

## **GRANDE GIOCO HUNGER GAMES**

### **L'ARENA**

Gli Strateghi hanno progettato una speciale Arena di combattimento per i 74° Hunger Games, al centro del campo di gioco c'è la Cornucopia.

Nell'arena sono situate inoltre: una torretta, una tenda sopraelevata survival e una casa sull'albero. Queste strutture saranno conquistate dai distretti e di volta in volta varranno come zone franche in cui i tributi del relativo distretto possono trovare rifugio dai combattimenti.

Un percorso Hebert invece servirà per riguadagnare le vite attraverso lo svolgimento di una prova a scelta degli Strateghi, per chi dovesse morire.

### **CORNUCOPIA**

Posta al centro dell'Arena è un punto di rifornimento per armi, munizioni, cibo e medicinali. Attorno alla Cornucopia vi sono tante rampe di partenza quanti sono i tributi, tutte poste alla stessa distanza dalla Cornucopia. Oltre al rifornimento iniziale, di tanto in tanto la cornucopia sarà rifornita con altre medicine, munizioni, armi e cibo, inoltre potrebbero essere annunciati particolari "festini" con la messa in palio di oggetti e cibi speciali.

### **ARMI AMMESSE AL GIOCO**

Tutti i combattimenti regolari dovranno avvenire unicamente attraverso l'utilizzo delle seguenti armi:

- Fucili a molle
- Palline di carta
- Scudi
- Bastoni in spugna
- Bombe d'acqua

Senza armi gli attributi non possono eliminare i propri avversari.

### **BAGNO DI SANGUE**

A inizio gioco tutti i tributi potranno rischiare la propria vita assaltando la Cornucopia per fare rifornimenti.

## **LA CONQUISTA DELLE STRUTTURE**

Per conquistare una struttura (torretta, tenda survival, casa sull'albero) almeno un tributo ci deve salire con il guidone di pattuglia. Per mantenere il possesso di una struttura, deve rimanere almeno 1 tributo con il guidone. Ad ogni modo il guidone non va mai lasciato solo e anche nel caso di un cambio di struttura va portato al seguito. Ogni struttura non può ospitare un numero massimo di tributi alla volta:

- Tenda Survival 3
- Torretta 4
- Casa sull'albero 5

Il distretto che vince una missione può decidere di cambiare la struttura sfrattando un altro distretto che andrà nella struttura rimasta libera.

## **TRIBUTI E INDICI DI SOPRAVVIVENZA**

Durante il Campo i vari tributi hanno svolto diverse prove di allenamento conquistando un punteggio di Indice di sopravvivenza. In base a tale indice di sopravvivenza i tributi avranno inizialmente a disposizione un maggior numero di vite.

Quando un tributo perde una vita la consegna all'avversario, alzando il braccio gli è permesso di ritirarsi fino alla propria struttura o comunque ad una distanza di sicurezza.

Le vite possono essere cedute tra i membri dello stesso distretto, a patto che ogni tributo ne rimanga con una al collo.

## **I CAMPIONI**

Durante il Campo, ogni giorno viene selezionato un Campione. Se un distretto entro il giorno del Grande Gioco non ha conquistato alcun Campione, il suo tributo con l'indice di sopravvivenza più elevato diventa Campione. I Campioni sono gli unici tributi che possono conquistare le Missioni.

## **POLIGONO DI TIRO E MISSIONI**

Durante il Grande Gioco per tre volte, ad orari prestabiliti, un Campione per distretto si affronterà nel poligono di tiro per conquistare una Missione. Le sfide sono le seguenti:

- Tiro con l'arco
- Tiro a segno
- Fionda

Una volta conquistata la missione, il Campione insieme al suo distretto dovranno cercare di portare a termine la missione, mentre gli altri distretti dovranno impedirla e questi non sanno di cosa si tratta.

Il Distretto che ha conquistato la Missione ha 7 minuti di tempo per svolgere la missione, se la realizza il prima possibile potrà sommare il tempo residuo a ulteriori 3 minuti di tempo per attuare la relativa piaga. Se invece la Missione fallisce, allora i minuti per attuare la piaga saranno solo 3. Queste sono le piaghe previste:

- **INCENDIO** (vincitori della fionda)
- **AGHI INSEGUITORI** (vincitori del tiro a segno)
- **IBRIDI LUPO** (vincitori tiro con l'arco)

Sarà proprio il Distretto vincitore ad impersonare la piaga contro gli altri distretti e durante le piaghe le zone franche non sono più valide.

**INCENDIO:** il distretto vincitore sarà l'incendio e potrà procedere verso i tributi tenendo in mano un nastro bianco e rosso, rappresentando il fronte del fuoco. Il loro compito è quello di circondare il maggior numero di avversari possibili nel tempo limite a disposizione. Chi verrà chiuso dentro la morsa del fuoco muorerà perdendo 1 vita. Il fuoco può essere solo combattuto attraverso le bombe d'acqua. Quando un componente del fuoco viene colpito dalla bomba d'acqua lascia cadere il nastro per terra e il fronte del fuoco s'indebolisce.

**AGHI INSEGUITORI:** il distretto vincitore impersonerà gli Aghi Inseguitori che uccidono al tocco, questi non possono essere uccisi, bisogna solo fuggire.

**IBRIDI LUPO:** il distretto vincitore potrà scalpare con due mani, in caso di vittoria leva tutte le vite all'avversario. I tributi per difendersi scalpano con una sola mano e in caso di vittoria levano una vita alla volta all'Ibrido Lupo.

## **ALLEANZE E TRADIMENTI**

I Capi dei vari distretti potranno stringere di volta in volta delle alleanze con altri distretti, ma le stesse alleanze potranno essere tradite senza alcun preavviso anche da un singolo tributo.

## **SPONSOR**

Tutti gli sponsor utilizzati durante il campo potranno essere usati per i più svariati utilizzi, per nuove vite, per armi e/o munizioni, per procacciarsi cibo e acqua, etc.

## **IL PRANZO**

Anche il pranzo è inserito nel Grande Gioco. Ogni Distretto dovrà procurarsi il cibo presso la Cornucopia.

## **FINE DEL GIOCO**

Con la piaga degli Ibridi lupo si conclude il grande gioco. Ma per decretare il vincitore degli Hunger Games si dovrà attendere il Grande Gioco Notturno.

## **PUNTEGGI**

**Numero delle vite in possesso della pattuglia 1 punto**

**Numero di sponsor non utilizzati 5 punti**

**Numero delle missioni conquistate 50 punti**

**Numero delle missioni portate a termine 100 punti**