

Harry Potter

HOGWARTS BATTLE

Un juego cooperativo de creación de mazos

DESCRIPCIÓN

En este juego cooperativo, elegirás a uno de los heroicos HARRY POTTER™, RON WEASLEY™, HERMIONE GRANGER™ o NEVILLE LONGBOTTOM™ para derrotar a una serie de malvadas amenazas.

Los Villanos inician ataques contra ti para intentar conquistar el mundo mágico haciéndose con los Lugares. Este juego está diseñado para ser jugado a lo largo de siete aventuras de dificultad creciente para derrotar de una vez por todas a Quien-tú-sabes.

OBJETIVO

Jugando cooperativamente como los Héroes, ganas la partida si derrotas a todos los Villanos antes de que se hagan con el control de todos los Lugares y pones HOGWARTS a salvo, por ahora...

Sin embargo, si los Villanos logran hacerse con el control de todos los Lugares, ¡habrás perdido la partida!

MAGOS AVANZADOS:

Después de leer estas reglas, y si ya estás familiarizado con los juegos de creación de mazos, te recomendamos que pases directamente al escenario 3. Abre las cajas de los escenarios 1, 2 y 3, lee las reglas incluidas en ellas y empieza ahí tu aventura.

CONTENIDO

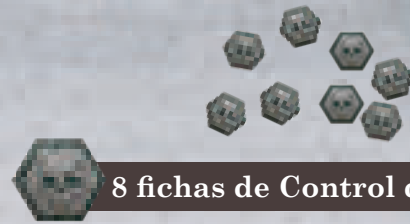
Preparación – pág. 2
Desarrollo del juego – pág. 6
Reglas adicionales – pág. 12

PREPARACIÓN

SEPARA Y DISTRIBUYE EL CONTENIDO COMO SE MUESTRA:

DEJA EN LA CAJA

Las cajas de los escenarios 2 a 7
Los 9 clasificadores



8 fichas de Control de Villano

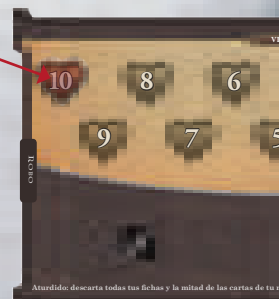


Tablero de jugador (con medidor de Vida)



4 fichas de Vida

Dale 1 a cada jugador.
Coloca la ficha de Vida en la casilla 10 de tu tablero de jugador.





35 fichas de Ataque



25 fichas de Influencia



Tablero de juego



Tablero de jugador (con medidor de Vida)



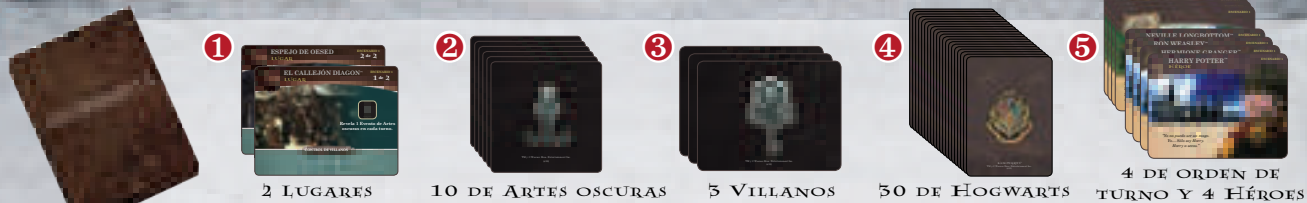
4 tableros de jugador

Dale 1 a cada jugador.



Abre la caja del escenario 1 y pasa a la página siguiente.

No necesitarás las cajas de los escenarios 2 a 7 para tu primera partida.



SEPARA Y DISTRIBUYE LAS CARTAS DEL ESCENARIO 1

1 Cartas de Lugar

Apila las cartas de Lugar grandes boca arriba en el orden indicado en su esquina superior derecha.

2 Cartas de Artes oscuras

Baraja las cartas de Artes oscuras cuadradas y deja el montón boca abajo.

3 Cartas de Villano

Baraja las cartas de Villano grandes y deja el montón boca abajo.

En el escenario 1 sólo habrá 1 Villano activo a la vez. Revela la primera carta y ponla boca arriba por debajo del montón.



5 Cartas de orden de turno y de Héroe

Elige a tu Héroe

Coloca sendas cartas grandes de orden de turno y de Héroe boca arriba por encima de tu tablero de jugador.

6 Mazo de Héroe inicial

Baraja tu mazo de Héroe de 10 cartas y déjalo boca abajo; a continuación, roba 5 cartas.

Ten en cuenta que cada Héroe tiene su propio mazo inicial, como indica el nombre de la parte inferior.



6



4

Cartas de HOGWARTS

Separa los 4 mazos de Héroe iniciales, como indican los nombres de los Héroes en la parte inferior (6).
Baraja las cartas de HOGWARTS y coloca el montón boca abajo.
Coloca las 6 primeras cartas boca arriba en los espacios de debajo.

Montón de HOGWARTS™



INFORMACIÓN DE LAS CARTAS DE VILLANO

- 1 Nombre del Villano
- 2 Identificador de juego
- 3 Capacidad del Villano
- 4 Vida: la cantidad de necesario para derrotar al Villano.
- 5 Recompensa: se obtiene cuando el Villano es derrotado.

LEYENDA DE ICONOS



INFORMACIÓN DE LAS CARTAS DE HOGWARTS

- 1 Identificador de juego
- 2 Tipo de carta: puede ser Aliado, Objeto o Hechizo. Algunos efectos pueden hacer referencia a estos tipos.
- 3 Nombre de la carta
- 4 Efecto de la carta: se obtiene cuando juegas la carta.
- 5 Valor: la cantidad de que debes gastar para adquirirla. Algunos efectos pueden hacer referencia a esto.

Ya estás listo para tu primera partida. Elige a un Héroe para que empiece. Estas reglas están diseñadas para que las vayas leyendo a medida que juegues.*

*Los magos avanzados tendrán que completar la preparación como indique la caja del escenario 3 antes de continuar con estas reglas.

OBJETIVO

Jugando cooperativamente como los Héroes, ganas la partida si derrotas a todos los Villanos antes de que se hagan con el control de todos los Lugares y pones HOGWARTS a salvo, por ahora...

Sin embargo, si los Villanos logran hacerse con el control de todos los Lugares, ¡habrás perdido la partida!

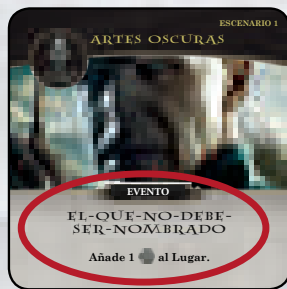
DESARROLLO DEL JUEGO

Cada turno se compone de 4 pasos.

PAJO 1. REVELA Y RESUELVE EVENTOS DE ARTES OSCURAS.

Mira el Lugar. Indica cuántos Eventos de Artes oscuras hay que revelar (1).

Los Eventos de Artes oscuras tienen distintos efectos perjudiciales. Revela y resuelve Eventos de Artes oscuras de uno en uno, colocando las cartas en una pila de descartes junto al montón (2).



EJEMPLO: este Evento te indica que añadas 1 ficha a la carta de Lugar (consulta "Control de Lugares" en la página 12 para ver más detalles).

Si se agota el montón de Artes oscuras, baraja las cartas resueltas para formar un nuevo montón.

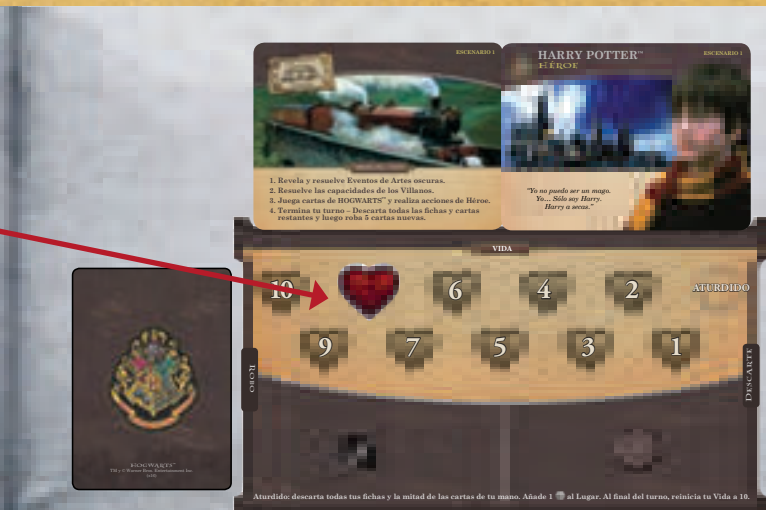
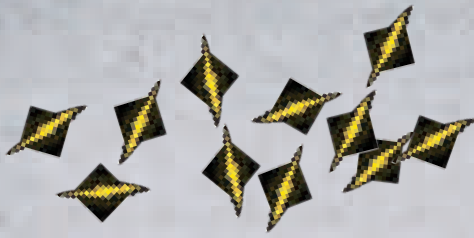
PAJO 2. RESUELVE LAS CAPACIDADES DE LOS VILLANOS.

Cada Villano tiene una capacidad (3). Algunas se activarán en cada turno, mientras que otras las activarán otros Villanos o algunos Eventos de Artes oscuras.



EJEMPLO: puesto que se añadió 1 ficha al Lugar, Harry (el Héroe activo) pierde 2 puntos de Vida y mueve su de 10 a 8 (consulta "Vida del Héroe" en la página 13 para ver más detalles).





Pasa a la página siguiente para ver las posibilidades del Héroe de jugar cartas y realizar acciones.

PAJO 3. JUEGA CARTAS DE HOGWARTS Y REALIZA ACCIONES DE HÉROE.

Como Héroe activo, puedes realizar todas estas acciones en el orden que quieras.


- **Jugar cartas para obtener recursos (fichas de  y ) y generar efectos.**

Cuando juegues cartas, déjalas aparte para indicar que han sido jugadas. Las fichas que obtengas se colocan en tu tablero de jugador. Las cartas y los recursos no se conservan de un turno a otro, así que es aconsejable que uses todo lo que puedas en cada turno.

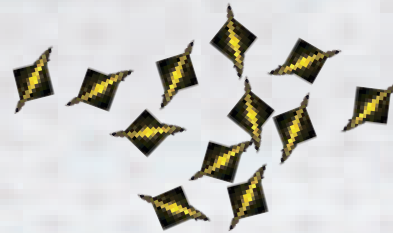
- **Asignar  (Ataque) a los Villanos.**

Cuando la cantidad de fichas  asignadas a un Villano sea igual a su Vida, ¡el Villano queda derrotado! (consulta "Derrotar a un Villano" en la página 12 para ver más detalles).






- **Usar  (Influencia) para adquirir cartas nuevas.**

Las 6 cartas de HOGWARTS que están boca arriba pueden ser adquiridas para crear un mazo más potente. Puedes adquirir varias cartas siempre que tengas suficiente .

Coloca INMEDIATAMENTE en tu pila de descartes todas las cartas recién compradas (y no en tu mano) salvo que se indique algo distinto. Por lo general, no jugarás las cartas nuevas en el mismo turno en el que las adquieres. Cuando tu mazo se quede sin cartas, barajarás tu pila de descartes para formar un mazo nuevo que incluirá estas cartas compradas.



EJEMPLO: tu mano inicial tiene una *Saeta de Fuego*, a *HEDWIG™* y 3 cartas *¡Alohomora!*.

- 1 **Juegas la Saeta de Fuego para obtener 1 ficha .** Puesto que tienes bastante Vida, juegas a *HEDWIG* y eliges obtener otra ficha . Colócalas en tu tablero de jugador.
- 2 **Juegas tus 3 *¡Alohomora!* para obtener 3 fichas .** Colócalas en tu tablero de jugador.
- 3 **Asignas las 2 fichas  a *DRACO MALFOY™*.** Necesitas 4 más para derrotarlo.
- 4 **Usas las 3  para adquirir *¡Reparo!* de las cartas de HOGWARTS disponibles.** Coloca la carta en tu pila de descartes inmediatamente.

HOGWARTS BATTLE

Un juego cooperativo de creación de mazas



ARTES OSCURAS

EVENTO

EL-OU-NO-DEBE-SER-NOMBRADO

Añade 1 al Lugar.



ALIAIDO

ALBUS DUMBLEDORE™

TODOS los Héroes obtienen 1 y 1 y roban 1 carta.

8

OBJETO

EQUIPO de QUIDDITCH™

Obtén 1 y 1 .

3

HECHIZO

ILUMOS!

TODOS los Héroes roban 1 carta.

4

OBJETO

SONBRETOS SELECCIONADOS™

Obtén 2 .

Puedes poner los Aliados que adquieras en la parte superior de tu mano en lugar de en tu pila de descartes.

4

HECHIZO

RU-DARCO

Elige un efecto.

Obtén 2 o bien roba 1 carta.

3

ALIAIDO

RUBEUS HAGRID™

TODOS los Héroes obtienen 1 .

4



HARRY POTTER™

- Revela y resuelve Eventos de Artes oscuras.
- Resuelve las capacidades de los Villanos.
- Juega cartas de HOGWARTS™ y realiza acciones de Héroe.
- Termina tu turno - Descarta todas las fichas y cartas restantes y luego roba 5 cartas nuevas.

"Te no guarda ser un mago. Yo... Sólo soy Harry. Harry a ser."

VIDA

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

REPARCO

Aturdido: todas tus fichas y la mitad de las cartas de tu mano. Añade 1 al lugar. Al final del turno, reinicia tu Vida a 10.

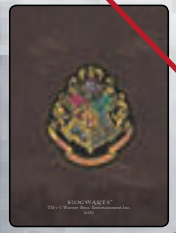
HECHIZO

REPARCO!

Elige un efecto.

Obtén 2 o bien roba 1 carta.

3



OBJETO

SAETA DE FUEGO

Obtén 1 .

Si derrotas a un Villano, también obtienes 1 .

HARRY

OBJETO

HEDWIG™

Elige un efecto.

Obtén 1 o bien Obtén 2 .

HARRY

HECHIZO

¡ALO-HOMORA!

Obtén 1 .

HARRY

HECHIZO

¡ALO-HOMORA!

Obtén 1 .

HARRY

HECHIZO

¡ALO-HOMORA!






Obtén 1 .

HARRY

Termina tu turno.

PAJO 4. TERMINA TU TURNO.

Después de jugar cartas, realizar acciones y usar fichas, haz lo siguiente al final de tu turno.

- 1 Comprueba si los Villanos tienen el  necesario para controlar el Lugar. Si lo controlan, retira las fichas , descarta el Lugar y revela el siguiente Lugar del montón.
- 2 Si has asignado suficiente  para derrotar a un Villano en este turno, sustitúyelo por el siguiente del montón de Villanos.
- 3 Rellena los espacios vacíos de cartas de HOGWARTS.
- 4 Coloca en tu pila de descartes todas las cartas que hayas jugado este turno. No puedes conservar cartas para tu próximo turno.
- 5 Descarta todas las fichas  y  que no hayas usado. Si jugaste cartas que permiten que otros Héroes obtengan fichas, ellos SÍ las conservan para usarlas en su turno.
- 6 Roba una nueva mano de 5 cartas. **SÓLO** debes barajar tu pila de descartes para formar un nuevo mazo de robo cuando tengas que robar o revelar cartas y tu mazo esté vacío.

TURNO DEL SIGUIENTE HÉROE

El juego continúa con el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj, que se convierte en el Héroe activo y realiza los mismos 4 pasos en su turno.

Consulta las páginas siguientes para más información sobre:

DERROTAR A UN VILLANO - PÁG. 12

CONTROL DE LUGARES - PÁG. 12

VIDA DEL HÉROE - PÁG. 15



HOGWARTS BATTLE

Un juego cooperativo de creación de mazos



FIN DE LA PARTIDA

La partida puede terminar de 2 formas distintas:

LOS HÉROES DERROTAN A TODOS LOS VILLANOS

¡Enhorabuena! Habéis ganado y logrado que tanto HOGWARTS como todo el mundo mágico sigan siendo seguros un año más. ¡Os habéis convertido en magos hábiles y poderosos y sois un orgullo y un honor para vuestra escuela! Cuando estéis listos, podéis pasar al siguiente escenario. Abrid la caja del escenario 2 y seguid las instrucciones incluidas en ella.

LOS VILLANOS CONTROLAN TODOS LOS LUGARES

Si los Villanos logran controlar TODOS los Lugares, habéis perdido. Aún no estéis listos para pasar al escenario 2 y tendréis que mejorar vuestras habilidades mágicas. ¡Volved a la configuración inicial del escenario e intentadlo de nuevo! (consulta "Preparación" en las páginas 2-5).

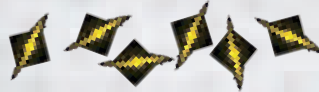
REGLAS ADICIONALES

DERROTAR A UN VILLANO

Cuando la cantidad de fichas ♠ asignadas a un Villano sea igual a su ❤️ (Vida), ¡el Villano queda derrotado! Obtienes inmediatamente la recompensa indicada en la carta de Villano y la colocas en el espacio de descartes del centro del tablero. Devuelve a su montón las fichas ♠ asignadas al Villano. Al final de tu turno, sustituye el Villano derrotado por la siguiente carta de Villano de la parte superior del montón.



RECOMPENSA: cada Héroe recibe una ficha ♠ del montón y la pone en su tablero de jugador. Cada Héroe también obtiene 1 punto de Vida y, por lo tanto, hace retroceder su ❤️ 1 espacio.



CONTROL DE LUGARES*

Algunos Eventos de Artes oscuras y algunas capacidades de los Villanos aumentan la cantidad de control que tienen los Villanos sobre los Lugares. Cuando los Villanos obtengan la cantidad necesaria de ♠ para controlar el Lugar, los Héroes tienen hasta el final de ese turno para retirar ♠ jugando cartas o derrotando a un Villano.






Si, al final del turno, el Lugar sigue teniendo la cantidad necesaria de ♠, los Villanos se hacen con su control. Descarta el Lugar controlado, ya que la batalla se desplaza al siguiente Lugar del montón. Si los Villanos se hacen con el control de TODOS los Lugares, ¡los Héroes pierden la partida!






Si necesitas añadir más ♠ sobre un Lugar y no hay más espacios, tendrás un respiro, ya que se ignoran las ♠ adicionales que hubiera que añadir en este turno.

***Magos avanzados:** podéis aumentar la dificultad de cualquier partida colocando fichas ♠ sobre el primer Lugar al preparar la partida. Empezad con 1 ♠ sobre el Lugar si queréis una dificultad moderada, o bien con 2 ♠ si deseáis un desafío mayor. Como alternativa, también podéis añadir 1 ♠ a cada Lugar cuando sea revelado, empezando por el primero.

VIDA DEL HÉROE

Algunos Eventos de Artes oscuras y algunas capacidades de los Villanos hacen que tu Héroe pierda  (Vida), y algunas cartas de HOGWARTS te permiten obtener . Esto se indica moviendo tu ficha de Vida por los espacios de tu tablero de jugador. Si pierdes toda tu , quedas aturdido y se realizan los pasos que se indican a continuación. Nota: es posible quedar aturdido en el turno de otro Héroe. Si quedan aturdidos varios Héroes a la vez, cada uno de ellos realiza estos pasos:



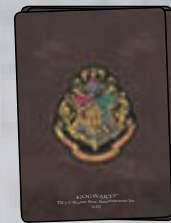
- 1 No puedes perder (*ni obtener**) más  en este turno.
- 2 Descarta todas las fichas  o  que puedas haber colocado en tu tablero de jugador durante el turno de otros Héroes.
- 3 Descarta la mitad de las cartas de tu mano, redondeando hacia abajo. Por ejemplo, si tienes 5 cartas, elige 2 para descartarlas. Si alguna carta tiene un efecto generado por ser descartada, sigues aplicando ese efecto.
- 4 Añade 1  al Lugar.
- 5 Si es tu turno, sigues pudiendo jugar cartas y realizar acciones con los elementos que te queden tras ser aturdido.
- 6 **Te recuperas al final del turno del Héroe activo. Reinicia la  de tu Héroe a su valor máximo (10).*



RECORDATORIOS

CARTAS DE HOGWARTS

En las primeras partidas, es posible que el montón de HOGWARTS se quede sin cartas que adquirir. Sigue jugando hasta el final de la partida con las cartas de HOGWARTS que queden disponibles y con los mazos que hayas creado.



ROBAR Y DESCARTAR CARTAS



Algunas cartas, como la *Bola de cristal*, tienen un efecto de “Roba 1 carta”. Cuando juegas estas cartas, debes robar siempre de tu mazo de Héroe. Además, si una carta tiene un efecto de “Descarta 1 carta”, puedes elegir cualquier carta de tu mano, y no sólo cartas que hayas robado.

Otras cartas tienen un efecto que sólo se aplica si eliges descartarlas, y no cuando las juegas. Por ejemplo: la *Recordadora* (mazo inicial de Neville) le da 1 al Héroe cuando es jugada, pero 2 cuando es descartada por otro efecto. El efecto de estas cartas se activa si eliges descartarlas debido a un Villano, a un Evento de Artes oscuras, por ser Aturdido o por otra carta de HOGWARTS, como la *Bola de cristal*.



COLOCAR CARTAS EN LA PARTE SUPERIOR DE TU MAZO

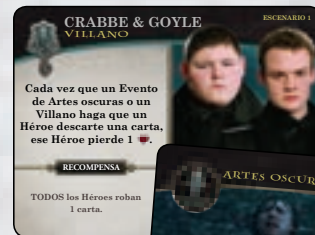
Esto es algo positivo. En lugar de tener que esperar a barajar tu pila de descartes para poder acceder a una carta, las cartas que tienen esta indicación te aseguran que las robarás en tu próximo turno.

CONSERVAR INFLUENCIA Y ATAQUE

Si obtienes fichas o en el turno de otro Héroe, puedes conservarlas en tu tablero de jugador hasta tu turno. Al final de tu turno, debes descartar a sus respectivos montones todas las fichas que no hayas usado.

VILLANOS Y CARTAS DE ARTES OSCURAS

A medida que la dificultad del juego aumente, muchas de las capacidades de los Villanos y de los Eventos de Artes oscuras tendrán efectos que se combinan entre sí. Por ejemplo: *¡Flipendo!* dice: “El Héroe activo pierde 1 y descarta 1 carta.”. *Crabbe y Goyle* tienen la capacidad: “Cuando descartes una carta, pierde 1 . El efecto combinado es que el Héroe activo perderá 2 y descartará 1 carta antes de realizar acciones.

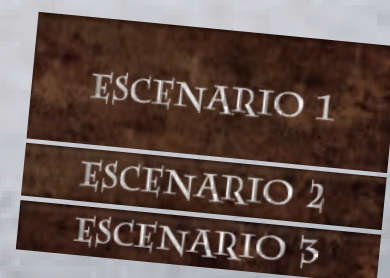


CÓMO GUARDAR EL JUEGO

No tienes que jugar los 7 escenarios de una vez. La bandeja del juego incluye 9 clasificadores que puedes usar para clasificar las cartas por tipo en lugar de por escenario. De este modo, podrás preparar más rápidamente tus próximas partidas. Las reglas adicionales pueden guardarse en los bolsillos de la página siguiente.

MAGOS AVANZADOS

Tras leer estas reglas, y si ya estás familiarizado con los juegos de creación de mazos, puedes pasar directamente al escenario 3. Abre las cajas de los escenarios 1-3, lee las reglas adicionales incluidas en ellas y empieza ahí tu aventura. También puedes aumentar la dificultad del juego empezando con 1 o 2 en el primer Lugar.





Guarda aquí las reglas del escenario 2.

Guarda aquí las reglas del escenario 3.

Guarda aquí las reglas del escenario 4.

Guarda aquí las reglas del escenario 5.

Guarda aquí las reglas del escenario 6.

Guarda aquí las reglas del escenario 7.

CONTENIDO:

Tablero de juego • 252 cartas (47 pequeñas, 142 normales, 63 grandes) • 4 dados • 7 cajas de juego • 7 reglas de juego • 4 tableros de personaje • 8 fichas de Control de Villano • 70 fichas (35 de Ataque, 25 de Influencia, 4 de Vida, 2 de Escudo, 4 secretas)

DISEÑADO Y DESARROLLADO POR:

USAopoly

INVENTADO POR:



usaopoly.com

USAopoly es una marca comercial de Usaopoly, Inc. Inventado y licenciado por Forrest-Pruzan Creative. HARRY POTTER, sus personajes, nombres y elementos relacionados son marcas comerciales de © y ™ Warner Bros. Entertainment Inc. Los derechos de publicación de Harry Potter son © JKR. (s16) Producido por USAOPOLY, Inc. 5607 Palmer Way Carlsbad, CA 92010.

Distribuido por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 11 años.