THE LONG THESIS

Hasbro

HAS · ANÁLISIS V1.0 · Horizonte 5-10 años

NOTA FINAL: 7.9/10 · Empresa: 8.3/10 · Oportunidad actual: 7.6/10

Riesgo: Medio · Veredicto: ESPERAR / VIGILAR

Fecha del informe y precio de referencia: 14/10/2026 | 95.90 USD | Ticker: HAS

Publicación editorial: 21/10/2026. Referencia histórica del informe; no cotización actual.

Negocio, novedades y caja

Magic y Dungeons & Dragons reúnen comunidad, propiedad intelectual y distribución difíciles de replicar. Consumer Products es menos rentable y más sensible al consumo; no se valora todo el grupo como si tuviera el margen de Wizards.

Q2 primario registra ventas 1.139 M USD y BPA ajustado 1,28 frente a 1,12 GAAP. El deterioro de software de 56,4 M USD permanece en las medidas ajustadas: no se corrige otra vez por asumir que todo non-GAAP lo excluye. La rentabilidad futura depende de royalties, lanzamientos y gasto en videojuegos.

H1 CFO 604,4 M USD menos capex material 41,2 y software capitalizado 54,0 da 509,2 M USD antes de completar SBC y otras obligaciones. Las inversiones financieras 423 M USD consumen liquidez y conservan derechos: no se tratan como gasto operativo ni como efectivo gratuito. Dividendos pagados 197,6 y recompras 41,5 compiten con deuda e inversión. El cambio de circulante favorable no se anualiza.

Valoración al corte

95,90 / 6,24 = 15,37 veces consenso FY26 ajustado. Sensibilidad contemporánea propia de BPA económico 5-6,5 USD a 14-18 veces: 70-117 USD. A 16 veces, el precio necesita 5,99 USD por acción. El extremo favorable requiere mantener el motor de Magic sin comprar crecimiento a costa de saturar al jugador ni omitir software, royalties o SBC.

Riesgos y límites

La concentración en Magic, los productos bajo licencia, el ciclo de consumo y proyectos digitales pueden reducir conversión. Mattel ofrece contraste de juguetes, pero no reproduce el motor de cartas; Games Workshop tampoco tiene idéntica licencia y mezcla digital. Sin bases homogéneas no se traslada su prima de valoración. No se incorporan resultados de octubre 20 al corte del día 14.

Juicio y revisión adicional

Empresa 8,3 por IP y comunidad con una división de menor calidad; Oportunidad 7,6 por precio razonable sin gran colchón; Final 7,9 por equilibrio aún condicionado. Podemos estar equivocados si el crecimiento de jugadores y la reducción de inversión digital producen más caja de la prevista. Cambiaríamos con crecimiento rentable de Magic y presupuesto de distribución cubierto después de desarrollo. Lo menos respaldado es la durabilidad de lanzamientos extraordinarios y la SBC completa; no se presenta una TIR.

Revisión adicional: el estado de caja primario H1 muestra nueva deuda399,4 y amortización123,3 M USD, variación de financiación neta+276,1 antes de otros movimientos. Esto contradice utilizar la supuesta reducción de deuda147M del resumen como prueba de desapalancamiento. Los423M de compra de inversiones no se borran como pérdida: conservan derechos económicos y consumen fondos. El deterioro de software56,4 ya permanece en el ajustado; sumarlo a la caja otra vez duplicaría el ajuste no monetario ya incluido en CFO. Mantengo notas y espera; Magic es contraargumento favorable, pero falta una conciliación completa de SBC y retorno de esos activos financieros. No utilizo los resultados del20oct para el corte14oct.

THE LONG THESIS

Hasbro

English executive edition · Company 8.3/10 · Opportunity 7.6/10 · Overall 7.9/10

WAIT / WATCH · Risk: Medium

Report reference: 2026-10-14 · 95.90 USD | Editorial date: 2026-10-21

Business

Magic and Dungeons & Dragons combine community, IP and distribution. Consumer Products has different margins and cyclical exposure; the whole company is not valued as Wizards.

Developments and accounting bases

Q2 sales were USD1,139m; adjusted EPS1.28 versus GAAP1.12. The USD56.4m software impairment remains in adjusted results, so do not add it back again on the assumption that non-GAAP excludes everything. Licenses, releases and digital investment affect future earnings.

Cash and funding

H1 CFO604.4 minus physical capex41.2 and capitalized software54.0 gives USD509.2m before a complete SBC and obligations adjustment. Investments423m consume liquidity and retain rights; they are neither operating losses nor free cash. Debt issuance399.4 less repayments123.3 is positive276.1m before other movements, contradicting an assumed147m deleveraging in the summary. Dividends197.6 and buybacks41.5 compete for funds; favorable working capital is not annualized.

Valuation

USD95.90/6.24 is15.37x FY26 adjusted consensus. Illustrative contemporary economic EPS5-6.5 at14-18x gives USD70-117. At16x the price needs EPS5.99. Growth must cover software, royalties and SBC rather than relying on player saturation or free development.

Risks

Magic concentration, licensing, consumer spending and digital projects can weaken conversion. Mattel lacks the same cards engine; Games Workshop has different licensing economics. No homogeneous peer premium is assumed. October20 results are excluded from October14.

Decision and falsification

Company8.3, Opportunity7.6 and Overall7.9 support WAIT/WATCH with medium risk. We could be wrong if player growth and lower digital spending produce more cash. Profitable Magic growth and fully funded distributions after development would change our view. Release durability, complete SBC and returns on financial investments are least supported.

The complete Spanish judgment and additive internal review precede this executive edition. Historical report reference, not a current quote. Unresolved funding and economic-normalization limits remain explicit. No independent financial approval or return promise.

Fuentes y alcance

https://investor.hasbro.com/node/38306 · Consulta21/10/2026 · Resultados Q2 y tablas H1 caja/GAAP; acceso parcial

Análisis editorial propio. El original ProResearch se conserva privado. Revisión interna del mismo sistema; no auditoría independiente. Sensibilidades ilustrativas sin probabilidades. No se certifica valor intrínseco o rentabilidad ni se evalúa una cartera personal.