Harry Potter™

JOGOS CLÁSSICOS

MANUAL DE REGRAS

DESCRIÇÃO DO JOGO

O produto é composto por **1 Baralho Exclusivo** e **4 Super Jogos** diferentes para crianças a partir de 5 anos (veja especificação de cada jogo)

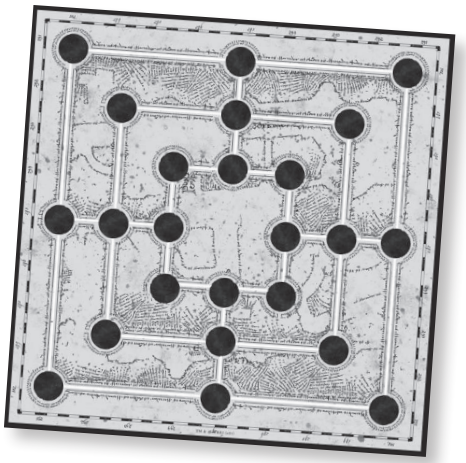
CONTÉM NO PRODUTO

- 1 Baralho com 55 cartas
- 1 tabuleiro com Jogo Trilha e no verso o Jogo Damas
- 1 tabuleiro com Jogo Ludo e no verso o Jogo Sobe e Desce
- 12 fichas vermelhas
- 12 fichas verdes
- 4 fichas azuis
- 4 fichas amarelas
- 1 dado personalizado com imagens
- 1 manual de instruções

TRILHA

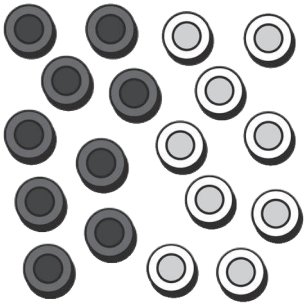
Idade: a partir de 6 anos
Número de jogadores: 2
Tempo médio: até 20 minutos de diversão

CONTEÚDO: 1 tabuleiro de Trilha, 9 fichas vermelhas, 9 fichas verdes.

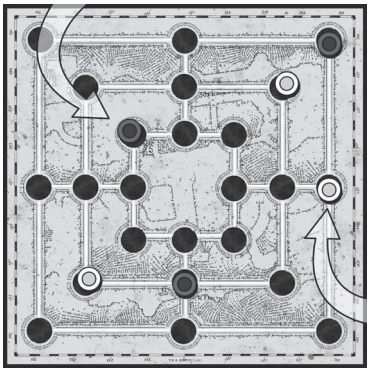


OBJETIVO: Formar Trilhas para capturar as fichas do adversário ou bloquear o adversário, impossibilitando-o de jogar.

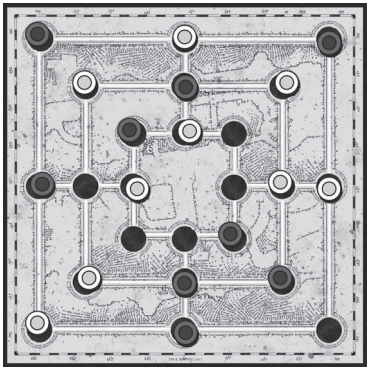
PREPARAÇÃO: Cada jogador deverá escolher a cor das fichas de sua preferência e inicia a partida o jogador mais novo.



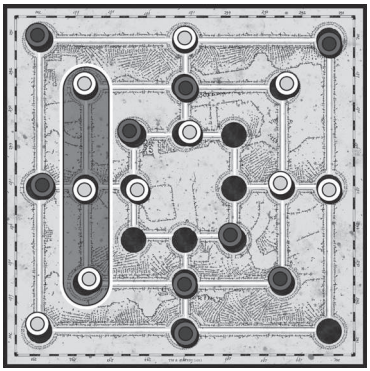
COMO JOGAR:
FASE 1: COLOCAÇÃO DAS FICHAS
Cada jogador alternadamente coloca uma de suas fichas em uma casa vazia do tabuleiro até que todas as fichas sejam colocadas.
Como o objetivo do jogo é formar trilhas, ou seja, alinhar 3 peças da mesma cor na vertical ou horizontal, tente posicionar suas fichas de modo que seja possível formar uma trilha e impossibilitar o seu oponente de formar uma trilha com as fichas dele. Caso algum jogador consiga formar uma trilha nesta primeira fase, este jogador poderá pegar uma ficha do seu adversário.



FASE 2: MOVIMENTAÇÃO DE FICHAS
Após as 9 fichas de cada um dos jogadores serem colocas no tabuleiro, inicia-se a fase da movimentação. Na sua vez, o jogador escolhe uma de suas fichas e as movimenta sobre a linha do tabuleiro, parando na próxima casa que esteja vazia. Não é permitido pular fichas, então só poderá ser feito um movimento se houver um ponto vazio vizinho a uma de suas fichas.



Quando um jogador consegue realizar uma TRILHA, ou seja, alinhar três fichas da mesma cor (não vale em curva), ele pode retirar do tabuleiro uma ficha de seu oponente. Esta peça não volta mais para o jogo. Lembre-se que as peças que estiverem formando uma trilha do seu oponente não podem ser retiradas, a não ser que não exista outra ficha para remover.

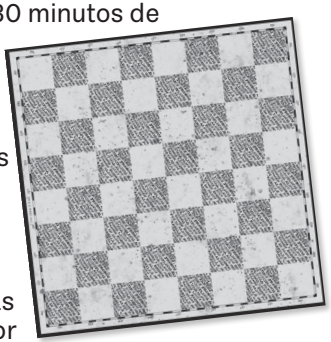


FASE 3: MOVIMENTAÇÃO LIVRE Quando as fichas de um jogador forem reduzidas a três, este pode movimentar livremente suas fichas pelo tabuleiro, não sendo necessário dirigir-se a um ponto vazio vizinho a uma de suas fichas, entretanto, continua movimentando uma ficha por vez em jogo alternando com seu adversário.

GANHA O JOGO: O jogador que conseguir reduzir para DUAS as fichas do seu adversário, ou o jogador que bloquear todas as fichas do seu adversário, impossibilitando-o de movimentá-las.
Empate: Se os dois jogadores estiverem com 3 peças em jogo e depois de 10 jogadas não tiver um vencedor, o jogo termina e será considerado empate.

DAMAS

Idade: a partir de 6 anos
Número de jogadores: 2
Tempo médio: 30 minutos de diversão

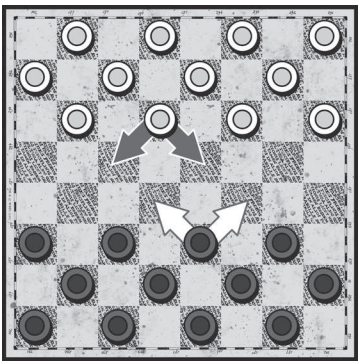


CONTEÚDO:
1 tabuleiro Damas, 12 fichas vermelhas e 12 fichas verdes.

OBJETIVO:
Capture todas as peças do jogador adversário, não deixando ele fazer nenhum movimento.

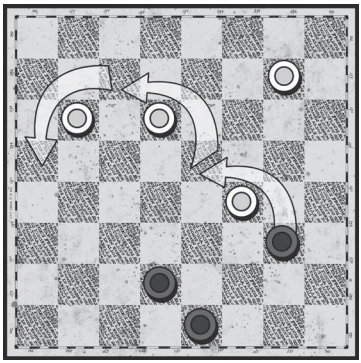
PREPARAÇÃO: Posicione o tabuleiro no meio dos dois jogadores de modo que a primeira casa a esquerda de cada jogador seja a casa com as escritas em preto. Distribua 12 peças da mesma cor para cada jogador e as coloque nas casas com as escritas em preto, preenchendo as três linhas mais próximas de cada jogador. Os jogadores decidem entre si quem inicia o jogo.

COMO JOGAR: Cada jogador, na sua vez, deverá movimentar uma de suas fichas para uma das casas com



escritas em preto, livre à sua frente e na diagonal da sua casa atual. Após as primeiras movimentações, surgirá

a possibilidade de capturar fichas do adversário, ou seja, à frente da sua ficha haverá a ficha do seu oponente e logo após uma casa vazia, nesse caso você deverá passar por cima da ficha do seu oponente e parar na casa vazia seguinte, capturando assim a ficha.
A captura de ficha é obrigatória, toda vez que um jogador tiver uma oportunidade ele deverá fazê-la. Em alguns casos será possível capturar mais de uma ficha adversária podendo se movimentar para frente e para trás.
Se a captura de mais de uma ficha adversária for possível, o jogador é obrigado a executar o lance que capture o maior número de fichas.

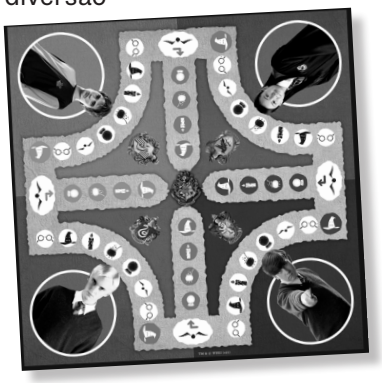


Se o jogador conseguir chegar com a sua ficha até a última fileira do tabuleiro oposta à sua, a ficha é coroada se tornando uma DAMA. Isso significa que você deverá pegar uma de suas fichas que seu adversário tinha capturado e colocá-la sobre a ficha que chegou a última fileira, caracterizando-a como DAMA.
A Dama possui movimentos amplos, sendo possível andar várias casas de uma vez, para frente ou para trás, mas sempre na diagonal, capturando fichas e Damas adversárias.
Não é permitido que a Dama passe por cima de uma ficha da mesma cor. É possível que cada jogador faça várias Damas durante uma partida.

GANHA O JOGO: O jogador que capturar todas as fichas do oponente ou deixá-lo impossibilitado de mover qualquer ficha.

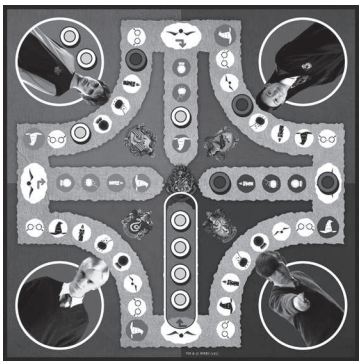
LUDO

Idade: a partir de 5 anos
Número de jogadores: 2 a 4
Tempo médio: de 20 minutos à 1 hora de diversão



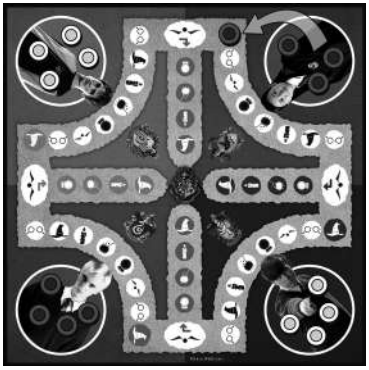
CONTEÚDO:
1 tabuleiro de Ludo, 16 fichas distribuídas em 4 cores e 1 dado.

OBJETIVO: Ser o primeiro a completar com suas quatro fichas o caminho de sua cor que leva ao centro do tabuleiro.



PREPARAÇÃO: Cada jogador escolhe a cor das fichas e depois coloca as 4 fichas sobre o personagem com a cor escolhida no tabuleiro.

COMO JOGAR: Cada jogador deve jogar o dado, mas você só pode iniciar o jogo se tirar o símbolo do chapéu, colocando uma das suas fichas na primeira casa com o símbolo de chapéu, que tenha a sua cor ao fundo.



Depois passe a vez ao próximo jogador que só poderá dar seu primeiro movimento se tirar o símbolo do chapéu. O jogo segue no sentido horário e os movimentos acontecem conforme o lançamento do dado. Jogue o dado e avance para a próxima casa com o símbolo indicado em sua face (por exemplo: você lançou no dado a vela. Ande com o peão até a próxima casa que tenha o símbolo da vela. Quando tirar no dado o chapéu, você pode aproveitar e sair com uma nova ficha da casa, a estratégia é sua. Você também pode movimentar uma ficha por vez até chegar ao destino. O jogo termina quando todas as peças de um jogador chegarem ao destino, o centro do tabuleiro.

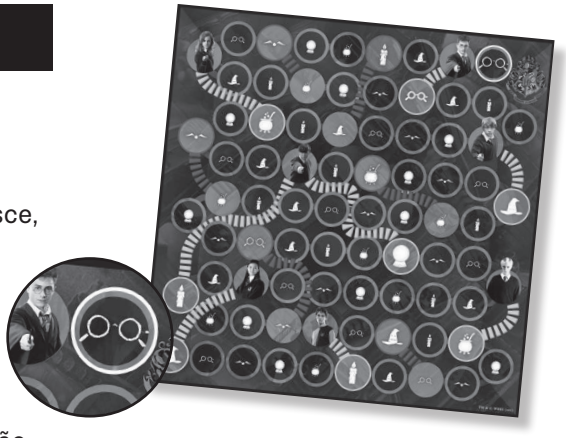
TIROU O SÍMBOLO DO CHAPÉU?
Você tem direito de jogar novamente, porém se tirar 3 vezes consecutivas, você perde essa vantagem até sua próxima jogada, mas pode andar até o próximo símbolo de chapéu ou sair com uma nova ficha da casa.

PRA CIMA DELES
Caso sua ficha caia em uma casa onde está uma peça do adversário, sua ficha terá que voltar a sua casa inicial.

CASTELO
Você tem um castelo quando uma de suas fichas chega em uma casa onde você já possui outra ficha, bloqueando a passagem do adversário com uma ficha simples. O adversário só poderá passar quando também for um castelo, assim todas as suas fichas atacadas por esse castelo voltam para a casa inicial.
Você só pode avançar com seu Castelo quando o símbolo tirado no dado seja o mesmo necessário para chegar até uma outra casa onde está um castelo adversário, caso contrário você deve se desfazer do seu castelo separando as fichas.

GANHA O JOGO: O primeiro participante que conseguir chegar com suas quatro fichas no caminho de sua cor que leva ao centro do tabuleiro. Porém, é necessário ter completado uma volta no tabuleiro antes de preencher o caminho de sua cor com as fichas. Para conseguir, o jogador precisa chegar com sua ficha até o Pomo Dourado com a flecha de sua cor e tirar o símbolo exato no dado, das casas que levam ao centro. Por exemplo: Se você for o amarelo, precisa alcançar o Pomo Dourado com a flecha amarela e acertar um dos quatro símbolos (chapéu, vela, caldeirão ou bola de cristal). Ao tirar a vela, coloque sua ficha em cima dela. A vela não estará mais disponível para as suas próximas fichas que chegarem ao Pomo Dourado. Você terá que acertar um dos outros três símbolos para completar. Não saiu no dado o que você precisava? Fique parado e passe a vez.

SOBE E DESCE



Idade: a partir de 5 anos
Número de jogadores: 2 a 4
Tempo médio: 20 min de diversão

CONTEÚDO: 1 tabuleiro Sobe e Desce, 4 fichas (1 de cada cor) e 1 dado.

OBJETIVO: Chegar primeiro à casa com círculo branco, do símbolo de óculos maior, logo após ao Harry, no topo direito do tabuleiro.

PREPARAÇÃO: Os jogadores deverão escolher a cor da ficha de sua preferência e colocá-las antes da casa do símbolo com chapéu na parte inferior, esquerda do tabuleiro.
O jogador mais novo começa.

COMO JOGAR: Um jogador por vez lança o dado e anda sempre para o próximo símbolo tirado no dado até chegar à casa final, de círculo branco, com o símbolo do óculos maior, logo após ao Harry. Quem chegar nesta casa primeiro, ganha o jogo.

ESCADA VERDE - Quando sua ficha cair sobre a casa que indica o início da escada verde o jogador deverá **SUBIR** posicionando sua ficha na casa onde termina a escada. A primeira casa de ínicio do jogo tem uma escada. Se em sua primeira rodada, você acertar no dado o chapéu, já poderá subir pela primeira escada.

ESCADA VERMELHA - Quando sua ficha cair em uma casa com a escada vermelha, o jogador deverá **DESCER** posicionando sua ficha na casa onde ela termina.

Para chegar à última casa, o símbolo do dado precisa ser o óculos. Caso a imagem tirada no dado não aparecer nas próximas casas, o jogador terá que voltar a casa com o mesmo símbolo e passar a vez.

GANHA O JOGO: Aquele que chegar primeiro à casa com círculo branco, do símbolo de óculos maior, logo após ao Harry, no topo direito do tabuleiro.

BARALHO

O Baralho Copag possibilita uma infinidade de diferentes jogos.

Para conhecer alguns dos jogos mais conhecidos e jogados acesse o site pelo QR code ao lado e aprenda as regras completas.

Harry Potter

JOGOS CLÁSSICOS

WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc.
WB SHIELD: © & ™ WBEI. Publishing Rights © JKR. (s21)

COPAG

Av. Eng. Luís Carlos Berrini, 1645
4º andar - São Paulo - SP / CEP: 04571-011
CNPJ: 04.664.637/0002-14
E-mail: copag@copag.com.br
✆ SAC: 0800 7718707

Copag da Amazônia S/A · CNPJ: 04.664.637/0001-33
Av. Solimões, 1310 - Mauazinho - Manaus - AM
Ind. Brasileira - CEP: 69075-715