



SCUOLA DI MAGIA E STREGONERIA DI HOGWARTS

Presidente: Minerva McGranitt

(Ordine di Merlino, Seconda Classe, Dirigente Reparto Amministrativo Confed.
Internazionale dei Maghi)

Gentilissimo/a Mago/Strega,

Siamo lieti di invitarLa a presenziare all'evento che si terrà alla Scuola di Magia e Stregoneria di Hogwarts prima dell'inizio del nuovo Anno Accademico.

La Seconda Guerra Magica è terminata da alcuni anni e la sottoscritta, in collaborazione con il Ministro della Magia e l'intero Ministero, ha organizzato un evento per commemorare la sconfitta di Voldemort, gli Eroi della Guerra e i Caduti in battaglia.

Quattro squadre, corrispondenti alle quattro Case di Hogwarts, dovranno gareggiare, amichevolmente, all'interno di un Labirinto già allestito nel nostro vasto parco - per assicurarsi la vittoria. La prima squadra a raggiungere il centro del Labirinto otterrà - oltre che l'ovvia soddisfazione - ben cento punti Casa!

Alla prova parteciperanno quattro studenti meritevoli per ciascuna Casa e, per rendere l'evento ancor più entusiasmante, sono stati invitati importanti personaggi del Mondo Magico: lo stesso Harry Potter e alcuni dei suoi amici, ma anche personalità rinomate quali Mariangela Mete e Claudio Volpini, Cecilia Centoni e Ryuzaki Landini.

Restiamo in attesa della Sua risposta, via gufo, quanto prima.

Con ossequi

Minerva McGranitt

Minerva McGranitt,
Presidente



REGOLAMENTO "THE LABYRINTH OF HOGWARTS"

1) MATERIALE:

- TABELLONE;
- QUATTRO PEDINE (UNA PER OGNI CASA DI HOGWARTS);
- CINQUE MAZZI DI CARTE (CARTE EVENTO BENEFICHE 20, CARTE EVENTO MALEFICHE 20, CARTE INCANTESIMO 20, CARTE TRAPPOLA 32);
- DADO A 8 FACCE

2) NUMERO GIOCATORI:

MINIMO 4 GIOCATORI, MASSIMO 16 GIOCATORI (IN TOTALE).

3) OBIETTIVO:

L'OBIETTIVO DEL GIOCO È DI RAGGIUNGERE IL CENTRO DEL TABELLONE PRIMA DELLE ALTRE SQUADRE.

4) REGOLE BASE

- CHI È COLTO A BARARE VIENE AUTOMATICAMENTE ESCLUSO DALLA PARTITA (ES: USARE IL CELLULARE/LIBRI/CHIEDERE AIUTO A QUALCUNO DELL'ALTRA SQUADRA).
- IN CASO SORGANO DEI DUBBI CIRCA UNA SITUAZIONE POCO CHIARA, SI LASCIA AI DADI DECIDERE: LA SQUADRA CHE HA FATTO IL NUMERO PIÙ ALTO AVRÀ RAGIONE.
- PER UTILIZZARE UNA CARTA INCANTESIMO È NECESSARIO CHE LA PEDINA DELLA SQUADRA DA COLPIRE SI TROVI SULLO STESSO TRACCIATO DELLA PEDINA DELLA SQUADRA CHE VUOLE LANCIARE L'INCANTESIMO.
- SE UNA SQUADRA RIMANE SENZA GIOCATORI (A CAUSA DI EVENTI E/O INCANTESIMI), VIENE ELIMINATA DAL GIOCO.

5) SVOLGIMENTO DEL GIOCO

I GIOCATORI SI DIVIDONO IN QUATTRO SQUADRE (SERPEVERDE, CORVONERO, TASSOROSSO E GRIFONDORO) CON UN MASSIMO DI QUATTRO GIOCATORI CIASCUNA.

LE PEDINE DELLE RISPETTIVE SQUADRE SARANNO POI POSIZIONATE AI QUATTRO ANGOLI DEL TABELLONE, OSSIA ALLA PARTENZA.

SI TIRANO I DADI PER DECIDERE CHI INIZIA: CHI AVRÀ OTTENUTO IL NUMERO MAGGIORE SARÀ IL PRIMO A SVOLGERE IL TURNO (IN CASO DI TIRI UGUALI, SI RITIRANO I DADI).
UNA VOLTA DECRETATO CHI SARÀ AD INIZIARE, I TURNI PROCEDONO IN SENSO ORARIO.

LO SCOPO DEL GIOCO È ARRIVARE AL CENTRO DEL TABELLONE PRIMA DEGLI ALTRI, MA LUNGO IL PERCORSO CI SONO NUMEROSI OSTACOLI; INFATTI, CI SONO DIVERSI TIPI DI CASELLE:





CASELLE CROCEVIA:

SE UNA SQUADRA CAPITA SOPRA LA CASELLA CROCEVIA PUÒ PESCARE UNA CARTA TRAPPOLA, SENZA VEDERLA, E POSIZIONARLA LÌ (SI RICORDA CHE QUESTA OPERAZIONE NON È OBBLIGATORIA). NEL CASO IN CUI L'ALTRA SQUADRA GIUNGA ALL'INCROCIO (SIA CHE VI CAPITI PRECISAMENTE PER NUMERO DI DADI, SIA CHE LO STIA SUPERANDO) DEVE SCOPRIRE LA CARTA TRAPPOLA E SEGUIRNE LE ISTRUZIONI. IN CASO DI VINCITA, IL GIOCATORE POTRÀ DECIDERE DI CAMBIARE IL PROPRIO TRAGITTO ED INVADERE UNO DEGLI ALTRI TRACCIATI INCROCIATI, LASCIANDO LA CARTA TRAPPOLA PER LA PROSSIMA SQUADRA; IN CASO DI SCONFITTA, OLTRE ALLA PENALITÀ SCRITTA SU TALE CARTA, DOVRÀ INDIETREGGIARE DELLO STESSO NUMERO DI CASELLE CON CUI SONO GIUNTI SULLA CASELLA INCROCIO.



CASELLE PASSAPORTE:

SE UNA PEDINA CAPITA SULLA CASELLA PASSAPORTA PUÒ DECIDERE DI MATERIALIZZARSI IN UN'ALTRA CASELLA PASSAPORTA, ANCHE SE APPARTIENE AGLI ALTRI TRACCIATI. ATTENZIONE, PERÒ: LE CASELLE PASSAPORTA SI DIVIDONO IN QUATTRO FASCE DI MODO CHE LA SQUADRA NON POSSA PARTIRE DALL'INIZIO DEL TRACCIATO E FINIRE SUBITO ALLA FINE; CIÒ VUOL DIRE CHE SE SI FINISCE SULLA PRIMA FASCIA DI CASELLE PASSAPORTA, CI SI PUÒ SMATERIALIZZARE E RIMATERIALIZZARSI SOLO SULLA CASELLA PASSAPORTA DI UN ALTRO TRACCIATO CHE SI TROVA NELLA STESSA FASCIA (PER ESEMPIO, A TRE CASELLE DALL'INIZIO).

CASELLE EVENTO MALEFICO:

PERMETTONO DI PESCARE UNA CARTA DAL MAZZO EVENTO MALEFICO.

CASELLE EVENTO BENEFICO:

PERMETTONO DI PESCARE UNA CARTA DAL MAZZO EVENTO BENEFICO.

CASELLE EVENTO INCANTESIMO:

PERMETTO DI PESCARE UNA CARTA DAL MAZZO INCANTESIMI. LA CARTA PESCATA PUÒ ESSERE CONSERVATA AL FINE DI ATTACCARE UN'ALTRA SQUADRA NEL MOMENTO CHE SI RITIENE PIÙ OPPORTUNO (RICORDANDOSI CHE DEVE TROVARSI SUL MEDESIMO TRACCIATO), OPPURE PER PROTEGGERSI DA UN ATTACCO NEMICO. SI RICORDA, TUTTAVIA, CHE AD OGNI GIOCATORE NON È PERMESSO DI TENERE PIÙ DI TRE CARTE IN MANO.

CASELLE VUOTE:

NON PERMETTONO DI PESCARE ALCUNA CARTA, MA SI POSSONO COMPIERE DELLE AZIONI; LA SQUADRA CHE VI CAPITA, INFATTI, PUÒ APPLICARVI UNA CARTA TRAPPOLA OPPURE PUÒ USARE CARTE INCANTESIMO (SEGUENDO LE REGOLE SCRITTE SOPRA)



OGNI GIOCATORE, DURANTE IL PROPRIO TURNO, INIZIA CON IL LANCIARE IL DADO. SI MUOVERÀ DUNQUE DI QUANTE CASELLE È INDICATO DALLA FACCIA DEL DADO. A SECONDA DELLA CASELLA IN CUI CAPITERÀ, POTRÀ SVOLGERE LE AZIONI CITATE SOPRA (PESCARRE UNA CARTA, USARE UN INCANTESIMO, PIAZZARE UNA TRAPPOLA E COSÌ VIA). SEBBENE CI SIA UNA SOLA PEDINA PER CIASCUNA SQUADRA, OGNI GIOCATORE GIOCHERÀ IL TURNO INDIVIDUALMENTE, SEGUENDO, OVVIAMENTE, L'INTERESSE DELL'INTERA SQUADRA E CERCANDO DI CAPIRE ED ASSECONDARE LE STRATEGIE DEGLI ALTRI GIOCATORI-COMPAGNI.

DUNQUE, CIASCUN GIOCATORE DI UNA MEDESIMA SQUADRA DOVRÀ TENERE CONTO DELLE CARTE CHE HA IN MANO COSÌ COME DI QUELLE PESCATE DAI SUOI COMPAGNI (AD ESEMPIO, SE VEDIAMO CHE DURANTE IL TURNO DI UN COMPAGNO LA PEDINA CAPITA SULLA CASELLA INCANTESIMO, SAPPIAMO CHE AVRÀ PESCATO UN INCANTESIMO DA USARE E CERCHEREMO, NEL NOSTRO TURNO, DI FAR CAPITARE LA PEDINA SUL TRACCIATO DI UN'ALTRA SQUADRA - IN BASE AL PROPRIO OBIETTIVO.

UN GIOCATORE PUÒ TENERE AL MASSIMO TRE CARTE IN MANO, IN MODO DA EVITARE CHE I MAZZI FINISANO O RIMANGANO POCO FORNITI; IN CASO SI TROVI, ALLA FINE DEL TURNO, AD AVERE PIÙ DI TRE CARTE IN MANO, DOVRÀ SCARTARE QUELLE CHE AVANZANO (SUCCESSIVAMENTE SARANNO RIMISCHIATE CON IL MAZZO DI APPARTENENZA).

LE CARTE UTILIZZATE DURANTE IL TURNO VERRANNO SCARTATE E, QUANDO I MAZZI FINISCONO, GLI SCARTI VENGONO RIMISCHIATI PER POTER PERMETTERE L'AVANZAMENTO DEL GIOCO.

6) IL GAME MASTER

L'INTERO GIOCO È SUPERVISIONATO DAL GAME MASTER, CHE SARÀ SCELTO O SI OFFRIRÀ VOLONTARIO PRIMA DELL'INIZIO DELLA PARTITA. IL COMPITO DEL GAME MASTER È QUELLO DI RISOLVERE EVENTUALI CONTROVERSIE, NONCHÉ DI METTERE IN ATTO E CONTROLLARE IL FUNZIONAMENTO DI ALCUNE CARTE (IN PARTICOLARE LE CARTE TRAPPOLA). QUESTA FIGURA È ESTERNA AL GIOCO, OSSIA NON FA PARTE DI ALCUNA SQUADRA, È OBBLIGATA AD ESSERE OBIETTIVA E A NON MOSTRARE PREFERENZE PER L'UNA O PER L'ALTRA CASA.





CARTE EVENTO BENEFICO (20)

1) "CIOCORANE A COLAZIONE" - NON C'È NIENTE DI MEGLIO CHE UNA BUONA CIOCORANA PRIMA DI UNA GIORNATA DIFFICILE! AL PROSSIMO TIRO DI DADI, AGGIUNGI 3 AL PUNTEGGIO OTTENUTO.

2) "VENTO IN CODA" - NONOSTANTE GLI IPPOGRIFI SIANO CREATURE TERRIBILMENTE ORGOGLIOSE, AIUTANO VOLENTIERI CHI LE RISPETTA: QUANDO GIUNGERAI AL PROSSIMO INCROCIO, POTRAI EVITARE DI FARE LA PROVA ILLUSTRATA SULLA CARTA TRAPPOLA.

3) "LA PIETRA DELLA RESURREZIONE" - FAI TORNARE DAL MONDO DEI MORTI UNO DEI TUOI COMPAGNI ELIMINATI DAL GIOCO. TALE GIOCATORI RESTERÀ AL TUO FIANCO PER 10 TURNI (SARÀ CONSIDERATO COME UN GIOCATORE QUALUNQUE, DUNQUE POTREBBE ESSERE DI NUOVO ELIMINATO PRIMA DEI DIECI TURNI. SARÀ IL GAME MASTER AD ASSICURARSI CHE DOPO I TURNI STABILITI IL GIOCATORE USCIRÀ DI NUOVO DAL GIOCO).

4) "IL MANTELLO DELL'INVISIBILITÀ" - GRAZIE AL MANTELLO DELL'INVISIBILITÀ, CONTA COME CASELLE VUOTE LE CASELLE EVENTO MALEFICO E NESSUNO POTRÀ PRENDERTI COME BERSAGLIO DI UN INCANTESIMO FINO ALLA FINE DEL TUO PROSSIMO TURNO (ATTENZIONE: NON SI APPLICA PER GLI EVENTI E TRAPPOLE, NÉ PER GLI EFFETTI DI INCANTESIMI O EVENTI GIÀ ATTIVATI IN PRECEDENZA).

5) "LA BACCHETTA DI SAMBUCO" - IL PROSSIMO INCANTESIMO CHE LANCERAI CON LA BACCHETTA DI SAMBUCO NON POTRÀ ESSERE EVITATO IN ALCUN MODO.

6) "BOCCINO D'ORO" - RAPIDO E SCINTILLANTE, IL BOCCINO D'ORO SVOLAZZA DAVANTI A VOI, GUIDANDOVVI LUNGO IL PERCORSO: PER VOI LE CASELLE EVENTO PER UN TURNO NON ESISTONO, CONSIDERATELE COME CASELLE VUOTE.

7) "POLVERE VOLANTE" - MATERIALIZZATEVI SU UNA CASELLA DI UN ALTRO TRACCIATO CHE SIA ALLO STESSO NUMERO DI CASELLE DI DISTANZA DALLA PARTENZA, RISPETTO A QUELLA SU CUI VI TROVATE.

8) "LA TANA" - TORNARE A CASA È IMPORTANTE NEI MOMENTI DI CRISI: ANNULLA QUALSIASI EFFETTO DI UNA CARTA EVENTO MALEFICA (AD ECCEZION FATTA DI MORSMORDRE). NEL CASO IN CUI TU NON ABBA EFFETTI ATTIVI, PUOI CONSERVARLA.

9) "LETTURA DELLE FOGLIE DA TÈ" - UN GRAVE PERICOLO INCOMBE! NIENTE PANICO: IL PROSSIMO EVENTO MALEFICO CHE VI COLPISCE NON VERRÀ ATTIVATO (AD ECCEZION FATTA DI MORSMORDRE).

10) "I SAGGI DELLA FORESTA" - I CENTAURI SI AFFIANCANO ALLA TUA PEDINA PER TRE TURNI: SE INCROCIATE UNA SQUADRA AVVERSARIA AD UN CROCEVIA, LA SQUADRA AVVERSARIA DOVRÀ ASPETTARE DUE TURNI PER POTERSI MUOVERE DI NUOVO NÉ SARÀ LORO POSSIBILE ATTACCARVI O FARVI BERSAGLIO DI UNA CARTA EVENTO PROVA.





11) "FIREBOLT" - SALTI SOPRA LA SCOPA PIÙ VELOCE DEL MONDO E PER IL PROSSIMO TURNO IL TIRO DI DADO VALE DOPPIO!

12) "DIVINAZIONE": DURANTE UNA SEDUTA CON SAVERIO, L'INSEGNANTE DI DIVINAZIONE, TI VIENE PREDETTO IL FUTURO; DUNQUE, SE NEL TURNO SUCCESSIVO IL RISULTATO DEL DADO NON TI PIACE, PUOI RITIRARE UNA VOLTA.

13) "RICORDELLA": LA DIRETTRICE CORVONERO, LIA, VI SPEDISCE VIA GUFO UNA RICORDELLA: PERDETE UN TURNO A CAPIRE COSA AVETE DIMENTICATO MA, IN COMPENSO, POTETE PESCARRE UNA CARTA EVENTO BENEFICO.

14) "CONSIGLIO DI SILENTE": IL SAGGIO PRESIDE ACCORRE IN VOSTRO AIUTO: DELLA PROSSIMA CARTA TRAPPOLA SE NE OCCUPA SILENTE, DUNQUE LA SQUADRA VA AVANTI SENZA FERMARSI!

15) "MR. E MRS. HOGWARTS": A VOLTE ESSERE BELLI BASTA: LA BELLEZZA DEI DUE ATTIRA L'ATTENZIONE DELL'INCANTESIMO OFFENSIVO NEMICO, DEVIANDOLO DALLA SQUADRA.

16) "PARTITA DI QUIDDITCH": DOPO LA VITTORIA DELLA TUA SQUADRA PREFERITA SEI CARICO DI ENERGIA: AGGIUNGI 2 AD OGNI TIRO DI DADO, PER UN TURNO.

17) "NOTTETEMPO": L'AUTOBUS DEI MAGHI VI ACCOGLIE, IN CASO DI PERICOLO: TUTTI I GIOCATORI DELLA VOSTRA SQUADRA EVITANO LA PROSSIMA CARTA EVENTO MALEFICO, INCANTESIMO O CARTA TRAPPOLA IN CUI INCORRONO, RISPEDENDO L'EFFETTO AL MITTENTE (SE È STATO LANCIATO DA UN AVVERSARIO).

18) "SALVIA DIVINORUM": TROVATE UNA STRANA PIANTA AL LATO DEL PERCORSO: SAVERIO VI HA PARLATO DELLE MAGICHE CAPACITÀ DIVINATORIE DI QUESTA PIANTA, USATA DAI CELTI. RIMUOVENDO DAL GRUPPO PER DUE TURNI UNA PERSONA, POTRETE EVITARE QUALSIASI EVENTO MALEFICO NEI PROSSIMI DUE TURNI.

19) "CREATURE INCOMPRESI": SE LA VOSTRA SQUADRA HA PERSO UN GIOCATORE POTETE SALIRE SU UN THESTRAL E VOLARE 3 CASELLE PIÙ AVANTI.

20) "DALLE CENERI, LA VITA": SACRIFICANDO DUE CARTE INCANTESIMO POTETE RIEVOCARE UN GIOCATORE ELIMINATO DAL GIOCO. LO STATUS È PERMANENTE E DURA FINO A CHE ESSO NON VERRÀ ELIMINATO DI NUOVO.





CARTE EVENTO MALEFICO (20)

- 1) "OTTO ZAMPE" - DELLE ORRENDE ACROMANTULE RALLENTANO I VOSTRI MOVIMENTI CON LE LORO RAGNATELE: PER QUEL TURNO, AD OGNI PUNTEGGIO DEI DADI TOGLI 2. SE, INOLTRE, DOPO 5 TURNI NON CAMBIATE PERCORSO, LE ACROMANTULE MANGERANNO IL PIÙ GIOVANE (O I PIÙ GIOVANI, NEL CASO CI SIANO DUE NATI NELLO STESSO GIORNO) DELLA VOSTRA SQUADRA. L'EVENTO FINISCE NEL MOMENTO IN CUI SI CAMBIA PERCORSO O QUALCUNO VIENE UCCISO.
- 2) "GELO E TENEBRE" - I DISSENNATORI INFESTANO IL TUO PERCORSO! SVELTO, CAMBIA STRADA O IL GIOCATORE PIÙ VECCHIO DI VOI VERRÀ UCCISO FRA CINQUE TURNI!
- 3) "PLATANO PICCHIATORE" - SENTI DEI FRUSCII E UN IMMENSO RAMO SPAZZA VIA TE E LA TUA SQUADRA: INDIETRO DI 8 CASELLE!
- 4) "FILTRO D'AMORE" - IL GIOCATORE PIÙ ANZIANO DELLA TUA SQUADRA È SOTTO L'INFLUSSO DI UN POTENTE FILTRO D'AMORE: SE NON OTTERRAI UN 7 ENTRO CINQUE TURNI, SI UNIRÀ ALLA SQUADRA AVVERSARIA ALLA TUA DESTRA FINO ALLA FINE DELLA PARTITA.
- 5) "MORSMORDRE" - IL MARCHIO NERO BRILLA NEL CIELO E I MANGIAMORTE PRENDONO PARTE ALLA PARTITA: SE NON FARAI UN NUMERO TRA DUE E CINQUE AL PROSSIMO TURNO, IL SIGNORE OSCURO UCCIDERÀ UNO DEI TUOI COMPAGNI DI SQUADRA (SARÀ LA SQUADRA ALLA TUA SINISTRA A DECIDERE CHI).
- 6) "TROLL NEI SOTTERRANEI" - QUESTA NON CI VOLEVA: UN TROLL DI PROPORZIONI MASTODONTICHE È APPENA SVENUTO DAVANTI A VOI: ASPETTATE 3 TURNI, O TORNATE INDIETRO!
- 7) "IL TRANELLO DEL DIAVOLO" - CERTO, LA FORTUNA NON VI SORRIDE: SE NON VOLETE FARE LA FINE DEI LIMONI SPREMITI, FORSE VI CONVIENE ASPETTARE 5 TURNI!
- 8) "IL CANTO DELLE SIRENE" - UN CANTO MAGICO SI DIFFONDE NELL'ARIA; UN GIOCATORE PER OGNI SQUADRA TIRA IL DADO: LE DUE SQUADRE CHE AVRANNO OTTENUTO IL PUNTEGGIO PIÙ BASSO RESTERANNO FERME PER UN TURNO (DI CIASCUN GIOCATORE).
- 9) "PROBLEMI COL MINISTERO" - A QUANTO PARE QUALCUNO DELLA TUA SQUADRA È MINORENNE E NON PUÒ PARTECIPARE AL TORNEO: SE CI SONO GIOCATORI SOTTO I 17 ANNI, DOVRANNO RITIRARSI DAL GIOCO PER TRE TURNI.
- 10) "PIX" - NON C'È NIENTE DI PEGGIO DI UN POLTERGEIST INFURIATO: PIX TI TIENE OCCUPATO CON I SUOI ORRENDI SCHERZI PER DUE TURNI, INOLTRE DOVRAI SCARTARE DUE CARTE INCANTESIMO IN TUO POSSESSO.
- 11) "INCONTRO COL GIGANTE": LA TERRA TREMA, ARRIVANO I GIGANTI! CAMBIATE PERCORSO ENTRO TRE TURNI OPPURE IL BRANCO DI GIGANTI VI TRAVOLGERÀ, UCCIDENDO ED ELIMINANDO DAL GIOCO IL TERZO PIÙ PICCOLO DELLA SQUADRA COLPITA.





12) "MACCHINA VOLANTE": ANDARE IN MACCHINA È MEGLIO CHE A PIEDI! MA ATTENTO, A VOLTE FA I DISPETTI: TIRA IL DADO E SE IL PUNTEGGIO OTTENUTO È MAGGIORE O UGUALE A 5 AVANZA DI 4 CASELLE, ALTRIMENTI LA MACCHINA SI SCHIANTA E SARANNO NECESSARI DUE TURNI PER RIPRENDERTI!

13) "OUT... OUT!": SE IL CAPO DICE DI NO, È NO! DECIDETE SUBITO SE SCARTARE UNA CARTA BENEFICA O SALTARE UN TURNO.

14) "COS'È STATO?": SENTITE UN FRUSCIO DIETRO DI VOI: TIRATE IL DADO, SE IL PUNTEGGIO OTTENUTO È MINORE DI 5, GAZZA E Mss PURR TI METTONO IN PUNIZIONE PER TRE TURNI; SE, INVECE, È MAGGIORE O UGUALE A 5 TI NASCONDI DIETRO UNA SIEPE E CI RIMARRAI, PER SICUREZZA, UN TURNO.

15) "POZIONE POLISUCCO!": TI TRASFORMI IN UN MEMBRO DELL'ALTRA SQUADRA, GUARDI LE LORO CARTE E TIRI UN DADO. SE MAGGIORE O UGUALE A 5 PASSI INOSSERVATO, SE MINORE O UGUALE A 4 VIENI SCOPERTO E FERITO: RIMANI IN INFERMERIA PER DUE TURNI.

16) "MISCHIA MAGICA": PER I PROSSIMI DUE TURNI TUTTE LE SQUADRE SONO IN ZONA DI GUERRA, AD OGNI TURNO RIPARATEVI CON UN TIRO SUPERIORE A 4 O PERDERETE UN GIOCATORE!

17) "NEVILLE, DI NUOVO!": DARE A NEVILLE UN CALDERONE È SEMPRE UN AZZARDO: LA POZIONE È UN DISASTRO! LA VOSTRA SQUADRA È CONFUSA DA DEI FUMI ALLUCINOGENI: IL PROSSIMO TURNO SI MUOVERÀ INDIETRO INVECE CHE IN AVANTI!

18) "BOCCONCINI PER FUFFI": SARÀ PUR SEMPRE UN CANE, MA QUELLA DI AVVICINARSI PER FARGLI LE COCCOLE NON È STATA UNA MOSSA INTELLIGENTE. TIRATE I DADI: SE ESCE UN NUMERO PARI RIUSCITE A FUGGIRE, ALTRIMENTI UN VOSTRO COMPAGNO MORIRÀ E UN ALTRO RESTERÀ FERITO PER DUE TURNI E, DI CONSEGUENZA, NON POTRÀ MUOVERSI.

19) "MEZZOSANGUE!": NEL VOSTRO GRUPPO C'È UN MEZZOSANGUE! I GHERMIDORI ARRIVANO, VI PERQUISISCONO PER UN TURNO E IL SECONDO PIÙ VECCHIO VIENE PORTATO VIA PER 3 TURNI.

20) "TUTTI CONTRO TUTTI" - OGNI SQUADRA PESCA TRE INCANTESIMI E NESSUNO SI PUÒ MUOVERE PER 2 TURNI. IN QUESTI DUE TURNI, TUTTI POSSONO ESSERE ATTACCATI, ANCHE SE NON SONO SULLO STESSO PERCORSO.





CARTE INCANTESIMO (20)

- ATTACCO

- 1) **STUPEFICIUM** - UN GIOCATORE DELLA SQUADRA NEMICA RIMANE STORDITO PER UN TURNO, DURANTE IL QUALE NON POTRÀ UTILIZZARE NÉ I PROPRI INCANTESIMI NÉ AVANZARE.
- 2) **EVERTE STATIM** - LA SQUADRA NEMICA VIENE SBALZATA VIA DAL PERCORSO E LANCIATA IN QUELLO DI UN AVVERSARIO.
- 3) **TARANTALLEGRA** - UN GIOCATORE A TUA SCELTA DELLA SQUADRA NEMICA COMINCIA A BALLARE UN TIP TAP SFRENATO: LE GAMBE COMINCIANO A FAR MALE! DOVRÀ FARE UN 7 O UN 8 CON I DADI ENTRO TRE TURNI O USARE IL CONTRO INCANTESIMO, ALTRIMENTI SARÀ ESCLUSO DALLA GARA E PORTATO IN INFERMERIA.
- 4) **PIETRIFICUS TOTALUS** - DUE GIOCATORI DI UNA SQUADRA NEMICA SI PIETRIFICANO PER BEN 3 TURNI, DURANTE I QUALI GLI SARÀ INTERDETTA QUALSIASI AZIONE.
- 5) **CARPE RETRACTUM** - RUBA UN INCANTESIMO A CASO DA UNA SQUADRA NEMICA.
- 6) **ERBIVICUS** - CREA UN MURO DI ROVI SU UNA CASELLA VUOTA DAVANTI AD UNA SQUADRA AVVERSARIA. ESSA DOVRÀ CAMBIARE PERCORSO TORNANDO AL PIÙ VICINO INCROCIO. IL MURO DI ROVI RIMANE FINO ALLA FINE DEL GIOCO, A MENO CHE QUALCUNO NON LO ABBATTA CON L'INCANTESIMO BOMBARDA MAXIMA. IL GAME MASTER DOVRÀ TENERNE CONTO.
- 7) **LUMOS SOLEM** - UNA SQUADRA NEMICA DEVE MOSTRARE TUTTE LE SUE CARTE INCANTESIMO ALLE ALTRE SQUADRE.
- 8) **INCENDIO** - CREA UN MURO DI FUOCO SU UNA CASELLA VUOTA DAVANTI ALLA SQUADRA AVVERSARIA. ESSA DOVRÀ CAMBIARE PERCORSO TORNANDO AL PIÙ VICINO INCROCIO, AMENO DI NON VOLER ASPETTARE CHE IL FUOCO CESSI (5 TURNI) O USI L'INCANTESIMO AQUA ERUCTO PER SPEGNERLO.
- 9) **INCARCERAMUS** - UN GIOCATORE A TUA SCELTA DELLA SQUADRA AVVERSARIA VIENE LEGATO ED ELIMINATO DAL GIOCO.
- 10) **VERTO** - TRASFORMA TUTTE LE CASELLE EVENTO BENEFICO DI UN PERCORSO IN CASELLE EVENTO MALEFICO PER UN GIRO, TRANNE CHE PER LA SQUADRA CHE HA USATO L'INCANTESIMO.





- DIFESA

1) EXPELLIARMUS - RITORCE L'INCANTESIMO NEMICO CONTRO LA SQUADRA AVVERSARIA.

2) PROTEGO - ANNULLA L'INCANTESIMO NEMICO (NON FUNZIONA CONTRO AVADA KEDAVRA, INCENDIO O ERBIVICUS).

3) BOMBARDA MAXIMA - PUÒ ESSERE USATO PER ABBATTERE ERBIVICUS.

4) ARAGNA EXUMAI - VIENE USATO PER PROTEGGERSI DALLA CARTA MALEFICA "OTTOZAMPE" E PER REINDIRIZZARE I RAGNI CONTRO UN'ALTRA SQUADRA.

5) FINITE INCANTATEM - METTE FINE ALL'INCANTESIMO TARANTALLEGRA O, NEL CASO IN CUI IL GIOCATORE AFFETTO DAL TARANTALLEGRA SIA STATO ELIMINATO DA MENO DI DUE TURNI, PUÒ FARLO TORNARE IN GIOCO.

6) AQUA ERUCTO - ESTINGUE IL MURO DI FUOCO GENERATO DA INCENDIO.

7) DIFFINDO - PROTEGGE DALL'INCANTESIMO INCARCERAMUS TAGLIANDO LE CORDE CHE STRINGONO IL GIOCATORE.

8) NOX OBSCUR - NESSUNO TRANNE VOI PUÒ USARE INCANTESIMI (DI ATTACCO E DI DIFESA) PER TRE TURNI.

9) EXPECTO PATRONUM - VIENE USATO PER PROTEGGERSI DALLA CARTA EVENTO MALEFICO "GELO E TENEBRE" E REINDIRIZZARE I DISSENNATORI CONTRO UN'ALTRA SQUADRA.

10) WINGARDIUM LEVIOSA - PERMETTE DI SPOSTARSI A 3 CASELLE DI DISTANZA IGNORANDO EVENTUALI OSTACOLI (ERBIVICUS E INCENDIO COMPRESI).





CARTE TRAPPOLA (32)

LE CARTE TRAPPOLA SONO DI OTTO TIPI; PER CIASCUN TIPO SONO PRESENTI QUATTRO CARTE (DUNQUE, 32 CARTE TRAPPOLA IN TOTALE). LE CATEGORIE SONO LE SEGUENTI:

1) IMITARE UN PERSONAGGIO DELLA SAGA DI HARRY POTTER (ES: IL GAME MASTER IMPONE AL GIOCATORE IN QUESTIONE DI IMITARE RON WEASLEY - IN GENERALE O IN UNA SCENA SIGNIFICATIVA - MENTRE GLI ALTRI MEMBRI DELLA SUA SQUADRA DEVONO RICONOSCERLO - MASSIMO 10 SECONDI).

2) ELENCARE ALMENO QUATTRO COSE/PERSONE IN RIFERIMENTO A UNA SITUAZIONE DI HARRY POTTER (ES: IL GAME MASTER DECIDE COSA IL GIOCATORE IN QUESTIONE DEVE ELENCARE, COME QUATTRO INGREDIENTI DA UTILIZZARE IN UNA POZIONE; QUATTRO STUDENTI MASCHI DI CORVONERO E COSÌ VIA).

3) INDOVINARE IN QUALE PARTE DEL FILM È PRESENTE UNA DETERMINATA COLONNA SONORA (ES: IL GAME MASTER DECIDE QUALE CANZONE DELLA COLONNA SONORA FAR ASCOLTARE AL GIOCATORE IN QUESTIONE; COME RISPOSTA VA BENE LA DESCRIZIONE DELLA SCENA MA ANCHE IL TITOLO DELLA CANZONE).

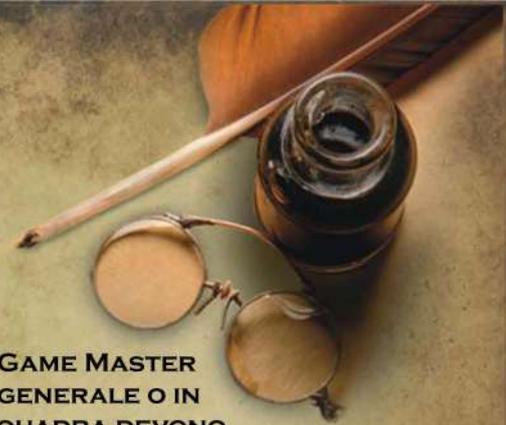
4) INDOVINARE UNA SCENA DA UNO DEI FILM SOLTANTO TRAMITE L'AUDIO (ES: IL GAME MASTER DECIDE L'AUDIO DI QUALE SCENA IL GIOCATORE DOVRÀ ASCOLTARE; LA CLIP DEVE ESSERE MOLTO BREVE, MASSIMO 10 SECONDI).

5) INDOVINARE LA SCENA DI UNO DEI LIBRI LEGGENDO SOLO CINQUE FRASI (ES: IL GAME MASTER LEGGE CINQUE FRASI DAL LIBRO DOPODICHÉ COLUI CHE DEVE INDOVINARE DOVRÀ SPIEGARE CHE LIBRO È, CHI PARLA, DOVE SI TROVANO E COSA STANNO FACENDO I PERSONAGGI).

6) INDOVINARE IL PERSONAGGIO MISTERIOSO (ES: IL GAME MASTER MOSTRERÀ AL GIOCATORE LA FOTO MODIFICATA E CONFUSA DI UN PERSONAGGIO; IL GIOCATORE DOVRÀ TENTARE DI INDOVINARE DI CHI SI TRATTA, ENTRO DIECI SECONDI).

7) QUANTO HAI STUDIATO? (ES: IL GAME MASTER PORRÀ AL GIOCATORE IN QUESTIONE DELLE DOMANDE DI CARATTERE PIUTTOSTO GENERALE SULLE LEZIONI SVOLTE DURANTE IL RADUNO E GIUDICHERÀ CORRETTA O MENO LA RISPOSTA RICEVUTA).

8) PREPARAZIO AI MAGO (ES: IL GAME MASTER PORRÀ AL GIOCATORE IN QUESTIONE DELLE DOMANDE SU NOZIONI DEL MONDO DI HARRY POTTER, QUALI LA DEFINIZIONE DI ANIMAGUS, L'USO DELLA POZIONE POLISUCCO E COSÌ VIA).



THE GREAT HALL OF HOGWARTS



THE LIBRARI OF HOGWARTS

Carte Trappola

IMITARE UN PERSONAGGIO DELLA SAGA DI HARRY POTTER (ES: IL GAME MASTER IMPONE AL GIOCATORE IN QUESTIONE DI IMITARE RON WEASLEY - IN GENERALE O IN UNA SCENA SIGNIFICATIVA - MENTRE GLI ALTRI MEMBRI DELLA SUA SQUADRA DEVONO RICONOSCERLO - MASSIMO 10 SECONDI)

Aragna Exumaj

DAL MALEFICIO OTTO ZAMPE PROTEGGERTI POTRAI E LA POSSIBILITÀ D'INDIRIZZAR I RAGNI ALL'AVVERSARIO AVRAI.

Troll nei Sotterranei

SUL TUO PERCORSO IL TROLL HA DECISO DI SVENIRE, SE INDIETRO TORNAR NON VORRAI,
ASPETTAR 3 TURNI DOVRAI.

Cioccorane a colazione

SE DI UN PO' DI CARICA A INIZIO GIORNATA BISOGNO TU HAI, UNA CIOCCORANA A COLAZIONE MANGIAR POTRAI; GRAZIE ALLA CARICA CHE RICEVUTO AVRAI,

3 PUNTI AL PROSSIMO TIRO DI DADI AGGIUNGER DOVRAI.

THE MIRROR OF ERIS

OF HOGWARTS





BENEFICHE

CIOCCORANE A COLAZIONE:

Se di un po' di carica a inizio giornata bisogno tu hai, una cioccorana a colazione mangiar potrai; grazie alla carica che ricevuto avrai, 3 punti al prossimo tiro di dadi aggiunger dovrai.

VENTO IN CODA (FIEROBECCO)

Se all'orgoglioso Ippogrifo rispetto porterai, aiuto al prossimo incrocio riceverai: la prova Trappola evitar potrai.

LA PIETRA DELLA RISURREZIONE

Se il Dono in possesso tu hai, la possibilità del ritorno per 10 turni di un compagno sfruttare potrai; il Dono l'ordine naturale di conseguenza sconvolto avrà, per riparare a ciò l'immunità al Risorto concessa non sarà ed il rischio di esser vittima nei 10 turni di Malefici ed Incantesimi sussisterà. Il Game Master al termine dei 10 turni la sua sorte deciderà.

IL MANTELLO DELL'INVISIBILITA'

Se il maleficio evitar vorrai, il Mantello in aiuto verrà ; Le caselle evento malefico come vuote considerarle potrai e immune agli incantesimi fino al prossimo turno sarai.

LA BACCHETTA DI SAMBUCCO

Se il Dono in possesso tu hai, imbattibile con gli Incantesimi sarai. Ciò che scaglierai, annullato non sarà e i controincantesimi avversari alcun effetto avran.

BOCCINO D'ORO

Veloci come la scintillante pallina andrete, il percorso facilmente percorrerete e le caselle Evento, vuote considererete.

POLVERE VOLANTE

Su un altro tracciato Materializzarvi potrete, la stessa distanza dalla partenza mantenere dovrete.

LA TANA

Casa tua sempre pronta ad accoglierti nel bisogno ci sarà, varcandone le porte l'effetto dei Malefici svanirà. Se da un Maleficio colpito non sei, conservar il Beneficio per il momento opportuno potrai. Attento, però: al Morsmordre soluzione non hai.

LETTURA DELLE FOGLIE DI TE'

Le foglie di tè un grave pericolo predetto ti han, l'esserne già a conoscenza salvato ti ha: il prossimo Maleficio contro te, di conseguenza attivato non sarà. Attento, però: al Morsmordre soluzione non hai.

I SAGGI DELLA FORESTA

I Centauri al tuo fianco per tre turni avrai, se il percorso di un avversario incrocerai, quest'ultimo fermo per due turni costretto sarà, attaccarvi o farvi bersaglio non potrà!

FIREBOLT

Grazie alla scopa velocemente andrete, raddoppiando il punteggio che con i dadi otterrete.

DIVINAZIONE

Saverio il futuro predetto ti ha, se il risultato dei dadi piacer non ti darà, un altro tiro concesso ti sarà!

RICORDELLA

da Lia una Ricordella ricevete, un turno perdetevi per capire cosa dimenticato avete, in compenso un Beneficio pescar potrete.

CONSIGLIO DI SILENTE

dal saggio Preside l'aiuto riceverai, della prossima Trappola preoccuparti non dovrai poichè occuparsene lui dovrà.

MR/MRS HOGWARTS

Se da un incantesimo difender ti vorrai, l'aiuto dei regnanti riceverai, la loro bellezza l'avversario confonderà e l'incantesimo deviato sarà!

PARTITA DI QUIDDITCH

dalla vittoria della tua squadra preferita carica aggiuntiva riceverai, per un turno di due punti il punteggio dei dadi incrementerai.

NOTTETEMPO

Il bus magico in soccorso di chi è in difficoltà sempre andrà, ogni giocatore della tua squadra il Maleficio, l'Incantesimo o la Trappola evitar potrà, l'effetto dal bus al mittente rispedito sarà!

SALVIA DIVINORUM

Al lato del percorso la pianta divinatoria trovato hai, se il prossimo Maleficio evitar tu vorrai, rimuovere dal gruppo una persona dovrai!

CREATURE INCOMPRESSE

Se un giocatore perduto hai, volar su un Thestral di tre caselle potrai.

DALLA CENERE, LA VITA

Se un giocatore permanentemente rievocar tu vorrai, due Incantesimi sacrificar dovrai; Se il Risorto colpito nuovamente sarà, cenere tornerà.

MALEFICHE

OTTO ZAMPE

Orrende Acromantule il percorso bloccato ti han; se, dopo 5 turni, il percorso cambiato non sarà, il più giovane morir dovrà. Gli Aracnidi il percorso bloccheran, finché il percorso cambiato non sarà o finché un morto nella squadra non ci sarà.

GELO E TENEBRE

I Dissenatori il percorso infestan, se il giocatore più vecchio tra cinque turni veder morir non vorrai, il percorso assolutamente cambiar dovrai.

PLATANO PICCHIATORE

La Pianta colpito ti ha, l'intera squadra indietro di 8 caselle andrà.

FILTRO D'AMORE

L'influsso del Maleficio il giocatore più vecchio ha colpito, se rischiar di perderlo definitivamente per la squadra alla tua destra non vorrai, entro 5 turni un 7 con i dadi ottenere dovrai.

MORSMORDRE

Evocati dal Marchio Nero, i Mangiamorte entrano in gioco, se un numero tra 2 e 5 col dado non otterrai, un giocatore scelto dalla squadra alla tua sinistra per mano dell'Oscuro Signore morirà.

TROLL NEI SOTTERRANEI

Sul tuo percorso il Troll ha deciso di svenire, Se indietro tornar non vorrai, aspettar 3 turni dovrai.

TRANELLO DEL DIAVOLO

Se della Pianta vittima esser non vorrai, 5 turni aspettar dovrai.

IL CANTO DELLE SIRENE

Nell'intero Labirinto un canto soave si diffonde, di ogni squadra un giocatore ammaliato ne è, il malcapitato il dado tirar dovrà, le squadre i cui giocatori i punteggi più bassi fan, ferme per un turno saran.

PROBLEMI COL MINISTERO

Se un giocatore sotto i 17 anni in squadra tu hai, il Ministero per 3 turni ritirarlo dal gioco dovrà.

PIX

Il Poltergeist vendicativo per nemico tu hai, per 2 turni fermo sarai e due Incantesimi in tuo possesso scartar dovrai.

INCONTRO COL GIGANTE

Il gigante travolger vi potrà, se la morte del terzo giocatore più giovane rischiar non vorrai, il percorso entro 3 turni costretto a cambiar tu sarai.

LA MACCHINA VOLANTE

La macchina qualche dispetto farti potrà: Se il dado maggiore/uguale a 5 uscirà, un avanzamento di 4 caselle otterrai; se il risultato avverso sarà, vittima di uno schianto il giocatore sarà e fermo due turni starà.

OUT OUT

Una decisione prender dovrai, tra due Malefici sceglier dovrai: Scartar un beneficio o Star un turno fermo: Cosa far vorrai?

COS'E' STATO?

Un fruscio distratto vi ha, chi mai sarà? Se con il dado il risultato minore di 5 otterrai, Gazza e Mrs Purr in punizione per 3 turni ti metteran; Se il punteggio maggiore di 5 sarà, per sicurezza dietro una siepe per un turno ti nasconderai.

POZIONE POLISUCCO

La Pozione in un avversario ti trasformerà e le carte avversarie spiar potrai; Se maggiore di 5 con il dado otterrai, inosservato passerai, in caso contrario scoperto e ferito verrai e fermo in infermeria due turni perderai.

MISCHIA MAGICA

il Labirinto una zona di guerra per tutte le squadre si trasformerà, Se giocatori perder non vorrai, un punteggio maggiore di 4 ottenere dovrai.

NEVILLE, DI NUOVO.

Vittime di una pozione errata di Paciok purtroppo voi siete, per il prossimo turno anziché avanzare, indietro andrete.

BOCCONCINI PER FUFFI

Avvicinati troppo al cane a tre teste vi siete, se con il dado un numero pari otterrete, fuggire potrete; in caso contrario un vostro compagno ferito sarà e fermo due turni rimarrà.

MEZZOSANGUE

Vittime dei Ghermidori purtroppo siete, a causa della perquisizione un turno fermi rimarrete e il secondo più vecchio per tre turni portato via sarà.

TUTTI CONTRO TUTTI

Ogni squadra tre Incantesimi pescherà, per due turni nessuno avanzerà e tutti vittime saran.

INCANTESIMI

ATTACCO

STUPEFICIUM

Un giocatore avversario stordito sarà, per un turno avanzare e scagliare Incantesimi non potrà

EVERTE STATIM

la squadra avversaria dal percorso lanciata verrà, in quello di un altro avversario finirà.

TARANTALLEGRA

Un giocatore avversario costretto a ballar da voi sarà e le gambe male gli faran; se l'effetto cessar vorrà il controincantesimo utilizzar dovrà o un 7 o 8 con il dado ottener dovrà; se nell'intento non riuscirà fermo in infermeria per due turni starà.

PETRIFICUS TOTALUS

Per tre turni due giocatori avversari petrificati saran ed ogni azione interdetta gli sarà.

CARPE RETRACTUM

Sferrando questo Incantesimo un grande vantaggio avrai, un incantesimo a caso all'avversario rubar potrai

ERBIVICUS

Davanti un avversario un muro di rovi in una casella vuota crear tu potrai. il Bombarda Maxima abatterlo potrà, contrariamente il malcapitato percorso cambiar dovrà, il muro fino alla fine rimarrà e il GM ricordarsene dovrà.

LUMOS SOLEM

La squadra avversaria a scoprir i suoi Incantesimi costretta sarà.

INCENDIO

Davanti un avversario un muro di fuoco in una casella vuota crear tu potrai. L'Aqua Eructo abatterlo potrà, contrariamente se 5 turni aspettar non vorrà, il percorso cambiar dovrà.

INCARCERAMUS

Sferrando questo Incantesimo un grande vantaggio avrai, un avversario a tua scelta incarcerare ed eliminar dal gioco potrai.

VERTO

Escluso quello che percorrendo stai, negli altri percorsi le caselle modificate saranno e i Benefici, Malefici diventeranno.

DIFESA

EXPELLIARMUS

Se questo Incantesimo sferrerai, ritorcere ad un avversario un Attacco subito potrai.

PROTEGO

Un Incantesimo subito annullar potrai. Attenzione, però: ad incarceramus, Erbivicus e Incendio soluzione non avrai.

BOMBARDA MAXIMA

Se il Muro di Rovi di Erbivicus abatter vorrai, questo Incantesimo sferrar dovrai.

ARAGNA EXUMAI

Dal Maleficio Otto Zampe proteggerti potrai e la possibilità d'indirizzar i ragni all'avversario avrai.

FINITE INCANTATEM

Il giocatore affetto da Tarantallegra smetter di ballar potrà poiché l'effetto svanito sarà. Se il giocatore l'eliminazione da meno di due turni subito avrà, in gioco ritornare potrà.

AQUA ERUCTO

Se il Muro di Fuoco di Incendio abatter vorrai, questo Incantesimo sferrar
dovrai.

DIFFINDO

Se le corde di Incarceramus tagliar vorrai, questo Incantesimo sferrar dovrai

NOX OBSCUR

Sferrando questo Incantesimo un grande vantaggio avrai, per tre turni l'unico
ad avere il diritto di usare Incantesimi sarai.+

EXPECTO PATRONUM

Dal Maleficio Gelo e Tenebre proteggerti potrai e la possibilità d'indirizzar i
Dissennatori all'avversario avrai.

WINGARDIUM LEVIOSA

Lieviar di tre caselle la possibilità avrai, ogni ostacolo, compresi Incendio e
Erbivicus, evitar potrai.