

¡Enfréntate a Voldemort sin ayuda con las reglas de juego en solitario de Harry Potter™ Hogwarts Battle!

Preparación

¡Empieza eligiendo a tu Héroe! Además de utilizar el mazo inicial de tu Héroe, elige 1 Objeto inicial de cada uno de los mazos de otros 2 Héroes. Añádelos a tu mazo y baraja este para formar un mazo inicial de 12 cartas.

Coloca 2 fichas de Control sobre el primer Lugar. Cuando se revele cada Lugar posterior, coloca 1 ficha de Control sobre él. ¡No puedes retirar estas fichas! Su función es limitar la cantidad de espacios de Lugar disponibles.

Retira todas las cartas ¡Imperio! del mazo de Artes oscuras.

Baraja el mazo de Villanos y roba 4 cartas. Elige 1 de las 4 para que proteja a Lord Voldemort™ y colócala bocabajo directamente sobre la carta de Lord Voldemort, en la parte inferior del mazo. Coloca las otras 3 cartas boca arriba en la fila de Villanos. Coloca el resto del mazo de Villanos sobre el protector de Lord Voldemort.

Busca las 6 cartas ¡Reparo! y coloca 3 de ellas bocarriba en 1 de los 6 espacios de cartas de Hogwarts disponibles. Devuelve las otras 3 cartas a la caja.

Nota: si juegas con la expansión *La monstruosa caja de los monstruos*, busca las 6 cartas *¡Tergeo!* también. Baraja los 3 *¡Reparo!* junto con 2 de las cartas *¡Tergeo!* y colócalas formando un montón boca arriba en el tablero de juego. Devuelve las demás cartas *¡Reparo!* y *¡Tergeo!* a la caja.

Reglas adicionales de juego en solitario

Sigue estos pasos en tu turno.

Paso 1: resolver Eventos de Artes oscuras y Horrocruxes o Encuentros

Cualquier carta que haga referencia al Héroe siguiente o anterior se refiere a ti. Sin embargo, no estás adyacente a ti mismo, por lo que cualquier carta que tenga un efecto que haga referencia a adyacencia o posición de los jugadores solo te afectará una vez.

Si tienes que tirar un dado por un Evento de Artes oscuras, lo tiras dos veces y sufres la penalización de cada resultado.

Cada vez que llegues al final del montón de Artes oscuras y tengas que volver a barajarlo, añade 1 ficha de Control al Lugar.

Paso 2: resolver efectos de los Villanos o Criaturas

Si tienes que tirar un dado por el efecto de un Villano o Criatura, solo lo tiras una vez.

Paso 3: jugar cartas de Hogwarts y realizar acciones de héroe

Todas las cartas de Hogwarts que tengan un efecto con la expresión «**TODOS los Héroes**» cuestan 1 punto menos de Influencia al adquirirlas, a menos que:

- la expresión solamente forme parte del efecto de descarte, o
- que sea una carta de tirar dados que no tenga la expresión «**TODOS los Héroes**».

Esas cartas cuestan el valor que aparece en ellas.

Cada vez que tires un dado de casa de Hogwarts, obtienes el doble del resultado. No dobles el efecto del dado de Criatura; solo obtienes recompensa doble en los dados de casa de Hogwarts.

Paso 4: terminar el turno

Al final de tu turno, puedes conservar una cantidad de Influencia igual o inferior al de la carta de Hogwarts disponible para adquirir que tenga el valor más bajo menos 1.

Por ejemplo: si después de adquirir una Rana de chocolate, la carta de menor valor que queda disponible es *¡Reparo!* con 3 de Influencia, al final de tu turno podrás conservar hasta 2 puntos de Influencia en tu tablero de jugador para tu siguiente turno. Si estás aturdido al comienzo de ese turno, tendrás que descartar las fichas siguiendo las reglas normales del efecto de aturdimiento.

Victoria

Ganas la partida si derrotas a Lord Voldemort antes de que se haga con el control de todos los Lugares.



HARRY POTTER, sus personajes, nombres y elementos relacionados son © y ™ Warner Bros. Entertainment Inc. El ESCUDO DE WB es © y ™ WBEI. La marca comercial y el logotipo de WIZARDING WORLD son © y ™ de Warner Bros Entertainment Inc. Los derechos de publicación de Harry Potter son © JKR. (s19)