

Grande Gioco Il Calice di Fuoco

Scopo del gioco

Ogni casata (Leone colore rosso sulla fronte, Cobra colore nero sulla fronte e Puma colore giallo sulla fronte) custodisce nella propria base un calice di fuoco (un secchio). Ogni casata dovrà lanciare o semplicemente appoggiare dei bolidi (palline) dentro il calice di fuoco avversario e impedire che le casate avversarie lancino i bolidi nel proprio calice di fuoco.

La base della casata

E' un quadrato dove ogni lato è lungo 4 passi grandi ed è segnato con il nastro bianco e rosso, all'interno in posizione centrale è posizionato il calice di fuoco, con il guidone di pattuglia. I difensori non possono entrare dentro la propria base, tranne che per recuperare dei bolidi che non hanno centrato il calice di fuoco, ma poi devono uscire subito. Gli attaccanti possono entrare nelle basi avversarie anche con più bolidi alla volta e lì dentro per loro è zona franca dove sono protetti da qualsiasi incantesimo. Il Calice di fuoco avversario funziona da "Passaporta" per la propria base. Pertanto l'attaccante una volta toccato il calice di fuoco, può e deve rientrare alla propria base senza subire attacchi e per comunicare questo suo stato alza la bacchetta al cielo.

Vite e dobloni

Ogni giocare a inizio gioco avrà 3 vite al collo e 3 dobloni in tasca del colore della propria casata, rosso per la Leone, nero per la Cobra e giallo per la Puma. Il giocatore che perde tutte le sue vite diventa Dissennatore, ma prima deve cambiare il colore sulla sua guancia in bianco presso la Prigione di Azkaban. Le vite sono cedibili tra i membri della stessa casata, ma ciò a rischio e pericolo perchè non si possono ottenere vite nuove.

Per ogni giocatore è importante avere sempre un doblone in tasca, diversamente se viene colpito da uno "Stupefium" e non ha dobloni di qualsiasi colore da pagare al vincitore, viene fatto piegioniero ad Azkaban. Pertanto anche i dobloni sono cedibili tra gli stessi membri della stessa casata ma a vostro rischio e pericolo.

Ruoli all'interno della casata

A inizio gioco, ogni casata al suo interno dovrà nominare **2 auror** (colore blu sulle guance) che non potranno più cambiare, mentre tutto il resto della casata saranno **fattucchieri ordinari** (colore verde sulle guance). Gli auror si distinguono dai fattucchieri ordinari sia per gli incantesimi che possono esercitare, che per il compito a loro affidato. Durante il gioco potrebbe accadere che si venga a creare un terzo ruolo, quello dei **Dissennatori** (colore bianco sulle guance), ossia quando un qualsiasi giocatore perde tutte le vite si trasforma in un dissennatore che con il suo bacio imprigiona per sempre ad Azkaban gli avversari, unico rimedio contro i Dissennatori è l'incanto patronus.

Ruolo	Compito	Incantesimi attacco/difesa	Contro incantesimi	Incantesimi di prigione
Auror (blu)	<i>Conquista solo i dobloni avversari, e lanciano i bolidi nel calice di fuoco avversario</i>	<i>Stupefium, Expecto Patronus, Bombarda Maxima</i>	<i>Diffindo</i>	<i>Petrificus Totalum</i>
Fattucchieri ordinari (verde)	<i>Conquista solo le vite degli avversari che servono per acquistare i bolidi</i>	<i>Expelliarmus, Expecto Patronus, Protego Totalum</i>	<i>Diffindo e Pozione Mandragora</i>	<i>Incarceramus</i>
Dissennatore (bianco)	<i>Imprigiona gli avversari ad Azkaban dove non si può fuggire</i>			<i>Bacio del dissennatore</i>

Incantesimi

Tutti gli incantesimi possono essere utilizzati con la bacchetta e pronunciando ad alta voce e in modo scandito la relativa formula. In genere prevale sempre colui che pronuncia meglio e prima la formula dell'incantesimo. L'incantesimo per avere effetto deve essere lanciato da una distanza non superiore a 10 passi, tranne per il Diffindo dove la bacchetta deve toccare il compagno bloccato. Una bacchetta rotta non può fare incantesimi, così se il padrone perde la sua bacchetta o la rompe accidentalmente deve rifarsene un'altra.

Prior incantatio

Al riguardo di alcuni incantesimi quali Stupefium, Petrificus Totalum, Expelliarmus e Incarceramus possono essere detti contemporaneamente tra due giocatori, in tal caso il loro effetto si annulla a vicenda fino a quando qualcuno dei contendenti riuscirà ad anticipare l'avversario.

Gli Auror possono fare i seguenti incantesimi:

Stupefium: potente incantesimo di schianto che fa svenire gli avversari (si siedono per terra) e che conquista un doblone in possesso dell'avversario (l'avversario sconfitto deve consegnare un doblone in suo possesso). Il giocatore colpito deve rimanere seduto fino a quando un suo compagno lo libera con il controincantesimo "diffindo". Se un giocatore colpito dallo Stupefium non ha dobloni da consegnare all'auror, questi alzando la bacchetta lo accompagna ad Azkaban.

Diffindo: controincantesimo che fa riprendere i sensi o libera (fa tornare in gioco) coloro che sono colpiti dall'incantesimo Stupefium e dall'Incarceramus. Per avere effetto la bacchetta deve toccare il compagno bloccato.

Petrificus Totalum: potente incantesimo di pietrificazione che rende prigioniero l'avversario colpito nella propria base. Contro questo incantesimo non ha effetto la formula "diffindo". L'unico rimedio è fabbricare una pozione di Mandragora, pozione che però può fabbricare soltanto un fattucchiere ordinario e che deve fare bere al giocatore prigioniero nella base avversaria.

Expecto Patronum: è l'unico controincantesimo capace di bloccare i Dissennatori, va pronunciato ad alta voce e prima che questi abbia dato il suo bacio (tocco). Il giocatore che invoca il proprio patronus avrà salva la propria libertà se riuscirà a vincere la sfida dell'Incanto Patronus, ossia a far ridere il dissennatore guardandolo negli occhi per 30 secondi, altrimenti diverrà suo prigioniero. Il luogo dove avverrà la sfida dell'incanto patronus contro il Dissennatore è presso la prigione di Azkaban. Colui che vince la sfida con il Dissennatore può alzare la bacchetta al cielo e far ritorno alla sua base.

Bombarda Maxima: incantesimo che si può fare soltanto una volta dietro licenza a pagamento della Gringott. Potentissimo incantesimo di sfondamento che può distruggere il Protego Totalum.

I Fattucchieri ordinari possono fare i seguenti incantesimi:

Expelliarmus: con questo incantesimo è possibile disarmare l'avversario della bacchetta e costringerlo ad un incontro di scalpo leale. Durante lo scalpo leale si crea un contratto magico vincolante e nessuno può interferire. Se un fattucchiere ordinario vince lo scalpo conquista una vita dell'avversario, se invece a vincere è un Auror (che quindi è stato sfidato) quest'ultimo vincerà un doblone detenuto dall'avversario. Colui che perde allo scalpo, se ha ancora vite a disposizione può e deve alzare la bacchetta al cielo e rientrare alla sua base. Colui che perde allo scalpo e paga con l'ultima vita verrà accompagnato dal vincitore con la bacchetta alzata ad Azkaban per la trasformazione in Dissennatore, ma prima potrà cedere i propri dobloni ad un compagno libero.

Diffindo: controincantesimo che fa riprendere i sensi (fa tornare in gioco) coloro che sono colpiti dall'incantesimo Stupefium e dall'Incarceramus. Per avere effetto la bacchetta deve toccare il compagno bloccato.

Incarceramus: incantesimo con il quale s'imprigiona sul posto un avversario. Può essere liberato soltanto da un suo compagno con la formula diffindo.

Pozione Mandragora: ai soli fattucchieri è consentito fabbricare la pozione di mandragora per liberare eventuali compagni imprigionati nella base avversaria con il petrificus totalum. Unico problema è che gli ingredienti per fabbricare la pozione sono a pagamento. Costo ingredienti per una pozione 1 doblone anche del proprio colore di casata. Successivamente il fattucchiere dovrà

entrare nella base avversaria per far bere la pozione al compagno pietrificato.

Expecto Patronum: è l'unico controincantesimo capace di bloccare i Dissennatori, va pronunciato ad alta voce e prima che questi abbia dato il suo bacio (tocco). Il giocatore che invoca il proprio patronus avrà salva la propria libertà se riuscirà a vincere la sfida dell'Incanto Patronus, ossia a far ridere il dissennatore guardandolo negli occhi per 30 secondi, altrimenti diverrà suo prigioniero. Il luogo dove avverrà la sfida dell'incanto patronus contro il Dissennatore è presso la prigione di Azkaban. Colui che vince la sfida con il Dissennatore può alzare la bacchetta al cielo e far ritorno alla sua base.

Protego Totalum: incantesimo che si può fare soltanto una volta dietro licenza a pagamento della Gringott. Potentissimo incantesimo di difesa della propria base che dura massimo 5 minuti dagli attacchi di tutti i bolidi avversari e impedisce che vengano liberati eventuali prigionieri. Può essere distrutto soltanto dalla Bombarda Maxima.

I Dissennatori possono fare soltanto il **bacio del dissennatore**, o vincere la sfida dell'Incanto Patronus. Per questo non hanno più bisogno della bacchetta o di una formula, in quanto imprigionano al tocco gli avversari e li conducono ad Azkaban, prigione dalla quale non si può fuggire...tranne se qualcuno non s'impadronisce del mantello dell'invisibilità e libera i propri compagni. I Dissennatori sono immortali. I Dissennatori possono essere fermati con la formula expecto patronus, che dà luogo ad una **sfida dell'Incanto Patronus** che si terrà nei pressi della Prigione di Azkaban. La sfida consiste che il giocatore attaccato dal Dissennatore dovrà far ridere il dissennatore in 30 secondi di tempo solo guardandosi in faccia. Se il Dissennatore ride perde la sfida e lascia andare il giocatore che alzando la bacchetta torna alla sua base, se invece vince avrà fatto prigioniero il giocatore avversario ad Azkaban. Per entrare in azione i Dissennatori devono prima cambiare il colore sul volto presso la prigione di Azkaban, consegnare al proprio bacchetta ad un capo e al contempo lasciare i dobloni in proprio possesso ad un compagno di casata libero.

GRINGOTT

La Gringott è la banca degli elfi, questa vende determinati prodotti utili al grande gioco dietro compenso o di qualsiasi vita o di dobloni delle squadre avversarie (fatta eccezione per la pozione di mandragora). Listino prezzi:

- | | |
|--|---|
| ➤ Bolidi per calice di fuoco | 1 vita (<u>avversaria o la propria non importa</u>) |
| ➤ Pozione Mandragora | 1 doblone (<u>avversario o proprio non importa</u>) |
| ➤ Protego Totalum | 7 dobloni (degli avversari, non i propri) |
| ➤ Bombarda Maxima | 10 dobloni (degli avversari, non i propri) |
| ➤ Mantello invisibilità (<u>pezzo unico</u>) | 13 dobloni (degli avversari, non i propri) |

Bolidi ogni bolide lanciato nel calice di fuoco di una casata avversaria determina il punteggio finale, vincerà la pattuglia che avrà subito meno bolidi. I bolidi possono essere lanciati soltanto dagli auror. I bolidi caduti per terra si possono essere recuperati da chiunque ma rilanciati nel calice di fuoco solo dagli auror.

Pozione Mandragora unico rimedio per liberare coloro che sono stati colpiti dal PetrificusTotalum, tale pozione può essere fatta soltanto dai fattucchieri ordinari. Costa un doblone che sia proprio o degli avversari.

Protego Totalum: potentissimo incantesimo di protezione che può essere esercitato una sola volta da ogni casa e soltanto da un fattucchiere ordinario. Tale incantesimo protegge la base per 5 minuti da tutti gli attacchi dei bolidi e impedisce anche di liberare eventuali prigionieri. Unico controincantesimo è la Bombarda Maxima.

Bombarda Maxima: potentissimo incantesimo di sfondamento che può distruggere il Protego Totalum, può essere usato una sola volta e soltanto da un Auror.

Mantello dell'invisibilità: unico pezzo, è uno dei famosi doni della morte, consente al giocatore che lo indossa di spostarsi e rendersi invisibili a tutti e quindi inattaccabili, anche da parte dei dissennatori. Sotto il mantello possono nascondersi fino a tre giocatori. Attenzione però sotto il mantello dell'invisibilità non è consentito lanciare incantesimi o bolidi, scalpare o altro. Colui/coloro che indossano il Mantello dell'invisibilità sono gli unici che possono liberare i prigionieri da Azkaban.

Luoghi del gioco

- **Basi delle casate** sono delle zone franche dentro il cui perimetro gli attaccanti sono salvi da qualsiasi incantesimo, una volta toccato il calice di fuoco che funge da passaporta per la propria base, gli attaccanti alzando la bacchetta al cielo potranno e dovranno ritorno alla propria base rimanendo immuni da attacchi.
- **Gringott** anch'essa è una zona franca, ove è possibile acquistare incantesimi magici potenti, pozioni e oggetti magici. Una volta entrati alla Gringott una passaporta vi condurrà alla vostra base, per cui il giocatore dovrà alzare la bacchetta comunicando che sta tornando alla sua base.
- **Azkaban** a sua volta è anch'essa una zona franca, ma ovviamente essendo una prigione non è provvista di passaporta. Non si può entrare o fuggire da Azkaban senza l'utilizzo del mantello invisibile. **La cosa più importante da capire è che un giocatore finisce ad Azkaban vengono imprigionati con lui tutte le sue vite ed eventuali dobloni che diventano quindi inutilizzabili ai fini del gioco.** Se un Dissennatore sarà sorpreso a farsi dare da qualsiasi prigioniero le proprie vite e dobloni al fine di rimetterli in gioco, farà perdere la sua casata che sarà squalificata. Ad Azkaban si finisce per bacio del Dissennatore, per aver perso la sfida dell'Incanto Patronus (non siete riusciti a far ridere il Dissennatore in 30 secondi, oppure per essere stati colpiti da uno Stupeficium senza essere in grado di pagare un doblone all'auror vincente. Se invece un giocatore vince la sfida dell'incanto patronus facendo ridere il dissennatore potrà alzare la bacchetta e tornare indisturbato alla propria base.

Spirito del gioco

Come tutti i grandi giochi, soprattutto questo basato sull'esercizio d'incantesimi, richiede un grande esercizio di stile e lealtà per la sua riuscita. Tuttavia qualora qualcuno crede di fare il furbo riuscirà nell'intento di rovinare il grande gioco e la giornata a tutti e farà squalificare la propria casata.

Punteggi: vincerà la casata che avrà incassato meno bolidi nel proprio calice di fuoco.