

## OBJETIVO DEL JUEGO

Los estudiantes de Gryffindor, Ravenclaw, Hufflepuff y Slytherin competirán entre ellos para conseguir la Copa de las Casas. La Casa con más puntos al final del curso será la ganadora.

Para conseguir los puntos, deberéis completar diferentes misiones. Juega como 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 las películas y libros 4 y 5.

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



### ESCOGE LA DURACIÓN DEL JUEGO

**PARTIDA RAPIDA**  
(30MINUTOS)

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

**PARTIDA CLÁSICA**  
(45/60MINUTOS)

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

**PARTIDA LARGA**  
(+60MINUTOS)

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



### ESCOGE UNO DE LOS TRES MODOS DE JUEGO

**MODO JOVENES MAGOS**

Ver páginas 8 y 9

**MODO MAGOS EXPERTOS**

Ver páginas 8 y 9

**MODO EL REGRESO DE LORD VOLDEMORT**

Ver páginas 14 y 15



## COMO GANAR PUNTOS

Hay 4 formas de ganar puntos durante el año escolar:

1- **Completar Misiones:** al comienzo del juego, recibirás 5 cartas de "Misión" con la cantidad de puntos que puedes ganar si las completas (entre 40 y 300 puntos, según la dificultad). *No las muestres a los otros jugadores.*

Para tener éxito en una misión, has de 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 hechizos y pociones te ayudarán a ganar 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", las cartas de "Hechizos" y "Pociones" indicadas en tus cartas de "Misión".

2- **Pasar los exámenes:** Debes ir a una de las 6 clases con el libro adecuado y aprobar los exámenes para ganar entre 5 y 20 Puntos de Casa.

3- **Recoger cartas de "Acción":** Estas cartas pueden contener sorpresas y hacerte ganar o perder puntos si rompes las normas. También puedes encontrar "Polvos Flu" que son imprescindibles para poder llegar al Callejón Diagon (tablero 2).

4- **Jugar partidos de Quidditch:** Juega partidos de Quidditch y suma puntos para ganar la Copa de las Casas. Obtienes 40 puntos por cada partido ganado.



## I- REGLAS SIMPLIFICADAS PARA JÓVENES MAGOS:

A # **Modo "Jóvenes Magos" (nivel de juego para niños)** #

Para completar tu misión en este modo de juego, todo lo que tienes que hacer es:

1- Recoger del tablero los "Objetos" que se muestran en tu carta de Misión (sólo has de pasar sobre una casilla con un objeto para poder recogerlo).

2- Ir a la ubicación indicada en la carta de Misión.

3- Ganar el combate contra el oponente que indica tu carta de Misión.

**Ejemplo de combate:**

Quieres completar la misión número 6 "Destruye el diario de Tom Riddle". Así que tomas la carta de "Combate número 6" (que coincide con el número de tu misión) y ves que tu oponente es Tom Riddle, y que dispone de 9 "Puntos de vida" (PV). Para ganar el combate tienes que hacerle perder todos sus puntos de vida (PV) antes de que él te haga perder a ti los tuyos. Los dos oponentes os turnáis para atacar. En el caso de este ejemplo, Tom Riddle te ataca primero y te hace perder 2 PV. A continuación, y después de cada uno de tus siguientes ataques, te hará perder 3 PV. Hay dos formas de combatir a tu oponente.

1- **Tus dados de ataque**

Dependiendo del personaje con el que hayas escogido jugar al comienzo de la partida, puedes tener 3 o 4 "dados de ataque" para atacar a tu oponente e intentar que pierda todos sus PV. (Por ejemplo, Harry Potter tiene 4 "dados de ataque").

Siguiendo con el ejemplo, Tom Riddle tiene "resistencia 5" a los ataques, lo que significa que cada dado de ataque con una puntuación igual o superior a 5 que saques hace que pierda 1 PV. Si estás jugando como Harry Potter, por ejemplo, lanzas tus 4 dados de ataque a la vez. Todos los dados con una puntuación igual o superior a 5 harán que Tom Riddle pierda 1 PV.

2- **Tus cartas de "Pociones" y "Hechizo"**

Las cartas de "Ataque" te ayudan a que tu oponente pierda puntos, mientras que las cartas de "Defensa" te permiten protegerte de los ataques de tu oponente y ganar puntos de vida.

**Ejemplo de combate:**

Tan pronto como te ataca Tom Riddle, pierdes 2 PV. Usas tu carta de poción "Solución Fortificante" que le hace perder 5 PV. Solo le quedan 4 PV. Después de tu ataque, él usa su habilidad especial y te hace perder 3 PV. Has perdido 5 PV en el combate, y él ha perdido 4 PV, pero estás de suerte, en tu próxima tirada de dados obtienes: 5, 5, 6 y 6. Así que haces que pierda 4 PV. Después de tu ataque, él usa su habilidad especial una última vez y te hace perder 3 PV, aunque no le quede ningún PV. Ganas el combate, y consigues 200 puntos. En resumen, has perdido 8 PV y él ha perdido 9 PV.

B # **Modo "Magos Expertos" y "Modo Equipo" (niveles de juego para adultos)** #

Para poder completar una misión, además de los objetos del modo "Jóvenes Magos", debes encontrar también las pociones y hechizos indicados en la carta.

El modo Magos Expertos puede jugarse también en Modo Equipo.

Una vez que has llevado a cabo tu misión, ganas los Puntos de Casa que se indican en tu carta, devuelves las cartas utilizadas debajo de las pilas correspondientes y colocas las fichas de "Objeto" en las casillas del tablero 3 que quieras.

## II- GANAR UN PARTIDO DE QUIDDITCH:

Ve al campo de Quidditch y desafía a otro jugador. El partido se lleva a cabo en dos rondas:

1- Ronda 1: los equipos compiten por ser el primero en marcar 2 goles en la meta del oponente con la Quaffle.

2- Ronda 2: el Buscador de cada uno de los dos equipos debe ser el primero en capturar la Snitch Dorada dando una vuelta al campo de Quidditch.

El equipo que consigue la Snitch gana 40 Puntos de Casa.

## III- IRA UNA CLASE CON LA CARTA DE "LIBRO" CORRESPONDIENTE:

En el tablero hay varias casillas de clases. Ve a una de ellas con el libro correcto y gana los puntos indicados en la carta.

## IV- LAS CARTAS DE "EVENTO":

Durante el año escolar sucederán eventos diversos. Tendrás lecciones con Severus Snape, quien te quitará puntos, o con Hagrid, que te los dará.

Estas cartas son la única forma de conseguir "Polvos Flu" necesarios para poder acceder al Callejón Diagon (tablero 2).



# EXPLICACIÓN DE LAS CASILLAS DEL TABLERO

## Preparación de las 30 fichas de "Objeto":

- Al comienzo del juego, uno de los jugadores debe colocar al azar las 30 fichas de "Objeto" en las casillas de los tableros marcadas con una roseta: ✨
- Así pues, se colocan 18 fichas de "Objeto" en el tablero principal, 3 en el Callejón Diagon (tablero 2) y 9 en el tablero de Ubicaciones (tablero 3).
- Estos objetos son imprescindibles para poder llevar a cabo las misiones.
- Cada casilla del tablero muestra un pictograma. Cuando caes en una casilla, toma una carta con el mismo pictograma que hay en ella, with the same pictogram as the square.



Toma 2 cartas de "Libro" (guárdalas)



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

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)

Para ir desde el Caldero Chorreante al banco de Gringotts necesitas cuatro movimientos, tres más para ir a Borgin y Burkes u Ollivander.

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

**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. Si tienes una ficha de "Traslador", puedes usarla para ir desde aquí al cementerio de Pequeño Hangleton y completar tu misión si puedes. Regresa al campo de Quidditch al final de tu turno y descarta la ficha.

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.

Para llegar a Honeydukes en Cabeza de Puerco debes gastar tres movimientos.

Cuando caes en esta casilla, puedes entrar en la escuela o ir al Caldero Chorreante

Toma una carta de "Acción". (Juégala de inmediato).

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

Toma una tarjeta de "Evento" y júégala de inmediato. Las cartas de Evento afectan a todos los jugadores.

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

**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 detenerte en ella si quieres pero tu turno acabará aquí. Desde ellas, en tu siguiente turno, puedes utilizar una ficha de "Polvo Flu" para ir a una de las 7 ubicaciones del Callejón Diagon (excepto el Cementerio). Ve a la casilla escogida, recoge los objetos que encuentres y realiza tu misión si puedes. Al final de tu turno, debes regresar a la torre desde la que saliste y a continuación descartar tu ficha de "Polvos Flu".

Pasaje secreto detrás de la bruja tuerca que conduce a Honeydukes. Se requiere un movimiento adicional para acceder desde la Enfermería.

Todos los puentes cuentan como una casilla. Hay 5 puentes.

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).

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).

**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 la carta del tipo indicado para esa clase ("Hechizo" o "Poción").

## Los muros y las casillas del tablero:

No puedes atravesar los muros interiores y 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.