dal ricordo dei giorni felici durante i quali correva per i verdi prati, e ama vendicare la sua ingiusta morte uccidendo di sorpresa chi capita nella sua stanza. Per quietare la sua sete di vendetta ed evitare di morire qui, dovrete tentare di richiamare il suo ricordo facendolo rivivere con un origamo. Per aiutarvi c'è un suo album fotografico, dove all'interno c'è una sua foto di quando era in vita. Riportatelo anche voi in vita e avrete la salva la pelle.

STALLA

La stalla del tempio è infestata da spiriti maligni e voi ne siete accerchiati. Una vecchia leggenda vuole che essi possano essere sconfitti praticando un antico rito portafortuna: Lanciate per sette volte il ferro di cavallo. Se per almeno due volte esso finirà incastrato nella pertica fatua, gli spiriti diverranno inoffensivi. In caso contrario, preparatevi a una morte lunga e dolorosa.

PONTE

Per attraversare questa stanza del tempio occorre passare su di un vecchio e malfermo ponte. State rischiando la vita ma questo passaggio è l'unica via di scampo. Avrete il coraggio di sfidare il vecchio guardiano del ponte e duellare con lui? Riuscirete, usando solo i pollici, a farlo cadere senza che invece siate voi a sprofondare negli abissi del tempio? Spero con tutto il cuore di no.

TANA

Siete capitati nella stanza della belva, e questa è proprio l'ora in cui il mostro consuma il suo pasto settimanale. L'unico modo per non sfamarla con la vostra carne è di imboccarla a sazietà. Avete dieci bocconi a disposizione, e la belva ha molto appetito, dato che ha aspettato questo momento da una settimana. Se non avrà mangiato abbastanza, non ci penserà due volte ad ingoiarvi vivi. In bocca al lupo!?

MINIERA

Questa è la miniera del terribile Anish-shin, che ha perso le sue pietre d'oro e i suoi rubini ed è furibondo. C'è un solo modo per non assaggiare il suo iracundo carattere: riportargli le dieci pietre. Attenzione però, tra le sue virtù non figura certo la pazienza, e si sa, per chi sta aspettando il tempo sembra sempre più lungo del normale. Muovetevi quindi, sento già le urla del mostro.

URINATOIO

Ecco qui l'urinatoio del demone Ashun-pishun, gran signore che però ha un vizio: quello di voler brindare con gli ospiti che lo vanno a trovare. Avendolo disturbato nel suo privato, ha deciso che vuole brindare con voi con della buona urina d'annata. Vi do un consiglio: bevete in fretta e dimostrate di gradire: nessuno che si sia lasciato sfuggire una smorfia sospetta o peggio che abbia rifiutato è riuscito a raccontarlo. Salute a voi, Cin Cin!

PAZZIA

Nella stanza nella quale siete capitati accadono cose molto strane e inspiegabili. Le persone spesso diventano pazze cercando di uscirne. Rischiate veramente di perdere la vostra vita prima di riuscire ad andarcene di qua. Alcune persone narrano di sentire strane frasi pronunciate al contrario. Se riuscirete a ripetere la frase partendo dall'ultima alla prima parola, la fortuna sarà con voi e vi eviterete una grande sciagura.