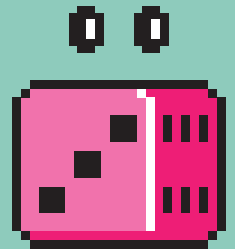


POR GERVASIO LEMBO, INVENTOR DEL ORIGAMI SUBACUÁTICO

# JUGÁ CONMIGO

¡Terminaron las clases!  
¿Están prontos para todo ese tiempo de juego que tendremos hasta marzo?



## HARRY POTTER: HOGWARTS BATTLE

**Edad**  
A partir de los 8 años

**Jugadores**  
2-4

**Tiempo de juego**  
30-60 minutos

**Gigantómetro**  
90/100

### ¿De qué hablamos?

En este juego cooperativo, Harry, Ron, Hermione y Neville deben unir fuerzas para defender Hogwarts de las amenazas que lo acechan.

### ¿Cómo se juega?

Cada jugador elige uno de los cuatro personajes y toma su ficha y su mazo correspondiente. En el tablero pondremos el escenario a jugar, el mazo de eventos, el mazo de villanos y el mazo de Hogwarts. Al iniciar revelamos seis cartas del mazo de Hogwarts, y luego cada jugador pone cinco cartas de su mazo en su mano. Al comienzo del turno de cada jugador se revela una carta de evento y una de villano, resolviéndolas en ese orden, y se repone la mano de cinco cartas. Jugar cartas nos otorgará puntos de ataque, para debilitar a los

villanos, o monedas, que usaremos para reforzar nuestro mazo con cartas de Hogwarts del tablero, entre las que encontraremos aliados, hechizos y objetos.

Los villanos, al resolver sus habilidades, pueden agregar contadores de control a las cartas de escenario, y a su vez son reemplazados una vez que tengan tantos puntos de ataque asignados como puntos de vida. Los escenarios son descartados cuando llegan a su máxima cantidad de contadores de control de los villanos. El objetivo del juego es derrotar a todos los villanos antes de que ellos dominen todas las cartas de escenario.

### Consejo

Las cartas de tu mano que no uses durante el turno serán descartadas. ¡Aprovechalas todas!

### Ventajas

El juego ofrece siete escenarios de dificultad creciente.

### Dónde se consigue

Montevideo Gaming House, MercadoLibre.



## EL MONSTRUO DE COLORES

**Edad**  
A partir de 3 años

**Jugadores**  
2-4

**Tiempo de juego**  
30 minutos

**Gigantómetro**  
90/100

### ¿De qué hablamos?

Este es un juego cooperativo basado en el libro del mismo nombre, en el que ayudaremos a un monstruo a lidiar con sus emociones.

### ¿Cómo se juega?

Primero ponemos los jarros de emociones en las estanterías, de tal forma que no se vea a qué color corresponde cada jarro. Luego ponemos las fichas de colores en la emoción a la que corresponden (azul para la tristeza, rojo para la ira, negro para el miedo, amarillo para la alegría y verde para la calma). Las fichas del monstruo y de su amiga comienzan en la zona del amor (rosa), que no tiene ficha correspondiente a su color.

El jugador más joven comienza tirando el dado y mueve la ficha del monstruo tantas casillas como muestre el resultado, en la dirección de su elección. Si el dado muestra una espiral, el monstruo puede ir a cualquier casilla. Si muestra el rostro de la niña, se mueve su ficha a donde se encuentre el monstruo y podremos revisar un jarro para ver su color. Para poder tomar una ficha de la casilla e intentar ponerla en el jarro correspondiente, el

jugador activo debe contar una experiencia que le haga sentir la emoción de la casilla en la que se encuentra. El objetivo del juego es poner las cinco fichas en las jarras correspondientes a su color.

### Consejo

Prestá atención a los jarros para recordarlos, ya que todos están ocultos, y hay tres de ellos que tienen un revoltijo de emociones y no corresponden a ninguna ficha.

### Ventajas

Este juego permite fomentar que los más pequeños se conecten y entiendan las emociones que sienten.

### Dónde se consigue

Tiendas Devir de todo el país.

