

# Il Grande Gioco

## **Composizione delle squadre**

Una squadra è identificata da un colore e rappresentata da un Capo e un Vice.

**Capo:** la sua identità è nota solo al Gestore e al Vice, con il quale decide le strategie generali in tempo reale.

**Vice:** è il portavoce del Capo al Consiglio, e ne assume i poteri in caso di assenza.

**Alfieri:** assieme al Vice formano il Consiglio, cioè l'assemblea che decide le singole tattiche in base alle direttive generali del Capo.

**Fanti:** ogni Alfiere è capitano di una squadra di Fanti che seguono le sue direttive, ma non partecipano al Consiglio.

Una squadra può essere composta da un minimo di 4-5 persone ad un massimo di 100, in una stessa città possono giocare anche una dozzina di squadre diverse.

## **Scopo del gioco**

A fine mese ogni giocatore riceve un punteggio in base alla qualità del suo operato, questi punteggi si sommano e determinano la posizione in classifica della squadra.

I punti personali del giocatore aumentano il suo prestigio all'interno della squadra, giocatori con punteggi elevati acquistano il diritto a salire di carriera nella gerarchia interna della squadra.

Ogni mese il Gestore del gioco invia al Capo la classifica di tutte le squadre e la classifica interna della squadra da lui comandata.

A fine anno la squadra prima in classifica vince la stagione e riceve la coppa relativa all'anno di gioco.

I migliori giocatori di ciascuna squadra ricevono un riconoscimento speciale, indipendentemente dal piazzamento della propria squadra, il miglior giocatore in assoluto riceve ulteriore premio.

## **Scacco Matto**

Se un giocatore scopre l'identità del Capo (questo non vale ovviamente per il Vice) ha diritto ha destituirlo e prendere il comando della squadra. Il Gestore avviserà del cambio solo il Vice interessato, quindi i membri di una squadra potrebbero anche rimanere all'oscuro dell'avvicendamento. Se un Capo scopre l'identità di un altro Capo assorbe tutta la squadra avversaria sotto il proprio dominio.

Ovviamente il Gestore premierà chi gli comunica la scoperta, e non il vero artefice della stessa. Quindi un Fante che scoprisse l'identità di un Capo deve scegliere se comunicarlo al proprio Alfiere o tentare di rintracciare il Gestore. Poiché solo il Capo e il Vice hanno il recapito del Gestore, in questo caso l'astuzia e la diplomazia del Fante diventano essenziali...

## **Caccia**

La caccia è il metodo più classico di accumulare punti, viene giocata solo dalle 21.00 alle 24.00 e consiste in una sorta di safari fotografico.

Quando una squadra ha il turno di Preda, i suoi giocatori devono vestirsi con il colore del proprio gruppo, e recarsi nel luogo convenuto.

I Cacciatori devono armarsi di macchina fotografica e riprendere le persone che, secondo loro, appartengono ad una squadra avversaria. Un consiglio: se la Preda sono i Verdi, guardate con attenzione un ragazzo vestito con scarpe, pantaloni e camicia verde, ma evitate di scattare un rullino di fotografie ad un signore con un paio di calzini verdi...

Le foto vanno firmate sul retro con il nome e il codice del giocatore, consegnate il prima possibile al vostro Alfiere, il quale le passerà al Vice. Quest'ultimo deve farle pervenire al Gestore entro due settimane dalla caccia.

## **Codice criptato**

Il Capo o il Vice all'inizio del mese devono fornire al Gestore un dischetto per PC contente:

- La soluzione dell'enigma Video.
- La soluzione dell'enigma Audio.

Questi dati possono essere criptati da un apposito software, in tal caso occorre consegnare al Gestore anche il decodificatore. Se i dati non sono criptati la codificazione sarà curata dal Gestore stesso, ma sarà facilmente decifrabile. Il Gestore consegnerà alle altre squadre i files criptati. Se una squadra indovina il codice e riesce a leggere i dati, può usare tutte le informazioni scoperte a proprio vantaggio, e guadagna immediatamente 10 punti.

Le squadre, essendo libere di organizzarsi come vogliono, possono creare dei ruoli o figure specializzate nella criptazione, come ad esempio un "Addetto alla Sicurezza" o un "Decifratore di messaggi".

## **Punteggi**

Ogni Preda che in una battuta di caccia è stata fotografata da solo un cacciatore riceve 2 punti. Una buona strategia per una Preda è quindi quella di vestirsi in modo appariscente con il colore della propria squadra, farsi beccare da un cacciatore e lasciare immediatamente la zona, guadagnando così 2 punti. Restare a casa per non farsi trovare dà 0 punti, esattamente come farsi fotografare 2 o 50 volte...

Un Cacciatore invece riceve 1 punto per ogni Preda fotografata diversa, quindi 10 fotografie della stessa Preda valgono solo 1 punto.

Ai Cacciatori conviene quindi agire in branco, in modo da fotografare la stessa Preda in più persone e non regalare punti agli avversari.

- **Video:** ogni film scoperto vale 5 punti.
- **Audio:** ogni brano musicale scoperto vale 5 punti.

## **Iscrizioni**

Per iscriversi al gioco occorre:

- Compilare il modulo apposito, ottenibile da qualsiasi Alfiere.
- Allegare una foto tessera e una foto a figura intera.
- Versare la quota annuale di iscrizione.

Gli Alfieri sono responsabili dell'iscrizione dei propri "sottoposti", e devono consegnare la documentazione e la quota al Vice, il quale provvederà a consegnarla al Gestore affinché registri il nuovo giocatore. Quando il giocatore riceve il codice personale entra immediatamente in gioco.

Il Vice quindi è responsabile di raccogliere dagli Alfieri, ogni 6 mesi, le quote d'iscrizione, e di far pervenire al Gestore il prima possibile i dati di eventuali nuovi iscritti.