

GRANDE GIOCO "ARAGOG E LA FORESTA PROIBITA"

Distribuzione degli incantesimi a seguito della Caccia al Tesoro "La Pietra Filosofale".

| PATTUGLIE | INCANTESIMI CONQUISTATI |
|-----------|---|
| Cobra | Stupefium, Expelliarmus, Bombarda Maxima, Petrificus Totalum, Innerva, Jolly* |
| Giaguari | Protego Totalum, Arania Exumai, Expelliarmus, Stupefium, Innerva |
| Falchi | Expelliarmus, Stupefium, Arania Exumai, Bombarda Maxima, Petrificus Totalum, 2 Jolly* |
| Leoni | Expelliarmus, Stupefium, Innerva, Arania Exumai |

*Jolly: ogni jolly consente l'acquisto gratuito di un incantesimo mancante.

Struttura del Grande Gioco

Questo grande gioco si articola in 4 missioni diverse, più un gran finale, dove le pattuglie si dovranno sfidare e districare nella complessa trama della prima parte di "Harry Potter e la Camera dei Segreti", ossia fino al punto in cui avviene l'incontro con **Aragog nella Foresta Proibita**. Ogni missione è attivabile durante una **fase di gioco generale**, il cui scopo è quello di procurarsi dei **bolidi** (palline di carta e da tennis) con cui si devono abbattere delle **anfore magiche** (barattoli o mezze bottiglie) al cui interno sono conservate le istruzioni delle varie missioni da affrontare.

FASE DI GIOCO GENERALE

Scopo del gioco

Ingaggiare le missioni.

Inizio gioco, vite e galeoni

A inizio gioco ogni giocatore ha tre vite da portare al collo e tre galeoni in tasca, se vi sono pattuglie con meno esploratori, le vite e i doploni in eccesso saranno redistribuiti ai presenti in modo da rendere uguale e omogeneo tra le varie pattuglie il numero di vite e di galeoni.

Le vite e i galeoni si potranno passare ai compagni di pattuglia a patto che ogni giocatore abbia almeno una vita e un galeone.

L'Ospedale San Mungo e l'acquisto di vite

I giocatori che esauriscono le proprie vite, possono acquistarle presso la **Ospedale San Mungo** attraverso il superamento di un tris di piccole prove tecniche. Se superano 1 prova su tre avranno una vita e un galeone, se ne superano due avranno due vite e due galeoni, se ne superano tre avranno tre vite e tre galeoni.

Expelliarmus e lo scalpo

In questa fase ogni pattuglia dovrà scalpare il maggior numero di giocatori avversari, al fine di procurarsi i galeoni necessari per l'acquisto dei bolidi, utili all'abbattimento delle varie anfore contenenti le missioni del grande gioco.

La regola d'ingaggio per lo scalpo è attuata unicamente attraverso l'utilizzo di una bacchetta e l'incantesimo "Expelliarmus", che dovrà essere proferito ad alta voce agitando la bacchetta in direzione dell'avversario, inoltre l'avversario per essere colpito dovrà trovarsi a non più di tre passi, più l'allungamento del braccio teso con tutta la bacchetta. Se l'avversario si trova in tale raggio allora si dovrà dare luogo ad una battaglia di scalpo leale a 2 mani.

Il vincitore dello scalpo avrà in cambio una vita e un galeone d'oro dal giocatore perdente. Nessuno potrà intromettersi tra i due duellanti allo scalpo.

La Gringott e l'acquisto dei Bolidi

Con ogni galeone sarà possibile acquistare presso la **Gringott** 2 bolidi per tentare di abbattere le anfore contenenti le missioni.

Lancio dei Bolidi

Esistono in effetti 4 zone di lancio, una per ogni missione, dove i giocatori provvisti di bolidi si andranno a posizionare per cercare di abbattere le anfore magiche.

Zone franche

Non si possono ingaggiare scalpi all'interno delle aree di lancio, alla Gringott e presso l'Ospedale di San Mungo.

Ingaggio della Missione

Quando il giocatore di una pattuglia riesce ad abbattere l'anfora della prima missione, la fase di gioco generale s'interrompe e tutte le pattuglie procederanno al grande gioco ingaggiando la prima missione. La pattuglia che avrà abbattuto per prima l'anfora conquisterà un bonus di 10 galeoni.

MISSIONE 1: STRANE PIETRIFICAZIONI

(Frase prima anfora magica: "La Camera dei Segreti è stata aperta, nemici dell'erede temete!")

Ambientazione: Strane cose accadono nel secondo anno ad Hogwarts ad Harry Potter e ai suoi amici, secondo l'elfo Dobby, c'è una congiura contro Harry, egli deve stare in guardia, anzi evitare di ritornare ad Hogwarts. Giunto ad Hogwarts, Harry comincia a sentire strane voci che solo lui può udire, poco dopo per tutto il Castello di Hogwarts si iniziano a verificare preoccupanti aggressioni agli studenti mezzosangue che vengono trovati pietrificati.

Scopo del gioco

Scopo della missione è pietrificare attraverso l'incantesimo **petrificus totalum** (pertanto chi non dovesse possedere tale incantesimo dovrà acquistarlo presso la Gringott al costo di 3 galeoni) il maggior numero di avversari possibili e tenerli prigionieri nella propria base. Ogni pattuglia altresì dovrà cercare nel contempo di liberare i propri prigionieri dalle altre basi attraverso la pozione di mandragora che potrà essere acquistata presso la Gringott soltanto dagli allievi al modico prezzo di 2 galeoni.

Durata 30 minuti

Casata

Ogni pattuglia ha una propria base denominata casata, di forma quadrata e con 4 metri di lato dove terrà in custodia i prigionieri avversari pietrificati. Ogni casata costituisce una zona franca per tutti gli avversari che dovessero riuscire ad entrarvi incolumi.

Ruoli di gioco

Esistono due ruoli di gioco:

| Ruolo di Gioco | Vite | Incantesimi | Compiti |
|------------------------|-----------------|---|--|
| Basilisco (colore blu) | Da 5 vite in su | Petrificus Totalum: a seguito di scalpo, il perdente viene pietrificato. Bombarda Maxima: se in possesso della pattuglia, incantesimo che infrange il Protego Totalum solo per quella ptg | Imprigionare avversari nella propria base, utilizzare la bombarda maxima |
| Allievi (colore rosso) | Da 1 a 4 vite | Expelliarmus: a seguito di scalpo, il perdente cede una vita e un galeone. Pozione Mandragora: somministrata ad un pietrificato lo libera dalla sua prigione. Protego Totalum: se in possesso della pattuglia, incantesimo che impedisce agli avversari di entrare a liberare i propri prigionieri per 5 minuti. | Levare vite e galeoni agli avversari, impedire che i propri prigionieri siano liberati e liberare i propri prigionieri con la pozione di Mandragora. |

Il Basilisco e la pietrificazione mediante il Petrificus Totalum

Per pietrificare un avversario e quindi per usare l'incantesimo petrificus totalum, il giocatore dovrà possedere al collo almeno 5 vite, acquistando il ruolo di "Basilisco", tale cambio di ruolo va fatto e registrato presso l'Ospedale di San Mungo. Al fine di pietrificare un avversario egli dovrà anche vincere la relativa battaglia di scalpo a due mani. Se vince, il giocatore avversario è pietrificato e viene imprigionato nella propria base. Se invece egli perde, si configurano due casi, se perde contro un Basilisco allora egli stesso sarà pietrificato e fatto prigioniero, se perde contro un allievo egli cederà una vita e un galeone. Se la cessione della vita lo porterà sotto il minimo di 5 vite...si dovrà recare presso l'Ospedale di San Mungo per retrocedere di grado al ruolo di Allievo. Al Basilisco è fatto divieto di usare l'Expelliarmus e/o di fabbricare la pozione di mandragora, non può nemmeno utilizzare l'eventuale incantesimo del Protego Totalum, ma è l'unico che può utilizzare l'eventuale incantesimo della Bombarda Maxima per annullare il Protego Totalum.

Allievi ed Expelliarmus

Tutti gli altri giocatori che hanno un massimo di 4 vite, saranno considerati allievi e potranno utilizzare l'incantesimo expelliarmus al fine ingaggiare lo scalpo per levare vite e galeoni ai propri avversari. Solo agli allievi tuttavia è consentito fabbricare la pozione di mandragora per liberare i propri prigionieri. Spetta sempre agli allievi utilizzare l'eventuale incantesimo Protego Totalum. Se un allievo raggiunge il numero di 5 vite al collo, può decidere se recarsi al San Mungo per diventare un Balisisco o meno, in tal modo gli sarà cambiato il colore distintivo e gli cambieranno poteri e ruoli del gioco. **Attenzione è possibile liberare con la pozione di mandragora 1 solo prigioniero alla volta e per ogni pozione di mandragora 1 solo prigioniero.**

La Gringott e la pozione di mandragora

Gli allievi per fabbricare la pozione di mandragora dovranno recarsi presso la **Grigott** e acquistare la pozione al costo di 2 galeoni. Fatto ciò, solo agli allievi è consentito portarla ai propri prigionieri per liberarli. Essi però dovranno cercare di entrare nella base avversaria evitando di farsi bloccare dagli avversari (attraverso gli incantesimi).

Regola del Salvacondotto

Se un Allievo s'introduce in una base avversaria e libera un proprio prigioniero con la pozione di Mandragora, essi potranno tornare liberamente alla loro base alzando il braccio destro al cielo e invocando la regola del salvacondotto.

La leggenda della Camera dei Segreti

La pattuglia che vince questa missione, ha accesso alla leggenda della camera dei segreti, questa leggenda da diritto alla pattuglia a ricevere in anticipo, rispetto alle altre pattuglie, le istruzioni della **quarta missione**, 1 minuto di vantaggio.

"La scuola di Hogwarts venne fondata circa 1000 anni prima dai quattro maghi più potenti dell'epoca: Godric Grifondoro, Salazar Serpeverde, Tosca Tassorosso e Priscilla Corvonero. All'inizio i quattro vivevano in armonia, ma poi nacquero dei contrasti tra Salazar Serpeverde e gli altri tre, perché Serpeverde non voleva ammettere ad Hogwarts i figli di Babbani dotati di poteri magici. Salazar lasciò la scuola e prima di andarsene costruì una stanza nei sotterranei che, secondo la leggenda, sarebbe stata aperta da un suo erede, e al cui interno si celava un mostro che, qualora liberato, avrebbe epurato Hogwarts dai mezzosangue."

Punteggi Prima Missione:

Vince la pattuglia che al termine dei 30 minuti ha più pietrificati nella propria casata

10000 punti al primo.

7000 punti al secondo

4000 punti al terzo

2000 punti al quarto

In caso di pareggio verranno contati i galeoni in possesso per ogni pattuglia.

RIPRENDE LA FASE DI GIOCO GENERALE

MISSIONE 2: IL BOLIDE FURFANTE

(Fraseseconda anfora magica: "Non vale, quello è un bolide furfante, è stato stregato!")

Ambientazione: durante una partita di Quidditch, ad un certo punto un bolide risulta eccessivamente aggressivo tanto da mettere a repentaglio la vita di Harry Potter. Nasce così una lunga fuga a bordo della scopa volante durante la partita, per schivare i colpi del Bolide Furfante che al fine si scoprirà essere stato incantato da qualcuno...

Descrizione del Gioco

Palla avvelenata, ogni pattuglia va sotto una volta e attacca per tre volte. Vince la pattuglia che al termine della propria manche (della durata di 2 minuti) ha subito meno colpi. Palle in gioco 3, una per ogni pattuglia.

Punteggi Seconda Missione:

Vince la pattuglia che al termine delle varie manche ha subito meno colpi.

10000 punti al primo.

7000 punti al secondo

4000 punti al terzo

2000 punti al quarto

In caso di pareggio verranno contati i galeoni in possesso per ogni pattuglia.

RIPRENDE LA FASE DI GIOCO GENERALE

MISSIONE 3: IL CLUB DEI DUELLANTI

(Fraseterza anfora magica: "Durante il Club dei Duellanti Harry dimostra a tutta la scuola di essere un rettilofano. Molti ormai sono convinti che sia lui l'erede di Salazar Serpeverde")

Ambientazione: il persistere di atti delittuosi ad Hogwarts mediante nuove pietrificazioni ai danni di studenti mezzosangue, convince i professori a preparare gli allievi a difendersi aprendo il Club dei Duellanti.

Descrizione del Gioco

In due arene le pattuglie si affronteranno in 3 giornate di sola andata in un torneo di difesa contro le arti oscure (prove tecniche). Gli allievi delle diverse pattuglie si affronteranno tra di loro in una sfida di tecnica, a sorte uno di loro potrà scegliere tra tre diverse discipline tecniche. L'allievo che vince assegna un punto alla propria casata. La casata che ottiene più punti vince il duello. Ogni pattuglia farà un duello con tutte le pattuglie avversarie. Ogni partita è costituita da 5 sfide, la pattuglia che si aggiudicherà più sfide vincerà l'incontro.

Il Mantello dell'invisibilità

La Pattuglia che vince questa missione ottiene l'utilizzo del Mantello dell'Invisibilità. Rende invisibili e invulnerabile ad ogni attacco fino ad un massimo di tre allievi per 5 minuti. Potrà essere utilizzato soltanto una volta in qualsiasi parte del gioco.

Punteggi Terza Missione:

Vince la pattuglia che al termine delle tre giornate avrà realizzato più vittorie.

10000 punti al primo.

7000 punti al secondo

4000 punti al terzo

2000 punti al quarto

In caso di pareggio, verranno contati i punti messi a segno nei duelli e in caso di ulteriore pareggio, verranno contati i galeoni in possesso per ogni pattuglia.

RIPRENDE LA FASE DI GIOCO GENERALE

MISSIONE 4: IL DIARIO DI TOM RIDDLE

(Frasese quarta anfora magica: Salve Harry Potter. lo mi chiamo Tom Riddle. Come sei venuto in possesso del mio Diario?)

Ambientazione: un giorno Harry trova per caso nel bagno delle donne infestato dal fantasma di Mirtilla Malcontenta, uno strano diario con le pagine bianche, ma che è chiaramente carico di una potente magia oscura. Dopo aver ottenuto una visione da questo oggetto oscuro, questo misteriosamente viene rubato dalla sala comune dei Grifondoro.

Descrizione del Gioco fase 1

Alle pattuglie verranno inviate le istruzioni per trovare il proprio Diario di Tom Riddle. La pattuglia che ha vinto la prima missione e detiene la Leggenda della Camera dei Segreti avrà queste istruzioni con 1 minuto di anticipo. Le pattuglie una volta trovato il Diario di Tom Riddle dovranno decifrare un messaggio in serpentese in esso contenuto (messaggio morse). **Chi traduce per prima il messaggio ottiene un bonus di 10 dobloni.**

Messaggio Diario Tom Riddle

Descrizione del Gioco fase 2

Una volta trovato il Diario di Tom Riddle e decifrato il suo messaggio in serpentese, ogni pattuglia lo custodisce all'interno della propria casata. A sua difesa verranno posti 2 oggetti magici: il guidone e l'araldo di pattuglia. Solo dopo aver rubato questi due oggetti sarà possibile rubare il Diario di Tom Riddle. Il guidone difende l'araldo, l'araldo difende il diario, pertanto l'ordine per rubare tali oggetti sarà:

1. Guidone
2. Araldo
3. Diario di Tom Riddle

Si precisa che sarà possibile rubare un solo oggetto alla volta e chi lo ruba si potrà avvalere della regola del Salvacondotto.

Per le vite e i galeoni valgono sempre le stesse regole generali della Missione 1.

| Ruolo di Gioco | Vite | Incantesimo | Compito |
|-----------------|---|--|--|
| Unico per tutti | Quelle che si possiede al collo dai giochi precedenti | Expelliarmus serve per scalpare levare vita e galeone, Stupefium serve per bloccare giocatori avversari che si dovranno sedere per terra, Innerva serve per liberare i giocatori bloccati dallo stupefium ma bisogna anche toccargli la testa con la bacchetta, Protego Totalum chiude la propria base per 5 minuti e Bombarda Maxima apre le basi avversarie chiuse dal Protego Totalum per la propria ptg. | Rubare gli oggetti nell'ordine consentito, prima il guidone, poi lo scudo, infine il diario di Tom Riddle. |

La Pattuglia che avrà accumulato più oggetti rubati, vincerà la missione:

- Diario Tom Riddle 3500 punti
- Araldo di ptg 1250 punti
- Guidone di ptg 1000 punti

In caso di pareggio verranno contati i galeoni in possesso per ogni pattuglia.

GRAN FINALE ARAGOG E LA FORESTA PROIBITA

Ambientazione: Harry non crede alla visione proposta dal Diario di Tom Riddle. Pertanto nel suo indagare giunge insieme ai suoi amici alla capanna di Hagrid. Proprio in quel momento il Ministero della Magia arresta Hagrid per essere sospettato di aver aperto la Camera dei Segreti, mentre Silente è allontanato da Hogwarts, in quanto Lucius Malfoy ottiene la sua rimozione perchè non è più in grado di mantenere sicura la scuola. *“Hogwarts non è più un luogo sicuro, seguite i ragni...”* dice Hagrid mentre viene portato via.

Descrizione del gioco

A ogni pattuglia verrà comunicata la posizione di Aragog. La comunicazione delle istruzioni tuttavia sarà comunicata per prima alla pattuglia che nell'arco delle 4 missioni ha ottenuto meno penalità di tempo grazie ai vari piazzamenti. La pattuglia che trova per prima Aragog e si fa consegnare i suoi ricordi (pergamena con la verità sulla Camera dei Segreti), da quel momento in poi si ritroverà contro tutte le pattuglie avversarie che diventeranno ragni e uccideranno al tocco. La pattuglia che ha trovato Aragog (o anche un solo pattugliotto) dovrà cercare di raggiungere Hogwarts (campo base del gioco) senza farsi uccidere. Se ci riesce vince. L'unico incantesimo che ha effetto contro i ragni è l'Arania exumai, mentre il mantello dell'invisibilità li rende invisibili e immuni da ogni attacco per 5 minuti.

L'Arania Exumai è una specie di Stupefium efficace contro i ragni, negli effetti fa sedere il ragno fino a quando un suo simile lo libera con l'incantesimo Innerva ove è comunque obbligatorio toccargli la testa con la bacchetta. Pertanto è consigliabile acquistare tale incantesimo se una pattuglia non ne fosse in possesso. Il costo di tale incantesimo è di 5 galeoni presso la banca Gringott.

| Tabella penalità | 1° Missione | 2° Missione | 3° Missione | 4° Missione |
|------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| 1° posto | 0 minuti di penalità | 0 minuti di penalità | 0 minuti di penalità | 0 minuti di penalità |
| 2° posto | 1 minuto di penalità | 1 minuto di penalità | 1 minuto di penalità | 1 minuto di penalità |
| 3° posto | 2 minuti di penalità | 2 minuti di penalità | 2 minuti di penalità | 2 minuti di penalità |
| 4° posto | 3 minuti di penalità | 3 minuti di penalità | 3 minuti di penalità | 3 minuti di penalità |

Nel caso in cui la Pattuglia che ha trovato per prima il messaggio di Aragog dovesse essere sterminata completamente dai ragni, sarà comunicato via chat che la seconda Pattuglia ad aver raggiunto Aragog diverrà il nuovo bersaglio dei ragni e così via a scalare.

Punteggi Gran Finale:

Vince la pattuglia che al termine del Gran Finale riporta ad Hogwarts il ricordo di Aragog.

20000 punti al primo.

14000 punti al secondo

8000 punti al terzo

4000 punti al quarto

NB: nel caso in cui la Pattuglia che arriva prima da Aragog viene sterminata completamente dai ragni, finirà ultima in classifica. Di conseguenza se la pattuglia arrivata per seconda riesce a completare la missione, vincerà 10000 punti. A sua volta se anche la seconda pattuglia verrà sterminata dai ragni scivolerà all'ultimo posto dando la possibilità di vincere 10000 punti alla terza in classifica. Tale meccanismo si potrebbe ripetere a favore della quarta pattuglia. Le pattuglie eliminate non potranno più fare i ragni nelle manches successive.

Il Grande Gioco sarà vinto dalla Pattuglia che nell'arco delle quattro missioni e del Gran Finale avrà totalizzato il maggior numero di punti. A parità di punteggio verranno considerati il numero di Galeoni posseduti dalle Pattuglie.