

# Harry Potter

## UN AÑO EN HOGWARTS



Nos complace informarte de que has sido aceptado en Hogwarts, la escuela de Magia y Hechicería más importante del mundo. Aprender a dominar las hechizas y pociones para combatir las fuerzas del mal será el centro de tu escolarización y tendrás el inmenso honor de participar en el Torneo de la Copa de las Cuatro Casas. Tú debes ganar la copa para ganar el juego. Cada casa tiene su propia historia y a lo largo de los años cada una ha entrenado a las mejores brujas y magos del mundo. Sus casas se han transformado en segundas familias para ellas. Durante tu año escolar en Hogwarts tus buenas notas te permitirán ganar puntos para tu Casa, pero cada infracción de las normas que cometas te hará perderlas.



READ MORE PAGE 13

CO  
IF YO

YOU KNOW WHO STRONGER THAN EVER



# SUMARIO

## I. UN AÑO EN HOGWARTS

- 1. OBJETIVO DEL JUEGO ..... PÁG.3
- 2. DURACIÓN DE LA PARTIDA ..... PÁG.3
- 3. MODOS DE JUEGO ..... PÁG.3
- 4. CÓMO GANAR PUNTOS ..... PÁG.3
- 5. TABLEROS Y ESCENARIOS ..... PÁG.4-5

## II. CÓMO JUGAR

- 1. PREPARACIÓN DEL JUEGO ..... PÁG.6
- 2. HOJA DE PERSONAJE ..... PÁG.6
- 3. TURNO DE JUEGO ..... PÁG.6
- 4. REGLAS DE MOVIMIENTO ..... PÁG.7
- 5. FICHAS DE OBJETO ..... PÁG.7

## III. CÓMO GANAR PUNTOS DE LA COPA DE LAS CASAS

- 1. REALIZAR MISIONES ..... PÁG.8
  - A. MODO JÓVENES MAGOS
  - B. MODO MAGOS EXPERTOS
  - C. MODO EQUIPO
  - D. MODO SOLITARIO
- 2. APROBAR EXÁMENES ..... PÁG.9
- 3. CARTAS DE ACCIÓN ..... PÁG.9
- 4. GANAR UN PARTIDO DE QUIDDITCH ..... PÁG.9
- 5. OTRAS CARTAS DEL JUEGO ..... PÁG.9
  - A. CARTAS DE POCIÓN
  - B. CARTAS DE HECHIZO
  - C. CARTAS DE DUELO
  - D. CARTAS DE EVENTO

## IV. REGLAS DE COMBATE

- 1. COMBATES CONTRA OTROS JUGADORES ..... PÁG.10
  - A. MODO JÓVENES MAGOS
  - B. MODO MAGOS EXPERTOS
  - C. MODO EQUIPO O MODO SOLITARIO
- 2. COMBATES CONTRA MORTÍFAGOS ..... PÁG.10
- 3. COMBATES CONTRA CARTAS DE DUELO ..... PÁG.10
- 4. COMBATES PARA COMPLETAR MISIONES ..... PÁG.11
  - A. MODO JÓVENES MAGOS
  - B. MODO MAGOS EXPERTOS
  - C. MODO EQUIPO O MODO SOLITARIO

## V. JUGAR UN PARTIDO DE QUIDDITCH

- 1. OBJETIVO DEL JUEGO ..... PÁG.12
- 2. PREPARACIÓN DEL PARTIDO ..... PÁG.12
- 3. CÓMO JUGAR ..... PÁG.12
  - A. 1ª PARTE: MARCAR 2 GOLES ..... PÁG.12
  - B. 2ª PARTE: ATRAPAR LA SNITCH DORADA ..... PÁG.13

## VI. VARIANTE DE JUEGO: EL RETORNO DE VOLDEMORT

- 1. PREPARACIÓN DEL JUEGO ..... PÁG.14
- 2. OBJETIVO DEL JUEGO ..... PÁG.14
- 3. INICIO DEL JUEGO ..... PÁG.14
- 4. EL RETORNO DE VOLDEMORT ..... PÁG.15
- 5. LOS COMBATES ..... PÁG.15
  - A. ATAQUE
  - B. DEFENSA

# I. UN AÑO EN HOGWARTS

## 1. OBJETIVO DEL JUEGO

En “Un año en Hogwarts” os transformaréis en estudiantes de Gryffindor, Ravenclaw, Hufflepuff y Slytherin que compiten entre ellos por ser el que más puntos de la Copa de las Casas gane.

A lo largo de la partida tendréis 4 maneras de ganar puntos:

1. Completar misiones.
2. Aprobar exámenes.
3. Ganar partidos de Quidditch
4. Revelar cartas de Acción.

¡Juega con tu personaje favorito y revive toda la saga!

Las 10 primeras misiones coinciden con las aventuras de Harry Potter en los libros y películas número 1, 2 y 3.

Las 10 misiones siguientes corresponden a los libros y películas 4 y 5.

Las últimas 10 misiones corresponden a los libros 6 y 7 y a las 3 últimas películas.

## 2. DURACIÓN DE LA PARTIDA

El tiempo de juego puede variarse en función del número de misiones y puntos necesarios para ganar la partida. Antes de empezar a jugar, deberéis acordar qué tipo de partida jugaréis. Es recomendable empezar por una Partida Rápida la primera vez que se juega.

### PARTIDA RÁPIDA (30 MINUTOS)

El juego termina cuando un jugador ha completado al menos **una Misión** y tiene más de **210 puntos**.

### PARTIDA CLÁSICA (45/60 MINUTOS)

El juego termina cuando un jugador ha completado al menos **2 Misiones** y tiene más de **260 puntos**.

### PARTIDA LARGA (+60 MINUTOS)

El juego termina cuando un jugador ha completado al menos **3 Misiones** y tiene más de **320 puntos**.

## 3. MODOS DE JUEGO

Después escoger la duración de la partida, deberéis decidir en qué modo la jugaréis. “Un año en Hogwarts” incluye tres modos de juego de dificultad creciente.

### MODO JÓVENES MAGOS

Para completar una Misión en el modo Jóvenes Magos necesitáis conseguir los Objetos indicados en la carta de Misión, ir a la ubicación final y ganar allí un Combate contra un personaje determinado. Es el modo de juego más sencillo y el mejor para iniciarse en el juego. (Ver páginas 8 y 9)

### MODO MAGOS EXPERTOS O MODO EQUIPO

Si jugáis en modo Magos Expertos, para poder completar una Misión deberéis conseguir, además de lo indicado para los Jóvenes Magos, las cartas de Pociones y Hechizos que aparecen en la carta de Misión. Además, deberéis jugar un partido de Quidditch para ganar la partida. (Ver páginas 8 y 9)

### MODO SOLITARIO

El modo SOLITARIO permite jugar a un único jugador utilizando las reglas del modo Magos Expertos. (Ver páginas 8 y 9)

# 4. CÓMO GANAR PUNTOS

Hay 4 formas de ganar puntos durante el juego:

1- Completar Misiones: al comienzo del juego, recibirás 5 cartas de Misión (o 3 si sois más de 6 jugadores) con la cantidad de puntos que ganarás cuando completes cada una de ellas (entre 40 y 300 puntos según la dificultad). *No las muestres a los otros jugadores.*

Para tener éxito en una Misión, tendrás que ganar el combate de la misión yendo al lugar indicado en la carta con una o más fichas de Objeto que encontrarás recorriendo Hogwarts y sus alrededores.

Las cartas de Hechizo y Poción te ayudarán a ganar los combates con más facilidad, ¡pero ten cuidado con las cartas de Evento!

En el modo Magos Expertos para completar una Misión debes obtener, además de las fichas de Objetos necesarias, las cartas de Hechizo y Poción indicadas en tu carta de Misión.

2- Aprobar exámenes: para aprobar un examen deberás conseguir una carta de Libro e ir con él a la clase correspondiente. Por cada examen aprobado podrás ganar entre 5 y 20 puntos de la Copa de las Casas.

3- Revelar cartas de Acción: estas cartas pueden contener sorpresas y hacerte ganar puntos directamente pero también perderlos por romper las normas de Hogwarts. También puedes encontrar Polvos Flu que son imprescindibles para poder llegar a la mayoría de las ubicaciones del Tablero 2.

4- Jugar partidos de Quidditch: también puedes jugar partidos de Quidditch para ganar puntos de la Copa de las Casas. Obtienes 40 puntos por cada partido ganado.



#### 4. TABLEROS Y ESCENARIOS

El juego transcurre en diferentes escenarios repartidos en cuatro tableros. El tablero principal corresponde a Hogwarts tal como se representa en el mapa del Merodeador. En el tablero 1 se encuentra el callejón Diagon y en el tablero 2 se ven las ubicaciones más importantes de los libros y las películas. El tablero 3 corresponde al campo de Quidditch.

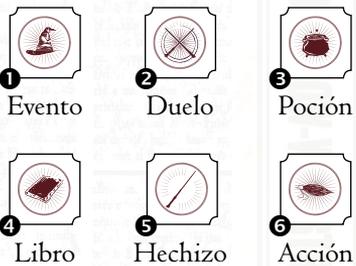
Empezaréis la partida en la casilla de Salida en Hogwarts y podréis cambiar de tablero siguiendo los caminos que los conectan entre sí, usando pasajes secretos, utilizando Polvos Flu o activando un Traslador.

#### Colocación de las 30 fichas de Objetos

Al comienzo del juego, colocad al azar y boca arriba una ficha de Objeto en cada casilla marcada con una roseta ✨.

Hay 18 objetos en Hogwarts, 3 en el Callejón Diagon (tablero 1) y 9 en el tablero de Ubicaciones (tablero 2). Estos objetos son necesarios para poder llevar a cabo las Misiones.

Además, cada vez que caigáis en una casilla con un pictograma deberéis tomar una carta del tipo indicado.



**Casillas de realización de las misiones**  
Son las casillas a las que has de ir para completar una Misión en concreto. Si pasas sobre una de estas casillas, puedes detenerte en ellas y acabar tu movimiento.

**Campo de Quidditch**  
Cuando caes en esta casilla termina tu movimiento. Nombra y desafía a un jugador de tu elección a jugar un partido de Quidditch.  
Si tienes una ficha de Traslador, puedes usarla para ir desde aquí al cementerio de Pequeño Hangleton (tablero 2) para tomar los objetos que allí haya o completar tu Misión si puedes. Si usas un Traslador no debes jugar un partido. Regresa al campo de Quidditch al final de tu turno y descarta la ficha de Traslador.

**La cabaña de Hagrid**  
Toma 1 carta de Poción y 1 carta de Hechizo.

Toma 1 carta de Poción (guárdala).

**Salas comunes**  
Cuando caes en una de estas casillas, puedes recoger una carta de tu elección o intercambiar un Objeto con otro jugador si los dos estáis de acuerdo con el cambio.

En Hogsmeade cada edificio cuenta como una casilla. Así, necesitarás 3 movimientos para ir desde Cabeza de Puerco a Honeydukes.

Cuando estés en esta casilla, puedes entrar en la escuela o ir al Caldero Chorreante (primera casilla del Callejón Diagon en el tablero 1).

Casilla de Salida

Toma 2 cartas de Libro (guárdalas).

Pasaje entre el Ministerio de Magia y la Sala de las Profecías (no te cuesta ningún movimiento atravesarlo).

Desde esta casilla, puedes ir a la casilla de Gringotts en el Callejón Diagon (no te cuesta ningún movimiento).

Toma 1 carta de Hechizo (guárdala).

Cada edificio del Callejón Diagon cuenta como una casilla. Por ejemplo, para ir desde el Caldero Chorreante al banco de Gringotts necesitas cuatro movimientos.

Toma una carta de Acción y júgala de inmediato.

**Oficina de Dumbledore**  
Toma 2 cartas de Hechizo.



1 Toma una carta de Evento y júégala de inmediato.  
Los efectos de las cartas de Evento afectan a todos los jugadores.



4 Toma una carta de Libro.  
(guárdala)



Pasaje secreto bajo el Sauce Boxeador que conduce a la Casa de los Gritos. (No se necesitan movimientos adicionales para ir de una casilla a la otra y funciona en ambas direcciones)



2 Toma una carta de Duelo y combate contra el personaje de la carta. Gana una carta de Hechizo, una de Poción y una de Libro si sales victorioso. Si sólo te queda 1 PV (no puedes quedarte a menos como resultado de un duelo) pierdes el combate y debes descartarte de 3 cartas a tu elección. Si te quedan menos de 3 cartas, debes descartarte de todas.

### Casillas de PV

Cuando caes en estas casillas, ganas el número de PV indicados.

Toma dos cartas de Libro. (guárdalas)



Pasaje secreto en la Sala de los Menesteres que conduce a Cabeza de Puerco. (No se necesitan movimientos adicionales para ir de una casilla a la otra y funciona en ambos sentidos)

### Las Clases

- Cuando caes en la clase de Hechizos, Transformaciones o Defensa contra las Artes Oscuras, toma una carta de Hechizo.
- Cuando caes en la clase de Pociones, Herbología o Cuidado de Criaturas Mágicas, recoge una carta de Poción.
- Si ya tienes una o más cartas de Libro, puedes detenerte en la casilla de la clase correspondiente para ganar puntos para la Copa de las Casas junto con una carta del tipo indicado para esa clase (Hechizo o Poción).

Sección prohibida de Snape  
Toma 2 cartas de Poción.

### Las Torres del Castillo

Hay 18 casillas de este tipo. Si pasas por una de estas torres, puedes acabar tu movimiento en ellas y utilizar una ficha de Polvos Flu para ir a una de las 7 ubicaciones del tablero 2 (cualquiera excepto el cementerio y Hogsmeade).

Ve a la casilla escogida, recoge los objetos que encuentres y/o combate para realizar tu misión si es su casilla final.

Al final de tu turno, debes regresar a la torre desde la que saliste y descartar tu ficha de Polvos Flu.

### Los muros y las casillas del tablero:

No puedes atravesar los muros interiores o exteriores del castillo.



Puedes pasar a la siguiente casilla cuando haya pisadas que lo indiquen o una línea doble (puerta).

No se puede acceder a la casilla donde está escrito "Gran Salón". Las casillas adyacentes forman parte del Gran Salón.



TABLERO PRINCIPAL

Cada uno de los puentes cuenta como una casilla.

Pasaje secreto detrás de la estatua de la Bruja Tuerta que conduce a Honeydukes y viceversa. Cuesta un punto de movimiento llegar a ella desde la Enfermería.

## II. CÓMO JUGAR

### 1. PREPARACIÓN DEL JUEGO

A- Escoged la duración y el modo de juego de la partida.

B- Barajad cada uno de los tipos de carta por separado (Misión, Acción, Libro, Poción, Hechizo, Duelo, Eventos y Quidditch) y colocadlas alrededor del tablero formando pilas con las cartas boca abajo, excepto la baraja de combate.

C- Elegid cada jugador una hoja de personaje para jugar con él y tomad:

- 1 ficha de Polvos Flu. (2 si vais a jugar en modo Jóvenes Magos)
- 1 ficha de Traslador.
- La cantidad de fichas de puntos de vida (PV) y el número de cartas de Libro, Hechizo y Poción indicadas para vuestro personaje.

No puedes escoger jugar con un Mortífago ya que estos sólo se pueden usar en el modo de juego Magos Expertos o el modo Equipo. (Ver pág. 10)



D- Al inicio del juego, colocad al azar una ficha de Objeto boca arriba encima de cada una de las 30 casillas marcadas con una roseta: ✨.

Colocad 18 fichas de Objeto en el tablero principal, 3 en el tablero 1 y 9 en el tablero 2.

Necesitaréis estos objetos para llevar a cabo vuestras misiones.

E- Cada jugador toma su ficha de personaje y lo coloca en la casilla de inicio en la entrada de Hogwarts. Después recibe 5 cartas de misión al azar (o 3 si sois más de 6 jugadores).

F- Si vais a jugar en modo Magos Expertos o modo Equipo, distribuid las 6 fichas de Mortífagos poniendo una en cada una de las torres del castillo que queráis.

### 2. HOJA DE PERSONAJE

- ① Resistencia a los ataques: cuando tu oponente tire los dados en un combate contra ti, pierdes 1 PV por cada dado que saque un resultado igual o superior a este número.
- ② Número de dados que tiras cuando atacas a un enemigo.
- ③ Tu habilidad especial cuando te mueves.
- ④ Tu habilidad especial durante los combates.
- ⑤ Cartas con las que empiezas el juego. Tómalas de la parte superior de la pila correspondiente.

⑥ Pon aquí los puntos de la Copa de las Casas que consigas.

⑦ Coloca aquí tus puntos de vida. En este caso, Harry Potter empieza el juego con 7 PV pero puede llegar a tener 14 a lo largo del juego.

⑧ Pon aquí las fichas de los objetos conseguidos (6 máximo).



Tu personaje mejorará durante la partida gracias a las cartas y a los PV que consigas durante el juego en casillas como la Enfermería.

### 3. TURNO DE JUEGO

Al comienzo del juego, debéis elegir uno de los 4 modos de juego para pasar vuestro año escolar en Hogwarts: Jóvenes Magos, Magos Expertos, modo Equipo o modo Solitario. (Ver pág. 8)

Hecho esto, el jugador más joven comienza el juego. Lanza 2 dados y mueve su ficha de personaje tantas casillas como el resultado de los dados en la dirección que elija.

En función de la casilla en la que acabe su movimiento realizará una de las siguientes acciones:

- **Casilla de Hechizo** (🌀), **Poción** (🍷) o **Libro** (📖) toma una carta del tipo indicado de la pila correspondiente y la guarda para usarla durante el juego.
- **Casilla de Acción** (👁️): toma una carta de Acción y aplica su efecto sobre su personaje.
- **Casilla de Evento** (🏰): toma una carta de Evento y la juega de inmediato. Estas cartas afectan a todos los jugadores.
- **Casilla de Duelo** (⊗): toma una carta de Duelo y lucha contra el alumno que indica la carta (Ver Reglas de Combate, pág. 10). Si ganas el combate, tomas una carta de Hechizo, una de Poción y una de Libro. Si te quedas con 1 PV (no puedes perder todos tus PV en un duelo), pierdes el combate y debes desprenderte de 3 cartas a tu elección o de todas tus cartas restantes si te quedan menos de 3.

- **Casilla de Objeto** ✨: si pasas por una casilla donde hay un Objeto, puedes recogerlo y continuar tu movimiento. También puedes recoger un Objeto que esté en la casilla en la que acabas tu movimiento. Sólo se pueden recoger 2 objetos por turno. Si no quedan objetos en las casillas, no pasa nada.

- **Las Torres del Castillo** 🟤: si un jugador pasa por una de las torres del castillo, puede detenerse en ella y finalizar su movimiento. A continuación puede usar una ficha de Polvos Flu para ir a una de las 7 ubicaciones del tablero 2. No se puede ir con los Polvos Flu ni al cementerio, (al que hay que llegar desde el campo de Quidditch usando un Traslador) o a Hogsmeade, (al que se llega por el camino que lleva a él desde Hogwarts o a través de pasadizos secretos). Una vez el jugador llega a la ubicación elegida del tablero 2 recoge el Objeto u Objetos que haya en ella y/o realiza un combate para cumplir su misión si puede. Después, regresa a la torre donde estaba. (Ver *Las Torres del Castillo*, pág. 5)

- **Casilla de Clase**: si un jugador llega a una de estas casillas con el libro correcto para aprobar el examen, gana los puntos que se muestran en la carta de Libro. (Ver *Las Clases*, pág. 5).

- **Casillas finales de Misión**: son las casillas indicadas en tu carta de misión a donde debes ir para luchar contra el adversario de esa Misión para completarla. En el modo Jóvenes Magos deberás llegar con los Objetos necesarios y en el modo Magos Expertos o Equipo necesitarás, además de los Objetos, haber conseguido los Hechizos y las Pociones necesarias.

- **Casillas de PV**: cuando caes en ellas ganas el número de Puntos de Vida (PV) que indica la casilla.

## CASILLAS ESPECIALES

1) **Las Salas Comunes** 🏠🏠🏠🏠: cuando caes en una de ellas puedes tomar una carta del tipo que quieras (Acción, Libro, Poción o Hechizo) o intercambiar un Objeto con otro jugador si los dos estáis de acuerdo con el cambio. Las cartas de Acción se juegan inmediatamente.

2) **La Oficina de Dumbledore**: toma 2 cartas de Hechizo.

3) **La Cabaña de Hagrid**: toma 1 carta de Poción y 1 carta de Hechizo.

4) **Sección Prohibida de Snape**: toma 2 cartas de Poción.

5) **Sección Prohibida de la Biblioteca**: toma 2 cartas de Libro.

6) **Campo de Quidditch**: convoca y desafía a un partido al jugador de tu elección.

## 4. REGLAS DE MOVIMIENTO

Al inicio de tu turno, tiras los 2 dados y mueves tu ficha tantos espacios como marquen, pero si te cruzas con otro jugador, **debes detenerte para luchar contra él** (Ver pág. 10). Se aplica la misma regla si te cruzas con un Mortífago si jugáis en modo Magos Expertos o Equipo.

No puedes entrar dos veces en la misma casilla en un mismo turno. Si quieres volver sobre tus pasos, deberás esperar al próximo turno.

Durante tu movimiento, debes intentar conseguir los Objetos del tablero que indica tu carta de Misión. (Ver *Completar misiones*, pág. 8)

En todos los modos de juego puedes elegir detenerte en una casilla en los siguientes casos:

1) Si es la casilla final de tu Misión y debes realizar un combate en ella para completarla.

2) Si es una de las 18 torres del castillo (Ver pág. 5) para usar una ficha de Polvos Flu y trasladarte al tablero 2 (a cualquier casilla menos el cementerio y Hogsmeade).

En tu turno, estás obligado a moverte el número de casillas exacto indicado por los dados. Las dos únicas excepciones son las que se acaban de explicar. Recuerda siempre también aplicar la habilidad especial de tu personaje durante sus movimientos.

## EJEMPLO DE MOVIMIENTO

Comienzas con tu ficha de Harry Potter en la casilla de Inicio en la entrada de Hogwarts. Tiras 2 dados y obtienes 6 y 6. Puedes mover a Harry a la derecha hacia el Castillo o hacia la izquierda al Callejón Diagon (tablero 1). Eliges avanzar 12 casillas en dirección al Castillo. La primera casilla es la de las dos manos, la bandera de Hogwarts la segunda y la Torre del Reloj es la tercera. Desde ella decides moverte hacia la casilla de Poción que sería la 4, luego la 5 sería la torre Gryffindor, en la casilla 6 tomas el Objeto que hay en ella, en la 7 pasas por la casilla del Duelo, 8 por la casilla de la Acción, 9 la torre de Hufflepuff, 10 casilla de Hechizo. Recoges un segundo Objeto en la casilla 11 y luego avanzas hacia la casilla 12 donde acabas tu movimiento. Como es una casilla de Evento, tomas la primera carta de la pila de Eventos y sigues sus instrucciones de inmediato. Una vez aplicado su efecto, tu movimiento y tu turno han terminado.

Una vez que tu movimiento ha terminado y todas las acciones asociadas se han llevado a cabo, será el turno del jugador de tu derecha y lanzará los dados para mover su ficha de personaje.

## 5. FICHAS DE OBJETO

### Las 30 fichas de Objeto

Estos objetos son imprescindibles para llevar a cabo tus misiones en todos los modos de juego. Una vez se han utilizado para realizar una misión, coloca los objetos usados sobre las casillas que quieras del tablero 2 marcadas con una roseta. Puedes distribuirlas como tú quieras y ponerlas juntas o separadas en diversas ubicaciones.

### Las 6 fichas de Objeto Especial

Entre los 30 objetos hay 6 que son especiales y pueden utilizarse tanto para completar una misión como para darte una ventaja durante el juego. Después de usar cualquiera de ellos, debes colocarlo sobre una de las rosetas del Callejón Diagon (tablero 1).



**Varita de Saúco**

➔ +1 dado de ataque durante un combate.



**Espada de Gryffindor**

➔ +1 dado de ataque durante un combate.



**Piedra de la Resurrección**

➔ +6 PV durante un combate.



**Giratiempo**

➔ Juega otro turno.



**Capa de Invisibilidad**

➔ Mueve 5 casillas para huir de un combate.



**Buckbeak**

➔ Ves a una casilla del Callejón Diagon (tablero 1) o del tablero de Ubicaciones (tablero 2).

### III. CÓMO GANAR PUNTOS DE LA COPA DE LAS CASAS

Hay 4 maneras de ganar puntos durante tu año en Hogwarts (cartas de Misión, cartas de Acción, cartas de Libro y ganando un partido de Quidditch). Solo la forma de completar las misiones varía entre algunos modos de juego. El resto es igual.

#### 1. REALIZAR MISIONES

Hay 30 cartas de Misión diferentes. Esta es la principal forma de conseguir puntos para ganar la Copa de las Casas. Puedes ganar de 40 a 300 puntos dependiendo del grado de dificultad de la Misión.

Al inicio del juego, cada jugador recibe 5 cartas de Misión o solo 3 si hay más de 6 jugadores. No deben enseñarse al resto de jugadores.

#### A. MODO JÓVENES MAGOS

Este es el modo de juego para principiantes. Para llevar a cabo tu misión debes:

1. Conseguir las fichas de Objeto indicadas en tu carta de Misión recorriendo el tablero. Las encontrarás en Hogwarts y sus alrededores. Todo lo que has de hacer es pasar por el espacio donde se encuentren para recogerlos.
2. Ir a la ubicación indicada en tu carta de Misión una vez hayas conseguido todos los objetos.
3. Ganar el combate contra el oponente indicado en la carta de Misión. Para luchar contra él debes buscar la carta de Combate con el mismo número que la Misión que estás realizando. (Ver Reglas de Combate, pág. 10)

Por ejemplo, para finalizar la Misión 6, una vez llegues con los objetos necesarios al espacio final, debes buscar la carta de Combate 6 y luchar contra el personaje que aparece en ella. Cada personaje de las cartas de Combate tiene un número de PV y un nivel de resistencia mágica a los ataques. Además, tiene un ataque por turno indicado en la carta. Para ganar el combate y los puntos de la misión, debes reducir los PV de tu oponente a 0 y tener tú al menos 1 PV.

En los combates y duelos de este modo de juego puedes usar hasta 5 cartas de Poción o Hechizo para enfrentarte a tus enemigos.

Ejemplo:

Has decidido realizar la Misión 6: “Destruye el primer Horrocrux: el Diario de Tom Riddle”.

Para llevarla a cabo debes:

1. Conseguir el Colmillo de Basilisco y el Diario de Tom Riddle. (Ver ① en la carta adyacente)
2. Ir a la Cámara de los Secretos. (Ver ② en la carta adyacente)
3. Ganar un combate contra Tom Riddle en la carta de Combate 6. (Ver pág. 11 y en ③ de la carta adyacente.)
4. Solo recibes los puntos de la Copa de las Casas si ganas el combate. (Ver ④ en la carta adyacente)

#### B. MODO MAGOS EXPERTOS

Este modo de juego está dirigido a jugadores experimentados o que ya conocen bien el juego.

Para completar tu misión, has de conseguir las fichas de Objeto indicadas en la

carta y también las cartas de Hechizo y Poción que aparecen en ella.

A continuación debes ir a la ubicación indicada y ganar el combate contra el personaje de la misión. Para conseguirlo puedes utilizar las cartas de Hechizo y Poción que hayas obtenido junto con otras que puedas tener. Si ganas el combate, obtendrás los puntos de la misión igual que en el modo anterior. (Ver Reglas de Combate, pág. 10)

Para terminar el juego en este modo, deberás participar también en al menos 1 partido de Quidditch.

En nuestro ejemplo anterior, en este modo necesitaríamos también la carta de Poción “Polinectar” y dos cartas de Hechizo de Ataque cualquiera.

#### C. MODO EQUIPO

Este modo puede jugarse con todos los jugadores formando parte del mismo equipo o repartidos en grupos de 2 o 3 jugadores cada uno.

Para completar una misión, todos los jugadores del mismo equipo deben llegar a la ubicación indicada en la carta de Misión llevando todas las cartas de Objetos, Hechizos y Pociones requeridas y ganar el combate juntos para ganar los puntos de la Copa de las Casas. (Ver Reglas de Combate, pág. 10)

Los jugadores que ya están en la ubicación indicada, no se mueven de ella para esperar a los demás.

#### D. MODO SOLITARIO

Puedes jugar tú solo contra el juego siguiendo las reglas del modo Jóvenes Magos o Magos Expertos con la variación de que si en algún momento pierdes todos tus PV, pierdes la partida.

#### En todos los modos de juego:

Si completas una misión: ganas los puntos de la Copa de las Casas indicados en la carta de Misión. Después colocas las fichas de Objeto utilizadas sobre las rosetas del tablero 2 que quieras. Puedes colocarlos en cualquier casilla, incluso en aquellas que ya contengan otros objetos. A continuación debes devolver las cartas que has usado al fondo de sus pilas respectivas.

Si pierdes un combate y fallas en tu misión: vuelves al Caldero Chorreante (excepto en el modo Solitario). Devuelves todas tus cartas de Poción y Hechizo al fondo de sus respectivos mazos. Tomas 6 PV y conservas todas tus fichas de Objeto, Polvos Flu y Traslador que tuvieras.



## 2. APROBAR EXÁMENES

Cada jugador empieza el juego con el número de cartas de Libro indicadas en su hoja de personaje pero además conseguirá una más cada vez que su movimiento acabe en una casilla de Libro. Con ellas, puede dirigirse a la clase del tablero que aparece en la carta para aprobar un examen con él y obtener los puntos correspondientes.

Con cada examen se pueden ganar entre 5 y 10 puntos de la Copa de las Casas.

Por ejemplo, si tienes el libro “Filtros y pociones mágicas” de Arsenius Jigger, debes ir a la clase de Pociones con él para aprobar el examen y ganar los 10 puntos que se muestran en la carta. Una vez que has utilizado la carta, vuelve a colocarla en la parte inferior de la pila correspondiente.

No olvides que cuando vas a una clase también obtienes una nueva carta de Hechizo o Poción dependiendo de cuál sea. (Ver pág. 5)

## 3. CARTAS DE ACCIÓN

Se consiguen al caer en una casilla con su símbolo y deben ser jugadas de inmediato excepto las cartas de Polvos Flu, que te permiten conseguir una ficha de Polvos Flu y guardártela hasta que quieras usarla. La mayoría de cartas de Acción te hacen perder puntos, pero también puedes ganarlos o conseguir Polvos Flu. Los Polvos Flu te permiten teletransportarte a la mayoría de casillas del tablero de Ubicaciones (tablero 2) desde cualquiera de las 18 torres del castillo. Cuando te quedes sin Polvos Flu, debes buscar cartas de Acción para conseguir más. Una vez utilizados, vuelve a colocar la carta en la parte inferior de su pila y descarta la ficha de Polvos Flu.

## 4. GANAR UN PARTIDO DE QUIDDITCH

Las reglas del Quidditch son las mismas para todos los modos de juego. Puedes ganar puntos de la Copa de las Casas jugando y ganando partidos.

Para jugar un partido, ves al Campo de Quidditch y desafía a otro jugador.

El partido tiene dos partes:

1ª Parte: los equipos luchan por ser el primero en marcar dos goles con la Quaffle. Por cada gol que marque, el jugador gana 1 carta de Quidditch que le ayudará en la 2ª parte.

2ª Parte: el Buscador de cada equipo debe intentar atrapar la Snitch Dorada. El primero que la atrape ganará el partido y 40 puntos de la Copa de las Casas. (Ver págs. 12-13)

## 5. OTRAS CARTAS DEL JUEGO

### A. CARTAS DE POCIÓN

Se consiguen al caer en una casilla con su símbolo. Puedes usarlas de dos maneras:

- Durante un combate: las pociones de defensa pueden anular un ataque contra ti o hacerte ganar puntos de vida. Las cartas de pociones de ataque te ayudan a que tu enemigo pierda puntos de vida (PV). (Ver Reglas de Combate, pág. 10)

- Para completar una Misión. Si jugáis en modo Magos Expertos necesitarás conseguir las pociones que te indique la carta de Misión antes de ir a la casilla final para hacer el combate final.

Una vez utilizadas contra un oponente, debes colocar las cartas de Poción utilizadas bajo la pila correspondiente.

En el modo Magos Expertos, las cartas de pociones pueden usarse también contra otros jugadores.

## B. CARTAS DE HECHIZO

Se consiguen al caer en una casilla con su símbolo y pueden usarse de 3 maneras:

- Durante un combate: puedes usar un hechizo en cualquier momento diciendo su nombre en voz alta para aplicar el efecto de la carta. Los hechizos de Defensa pueden cancelar un ataque contra ti o hacerte ganar puntos de vida (PV) y los de Ataque te permiten hacer que tu oponente pierda puntos de vida. (Ver Reglas de Combate en pág. 10)

- Para completar una Misión. Si jugáis en modo Magos Expertos necesitarás los hechizos que te indique la carta de Misión antes de ir a combatir a la casilla final.

- Al inicio de tu turno para tener una ventaja. Cartas como “Accio”, “Obliviate” o “Alohomora” te permiten robar cartas a otros jugadores o acercarte objetos para recogerlos después.

**Atención:** algunas cartas de Poción y de Hechizo te permiten elegir una carta de la pila correspondiente en cualquier momento del juego. En el modo Magos Expertos puedes usarlas durante un combate para conseguir las cartas que necesitas para ganarlo.

En los todos casos hay que devolver las cartas de Hechizo bajo su pila una vez se han utilizado

En el modo Magos Expertos, las cartas de Hechizo y Poción pueden usarse también contra otros jugadores.

## C. CARTAS DE DUELO

Las cartas de Duelo se muestran cuando caes en una casilla marcada con su símbolo y muestran un personaje con el que debes combatir. Cada personaje tiene una cantidad de puntos de vida (PV) y una resistencia a los ataques. También lanza un ataque por turno, (texto en el centro de la carta).

Debes hacer que tu adversario pierda todos sus puntos de vida para ganar 1 carta de Poción, 1 de Hechizo y 1 carta de Libro. Pierdes el combate si solo te queda 1 PV (no puedes quedarte a 0 PV como resultado de un duelo). Si esto sucede, debes descartar 3 cartas de tu elección y colocarlas debajo de sus respectivas pilas. Si sacas una carta de Duelo con el personaje con el que estás jugando, descártala y toma otra carta.

## D. CARTAS DE EVENTO

Las cartas de Evento se muestran cuando caes en una casilla marcada con su símbolo y afectan a todos los jugadores.

Si el Evento lleva a todos los jugadores a un lugar, todos comenzarán su próximo turno desde allí. Las fichas de Polvos Flu y Traslador también pueden conseguirse con estas cartas.

Una vez que se haya aplicado el efecto de la carta, colócala en la parte inferior de su pila.



## IV. REGLAS DE COMBATE

En el juego hay cuatro tipos de combate:

### 1. COMBATE CONTRA OTROS JUGADORES

#### A. MODO JÓVENES MAGOS

En el modo de Jóvenes Magos, debes entrar en combate con otro jugador si entras la casilla en la que se encuentra.

El primer jugador que haga perder al otro 2 PV puede robarle un Objeto, o un Traslador, o unos Polvos Flu o una carta boca abajo de las que tenga el perdedor.

No puedes usar cartas de Poción o Hechizo contra otro estudiante en el modo de Jóvenes Magos.

#### Combate contra otro jugador en modo Jóvenes Magos:

Cuando dos jugadores entran en combate, el atacante es el que llega último a la casilla. El atacante tira un dado de ataque y el atacado tira un dado de defensa. El jugador que saque mayor puntuación hace que el otro pierda 1 PV. Si se empata, vuelven a tirar los dados.

El combate termina cuando uno de los dos jugadores pierde 2 PV. El ganador puede elegir quedarse una ficha de Objeto o de Traslador o de Polvos Flu del perdedor o, si lo prefiere, una carta que tenga boca abajo (sin mirarla antes).

**Por ejemplo:** es el turno del jugador de Harry Potter, lanza los dados y obtiene 4 y 5, así que se mueve 9 casillas. Pero en la cuarta casilla se encuentra con otro jugador que juega con Draco Malfoy, así que su movimiento termina aquí y entran en combate.

Harry tira un dado y obtiene un 4, Draco tira y obtiene un 3. Draco pierde 1 PV que quita de su hoja de personaje. Harry lanza los dados de nuevo y obtiene un 1, Draco obtiene un 3, Harry pierde 1 PV. Cada jugador ha perdido 1 PV. Harry lanza de nuevo el dado y obtiene un 5, Draco obtiene un 4, así que pierde un segundo PV y el combate. Como ganador, el jugador que juega como Harry decide quedarse con la ficha de Objeto "La espada de Gryffindor" que tenía Draco. Su turno ha terminado y pasa al jugador a su derecha.

#### B. MODO MAGOS EXPERTOS

En el modo Magos Expertos, cuando te cruzas con otro jugador en la misma casilla os atacáis por turnos tirando el número de dados de ataque indicados en vuestra hoja de personaje o usando una carta de Poción o Hechizo contra tu oponente. Por cada dado que saque un resultado igual o superior a la Resistencia a los ataques del oponente, este pierde 1 PV. *(Ver explicación detallada del sistema de combate en el siguiente apartado: Combates contra cartas de duelo)*

El jugador que se quede solo con 1 PV antes será el perdedor del combate (un jugador no puede quedarse a menos de 1 PV como resultado de un combate contra otro jugador de un duelo).

Cada jugador puede usar como máximo 1 carta de Poción y 1 carta de Hechizo durante el combate contra otro jugador. El ganador robará al perdedor 2 Objetos o un Traslador o unos Polvos Flu o, si lo prefiere, dos cartas que tenga boca abajo sin mirarlas antes.

**En el Modo Equipo: sólo puedes enfrentarte a otro jugador si está en el equipo contrario. Los combates se realizan de la misma manera que en el modo Magos Expertos.**

**Tras un combate, los 2 jugadores no podrán volver a luchar entre ellos durante 2 turnos en cualquiera de los modos de juego. En caso de que se crucen nuevamente, se ignorarán y continuarán su movimiento.**

### C. MODO EQUIPO Y MODO SOLITARIO

En modo Equipo no puedes combatir contra un jugador de tu mismo equipo pero si te cruzas con un jugador de otro equipo se aplican las reglas del modo Magos Expertos.

Si juegas en modo Solitario, evidentemente no puedes atacar a ningún otro jugador ni tampoco a los Mortífagos del modo Magos Expertos, pues nadie podría tomar su papel.

### 2. COMBATES CONTRA MORTÍFAGOS

Si vais a jugar en modo Magos Expertos o modo Equipo, al inicio del juego, colocad las 6 fichas de Mortífagos repartidos por las torres del castillo. Poned uno en cada una de las torres que queráis teniendo en cuenta que se quedarán allí durante el resto del juego.

Cuando un jugador pasa por una casilla ocupada por una ficha de Mortífago, otro jugador toma la hoja de personaje de un Mortífago disponible (cualquiera que no forme parte de la Misión de un jugador) junto con las cartas de Hechizo y Poción mostradas para el personaje y lucha contra el otro jugador de la misma manera que en el modo Magos Expertos. El jugador ataca primero y luego lo hace el Mortífago, que también puede usar sus propias cartas. Si el jugador se queda sin PV pierde el combate y debe trasladarse al Caldero Chorreante y devolver todas sus cartas de Pociones y Hechizos al fondo de sus mazos. Conserva sus fichas de Objeto, Polvos Flu y Traslador y al llegar allá recupera 6 PV.

Cada Mortífago que derrotes te hará ganar 20 puntos de la Copa de las Casas, y luego podrás retirar su ficha del tablero.

### 3. COMBATES CONTRA CARTAS DE DUELO

En todos los modos de juego, cuando caes en una casilla de Duelo debes mostrar la primera carta del mazo de Duelo y combatir contra el estudiante que aparece en ella. Si el personaje de una carta de Duelo es tu propio personaje, deja esa carta y toma otra nueva.

Hay dos maneras de luchar contra tu oponente en un duelo:

- Usar los dados de ataque: cada jugador tiene 3 o 4 dados de ataque dependiendo del personaje con el que esté jugando. Durante el ataque tiras tantos dados de ataque como indique tu hoja de personaje y le quitas 1 punto de vida por cada dado con un resultado igual o superior a la Resistencia a los ataques de tu contrincante.

La Resistencia a los ataques es la habilidad mágica de cada mago para neutralizar los ataques lanzados contra él. Esta resistencia puede ir del 2 al 5 según el personaje. Cada dado que se lance contra él y saque un número igual o superior a su resistencia, le hará perder 1 PV.

- Usar tus cartas de Hechizos y Pociones. En vez de tirar los dados, puedes usar cartas para atacar a tu oponente. Una vez que has usado una carta de Hechizo o Poción, quítale los PV al personaje de la carta de Duelo contra el que estás luchando.

Las cartas de Ataque te permiten hacer perder puntos a tu oponente directamente mientras que las de Defensa te permiten defenderte de los ataques de tu oponente o ganar vida. Cuando usas una carta de Defensa, el enemigo pierde su turno y no te

ataca, por lo que puedes seguir atacando tú con los dados o con otra carta.

Si consigues quitarle todos los PV a tu oponente ganas el duelo y podrás seguir jugando normalmente en el siguiente turno. En caso que te quedes solo con 1 PV (no puedes quedarte con 0 PV como resultado de un duelo) pierdes el combate y deberás descartarte de 3 cartas a tu elección, o todas si tienes menos, y devolverlas al fondo de sus mazos respectivos.

#### 4. COMBATES PARA COMPLETAR MISIONES

Cuando llegas a la casilla indicada con los Objetos necesarios en el modo Jóvenes Magos, o con ellos y las Pociones y Hechizos requeridos en modo Magos Expertos, debes buscar la carta de Combate con el mismo número que tu Misión para combatir contra el personaje que aparece en ella.

Por ejemplo, si estás realizando la Misión 6, debes buscar la carta de Combate 6. Las cartas de Combate están numeradas del 1 al 30 al igual que las cartas de Misión.

El personaje de cada carta de Combate tiene un número de PV y un nivel de Resistencia a los ataques. Además, tiene un ataque por turno que está explicado en la carta.

Para combatir contra él:

1. Muestra la carta de Combate que corresponde a tu Misión y mira si quién ataca primero, si tú o tu enemigo.

2. Ataca a tu enemigo. En todos los modos de juego se aplican las mismas reglas para los combates de Duelo y de Misión. En cada ronda de ataques puedes usar una carta de Defensa (Poción o Hechizo) seguida de un ataque con Poción, Hechizo o dados. Si decides atacar con los dados, le harás perder una vida por cada dado que saque un número igual o superior a su resistencia.

Deberéis atacar por turno y usar las habilidades especiales indicadas en vuestras fichas de personaje. El primero en quedarse sin PV perderá el combate. Si has sido tú, el efecto es el mismo que cuando pierdes un combate contra un Mortifago. Pierdes todas tus cartas de Hechizos y Pociones y te trasladas al Caldero Chorreante donde recibes 6 PV. Si derrotas a tu oponente, completas tu Misión y recibes los puntos de la Copa de las Casas correspondientes.

**ATENCIÓN:** Algunos oponentes podrán usar su habilidad especial una última vez cuando sus PV lleguen a 0.

Durante el combate, ellos usarán su habilidad especial después de cada tirada de dados tuya o cada vez que uses una Poción o un Hechizo de ataque.

Por el contrario, sus habilidades especiales no se activan cuando usas Pociones o Hechizos de defensa sobre ti mismo.

##### A. MODO JÓVENES MAGOS

En este modo puedes usar hasta 5 cartas de Poción o Hechizo en total cuando luchas contra un enemigo de una carta de Combate.

##### B. MODO MAGOS EXPERTOS

En este modo puedes usar un máximo de 3 cartas de Poción o Hechizo en total cuando luchas contra un enemigo de una carta de Combate.

##### C. MODO EQUIPO O SOLITARIO

Cuando combates contra el personaje de tu carta de Misión en equipo, debes multiplicar los PV de tu enemigo por el número de jugadores que lo están atacando (si el equipo es de 4 jugadores, Tom Riddle tiene 36 PV). Los jugadores atacan por turnos y tras realizar su ataque sufren la habilidad especial del oponente. Cada

jugador puede utilizar un máximo de 2 cartas de Hechizo o Poción durante el combate.

#### EJEMPLO DE COMBATE PARA COMPLETAR UNA MISIÓN

Si estás haciendo la Misión 6 y estás en la Cámara de los Secretos con todas las cartas y fichas necesarios para llevarla a cabo, toma la carta de Combate 6 – Tom Riddle – y enfréntate a él.

Tom Riddle tiene 9 PV y una Resistencia a los ataques de 5. Su habilidad especial te hará perder 2 PV en el momento que aparezca y 3 PV después de cada uno de tus ataques sin importar si lo haces con tus dados, con un Hechizo o con una Poción. Tú le haces perder 1 PV por cada 5 o 6 que saques al tirar el número de dados indicado en tu carta de personaje o cualquier otra cantidad al usar tus cartas de Poción y Hechizo dependiendo de la carta que hayas usado.

Si tu personaje es Luna Lovegood (6 PV). Tan pronto como aparece Tom Riddle le ataca y ella pierde 2 PV. A continuación lanzas 4 dados de ataque y el resultado de tu primera tirada es de 2, 2, 4 y 6. Tom pierde 1 PV por el 6 y el resto de dados no le afectan ya que son menores que su Resistencia a los ataques (así que le quedan 8 PV). Él te ataca usando su habilidad especial por la que pierdes 3 PV después de cada uno de tus ataques. Solo te queda 1 PV, usas tu carta de Poción de defensa llamada “Poción curativa de la sra. Pomfrey” que te da 5 PV extra. Tom no te puede atacar cuando usas una poción de defensa o un hechizo de defensa.

Por lo tanto, tienes 6 PV después de usar tu poción de Defensa. Atacas por segunda vez lanzando tus 4 dados, los resultados son 3, 5, 5 y 6, así que Tom pierde 3 PV y solo le quedan 5 PV.

Él usa otra vez su habilidad especial después de tu ataque de dados con lo que pierdes 3 PV y te quedan 3 PV. Decides usar la carta de poción “Solución Fortificante” (-8 PV) para hacerle perder sus últimos 5 PV.

A Tom no le queda ningún PV, pero usa su habilidad especial una última vez, lo que te hace perder 3 PV.

Como no te queda ningún PV, ambos perdéis el combate (por lo que no has completado tu misión) y regresas al Caldero Chorreante. Devuelve todas tus cartas debajo de sus respectivas pilas. Ponte 6 PV de nuevo y conserva todas tus fichas de Objeto, Polvos Flu y Traslador.

#### Resolución rápida de un combate:

Para terminar el combate de forma más rápida y ganarlo, puedes hacer que Tom Riddle pierda sus 9 PV directamente, sin lanzar los dados, usando Pociones de ataque (pero no Hechizos de ataque porque Tom Riddle es inmune a ellos).

**Por ejemplo:** Tu personaje tiene 9 PV. Tan pronto como te ataca Tom Riddle pierdes 2 PV, te quedan 7. Usas la tarjeta de poción “Solución Fortificante” que le hace perder 5 PV directamente. Sólo le quedan 4 PV. Él usa su habilidad especial después de tu ataque y pierdes 3 PV, por lo que te quedan 4 PV. A continuación, utilizas la carta de “Poción envejecedora” que le hace perder 4 PV más. Tom Riddle ha sido vencido, pero después de tu ataque él todavía usa su habilidad especial una última vez y te hace perder 3 PV. En este caso, has perdido 8 PV y a ti aun te queda 1 PV mientras que él ha perdido sus 9 PV, pero no habéis lanzado ningún dado, y el combate ha sido más rápido y has vencido. Ganas los 200 puntos para la Copa de las Casas.

## V. JUGAR UN PARTIDO DE QUIDDITCH

Puedes jugar una partida de Quidditch en el mini tablero del campo de Quidditch. Desafía a otro jugador llevando su ficha de personaje al campo.

Después del partido, el jugador regresará a la casilla en la que se encontraba antes.

### 1. OBJETIVO DEL JUEGO

Para ganar el partido debes atrapar la Snitch Dorada antes que tu oponente.

### 2. PREPARACIÓN DEL PARTIDO

1. Elige tu equipo entre las 4 Casas de Hogwarts (Gryffindor, Ravenclaw, Hufflepuff y Slytherin).

2. Prepara tus fichas de jugadores de la siguiente manera:

Pon a los Buscadores en la línea de salida (1), al Guardián en una de las 3 casillas en la zona de tiro, a los 2 Golpeadores en la línea (3) y los 3 Cazadores en las dos líneas siguientes (4). Coloca la Quaffle en el medio del campo y una Bludger a cada lado.

### 3. CÓMO JUGAR

Los 2 jugadores lanzan los dados y el que obtiene la mejor puntuación comienza el partido. Cada encuentro tiene dos partes:

#### 1ª PARTE: MARCAR DOS GOLES

Los dos jugadores debéis intentar ser el primero en marcar 2 goles con la Quaffle para pasar a la 2ª Parte. Cada gol anotado te permite ganar una carta de Quidditch que te ayudará a atrapar la Snitch Dorada y ganar el partido.

Al comienzo de tu turno, lanza 2 dados. El resultado será el número de acciones que podrás realizar este turno. Las acciones pueden ser:

- Movimientos: cada movimiento de uno de tus jugadores de una casilla a la siguiente cuenta como una acción. Mueve a tus jugadores a lo largo de las líneas blancas de puntos. Los Guardianes no pueden abandonar la zona de tiro. Si un Cazador se mueve a un espacio donde esté una Quaffle o un Golpeador a un espacio donde se encuentre una Bludger, pueden atraparlas sin gastar otra acción más.

- Los Golpeadores: Hay dos por equipo y su trabajo es eliminar a los jugadores contrarios lanzándoles las Bludgers. Pueden atrapar a una Bludger moviéndose a la casilla donde se encuentra y lanzarla después en línea recta hacia un Guardián, un Golpeador o al Cazador del oponente. Lanzar una Bludger no cuesta ninguna acción, pero el Golpeador debe tirar un dado para determinar a cuántos espacios de distancia llegará su lanzamiento. El jugador a quien se la lance podrá esquivar la Bludger sacando un 4, un 5 o un 6 en los dados. Si no lo consigue y le alcanza la Bludger, será eliminado del juego. Si se elimina a un Cazador del oponente mientras tenía la Quaffle en su poder, la Quaffle se queda en el lugar donde fue alcanzado. Los Golpeadores pueden intentar eliminar al Guardián contrario para que sea más fácil marcar goles o eliminar a los Cazadores, de manera que nadie del equipo contrario pueda jugar la Quaffle y ganar así la primera parte del encuentro automáticamente.

- Los Cazadores: Cada equipo tiene 3 Cazadores y su trabajo es marcar goles con la Quaffle. Un cazador que lleve la Quaffle puede usar una acción para lanzarla a un espacio siguiendo las líneas de puntos. Un Cazador puede robarle la Quaffle a un Cazador contrario moviéndose a la casilla en la que se encuentra. Robar la Quaffle cuesta una acción y después de hacerlo ha de moverse obligatoriamente a una casilla adyacente. Esta es la única situación en la que un jugador puede moverse a una casilla donde haya un oponente. Aun así, debe pensar a dónde se moverá una vez le robe la Quaffle. Los Cazadores deben llegar a la línea de lanzamiento (3) en la parte del campo contraria para intentar marcar un gol. Los Cazadores no pueden entrar en las 3 casillas del Guardián (2).



HARRY POTTER characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. (s19)

Ten cuidado, no puedes quedarte en una casilla ocupada por un jugador del equipo contrario a menos que entres para intentar conseguir la Quaffle. Si no es así, tendrás que rodear la casilla en tu movimiento. Los Cazadores tienen que llegar a la línea (3) del lado contrario para intentar marcar un gol. Los Cazadores no pueden acceder a las 3 casillas del Guardián (2).

- Marcar un gol: Una vez que tu Cazador tiene la Quaffle y está en una casilla de la línea de lanzamiento (3), tira un dado. El Guardián puede intentar parar el disparo tirando el dado y sacando el mismo número o superior. Si el Guardián

## 2ª PARTE: ATRAPAR LA SNITCH DORADA

Los dos jugadores debéis colocar a vuestros Buscadores en la casilla de Inicio (zona I). El primero en dar la vuelta a todo el estadio gana el juego y 40 puntos de la Copa de las Casas. Cada jugador puede usar una carta de Quidditch por turno como máximo. Estas cartas te darán ventaja para ser el primero en completar el recorrido y atrapar así la Snitch Dorada. El ganador de la primera parte comienza y lanza los 2 dados

### 4. EJEMPLO DE UN PARTIDO DE QUIDDITCH

**1ª Parte:** El jugador de Gryffindor lanza los dos dados y obtiene un 4 y un 6, por lo que podrá realizar **10 acciones** en su turno. Mueve su primer Cazador hacia adelante (CG1) para recoger la Quaffle en el centro (**1 acción**), luego mueve hacia adelante 4 casillas (**4 acciones**) para llegar a la línea de lanzamiento (3) y dispara (**6ª acción**).

Para tirar a puerta, lanza un dado y obtienen un 4, el Guardián de Slytherin intenta parar su disparo (GS), tira el dado y obtiene un 5. Así que consigue parar el tiro y Gryffindor no marca.

Al jugador de Gryffindor le quedan **4 acciones**. El Golpeador (GG1) se mueve hacia adelante una casilla (**acción 7**) hacia la Bludger (BI), lanza los dados y obtiene un 3, la Bludger avanza 3 casillas hacia el Cazador de Slytherin (CS2) que obtiene un 2 en su tirada de dados para intentar esquivarla. Como no lo consigue porque su tirada es inferior a 4, el Cazador de Slytherin (CS2) recibe el impacto de la Bludger con lo que queda eliminado y abandona el campo.

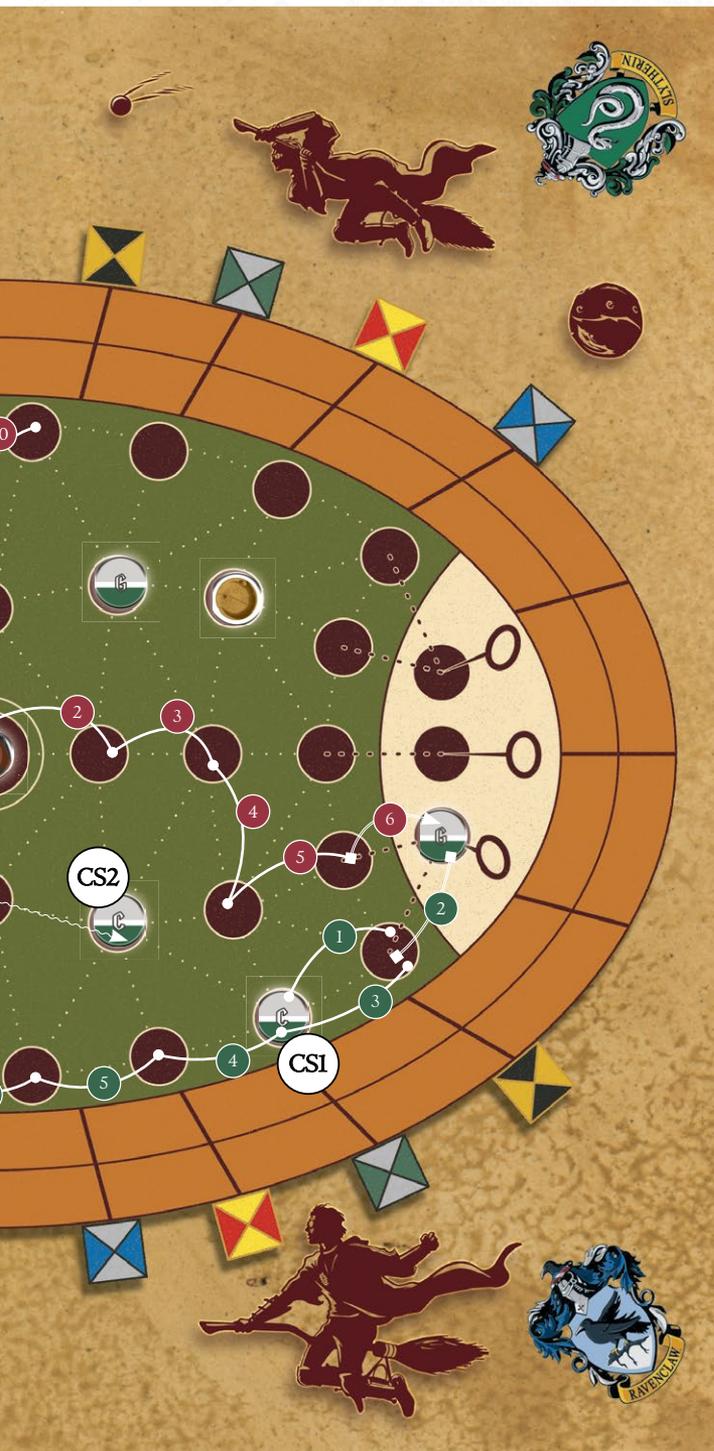
A Gryffindor le quedan aún **3 acciones** y decide mover al segundo Cazador (CG2) 3 casillas hacia adelante.

Ahora es el turno del jugador Slytherin. Tira los dados y obtiene un 5 y un 6, por lo que podrá realizar **11 acciones** durante su turno. Retrocede a su Cazador (CSI) una casilla (**1 acción**), el Guardián le pasa la Quaffle (**2ª acción**). Después mueve a su Cazador (CSI) 8 casillas hacia adelante (**acciones de 3 a 10**) y llega a la línea de lanzamiento contraria (3). A continuación tira un dado para lanzar (**acción 11**) y obtiene un 5, el Guardián de Gryffindor (GG) intentar parar y saca un 3, con lo que falla. Slytherin marca 1 gol y gana también una carta de Quidditch para la 2ª parte del encuentro.

A continuación la situación cambia, Gryffindor logra marcar 2 goles y obtiene 2 cartas de Quidditch. El jugador de Gryffindor gana así la primera parte.

**2ª Parte:** Los dos equipos ponen a sus Buscadores (B) en la casilla de inicio. El equipo de Gryffindor lanza los dos dados primero porque ganó la ronda 1 y obtiene un total de 8, lo que le permite mover a su Buscador hacia adelante 8 casillas. También juegan su carta de "Aceleración Saeta de Fuego" y avanza 4 casillas más. Es el turno del jugador Slytherin, que lanza y se mueve hacia adelante 12 casillas. Juega su carta de "Amago de Wronski", con lo que tira un dado extra y obtiene un 5, por lo que avanzará 17 casillas en total.

El Buscador de Gryffindor lanza los dos dados y obtiene un 2 y un 4, por lo que se mueve hacia adelante 6 casillas. También juega su carta de "Encantamiento Confundus" y hace que el Buscador del oponente retroceda 3 casillas. El jugador de Slytherin lanza los 2 dados y obtiene un 5 y un 5, lo que le permite avanzar 10 casillas y completar el recorrido alrededor del campo de Quidditch. Así que atrapa la Snitch Dorada y gana el juego. El jugador de Slytherin consigue así 40 puntos de la Copa de las Casas.



saca un número más bajo que el Cazador, éste marcará un gol y ganarás una tarjeta de Quidditch que te será útil en la segunda parte que se jugará cuando uno de los 2 jugadores haya marcado 2 goles. No importa el resultado del tiro, después de un disparo, la Quaffle se entrega siempre al Guardián contrario. Si el Guardián defensor ha sido eliminado por una Bludger, su equipo pone la Quaffle en cualquier casilla delante de su portería (3). Cuando uno de los jugadores ha conseguido marcar su segundo gol, empieza la 2ª parte del partido: la Carrera por la Snitch Dorada.

## VI. VARIANTE DE JUEGO: EL RETORNO DE VOLDEMORT.



EN ESTE MODO DE JUEGO PODÉIS JUGAR DE 2 A 4 JUGADORES. LAS CARTAS DE MISIÓN, LIBRO, DUELO, EVENTO Y ACCIÓN NO SE UTILIZAN. TAMPOCO SE PUEDE ENTRAR EN COMBATE ANTES DE QUE APAREZCA DE VOLDEMORT.

### 1. PREPARACIÓN DEL JUEGO

Uno de los jugadores jugará como Peter Pettigrew y tomará su peón junto con su hoja de jugador y sus PV.

Los otros jugadores elegirán entre ser Harry Potter, Hermione Granger o Ron Weasley y tomarán las hojas de personaje y los PV correspondientes para cada personaje, junto con unos Polvos Flu y un Traslador cada uno.

**Hecho esto, separa las fichas de Horrocruxes:** el Diario de Tom Riddle, el anillo de Marvolo Gaunt, la Copa de Hufflepuff, el Guardapelo de Slytherin, la Diadema de Ravenclaw y Nagini y colócalos de la siguiente manera:



En Flourish y Botts en el callejón Diagon



En la Oficina de Dumbledore



En el Banco de Gringotts



En el Ministerio de Magia



En la Sala de los Menesteres



En la Torre del Reloj

A continuación, coloca al azar en las casillas con una roseta del tablero principal o del callejón Diagon que quieras las siguientes fichas: Caldero, Hueso del Padre, Mano de Colagusano, Harry Potter, Colmillo de Basilisco y Espada de Gryffindor.



Las dos últimas fichas: Varita de Saúco y Piedra de la Resurrección se utilizarán cuando Voldemort regrese, después de que Pettigrew haya llevado a cabo su misión en el cementerio.



LOS JUGADORES NO PUEDEN RECOGER TOKENS QUE PERTENEZCAN AL BANDO CONTRARIO.

**Atención:** en este modo de juego, solo se combate contra los Mortífagos. No hay combates cuando se cae en casillas de Duelo y no hay misiones para completar.

## 2. OBJETIVO DEL JUEGO

**Para ganar, Peter Pettigrew debe:**

1. Conseguir las siguientes fichas: Caldero, Hueso del Padre, Harry Potter y Mano de Colagusano.

2. Ir con con ellas al cementerio situado en el tablero Ubicaciones (tablero 2) para conseguir revivir a Lord Voldemort. Peter Pettigrew debe llegar a través del campo de Quidditch, pero no necesita un Traslador.

3. Una vez que Voldemort regrese, el jugador que lleve a Peter Pettigrew debe intercambiar su hoja y su ficha de personaje por la de Voldemort y colocar 6 fichas de Mortífagos en las torres del castillo que quiera. También toma sus hojas de personaje con los PV, Hechizos y Pociones indicados para cada uno.

Voldemort controla a los Mortífagos y los mueve cuando es su turno tirando un dado por cada uno y aplicando la habilidad especial que aparece en su hoja de personaje. Cuando se cruzan con otro jugador le atacan inmediatamente.

4. Tan pronto como Lord Voldemort regresa, pone La piedra de la Resurrección donde quiera de Hogwarts o del Callejón Diagon (nunca en el tablero 2) y Harry hace lo mismo con la ficha de Varita de saúco.

5. Para ganar la partida, Lord Voldemort debe vencer en combate a Harry Potter con una tirada de dado.

**Para ganar, Harry Potter y sus amigos deben:**

1. Encontrar el Colmillo del Basilisco o la Espada de Gryffindor.

2. Ir a las 6 casillas que contienen Horrocruxes y destruirlos con una tirada de dados más alta que la del jugador que lleva a Pettigrew o a Lord Voldemort. Cada vez que se destruye un Horrocrux, se quita 1 PV a Voldemort. Si no lo consigues, vuelve a lanzar los dados en el siguiente turno en vez de moverte.

Una vez que los 6 Horrocruxes hayan sido destruidos, Voldemort se quedará con solo 1 PV.

3. Encontrar la Piedra de la Resurrección.

4. Finalmente, Harry debe vencer a Voldemort en un duelo con una tirada de dado.

## 3. INICIO DEL JUEGO

Todos los jugadores ponen sus fichas en la casilla de inicio en Hogwarts. Peter Pettigrew comienza el juego tirando un dado y moviéndose tantas casillas como indique en la dirección que quiera. Harry, Ron y Hermione lanzarán 2 dados en sus turnos.

Cuando un jugador ha movido y realizado sus acciones, el turno pasa al jugador de su derecha.

#### 4. EL RETORNO DE VOLDEMORT

Cuando Voldemort regresa, el jugador que lo lleva pone en el tablero la ficha de la Piedra de la Resurrección donde quiera y Harry Potter hace lo mismo con la ficha de Varita de Saúco. Harry Potter debe encontrar la ficha Piedra de la Resurrección y Voldemort debe encontrar la Varita de Saúco. Cuando cada uno consiga la que busca, se tendrán que cruzar y luchar por la victoria, momento en el que el juego terminará. Solo Harry Potter puede luchar contra Voldemort y viceversa. El equipo debe proteger a Harry de las 6 fichas de Mortífago.

- Si un equipo no tiene su ficha (La piedra de la Resurrección o la Varita de Saúco) cuando Harry Potter y Voldemort se encuentran, pierde automáticamente el juego.

- Si Voldemort tiene su Varita de Saúco y se cruza con Harry Potter antes de que todos los Horrocruxes hayan sido destruidos, gana automáticamente el juego.

- Si ambos tienen sus fichas y los 6 Horrocruxes han sido destruidos, el combate final se resuelve con el lanzamiento de un solo dado. El que consiga la puntuación más alta gana el juego. En caso de empate se tira de nuevo.

#### 5. REGLAS DE COMBATE

##### A. ATAQUE

Tira la cantidad de dados de ataque que se muestran en la hoja de jugador de tu personaje y compáralos con los puntos de Resistencia a los ataques del mago al que estás atacando. La siguiente tabla muestra los resultados que necesitas sacar con tus dados para hacer que tu oponente pierda puntos de vida PV en cada caso:

Resistencia a los ataques	Resultado para afectar al oponente
2	2, 3, 4, 5, 6
3	3, 4, 5, 6
4	4, 5, 6
5	5, 6

##### B. DEFENSA

Si un personaje pierde PV por un ataque de dados, él puede tomar el dado que le dañó y tirarlo de nuevo para intentar defenderse del ataque. Los efectos de cada resultado son:

[1] - [2]: el mago defensor pierde 2 PV

[3] - [4] - [5]: el mago defensor pierde 1 PV

[6]: el mago atacante pierde 1 PV

Usa tus cartas de Hechizo y Poción en cualquier momento durante el combate para hacer que tu enemigo pierda PV más rápido.

##### ATENCIÓN



- EN EL MODO MAGOS EXPERTOS PUEDES USAR HASTA 3 CARTAS EN TOTAL POR COMBATE (CONTANDO CARTAS DE POCIÓN Y DE HECHIZO).

- SI SE QUIERE, SE PUEDE USAR ESTE SISTEMA DE COMBATE ENTRE JUGADORES EN EL MODO DE MAGOS EXPERTOS.

- SI HARRY, HERMIONE O RON PIERDEN UN COMBATE CONTRA UN MORTÍFAGO, DEBEN VOLVER A LA CASILLA DE INICIO CON 1 PV.

- CUANDO UN MORTÍFAGO PIERDE UN COMBATE, SE ELIMINA DEL JUEGO.

- LORD VOLDEMORT SÓLO COMBATE CON HARRY POTTER.

- EN ESTE MODO DE JUEGO, SI PIERDES UN COMBATE CONTRA UN MORTÍFAGO, PUEDES VOLVER A LUCHAR CONTRA ÉL EN EL PRÓXIMO TURNO.

- CUANDO LOS MORTÍFAGOS CAEN EN UNA CASILLA DE HECHIZO O POCIÓN, GANAN LAS CARTAS CORRESPONDIENTES.

- SI LORD VOLDEMORT CAE EN UNA CASILLA DONDE SE GANAN PV, IGNORA SU EFECTO.

##### EJEMPLO DE COMBATE

El jugador que lleva a Hermione tira el dado y al moverse se cruza con Lucius Malfoy. Hermione se para para atacarle con sus dados o sus cartas. Escoge hacerlo con sus dados y saca un 2, un 4, un 5 y un 3. Hermione consigue hacerle daño con el 4 y el 5 ya que Lucius tiene una Resistencia de 4.

A continuación Lucius intenta defenderse y tira los dos dados que le dañaron. Consigue un 2 y un 4, por lo que pierde 2 PV por el 2 y 1 PV por el 4.

Ahora el turno pasa a Lucius, que puede usarlo para atacar con los dados a Hermione o usar una carta de Ataque o Defensa.

El primero en dejar a su oponente con 0 PV gana el duelo. Si Lucius pierde, se retira del juego. Si Hermione pierde, debe volver a la casilla de Inicio con 1 PV.

No olvidéis usar las habilidades especiales indicadas en vuestra hoja de personaje en cada ataque.

#### CONTENIDO DEL JUEGO

- Tablero principal • 3 Tableros complementarios • 210 cartas (Acción, Evento, Poción, Hechizo, Libro, Combate, Duelo, Quidditch)
- 30 cartas de Misión • 30 fichas de Objeto • 32 fichas de Quidditch • 6 fichas de Mortífagos • 60 fichas de puntos de la Copa de las Casas
- 20 fichas de Polvos Flu • 10 fichas de Traslado • 70 fichas de PV • 15 hojas de jugadores y 15 fichas de jugadores • 5 dados • 1 bolsa de tela

