

## GRANDE GIOCO "LA CAVERNA DEGLI INFERI"

### AMBIENTAZIONE

Silente e Harry Potter individuano nella Caverna degli Inferi, il luogo dove è custodito il Medaglione di Salazar Serpeverde, quello che molto probabilmente è il terzo Horcrux di Voldemort. Il loro arduo compito è quello d'introdursi dentro la Caverna degli Inferi ed entrare in possesso del Medaglione di Salazar Serpeverde riuscendo a superare tutti gli incantesimi di protezione creati da Voldemort, uscendo sani e salvi dalla Caverna.

Tuttavia per superare tali incantesimi di protezione ogni Casata (pattuglia) dovrà precedentemente prepararsi acquisendo vite, dobloni, punti e poteri speciali, diversamente sarà impossibile introdursi e/o uscire vivi dalla Caverna degli Inferi.

### ADATTAMENTO

Il Grande Gioco è pertanto composto da due fasi che si andranno ad alternare:

- Grande Gioco FASE ORDINARIA
- Grande Gioco FASE SPECIALE

## GRANDE GIOCO FASE ORDINARIA

### SCOPO DEL GIOCO

In tale fase iniziale di gioco, le Casate svolgeranno un classico gioco di scalpo, di incantesimi e di presa oggetti, questo dura fino a quando ogni singola Casata non riesca ad essere pronta per l'assalto alla Caverna degli Inferi. Una Casata potrà essere pronta quando avrà raggiunto i seguenti obiettivi:

- Guadagnare almeno il ruolo di **1 MAGO DELL'ORDINE DI MERLINO** e almeno il ruolo di **1 HARRY POTTER**, infatti solo maghi di tale ruolo possono entrare nella Caverna degli Inferi ed entrambi i ruoli devono essere presenti.
- Essere in grado di pagare il **TRIBUTO DI SANGUE** per avere accesso alla Caverna degli Inferi, ossia 12 vite da bruciare stando bene attenti a conservare almeno 1 vita per ogni componente della Casata.
- Procurarsi **2 BARCHE** per consentire al Mago dell'Ordine di Merlino e a Harry Potter di attraversare il Lago degli Inferi, ossia gli altri esploratori potranno fungere da barche, ove per assemblare le 2 barche servono da un minimo di 2 a un massimo di 4 esploratori (a seconda degli elementi presenti in pattuglia) di cui almeno **2 devono aver guadagnato almeno il ruolo di AUROR**.
- Acquistare eventuali e indispensabili **OGGETTI MAGICI E INCANTESIMI** al fine di riuscire nell'impresa di espugnare la Caverna degli Inferi indenni e nel minor tempo possibile.

### LA SALA COMUNE

Ogni casata deve scegliere una Sala Comune (base), ove a inizio gioco custodirà i seguenti oggetti:

2 ARALDI DI PTG
1 GUIDONE

La sala comune è di forma quadrata con 4 metri di lato, a nessuno della propria casata è permesso di entrare nel perimetro della propria sala comune che dovrà essere difesa dall'esterno. Unica eccezione ammessa è quando si procede a depositare gli oggetti rubati in altre casate. Gli avversari cercheranno di entrare nella base e possono essere fermati unicamente attraverso gli incantesimi a disposizione di ogni singolo giocatore. All'interno della base, gli attaccanti sono immuni da qualsiasi incantesimo dei difensori e fin quando hanno almeno un piede dentro la base non possono essere attaccati, inoltre se hanno rubato un oggetto non possono essere attaccati fino a quando non lo ripongono nella propria sala comune (**Regola del Salvacondotto**). La Regola del Salvacondotto prevede che il giocatore che ne sta facendo utilizzo alzi il braccio, durante il tragitto, per segnalare la sua immunità.

## REGOLE DI PRESA OGGETTI

Gli oggetti per essere rubati devono rispettare l'ordine seguente, gli scudi sono oggetti magici posti a difesa dei guidoni, fino a quando una casata avrà degli scudi non sarà possibile rubare i guidoni. Tutti i giocatori possono rubare gli oggetti ma solo nel limite di uno alla volta secondo la seguente tabella:

OGGETTI MAGICI	MECCANISMO DI DIFESA	RUOLO CHE PUO' RUBARE
2 Araldi di PTG	A difesa del Guidone	Tutti
1 Guidone	Oggetto da custodire	Tutti

**Attenzione!!!** Ogni giocatore che si rendesse protagonista di una presa di un Araldo, di un Guidone o della vittoria allo Scalpo, **SE** registra tali azioni presso la **GRINGOTT** acquisisce i seguenti punteggi personali e conquista i seguenti doploni per la sua Casata:

AZIONI REGistrate	PUNTI PERSONALI CONQUISTATI	DOBLONI CONQUISTATI
Presa di un Araldo	2 punti	2 doploni
Presa di un Guidone	3 punti	3 doploni
Scalpo vinto attraverso l'Expelliarmus	1 punto	1 doblone

Tali punteggi personali saranno utili per guadagnare l'avanzamento di Ruolo che consentirà di aumentare i poteri di ogni giocatore e rendere pronta la Casata per l'assalto alla Caverna degli Inferi, oltre che a far guadagnare doploni per accedere a poteri speciali e oggetti magici utili e indispensabili sempre nella Caverna degli inferi.

## I RUOLI ESISTENTI

A inizio del grande gioco, tutti partono dal livello **MATRICOLA** con 3 vite al collo e sono contrassegnati con il colore **GIALLO**. Se una Matricola, conquista 5 punti personali, raggiunge il livello di **FATTUCCHIERE ORDINARIO** e sarà contrassegnato con il colore **VERDE**. Se un Fattucchiere Ordinario conquista 9 punti personali diventa **AUROR** e sarà contrassegnato con il **ROSSO**. Se un Auror conquista 13 punti personali diventa **HARRY POTTER** e sarà contrassegnato con il colore **BLU**. Se un Harry Potter conquista 17 punti personali diventa un **ORDINE DI MERLINO** e sarà contrassegnato con il colore **NERO**. Ogni giocatore nel corso del gioco può solo salire di livello (che non è dunque legato alle sue vite) e in base a questo acquisirà maggiori poteri legati agli incantesimi che egli potrà fare e acquistare come riassunto nella seguente tabella:

RUOLO	PUNTEGGIO PERSONALE	COLORE	INCARICO	INCANTESIMI
Matricola	Da 0 a 4	giallo	Difende e ruba qualsiasi oggetto	Expelliarmus
Fattucchiere Ordinario	Da 5 a 8	verde	Difende e ruba qualsiasi oggetto	Expelliarmus, Stupeficcium
Auror	Da 9 a 12	rosso	Difende e ruba qualsiasi oggetto, rende possibile creare 1 BARCA	Expelliarmus, Stupeficcium, può acquistare e utilizzare il Protego Totalum e la Bombarda Maxima.
Harry Potter	Da 13 a 16	blu	Difende e ruba qualsiasi oggetto, entra nella Caverna degli Inferi	Expelliarmus, Stupeficcium, può acquistare e utilizzare il Protego Totalum, la Bombarda Maxima, il Lumos e il Lumos Maxima.
Ordine di Merlino	Da 17 in poi	nero	Difende e ruba qualsiasi oggetto, entra nella Caverna degli Inferi	Expelliarmus, Stupeficcium, può acquistare e utilizzare il Protego Totalum, la Bombarda Maxima, il Lumos, il Lumos Maxima e l'Artis Temporus.

**Attenzione!!!** Tutti i passaggi di livello per aver effetto devono avvenire alla Gringott che registra i punti, consegna i doploni e cambia il colore ai giocatori.

## INCANTESIMI

Tutti gli incantesimi possono essere utilizzati soltanto con l'ausilio della propria bacchetta magica ed hanno efficacia soltanto dopo aver espresso la relativa formula. Gli incantesimi hanno una gittata massima di 3 passi (senza saltare) poi stendendo il braccio con tutta la bacchetta si deve poter toccare l'avversario, altrimenti questi ha diritto a ribattere con un incantesimo a sua scelta (tra quelli che può utilizzare ovviamente). Dopo ogni duello gli avversari non potranno ripetere il duello tra di loro per 5 minuti.

FORMULA INCANTESIMI	DESCRIZIONE
Expelliarmus	Incantesimo con il quale si disarmava l'avversario per ingaggiare un duello di scalpo leale (non ammesso il cambio braccio). Durante lo scalpo leale nessun altro giocatore si può intromettere in alcun modo. Il vincitore dello scalpo dovrà recarsi presso la Gringott per registrare la sua azione in tal modo acquisirà 1 vita dal collo dell'avversario, 1 punto personale e 1 doblone. Durante lo scalpo i giocatori non possono esercitare incantesimi perché sono senza bacchetta.
Stupefium	Schiantesimo che leva una vita all'avversario senza che ciò però procuri alcun punto personale e nessun doblone.
Protego Totalum	Incantesimo che chiude la base agli attacchi avversari per 5 minuti. Può essere usato solo una volta e sotto la supervisione di un capo che dovrà essere presente e cronometrare il tempo. Tale incantesimo non è disponibile gratuitamente ma dovrà essere acquistato presso la Gringott.
Bombarda Maxima	Incantesimo capace di aprire alla sola Casata che l'utilizza una base chiusa con l'incantesimo Protego Totalum, può essere usato solo una volta e sotto la supervisione di un capo. Tale incantesimo non è disponibile gratuitamente ma dovrà essere acquistato presso la Gringott.
Lumos	Incantesimo che grazie ad una potente luce acceca qualsiasi nemico per 10 secondi, può essere utilizzato una sola volta sotto la supervisione di un capo. Tale incantesimo non è disponibile gratuitamente ma dovrà essere acquistato presso la Gringott.
Lumos Maxima	Incantesimo che grazie ad una potente luce acceca qualsiasi nemico per 20 secondi, può essere utilizzato una sola volta sotto la supervisione di un capo. Tale incantesimo non è disponibile gratuitamente ma dovrà essere acquistato presso la Gringott.
Artis Temporus	Incantesimo che crea una potente barriera di fuoco che protegge l'intera Casata da qualsiasi nemico per 30 secondi, può essere utilizzato una sola volta sotto la supervisione di un capo. Tale incantesimo non è disponibile gratuitamente ma dovrà essere acquistato presso la Gringott.

**Attenzione!!!** In caso due giocatori pronuncino contemporaneamente la formula di un incantesimo si verifica il fenomeno del "prior incantatio" ove gli effetti degli incantesimi si annullano a vicenda tranne se entrambi hanno pronunciato l' "Expelliarmus", in tal caso si può procedere allo scalpo.

## CARTE INCANTESIMI SPECIALI E OGGETTI MAGICI

Presso la GRINGOTT sarà possibile acquistare i seguenti Incantesimi Speciali e alcuni Oggetti Magici indispensabili per l'assalto alla CAVERNA DEGLI INFERI. Ogni Casata può acquistare massimo 2 oggetti magici e qualunque incantesimo a patto di avere i Ruoli di Gioco necessari per l'acquisto.

<b>OGGETTI MAGICI</b>	<b>PREZZO</b>	<b>POTERI</b>	<b>ACQUIRENTE</b>
N° 4 SPUGNE	6 DOBLONI CADAUNA	Raccolgono la pozione oscura, svuotando il contenitore e liberando il Medaglione di Salasar Serpeverde.	Harry Potter e Ordine di Merlino
N° 4 BICCHIERINI	5 DOBLONI CADAUNO	Raccolgono la pozione oscura, svuotando il contenitore e liberando il Medaglione di Salasar Serpeverde.	Harry Potter e Ordine di Merlino
N° 4 CUCCHIAI	4 DOBLONI CADAUNO	Raccolgono la pozione oscura, svuotando il contenitore e liberando il Medaglione di Salasar Serpeverde.	Harry Potter e Ordine di Merlino
<b>INCANTESIMI SPECIALI</b>	<b>PREZZO</b>	<b>POTERI</b>	<b>ACQUIRENTE</b>
PROTEGO TOTALUM	30 DOBLONI	Incantesimo che chiude la base agli attacchi avversari per 5 minuti. Può essere usato solo una volta e sotto la supervisione di un capo che dovrà essere presente e cronometrare il tempo.	Auror, Harry Potter e Ordine di Merlino
BOMBARDA MAXIMA	30 DOBLONI	Incantesimo capace di aprire alla sola Casata che l'utilizza una base chiusa con l'incantesimo Protego Totalum, può essere usato solo una volta e sotto la supervisione di un capo.	Auror, Harry Potter e Ordine di Merlino
LUMOS	8 DOBLONI	Incantesimo che grazie ad una potente luce acceca qualsiasi nemico per 10 secondi, può essere utilizzato una sola volta sotto la supervisione di un capo.	Harry Potter e Ordine di Merlino
LUMOS MAXIMA	16 DOBLONI	Incantesimo che grazie ad una potente luce acceca qualsiasi nemico per 20 secondi, può essere utilizzato una sola volta sotto la supervisione di un capo.	
ARTIS TEMPORUS	24 DOBLONI	Incantesimo che crea una potente barriera di fuoco che protegge l'intera Casata da qualsiasi nemico per 30 secondi, può essere utilizzato una sola volta sotto la supervisione di un capo.	

## **LE VITE**

Le vite possono essere cedute liberamente tra i componenti della stessa pattuglia a patto che ogni giocatore abbia sempre minimo una vita al collo. Se qualcuno perde tutte le vite deve andare al San Mungo dove potrà riacquistare fino ad un massimo di 3 vite. Ci sono due modi per conquistare le vite: facendo il passaggio alla marinara e superando 3 semplici prove. Il giocatore potrà acquisire da un minimo di una vita ad un massimo di 3 vite.

Le vite si perdono per effetto dell' "Expelliarmus", ove s'ingaggia una lotta di scalpo leale con l'avversario o per effetto di uno Stupeficium.

## GRANDE GIOCO FASE SPECIALE

### SCOPO DEL GIOCO

Quando una Casata sarà pronta, il Grande Gioco Ordinario verrà sospeso, allora la Casata che si sarà prenotata, potrà accedere alla Caverna degli Inferi, ove dovrà cercare di entrare in possesso del Medaglione di Salasar Serpeverde ed uscire dalla Caverna nel minor tempo possibile.

Una Casata potrà essere pronta quando avrà raggiunto i seguenti obiettivi:

- Guadagnare almeno il ruolo di **1 MAGO DELL'ORDINE DI MERLINO** e almeno il ruolo di **1 HARRY POTTER**, infatti solo maghi di tale ruolo possono entrare nella Caverna degli Inferi ed entrambi i ruoli devono essere presenti.
- Essere in grado di pagare il **TRIBUTO DI SANGUE** per avere accesso alla Caverna degli Inferi, ossia 12 vite da bruciare stando bene attenti a conservare almeno 1 vita per ogni componenete della Casata.
- Procurarsi **2 BARCHE** per consentire al Mago dell'Ordine di Merlino e a Harry Potter di attraversare il Lago degli Inferi, ossia gli altri esploratori potranno fungere da barche, ove per assemblare le 2 barche servono da un minimo di 2 a un massimo di 4 esploratori (a seconda degli elementi presenti in pattuglia) di cui almeno **2 devono aver guadagnato almeno il ruolo di AUROR**.
- Acquistare eventuali e indispensabili **OGGETTI MAGICI E INCANTESIMI** al fine di riuscire nell'impresa di espugnare la Caverna degli Inferi indenni e nel minor tempo possibile.

### LA CAVERNA DEGLI INFERI

#### PREMESSA

All'interno della Caverna degli Inferi **NON HANNO EFFETTO** i seguenti incantesimi: expelliarmus, stupeficcium, protego totalum e bombardata maxima.

#### 1° STEP: IL TRIBUTO DI SANGUE

La pattuglia dovrà consegnare ai Capi 12 vite, ma al minimo tutti gli altri giocatori dovranno avere almeno una vita. Ad ogni modo Harry Potter e l'Ordine di Merlino avranno comunque non più di una vita al collo per entrare nella Caverna degli Inferi (le eventuali vite in eccesso verranno date agli altri della pattuglia).

#### 2° STEP: ATTRAVERSAMENTO DEL LAGO DEGLI INFERI

**PARTE IL CRONOMETRAGGIO A TEMPO** - Harry Potter e Ordine di Merlino dovranno farsi trasportare da tutti gli altri membri della pattuglia che fungeranno da BARCA. Levati Harry Potter e l'Ordine di Merlino, per assemblare le 2 BARCHE sono possibili le seguenti combinazioni:

con 5 esploratori, una barca è di 3 persone, l'altra è di 2 persone (presa a sedile)

con 4 esploratori, le due barche sono di 2 persone (presa a sedile)

con 3 esploratori, una barca è di 2 persone con presa a sedile e 1 barca è di una persona con presa a caricoccia

con 2 esploratori, le due barche sono a presa in caricoccia.

TUTTA LA PATTUGLIA DOVRA' ESSERE IMPEGNATA NELLA COSTRUZIONE DELLE DUE BARCHE AD ECCEZION FATTA DI HARRY POTTER E DELL'ORDINE DI MERLINO CHE SARANNO I TRASPORTATI

**Attenzione!!!** Tutti i componenti delle barche saranno bendati!!!

#### 3° STEP: SVUOTAMENTO DELLA POZIONE OSCURA

Mentre il tempo continua a scorrere, dal momento dell'arrivo di Harry Potter e dell'Ordine di Merlino partirà un minuto di tempo per svuotare l'intera pozione oscura messa a protezione del Medaglione di Salasar Serpeverde. Per fare ciò Harry Potter e l'Ordine di Merlino potranno usare un oggetto magico a testa (precedentemente acquistato) una spugna, un bicchierino o un cucchiaino. Quando il Medaglione sarà interamente sopra il livello d'acqua lo si potrà prendere. Se la pattuglia riesce a stare dentro il minuto per svuotare la pozione potrà continuare altrimenti avrà perso. Se nella foga di svuotare il recipiente questo cade, la pattuglia ha perso, se fuoriesce per sbaglio il medaglione prima che sia svuotata la pozione la pattuglia ha perso.

#### **4° STEP: LOTTA CONTRO GLI INFERI**

Mentre il tempo continua a scorrere, appena verrà afferrato il Medaglione, partirà l'attacco degli **INFERI**.

Gli inferi sono cadaveri riportati in vita tramite una magia sconosciuta molto oscura, essi furono messi a centinaia (il resto delle altre pattuglie) dentro la caverna a difesa dell'Horcrux da Lord Voldemort. Gli inferi non possono essere né uccisi né schiantati, però temono la **LUCE** e il **FUOCO**, infatti davanti a questi s'immobilizzano.

Lo scopo degli inferi è scalpare gli avversari slealmente, scopo di Harry Potter e dell'Ordine di Merlin è di fuggire dalla Caverna il prima possibile con il Medaglione di Salazar Serpeverde. Se verranno scalpati essi perderanno. Se riusciranno a fuggire dalla Caverna entrambi senza sfaldare le barche essi vinceranno e verrà stoppato il tempo.

**ATTENZIONE!!! TUTTE LE PATTUGLIE POTRANNO PARTECIPARE ALL'ASSALTO DELLA CAVERNA DEGLI INFERI A PATTO CHE NE ABBIANO I REQUISITI. IN TAL SENSO SI FARA' UNA GRADUATORIA TRA LE PATTUGLIE CHE SONO RIUSCITE A VINCERE TALE GIOCO E A PARITA' DI VITTORIA VARRA' IL MINOR TEMPO IMPIEGATO.**

Infatti terminata la prova, riprenderà il **GRANDE GIOCO ORDINARIO** fino a quanto non sarà pronta per la sfida un'altra pattuglia. Qualsiasi pattuglia potrà ripetere il **Gioco Speciale** per vincere o migliorare il tempo.

#### **PUNTEGGI A CUI ACCEDE SOLO CHI VINCE LA PROVA DELLA CAVERNA DEGLI INFERI**

1° POSTO ASSALTO INFERI 600 PUNTI

2° POSTO ASSALTO INFERI 480 PUNTI

3° POSTO ASSALTO INFERI 360 PUNTI

4° POSTO ASSALTO INFERI 240 PUNTI

5° POSTO ASSALTO INFERI 120 PUNTI

#### **PUNTEGGI GRANDE GIOCO ORDINARIO**

Sarà dato dalla somma dei punti personali di ogni giocatore (ottenuti tramite scalpo, presa di scudo e di guidone).

#### **GRADUATORIA FINALE**

La somma dei punti del grande gioco ordinario e quello speciale origineranno la graduatoria finale e la Pattuglia che vincerà il Grande Gioco otterrà successivamente i **PUNTI VALIDI** per il Trofeo che partono da 2500 punti a scalare di 500 per le restanti posizioni.