

GRANDE GIOCO "LA CAMERA DEI SEGRETI"

Lo scopo di questo Grande Gioco è quello di selezionare un "Campione" che avrà infine il compito di uccidere il Basilisco, mentre la pattuglia vincente avrà l'onore di distruggere quello che poi si scoprirà essere il primo Horcrux di Voldemort, ossia il Diario di Tom Riddle.

PRIMA FASE: APERTURA CAMERA DEI SEGRETI

Scopo del gioco

La prima fase del gioco si disputerà in tre manche da 20 minuti circa, durante i quali tutti i giocatori cercheranno di conquistare il maggior punteggio personale attraverso la conquista di dobloni. Ad ogni modo al termine delle 3 manche ne scaturirà anche la classifica delle pattuglie.

La Camera dei Segreti, l'urna e il guidone

Ogni pattuglia ha una propria Base che rappresenta l'ingresso della Camera dei Segreti per le pattuglie avversarie, al cui interno a inizio gioco è posizionata un'urna (secchio o cartone) e al suo fianco vi è piantato il Guidone di Pattuglia.

Alfieri di Pattuglia

La difesa della base di pattuglia (Camera dei Segreti) è affidata a 2 Alfieri scelti tra i componenti della stessa. A inizio gioco avranno 5 dobloni ciascuno. Il loro compito è impedire attraverso lo scalpo che altri Alfieri possano rubare il proprio guidone o qualsiasi guidone custodito nella propria base.

Infatti la presenza di un guidone all'interno della base impedisce ai **Granatieri** di lanciare i bolidi nell'urna di pattuglia.

Pertanto spetta unicamente agli Alfieri il compito di difendere, ma attenzione anche di rubare i guidoni alle pattuglie avversarie e ciò costituisce indirettamente l'unico modo per difendere l'urna di pattuglia dai lanci dei bolidi effettuati dai Granatieri avversari.

In pratica gli Alfieri di ogni pattuglia potranno dividersi il compito tra chi difende e chi ruba i guidoni a loro piacimento, l'importante è che almeno un Alfiere sia presente in base in caso ci sia anche un solo guidone. L'Alfiere che perde uno scalpo cede un doblone in suo possesso. L'Alfiere che ruba un guidone vince un doblone dall'alfiere avversario e 2 dobloni registrando la presa dal capo gioco. E' pertanto importante che ogni Alfiere abbia in tasca almeno un doblone altrimenti non potrà giocare. A fine manche verranno tolti dal totale i 5 dobloni iniziali.

Azione vincente	Punteggio personale conquistato
Alfiere che vince scalpo in difesa	1 doblone per ogni vittoria dal perdente
Alfiere che vince in attacco e ruba guidone	1 doblone per lo scalpo dal perdente più 2 dobloni per il guidone rubato dal capo gioco

I Granatieri di Pattuglia

Il resto dei giocatori rivestirà il ruolo di Granatieri. Il compito dei Granatieri è di procurarsi i bolidi attraverso delle sfide di scalpo da effettuare con i Granatieri avversari in due apposite arene. Il vincitore di ogni sfida conquisterà 3 bolidi che successivamente dovrà lanciare nell'urna di una pattuglia avversaria ma solo se sprovvista di guidone.

Azione vincente	Punteggio personale conquistato
Granatiere che vince allo scalpo Arena	1 doblone per ogni vittoria consegnato dal capo gioco
Granatiere che mette a segno un bolide	3 dobloni per ogni centro consegnati dal capo gioco

Tutti i giocatori della stessa pattuglia possono cedersi dei dobloni.

Punteggio di pattuglia per ogni manche

Al termine di ogni manche si andranno a contare il numero dei bolidi presenti in ogni urna di pattuglia, pertanto si comporrà una classifica inversa: al primo posto si classificherà la pattuglia che ha meno bolidi nella propria urna e così a seguire.

La prima classificata conquisterà 10 punti, la seconda 7 punti, la terza 4 punti e la quarta 2 punti, in caso di parità si conteranno i dobloni di ogni pattuglia.

La somma delle tre manche creerà una classifica finale, la pattuglia che ha meglio difeso la propria urna avrà aperto la Camera dei Segreti.

Punteggi personali

Alla fine della prima fase ogni giocatore conterà i propri dobloni e sarà stilata una speciale classifica personale.

SECONDA FASE: FUGA DAL BASILISCO

Scopo del gioco

In base alla classifica finale della prima fase le pattuglie avranno a disputare una partita di Palla ai Fortini con Handicap.

Classifica finale prima fase	Numero di attacchi	Chi ripete eventuali tiri in più
PTG prima classificata	9 tiri	I giocatori che hanno il maggior numero di dobloni potranno ripetere l'attacco nel tentativo di arrivare in casa base
PTG seconda classificata	8 tiri	I giocatori che hanno il maggior numero di dobloni potranno ripetere l'attacco nel tentativo di arrivare in casa base
PTG terza classificata	7 tiri	I giocatori che hanno il maggior numero di dobloni potranno ripetere l'attacco nel tentativo di arrivare in casa base
PTG quarta classificata	6 tiri	I giocatori che hanno il maggior numero di dobloni potranno ripetere l'attacco nel tentativo di arrivare in casa base

E' una classica partita di palla ai fortini, con 5 basi più la casa base, soltanto che le pattuglie che si sono classificate meglio nella prima fase hanno via, via, più tiri di attacco a disposizione nella loro manche per arrivare a casa base. In tutto si disputeranno 3 manche.

Giocatori in prima base	1 punto
Giocatori in seconda base	2 punti
Giocatori in terza base	3 punti
Giocatori in quarta base	4 punti
Giocatori in casa base	5 punti

Punteggi di pattuglia

Per ogni manche le pattuglie realizzeranno dei punteggi, la prima classificata conquisterà 10 punti, la seconda 7 punti, la terza 4 punti e la quarta 2 punti, in caso di parità si conteranno i dobloni di ogni pattuglia.

Punteggi personali

Ogni giocatore conquista tanti dobloni quanti punti conquista a palla ai fortini. Quindi si stila nuovamente la classifica personale.

TERZA FASE: LOTTA CON IL BASILISCO

A questo punto avremo due classifiche distinte, una per pattuglia e la seconda individuale. Dall'incrocio delle due avremo l'accesso alla fase finale della lotta con il basilisco.

Classifica finale prima + seconda fase	Giocatori qualificati
PTG prima classificata	3 campioni (i 3 giocatori con il punteggio più alto)
PTG seconda classificata	2 campioni (i 2 giocatori con il punteggio più alto)
PTG terza classificata	2 campioni (i 2 giocatori con il punteggio più alto)
PTG quarta classificata	1 campione (il giocatore con il punteggio più alto)

Otto campioni si affronteranno allo scalpo bendato con i campanellini con la seguente formula:

QUARTI DI FINALE

Campione 1 prima pattuglia	Campione 2 seconda pattuglia
Campione 1 seconda pattuglia	Campione 2 terza pattuglia
Campione 1 terza pattuglia	Campione 3 prima pattuglia
Campione 1 quarta pattuglia	Campione 2 prima pattuglia

FINALISSIMA A QUATTRO

A questo punto, indipendentemente che tutte le pattuglie o meno siano rappresentate da un campione nella finalissima si svolgerà un incontro di scalpo bendato a 4.

Alla fine avremo un solo campione che, l'ultimo a non essere stato scalpato. Egli sarà considerato l'uccisore del Basilisco.

Il resto dei piazzamenti sarà determinato dall'ordine in cui sono avvenuti gli scalpi bendati.

Punteggi di Pattuglia

Classifica finale 3 fase	Punteggi
PTG prima classificata	30 punti
PTG seconda classificata	21 punti
PTG terza classificata	12 punti
PTG quarta classificata	6 punti

DISTRUZIONE HORCRUX E VINCITORE DEL GRANDE GIOCO

Alla fine si andranno a sommare i punteggi delle tre fasi nella seguente tabella:

Pattuglia	1° FASE	2° FASE	3° FASE	TOTALE	PUNTEGGI TROFEO
Pattuglia Cobra					
Pattuglia Falchi					
Pattuglia Giaguaro					
Pattuglia Leoni					

La pattuglia vincente avrà l'onore di estrarre dal Cappello Parlante la Spada di Grifondoro e di distruggere l'Horcrux.

Dalla Classifica finale del Grande Gioco della Camera dei Segreti saranno calcolati dunque i punteggi finali da assegnare per il trofeo Coppa delle Case.

1° Pattuglia 20.000 punti

2° Pattuglia 14.000 punti

3° Pattuglia 8.000 punti

4° Pattuglia 4.000 punti