



**La Tana
dei Goblin**
<http://www.goblins.net>



games.LEGO.it

Hogwarts Alive

Harry Potter: Hogwarts

**Variante per Harry Potter: Hogwarts
proposta da Romendill**

Difficoltà maggiore rispetto al gioco base

La variante con cui tutti i personaggi di Hogwarts prendono vita!!!

Preparazione del Gioco

Prima dell'inizio del gioco piazza i personaggi nelle seguenti aule:

- Harry nell'Aula di Divinazione
- Hermione in Biblioteca
- Ron nell'Aula di Creature
- Draco nell'Aula delle Pozioni
- Mrs Purr sopra la porta dell'aula di Pozioni
- Albus Silente viene messo nella "casa" del giocatore iniziale

Svolgimento del gioco

Quando un giocatore entra in un'aula dove si trova un personaggio, toglie quel personaggio da quell'aula e lo mette vicino a sé (nella sua casa). Quel personaggio lo aiuterà nell'esplorazione del Castello. Il giocatore, al suo turno, potrà infatti (quando lo vorrà ma comunque nel proprio turno) svolgere un'azione speciale, caratteristica di quel personaggio:

- Harry permette di far fare al proprio personaggio uno spostamento in più o di avere un bonus +3 nel primo round di un duello tra maghi
- Hermione permette di ruotare un'aula o di avere un bonus +1 nel primo round di un duello tra maghi
- Ron permette di far fare al proprio personaggio uno spostamento attraverso un passaggio segreto o di avere un bonus +1 nel primo round di un duello tra maghi
- Draco permette di spostare Mrs Purr sopra la porta di ingresso di un'altra aula o di far ritornare un personaggio Grifondoro in possesso di altri nella rispettiva aula di partenza

Variante LEGO Games inviata per la selezione fatta da La Tana dei Goblin il 15-11-2010

www.goblins.net



Una volta effettuata l'azione il personaggio deve essere rimesso nella sua aula di partenza.

E' possibile avere più personaggi nella propria casa, ma non si può mai avere personaggi Grifondoro e Serpeverde insieme (quindi chi ha Draco con sé nella sua casa non può avere Harry, Ron o Hermione)

Mrs Purr invece non permette a nessuno di passare attraverso la porta principale dell'aula che controlla. Bisogna quindi entrare nell'aula dall'altra entrata o da un passaggio segreto. Chi riesce ad entrare nell'aula controllata da Mrs Purr ha la possibilità di spostarla sopra la porta principale di un'altra aula (*eccezione: Mrs Purr non può essere messa all'entrata dell'Aula di Divinazione*)

Albus Silente invece consente al giocatore di rilanciare un dado (se non piace il risultato). Se un giocatore usa il potere di Albus Silente cede immediatamente Albus Silente al giocatore successivo che quindi avrà la possibilità di utilizzarlo.

Modifica delle condizioni di vittoria: Se un giocatore riesce ad avere dalla sua parte Harry, Ron ed Hermione vince immediatamente la partita. E' ovviamente possibile vincere come indicato nelle regole (collezione 4 oggetti).

N.B. E' consigliato utilizzare questa variante in combinazione con la variante ufficiale "Duello tra Maghi" ma non con le altre due varianti ufficiali (Mrs Purr / Aiuto di Silente)