



# REPARTO HOGWARTS

“Draco dormiens nunquam titillandus – Estote Parati”

## GRANDE GIOCO "HARRY POTTER"

### 1 Ambientazione

Il grande gioco del San Giorgio 2016 è ad ambientazione sui romanzi di "Harry Potter". Le pattuglie sono le casate di Hogwarts, gli esploratori sono dei maghi che lottano contro i mangiamorte e Voldemort.

### 2 Scopo del gioco

Voldemort per ritornare al potere ha bisogno di qualcosa che l'ultima volta non possedeva, ossia una profezia destinata ad Harry Potter custodita nell'Ufficio Misteri presso il Ministero della Magia. Tale profezia infatti cela un segreto molto importante affinché Harry possa sconfiggere un giorno Voldemort. Lo scopo del grande gioco è quello di rubare le profezie custodite dalle altre casate. L'adattamento del gioco prevede specularmente che ogni casata è l'ordine della fenice e automaticamente tutte le altre pattuglie avversarie sono dei mangiamorte.

### 3 La sala comune

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

<b>1 Profezia</b>
<b>1 Guidone</b>
<b>2 Scudi</b>

La sala comune è di forma quadrata con 6 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 della pattuglia. 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. Al termine del grande gioco verranno contati ai fini del punteggio gli oggetti presenti nella propria sala comune, o quelli che saranno in quel momento in possesso di qualche attaccante che ritorna nella propria base.

### 4 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, a loro volta i guidoni sono oggetti magici posti in difesa della profezia, fino a quando ci saranno scudi o guidoni non potrà essere rubata la profezia. Inoltre non tutti i maghi possono rubare gli oggetti, ma ogni ruolo di mago è deputato a rubare un tipo di oggetto alla volta secondo la seguente tabella:

Oggetti magici	Meccanismo di difesa	Ruolo che può rubare
2 Scudi	A difesa del guidone	Fattucchieri ordinari
1 Guidone	A difesa della profezia	Auror
1 Profezia	Oggetto da custodire	Auror



# REPARTO HOGWARTS

“Draco dormiens nunquam titillandus – Estote Parati”

## 5 Ruoli di gioco esistenti

A inizio del grande gioco, ogni casata ha un massimo di 2 Auror, mentre tutto il resto degli esploratori sono Fattucchieri ordinari. Gli Auror sono contrassegnati con il colore giallo e hanno al collo 5 vite e in tasca 5 dobloni. I Fattucchieri ordinari sono contrassegnati con il colore verde e hanno al collo 3 vite e in tasca 3 dobloni. Fattucchieri ordinari e Auror sono muniti di scalpo. I Dissennatori sono contrassegnati dal colore nero e non sono muniti di scalpo, essi non possono esercitare alcun incantesimo tranne che il bacio del Dissennatore. Il bacio del Dissennatore consiste nella presa a tocco dell'avversario. Coloro che saranno toccati dal Dissennatore finiranno ad Azkaban per 5 minuti. Tuttavia Fattucchieri Ordinari e Auror possono difendersi dai Dissennatori pronunciando l'incantesimo “Expecto Patronum” che impedisce il bacio del Dissennatore. Tale incantesimo porterà alla sfida del Dissennatore, dove il mago avrà 30 secondi di tempo per far ridere il Dissennatore. In ogni modo non è permesso il contatto fisico. Se ci riuscirà sarà libero. Diversamente finirà prigioniero ad Azkaban. La sfida del Dissennatore va svolta ad Azkaban alla presenza di un capo che cronometrerà il tempo. Ogni giocatore nel corso del gioco può salire o scendere di livello in base al numero di vite che possiede attorno al collo (è obbligato a scendere di livello ma può decidere o meno se salire di livello) secondo lo schema riassunto nella seguente tabella:

Num.vite	Ruolo di gioco	Colore	Incarico	Poteri
Zero (*)	Dissennatore (massimo 1 a ptg)	Nero	Imprigiona ad Azkaban (per 5 minuti)	Bacio del dissennatore (presa a tocco)
Da 1 a 3	Fattucchiere ordinario	Verde	Ruba gli scudi uno alla volta	Incantesimi di 1° livello
Da 4 a oltre	Auror	Giallo	Ruba i guidoni e la profezia uno alla volta	Incantesimi di 1° e 2° livello inoltre possono acquistare e utilizzare gli oggetti magici legendari e gli incantesimi speciali

## 6 Passaggi di livello e di ruolo

Ogni passaggio di ruolo modifica gli incarichi e gli eventuali poteri collegati come da tabella, tutti i passaggi di livello avvengono obbligatoriamente presso l'ospedale di **San Mungo** (zona franca).

### - Da Fattucchiere ordinario a Dissennatore (\*)

Solo un giocatore per ogni pattuglia ha la possibilità di diventare un Dissennatore e tale ruolo non potrà più cambiare per tutta la durata del gioco, in tal caso dovrà recarsi presso l'ospedale di San Mungo per acquisire il colore identificativo nero. Pertanto fino a quando nessuno dei giocatori morti di una pattuglia opterà per diventare Dissennatore tale possibilità sarà sempre aperta al successivo "morto". Una pattuglia potrebbe anche decidere di non servirsi di tale ruolo.



# REPARTO HOGWARTS

“Draco dormiens nunquam titillandus – Estote Parati”

## - Da morti a Fattucchieri ordinari

In alternativa i giocatori che perdono tutte le loro vite dovranno recarsi presso San Mungo (ospedale dei maghi) dove supereranno con Madama Chips 1 prova per avere un nuovo tris di 3 vite. Le prove verteranno su morse, nodi, rosa dei venti e segni di pista.

## - Da Fattucchieri ordinari ad Auror

Un Fattucchiere ordinario che dovesse trovarsi con 4 vite al collo può scegliere se diventare o meno un'Auror o restare Fattucchiere ordinario. Se decide di diventare Auror deve recarsi all'ospedale di San Mungo dove gli cancelleranno il colore verde e diventerà giallo e da quel momento acquisirà i suoi incarichi e poteri.

## - Da Auror a Fattucchieri ordinari

Un Auror che dovesse perdere la sua quarta vita invece è obbligato a recarsi presso l'ospedale di San Mungo ove gli sarà cancellato il colore identificativo giallo per acquisire quello verde.

## 7 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).

Gli incantesimi si dividono in 2 fasce di livello e sviluppano i poteri come da seguente tabella:

Formula incantesimi di 1° livello	Descrizione (utilizzatori: Fattucchieri ordinari e Auror)
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 intrrompere in alcun modo. Il vincitore dello scalpo acquisirà 1 vita dal collo e 1 doblone dalla tasca dell'avversario. Durante lo scalpo i giocatori non possono esercitare incantesimi perché sono senza bacchetta.
Expecto Patronum	Incantesimo che impedisce il bacio del Dissennatore. Tale incantesimo porterà alla sfida del Dissennatore, da svolgersi presso Azkaban alla presenza di un capo, dove il mago avrà 30 secondi di tempo per far ridere il Dissennatore. In ogni modo non è permesso il contatto fisico. Se ci riuscirà sarà libero. Diversamente finirà prigioniero ad Azkaban per 5 minuti.
Innerva	Controincantesimo che libera dallo schiantesimo dello Stupeficcium. Per avere efficacia tuttavia la bacchetta deve toccare fisicamente il compagno schiantato.



# REPARTO HOGWARTS

“Draco dormiens nunquam titillandus – Estote Parati”

Formula incantesimi di 2° livello	Descrizione (utilizzatori: Auror)
Stupeficcium	Schiantesimo che fa sedere gli avversari per terra. Questi non si possono muovere più fino a quando un proprio compagno non lo libera con il controincantesimo Innerva.
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.
Bombarda Maxima (*)	Apri a tutti una base chiusa con l'incantesimo Protego Totalum, tuttavia tale incantesimo non è disponibile gratuitamente, ma andrà acquistato presso la Gringott, può essere usato solo una volta e sotto la supervisione di un capo che dovrà essere presente e ritirare la carta dopo il suo utilizzo.

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.

## 8 Oggetti magici leggendari

Presso la Gringott, sono custoditi 2 oggetti magici leggendari più 4 carte incantesimo speciali, che si possono acquistare esclusivamente con i dobloni accumulati mediante lo scalpo e quelli già posseduti. Soltanto agli Auror è consentito acquistare e utilizzare detti poteri e incantesimi. Ecco quali sono gli oggetti magici leggendari e il loro potere:

Oggetti magici leggendari	Costo	Potere
N° 1 Mantello dell'invisibilità	30 dobloni	Rende invisibili e immuni da attacchi per 5 minuti. Sotto il mantello l'Auror può ospitare fino ad un massimo di due compagni. Consente di entrare dentro le basi avversarie (che non siano chiuse da incantesimi di protezione). Può essere utilizzata per liberare 2 prigionieri da Azkaban alla volta. Il mantello può essere usato soltanto una volta durante il gioco, sotto la supervisione di un capo che ne cronometrerà il tempo.
N° 1 Giratempe	30 dobloni	Blocca tutti gli avversari per 5 minuti, ai quali sono consentiti solo incantesimi di protezione (Protego Totalum). Durante questi 5 minuti la pattuglia può rubare tutti gli oggetti che riesce a prendere (seguendo sempre le regole di presa e i relativi ruoli). Può essere usato soltanto una volta durante il gioco e sotto la supervisione di più capi che cronometreranno il tempo.



# REPARTO HOGWARTS

“Draco dormiens nunquam titillandus – Estote Parati”

Incantesimi speciali	Costo	Potere
N° 4 Bombarda Maxima	18 dobloni	Aprire a tutti una base chiusa con l'incantesimo Protego Totalum, tuttavia tale incantesimo non è disponibile gratuitamente, ma andrà acquistato presso la Gringott, può essere usato solo una volta e sotto la supervisione di un capo che dovrà essere presente e ritirare la carta dopo il suo utilizzo.

## 9 Le vite e la presa per Scalpo Leale

Le vite possono essere cedute liberamente tra i componenti della stessa pattuglia ma sempre nel rispetto e nell'osservanza del numero minimo di vite per mantenere il ruolo di gioco. Se qualcuno donando vite a un compagno scende sotto il livello minimo consentito deve andare al San Mungo per retrocedere di livello. Con gli avversari le vite si perdono soltanto per effetto dell' "Expelliarmus", ove s'ingaggia una lotta di scalpo leale con l'avversario, si rammenta che non è consentito cambiare braccio. Durante lo scalpo, nessuno può intromettersi.

## 10 I dobloni

I dobloni possono essere ceduti liberamente tra i componenti della stessa pattuglia. Un giocatore quando perde allo scalpo è obbligato a cedere un doblone in suo possesso oltre la vita. Se un giocatore non ha dobloni perché li ha dati ad un compagno (o perché sono stati spesi) allora entrambi prima di riprendere il gioco alzano il braccio e vanno presso la Gringott che pagherà al vincitore un doblone. Solo dopo lo sconfitto potrà riavere il suo foulard. Tutti questi dobloni prestati dalla Gringott saranno sottratti dal punteggio della casata a fine gioco (50 punti in meno per ogni doblone prestato dalla Gringott).

## 11 Punteggi

A fine gioco saranno attribuiti i seguenti punteggi:

- 500 punti per ogni profezia presente nella propria base;
- 250 punti per ogni guidone presente nella propria base; ➤ 100 punti per ogni scudo presente nella propria base; ➤ -50 punti per ogni doblone prestato dalla Gringott.

La somma dei punteggi decreterà il vincitore della Coppa delle Case.

## 12 Materiali occorrenti da portare per il Grande Gioco

Ai fini dello svolgimento del Grande Gioco chiediamo ad ogni pattuglia di portare con se n°2 scudi (anche di cartone) e di munirsi tutti quanti di bacchette (possono essere anche create in loco).

**P.S.** Consigliamo agli Staff di Reparto di far studiare il presente regolamento, con abbondante anticipo, alle pattuglie; anche se lo stesso verrà spiegato prima dello svolgimento del Grande Gioco.