Hasbro

HAS · Revisión v3 · Análisis propio TLT

Fecha del informe: 28/10/2026

Precio de referencia / reference_price: 118.30 USD

Publicación en la web: 02/11/2026 · Referencia del documento, no cotización actual.

Empresa:	8.10/10
Oportunidad:	7.10/10
NOTA FINAL:	7.50/10

ESPERAR

Riesgo: Medio-alto

Magic aporta crecimiento y caja, pero la cotización exige persistencia después de aranceles, desarrollo y vencimientos. Esperar.

Horizonte de 5-10 años. Las tres notas son juicios separados; Nota Final no es una media. Fuentes, supuestos y límites se distinguen en el texto.

Negocio, novedades y caja

Hasbro al 28/10/2026 y 118,30 USD: Empresa 8,1; Oportunidad 7,1; Final 7,5. Riesgo medio-alto y tesis 5–10 años favorable con concentración. Magic, D&D y marcas de juguetes aportan IP, comunidades y licencias; no se confunde participación recurrente de jugadores con ingresos contractuales. La expansión de sets y distribución puede monetizar la red o saturar jugadores e inventarios.

Q3 ingresos 1.595 millones USD y BPA GAAP 2,77 frente a ajustado 2,90. Magic 616 millones crece 34%, con parte del calendario adelantado desdeQ 4; la guía de Wizards a la baja enQ 4 no prueba deterioro por sí sola. El operativo ajustado 541 millones es del grupo, no sólo Wizards; la fuente mezcla ese perímetro en noticias. Incluye 55 millones de devoluciones arancelarias, de los que 48 corresponden a Consumer Products: el margen 21,5% de esa división no es totalmente recurrente.

Caja del propietario: a nueve meses 27/09/2026, CFO 907,3 menos inmovilizado 70,7 y desarrollo de software 77,8=758,8 millones USD antes de SBC no monetaria y adquisiciones. No se restan 472,7 de compra de inversiones como capex. El software pagado se descuenta una vez: amortización posterior no será otro pago pero evidencia desgaste de inversión que debe reponerse. Los 56,4 de deterioro digital no se vuelven a restar del CFO; tampoco se añaden como si demostraran valor recuperable. Interés, alquileres e impuestos permanecen dentro de sus flujos; falta desglose de SBC para certificar caja económica final.

Balance y financiación: caja 850,7 e inversiones cortas 576,2 millones USD frente a deuda corriente 893,9 y largo plazo 2.616,4. Las inversiones están destinadas a prefondar vencimientos 2026/2027, no a sumarse como excedente libre. Una compra de Treasury no extingue deuda hasta su pago; los 226 millones citados como reducción mezclan recompra de bonos y prefondos. Dividendo 296,1 y recompra 149,3 en nueve meses son usos de caja. Conservar liquidez, desarrollar juegos y pagar principal compite con un objetivo de recompra; financiación futura no está comprometida.

La revisión primaria distingue Wizards Q3: ventas 747,2 millones USD y operativo 367,4, margen 49,2%; grupo 541,2 ajustado y margen 33,9%. El deterioro digital 56,4 de nueve meses permanece en las medidas ajustadas, mientras el reembolso 55 las beneficia: importes parecidos no son una normalización simétrica automática. Acciones medias diluidas 142,5 millones frente a 140,8 básicas Q3; el pie del proveedor que dice miles no certifica otro denominador.

Valoración y exigencias del precio

118,30/7,11 de consenso 2026=16,6 veces; consenso 2027 de 6,80 implica 17,4 y 2028 de 7,37,16,1. No se transforma BPA ajustado en GAAP ni se acepta el crecimiento 3,1% de la tabla cuando 6,80 es menor que 7,11. El BPA LTM 6,71 da 17,6 veces, mientras cabecera 5,54 implica 21,4: las bases deben aclararse. La devolución 55 millones es operativa antes de impuestos; no se resta directamente 55/acciones como BPA neto sin fiscalidad. El múltiplo normalizado sería mayor si esa renta no se repite.

Sensibilidad contemporánea de beneficio económico ilustrativo 6–7 USD a 14–18 veces produce 84–126 USD. El precio requiere 6,57 a 18 veces o 7,89 a 15 veces. La variable decisiva es la persistencia de Magic tras calendario y la conversión del gasto digital en caja, no el objetivo de un analista. Mattel y LEGO son contrastes operativos mejores que WSM e Inditex de p.6: tienen otras mezclas de licencias, cartas y propiedad. Sin conciliar períodos, deuda y SBC de pares no se importa una media de PER.

Retorno fechado ilustrativo 28/10/2026–28/10/2031: cinco dividendos anuales 2,80 USD en cada aniversario sin reinversión. Terminal BPA 6 a 14 veces=84; riqueza agregada 98 y CAGR simple−3,7%. BPA 8 a 17 veces=136, riqueza 150 y 4,9%; BPA 10 a 20=200, riqueza 214 y 12,6%. No es TIR ni rendimiento esperado. Distribuciones 14 USD no son gratuitas: sólo caben después de desarrollo, circulante, principal y remuneración. Un retorno ilustrativo del 10% exigiría riqueza 190,5, o terminal 176,5 tras dividendos; a 17 veces, BPA 10,38. No se añade caja aparte a un múltiplo posterior a intereses ni se resta deuda dos veces.

Riesgos, contraargumentos y seguimiento

La mejor objeción a esperar es la expansión de comunidad y sets con propiedad intelectual externa que puede sostener Magic y licencias con poco capital físico incremental. El récord de ingresos y crecimiento de caja son contraevidencia importante. Pero distribución no es venta final, amortización de juegos 2027 presiona beneficio y el lanzamiento exitoso no está garantizado. Una franquicia concentrada no se valora como ingresos totalmente diversificados.

Empresa 8,1 reconoce IP, comunidad y caja, con límites por concentración y deuda. Oportunidad 7,1 reconoce un múltiplo moderado pero sin gran holgura después de extraordinarios y futuros usos de caja. Final 7,5 expresa convicción en el negocio con retorno central limitado; no es media. El adverso conjunto combina menor demanda de cartas, necesidad de promoción, inversión digital rígida y múltiplo menor; datos incompletos de SBC o vencimientos pueden cambiar decisión, no sólo redondeos.

Conclusión y justificación de las notas

Esperar para nuevas entradas. Por qué podemos estar equivocados: Magic puede sostener expansión y backlist mientras licencias y ahorro elevan caja sin capital proporcional. Qué dato cambiaría la opinión: períodos nuevos de ventas finales, caja tras SBC y software, margen sin aranceles y deuda realmente pagada. Qué parte de la valoración tiene menos respaldo: BPA 2031 y retorno de juegos en desarrollo. No se infiere vender porque la acción esté cerca de máximos.

Mantener con condiciones a 118,30 USD: Magic y licencias sostienen generación de caja y el balance tiene prefondos, pero la concentración y el precio no justifican aumentar. Mantener mientras caja tras software, remuneración y necesidades de deuda financie crecimiento sin erosión de jugadores y ventas finales. Revisar reducir si Magic pierde tracción y el desarrollo digital absorbe caja mientras se priorizan recompras sobre vencimientos. Reconsiderar vender si deterioro persistente de franquicias o financiación invalida la capacidad de generar caja después de reinversión. El argumento para salir es el retorno central limitado y riesgo de fatiga de cartas; conservar se apoya en IP, comunidad y mejora de caja, no en ganancias personales o máximos bursátiles. Falta caja económica completa con SBC separada y deuda conciliada por vencimiento; los próximos juegos aún no prueban rentabilidad.

Qué vigilamos

• Mantener mientras caja tras software, remuneración y necesidades de deuda financie crecimiento sin erosión de jugadores y ventas finales.

• Revisar reducir si Magic pierde tracción y el desarrollo digital absorbe caja mientras se priorizan recompras sobre vencimientos.

Fuentes y alcance

original | 2026-10-28 | Full 11-page extraction; tables 4–6 visually read.

investor.hasbro.com · hasbro reports third quarter 2026 financial results | 2026-10-20 | Official release body and tables through browser extraction; no original HTML bytes retained.10-Q dated 29Oct excluded from report-cutoff reasoning.

Hasbro

HAS · v3 · Report 28/10/2026 · Reference 118.30 USD

Company 8.10/10 | Opportunity 7.10/10 | Overall 7.50/10

WAIT

Risk: Medium-high

Magic supplies growth and cash, but the price requires persistence after tariff benefits, development and maturities. Wait.

Business, developments and cash

Hasbro at 28/10/2026 and USD 118.30: Company 8.1; Opportunity 7.1; Overall 7.5. Medium-high risk and a favorable but concentrated 5–10 year thesis. Magic, D&D and toy brands provide IP, communities and licensing; recurring player participation is not contracted revenue. More sets and distribution can monetize the network or saturate players and inventory.

Q3 revenue was USD 1,595 million and GAAP EPS 2.77 versus adjusted 2.90. Magic revenue 616 million grew 34%, with some releases shifted fromQ 4; lower Q4 Wizards guidance alone does not establish deterioration. Adjusted operating profit 541 million belongs to the group, not just Wizards; vendor news mixes that perimeter. It includes 55 million tariff refunds,48 in Consumer Products: the division's 21.5% margin is not entirely recurring.

Owner cash: nine months through 27/09/2026 CFO 907.3 less property 70.7 and software development 77.8=USD 758.8 million before noncash SBC and acquisitions. Investment purchases 472.7 are not deducted as capex. Paid software is deducted once: later amortization is not another payment, but indicates consumption of investment requiring replacement. Digital impairment 56.4 is not deducted again from CFO or added as proof of recoverable value. Interest, rents and taxes stay within their flows; missing SBC detail prevents certification of final economic cash.

Balance and funding: USD 850.7 million cash and 576.2 short-term investments against 893.9 current debt and 2,616.4 long-term debt. Investments prefund 2026/2027 maturities and are not freely distributable surplus. Buying Treasuries does not extinguish debt until payment; the reported 226 million debt reduction combines bond repurchases and prefunding. Dividends 296.1 and buybacks 149.3 over nine months are cash uses. Liquidity, game development and principal compete with repurchase targets; future financing is not committed.

Primary review separates Wizards Q3 revenue of USD 747.2 million and operating profit 367.4, margin 49.2%, from group adjusted 541.2 and 33.9%. Nine-month digital impairment 56.4 remains in adjusted measures while refund 55 benefits them: similar amounts do not create automatic symmetric normalization. Q3 weighted-average diluted shares 142.5 million differ from 140.8 basic; a vendor footnote saying thousands does not certify another denominator.

Valuation and price expectations

118.30 divided by 2026 consensus EPS 7.11 gives 16.6 times;2027 EPS 6.80 implies 17.4 and 2028 EPS 7.37 implies 16.1. Adjusted EPS is not GAAP, and the table's 3.1% growth is not accepted when 6.80 is below 7.11. LTM EPS 6.71 gives 17.6 times, while header 5.54 gives 21.4: definitions need clarification. The 55 million tariff refund is pretax operating benefit;55 divided by shares is not after-tax EPS without a tax bridge. A normalized multiple rises if that income does not recur.

Contemporary sensitivity of illustrative economic EPS of USD 6–7 at 14–18 times gives 84–126. The price requires 6.57 at 18 times or 7.89 at 15 times. Persistence of Magic after timing changes and cash returns on digital spending are decisive, not analyst targets. Mattel and LEGO are better operating contrasts than WSM and Inditex on p.6, with different mixes of licensing, cards and ownership. Without reconciling periods, debt and SBC, peer-average P/E is not imported.

Illustrative dated return 28/10/2026–28/10/2031: five annual USD 2.80 dividends at each anniversary without reinvestment. Terminal EPS 6 at 14 times=84; aggregate wealth 98 and simple CAGR −3.7%. EPS 8 at 17=136, wealth 150 and 4.9%; EPS 10 at 20=200, wealth 214 and 12.6%. This is not IRR or expected return. Distributions of 14 are not free: they require development, working capital, principal and remuneration to be funded first. An illustrative 10% return requires wealth 190.5, or terminal 176.5 after dividends; at 17 times, EPS 10.38. Cash is not added separately to a post-interest multiple, and debt is not deducted twice.

Risks and monitoring

The strongest objection to waiting is community growth and externally licensed sets sustaining Magic and royalties with little incremental physical capital. Record revenue and cash growth are meaningful counterevidence. But distribution is not sell-through,2027 game amortization pressures earnings and successful launches are unproven. A concentrated franchise is not fully diversified recurring revenue.

Company 8.1 recognizes IP, community and cash, constrained by concentration and debt. Opportunity 7.1 recognizes a moderate multiple but limited room after one-offs and future cash uses. Overall 7.5 expresses business conviction with limited central returns; it is not an average. The joint downside combines softer card demand, promotions, inflexible digital spending and a lower multiple; missing SBC or maturity evidence can reverse the decision, not merely change rounding.

Conclusion and independent score judgments

Wait for new entries. Why we could be wrong: Magic expansion and backlist could persist while licensing and savings raise cash without proportional capital. What would change our view: new sell-through periods, cash after SBC and software, tariff-free margins and debt actually repaid. The least supported valuation components:2031 EPS and returns on games in development. A price near its high does not imply selling.

Hold with conditions at USD 118.30: Magic and licensing support cash generation and debt is partly prefunded, but concentration and price do not support adding. Hold while cash after software, remuneration and debt needs funds growth without eroding player engagement and sell-through. Review reducing if Magic loses momentum and digital development absorbs cash while buybacks take priority over maturities. Reconsider selling if persistent franchise deterioration or funding problems invalidate cash generation after reinvestment. The exit case is limited central return and card fatigue; holding rests on IP, community and improving cash, not personal gains or market highs. Complete economic cash with separate SBC and a maturity bridge are missing; upcoming games have not yet demonstrated returns.

The original ProResearch is retained in the private case file; this PDF is TLT's own editorial analysis. Internal review by the same system is not an independent audit and does not guarantee returns. This is not personalized advice.