

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND



LIVRET DE BATTLEGROUND

The logo for 'Masters of the Universe Battleground' is centered in the upper right. It features the word 'MASTERS' in a large, blue, metallic, 3D font with a red outline. Below it, 'OF THE UNIVERSE™' is written in a smaller, white, sans-serif font on a black rectangular background. At the bottom, the word 'BATTLEGROUND' is written in a large, blue, metallic, 3D font with a red outline, similar to 'MASTERS'. The entire logo is set against a background of a bright yellow sky with white lightning bolts.

LIVRET DE BATTLEGROUND

Version 2.0

SE PRÉPARER AU COMBAT

Avant de commencer une partie de *Masters of the Universe: Battleground*, les joueurs doivent choisir des personnages, de l'équipement et construire leurs paquets de destin et de gloire. La section ci-dessous décrit la mise en place de base pour une partie à 2 joueurs. Pour une partie à 4 joueurs, découvrez la mise en place à la page 12 de ce livret.

CONSTRUIRE UNE FORCE

La force d'un joueur se compose de personnages et de leur équipement.

Chaque personnage et chaque pièce d'équipement a un coût associé, qui se trouve sur la feuille de coût incluse dans ce livret.

Pour une partie standard, la force de chaque joueur ne peut pas dépasser 100 points.

UN JEU ÉVOLUTIF

Au fur et à mesure de l'évolution du jeu et de la création de contenu, cette table de coûts peut changer pour créer un meilleur équilibre du jeu.

Suivez attentivement notre site Web motubattleground.com pour rester informé des mises à jour du tableau des coûts et d'autres nouvelles passionnantes concernant *Masters of the Universe: Battleground*.

CHOISIR DES PERSONNAGES

Lors de la constitution d'une force, chaque personnage choisi par un joueur doit appartenir à la même faction. Et un seul exemplaire d'un personnage peut être inclus dans une force, même si le personnage a plusieurs figurines ou versions.



Masters of the Universe



Evil Warriors

Il n'y a aucune restriction quant au nombre de personnages qu'un joueur peut avoir, mais le coût total d'une force ne peut pas dépasser 100 points.

Deux forces appartenant à la même faction peuvent s'affronter.

CHOISIR DE L'ÉQUIPEMENT

Chaque personnage possède un équipement de base qui est présenté au dos de sa carte personnage. Chaque élément augmente le coût du personnage, y compris l'équipement de base. Un personnage n'est pas obligé d'équiper son équipement de base, sauf indication contraire.



Équipement de base

Chaque pièce d'équipement de base est iconique, ce qui est indiqué par un symbole sur la carte. Aucun personnage ne peut équiper une pièce d'équipement iconique à moins qu'elle ne fasse partie de son équipement de base. Par exemple, seul He-Man peut équiper l'épée de pouvoir.



Symbole iconique

Carte arme

Un joueur doit payer tout équipement autre que l'équipement de base en utilisant les coûts appropriés sur la feuille de coûts. Le nombre d'équipements que chaque personnage peut équiper est limité. Au dos de la carte de chaque personnage se trouve une liste d'icônes, qui indiquent le nombre et le type d'emplacements d'équipement dont dispose le personnage. L'équipement de base d'un personnage compte dans cette restriction.



Équipement du personnage

Carte personnage

DOUBLES

La force d'un joueur ne peut pas avoir d'équipement en double. Si un personnage possède un « harnais de combat », un autre personnage ne peut pas équiper une autre copie du « harnais de combat ».

CONSTRUIRE LES PAQUETS

Chaque joueur doit construire un paquet de destin et un paquet de gloire.

PAQUETS DE DESTIN

Le paquet de destin de chaque joueur doit contenir exactement 20 cartes destin, sans double. Un joueur peut choisir parmi toutes les cartes disponibles, même celles qui contiennent l'icône de faction de l'adversaire - ces icônes ne sont utilisées que pour la première expérience de jeu.

PAQUETS DE GLOIRE

Le paquet de gloire de chaque joueur doit contenir 5 cartes gloire, sans double. Un joueur peut choisir parmi toutes les cartes disponibles, même celles qui contiennent l'icône de faction de l'adversaire - ces icônes ne sont utilisées que pour la première expérience de jeu.

MISE EN PLACE STANDARD

- Placer le plateau de jeu :** placez le plateau du champ de bataille (25 hexagones de long sur 30 hexagones de large) entre les deux joueurs. Laissez de la place de chaque côté du plateau pour les cartes personnage, les objets et les paquets de destin.
- Choisir le premier joueur :** les deux joueurs lancent un dé, en relançant quand il y a égalité jusqu'à ce qu'un joueur obtienne un résultat plus élevé que l'autre. Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé choisit le premier joueur. Le premier joueur départage les égalités d'initiative pour le reste de la partie.
- Préparer le champ de bataille :** le deuxième joueur choisit un champ de bataille (voir pages 6-10). Puis les deux joueurs placent les jetons terrain et objectif fixes comme indiqué.
- Choisir la zone de déploiement :** le premier joueur choisit une des zones de déploiement comme étant la sienne. Son adversaire se voit attribuer l'autre zone de déploiement. Les zones de déploiement sont représentées par les zones grisées sur les bords opposés du champ de bataille.
- Placer des jetons objectif :** en commençant par le premier joueur, puis en alternant les tours. Sauf si les règles du champ de bataille spécifient

le contraire, chaque joueur place un jeton objectif jusqu'à ce que quatre jetons objectif supplémentaires (deux par joueur) soient placés. Chaque joueur doit placer un de ses jetons objectif dans sa propre zone de déploiement et un dans la zone de déploiement de son adversaire. Chaque jeton objectif doit être au moins à trois hexagones de tout bord et à six hexagones de tout autre jeton objectif.

6 Piocher des cartes destin : chaque joueur mélange le paquet de son adversaire. Ensuite, chaque joueur pioche cinq cartes destin dans son paquet de destin. Un joueur peut défausser n'importe quel nombre de ces cartes et piocher le même nombre de nouvelles cartes du haut du paquet. Les cartes défaussées sont mélangées à nouveau dans leur paquet de destin.

7 Piocher des cartes gloire : chaque joueur mélange le paquet de son adversaire. Ensuite, chaque joueur pioche trois cartes gloire dans son paquet de gloire. Chaque joueur choisit deux cartes à conserver et défausse l'autre.

8 Déployer la force : en commençant par le premier joueur, et en alternant les tours, chaque joueur place une figurine dans sa zone de déploiement. Les joueurs continuent ce processus jusqu'à ce que les deux joueurs aient déployé tous leurs personnages.

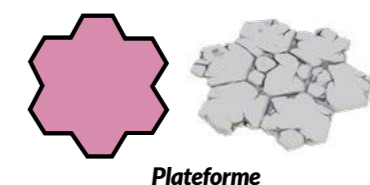
TERRAIN DU CHAMP DE BATAILLE



Obstacle haut
(pièce de 4 hexagones)



Obstacle de hauteur variable
(pièce de 4 hexagones)



Plateforme



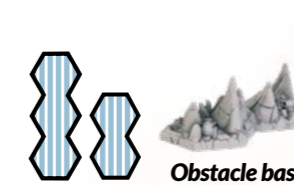
Colonne
(pièce de 1 hexagone)



Obstacle haut
(pièce de 3 hexagones)



Obstacle de hauteur variable
(pièce de 3 hexagones)



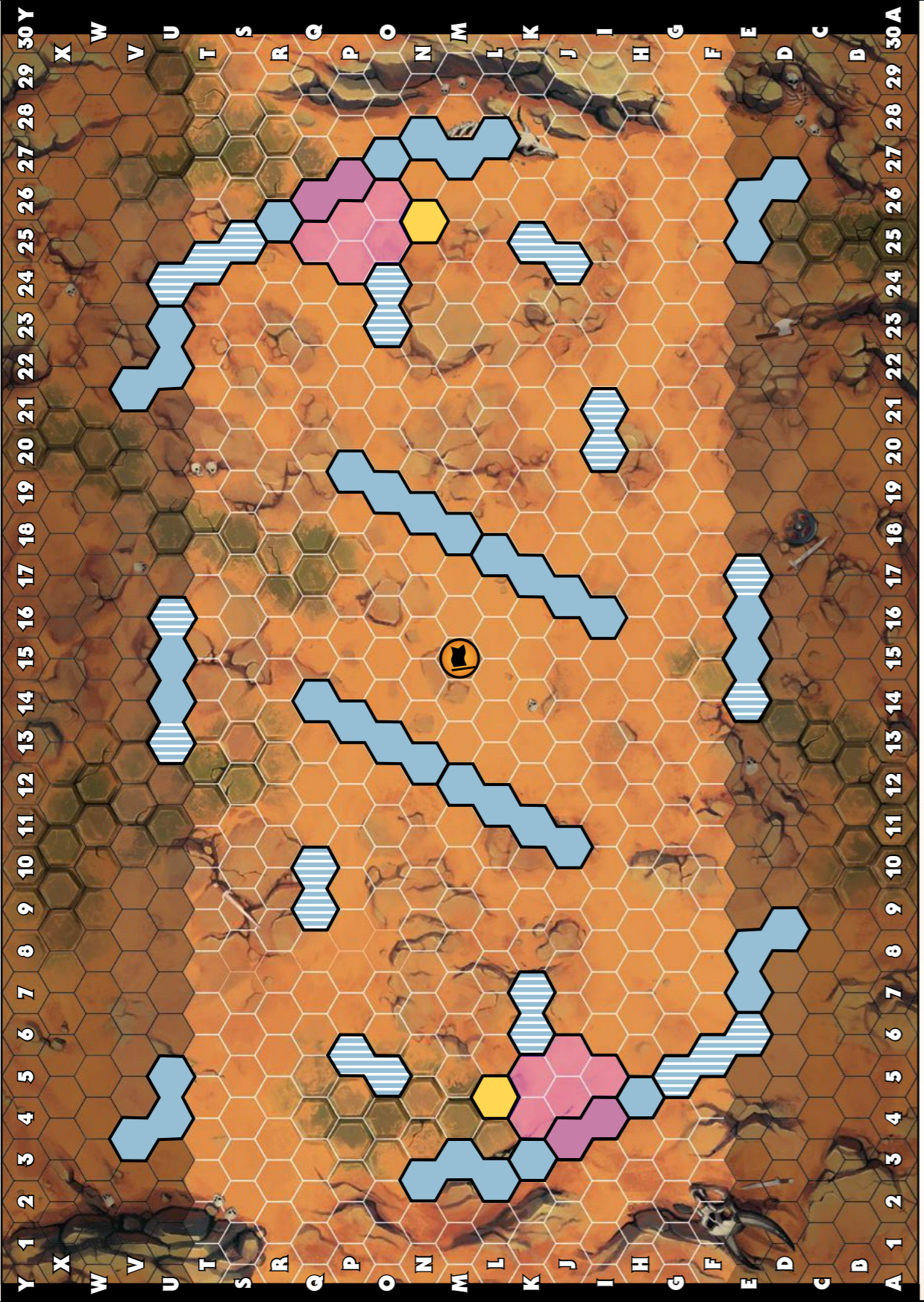
Obstacle bas



Échelle

Jeton objectif

RUINES ANTIQUES

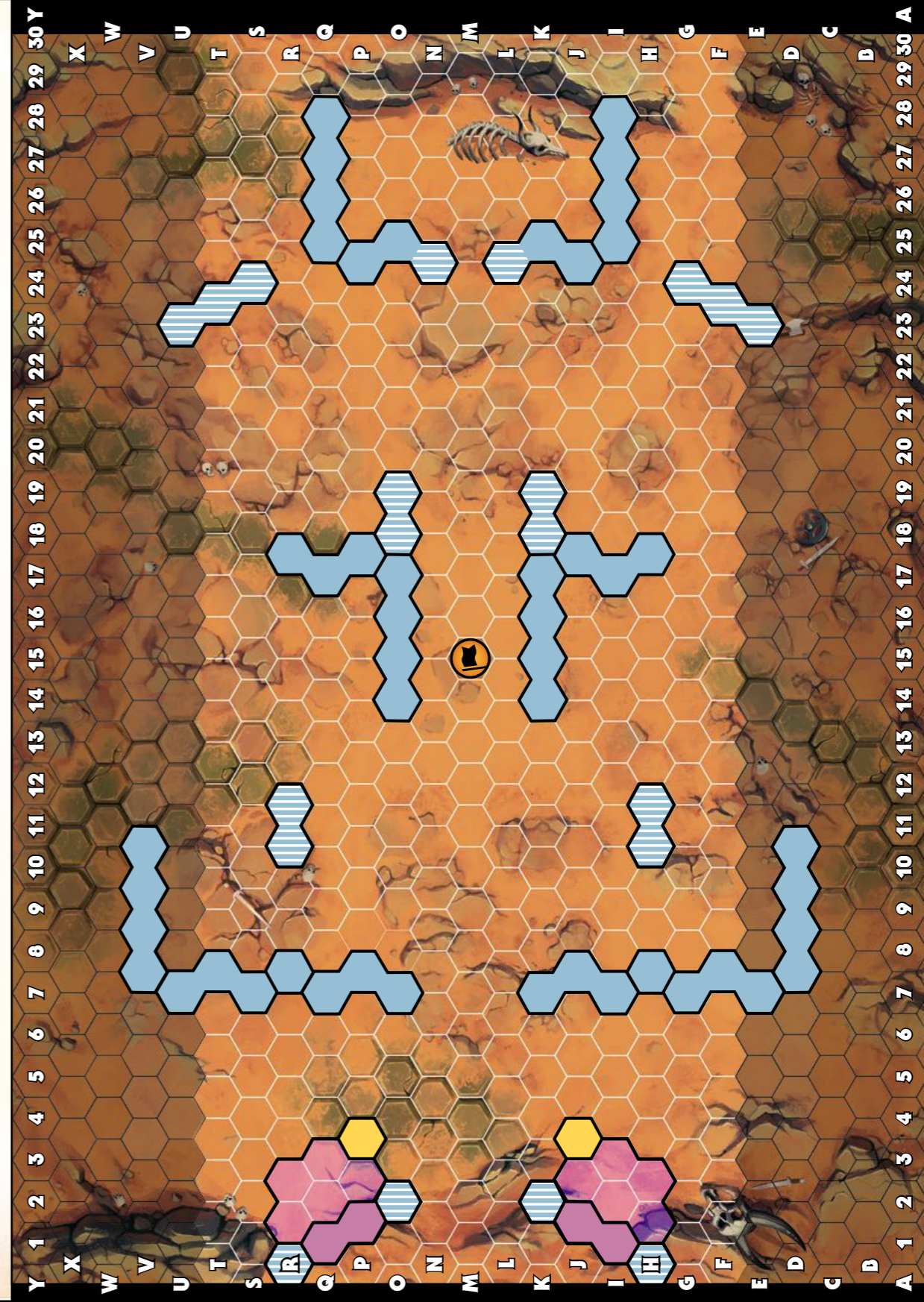


Placement des objectifs : placez un objectif initial sur l'hexagone M15. Ensuite, suivez les règles standard.

Zone de déploiement

Zone de déploiement

CACHETTE SECRÈTE

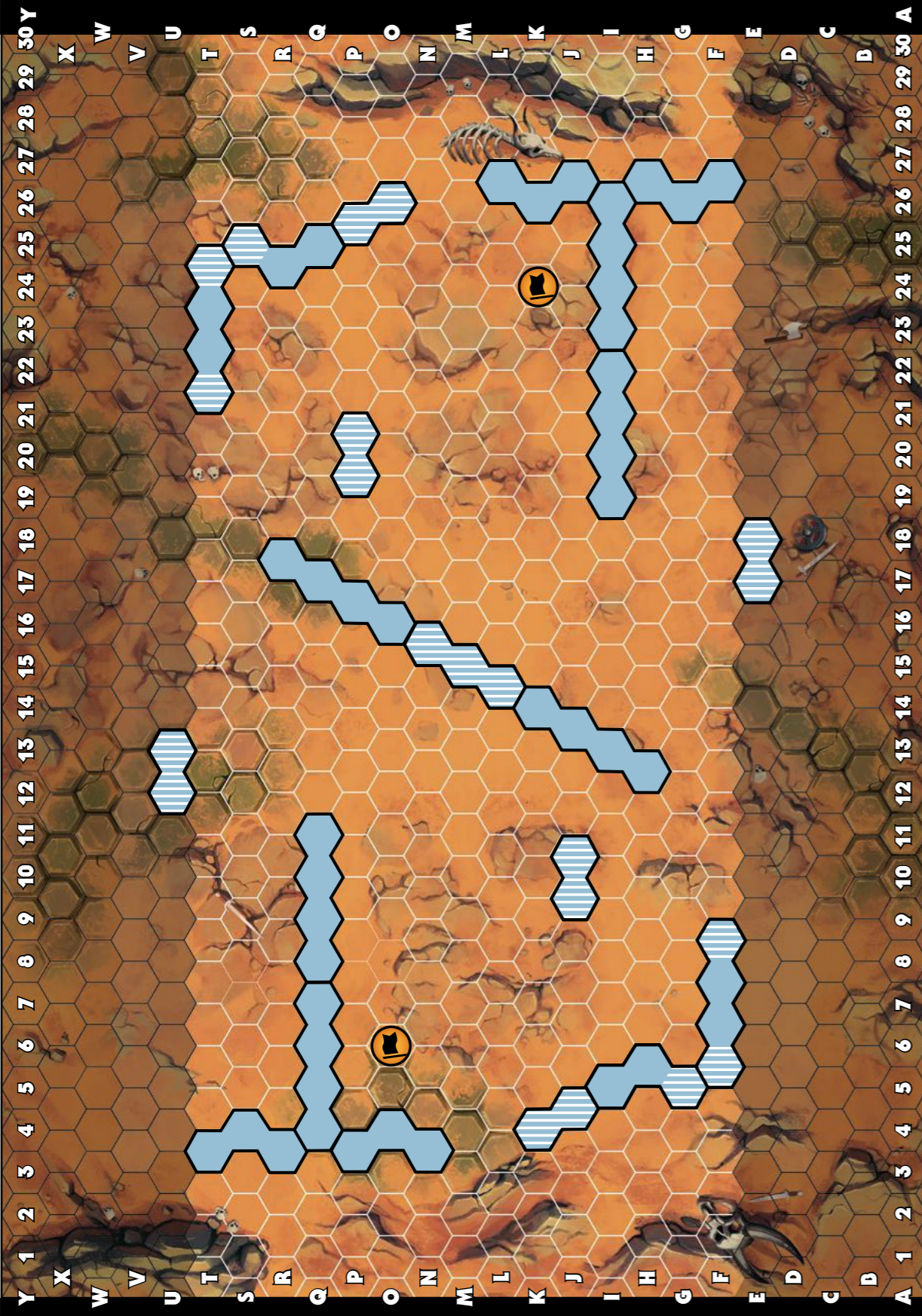


Placement des objectifs : placez un objectif initial sur l'hexagone M15. Ensuite, suivez les règles standard.

Zone de déploiement

Zone de déploiement

SABLES DU TEMPS

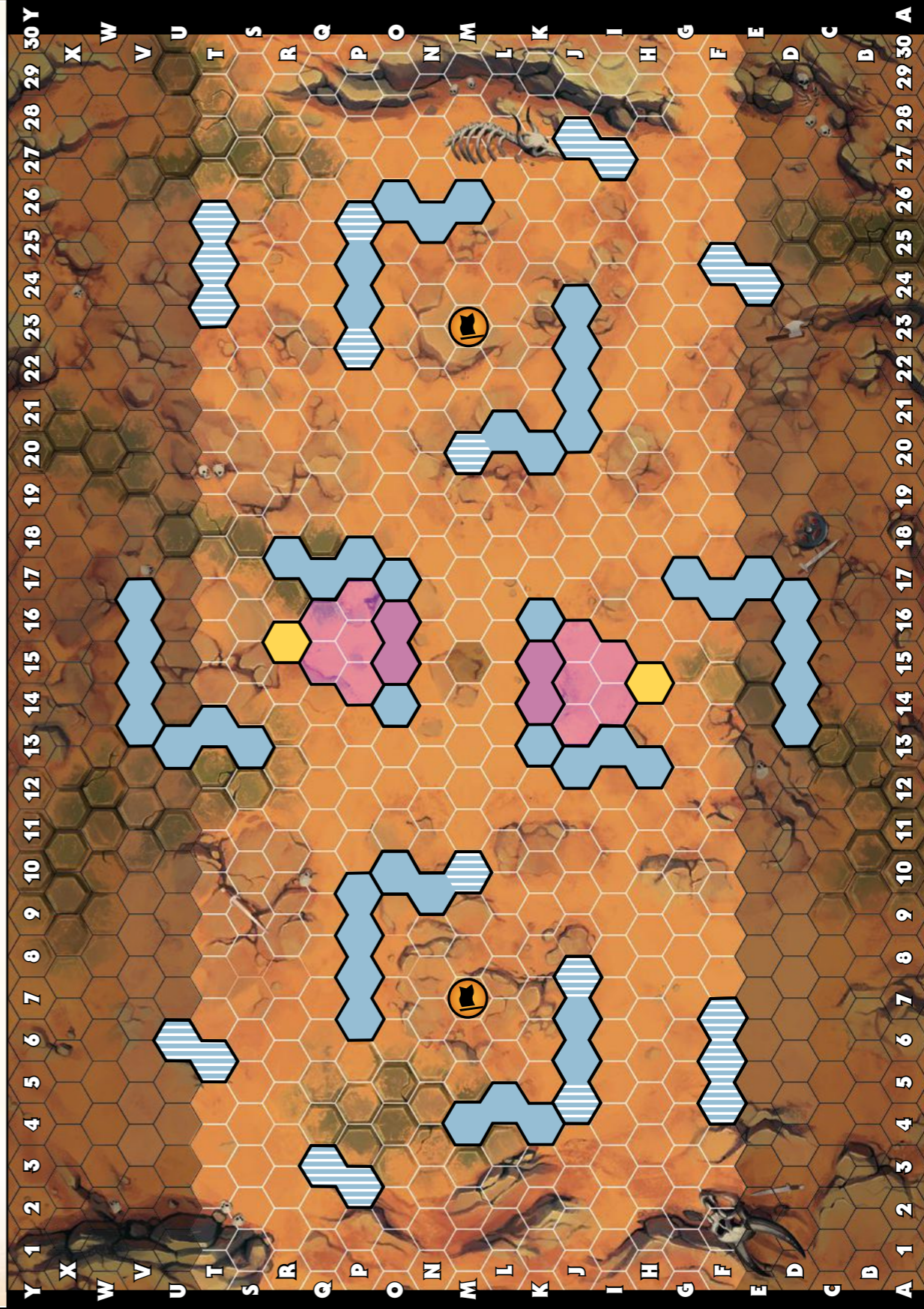


Placement des objectifs : placez deux objectifs initiaux sur les hexagones O6 et K24. Ensuite, suivez les règles standard.

Zone de déploiement

Zone de déploiement

VILLE DE PIERRE

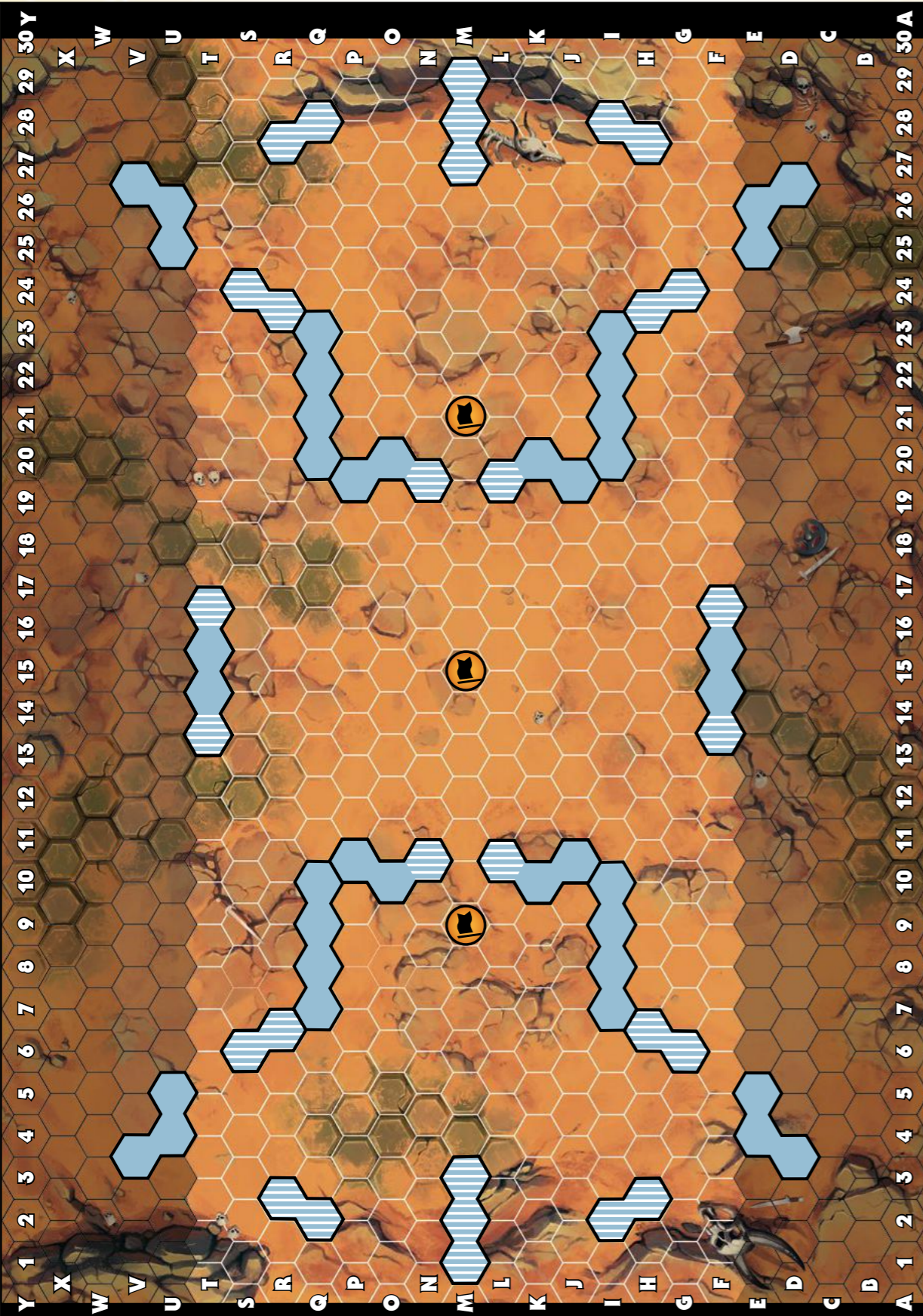


Placement des objectifs : placez deux objectifs initiaux sur les hexagones M7 et M23. Ensuite, suivez les règles standard.

Zone de déploiement

Zone de déploiement

PORTE DU DÉSERT



Placement des objectifs : placez trois objectifs initiaux sur les hexagones M9, M15 et M21. Ensuite, chaque joueur place un objectif dans la zone de déploiement de son adversaire.

Zone de déploiement

Zone de déploiement

DÉCOMPTE DES POINTS DE TOURNOI

Lors des tournois, le gagnant est déterminé en fonction des points de tournoi qu'il a gagnés.

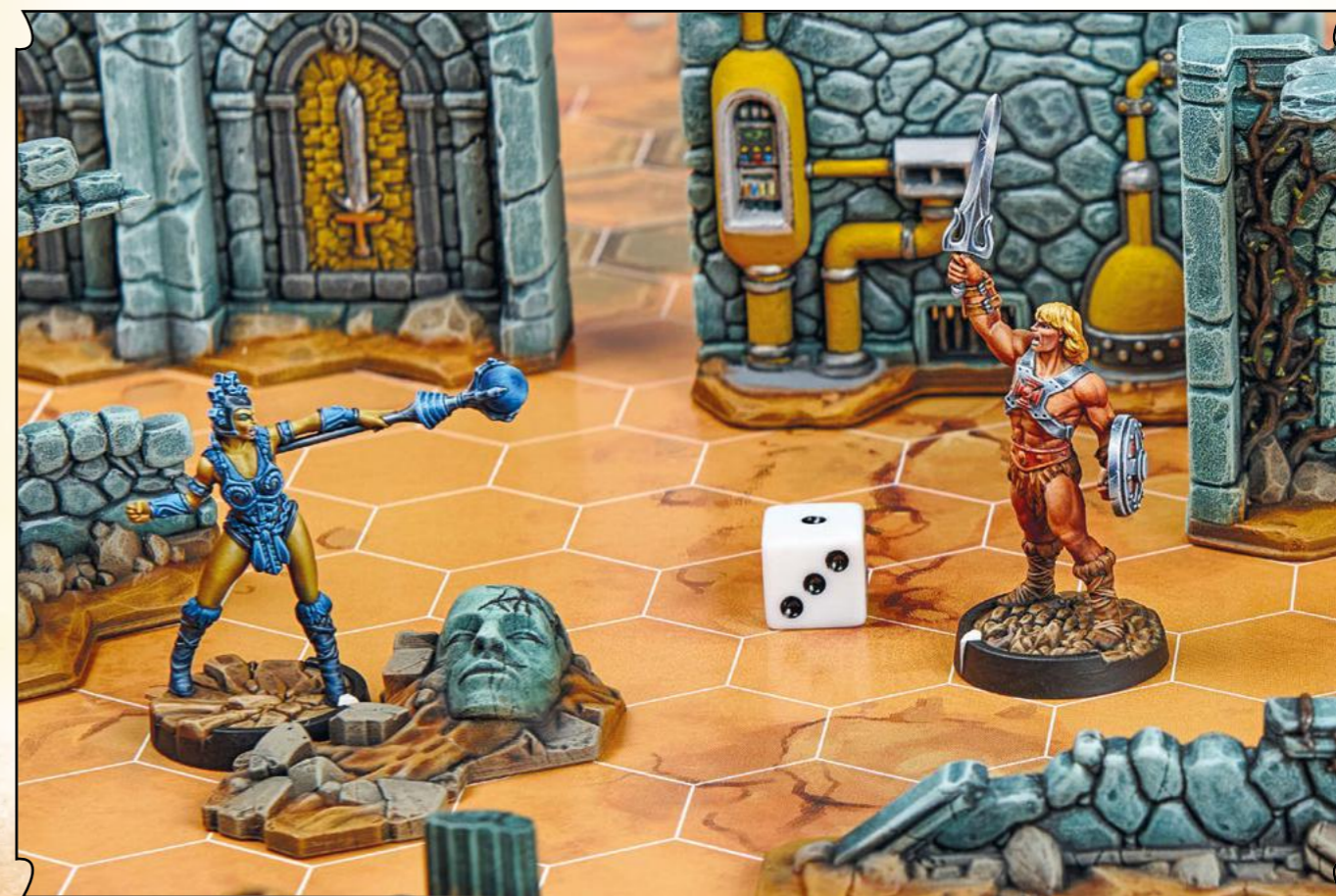
Les joueurs gagnent des points de tournoi après chaque partie qu'ils jouent :

- ◆ 2 points de tournoi pour une victoire.
- ◆ 1 point de tournoi pour un match nul.
- ◆ 0 point de tournoi pour une défaite.

De plus, chaque joueur gagne un nombre de points secondaires de tournoi égal au nombre de PV qu'il a collectés pendant la partie.

Le nombre de points de tournoi détermine le rang de chaque joueur. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de points secondaires de tournoi surclasse son adversaire.

Si l'un des joueurs abandonne la partie, il ne gagne aucun point de tournoi ni aucun point secondaire de tournoi. Son adversaire reçoit 2 points de tournoi, en plus, soit 120 points secondaires de tournoi, soit un nombre de points secondaires de tournoi égal au nombre de ses PV (au choix).



TABLEAUX DES COÛTS

| Personnages | Coût |
|-------------|------|
| He-Man | 19 |
| Man-At-Arms | 18 |
| Orko | 16 |
| Ram Man | 18 |
| Stratos | 17 |
| Evil-Lyn | 16 |
| Mer-Man | 17 |
| Skeletor | 21 |
| Trap Jaw | 16 |
| Tri-Klops | 17 |

| Armes de mêlée | Coût |
|------------------------------|------|
| Bâton de guerre | 2 |
| Bâton d'Avion | 3 |
| Dague | 3 |
| Épée de Rakash | 4 |
| Épée de pouvoir | 3 |
| Épée électronique du pouvoir | 4 |
| Épée longue | 2 |
| Épée violette du pouvoir | 3 |
| Fixation de crochet | 2 |
| Griffes de terreur | 3 |
| Hache | 1 |
| Hache de guerre | 5 |
| Massue | 3 |
| Poings volants | 3 |
| Trident | 4 |

| Armes à distance | Coût |
|----------------------------|------|
| Accessoires de laser | 0 |
| Arbalète de la Horde | 3 |
| Blaster | 4 |
| Canon à fumée hallucinante | 4 |
| Canon à bras | 2 |
| Fusil laser | 3 |
| Lance-flammes | 2 |
| Neutralisateur de photons | 4 |
| Pistolet laser | 3 |

| Sorts | Coût |
|---------------------|------|
| Boule de feu | 3 |
| Explosion magique | 3 |
| Liens éternels | 1 |
| Frappe de l'ombre | 2 |
| Missile incendiaire | 3 |
| Serviteurs maudits | 2 |
| Sort de protection | 1 |
| Tempête cosmique | 1 |
| Tonnerre | 3 |

| Objets | Cost |
|-----------------------|------|
| Armure de combat I | 4 |
| Cape magique | 0 |
| Étuis d'armes | 0 |
| Gilet Gar Tech | 3 |
| Harnais de combat | 3 |
| Heaume | 2 |
| Bouclier enflammé | 2 |
| Bouclier de Ka | 2 |
| Ambroisie | 2 |
| Amulette de l'avarice | 2 |
| Anneau de Grayskull | 2 |
| Corne du Mal | 1 |
| Disque d'or du savoir | 2 |
| Jetpack | 3 |
| Orbe de pouvoir | 2 |
| Pierre de Magoo | 1 |
| Pierre de Ram | 2 |
| Pierre de Tamadge | 2 |
| Pierre magique | 2 |
| Plume magique | 1 |
| Polariseur | 2 |
| Potion magique | 2 |
| Roue de l'infini | 2 |
| Scarabée du soleil | 2 |

CRÉDITS

Conception des règles : Jacek Karpowicz, Kamil Białkowski, Jarosław Ewertowski, Michał Pawlaczyk

Rédacteur technique : Adam Baker

Rédaction des règles et révision : Natalia Rachowska

Relecture : Bruce Fletcher

Traduction et relecture des règles françaises :

French translation team (Board Game Circus), Pauline Fuchs et Robin Leplumey pour The Geeky Pen

Conception graphique : Natalia Rachowska, Patryk Kubiak, Anna Gut, Rafał Łuszczewski, Dawid Kopczyński, Przemysław Nawrocki

Illustration de la couverture de la boîte : Aleksandr Utkin

Illustration et ingénierie : Tomasz Badalski, Tomasz Gronowski, Paulina Mencil, Bartosz Winkler, Kamila Kościńska, Jakub Buganik, Bartłomiej Klupś, Konrad Rogowski, Maciej Powarunas, Stefano Vecchi, Łukasz Burdziak, Martyna Włodarczyk, Kamil Kowalski, Paweł Filipiak, Michalina Kin, Przemysław Zwoliński, Natalia Priadko, Sylwia Kubiak

Chef de projet : Jakub S. Olekszyk

Superviseur de la production : Michał Pawlaczyk

Chef de studio : Jarosław Ewertowski

Consultants pour l'histoire : Jukka Issakainen,

Jakub S. Olekszyk

Test de jeu et conseils : Kamil Białkowski, Sara Urbańczyk,

Jakub S. Olekszyk, Dave Ketch, Michał Hartliński, Bartosz

Perzyński, Karol M. Toporowicz, Karol "Hadesto" Lach,

Konstantinos Lekkas and Dracon Rules Design Studio,

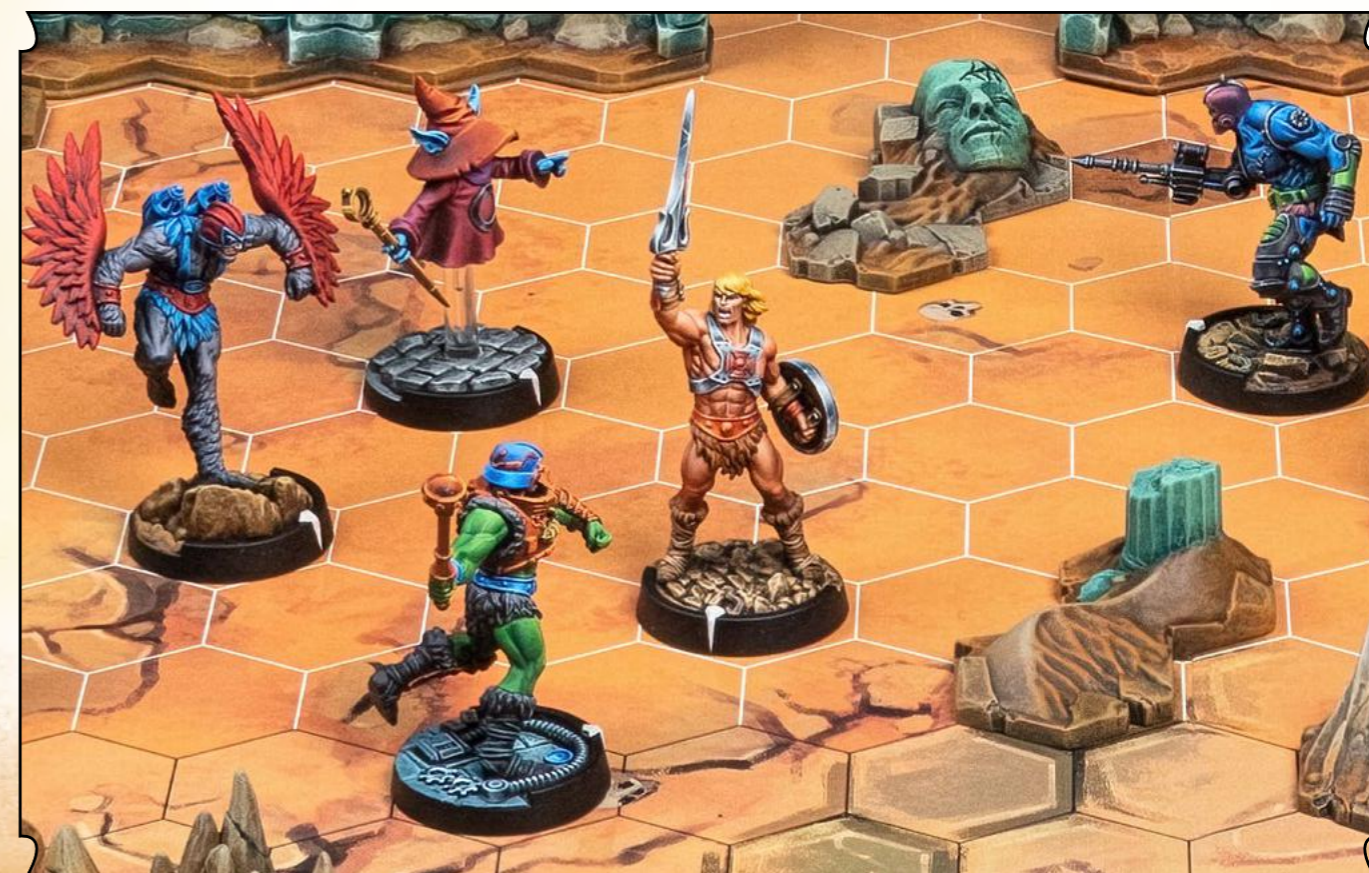
Natalia Rachowska, Aleksander Kubiak

MASTERS OF THE UNIVERSE™ et les marques et habillages commerciaux associés sont la propriété de, et utilisés sous licence de, Mattel. ©2024 Mattel.

Archon Studio et le logo Archon Studio sont des marques déposées d'Archon Spółka z o.o. Archon Studio est un ® d'Archon Studio. Tous les droits sont réservés à leurs propriétaires respectifs. ©2024 Archon.

Archon Studio est situé dans la rue Magazynowa 17, Piła 64-920, Pologne. Les composants actuels peuvent différer de ceux illustrés. Composants imprimés fabriqués en Chine et en Pologne. Figurines fabriquées en Pologne

Les noms suivants sont des marques déposées par Mattel : Masters of the Universe™, He-Man™, Man-At-Arms™, Ram Man™, Stratos™, Orko™, Skeletor™, Evil-Lyn™, Mer-Man™, Tri-Klops™, Trap Jaw™, Avion™, Rakash™, Battle Armor™, Gar™, Ram Stone™, Ka™, Tamadge™, Grayskull™, Avarice™, Trolla™.





MASTERS
OF THE UNIVERSE™
BATTLEGROUND