

I TRE ELISIR

23 MAGGIO 2010

ESEMPIO DI SVOLGIMENTO DELLA CACCIA AL TESORO

Storyboard:

L'Alchimista del borgo ultimamente ha dovuto distillare pozioni su pozioni in quantità sufficiente per tutta la cittadinanza che è caduta in preda ad una gravissima infezione. Essendo però rimasto a corto di ingredienti ha dovuto improvvisare altre soluzioni. Grazie alla sua esperienza è riuscito a capire che con soli tre elementi base a disposizione, combinandoli a due a due, si possono distillare **TRE ELISIR diversi** molto validi per la cura di questa epidemia. Non tutti e tre gli elisir però hanno la stessa “forza” garante. L' **ELISIR RIBOLLENTE** è il più potente, l'**ELISIR ROSSO** è quello di media efficacia, l' **ELISIR BLU** è il più debole.

Scopo del gioco:

La missione principale che le squadre dovranno portare a termine sarà duplice:

- 1- recuperare tutti e tre gli **elementi base**
- 2- portare i tre elementi dall'alchimista e **sceglierne due da mischiare** per sintetizzare l'Elisir più potente

Inizio:

Il vostro gruppo sarà ricevuto insieme agli altri nei pressi del Palazzo del Reggente e l'Alchimista stesso spiegherà a tutti le regole del gioco (che poi non sono altro che quelle che state leggendo). Al termine della spiegazione, verranno consegnate ad ogni squadra due pergamene che saranno:

a) **una mappa schematica del paese** con indicate le ubicazioni dei personaggi e dei luoghi a voi noti, ovvero:

-La Locanda: dove inizia il gioco e dove si fanno sempre incontri che possono risultare utili ed interessanti...

-Il Banco del Camerlengo: dove avrete la possibilità di collezionare dobloni in cambio di risposte esatte alle pergamene.

-La bottega del Mago: dove si potranno acquistare vari, utilissimi incantesimi...

-L'armeria: una buona arma fa sempre comodo, specialmente se è incantata...

-Il laboratorio dell'Alchimista: dove alla fine le squadre porteranno ad esaminare i tre elementi e dove si può sintetizzare uno dei TRE ELISIR.

-Le ubicazioni dei tre guardiani: dove i concorrenti dovranno recarsi per impadronirsi dei tre elementi.

b) **la prima pergamena** che rappresenta il vero e proprio inizio della caccia al tesoro.

Prima fase:

Nella pergamena ci sono scritte **20 domande** a cui ogni squadra deve trovar risposta. Accanto ad ogni domanda c'è uno spazio in cui poter scrivere la risposta. Non è obbligatorio rispondere a tutte le domande ma per vincere la caccia al tesoro vi suggerisco CALDAMENTE di cercare di rispondere al maggior numero di domande possibile.

Sotto alle 20 domande troverete un ulteriore **enigma**. La risoluzione di questo enigma vi suggerirà il nome e/o l'ubicazione di un nuovo personaggio che vi darà la seconda pergamena.

Sebbene non sia obbligatorio rispondere a tutte le domande della pergamena, è **invece indispensabile rispondere all'enigma**, altrimenti non riuscirete a trovare l'ubicazione della successiva pergamena.

Termine della prima fase:

Dopo aver risposto al maggior numero di domande della prima pergamena ed all'enigma, prima di andare a cercare la seconda pergamena, dovrete passare alla banco del Camerlengo (di cui sapete l'ubicazione perché sarà indicata sulla mappa che avete in dotazione) a riscuotere i **Doblioni**. Il Camerlengo controllerà la pergamena che gli presentate e vi pagherà **un Doblone ogni 4 risposte esatte**.

Con ogni pergamena quindi si possono accumulare al massimo 5 Doblioni (20 domande / 4 = 5 Doblioni). In caso di quozienti con il resto, esso non sarà mai considerato:

ESEMPIO:

*Siete riusciti a rispondere a tutte le domande della prima pergamena e, presentandola al Camerlengo, egli vi dice che **19 risposte sono corrette e 1 è sbagliata**. Il Camerlengo quindi vi consegnerà solo **4 Doblioni** ($19 / 4 = 4$ col resto di 3).*

***Attenzione!** E' consigliabile recarsi dal camerlengo a riscuotere i doblioni subito dopo la risoluzione di ogni pergamena, sia perché il gioco diviene più fluido, sia perché avere alcuni doblioni in tasca fin da subito è molto utile. In ogni modo non è possibile sommare le risposte esatte di più di una pergamena; ovvero, anche se si consegnano al camerlengo diverse pergamene tutte insieme, **ogni pergamena verrà valutata singolarmente**.

Dopo aver incassato i Doblioni, riprendete la pergamena che avevate dato al Camerlengo e, utilizzando la soluzione dell'Enigma, è giunto il momento di andare a cercare il secondo personaggio che vi darà la seconda pergamena.

Fasi successive:

In tutto ci sono 6 fasi di gioco del tutto simili alla prima: ogni fase sarà caratterizzata da un personaggio diverso che dovrete scovare in giro per il paese (ricordo che gli indizi per trovarlo sono nella soluzione dei vari Enigmi). Al momento che lo avete riconosciuto presentatevi, mostrategli la pergamena che vi ha condotto da lui e riceverete la pergamena successiva. Rispondendo alle domande potrete accumulare Doblioni e risolvendo l'Enigma potrete trovare la pergamena seguente. E via così.

In tutto verranno quindi distribuite 6 pergamene, per un totale di 120 domande (20 domande x 6 pergamene = 120) e 6 enigmi.

Il totale massimo di Doblioni accumulabile è quindi di **30 doblioni** (120 domande / 4 domande esatte per un doblone = 30 Doblioni).

Missioni secondarie:

Parallelamente alla missione principale, potrete imbattervi in alcune missioni secondarie che vi permetteranno di accumulare o perdere (a seconda del loro esito) dobloni. Talvolta potrebbe essere utile cercare qualche alternativa alle pergamene con le domande per accumulare dobloni...altre volte invece potrebbe convenire fare economia... questo dipende da voi.

Le missioni secondarie saranno proposte alle squadre in modo casuale da vari personaggi in giro per il paese...quindi parlate con tutti e soprattutto state attenti al vostro modo di relazionarvi coi personaggi: qualcuno potrebbe offendersi se agite con modi troppo rudi, mentre altri potrebbero avere affari loschi da proporre solo a gente decisa e senza scrupoli...

Non fatevi problemi a interagire con chiunque: dietro ad ogni personaggio potrebbe celarsi una missione secondaria che potrebbe farvi guadagnare (o perdere) dobloni. Sta a voi poi decidere se accettare la sfida o meno.

I Dobloni e le altre fasi di gioco:

I dobloni sono fondamentali per totalizzare punteggio per la vittoria finale e si possono raggranellare sia rispondendo alle domande delle pergamene sia risolvendo le missioni secondarie che (se sarete bravi) troverete e risolverete.

Non solo! Un buon gruzzolo di dobloni in tasca è utilissimo anche per lo svolgimento delle alterne fasi di gioco: non sempre i personaggi che vi devono consegnare le pergamene lo faranno gentilmente o gratuitamente e a volte una “*mancia*” potrebbe risolvere anche la più incresciosa delle situazioni; oppure, se capita l'occasione, potete scegliere di “investire” qualche doblone per cercare di averne di più; o ancora può capitare di imbattersi in qualche cadavere che dei dobloni non può farsene più nulla...

Attenzione: Il gioco ha un suo filo conduttore uguale per tutti ma è stato pensato per lasciare anche ampi margini di scelta in funzione dei quali ogni squadra può agire molto liberamente. Tenete presente che ogni scelta avrà la sua conseguenza. Nel bene o nel male.

I tre elementi ed i tre guardiani:

Ritornando al filo conduttore della nostra avventura, gli elementi base che ogni squadra dovrà trovare per compiere la sua missione principale sono tre e non sono in commercio, bensì sono custoditi da tre rispettivi guardiani le cui ubicazioni saranno note alle squadre poiché saranno segnate sulla mappa.

Le squadre, per impossessarsi dei tre elementi, dovranno trovare il modo di rendere inoffensivi i tre guardiani e mettere così le mani sugli elementi base.

I tre elementi con i rispettivi guardiani sono:

- *Polvere di denti di orco*- La custodisce lo stesso Orco nel suo antro...
- *Infuso di mummia*- Si può trovare già distillato nella cripta dei Non-Morti...
- *Sangue di Drago*- Si dice che uno stregone Drow ne abbia diverse boccette ...

Lo scopo primario di ogni squadra è riuscire ad impossessarsi di tutti e tre gli elementi base.

Gli elementi possono essere collezionati nell'ordine che si preferisce, cioè è indifferente cominciare dall'orco, dai non-morti o dal Drow, l'importante è ottenerli tutti e tre.

Incantesimi:

I guardiani ovviamente non cederanno i loro tesori tanto facilmente ma ogni squadra potrà

ricorrere alla soluzione **che crede migliore o che meglio si addice al loro “allineamento morale”** per neutralizzarli.

Una soluzione è quella di recarsi alla bottega del mago (di cui conoscete l'ubicazione) a comprare l'incantesimo giusto per mettere fuori combattimento ogni guardiano.

Il mago ha a disposizione un incantesimo per ogni necessità ma ve lo venderà per **5 Doblioni**:

Appena gli darete i soldi vi presenterà un indovinello a risposta **aperta**. Scrivete la risposta all'indovinello sulla pergamena e se la soluzione sarà giusta avrete l'incantesimo che cercate, altrimenti...avrete buttato 5 dobloni.

ESEMPIO:

Avete già risposto alle prime tre pergamene e in totale vi trovate in tasca 9 dobloni. Mentre qualcuno della vostra squadra risolve la quarta pergamena, altri componenti decidono di andare dal Mago a comprare l'incantesimo per entrare nella cripta dei Non-morti. Dopo aver pagato 5 dobloni e aver chiesto al Mago l'incantesimo contro i non-morti, egli porgerà loro un indovinello del tipo:

Di che colore era il cavallo bianco di Napoleone?

Voi sotto scriverete la vostra risposta: BIANCO

Alché il Mago, constatata l'esattezza della vostra risposta, consegnerà l'incantesimo richiesto. Se la risposta sarà errata il mago non vi darà nessun incantesimo.

Gli incantesimi a disposizione sono i seguenti:

-**Incantesimo di Costrizione per orchi**. (Se pronunciato esattamente davanti all'orco ne provoca l'immediata immobilizzazione per 30 secondi)

-**Incantesimo di Scaccia Non-Morti**. (Se pronunciato esattamente in presenza dei Non-Morti ne provoca la fuga in direzione opposta a colui che pronuncia l'incantesimo per 30 secondi. L'incantesimo funziona SOLO su scheletri, mummie e zombie)

-**Incantesimo di Charme estremo per Elfi scuri**. (Se pronunciato esattamente davanti a un Drow ne provoca l'immediato ammaliamento e per 30 secondi l'obiettivo eseguirà ogni comando gli verrà impartito. Gli ordini devono essere impartiti con voce calma e gentile altrimenti l'incantesimo potrebbe spezzarsi)

E' oltremodo superfluo ribadire che ogni incantesimo funziona **per uno e uno solo** dei guardiani. Quando i rispettivi guardiani sono fuori combattimento le squadre possono impossessarsi dei rispettivi elementi e fuggire prima che l'incantesimo abbia termine.

Sarebbe intelligente che ogni squadra pianificasse con i suoi componenti ogni mossa con debito anticipo in modo tale da non trovare intoppi poi nello svolgimento dell'incantesimo. Cercate di valutare ogni cosa, ambiente e tipo di guardiano che avrete davanti: potrebbe non essere agevole entrare in 3, 4 o 5 persone in un corridoio stretto e poi aver problemi per scappare in tempo...

Attenzione!: Se l'incantesimo venisse recitato nella maniera sbagliata o venisse interrotto per qualsiasi motivo o in generale non dovesse aver effetto il gruppo dovrà gestire le conseguenze del proprio errore ... come meglio crede (Scappando? Parlando? Corrompendo?).

Quando la squadra è di nuovo fuori pericolo (ovvero fuori dalla stanza dei guardiani) potrà decidere la strategia successiva (Provare a ricomperare l'incantesimo? Tentare strade alternative?)

Scelte alternative:

Quello di utilizzare gli incantesimi è **SOLO UN** suggerimento per ottenere gli elementi. Se vi vengono in mente idee migliori potete sicuramente cercare di metterle in pratica: sappiate solo che davanti all'ingresso di ogni stanza del guardiano ci sarà un controllore che vi farà passare solo **se avrete una valida alternativa all'incantesimo** (o l'incantesimo stesso).

Basta entrare "in ruolo", calarsi nella parte e guardarsi intorno. Probabilmente ci saranno altri personaggi pronti ad aiutarvi con metodi più o meno ortodossi, potreste cercare in luoghi noti oppure nell'ombra...o altrimenti potreste essere tentati da risolvere tutto da soli...magari con la violenza, sempre se trovate l'arma giusta...

La vostra scelta in questo SARA' fondamentale sia per il punteggio sia per la vittoria finale: potreste trovare soluzioni apparentemente più economiche ma più difficoltose da realizzare oppure potreste aver pochi dobloni in tasca ed essere costretti a fare scelte obbligate.

La scelta rimarrà SOLO vostra. Tenete presente però che il vostro gruzzolo di dobloni potrebbe crescere o diminuire a seconda del sentiero che intenderete seguire.

Gli elementi e l'alchimista:

Non appena avrete risolto tutte e 6 le pergamene, riscosso tutti i dobloni, terminato le vostre missioni secondarie e soprattutto aver messo le mani sui TRE elementi dovrete recarvi dall'alchimista (l'ubicazione del suo laboratorio è indicata sulla mappa). Una volta lì, consegnategli i tre elementi e i dobloni che vi sono rimasti in tasca.

Adesso il vostro scopo è quello di sintetizzare l'ELISIR più potente (ovvero quello ribollente e se nella vostra avventura sarete stati bravi, avrete capito quali due dei tre elementi combinare per ottenerlo). L'alchimista vi chiederà quale volete mischiare e il rito verrà compiuto.

Combinando due dei tre elementi si ottiene sempre una reazione che però non potrebbe essere quella che desiderate.

In ogni modo, a reazione avvenuta, verranno attribuiti i seguenti punteggi in relazione al grado di potenza dell'ELISIR che avete sintetizzato:

- ELISIR RIBOLLENTE: 12 punti bonus
- ELISIR ROSSO: 8 punti bonus
- ELISIR BLU: 4 punti bonus

I Doblioni che, dopo aver eseguito la reazione vi rimarranno nelle tasche vi daranno bonus-punteggio.

ESEMPIO:

Alla fine dell'ultima fase, ovvero dopo aver ricevuto tutte e sei le pergamene, dopo aver terminato tutte le missioni secondarie e dopo aver ottenuto i tre elementi, la squadra ha in tasca 14 dobloni.

*A questo punto la squadra si reca dall'Alchimista che prende in carico i tre elementi, i dobloni rimasti e le pergamene con le domande e le risposte. Su invito dell'alchimista di sintetizzare l'ELISIR la squadra decide che vuole combinare il **sangue di drago** con l'**infuso di mummia**. L'alchimista esegue la reazione e si accorge che combinando i due elementi suddetti il fluido diventa **ROSSO**. L'ELISIR ottenuto è dunque l'ELISIR ROSSO e il bonus punteggio ottenuto dalla squadra sarà di 8 punti.*

Fine del gioco:

Dopo aver sintetizzato l'ELISIR ogni squadra dovrà far ritorno alla locanda in attesa del giudizio finale. Qui, dopo che saranno stati fatti i calcoli dei punteggi avverrà la dichiarazione della squadra vincitrice.

Chi vince:

Il gioco **NON è a tempo**, ma a punteggio. A vincere la caccia al tesoro sarà la squadra che totalizzerà il punteggio più alto. In ogni modo sarà fissato un **tempo massimo** di durata del gioco, oltre il quale non è consentito andare. L'orario di fine del gioco sarà stabilito prima dell'inizio del gioco e sarà noto a tutti. Al momento che il tempo di gioco finisce, **TUTTI** i personaggi lasceranno le loro postazioni e non sarà più possibile per le squadre fare altro se non andare dall'alchimista a portare gli elementi che hanno trovato. In quel momento ogni squadra dovrà aver collezionato **tutti e tre gli elementi** altrimenti incorrerà nella penalizzazione (vedi sotto).

Per il calcolo del punteggio finale i punti saranno così attribuiti:

Ognuno dei tre elementi (*Polvere di denti di orco, Infuso di mummia o Sangue di Drago*) vale 5 punti

La realizzazione dell'ELISIR RIBOLLENTE vale 12 punti bonus

La realizzazione dell'ELISIR ROSSO vale 8 punti bonus

La realizzazione dell'ELISIR BLU vale 4 punti bonus

Ogni Doblone rimasto vale 1 punto

Penalizzazione:

***Attenzione!**

-Se al momento del termine del tempo di gioco una squadra si reca dall'alchimista con solo due elementi o uno solo incorrerà nella penalizzazione.

-Ogni squadra **deve obbligatoriamente investire i propri Doblone per cercare di ottenere in ogni modo i tre elementi**. Non è consentito -ad esempio- restare con 20 dobloni in tasca e un solo elemento trovato.

-La penalizzazione annullerà il bonus dei dobloni rimanenti, impedirà la reazione (e quindi il bonus reazione) e farà dimezzare il punteggio.

-Non saranno considerate recriminazioni in merito alla mancanza di tempo o in merito a attese troppo lunghe nelle varie fasi. Ogni squadra deve tenere d'occhio l'orologio e regolarsi in funzione della folla che trova nelle fasi di gioco. Le squadre potranno anche dividersi e delegare i rispettivi membri per portare a termine missioni secondarie guadagnando così tempo prezioso.

In caso di parità:

Al termine del gioco, dopo aver contato i punti totalizzati dalle singole squadre, in caso di parità di punteggio si procederà al controllo delle pergamene per valutare quale squadra ha totalizzato il maggior numero di risposte esatte. Se anche dopo questo controllo sussistesse ancora la parità si procederà ad uno spareggio.

ESEMPIO:

Al termine del gioco cinque squadre sono in queste situazioni:

*-SQUADRA A) Non è riuscita a collezionare tutti e tre gli elementi, ma è riuscita a impossessarsi solo di due ed è rimasta con 7 Doblioni in tasca. Il punteggio totale della squadra in questione sarebbe di 17 punti + il bonus della reazione (cioè 5+5 per i due elementi collezionati, + 7 per i doblioni avanzati, più il bonus della reazione) **ma incorre nella penalizzazione poiché non ha collezionato tutti e tre gli elementi** e quindi il suo punteggio finale sarà di 5 punti (ovvero è stato cancellato il bonus dei 15 Doblioni, annullata la possibilità di reazione e dimezzato il punteggio di 10 accumulato con i due reagenti esatti).*

*-SQUADRA B) E' riuscita a collezionare tutti e tre gli elementi ed è rimasta con 12 Doblioni in tasca. Azzeccando anche la reazione giusta sintetizzano l'**ELISIR RIBOLLENTE** e ottengono un bonus reazione di 12 punti. Il punteggio totale della squadra in questione sarà di 39 punti (ovvero $5 \times 3 = 15$ per tre elementi, 12 di bonus reazione e 12 per i Doblioni avanzati).*

*-SQUADRA C) E' riuscita a collezionare tutti e tre gli elementi ed è rimasta con 18 Doblioni in tasca. Sbagliano però la reazione ma ottengono comunque un bonus per aver sintetizzato l'**ELISIR BLU** che vale 4 punti. Il punteggio totale della squadra in questione sarà di 37 punti (ovvero $5 \times 3 = 15$ per tre elementi, 4 di bonus reazione e 18 per i Doblioni avanzati).*

*-SQUADRA D) E' riuscita a collezionare tutti e tre gli elementi ed è rimasta con 4 Doblioni in tasca. Sbagliano però la reazione ma ottengono comunque un bonus per aver sintetizzato l'**ELISIR ROSSO** che vale 8 punti. Il punteggio totale della squadra in questione sarà di 27 punti (ovvero $5 \times 3 = 15$ per tre elementi, 8 di bonus reazione e 4 per i Doblioni avanzati).*

*-SQUADRA E) Non è riuscita a collezionare tutti e tre gli elementi, ma è riuscita a impossessarsi solo di uno ed è rimasta con 38 Doblioni in tasca. Il punteggio totale della squadra in questione sarebbe di 43 punti (cioè 5 per l'elemento collezionato, + 38 per i doblioni avanzati, [il bonus della reazione non può esserci con un elemento solo]) **ma incorre nella penalizzazione poiché non ha collezionato tutti e tre gli elementi** e quindi il suo punteggio finale sarà di 2 punti (ovvero è stato cancellato il bonus dei 38 Doblioni, e dimezzato e arrotondato per difetto il punteggio di 5 accumulato con il reagente).*

Quindi la classifica delle 5 squadre sarà stilata come segue:

- Primo classificato: Squadra B (punti 39)*
- Secondo classificato: Squadra C (punti 37)*
- Terzo classificato: Squadra D (punti 27)*
- Quarto classificato: Squadra A (punti 5)*
- Quinto classificato: Squadra E (punti 2)*

L'ORGANIZZAZIONE