

La BIBLIOTECA ALCHEMICA

Esempio di Svolgimento

1. Svolgimento del Gioco:

- Appena arrivati sarà necessario presentarsi alla segreteria, che resterà in funzione fino alle ore 14:00. In sede, troverete un fotografo ufficiale che vi fotograferà per agevolare i giudici nel conferire il premio al miglior costume. In segreteria vi verrà fornita una mappa di Certaldo Alta, alcuni dobloni e i nastri che identificano la squadra assegnandola ad una specifica Congrega Elementale.
- Alle 14:15 il Sommo Alchimista darà il benvenuto a tutti voi, giovani Apprendisti! Ascoltando la sua presentazione scoprirete tutto quel che c'è da sapere per affrontare la vostra Caccia al Tesoro, compreso un rapido riepilogo delle regole più importanti!
- Finita la presentazione dovrete recarvi presso la sede della vostra Congrega: lì l'Alchimista Anziano sarà sempre a vostra disposizione per ogni dubbio o necessità. Quando vi presenterete a lui vi consegnerà la Tessera della Biblioteca contenente la Mappa delle Prove; **ATTENZIONE:** per poter accedere alle Prove è necessario che sulla mappa sia posto un Sigillo Alchemico corrispondente alla posizione della tappa in questione. Vi sarà consegnata anche la vostra ampolla da Apprendista Alchimista!
- All'inizio avrete due sigilli già apposti sulla mappa: scegliete quale tappa affrontare per prima fra quelle che avrete a disposizione; superando le prove otterrete nuovi sigilli per poter continuare l'avventura! Per accedere alle tappe sarà necessario superare una prova presso la vostra Congrega: così facendo otterrete le conoscenze necessarie per generare una pozione speciale che permetterà alla vostra squadra di entrare nel Libro in cui la Tappa è ospitata.
- Ingegnatevi ed affrontate la sfida! Il vostro obiettivo è di ottenere le preziose **Pergamene del Sapere** e una **Parte del Circolo Alchemico**; una volta superata la prova verrà apposto un timbro sulla vostra Tessera della Biblioteca (inclusa nella Mappa). Quando mostrerete il timbro presso la vostra Congrega, l'Alchimista Anziano apporrà un nuovo sigillo sulla vostra Mappa.
- Presso le tappe, superate le sfide, vi verranno consegnate anche alcune **Pergamene dei Giochi**: risolvere gli enigmi in queste contenute vi farà guadagnare punti e

doblioni. La pergamena può non essere completata: il punteggio sarà calcolato sulla base dei giochi risolti correttamente. Una volta consegnata all'Alchimista Anziano, la pergamena non potrà essere richiesta indietro.

- Sarà talvolta necessario che le squadre collaborino fra di loro per districarsi negli enigmi nascosti nella Biblioteca: potrebbe succedere che Apprendisti di diverse Congreghe debbano condividere le informazioni del proprio **Elemento** con qualche Apprendista di una diversa Congrega per poter giungere assieme ad un Composto che vi riveli la giusta strada. Inoltre vi serviranno **Nove diverse Parti del Circolo Alchemico** per affrontare la Prova Finale, ma non è detto che non riceviate doppioni nel superare le tappe: in tal caso potrete decidere di scambiarli di comune accordo con altre squadre; potrete anche sfidare gli altri concorrenti in un'Arena, cercando di ottenere lì le Parti in loro possesso: ma attenti a non perdere le vostre!
- Una volta scoperti tutti i segreti della Biblioteca passerete all'ultima fase del gioco: il tempo è tiranno, miei giovani Apprendisti, siate celeri di gambe e di mente!

2. Punteggio:

- Il punteggio finale terrà conto delle seguenti componenti:
 - numero di tappe risolte nella Biblioteca;
 - Le Pergamene dei Giochi
 - Prova Finale
 - I doblioni per lo spareggio!

ATTENZIONE! Il dettaglio del sistema di punteggio verrà dichiarato all'inizio della premiazione. Quanto scritto sopra è molto indicativo e potrebbe subire variazioni durante lo svolgimento della Caccia! Molto dipende dalle vostre gesta, giovani apprendisti, dunque armatevi di ingegno e fantasia...

3. Informazioni Utili:

- Per accedere alla Prova Finale non sarà obbligatorio risolvere tutte le tappe, ma sarà tuttavia necessario aver completato il Circolo Alchemico e sarà molto importante aver partecipato alle tappe competitive; per quel che riguarda invece il Quando e il Come potrete accedere alla Prova Finale, possiamo solo dirvi che dovrete scoprirlo giocando!
- Ogni squadra al momento dell'iscrizione avrà in omaggio **3 doblioni se tutti i componenti della squadra saranno vestiti in abiti fantasy-medievali**. Avrà invece in **omaggio 1 solo doblone** se almeno un componente (ma non tutti) della squadra sarà vestito in abiti fantasy-medievali. **Non riceverà alcun bonus iniziale** se nessun componente sarà vestito in abiti fantasy medievali.
- Coi doblioni racimolati potete fare quel che volete, ma vi consigliamo di spenderli con oculatezza. Se li finite potrete comunque firmare dei "pagherò", ma a vostro rischio e pericolo!
- Portate carta, penne, matite e gomme.
- Il termine della Caccia è previsto per le 20:00. Dalle 20:30 verrà servita la cena al sacco.
- La premiazione e l'epilogo avverranno attorno alle 22:00/22:30. L'evento si concluderà alle ore 23:00.