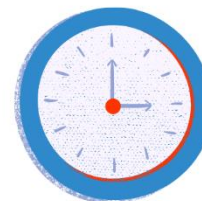




**DECISION  
TIME!**



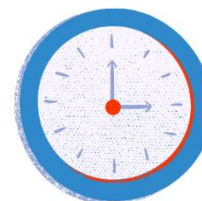
**DECISION  
TIME!**



**DECISION  
TIME!**



**DECISION  
TIME!**



Conoces a la hechicera Cartuxeira que puede leer las cartas y predecir el futuro. Ella:

**1 o 2)** Te dice que vas a ser muy rico, pero estarás solo e infeliz **-5**

**3 o 4)** Te dice que te enamorarás de alguien especial **+10**

**5 o 6)** Te dice que te pondrás enfermo y perderás todas tus posesiones para poder curarte **-15**



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Estás dando una vuelta por el mercado con tus 3 nietos. Conoces a Marimanta, la niña ladrona :

**1 o 2)** Marimanta te roba tus nietos, no sabes cómo. Te pide un rescate **-15**

**3 o 4)** Reconoces a Marimanta y huyes con los niños **+5**

**5 o 6)** Pides ayuda y juntos sacáis a Marimanta fuera del mercado. Liberas a los niños **+10**



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Tienes que cruzar el río para ir a trabajar. En el borde del río conoces a Feiticeira. Quiere ahogarte, engañándote con sus canciones:

**1 o 2)** Creas unos tapones para los oídos con cera y consigues cruzar el río **+5**

**3 o 4)** Quedas atrapado, escuchas sus canciones y la miras bailar sin ahogarte **-5**

**5 o 6)** Caes al agua y consigues salvarte, pero estas gravemente herido **-15**



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Has estado viviendo con tu pareja durante un año. Descubres que te ha estado engañando. Estás desesperado y conoces a la dama de Castro. Esta mujer está siempre disponible para ayudar a los demás:

**1 o 2)** Te hace conocer a otra persona y encontrar la felicidad **+10**

**3 o 4)** Te hace olvidarlo todo con un hechizo **+5**

**5 o 6)** Lanza un hechizo pero no ocurre nada **-15**

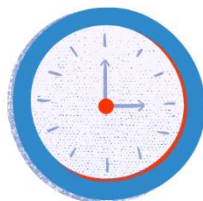


Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

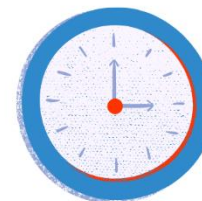




**DECISION  
TIME!**



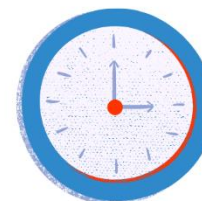
**DECISION  
TIME!**



**DECISION  
TIME!**



**DECISION  
TIME!**



Estás hablando con tu hermana de tus problemas personales. Ella no está interesada y cambia de tema. ¿Qué haces?

1 o 2) Te molestas y terminas la conversación discutiendo con ella **-15**

3 o 4) Escuchas su discurso aunque no estés interesado **-5**

5 o 6) Continúas tu discurso y le explicas que te ha hecho daño **+5**



Estás celebrando tu cumpleaños. Ha llegado el momento de abrir tu regalo. ¿Qué te han regalado?

1 o 2) Un libro de poesía escrito por ti **+10**

3 o 4) Dinero: puedes comprar lo que quieras **-5**

5 o 6) Un viaje en barco, pero sufres de mareos **-15**



El mago del bosque te pone en frente de un espejo que muestra una de tus mayores imperfecciones.

1 o 2) No puedes aceptar grandes cambios en tu vida **-15**

3 o 4) Piensas mucho y calculas los aspectos positivos y negativos de cada situación **+5**

5 o 6) Te sientes muy débil para tomar decisiones por otros **-5**



Uno de tus asesores te enseña su plan para año nuevo, pero no lo entiendes.

1 o 2) Pretendes que lo entiendes y lo olvidas **-5**

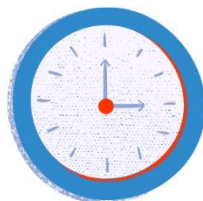
3 o 4) Admites que no lo entiendes y le pides que lo repita **+10**

5 o 6) Lo culpas de no haberse explicado bien **-15**

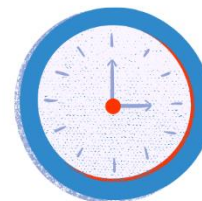




**DECISION  
TIME!**



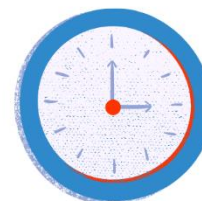
**DECISION  
TIME!**



**DECISION  
TIME!**



**DECISION  
TIME!**



Estás en un viaje con tus amigos. Están andando por las ruinas de una antigua ciudad. Encuentras y reloj de arena. Lo coges y te das cuenta de que está maldito. ¿Qué haces?

**1 o 2)** Buscas la manera de deshacer la maldición de otra persona **-15**

**3 o 4)** Aceptas las consecuencias de la maldición **-5**

**5 o 6)** Devuelves el reloj de arena a su sitio **+5**



Has decidido cambiar tu vida. Empezar una nueva aventura:

**1 o 2)** Te vas después de haberlo organizado todo **+5**

**3 o 4)** Coges el primer avión. Llegas a un nuevo lugar para empezar tu nueva vida **+10**

**5 o 6)** Al final decides no irte **-15**



Decides probar suerte e irte a América:

**1 o 2)** Encuentras tu gran amor allí, encuentras trabajo y vives feliz para siempre **+5**

**3 o 4)** Después de vivir en la pobreza, decides dedicarte a ayudar a otros **+10**

**5 o 6)** El barco zarpa, pero en el camino se hunde. Encuentras refugio en una isla desierta **-15**



Conoces a la hechicera Vedoira. Ella puede comunicarse con las almas del cielo y del purgatorio:

**1 o 2)** Te pone en contacto con el alma de tu madre diciéndote que encontrarás la felicidad **+10**

**3 o 4)** Te pone en contacto con un alma del purgatorio que te obliga a contar tu mayor secreto a los otros jugadores **-5**

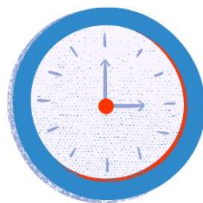
**5 o 6)** No puedes ponerte en contacto con ningún alma del más allá **-15**



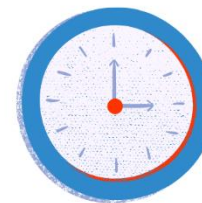




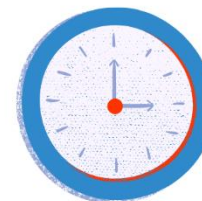
**DECISION  
TIME!**



**DECISION  
TIME!**



**DECISION  
TIME!**



En tu jardín encuentras un frasco que dice que no se debe abrir. ¿Qué haces?

**1 o 2)** Enterrarlo allí para que nadie lo encuentre **+5**

**3 o 4)** Lo abres y pierdes la memoria **+10**

**5 o 6)** Se resbala de tus manos, se rompe y el césped de tu jardín se seca inmediatamente **-5**



Has recibido una carta. Dice que debes irte de tu casa. No podrás poner un pie en tu pueblo porque no quieres alistarte en el ejército

**1 o 2)** Vas a los gobernantes y explicas por qué no puedes alistarte **+5**

**3 o 4)** Empacas tus maletas y empiezas a buscar un nuevo hogar **-5**

**5 o 6)** No quieres irte de tu casa. Cambias tu identidad, pero te descubren **-15**



Estás persiguiendo a un grupo de gnomos en un bosque. Descubres que tienen una mina de diamantes y que están viviendo con una princesa. ¿Qué vas a hacer?

**1 o 2)** Les pides trabajo y ellos aceptan tu propuesta **+10**

**3 o 4)** Le pides a la princesa que se case contigo, pero se niega **-5**

**5 o 6)** Robas todos los diamantes que puedes y huyes **-15**





