

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND



KSIĘGA BITEW

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

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

KSIĘGA BITEW

Wersja 2.0

PRZYGOTOWANIE BITWY

Przed rozpoczęciem rozgrywki w *Masters of the Universe: Battleground* gracze muszą wybrać postacie i ekwipunek oraz złożyć talie losu i chwały. Ta sekcja opisuje przygotowanie gry dla dwóch graczy. Opis rozgrywki czteroosobowej znajduje się na stronie 12.

TWORZENIE ODDZIAŁU

Oddział gracza składa się z kilku postaci oraz ich ekwipunku. Z każdą postacią i elementem ekwipunku związany jest koszt, który można znaleźć w **TABELI KOSZTÓW** zawartej w tej księdze.

W standardowej rozgrywce koszt oddziału każdego gracza nie może przekroczyć 100 punktów.

ŻYJĄCA GRA

Wraz z rozwojem gry i dodawaniem nowej zawartości poniższa tabela kosztów może ulec zmianie, tak aby zapewnić całości lepszy balans. Odwiedzaj naszą stronę internetową: motubattleground.com, aby być na bieżąco z aktualizacjami tabeli kosztów i innymi ekscytującymi wiadomościami na temat *Masters of the Universe: Battleground*.

WYBÓR POSTACI

Podczas tworzenia oddziału każda wybrana przez gracza postać musi pochodzić z tej samej frakcji. W oddziale może znajdować się tylko jedna kopia każdej postaci – nawet jeśli ta postać ma różne modele lub wiele wersji.



Masters of the Universe



Evil Warriors

Nie ma ograniczeń co do liczby postaci, których może użyć gracz, ale całkowity koszt oddziału nie może przekroczyć 100 punktów.

Dwa oddziały należące do tej samej frakcji **mogą** ze sobą walczyć.

WYBÓR EKWIPUNKU

Każda postać posiada element wyposażenia podstawowego, który został przedstawiony na odwrocie karty.

Każdy przedmiot, wliczając wyposażenie podstawowe, zwiększa koszt postaci. O ile nie zaznaczono inaczej, postać nie musi wyposażyć się w swój ekwipunek podstawowy.



Podstawowy ekwipunek

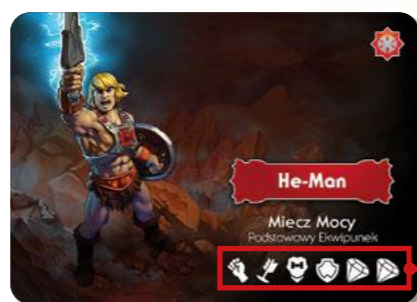
Każdy element wyposażenia podstawowego jest IKONICZNY, co oznaczono symbolem na karcie. Żadna postać nie może wyposażyć się w ikoniczny ekwipunek, niewchodzący w skład jej podstawowego ekwipunku. Przykład: Tylko He-Man może wyposażyć się w Miecz Mocy.



Symbol ikoniczności

Karta broni

Gracz musi zapłacić za cały ekwipunek według kosztów podanych w tabeli kosztów. Ilość ekwipunku, w który można wyposażyć każdą z postaci, jest ograniczona. Na rewersie każdej karty postaci znajduje się lista ikon, które wskazują liczbę i rodzaj miejsc na ekwipunek, jakie postać posiada. Rozpatrując to ograniczenie, należy uwzględnić również podstawowy ekwipunek postaci.



Ekwipunek postaci

Karta postaci

DUPLIKATY

Oddział gracza nie może posiadać duplikatów ekwipunku. Jeśli jedna postać ma Uprząż Bojową, inna postać nie może wyposażyć się w kopię Uprząży Bojowej.

SKŁADANIE TALII

Każdy gracz musi złożyć talię losu i talię chwały.

TALIE LOSU

Talia losu każdego gracza musi zawierać dokładnie 20 kart losu bez duplikatów. Gracz może wybierać spośród wszystkich dostępnych kart, nawet tych, które zawierają ikonę frakcji przeciwnika – te ikony są używane tylko podczas pierwszej rozgrywki.

TALIE CHWAŁY

Talia chwały każdego gracza musi zawierać 5 kart chwały bez duplikatów. Gracz może wybierać spośród wszystkich dostępnych kart, nawet tych, które zawierają ikonę frakcji przeciwnika – te ikony są używane tylko podczas pierwszej rozgrywki.

STANDARDOWE PRZYGOTOWANIE GRY

1 Umieść planszę do gry: Umieść planszę pola bitwy (o długości 25 i szerokości 30 heksów) pomiędzy dwoma graczami. Po każdej stronie planszy pozostaw miejsce na karty postaci, przedmiotów i talie losu.

2 Wybór pierwszego gracza: Obaj gracze rzucają kostką, przerzucając remisy, aż któryś otrzyma wyższy wynik. Gracz, który otrzymał najwyższy wynik, wybiera pierwszego gracza. Pierwszy gracz aż do końca gry wygrywa przypadki remisów inicjatywy.

3 Przygotuj pole bitwy: Drugi gracz wybiera pole bitwy (patrz: „Pola bitwy”, str. 6-10). Następnie obaj gracze umieszczają teren i ustalone żetony celu zgodnie z ilustracją.

4 Wybór stref rozstawienia: Pierwszy gracz wybiera jedną ze stref rozstawienia. Jego przeciwnik otrzymuje drugą strefę rozstawienia. Strefy rozstawienia są oznaczone szarymi obszarami po przeciwnych stronach mapy pola bitwy.

5 Umieść żetony celu: Żetony celu należy umieszczać naprzemiennie, zaczynając od pierwszego gracza. O ile zasady pola bitwy nie stanowią inaczej, każdy gracz

umieszcza po jednym żetonie celu, dopóki na polu bitwy nie zostaną umieszczone cztery dodatkowe żetony celów (po dwa na gracza). Każdy gracz musi umieścić jeden ze swoich żetonów celu w swojej strefie rozstawienia i jeden w strefie rozstawienia przeciwnika. Każdy żeton celu musi znajdować się o co najmniej trzy heksy od dowolnej krawędzi pola bitwy i o sześć heksów od innego dowolnego żetonu celu.

6 Dobierz karty losu: Gracze tasują talie swoich przeciwników. Następnie każdy z nich dobiera pięć wierzchnich kart ze swojej talii losu. Gracz może odrzucić dowolną liczbę tych kart i dobrać taką samą liczbę kart z wierzchu talii. Odrzucone karty należy ponownie wtasować do talii losu.

7 Dobierz karty chwały: Gracze tasują talie swoich przeciwników. Następnie każdy z nich dobiera trzy wierzchnie karty ze swojej talii chwały. Każdy gracz wybiera dwie karty, które zachowuje, a pozostałe odrzuca. Niewybrane karty chwały odkłada się do pudełka gry.

8 Rozstaw oddział: Począwszy od pierwszego gracza, naprzemiennie, każdy gracz umieszcza jeden model w swojej strefie rozstawienia. Gracze kontynuują ten proces, dopóki obaj nie rozstawią wszystkich swoich postaci.

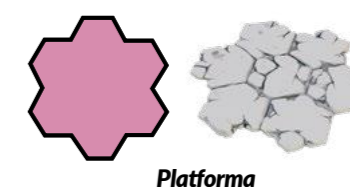
TERENY POŁA BITWY



Wysoka przeszkoda (4-heksowy element)



Przeszkoda o różnej wysokości (4-heksowy element)



Platforma



Kolumna (1-heksowy element)



Wysoka przeszkoda (3-heksowy element)



Przeszkoda o różnej wysokości (3-heksowy element)



Niska przeszkoda

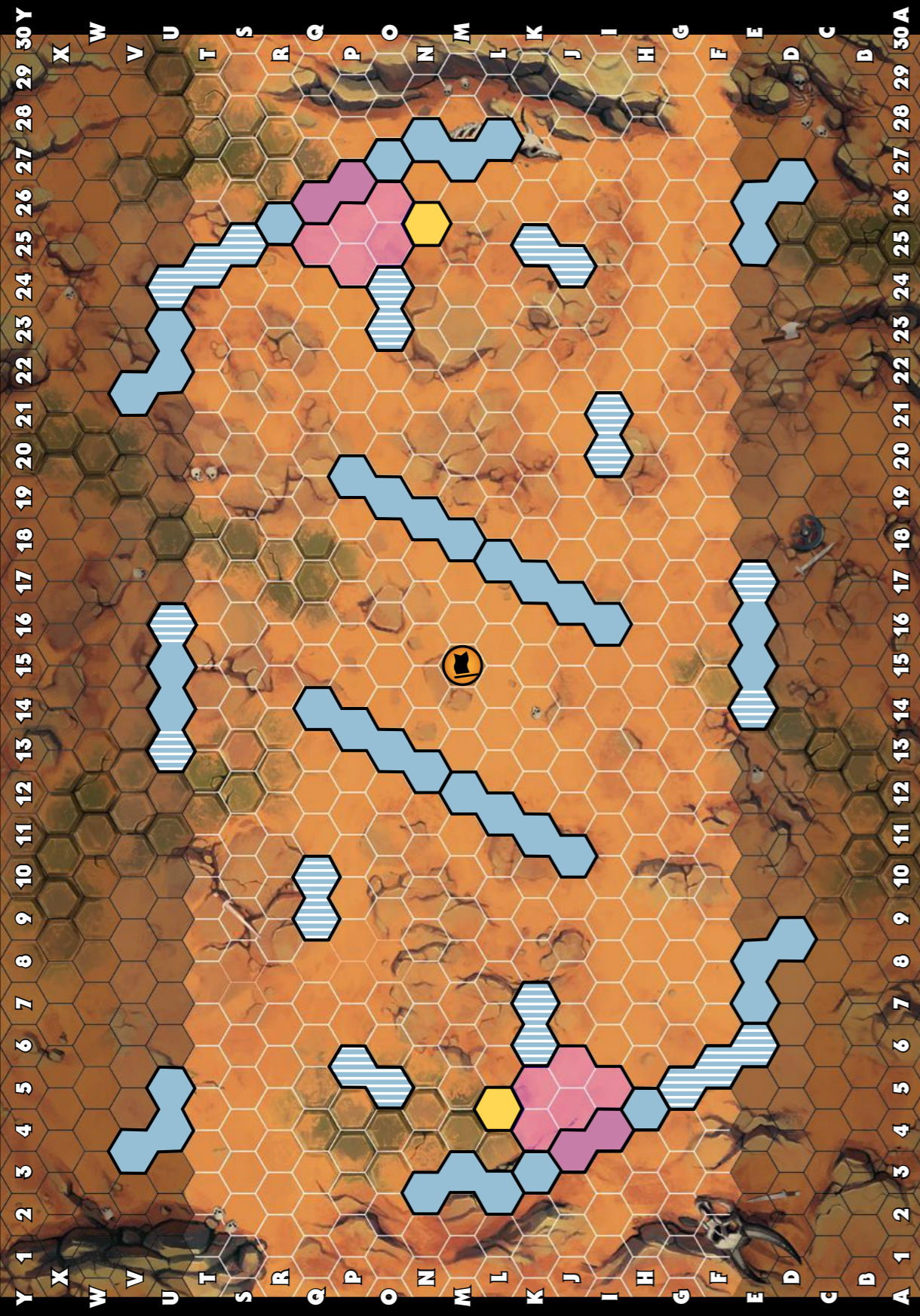


Drabina



Żeton celu

STAROŻYTNE RUINY

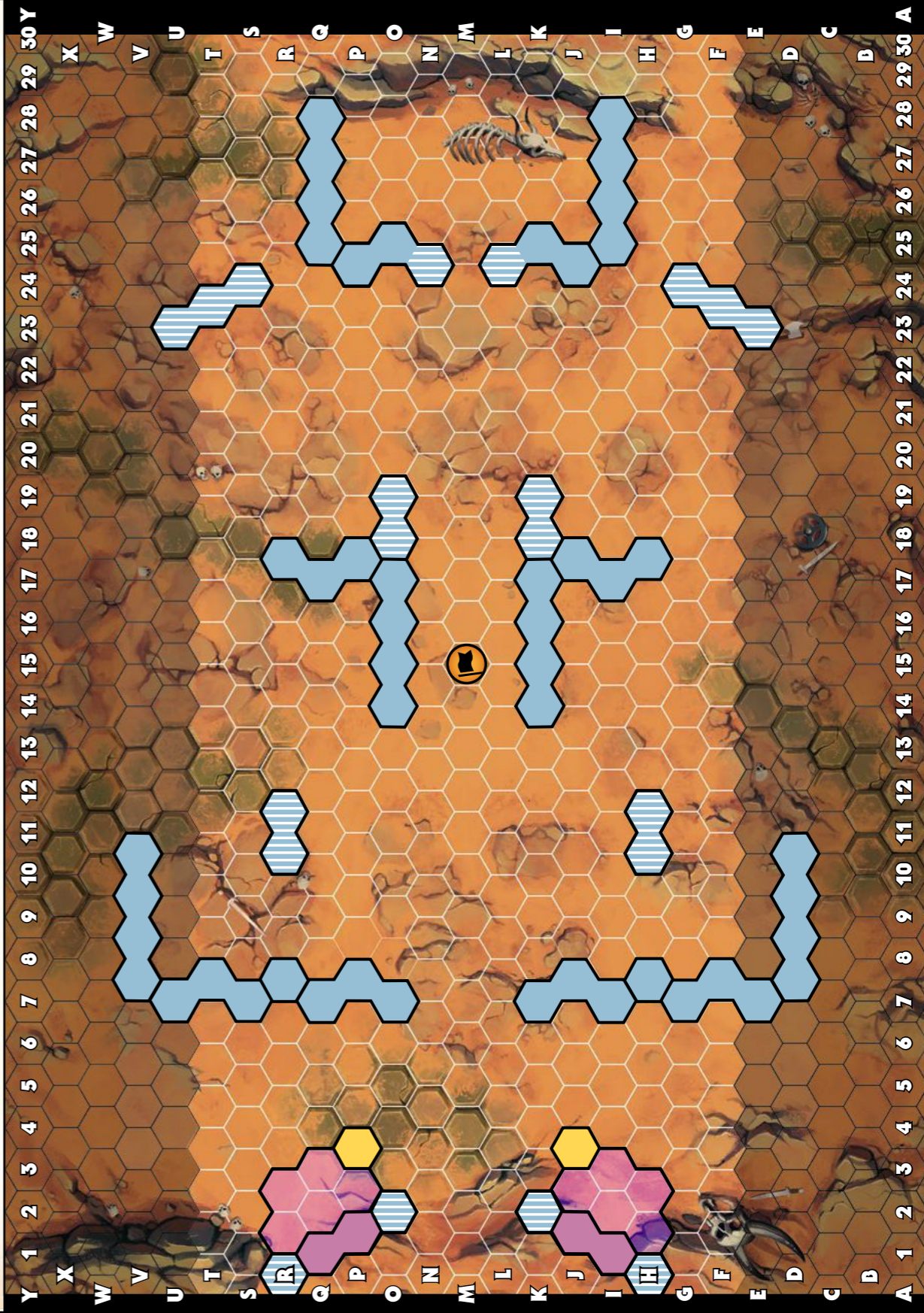


Rozstawienie celów: Umieść jeden początkowy cel na heksie M15. Następnie postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami.

Strefa rozstawienia

Strefa rozstawienia

SEKRETNA BAZA

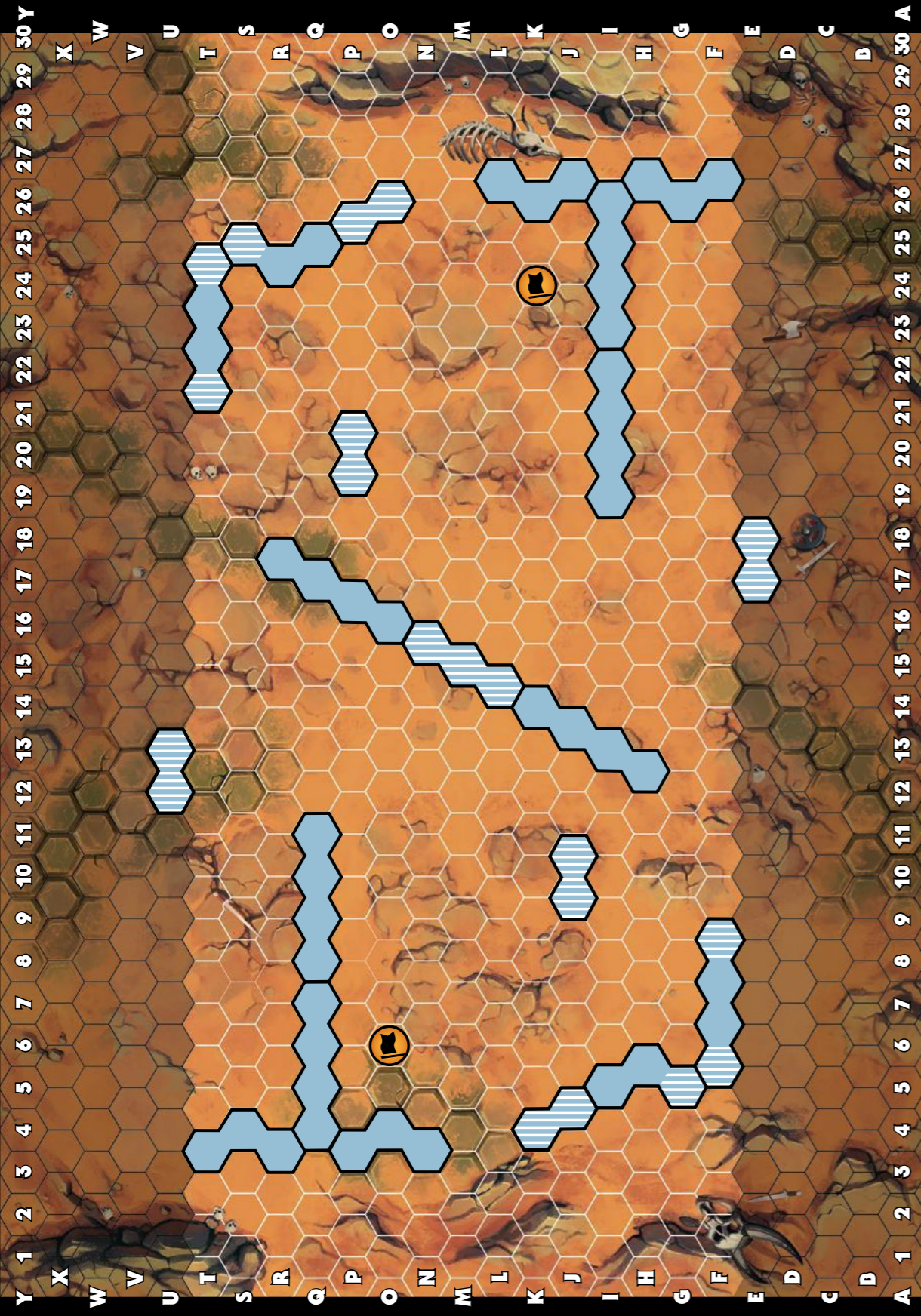


Rozstawienie celów: Umieść jeden początkowy cel na heksie M15. Następnie postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami.

Strefa rozstawienia

Strefa rozstawienia

PIASKI CZASU

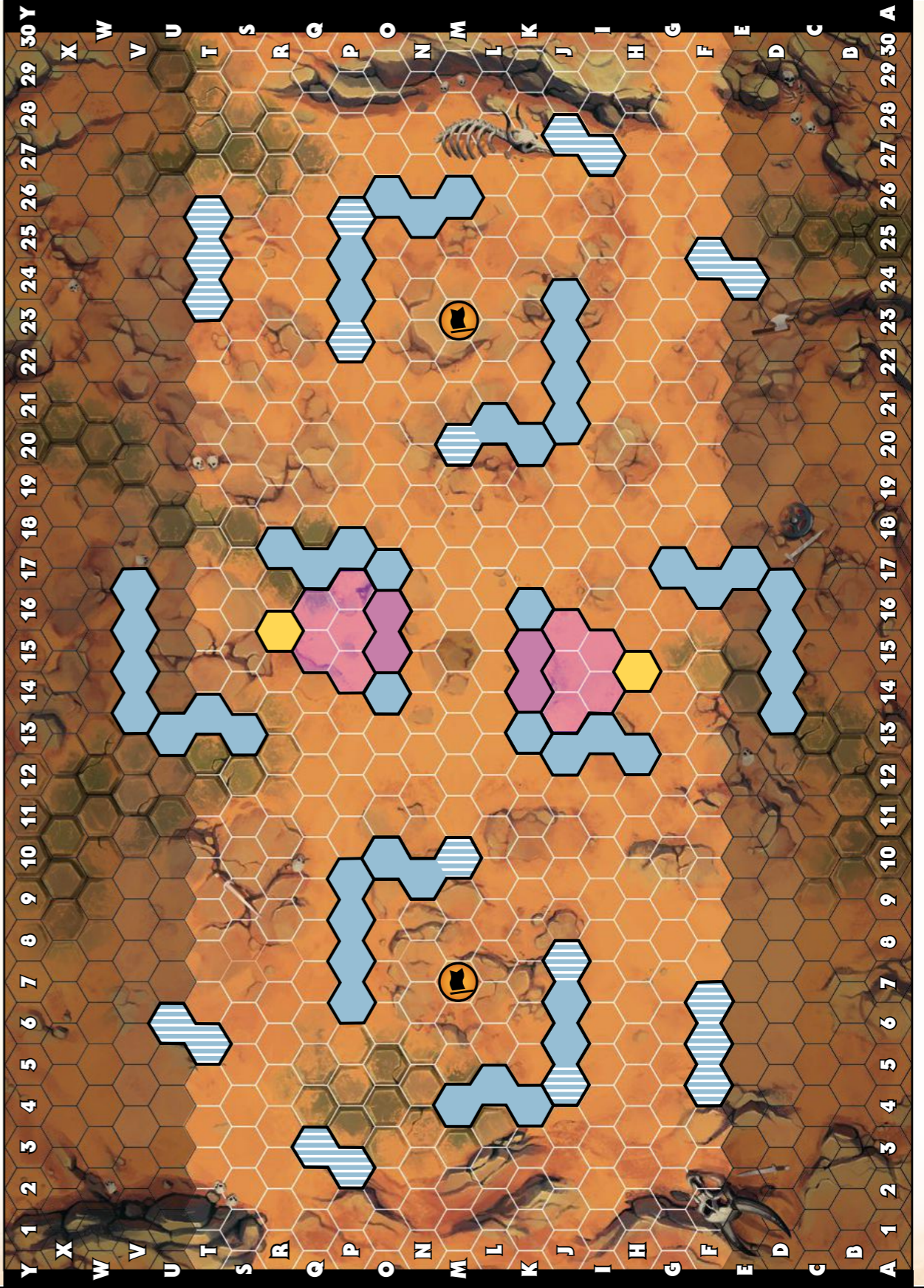


Strefa rozstawienia

Strefa rozstawienia

Rozstawienie celów: Umieść dwa początkowe cele na heksach O6 i K24. Następnie postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami.

KAMIENNE MIASTO

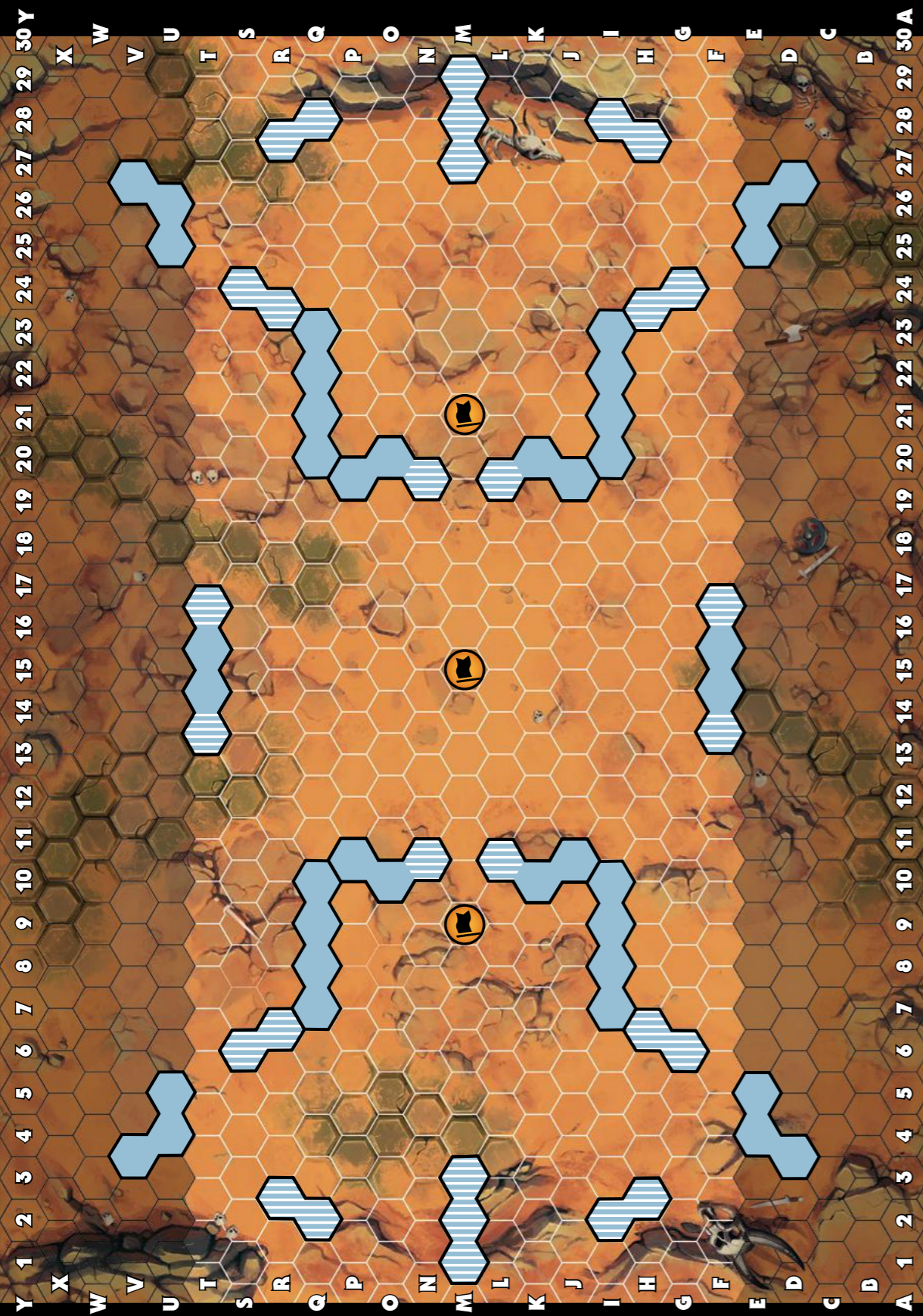


Strefa rozstawienia

Strefa rozstawienia

Rozstawienie celów: Umieść dwa początkowe cele na heksach M7 i M23. Następnie postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami.

DRAMA PUSTYNI



Rozstawienie celów: Umieść trzy początkowe cele na heksach: M9, M15 i M21. Następnie każdy gracz umieszcza jeden cel w strefie rozstawienia przeciwnika.

Strefa rozstawienia

Strefa rozstawienia

PUNKTACJA TURNIEJOWA

Podczas turniejów zwycięzcę wskazuje się na podstawie zdobytych punktów turniejowych. Gracze zdobywają punkty turniejowe po każdej zakończonej grze. Punktacja przedstawia się następująco:

- ◆ 2 punkty turniejowe za zwycięstwo,
- ◆ 1 punkt turniejowy za remis,
- ◆ 0 punktów turniejowych za przegraną.

Dodatkowo każdy gracz otrzymuje liczbę małych punktów turniejowych równą liczbie PZ, które zebrał podczas gry.

Liczba punktów turniejowych określa miejsce każdego gracza w tabeli turniejowej. W przypadku tej samej liczby punktów turniejowych gracz z większą liczbą małych punktów turniejowych jest klasyfikowany wyżej.

Jeśli jeden z graczy zrezygnuje z gry, nie otrzymuje żadnych punktów turniejowych ani małych punktów turniejowych. Jego przeciwnik otrzymuje 2 punkty turniejowe i 120 małych punktów turniejowych lub, według swego wyboru, liczbę małych punktów turniejowych równą liczbie swoich PZ.



TABELE KOSZTÓW

Postacie	Koszt
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

Broń dystansowa	Koszt
Blaster	4
Działka Ręczne	2
Karabin Laserowy	3
Kusza Hordy	3
Miotacz Ognia	2
Neutralizator Fotonów	4
Pistolet Laserowy	3
Rozpylacz Przerazającego Gazu	4
Zaczep Laserowy	0

Zaklęcia (broń magiczna)	Koszt
Kosmiczny Sztorm	1
Kula Ognia	3
Piorun	3
Płonący Pocisk	3
Przeklęte Sługi	2
Strumień Magii	3
Uderzenie Cienia	2
Wieczyste Więzy	1
Zaklęcie Ochrony	1

Broń do walki wręcz	Koszt
Buława	3
Długi Miecz	2
Elektroniczny Miecz Mocy	4
Kostur Avionu	3
Kostur Zniszczenia	2
Latające Pięści	3
Miecz Mocy	3
Miecz Rakash	4
Purpurowy Miecz Mocy	3
Szpony Terroru	3
Sztylet	3
Topór	1
Topór Bojowy	5
Trójzęb	4
Zaczep Hakowy	2

Przedmioty	Koszt	Przedmioty	Koszt
Battle Armor I	4	Klejnot Tamadge	2
Helm	2	Koło Nieskończoności	2
Kamizelka Techniczna Gar	3	Kula Mocy	2
Magiczna Peleryna	0	Magiczne Pióro	1
Uchwyty na Broń	0	Magiczny Elikzir	2
Uprząż Bojowa	3	Pierścień Grayskull	2
Płonąca Tarcza	2	Plecak Odrzutowy	3
Tarcza Ka	2	Polaryzator	2
Ambrozja	2	Róg Zła	1
Amulet Avarice	2	Skarabeusz Słońca	2
Kamień Ram	2	Zaklęty Kamień	1
Klejnot Magoo	2	Złoty Dysk Wiedzy	2

OPRACOWANIE

Projekt zasad: Jacek Karpowicz, Kamil Białkowski, Jarosław Ewertowski, Michał Pawlaczyk

Redakcja: Adam Baker

Podręcznik i edycja: Natalia Rachowska

Korekta wersji angielskiej: Bruce Fletcher, Anna Skup, Piotr Wesolowski

Projekt graficzny: Natalia Rachowska, Patryk Kubiak, Anna Gut, Rafał Łuszczewski, Dawid Kopczyński, Przemysław Nawrocki

Okladka: Aleksander Utkin

Grafika i inżynieria: Tomasz Badalski, Tomasz Gronowski, Paulina Mencil, Bartosz Winkler, Kamila Kościerska, 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

Koordynator projektu – kierownictwo: Jakub S. Olekszyk

Kierownictwo produkcji: Michał Pawlaczyk

Szef Studia: Jarosław Ewertowski

Konsultacje w zakresie lore: Jukka Issakainen, Jakub S.

Olekszyk

Wersja polska: Jakub S. Olekszyk, Jacek Karpowicz

Korekta wersji polskiej: Barbara Tworek, Marta Kafar

Testerzy i konsultanci: 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™ oraz powiązane znaki towarowe i oprawa graficzna są własnością firmy Mattel i są wykorzystywane na podstawie licencji Mattel. ©2024 Mattel.

Archon Studio i logo Archon Studio są znakami towarowymi Archon Spółka z o.o. Archon Studio jest ® Archon Studio. Wszelkie prawa zastrzeżone dla odpowiednich właścicieli. ©2024 Archon. Siedziba Archon Studio mieści się w Polsce: ul. Magazynowa 17, 64-920 Piła.

Rzeczywiste komponenty mogą się różnić od przedstawionych na obrazkach. Elementy drukowane: wyprodukowano w Chinach i w Polsce. Miniatury: wykonano w Polsce.

Poniższe nazwy są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy 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