

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND



LIBRO DELLE BATTAGLIE

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 and a yellow glow. 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 and a yellow glow, similar to 'MASTERS'. The entire logo is set against a background of bright yellow lightning bolts striking down on a cracked, brown, desert-like ground.

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

LIBRO DELLE BATTAGLIE

Versione 2.0

PREPARARSI ALLA BATTAGLIA

Prima di preparare una partita di *Masters of the Universe: Battleground* i giocatori devono scegliere i personaggi, l'equipaggiamento e costruire i loro mazzi fato e gloria. La seguente sezione illustra una preparazione di base per le partite a due giocatori. La preparazione per le partite a quattro giocatori si trova a pagina 12 di questo manuale.

COSTRUIRE UN'ARMATA

L'armata di un giocatore è formata dai personaggi e dal loro equipaggiamento. Ogni personaggio ed elemento dell'equipaggiamento ha un costo associato, che si trova sulle tabelle dei costi incluse in questo libro.

Per una partita standard, l'armata di ogni giocatore non può superare i 100 punti.

UN GIOCO VIVENTE

Man mano che questo gioco si evolve e vengono creati più contenuti, queste tabelle dei costi possono cambiare per creare un migliore equilibrio di gioco. Fai attenzione al nostro sito motubattleground.com per rimanere informato sugli aggiornamenti alle tabelle dei costi e altre eccitanti notizie su *Masters of the Universe: Battleground*.

SCEGLIERE I PERSONAGGI

Quando si costruisce un'armata, ogni personaggio scelto da un giocatore deve essere della stessa fazione e soltanto una copia di un personaggio può essere inclusa in un'armata, anche se il personaggio ha più miniature o versioni.



Masters of the Universe



Evil Warriors

Non ci sono restrizioni sul numero di personaggi che un giocatore può avere, ma il costo totale di un'armata non può superare i 100 punti.

Due armate che appartengono alla stessa fazione possono combattere tra loro.

SCEGLIERE L'EQUIPAGGIAMENTO

Ogni personaggio ha un elemento di equipaggiamento base, presentato sul retro della sua carta personaggio. Ciascun oggetto aumenta il costo del personaggio, compreso l'equipaggiamento

base. Un personaggio non è obbligato a equipaggiare il suo equipaggiamento base, a meno che sia indicato diversamente.



Equipaggiamento Base

Ogni elemento di equipaggiamento base è iconico, come indicato da un simbolo sulla carta. Nessun personaggio può equipaggiare un elemento di equipaggiamento iconico se non è il suo equipaggiamento base. Per esempio, solo He-Man può equipaggiare la "Spada del Potere".



Simbolo Iconico

Carta Arma

Un giocatore deve pagare per qualsiasi equipaggiamento, usando i costi appropriati sulle tabelle dei costi. La quantità di equipaggiamento che ogni personaggio può equipaggiare è limitata. Il retro della carta di ogni personaggio ha una lista di icone, che indicano il numero e il tipo di slot equipaggiamento di cui dispone il personaggio. L'equipaggiamento base di un personaggio conta per questa limitazione.



Equipaggiamento del Personaggio

Carta Personaggio

DUPLICATI

L'armata di un giocatore non può avere equipaggiamenti duplicati. Se un personaggio ha un "Pettorale da Battaglia", un altro personaggio non può equipaggiare un'altra copia del "Pettorale da Battaglia".

COSTRUIRE I MAZZI

Ogni giocatore deve costruire un mazzo fatto e un mazzo gloria.

MAZZI FATO

Il mazzo fatto di ogni giocatore deve contenere esattamente 20 carte fatto, senza duplicati. Un giocatore può scegliere tra tutte le carte disponibili, anche quelle che contengono l'icona della fazione avversaria (queste icone vengono usate solo per la preparazione della prima partita).

MAZZI GLORIA

Il mazzo gloria di ogni giocatore deve contenere 5 carte gloria, senza duplicati. Un giocatore può scegliere tra tutte le carte disponibili, anche quelle che contengono l'icona della fazione avversaria (queste icone vengono usate solo per la preparazione della prima partita).

PREPARAZIONE STANDARD

1 Sistemare il Tabellone di Gioco:

Sistema il tabellone del campo di battaglia (25 esagoni di lunghezza per 30 esagoni di larghezza) tra entrambi i giocatori. Lascia spazio su ogni lato del tabellone per le carte personaggio, gli oggetti e i mazzi fatto.

2 Scegliere il Primo Giocatore:

Entrambi i giocatori tirano un dado, in caso di parità rilanciando finché un giocatore non ha ottenuto un valore più alto dell'altro. Chi ha il risultato più alto sceglie il primo giocatore. Per il resto della partita il primo giocatore risolverà i pareggi per l'iniziativa.

3 Preparare il Campo di Battaglia:

Il secondo giocatore sceglie un campo di battaglia (si trovano alle pagine 6-10). Poi entrambi i giocatori posizionano il terreno e i gettoni obiettivo fissi come illustrato.

4 Scegliere la Zona di Schieramento:

Il primo giocatore sceglie una delle zone di schieramento come propria. Al suo avversario viene assegnata l'altra zona di schieramento. Le zone di schieramento sono rappresentate dalle aree grigie ai lati opposti della mappa del campo di battaglia.

5 Collocare i Gettoni Obiettivo:

A partire dal primo giocatore e poi a turni alterni. A meno che le regole del campo di battaglia specifichino diversamente, ogni

giocatore colloca un gettone obiettivo finché non sono stati collocati 4 gettoni obiettivo (2 per giocatore). Ogni giocatore deve collocare uno dei suoi gettoni obiettivo nella propria zona di schieramento e uno nella zona di schieramento avversaria. Ogni gettone obiettivo deve essere ad almeno: 3 esagoni da qualsiasi bordo e 6 esagoni da qualsiasi altro gettone obiettivo.

6 Pescare le Carte Fato: Ogni giocatore mischia il mazzo dell'avversario. Poi, ogni giocatore pesca 5 carte fatto dal proprio mazzo fatto. Un giocatore può scartare un qualsiasi numero di queste carte e pescare lo stesso numero di nuove carte dalla cima del mazzo. Le carte scartate vengono rimescolate nel loro mazzo fatto.

7 Pescare le Carte Gloria: Ogni giocatore mischia il mazzo dell'avversario. Poi, ogni giocatore pesca 3 carte gloria dal proprio mazzo gloria. Ogni giocatore sceglie 2 carte da tenere e scarta le altre.

8 Schierare l'Armata: A partire dal primo giocatore e a turni alterni, ogni giocatore piazza una miniatura nella sua zona di schieramento. I giocatori continuano questa procedura finché entrambi i giocatori non hanno schierato tutti i loro personaggi.

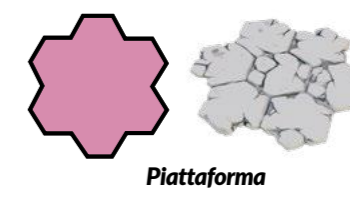
TERRENO DI BATTAGLIA



Ostacolo Alto
(elemento da 4 esagoni)



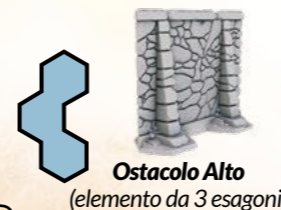
Ostacolo di Altezza Mista
(elemento da 4 esagoni)



Piattaforma



Colonna
(elemento da 1 esagono)



Ostacolo Alto
(elemento da 3 esagoni)



Ostacolo di Altezza Mista
(elemento da 3 esagoni)



Ostacolo Basso

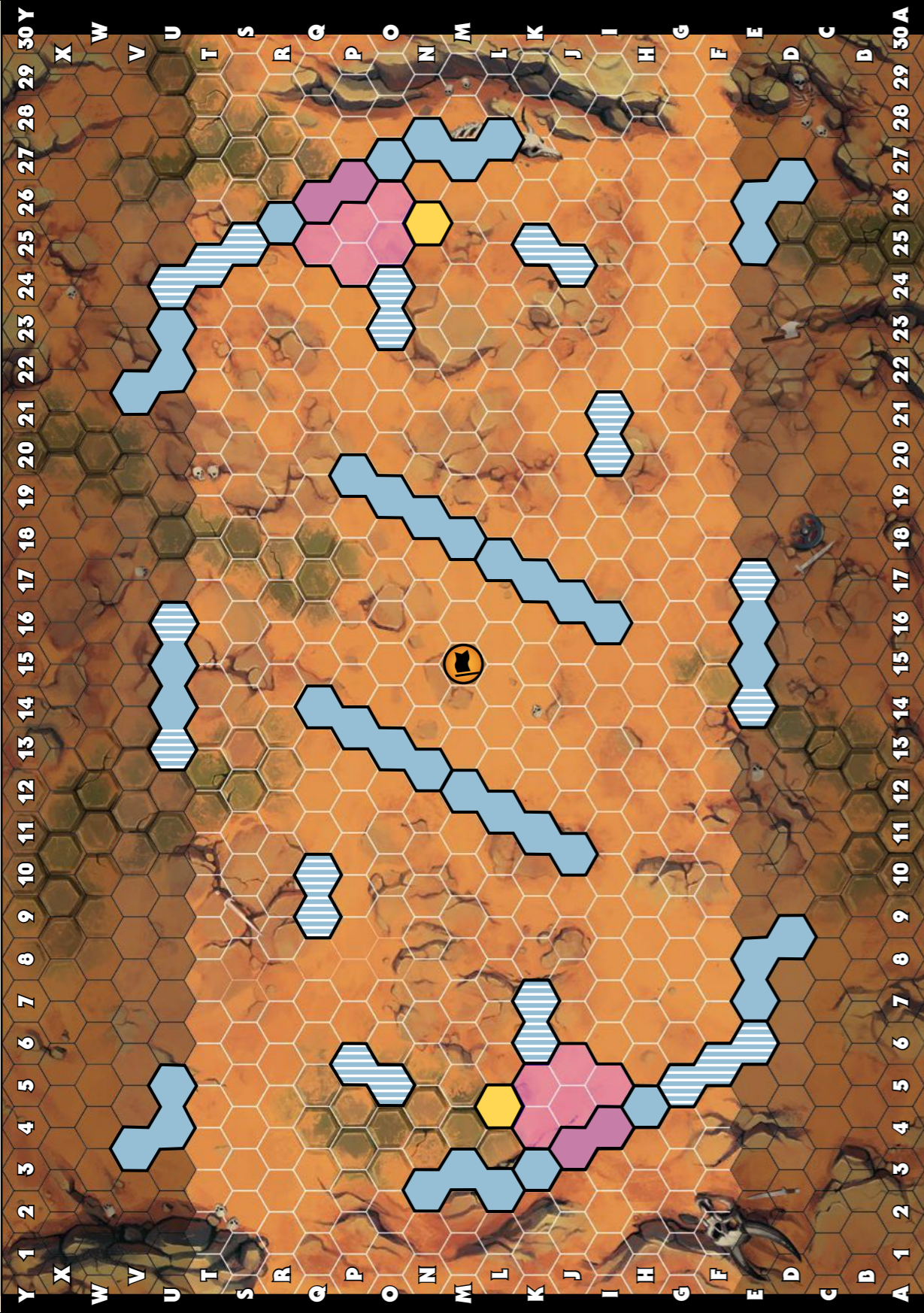


Scala



Gettone Obiettivo

LE ANTICHE ROVINE

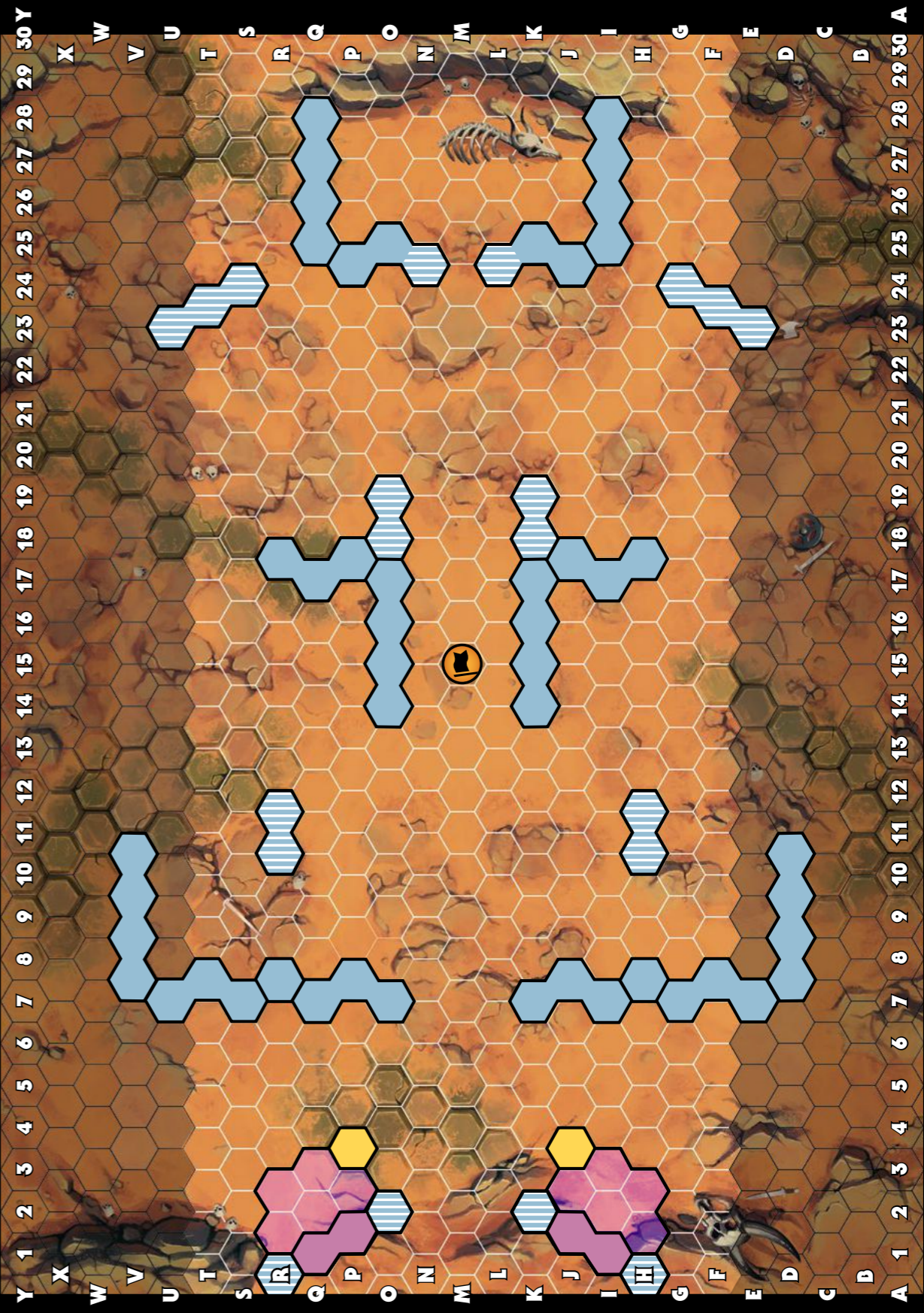


Posizionamento dell'Obiettivo: Colloca 1 obiettivo iniziale sull'esagono M15. Poi segui le regole standard.

Zona di Schieramento

Zona di Schieramento

IL NASCONDIGLIO SEGRETO

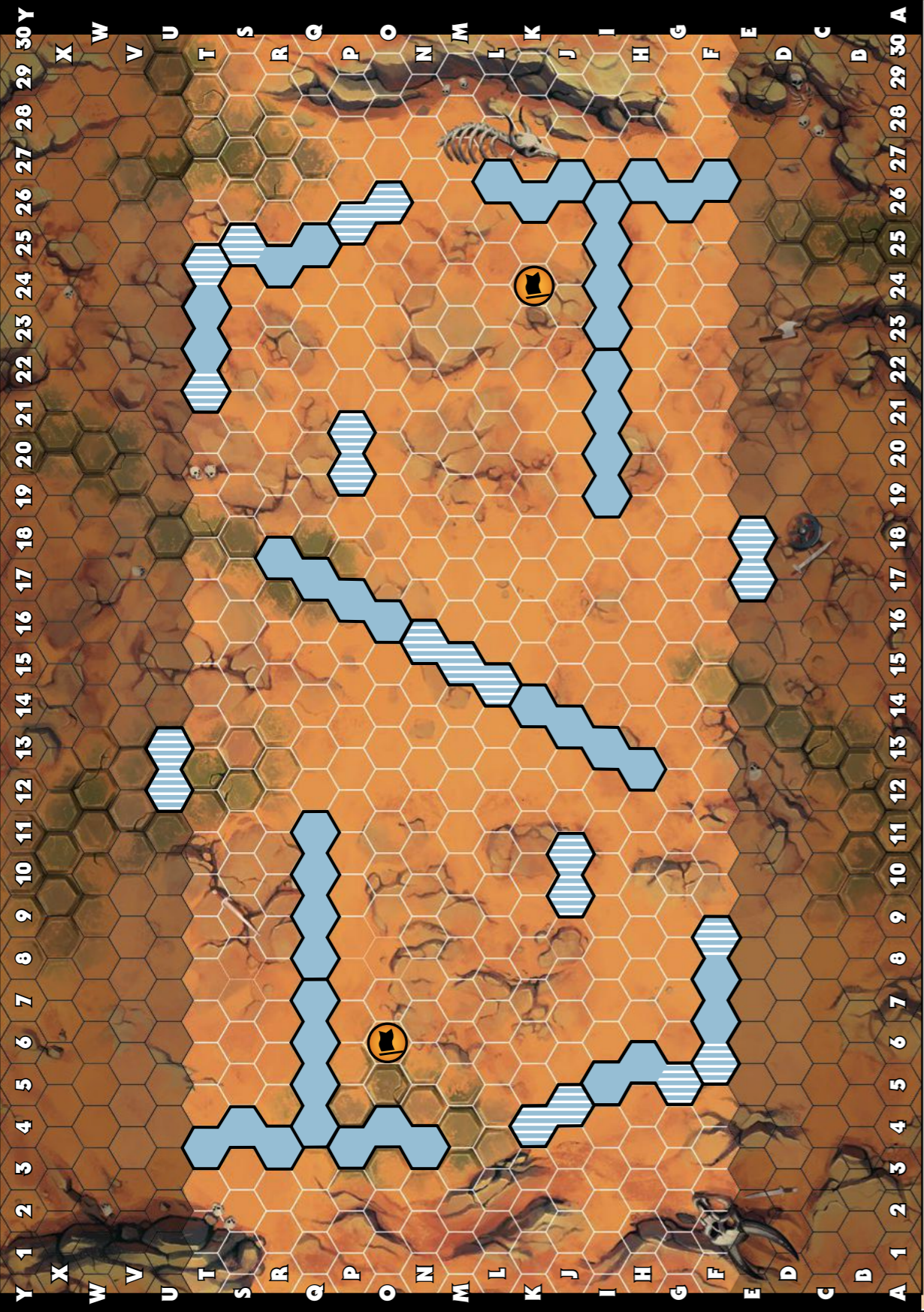


Posizionamento dell'Obiettivo: Colloca 1 obiettivo iniziale sull'esagono M15. Poi segui le regole standard.

Zona di Schieramento

Zona di Schieramento

LE SABBIE DEL TEMPO

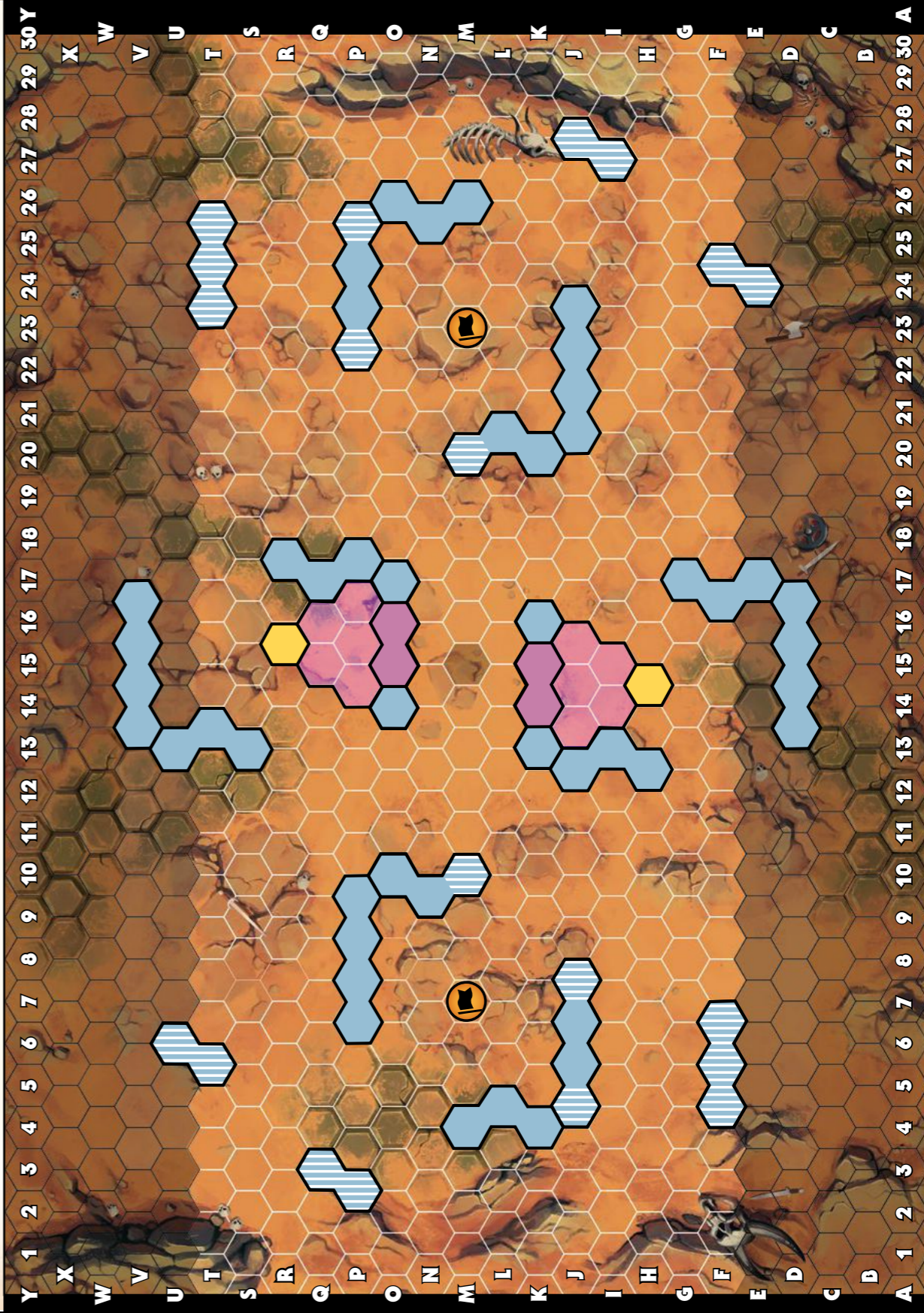


Posizionamento degli Obiettivi: Colloca 2 obiettivi iniziali sugli esagoni: O6 e K24. Poi segui le regole standard.

Zona di Schieramento

Zona di Schieramento

LA CITTÀ DI PIETRA

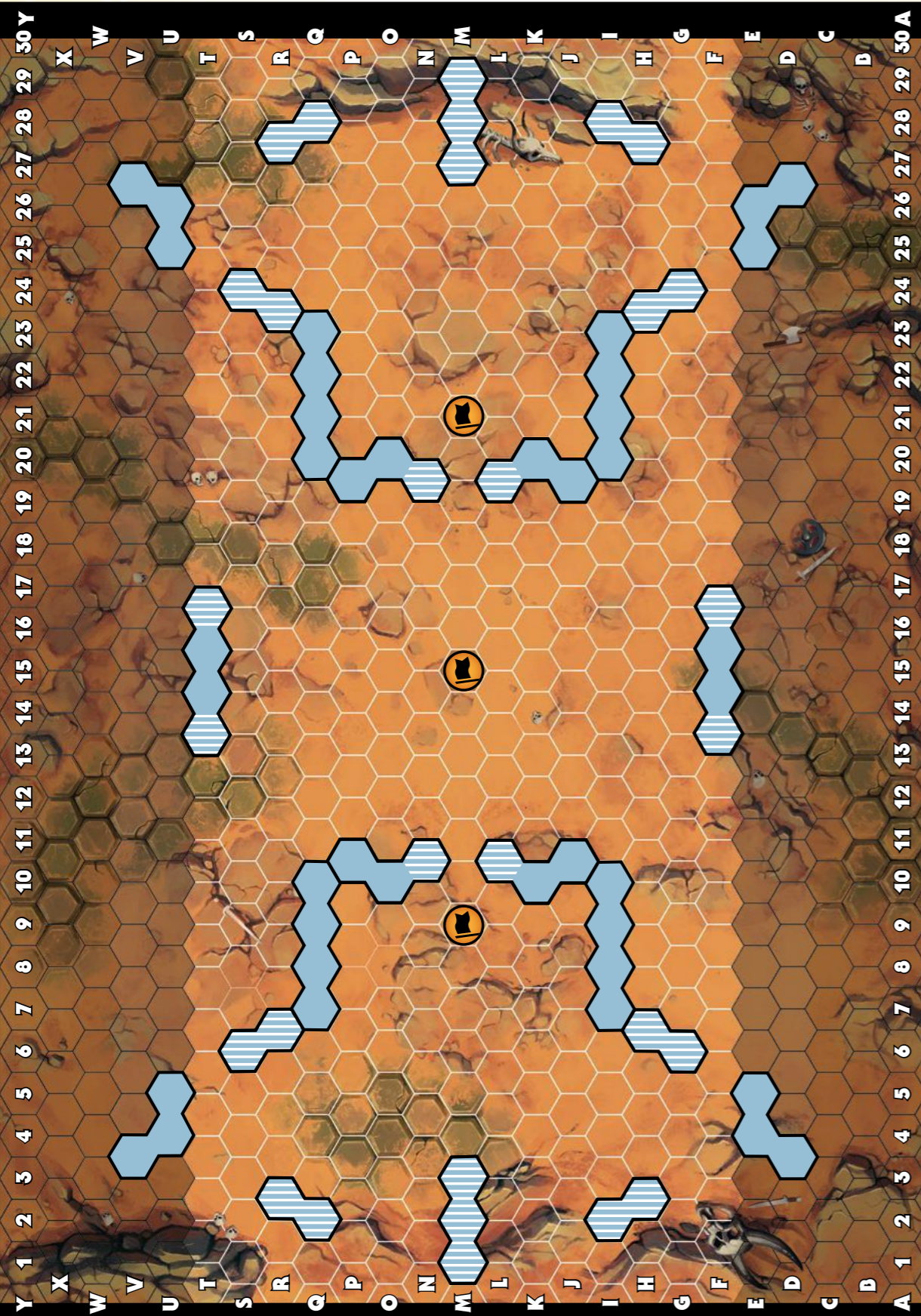


Posizionamento degli Obiettivi: Colloca 2 obiettivi iniziali sugli esagoni: M7 e M23. Poi segui le regole standard.

Zona di Schieramento

Zona di Schieramento

LA PORTA DEL DESERTO



Posizionamento degli Obiettivi: Colloca 3 obiettivi iniziali sugli esagoni: M9, M15 e M21. Poi ogni giocatore piazza un obiettivo nella zona di schieramento dell'avversario.

Zona di Schieramento

Zona di Schieramento

PUNTEGGIO DA TORNEO

Durante i tornei, il vincitore viene determinato in base ai punti torneo che ha segnato. I giocatori segnano punti torneo dopo ogni partita che giocano:

- ◆ 2 punti torneo per una vittoria;
- ◆ 1 punto torneo per un pareggio;
- ◆ 0 punti torneo per una sconfitta.

Inoltre, ogni giocatore guadagna una quantità di punti torneo minori pari al numero di PV che ha raccolto durante la partita. La quantità di punti torneo determina il rango di ogni giocatore. In caso di parità, il giocatore con più punti torneo minori supera il suo avversario.

Se uno dei giocatori perde la partita, non segna alcun punto torneo né punto torneo minore. Il suo avversario riceve 2 punti torneo e 120 punti torneo minori o una quantità di punti torneo minori pari al numero dei suoi PV (a sua scelta).

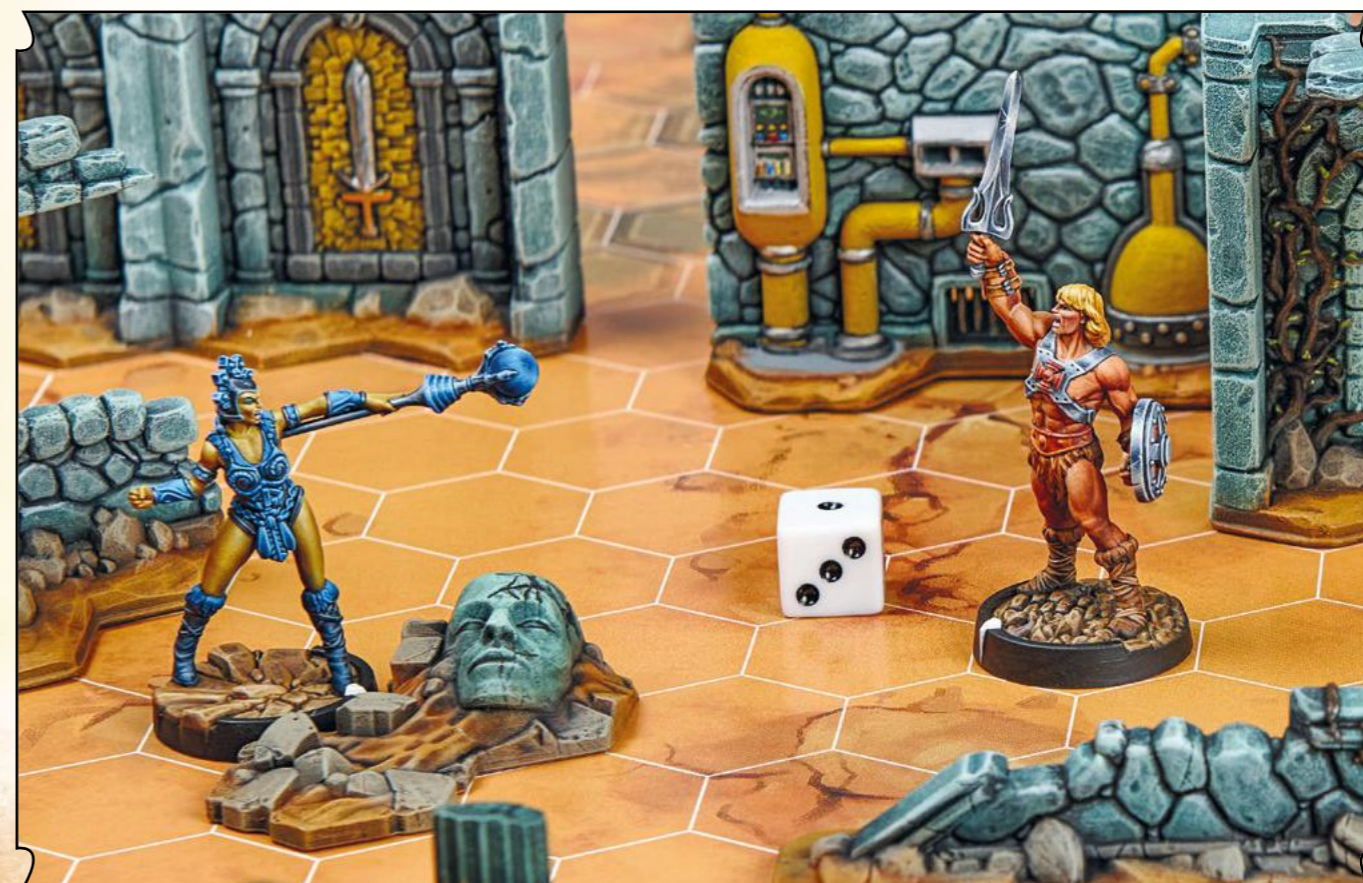


TABELLE DEI COSTI

Personaggi	Costo
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

Armi a Distanza	Costo
Balestra degli Horde	3
Blaster	4
Braccio Laser	0
Cannone a Gas della Paura	4
Cannone da Braccio	2
Fucile Laser	3
Lanciafiamme	2
Neutralizzatore a Fotoni	4
Pistola Laser	3

Incantesimi	Costo
Colpo d'Ombra	2
Esplosione Magica	3
Incantesimo di Protezione	1
Legami Eterni	1
Missile Infuocato	3
Palla di Fuoco	3
Servitori Maledetti	2
Tempesta Cosmica	1
Tuono	3

Armi da Mischia	Costo
Artigli del Terrore	3
Ascia	1
Ascia da Battaglia	5
Bastone di Avion	3
Braccio Gancio	2
Mazza	3
Pugnale	3
Pugni Volanti	3
Scettro di Havoc	2
Spada del Potere	3
Spada di Rakash	4
Spada Elettronica del Potere	4
Spada Lunga	2
Spada Viola del Potere	3
Tridente	4

Oggetti	Costo	Oggetti	Costo
Battle Armor I	4	Disco d'Oro della Conoscenza	2
Elmetto	2	Gemma di Magoo	2
Fodero per Armi	0	Gemma di Tamadge	2
Mantello Magico	1	Jet Pack	3
Pettorale da Battaglia	3	Pietra Ariete	2
Tecno-Corazza Gar	3	Pietra Incantata	1
Scudo di Ka	2	Piuma Magica	1
Scudo Fiammeggiante	2	Polarizzatore	2
Ambrosia	2	Pozione Magica	2
Amuleto dell'Avarizia	2	Ruota dell'Infinito	2
Anello di Grayskull	2	Scarabeo Solare	2
Corno del Male	1	Sfera del Potere	2

RICONOSCIMENTI

Ideazione delle regole: Jacek Karpowicz, Kamil Białkowski, Jarosław Ewertowski, Michał Pawlaczyk

Redattore tecnico: Adam Baker

Regolamento e revisione: Natalia Rachowska

Traduzione e revisione italiana: Valentina Ottomano e Giada Ruscitto per The Geeky Pen, Fabio Piovesan e Monica Spigariol (Board Game Circus)

Progetto grafico: Natalia Rachowska, Patryk Kubiak, Anna Gut, Rafał Łuszczewski, Dawid Kopczyński, Przemysław Nawrocki

Copertina della scatola: Aleksandr Utkin

Illustrazioni e modellazione: Tomasz Badalski, Tomasz Gronowski, Paulina Mencil, Bartosz Winkler, Kamila Kościarska, Jakub Baganik, Bartłomiej Klupś, Konrad Rogowski, Maciej Powarunas, Stefano Vecchi, Łukasz Burdziak, Martyna Włodarczyk, Kamil Kowalski, Paweł Filipiak, Michalina Kin, Przemysław Zwoliński, Natalia Priadko, Sylwia Kubiak

Responsabile del progetto: Jakub S. Olekszyk

Supervisione della produzione: Michał Pawlaczyk

Responsabile dello studio: Jarosław Ewertowski

Consulenza sulla storia: Jukka Issakainen,

Jakub S. Olekszyk

Correzione delle bozze: ProofReaders.pl,

Smaller Earth Poland

Playtest e consulenza: 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™ i marchi associati e l'immagine commerciale sono di proprietà di, e utilizzati su licenza di, Mattel. ©2024 Mattel.

Archon Studio e il logo Archon Studio sono TM di Archon Spółka z o.o. Archon Studio è un ® di Archon Studio. Tutti i diritti sono riservati ai rispettivi proprietari. ©2024 Archon.

Archon Studio si trova a Magazynowa 17 Street, Piła 64-920, Polonia. I componenti effettivi possono variare rispetto a quelli mostrati. Componenti stampati prodotti in Cina e Polonia. Miniature prodotte in Polonia.

I seguenti nomi sono marchi registrati da 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