

Die geheime Kammer von Askaban I



Im Zaubergefängnis Askaban ist natürlich jeder Kontakt zwischen Gefangenen unmöglich. Allerdings gibt es in Askaban eine geheime Kammer, die einen Trinkpokal enthält und in der eine Zauberquelle entspringt. Jeder der Gefangenen kann in diese Kammer gelangen: Die Kammer muss ihn stets irgendwann einlassen, sobald er das will. Allerdings ist unbekannt, nach welchem Kriterium die Kammer genau den Eintritt regelt. So kann es z.B. sehr lange dauern, bis ein bestimmter Gefangener das erste Mal die Kammer betreten darf.

Jeder, der in die Kammer gelangt ist, kann **sowohl mit dem Pokal aus der Quelle schöpfen als auch den Pokal austrinken**. Weitere Änderungen kann er dort nicht vornehmen! Nach spätestens einer Minute muss er die Kammer wieder verlassen. Befindet sich kein einziger Gefangener in Askaban, so verschwindet der Pokal. Erst, sobald wieder mindestens ein Häftling in Askaban eingesperrt ist, erscheint ein neuer, leerer Pokal.

Das Geheimnis der Kammer besteht nun darin:

Wenn ALLE Gefangenen aus der Quelle getrunken haben, genügt ein einfacher Zauberspruch, um alle zu befreien. Wenn aber ein einziger Gefangener noch nicht von der Quelle gekostet hat, so wirkt dieser Zauberspruch wie ein tödliches Avada Kedavra und alle Gefangenen müssen sterben.

Lord Voldemort hat nun in seinem Kampf gegen Dumbledore alle Gefangenen aus Askaban befreit. Zusammen mit seinen Todessern und den Befreiten aus Askaban ist es ihm dann gelungen, Harry Potter, Hermine, Ron und ihre Freunde in einen Hinterhalt zu locken. Nun lässt Voldemort sie alle in Askaban einsperren. Allerdings kennen Harry Potter und seine Freunde das Geheimnis der Kammer, **und ihnen bleibt vor der Gefangennahme noch Zeit, sich eine Strategie zu überlegen, wie sie sicher aus Askaban entfliehen können**.

Aufgabe: Entwickle für Harry Potter und seine Freunde eine Strategie, so dass es ihnen todsicher gelingt, aus Askaban zu entkommen. Die Strategie muss für eine beliebige Anzahl von Freunden von Harry Potter gelten, wobei wir davon ausgehen, dass Zauberer ein beliebig hohes Alter erreichen können.