cartas de Lugar (1) Usa solo los Lugares de la caja 4. Colócalos en orden formando un pequeño mazo.

cartas de Artes oscuras (2) Baraja todas las cartas de Artes Oscuras.

3 cartas de Encuentro (3) Colócalas en orden formando un pequeño mazo.

carta de LORD VOLDEMORT (4)
Esta carta sustituye las cartas de <u>LORD</u>
VOLDEMORT™ de los escenarios 5, 6 y 7.
Colócala boca arriba en la parte inferior del
mazo de Villanos/Criaturas.



cartas de HOGWARTS™ (6) Baraja todas las cartas de HOGWARTS.

Distribuye las cartas en el tablero de juego del mismo modo que en los escenarios anteriores

HÉROE PREPARA TU

Elige tu Héroe. Elige una carta de Maestría o el Patronus correspondiente, pero no ambas cosas. Coge tu mazo de 10 cartas y prepárate para la batalla.

DESARROLLO DEL JUEGO

El juego sigue los mismos cuatro pasos que en escenarios anteriores.

PASO 1. Revela y resuelve los Eventos de Artes Oscuras y el Encuentro.

PASO 2. Resuelve las capacidades de los Villanos y

de las Criaturas.

De igual modo que solo puede asignarse 1 a cada Criatura en un mismo turno, esto se aplica también a LORD VOLDEMORT. Harán falta al menos 7 turnos para derrotar a LORD VOLDEMORT a partir del momento en el que se le puedan asignar 🔘 y 🗾 .

PASO 3. Juega cartas de HOGWARTS y realiza acciones de héroe.

PASO 4. Termina tu turno



FIN DE LA PARTIDA

Se derrota a TODOS los Villanos y las Criaturas - ¡Los Héroes ganan!

¡Enhorabuena! Pasa a la página siguiente para ver algunos consejos sobre cómo preparar futuras partidas.

Los Villanos y las Criaturas controlan TODOS los Lugares -¡Los Héroes pierden!

LORD VOLDEMORT se ha hecho con el control del mundo mágico. ¡Volved a la configuración inicial del escenario e intentadlo de nuevo!

Volver a jugar a Hogwarts Battle con la expansión La monstruosa caja de los monstruos



Scabbers y Peter Pettigrew





Para que las futuras partidas sean azarosas, divide los Encuentros de todas las cajas en 3 montones según el orden de cada uno: 1 de 3, 2 de 3 o 3 de 3. Baraja cada montón y elige 1 Encuentro de cada uno de ellos para que sean los Encuentros de esa partida.

Para crear el mazo de Villanos/Criaturas de 15 cartas:

Primero elige las Criaturas y Villanos asociados a los Encuentros; a continuación, barájalos junto con un número de cartas de Villano o Criatura elegidas al azar de manera que haya 14 en total. Por último, coloca el LORD VOLDEMORT de la caja 4 boca arriba en la parte inferior del mazo.

Si quieres que la partida sea más difícil, prueba a añadir 2 o 3 cartas más al mazo.



Para aumentar la dificultad de cualquier partida, empieza con 1 o 2 en el primer Lugar o añade 1 en a cada Lugar en el momento en que se revele.

¿Quieres jugar una partida épica de HARRY POTTER: HOGWARTS BATTLE contra todos los Villanos y Criaturas?

Necesitarás el Lugar 1 de 3 (Puertas del castillo) de la Caja 1, más los 4 Lugares de la caja 4. Colócalos en orden formando un pequeño mazo, con las Puertas del castillo en la parte superior.

Coge 3 Encuentros elegidos al azar y colócalos en orden en el centro del tablero de juego, sobre TODOS los Horrocruxes.

Coloca las 4 cartas de LORD VOLDEMORT (escenarios 5, 6 y 7 y caja 4) boca arriba y en orden en la parte inferior del montón de Villanos/Criaturas. Si llegas al final, te enfrentarás a cada LORD VOLDEMORT de uno en uno (primero el del escenario 5, luego el del 6, luego el del 7 y finalmente el de la caja 4). Recuerda que no se le puede asignar ATAQUE a LORD VOLDEMORT hasta que todos los Horrocruxes hayan sido destruidos y todos los demás Villanos y Criaturas hayan sido derrotados.

Para ganar, derrota las cuatro versiones de LORD VOLDEMORT. ¡Buena suerte!

f ♥ **@ •** /usaopoly #HogwartsBattle

DISEÑADO Y DESARROLLADO POR:

usaopoly.



FORREST-PRUZAN CREATIVE

USAopoly es una marca comercial de Usaopoly, Inc. Inventado y autorizado por Forrest-Pruzan Creative. Los personajes de HARRY POTTER, sus nombres y sus elementos relacionados son © y ™ Warner Bros. Entertainment Inc. J.K. ROWLING'S WIZARDING WORLD es ™ J.K. Rowling y Warner Bros. Entertainment Inc. Los derechos de publicación son ® JKR. (s17) Importado por Asmodee Group. 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy – B.P. 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. 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.

3 cartas de Lugar (1) Usa solo los Lugares de la caja 2. Colócalos en orden formando un pequeño mazo.

7 cartas de Artes Oscuras (2) Baraja todas las cartas de Artes Oscuras.

3 cartas de Encuentro (8) Usa solo los Encuentros de la caja 2. Colócalos en orden formando un pequeño mazo.

3 cartas de Criatura (4) Baraja estas cartas con Peter Pettigrew, Fenrir Greyback y otros 6 Villanos o Criaturas elegidos al azar para formar el mazo. Coloca a <u>LORD VOLDEMORT™ del escenario 6</u> boca arriba en la parte inferior del mazo.

9 cartas de HOGWARTS™ (6) Baraja todas las cartas de HOGWARTS.

1 dado de Criatura (mira el cuadro de abajo).

8 fichas de Recordatorio Extrae las fichas con cuidado, ayudándote del troquelado, y recicla el material sobrante. Colócalas junto al tablero de juego.

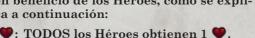


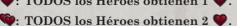


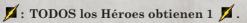
Distribuye las cartas en el tablero de juego del mismo modo que en los escenarios anteriores.

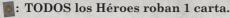
DADO DE CRIATURA

Algunas de las recompensas de Criatura y las cartas de HOGWARTS te permiten lanzar el dado de Criatura. Tu tirada desencadenará uno de los 6 posibles efectos en beneficio de los Héroes, como se explica a continuación:









TODOS los Héroes roban 2 cartas.

🕞: Retira 1 🌑 del Lugar.



Símbolo del dado de Criatura



PREPARA TU HÉROE

Coloca tu carta de Héroe y la carta de Maestría del escenario 6 que havas elegido delante de tu tablero de jugador. Recuerda que no puedes empezar la partida con ninguna de las cartas de HOGWARTS adicionales que hayas adquirido en escenarios anteriores.



DESARROLLO DEL JUEGO

El juego sigue los mismos cuatro pasos que en la caja 1.

PASO 1. Revela y resuelve los Eventos de Artes Oscuras y el Encuentro.

Cuidado, porque el efecto del segundo Encuentro se activará cada vez que se añada .

PASO 2. Resuelve las capacidades de los Villanos y de las Criaturas.

Nota: si sacas un ♥ o ♥, el Boggart™ retirará 🌠 y/o 🌑 de TODAS las Criaturas, incluido él mismo.

PASO 3. Juega cartas de HOGWARTS y realiza acciones de héroe.

El BOGGART y el HOMBRE LOBO requieren que los Héroes asignen tanto como para derrotarlos. Nota: en tu turno solo puedes asignar como máximo 1 a a cada Criatura.

PASO 4. Termina tu turno.

Recuerda comprobar si has superado el Encuentro. Y no olvides que en este momento puedes colocar cartas de ¡Castigo! en tu pila de descartes sin penalización por ello.



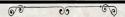
FIN DE LA PARTIDA

Se derrota a TODOS los Villanos y las Criaturas - ¡Los Héroes ganan!

¡Enhorabuena por vuestro manejo estelar de la varita! Abrid la caja 3 y seguid las instrucciones que incluye.

Los Villanos y las Criaturas controlan TODOS los Lugares – ¡Los Héroes pierden!

Aún tenéis mucho que estudiar. ¡Volved a la configuración inicial del escenario e intentadlo de nuevo!



CONTENIDO Y PREPARACIÓN

- 3 cartas de Lugar (1) Usa solo los Lugares de la caja 3. Colócalos en orden formando un pequeño mazo.
- 8 cartas de Artes Oscuras (2) Baraja todas las cartas de Artes Oscuras.
 - 3 cartas de Encuentro (3) Usa solo los Encuentros de la caja 3. Colócalos en orden formando un pequeño mazo.
- 4 cartas de Criatura (4) Baraja estas cartas con DOLORES UMBRIDGE™ y otros 7 Villanos o Criaturas elegidos al azar para formar el mazo. Coloca el <u>LORD</u> <u>VOLDEMORT™ del escenario 7</u> boca arriba en la parte inferior del mazo.
- 8 cartas de HOGWARTS (6) Baraja todas las cartas de HOGWARTS.
- 5 cartas de Patronus (6) (ver a continuación)
 Estas cartas son específicas de cada Héroe y
 sustituyen la carta de Maestría de delante de
 tu tablero de jugador.

Distribuye las cartas del mismo modo que en los escenarios anteriores.

PREPARA TU HÉROE

Al igual que las cartas iniciales, las cartas de Patronus son específicas de cada Héroe, como puede verse en la parte central de la carta.





Coloca tu carta de Héroe y la carta de Patronus asociada delante de tu tablero de jugador. Nota: si lo prefieres, puedes usar una carta de Maestría en lugar de tu Patronus, pero no puedes tener ambas cosas.

PATRONUS DE HARRY

La capacidad del Patronus de Harry es proteger a otro Héroe y evitar que quede aturdido. Cuando la • de ese Héroe llegue a 2, no podrá perder más • voluntariamente en ese turno.

Por ejemplo, si Harry ha protegido al Héroe que está activo de quedar aturdido por un Evento de Artes Oscuras, ese Héroe tendría que descartar un Hechizo debido al Centauro porque, de las dos posibles opciones, no puede elegir perder durante el resto de su turno.





DESARROLLO DEL JUEGO

El juego sigue los mismos cuatro pasos que en escenarios anteriores.

PASO 1. Revela y resuelve los Eventos de Artes Oscuras y el Encuentro.

El primer Encuentro requiere tirar el dado para superarlo. Tanto la carta de Patronus de Ron como la de Luna les permiten tirar el dado sin usar cartas de HOGWARTS. Sin embargo, si Luna se ve obligada a descartar una carta por el efecto de otra carta y elige un Hechizo, eso <u>no</u> le permite tirar el dado

PASO 2. Resuelve las capacidades de los Villanos y de las Criaturas.

PASO 3. Juega cartas de HOGWARTS y realiza acciones de héroe.

PASO 4. Termina tu turno.



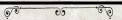
FIN DE LA PARTIDA

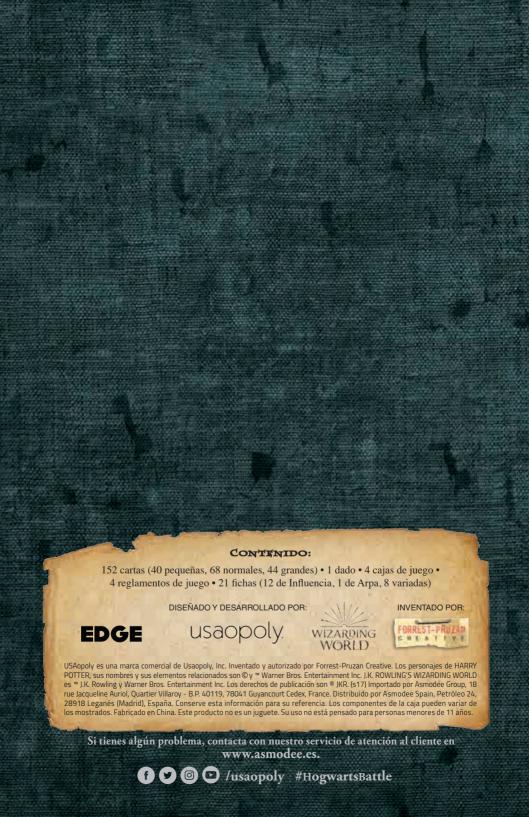
Se derrota a TODOS los Villanos y las Criaturas – ¡Los Héroes ganan!

¡Enhorabuena, sois expertos en el cuidado de criaturas mágicas! Abrid la caja 4 y seguid las instrucciones que incluye.

Los Villanos y Criaturas controlan TODOS los Lugares - ¡Los Héroes pierden!

Es hora de cumplir vuestro castigo. ¡Volved a la configuración inicial del escenario e intentadlo de nuevo!







Un juego cooperativo de construcción de mazos

DESCRIPCIÓN

En esta expansión de HARRY POTTER:
HOGWARTS™ BATTLE, adoptarás el papel de uno
de los Héroes, Harry, Ron, Hermione, Neville o el
nuevo personaje jugable, Luna Lovegood™,
mientras se aventuran en el bosque prohibido.
Este juego está diseñado para que se juegue en
cuatro aventuras diferentes de creciente dificultad.

OBJETIVO

Haz que los Héroes cooperen entre ellos. Ganas la partida si superas los Encuentros y derrotas a los Villanos y a las Criaturas antes de que se hagan con el control de todos los Lugares.

INCORPORACIÓN DE CARTAS

La mejor forma de jugar a este juego es combinándolo con todo el contenido de HOGWARTS BATTLE, tras haber superado el escenario 7.

CONTENIDO

Preparación – pág. 2 Desarrollo del juego – pág. 4 Reglas adicionales – pág. 5

UTILIZA ESTOS ELEMENTOS







DEJA EN LA CAJA

Cajas 2-4

17 cartas clasificadoras

Caja 1 12 fichas de Influencia y 1 ficha de Arpa

SEPARA Y DISTRIBUYE LAS CARTAS DE LA CAJA 1

3 cartas de Lugar (1)
Usa los Lugares de la caja 1. Colócalos boca arriba y en orden, formando un pequeño mazo.

8 cartas de Artes Oscuras (2)
Barájalas con las cartas de Artes Oscuras originales.

3 cartas de Encuentro (8)
(mira la página siguiente)
Colócalas formando un pequeño mazo en el centro
del tablero de juego, boca arriba y en orden.

4 cartas de Criatura y 2 cartas de Villano-Criatura (4) (mira el cuadro de abajo) Barájalas junto con 5 cartas de Villano de HARRY POTTER: HOGWARTS BATTLE elegidas al azar. Coloca a LORD VOLDEMORT™ del escenario 5 boca arriba en la parte inferior del mazo. Revela las 3 primeras cartas.



iNUEVO!

12 cartas de HOGWARTS y

20 cartas de ¡Castigo! (6)

Baraja las 12 cartas de HOGWARTS con las cartas
originales de HOGWARTS BATTLE. Coloca las
20 cartas de ¡Castigo! en un mazo aparte junto al
tablero de juego.

5 cartas de Héroe y 1 carta de Maestría del escenario 6 (6) Coloca tu carta de Héroe y la carta de Maestría elegida

1 mazo de Héroe inicial de 10 cartas para Luna Lovegood (7)

delante de tu tablero de jugador.





Información de las cartas de Criatura



- 1 Nombre de la Criatura
- 2 Identificador de caja
- 3 Capacidad de la Criatura
- 4 Vida: la cantidad de (o (o (o)) necesaria para derrotar a la Criatura.
- **5** Recompensa: se obtiene cuando la Criatura es derrotada.
- (5) Símbolo de dragón: aparece en la esquina de todas las cartas de la expansión.



Información de las cartas de Encuentro



- Nombre del Encuentro
- 2 Identificador de caja y orden
- 3 Criaturas asociadas: las Criaturas indicadas deben añadirse al mazo de Villanos durante la preparación.
- 4 Efecto del Encuentro
- **5** Para superarlo: el requisito necesario para superar el Encuentro.
- **6** Recompensa: bonificación para el Héroe que esté activo cuando se supere el Encuentro.

Para superar muchos de los Encuentros, tendrás que jugar o adquirir cartas. Si cumples el requisito, podrás coger la carta al final de tu turno. En los turnos siguientes, podrás usar la recompensa. Nota: aunque la recompensa diga "Una vez por partida...", solo puedes usarla en tu turno.



DESARROLLO DEL JUEGO

Cada turno se compone de 4 pasos.

PASO 1. REVELA Y RESUELVE LOS EVENTOS DE ARTES OSCURAS <u>Y EL ENCUENTRO</u>.

Cada Encuentro tiene un efecto en el juego que se activará cuando se cumplan determinadas condiciones. Compruébalo después de resolver los Eventos de Artes Oscuras.

PASO 2. RESUELVE LAS CAPACIDADES DE LOS VILLANOS Y DE LAS CRIATURAS.

Algunos de los Encuentros se activarán durante este paso.

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

• Jugar cartas para obtener recursos y generar efectos.

Desterrar cartas: algunas cartas presentan un nuevo término llamado "desterrar". Cuando un Héroe destierra una carta, esta se le retirada de su mazo durante el resto de la partida. Si la carta es un ¡Castigo!, devuélvela al mazo de ¡Castigo! Si no es así, coloca la carta en la pila de descartes del centro del tablero de juego. Las cartas se pueden jugar por su efecto o se

• Asignar 💆 y/o 🔘 a los Villanos y a las Criaturas.

Algunas cartas de Criatura presentan una nueva mecánica que requiere que se usen para derrotarlas. A diferencia del , en cada turno solo se puede colocar 1 sobre una misma Criatura. Por ejemplo, para derrotar a Norberto harán falta al menos 6 turnos.

pueden desterrar, pero no ambas cosas.

• Usar para adquirir cartas nuevas.

No puedes usar las asignadas a las

Criaturas para adquirir con ellas cartas de HOGWARTS.





PASO 4. TERMINA TU TURNO.

El primer Encuentro, ¡Peskipiski Pestenomi!, limita la cantidad de cartas que puede robar un Héroe al final de su turno si tiene 4 ♥ o menos. Sin embargo, si el Héroe que está activo estaba ha quedado aturdido, su Vida se reiniciaría a 10 inmediatamente, por lo que luego podría robar una nueva mano de 5 cartas.

COMPLETAR UN ENCUENTRO. Antes de robar cartas al final de tu turno, comprueba si has superado el Encuentro. Si lo has hecho, quédate la carta. Puedes usar la recompensa en turnos posteriores.

LORD VOLDEMORT

Como en los escenarios anteriores, a LORD VOLDEMORT no se le puede asignar inmediatamente. Tendrás que superar TODOS los Encuentros y derrotar a TODOS los demás Villanos <u>y Criaturas</u> antes de asignarle a LORD VOLDEMORT.



FIN DE LA PARTIDA

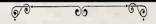
La partida puede terminar de 2 formas distintas:

SE SUPERAN LOS ENCUENTROS Y SE DERROTA A TODOS LOS VILLANOS Y LAS CRIATURAS: ILOS HÉROES GANAN!

Enhorabuena, vuestro conocimiento mágico está progresando. Pasad a la caja 2 y seguid las instrucciones que incluye.

LOS VILLANOS Y LAS CRIATURAS CONTROLAN TODOS LOS LUGARES: ILOS HÉROES PIERDEN!

Las Criaturas han sacado las garras. Aún no estáis listos para pasar a la caja 2. Volved a la configuración inicial del escenario e intentadlo de nuevo.



VILLANOS Y CRIATURAS

La parte superior de las cartas muestra un identificador: Villano, Criatura o Villano-Criatura. Este identificador afectará a las capacidades de algunas cartas. Por ejemplo, la Saeta de fuego de Harry no otorgará ninguna recompensa si derrota a una Criatura. Del mismo modo, los Mortífagos no harán que los Héroes pierdan 1 ♥ si se revela una Criatura. Nota: la caja 1 incluye 2 cartas de Villano-Criatura, para el Basilisco (escenario 2) y el Dementor (escenario 3). Estas cartas sustituyen sus cartas de Villano de HOGWARTS BATTLE, jy ahora cuentan como Villano Y como Criatura!





ENCUENTROS

Al preparar una partida de la expansión La monstruosa caja de los monstruos, elige primero las Criaturas (y los Villanos) que se mencionan en la parte superior de las cartas de Encuentro. Baraja estas cartas junto con otras cartas de Villanos y/o Criaturas, incluyendo una carta de LORD VOLDEMORT, de manera que la cantidad total de cartas del mazo sea de 12.

DESTERRAR

En TODOS los casos, ya sea por recompensas al derrotar Criaturas o por jugar cartas de HOGWARTS, desterrar una carta es opcional. Cuando se destierra un ¡Castigo!, se devuelve al mazo de cartas de ¡Castigo!



ICASTIGO!



Los Héroes podrán adquirir cartas de ¡Castigo! a veces. Al igual que las cartas iniciales, las cartas de ¡Castigo! no tienen ningún valor. Estas cartas no tienen ningún efecto cuando están en tu mano. Sin embargo, si descartas un ¡Castigo! por la capacidad de un Evento de Artes Oscuras, de un Villano o de una Criatura, o incluso de una carta de HOGWARTS, pierdes 2 inmediatamente. Desterrar una carta de ¡Castigo! no te hará perder 2 , como tampoco lo hará que coloques la carta no jugada en tu pila de descartes al final de tu turno.

NUEVAS CARTAS DE HÉROE

La caja 1 incluye nuevas cartas de Héroe que podrás usar en lugar de las cartas de Héroe del escenario 7 de HOGWARTS BATTLE.

CARTAS DE LUNA LOVEGOOD

Los Objetos de Luna se juegan de forma un poco distinta. Las Espectrogafas te permiten mirar la primera carta de Evento de Artes Oscuras y elegir si descartarla o no, de forma que no se resuelva en el turno del siguiente Héroe. El Sombrero de león funciona junto a las escobas (Saeta de fuego, Barredora o Nimbus) o junto a los Equipos de quidditch™ que otros Héroes tengan en su mano.

Nota: si eliges a Luna como Héroe, retira su carta de Aliado del mazo de HOGWARTS. Recuerda que el juego sigue siendo para 4 jugadores como máximo, así que uno de los Héroes tendrá que quedarse fuera en cada aventura.



CARTAS DE HOGWARTS

Como regla opcional, una vez por partida, un Héroe cualquiera puede decidir no adquirir cartas y, en su lugar, colocar en la parte inferior del mazo de HOGWARTS las 6 cartas disponibles y sustituirlas por 6 cartas nuevas. Esto es útil si estás atascado en un Encuentro o no puedes adquirir cartas que sean demasiado caras.

MAGOS AVANZADOS

Puedes aumentar la dificultad de cualquier escenario añadiendo 2 o 3 Criaturas o Villanos más al mazo. También puedes empezar la partida con 1 o 2 en el primer Lugar.

 Guarda aquí las reglas de la caja 2.
Guarda aquí las reglas de la caja 3.
Guarda aquí las reglas de la caja 4.

GUARDAR EL JUEGO

Además de las nuevas cartas clasificadoras de esta expansión, se incluyen cartas clasificadoras para las cajas de los 7 escenarios originales. Estas cartas adicionales serán útiles para aprovechar el espacio donde estaban las cajas de los escenarios 1 al 7 si quieres guardar todos los componentes en la caja original de HOGWARTS BATTLE.