

# Astérix

VS

## IMPÉRIO ROMANO

### O Grande Torneio “As Regras”

No **Grande Torneio** competirão pelo direito à aldeia dos Gauleses, os **Gauleses**, atuais ocupantes do território, contra os **Romanos**, império conquistador do mundo conhecido, segundo as regras aqui descritas.

O Grande Torneio realizar-se-á entre o 16º e o 18º dia seguintes ao equinócio de outono.

Por decisão do sínodo entre Druidas e Augures foram convocados a competir:



#### Gauleses

A Casa GARRANIX;

A Casa MANHOSIX;

A Casa LEVATUDOAFRENTIX;

A Casa CABEÇAÀRODIX.

#### Romanos

Legião ELEPHANTI;

Legião VULPES;

Legião LYNCIS.



Este torneio deverá comprovar as capacidades dos Gauleses e dos Romanos em 5 grandes provas.

### – Jogos de guerra noturnos –

Fundamental para garantir a soberania e a capacidade de defender o território.

Será tido em conta, para vencer este jogo, o espírito de equipa dos elementos que compõem as Casas Gaulesas e as Legiões Romanas. Será avaliada a mestria na utilização de técnicas de combate e de exploração noturna.



### – A arte da construção –

Essencial no crescimento da aldeia e na sua manutenção será avaliada a capacidade técnica e estética na construção de estruturas básicas da aldeia.

- Casa de arrumos (armário mochilas e estaleiro - madeira fornecida)
- Rede de Saneamento (fossa húmida)
- Balneário (Lavatório - madeira fornecida)

### – A caça, a exploração e os ofícios –

Conhecimentos básicos imperativos para o sustento económico da aldeia e dos seus habitantes é considerado fundamental serem capazes de percorrerem rapidamente grandes distâncias, serem pisteiros audazes com apurado poder de observação, conseguindo assim proceder à caça e recolha de alimento e poderem desempenhar tarefas cruciais como as de mensageiro, curandeiro e outras. As preces aos Deuses serão sempre um forte apoio nesta prova.



## – A animação noturna –

Não existe bem-estar numa comunidade sem a felicidade dos seus habitantes e por isso é avaliada nesta prova a vossa desenvoltura e capacidade para enfrentar o público na apresentação de momentos artísticos cómicos e sérios.

Será obviamente tido em conta o uso de trajes e adereços adequados ao momento.

## – A organização do território –

A capacidade de ter cada coisa no lugar certo é o garante de uma sociedade desenvolvida e organizada e como tal serão tidos como critérios para a avaliação desta prova a organização, arrumação e a limpeza do espaço ocupado, a capacidade de reter água, a segurança no território, a posse de todos os materiais exigidos pelo sínodo, assim como a aptidão para confeccionar alimentos. Deverão usar os vossos melhores trajes pois serão visitados por membros do sínodo que organizou o torneio.

Cada uma destas provas será pontuada com uma **Argola Dourada** a atribuir aos Gauleses ou aos Romanos conforme quem vencer.



O resultado de cada prova será calculado segundo a fórmula do matemático Arquitas de Tarente pela média das pontuações individuais das Casas Gaulesas e das Legiões Romanas, atribuídas aos Gauleses e Romanos respetivamente.

Vencerão o Grande Torneio aqueles que obtiverem mais **Argolas Douradas** até ao 18º dia do equinócio de outono.



## Bonificações e penalizações



É da responsabilidade dos Augures e dos Druidas a atribuição de bonificações e/ou penalizações sempre que os comportamentos dos Gauleses ou Romanos assim o justificarem. As bonificações e/ou penalizações serão aplicadas à pontuação da prova que ocorrer imediatamente a seguir ao momento que a originou.

As pontuações serão anunciadas ao longo do Grande Torneio e as **Argolas Douradas** atribuídas no arranque das provas e no final no 17º dia, no arranque das provas e após o Almoço da Celebração no 18º dia (após o equinócio de outono *claro!!*).



**QUE VENÇAM OS MAIS CAPAZES!!!!**