



HARRY POTTER

HOGWARTS BATTLE
THE MONSTER BOX OF MONSTERS EXPANSION



SET UP

USE ESTE CONTENIDO:

Caja 1

12 Tokens de influencia

1 Token de Arpa

(Dejar en la caja: cajas 2-4 y 17 tarjetas clasificatorias)

ORDENAR Y DISTRIBUIR LAS CARTAS DE LA CAJA 1

3 Localizaciones (1)

Utilice las localizaciones de la caja 1. Colocar boca arriba en orden.

8 Artes Oscuras (2)

Mezclar estas cartas junto con las del juego original

3 Encuentros (3) (Vea la siguiente página) **(NUEVO)**

Colocar en orden boca arriba en el centro del tablero de juego

4 Criaturas y 2 Criaturas-Villano (4) (Ver abajo) **(NUEVO)**

Mezclar junto con 5 villanos al azar del juego original. Colocar Lord Voldemort del juego 5 boca arriba en la parte de abajo del mazo de villanos. Revelar los tres primeros y colocarlos en el tablero.

13 Cartas de Hogwarts y 20 cartas de Detencion! (5) **(NUEVO)**

Mezclar las 13 cartas de Hogwarts junto con las cartas del juego original. Colocar las 20 cartas de Detención! En un mazo junto al tablero.

5 Cartas de Héroe y 1 competencia del juego 6 (6)

Coloca tu carta de Héroe y escoge una competencia junto al tablero de jugador

1 Mazo inicial de Héroe con 10 cartas para Luna Lovegood (7) **(NUEVO)**

INFORMACIÓN DE LAS CARTAS DE CRIATURA

- 1. Nombre de la Criatura**
- 2. Identificador de caja**
- 3. Habilidad de la Criatura**
- 4. Vida** - El número de daño o coste que es necesario para derrotar a la Criatura
- 5. Recompensa** – Ganado cuando la Criatura es derrotada
- 6. Símbolo de Dragón** – En la esquina inferior izquierda de todas las cartas de la expansión

INFORMACIÓN DE LAS CARTAS DE ENCUENTRO

- 1. Nombre del Encuentro**
- 2. Identificador de caja y orden de posición**
- 3. Criaturas asociadas** – Las criaturas que se describen se mezclarán en el mazo de Villanos como parte de la preparación de la partida
- 4. Efecto del Encuentro**
- 5. A completar** – Requisitos necesarios para completar el Encuentro
- 6. Recompensa** – Bonus para el Héroe activo cuando completa un Encuentro

Muchos de los Encuentros requerirán jugar o adquirir cartas para completarse. Si cumples los requerimientos recuperarás las cartas al finalizar tu turno. En turnos posteriores podrás usar la recompensa. NOTA: Si en la recompensa aparece el texto “Una vez por juego...”, sólo se podrá usar la recompensa en este turno.

PARTIDA

Un turno se compone de cuatro pasos

PASO 1. REVELAR Y RESOLVER LAS CARTAS DE ARTES OSCURAS Y ENCUENTROS

Cuando un Encuentro en juego tiene un efecto que se activará cuando se cumplan ciertas condiciones. Verificar esto tras resolver los eventos de las cartas de Artes Oscuras.

PASO 2. RESOLVER LAS HABILIDADES DE LAS CRIATURAS Y VILLANOS

Algunos de los Encuentros se desencadenarán durante este paso.

PASO 3. JUGAR CARTAS DE HOGWARTS Y ACCIONES DEL HÉROE

Jugar cartas para generar recursos y ganar efectos

Desterrar cartas: El nuevo término introducido en algunas cartas es “Desterrado (banish)”. Cuando un Héroe destierra una carta, la retirará del mazo de juego para el resto de la partida. Si la carta es Detención!, esta volverá al mazo de cartas Detención! Para el resto, las cartas se irán colocando en el descarte del centro del tablero de juego. Las cartas pueden ser jugadas para ejecutar su efecto o pueden ser desterradas, pero no se pueden realizar ambas acciones.

Asignar daño y/o pago a Villanos y Criaturas. Una nueva mecánica es introducida en algunas cartas de Criatura, que requerirán de un coste para ser derrotadas. A diferencia del daño, sólo un token de influencia podrá ser colocado en una Criatura por turno. Por ejemplo, Norberto necesitaría seis turnos para ser derrotado.

Usar tokens de influencia para adquirir nuevas cartas. No se pueden usar tokens que se hayan asignado a criaturas para adquirir nuevas cartas.

PASO 4. FINALIZACIÓN DEL TURNO

El primer encuentro, Peskipiksi Pesternomi, limita el número de cartas que el Héroe podrá robar al finalizar su turno, si tiene 4 puntos de vida o menos. Sin embargo, si el Héroe activo está aturdido, su salud volverá a inicializarse, pudiendo robar una nueva mano de cinco cartas.

COMPLETAR UN ENCUENTRO

Antes de reemplazar cartas al final del turno, chequea todas las utilizadas para verificar si se ha completado el encuentro. Si lo has hecho, reclama la carta de Encuentro. Podrás utilizar la recompensa en los siguientes turnos, salvo que el texto del Encuentro indique que sea en este turno.

LORD VOLDEMORT

Como en juegos anteriores, a Lord Voldemort no se le pueden asignar daños de manera inmediata. Necesitarás haber completado todos los Encuentros y derrotado a todos los Villanos y Criaturas para comenzar a asignarle daño.

FIN DE LA PARTIDA

El juego puede terminar de dos formas:

SI LOS TODOS LOS ENCUENTROS SON COMPLETADOS Y
LOS VILLANOS Y CRIATURAS DERROTADOS = ¡LOS
HÉROES GANAN!

Enhorabuena, estás progresando en tu educación en la magia. Procede con la caja 2 y sigue las instrucciones contenidas en ella.

SI LOS VILLANOS Y CRIATURAS CONSIGUEN CONTROLAR
TODAS LAS LOCALIZACIONES = ¡LOS HÉROES
PIERDEN!

Las criaturas han enseñado sus dientes. No estás preparado para continuar con la caja 2. Vuelve a preparar el juego para jugar una nueva partida.

Reglas adicionales

VILLANOS CONTRA CRIATURAS

En la parte superior de las cartas se encuentra un identificador: Villano, Criatura o Criatura-Villano. Este identificador afectan a las habilidades de ciertas cartas. Por ejemplo, Harry's Firebolt no dará ninguna recompensa si derrota a una Criatura. Por el contrario, los Mortífagos no harán 1 de daño a los Héroes si una criatura es revelada. NOTA: En la caja 1 se han incluido dos cartas Criatura-Villano, para el Basilisco (Juego 2) y el Dementor (Juego 3). Estas reemplazarán a estos villanos del juego original y ambos contarán ahora como Villanos y Criaturas.

ENCUENTROS

Cuando se prepara una partida de la expansión Caja de Monstruos de la Expansión de Monstruos, primero se seleccionan las Criaturas (y Villanos), indicados en la parte superior de las cartas de Encuentro. Deberás mezclarlas junto con un lote de Villanos y/o criaturas elegidas al azar, de manera que sumen un total de 12, incluyendo a Lord Voldemort.

DESTERRAR

En todos los casos, ya sea por una recompensa al derrotar a una Criatura o al jugar cartas de Hogwarts, desterrar una carta es opcional. Si se destierra una carta de Detención!, se colocará de nuevo en la pila de cartas de Detención!

DETENCIÓN!

Ocasionalmente los Héroes adquirirán cartas de Detención! Estas cartas inicialmente no tienen valor y tampoco causan ningún efecto. Sin embargo, cuando descartas una carta de Detención! Por un evento de las cartas de Artes Oscuras, Villano o habilidad de Criatura o carta de Hogwarts, perderás 2 vidas inmediatamente. Si destierras una carta de Detención! No te hará perder 2 puntos de vida ni se colocará la carta en tu pila de descartes.

CARTAS DEL NUEVO HÉROE

Las nuevas cartas del Héroe de la expansión están incluidas en la caja 1 y puede optar por usarlas en lugar de las cartas de la caja 7 original.

LUNA LOVEGOOD

Los objetos de Luna se juegan de manera ligeramente diferente. Las Spectrespecs te permiten echar un vistazo a la carta superior del mazo de Artes Oscuras y eliges si la descartas o no, permitiendo que no sea resuelta en el siguiente turno de Héroe. El Gorro de León trabaja en conjunto con escobas (Firebolt, Cleansweep or Nimbus) o Quidditch Gear en la mano de otro jugador.

CARTAS DE HOGWARTS

Hay una nueva regla que permite a un jugador por partida, cambiar las seis cartas de Hogwarts por otras seis del mazo, colocando las que se retiran en la parte inferior de éste. Esto permite poder comprar cartas que, por el precio elevado de las que hay en juego, no es posible.

MAGOS AVANZADOS

Para incrementar la dificultad de las partidas se puede incrementar el número de Criaturas y Villanos en dos o tres. También se puede añadir a la localización inicial una o dos marcas tenebrosas.