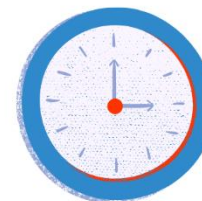




**DECISION
TIME!**



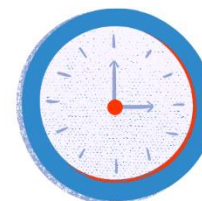
**DECISION
TIME!**



**DECISION
TIME!**



**DECISION
TIME!**



Întâlnești vrăjitoarea Cartuxeira care poate citi cărți pentru a prezice viitorul:

1 o 2) Îți spune că vei deveni foarte bogat, dar vei fi singur și nefericit **-5**

3 o 4) Îți spune că te vei îndrăgosti de cineva special **+10**

5 o 6) Vă spune că vă veți îmbolnăvi și vă veți pierde toate bunurile pentru a vă vindeca **-15**



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



Te plimbi prin piață cu cei 3 nepoți ai tăi. Îl întâlnești pe hoțul de copii Marimanta:

1 o 2) Marimanta îți fură nepoții, nu știi de ce. Ea îți cere o răscumpărare **-15**

3 o 4) O recunoști pe Marimanta și fugi cu copiii **+5**

5 o 6) Ceri ajutor și împreună cu ceilalți o alungi pe Marimanta din piața. Eliberați copiii **+10**



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



Trebuie să traversezi râul pentru a merge la muncă. Pe marginea râului, o întâlnești pe Feiticeira. Ea vrea să te înece, amăgindu-te cu cântecele ei:

1 o 2) Îți faci niște dopuri de urechi cu ceară și reușești să treci râul **+5**

3 o 4) Te leagă, îi asculți cântecele și o privești dansând fără să te înece **-5**

5 o 6) Cazi în apă și reușești să te salvezi, dar ești grav rănit **-15**



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



De un an trăiești cu inima ta dulce. Afli că te-a înșelat. Ești disperat și o întâlnești pe Dama de Castro. Această femeie este întotdeauna disponibilă să-i ajute pe alții:

1 o 2) Ea te face să cunoști o altă persoană și să găsești fericirea **+10**

3 o 4) Ea te face să uiți totul cu o vrajă **+5**

5 o 6) Ea face o vrajă, dar nu se întâmplă nimic **-15**

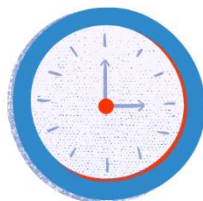


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

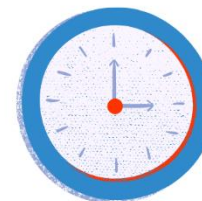




**DECISION
TIME!**



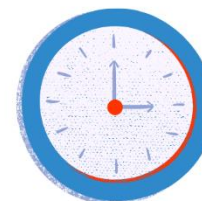
**DECISION
TIME!**



**DECISION
TIME!**



**DECISION
TIME!**



Vorbești cu sora ta despre problemele tale personale. Nu este interesată și schimbă subiectul.

1 o 2) Te enervezi și închei conversația certându-te cu ea **-15**

3 o 4) Ascultați discursurile ei chiar dacă nu vă interesează **-5**

5 o 6) Îți reiei discursul și îi explici că te rănește **+5**



Îți sărbătorești ziua de naștere. A sosit timpul să-ți deschizi cadoul. Ce ai primit?

1 o 2) O carte de poezie scrisă pentru tine **+10**

3 o 4) Bani: poți cumpăra ce vrei **-5**

5 o 6) O excursie cu barca. Dar suferi de rău de mare **-15**



Vrăjitorul pădurii te pune în fața unei oglinzi care arată unul dintre cele mai mari defecte ale tale.

1 o 2) Nu poți accepta schimbări mari în viață **-15**

3 o 4) Te gândești mult și calculezi aspectele pozitive și negative ale fiecărei situații **+5**

5 o 6) Te simți prea fragil pentru a lua decizii pentru alții **-5**



Unul dintre consultanții tăi îți arată planul său pentru noul an. Dar nu poți înțelege ce este.

1 o 2) Prefă-te că înțelegi și uiți de asta **-5**

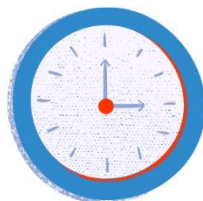
3 o 4) Recunoașteți că nu înțelegeți și cereți să o repetați **+10**

5 o 6) Îl acuzi că nu s-a explicat corect **-15**

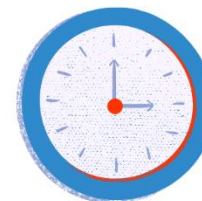




**DECISION
TIME!**



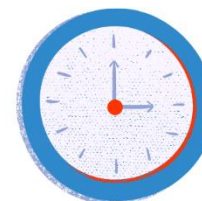
**DECISION
TIME!**



**DECISION
TIME!**



**DECISION
TIME!**



Ești într-o călătorie cu prietenii tăi. Te plimbi prin ruinele unui oraș antic. Găsești o clepsidră. Îi dai seama că este blestemat. Ce faci?

1 o 2) Cauți o modalitate de a elimina blestemul asupra altcuiva **-15**

3 o 4) Acceptați consecințele blestemului **-5**

5 o 6) Aduceți clepsidra la locul ei **+5**



Ai decis să-ți schimbi viața. Începe o nouă aventură:

1 o 2) Pleacă numai după ce ai organizat deja totul; **+5**

3 o 4) Urcă-te în primul avion. Este un loc nou pentru a-ți începe noua viață **+10**

5 o 6) Decizi să nu mai pleci **-15**



Decizi să-ți încerci norocul și să pleci în America:

1 o 2) Întâlnești o mare dragoste acolo, găsești de lucru și trăiești fericiți pentru totdeauna; **+5**

3 o 4) După ce trăiești în sărăcie, te hotărăști să te dedici pentru a-i ajuta pe ceilalți; **+10**

5 o 6) Ai pornit, dar pe parcurs vaporul se scufundă în mare. Găsești adăpost pe o insulă pustie. **-15**



O întâlnești pe vrăjitoarea Vedoira. Ea poate comunica cu sufletele raiului și ale purgatorului:

1 o 2) Ea te pune în legătură cu sufletul mamei tale spunându-ți că vei găsi fericirea **+10**

3 o 4) Ea te pune în contact cu un suflet din purgatoriu care te obligă să spui cel mai mare secret al tău celorlalți jucători **-5**

5 o 6) Nu poți intra în contact cu niciun suflet din viața de apoi **-15**

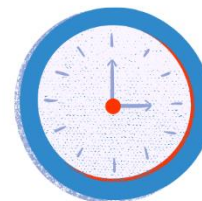




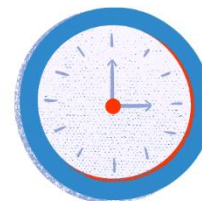
**DECISION
TIME!**



**DECISION
TIME!**



**DECISION
TIME!**



În grădina ta găsești un ulcior. Pe el scrie că nu trebuie deschis. Ce faci?

1 o 2) Îngroapă-l acolo ca să nu-l găsească nimeni **+5**

3 o 4) Îl deschizi și îți pierzi memoria **+10**

5 o 6) Îți alunecă din mâini, se rupe și iarba din grădina ta se usucă instantaneu **-5**



Tocmai ai primit o scrisoare. Spune că trebuie să pleci de acasă. Nu vei mai putea să pui piciorul în satul tău pentru că nu vrei să mergi la armată.

1 o 2) Te duci la conducători și explică de ce nu poți înscrie **+5**

3 o 4) Îți faci bagajele și începi căutarea unei noi locuințe **-5**

5 o 6) Nu vrei să ieși din casa ta; îți schimbi identitatea, dar ești descoperit **-15**



Urmăriți un grup de gnomi într-o pădure. Afli că au o mină de diamante și locuiesc cu o prințesă. Ceea ce ai de gând să faci?

1 o 2) Ceri să lucrezi cu ei, iar ei îți acceptă propunerea **+10**

3 o 4) Ceri prințesei să se căsătorească cu tine, dar ea refuză **-5**

5 o 6) Furi toate diamantele pe care le poți și fugi **-15**



