

Harry Potter

BATALHA DE HOGWARTS

Proteja o castelo em uma incrível aventura cooperativa



VISÃO GERAL

Nesta aventura cooperativa, vocês assumirão os papéis heroicos de HARRY POTTER™, RONY WEASLEY™, HERMIONE GRANGER™ ou NEVILLE LONGBOTTOM™ contra uma série de ameaças malignas.

Os Vilões lançarão ataques contra os heróis na tentativa de conquistar o mundo mágico, um Local de cada vez. Esta aventura foi planejada para ser construída ao longo de sete cenários cada vez mais difíceis para derrotar Você-Sabe-Quem de uma vez por todas.

OBJETIVO

De forma cooperativa como o grupo de heróis, vocês serão bem-sucedidos se impedirem os vilões de controlarem todos os Locais, garantindo assim a segurança de Hogwarts, por enquanto...

Porém, se os Vilões conseguirem assumir o controle de todos os Locais, os heróis fracassam!



BRUXOS AVANÇADOS:

Depois de lerem o guia da história, se estiverem confortáveis e familiarizados com a dinâmica da aventura, recomendamos que avancem diretamente para o Ano 3. Abram as caixas dos Anos 1, 2 e 3, revisem os guias da história contidos em cada uma e comecem sua aventura por ali.

COMPONENTES

Preparação — p. 2

Como Prosseguir — p. 6

Informações Adicionais — p. 12

**ORGANIZE E DISTRIBUA
OS COMPONENTES DA
SEGUINTE MANEIRA:**

DEIXE NA CAIXA

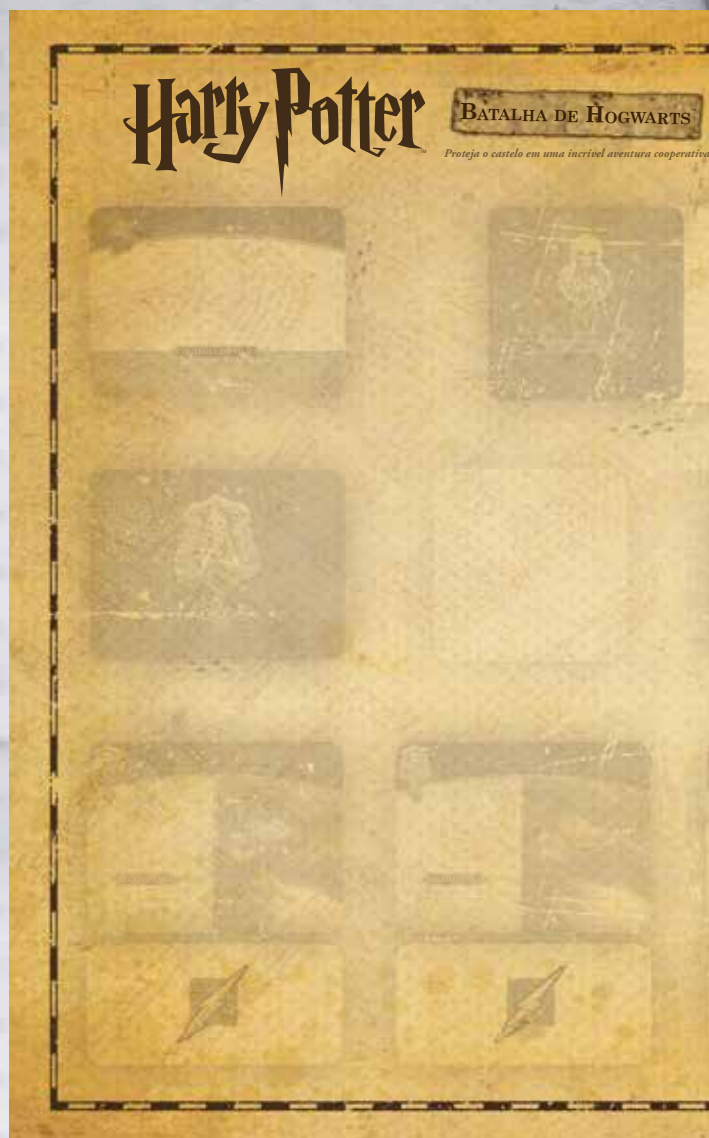
Caixas dos Anos 2-7

9 Cards de Organização

Guia do Herói (com Contador de Vida)



8 marcadores de Controle do Vilão



4 Marcadores de Vida



Entregue um a cada participante. Coloque o Marcador de Vida no espaço 10 do seu Guia do Herói.





35 marcadores de Ataque



25 marcadores de Influência



Guia do Herói (com Contador de Vida)



4 Guias do Herói

Entregue um a cada participante.



Abra a Caixa do Ano 1 e prossiga para a próxima página.

Para o primeiro Ano, as caixas 2-7 não são necessárias.



ORGANIZE E DISTRIBUA OS CARDS DO ANO 1

1 Cards de Local

Empilhe os cards de Local grandes virados para cima na ordem indicada no canto superior direito.

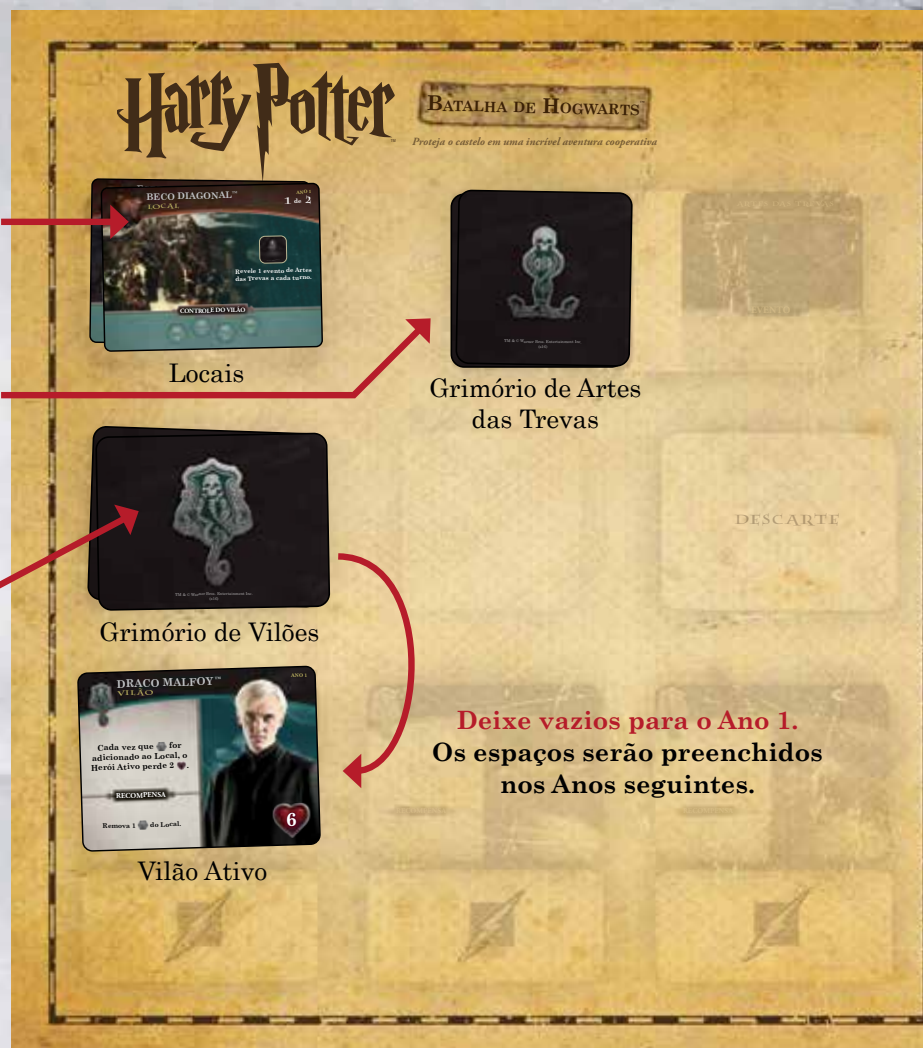
2 Cards de Artes das Trevas

Embaralhe os cards de Artes das Trevas quadrados e forme uma pilha virada para baixo.

3 Cards de Vilão

Embaralhe os cards de Vilão grandes e forme uma pilha virada para baixo.

No Ano 1 haverá apenas um Vilão ativo de cada vez. Revele o card do topo virado para cima no espaço abaixo.



Deixe vazios para o Ano 1.
Os espaços serão preenchidos nos Anos seguintes.

5 Ordem do Turno e cards de Heróis

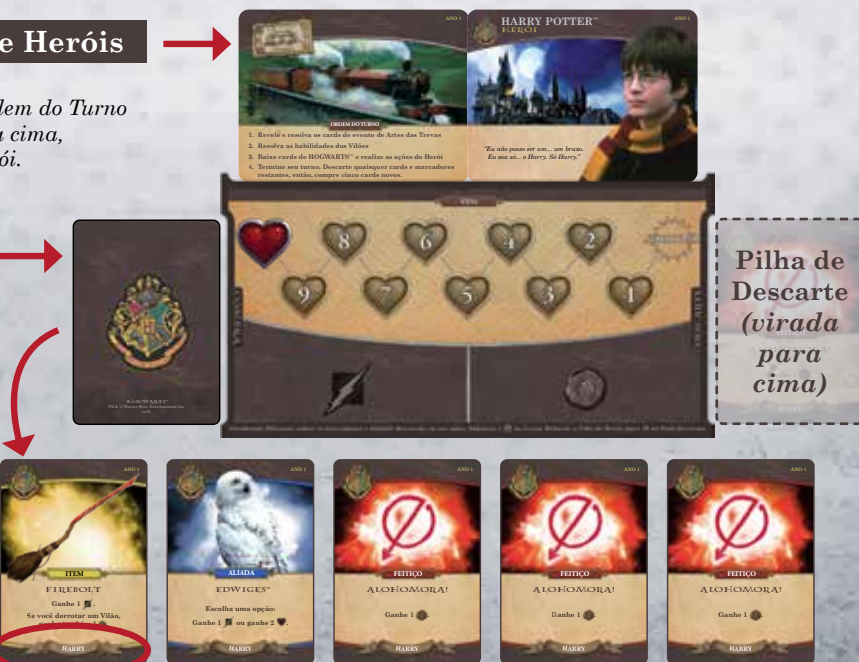
Escolha seu Herói

Cada participante coloca um card de Ordem do Turno grande e um de Herói virados para cima, acima do próprio Guia do Herói.

6 Grimório Inicial do Herói

Cada participante embaralha e forma uma pilha virada para baixo com o grimório de 10 cards do respectivo Herói e, então, compra 5 cards.

Note que cada Herói tem seu próprio grimório inicial, como indicado pelo nome na base do card.





4 ORDEM DO TURNO
E 4 HERÓIS

6



4 GRIMÓRIOS INICIAIS DO HERÓI COM 10 CARDS

HARRY HERMIONE RONY NEVILLE

4

Cards de HOGWARTS

Separe os 4 grimórios iniciais dos Heróis, como indicado pelos nomes dos Heróis na base dos cards (6). Embaralhe e forme uma pilha com os cards de HOGWARTS virados para baixo.

Coloque os 6 cards do topo virados para cima nos espaços abaixo.

Grimório de HOGWARTS™



INFORMAÇÕES NOS CARDS DE VILÃO

- 1 Nome do Vilão
- 2 Identificador do Ano
- 3 Habilidade do Vilão
- 4 Vida— o número de necessários para derrotar o Vilão.
- 5 Recompensa— recebida quando o Vilão é derrotado.

LEGENDA DOS ÍCONES



Ataque



Influência



Vida



Controle do Vilão



INFORMAÇÕES NOS CARDS DE HOGWARTS

- 1 Identificador do Ano
- 2 Tipo de Card— Aliado, Item ou Feitiço. Alguns efeitos se referem a esses tipos.
- 3 Nome do Card
- 4 Efeito do Card —recebido quando você baixa o card.
- 5 Valor— quantidade de que o Herói deve gastar para adquiri-lo. Alguns efeitos podem se referir a isso.

Vocês estão prontos para seu primeiro Ano. Escolham um Herói para ir primeiro. Este guia foi elaborado para ser lido conforme a aventura prossegue.

*Bruxos Avançados precisam completar a preparação como instruído na caixa do Ano 3 antes de continuar lendo essas informações.

OBJETIVO

De forma cooperativa como o grupo de heróis, vocês serão bem-sucedidos se impedirem os vilões de controlarem todos os Locais, garantindo assim a segurança de Hogwarts, por enquanto...

Porém, se os Vilões conseguirem assumir o controle de todos os Locais, os heróis fracassam!

COMO PROSSEGUIR

Cada turno consiste em quatro etapas.

ETAPA 1. REVELE E RESOLVA OS EVENTOS DE ARTES DAS TREVAS.

Consulte o Local. Ele diz quantos eventos de Artes das Trevas revelar (1).

Os eventos de Artes das Trevas têm uma variedade de efeitos prejudiciais. Revele e resolva os eventos de Artes das Trevas um de cada vez, colocando os cards em uma pilha de descarte ao lado do grimório (2).



EXEMPLO: este evento instrui você a adicionar um marcador no card do Local. (Consulte "Controle de Locais" na p. 12 para mais detalhes).

Se o grimório de Artes das Trevas se esgotar, embaralhe os cards já resolvidos para formar um novo grimório.

ETAPA 2. RESOLVA AS HABILIDADES DOS VILÕES.

Cada Vilão tem uma habilidade (3). Algumas acontecem em cada turno, outras são ativadas por eventos de Artes das Trevas ou por outros Vilões.



EXEMPLO: como um marcador foi adicionado ao Local, Harry (o Herói Ativo) perde 2 de Vida, movendo seu de 10 para 8. (Consulte "Vida do Herói" na p. 13 para mais detalhes)





BATALHA DE HOGWARTS

Proteja o castelo em uma incrível aventura cooperativa



DESCARTE



Continue para a próxima página para conferir a chance do Herói Ativo de baixar cards e realizar ações.

ETAPA 3. BAIXE CARDS DE HOGWARTS E REALIZE AÇÕES DO HERÓI.

Como Herói Ativo, você pode realizar todas as ações a seguir na ordem que preferir.

- **Baixe cards para ganhar recursos (marcadores e) e causar efeitos.**
Conforme baixa os cards, separe-os para indicar que foram baixados. Os marcadores que você ganhar são reunidos no seu Guia do Herói. Cards e recursos não podem ser guardados de um turno para outro, então é aconselhável que você use tudo em cada turno.
- **Coloque (Ataque) nos Vilões.**
Quando o número de marcadores colocados em um Vilão igualar a Vida dele, o Vilão é derrotado! (Consulte "Derrotando um Vilão" na p. 12 para mais detalhes).
- **Use (Influência) para adquirir novos cards.**
Os seis cards de HOGWARTS virados para cima podem ser adquiridos para montar um grimório mais poderoso. Você pode adquirir vários cards, desde que tenha suficiente.

IMEDIATAMENTE coloque qualquer card recém-adquirido na sua Pilha de Descarte (não na sua mão), a menos que seja instruído o contrário. Geralmente você não pode baixar cards novos no mesmo turno em que os adquiriu.

Quando seu grimório ficar sem cards, você embaralha sua Pilha de Descarte para formar um novo grimório, incluindo esses cards recém-adquiridos.



EXEMPLO: sua mão inicial tem uma *Firebolt*, *EDWIGES*™, e três cards *Alohomora*!

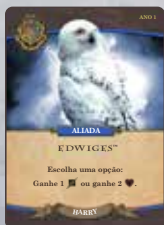
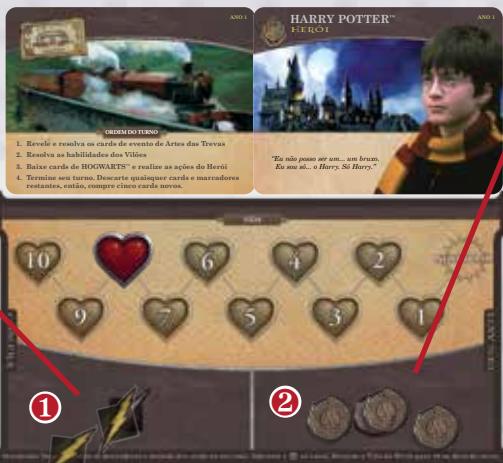
- 1 Baixe a *Firebolt* para ganhar um marcador . Como sua Vida ainda está boa, baixe *EDWIGES* e escolha ganhar outro marcador . Coloque-os no seu Guia do Herói.
- 2 Baixe seus três *Alohomora*! para ganhar três marcadores . Coloque-os no seu Guia do Herói.
- 3 Coloque os dois marcadores em *DRACO MALFOY*™. Vocês precisam de mais quatro para derrotá-lo.
- 4 Use três para adquirir *Reparo*! dentre os cards de HOGWARTS disponíveis. Coloque o card na sua pilha de descarte imediatamente.

BATALHA DE HOGWARTS

Proteja o castelo em uma incrível aventura cooperativa



DESCARTE



Termine seu turno.

ETAPA 4. TERMINE SEU TURNO.

Depois de baixar cards, realizar ações e usar marcadores, faça o seguinte no final do seu turno.

- 1 Verifique se os Vilões têm os necessários para controlar o Local. Se tiverem, remova os e descarte o Local, revelando o próximo da pilha.
- 2 Se você colocou suficientes para derrotar um Vilão nesse turno, substitua-o pelo próximo do grimório dos Vilões.
- 3 Reabasteça os espaços vazios de cards de HOGWARTS.
- 4 Coloque todos os cards baixados nesse turno na sua pilha de descarte. Você não pode guardar cards para o seu próximo turno.
- 5 Descarte quaisquer marcadores e não utilizados. Se você tiver baixado cards que permitem que outros Heróis ganhem marcadores, eles **PODEM** ficar com eles para usar nos respectivos turnos.
- 6 Compre uma nova mão de cinco cards. Embaralhe sua Pilha de Descarte para formar um novo Grimório de Compra **APENAS** quando precisar comprar ou revelar cards e seu grimório estiver vazio.

O TURNO DO PRÓXIMO HERÓI

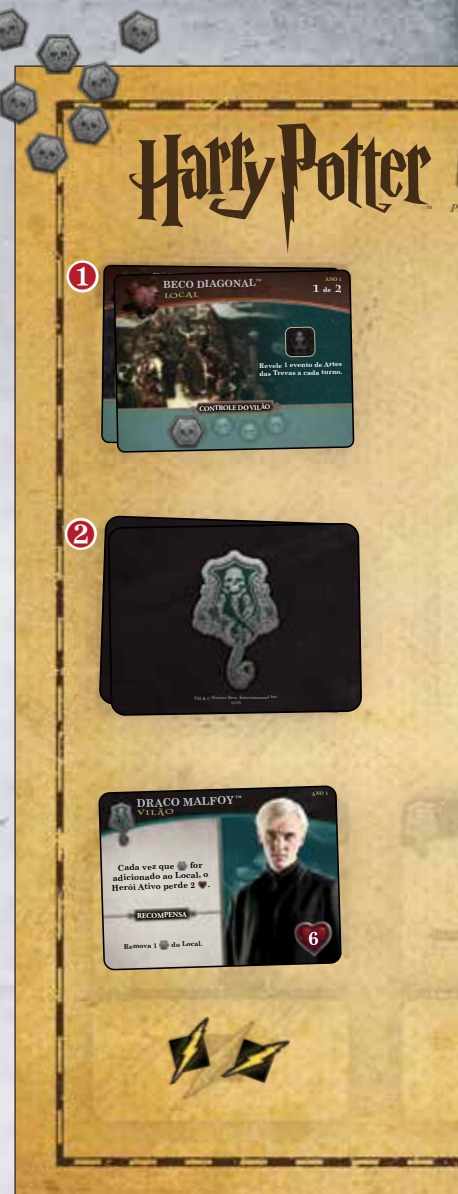
A aventura continua no sentido horário, com o próximo participante como Herói Ativo, realizando as mesmas 4 etapas no turno dele.

Consulte as páginas a seguir para mais informações sobre:

DERROTANDO UM VILÃO — P. 12

CONTROLE DE LOCAIS — P. 12

VIDA DO HERÓI — P. 15



BATALHA DE HOGWARTS

roteiro o Castelo em uma incrível aventura cooperativa



DESCARTE



FIM DO ANO

O ano pode terminar de uma de duas maneiras:

OS HERÓIS DERROTAM TODOS OS VILÕES

Parabéns! Vocês foram bem-sucedidos e garantem a segurança de HOGWARTS e do mundo mágico por mais um ano. Vocês se tornaram bruxos aptos e habilidosos e são o orgulho e a honra da sua escola! Quando estiverem prontos, avancem para o próximo ano. Abra a caixa do Ano 2 e siga as instruções dentro dela.

OS VILÕES CONTROLAM TODOS OS LOCAIS

Se os Vilões conseguirem controlar TODOS os Locais, vocês não foram bem-sucedidos. Vocês ainda não estão prontos para avançar para o Ano 2 e precisam aperfeiçoar suas habilidades mágicas. Recomecem a aventura na configuração inicial e tentem de novo! (consultem "Preparação" nas p. 2-5.)

INFORMAÇÕES ADICIONAIS

DERROTANDO UM VILÃO

Quando o número de marcadores  colocados em um Vilão for igual à  (Vida) dele, o Vilão é derrotado! Você ganha imediatamente a recompensa listada no card do Vilão e coloca o card dele no espaço de descarte no centro do Guia do Cenário. Devolva os marcadores  colocados no Vilão para a pilha. No final do seu turno, substitua o Vilão derrotado pelo card de Vilão no topo da pilha.



RECOMPENSA: Cada Herói pega um marcador  da pilha e o coloca no seu Guia do Herói. Todos os Heróis também ganham 1 de Vida, movendo seu  um espaço à frente.



CONTROLE DE LOCAIS*

Alguns eventos de Artes das Trevas e habilidades dos Vilões aumentam o controle que os Vilões têm sobre o Local. Quando os Vilões conseguem os  necessários para controlar o Local, os Heróis têm até o fim do turno para remover um , seja baixando um card ou derrotando um Vilão.



Se no final do turno o Local ainda tiver os  necessários, os Vilões assumem o controle dele. Descarte o Local controlado, pois a batalha vai avançar para o próximo Local na pilha. Se os Vilões conseguirem assumir o controle de TODOS os Locais, os Heróis perdem o ano!

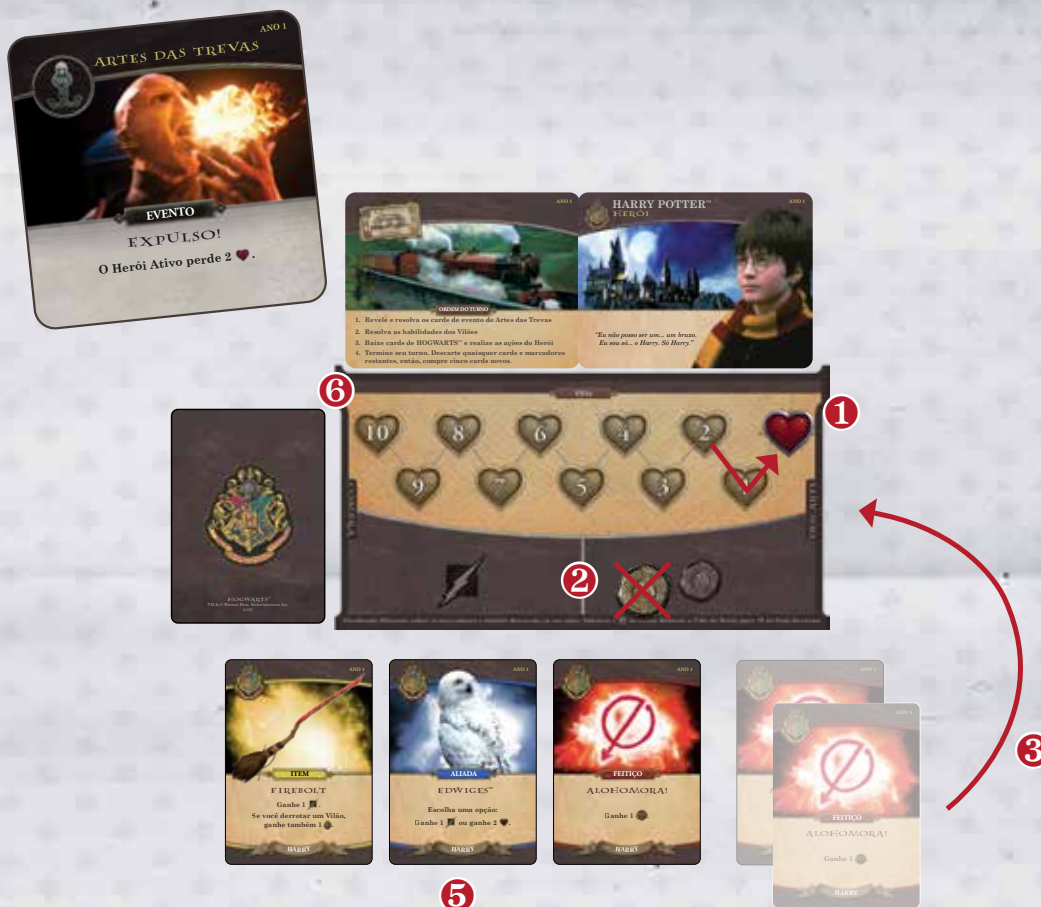
Se vocês precisarem adicionar mais  em um Local e não houver espaço, vocês ganham um adiamento, ignorando quaisquer  extras que seriam adicionados nesse turno.

***Bruxos Avançados:** Vocês podem aumentar a dificuldade de qualquer ano colocando marcadores  no primeiro Local quando preparam o ano. Para uma dificuldade moderada, comecem com 1  no Local, ou 2  para um desafio maior. Como alternativa, adicionem 1  a cada Local quando ele for revelado, começando pelo primeiro.

VIDA DO HERÓI

Alguns eventos de Artes das Trevas e habilidades dos Vilões fazem seu Herói perder ♥ (Vida), e alguns cards de HOGWARTS permitem que você ganhe ♥. Isso é indicado movendo seu Marcador de Vida para frente ou para trás no Guia do Herói. Se você perder toda a sua ♥, você fica Atordoadado.

Observação: É possível ficar Atordoadado durante o turno de outro Herói. Se mais de um Herói ficar Atordoadado ao mesmo tempo, cada um deles faz o seguinte:



- 1 Você não pode perder (ou ganhar*) mais ♥ neste turno.
- 2 Descarte quaisquer marcadores ou que você possa ter no seu Guia do Herói vindos dos turnos dos outros Heróis.
- 3 Descarte metade dos cards na sua mão, arredondando para baixo. Por exemplo, se você tiver cinco cards, escolha dois para descartar. Se um card tiver um efeito ao ser descartado, você ainda RECEBE esse efeito.
- 4 Adicione um ao Local.
- 5 Se for o seu turno, você ainda pode baixar cards e realizar ações com o que ainda tiver depois de ter sido Atordoadado.
- 6 *Você se recupera no final do turno do Herói Ativo. Retorne a ♥ do seu Herói para o valor máximo (10).



LEMBRETES

CARDS DE HOGWARTS

Nos primeiros anos, é possível que o grimório de HOGWARTS fique sem cards para adquirir. Continuem a aventura com os cards de HOGWARTS disponíveis que restarem e os grimórios que criaram até o fim do ano.



COMPRANDO E DESCARTANDO CARDS



Alguns cards, como *Bola de Cristal*, têm o efeito "Compre um card". Quando baixá-los, sempre compre um card do seu Grimório do Herói. Além disso, se um card tiver um efeito "Descarte um card", você pode escolher qualquer card na sua mão, não só aqueles que comprou.

Outros cards têm um efeito que só acontece se você escolher descartá-los, não quando você os baixar. Por exemplo: o card *Lembrol* (grimório inicial do Neville) dá ao Herói 1 quando baixado, mas 2 quando descartado por outro efeito.

O efeito desses cards é ativado se você escolher descartá-los devido a um Vilão, evento de Artes das Trevas ou por ser Atordoadado, ou por causa de outro card de HOGWARTS, como a *Bola de Cristal*.



COLOCANDO CARDS NO TOPO DO SEU GRIMÓRIO

Isso é bom. Em vez de ter que esperar até que a sua Pilha de Descarte seja embaralhada para ter acesso a um card, cards com essa instrução garantem que você compre um card recém-adquirido no seu próximo turno.

GUARDANDO INFLUÊNCIA E ATAQUES

Se você ganhar marcadores ou no turno de outro Herói, você pode guardá-los no seu Guia do Herói até o seu turno. No final do seu turno, quaisquer marcadores que você não tenha usado devem ser descartados nas pilhas correspondentes.

CARDS DE VILÃO E DE ARTES DAS TREVAS

Conforme a dificuldade da aventura aumenta, muitas das habilidades dos Vilões e eventos de Artes das Trevas terão um efeito cumulativo. Por exemplo: *Flipendo!* diz "O Herói Ativo perde 1 e descarta um card". *Crabbe & Goyle* têm a habilidade "Quando descartar um card, perca 1". O efeito combinado é que o Herói Ativo perde 2 e descarta um card antes de realizar ações.

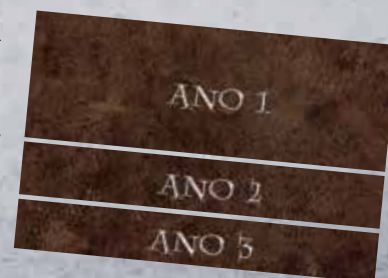


GUARDANDO A AVENTURA

Vocês não precisam passar pelos sete anos de uma vez. Há nove cards de organização inclusos na caixa. Quando estiverem prontos para guardar a aventura, usem as divisórias para organizar os cards por tipo em vez de por ano. Isso vai acelerar a preparação do ano seguinte. Os guias da história adicionais podem ser guardados nos espaços na próxima página.

BRUXOS AVANÇADOS

Depois de lerem este livro, se estiverem familiarizados com a dinâmica da aventura, vocês podem avançar diretamente para o Ano 3. Abram as caixas dos Anos 1-3, revisem os guias da história de cada Ano e comecem a aventura por lá. Vocês também podem aumentar a dificuldade de cada ano começando com 1 ou 2 no primeiro Local.



COMPONENTES:

Guia do Cenário • 252 cards (47 Pequenos, 142 Médios, 63 Grandes) • 4 Cubos • 7 Caixas de Ano
7 Guias da História • 4 Guias do Herói • 8 Marcadores de Controle do Vilão
70 Marcadores (35 de Ataque, 25 de Influência, 4 de Vida, 2 de Escudo e mais 4)

GALÁPAGOS



Tradução: Eduardo Kraszczuk

Revisão: Camila Berka, Camila Loricchio e Luis Perdomo

Diagramação Br: Felipe Godinho, Karina Santiago e Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br

Design e desenvolvimento por:

usaopoly

Inventado por:



USAOPOLY é uma marca comercial da USAopoly, Inc. Criado e licenciado pela Forrest-Pruzan Creative. Os personagens, nomes e elementos relacionados a HARRY POTTER são marcas comerciais © e ™ da Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR. (s16)
PRODUZIDO NA CHINA. Pode haver variação entre componentes e ilustrações.

v1.0