

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND



LIBRO DE CAMPOS DE BATALLA

The logo for 'Masters of the Universe Battleground' is centered in the upper right. It features the word 'MASTERS' in large, blue, metallic, 3D block letters 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 large, blue, metallic, 3D block letters with a red outline and a yellow glow, matching the 'MASTERS' text. The entire logo is set against a background of bright yellow lightning bolts striking down from a white sky.

LIBRO DE CAMPOS DE BATALLA

Versión 2.0

PREPARATIVOS DE BATALLA

Antes de preparar una partida de *Masters of the Universe: Battleground*, los jugadores deben elegir personajes, equipo, y crear sus mazos de gloria y destino. En la sección siguiente, se describe la preparación básica para dos jugadores. Encontrarás la preparación para cuatro jugadores en la página 12 de estas reglas.

FORMAR EL EJÉRCITO

El ejército de un jugador está formado por personajes y su equipo. Cada personaje y objeto de equipo tienen un coste asociado, que encontrarás en las tablas de costes incluidas en este libro.

En una partida normal, el ejército de cada jugador no puede superar los 100 puntos.

UN JUEGO VIVO

A medida que el juego evoluciona y se crea más contenido, la tabla de costes podría cambiar para mantener el equilibrio en las partidas. Consulta nuestra web, motubattleground.com, para estar al día de las actualizaciones de las tablas de costes y otras noticias sobre *Masters of the Universe: Battleground*.

ELEGIR PERSONAJES

A la hora de formar un ejército, los personajes de un mismo jugador deben ser de la misma facción. Solo puede haber una copia de cada personaje en un ejército, incluso aunque se disponga de distintas miniaturas o versiones.



Masters of the Universe



Evil Warriors

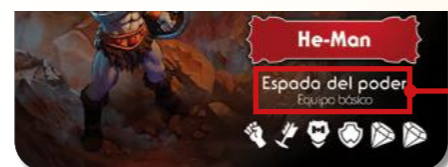
Aunque no existen restricciones en cuanto a la cantidad de personajes que puede haber en un ejército, el coste total no puede exceder los 100 puntos.

Dos ejércitos que pertenezcan a la misma facción pueden luchar entre sí.

ELEGIR EQUIPO

Cada personaje tiene un objeto de equipo básico que aparece en la parte trasera de su carta de personaje. Todos los objetos

umentan el coste del personaje, incluidos los objetos de equipo básico. A menos que se indique lo contrario, un personaje no está obligado a equiparse con su objeto de equipo básico.



Equipo básico

Cada objeto de equipo básico es icónico, como indica el símbolo de su carta. Ningún personaje puede equiparse con un objeto de equipo icónico a menos que sea su equipo básico. Por ejemplo, solo He-Man puede equiparse con la Espada del Poder.



Símbolo icónico

Carta de arma

Un jugador debe pagar por cualquier objeto de equipo no básico utilizando los costes apropiados en la tabla de costes. Cada personaje puede tener una cantidad limitada de equipo. En la parte trasera de cada carta de personaje encontrarás una lista de iconos que indican el número y el tipo de huecos de equipo que tiene el personaje. El equipo básico también cuenta para el límite.



Equipo del personaje

Carta de personaje

DUPLICADOS

El ejército de un jugador no puede contener equipo duplicado. Si uno de sus personajes tiene un Arnés de Batalla, otro personaje no podrá equiparse con otra copia del mismo objeto.

CREAR LOS MAZOS

Cada jugador debe crear su mazo de destino y su mazo de gloria.

MAZOS DE DESTINO

El mazo de destino de cada jugador debe contener exactamente 20 cartas de destino, sin duplicados. Los jugadores eligen entre todas las cartas disponibles, incluso aquellas que muestran el icono de la facción opuesta (estos iconos solo se tienen en cuenta durante la primera partida).

MAZOS DE GLORIA

El mazo de gloria de cada jugador debe contener 5 cartas de gloria, sin duplicados. Los jugadores eligen entre todas las cartas disponibles, incluso aquellas que muestran el icono de la facción opuesta (estos iconos solo se tienen en cuenta durante la primera partida).

PREPARACIÓN ESTÁNDAR

1 Colocar el tablero de juego:

Los jugadores colocan el tablero de campo de batalla (de 25 casillas de largo por 30 de ancho) entre ellos, dejando un espacio a cada lado para las cartas de personaje y los mazos de objetos y destino.

2 Elegir el jugador inicial:

Los jugadores lanzan un dado, volviendo a lanzar en caso de empate. Quien obtenga el resultado más alto será el jugador inicial. Durante el resto de la partida, el jugador inicial resuelve a su favor los empates de iniciativa.

3 Preparar el campo de batalla:

El segundo jugador elige un campo de batalla (páginas 6-10) y ambos jugadores colocan el terreno y las fichas de objetivo como se indica.

4 Elegir zona de despliegue:

El jugador inicial elige una de las zonas de despliegue y su oponente recibe la otra. Las zonas de despliegue aparecen marcadas en color gris en los lados opuestos del mapa del campo de batalla.

5 Colocar fichas de objetivo:

El jugador inicial comienza la colocación y se continúa con turnos alternos. A menos que las reglas del campo de batalla

especifiquen lo contrario, cada jugador coloca una ficha de objetivo hasta que haya colocadas cuatro fichas de objetivo adicionales (dos por jugador). Cada jugador debe colocar una de las fichas en su zona de despliegue y otra en la zona de despliegue de su oponente. Las fichas de objetivo deben estar como mínimo a tres casillas de distancia del borde y a seis casillas de distancia de otra ficha de objetivo.

6 Robar cartas de destino:

Cada jugador baraja el mazo de su oponente y, a continuación, roba cinco cartas de destino de su propio mazo. Un jugador puede descartar tantas cartas como quiera y robar la misma cantidad de cartas de la parte superior de su mazo. Las cartas descartadas se devuelven al mazo antes de volverlo a barajar.

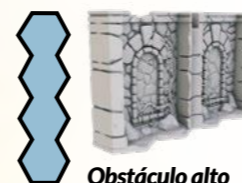
7 Robar cartas de gloria:

Cada jugador baraja el mazo de su oponente. A continuación, roba tres cartas de gloria de su propio mazo, elige dos y descarta la carta restante.

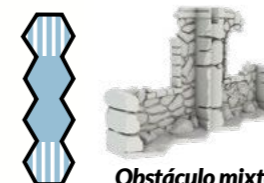
8 Desplegar ejército:

Empezando por el jugador inicial y alternando turnos, cada jugador coloca una miniatura en su zona de despliegue. El proceso continúa hasta que ambos jugadores hayan colocado todos sus personajes.

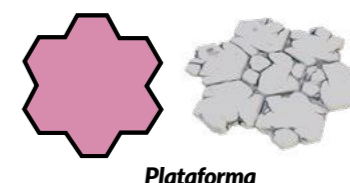
TERRENO DEL CAMPO DE BATALLA



Obstáculo alto (pieza de 4 casillas)



Obstáculo mixto (pieza de 4 casillas)



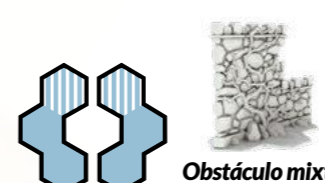
Plataforma



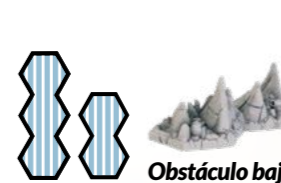
Columna (pieza de 1 casilla)



Obstáculo alto (pieza de 3 casillas)



Obstáculo mixto (pieza de 3 casillas)



Obstáculo bajo

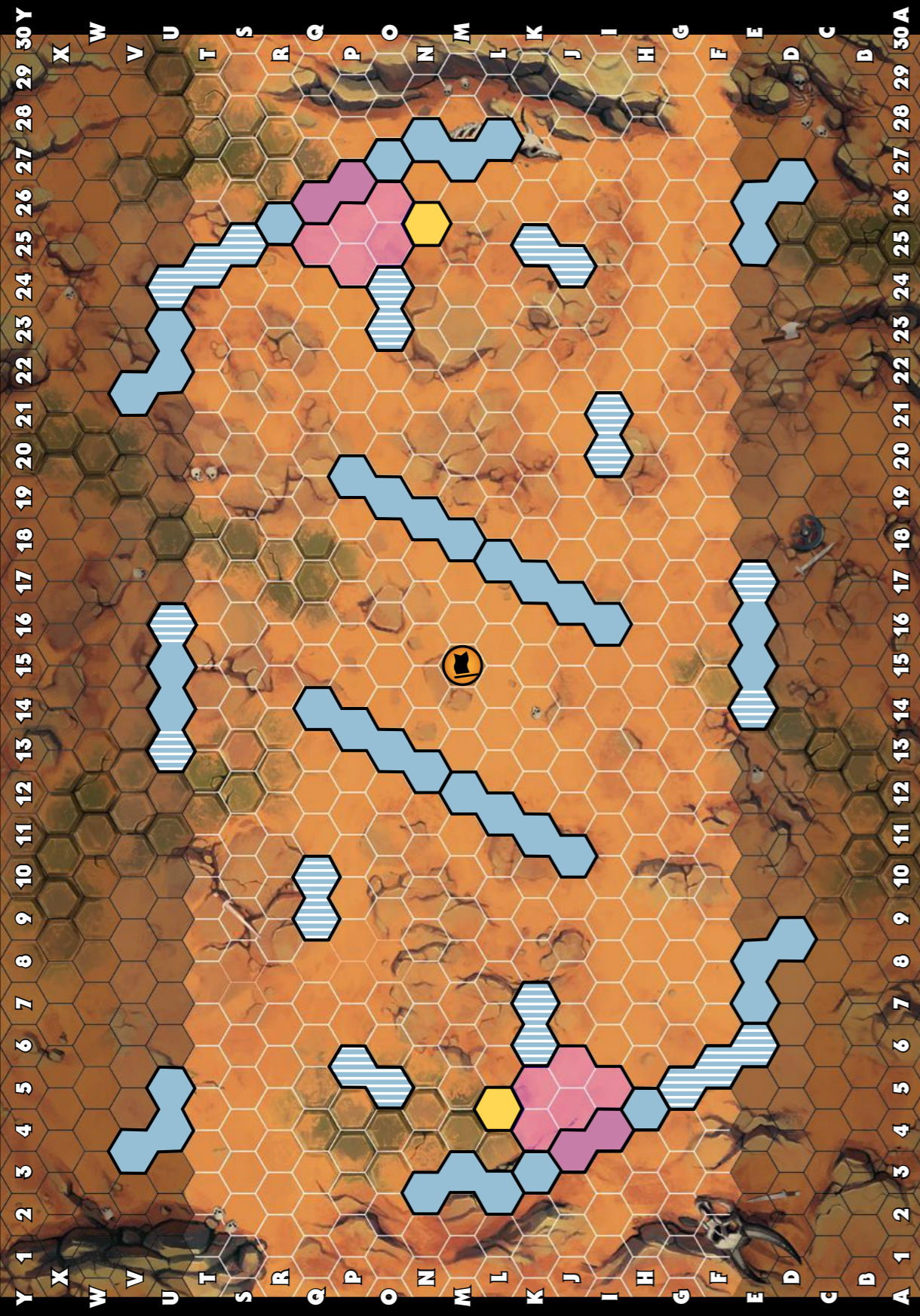


Escalera



Ficha de objetivo

RUINAS ANTIGUAS

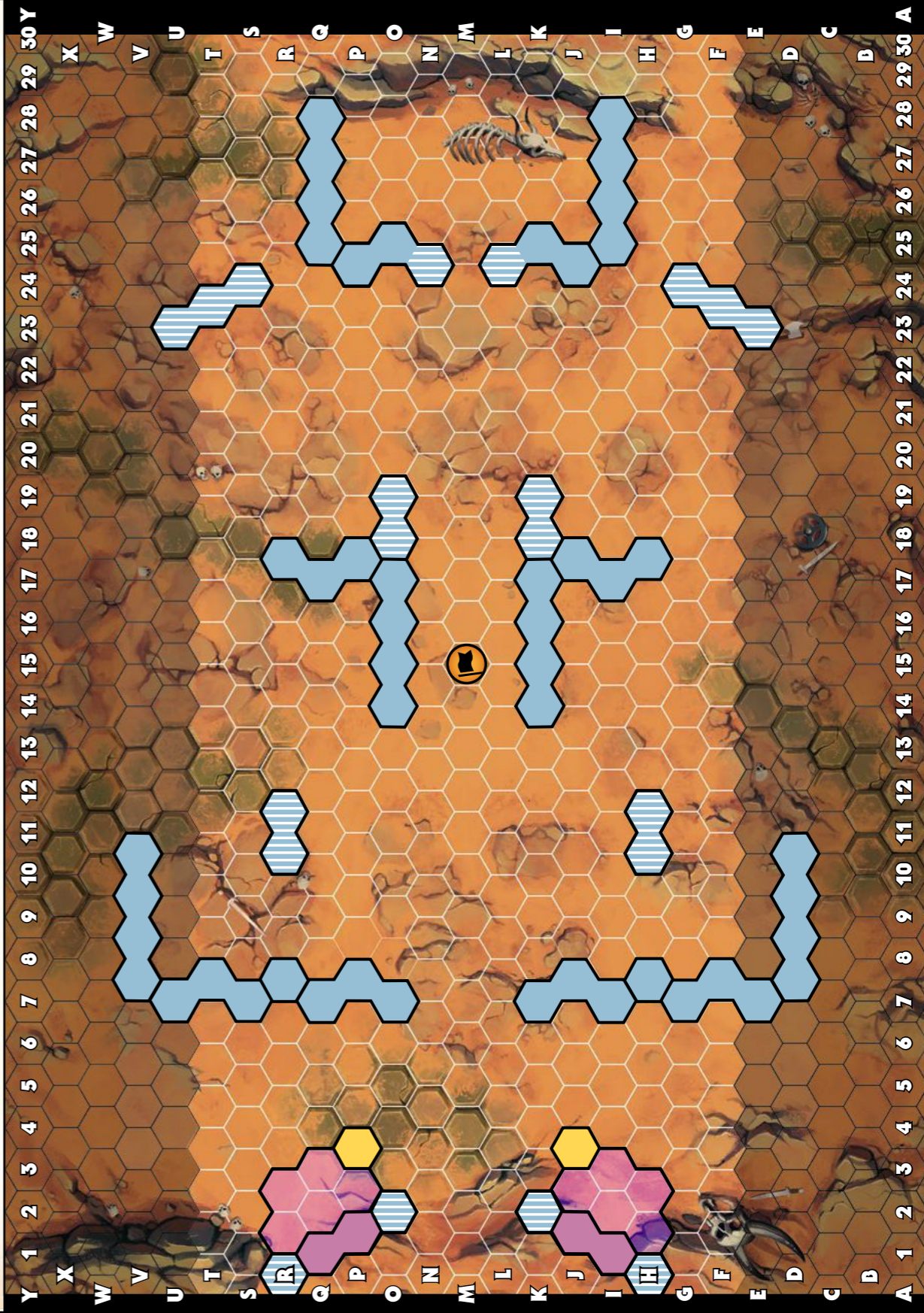


Colocación de objetivos: coloca un objetivo inicial en la casilla M15. Después, sigue las reglas básicas.

Zona de despliegue

Zona de despliegue

GUARIDA SECRETA

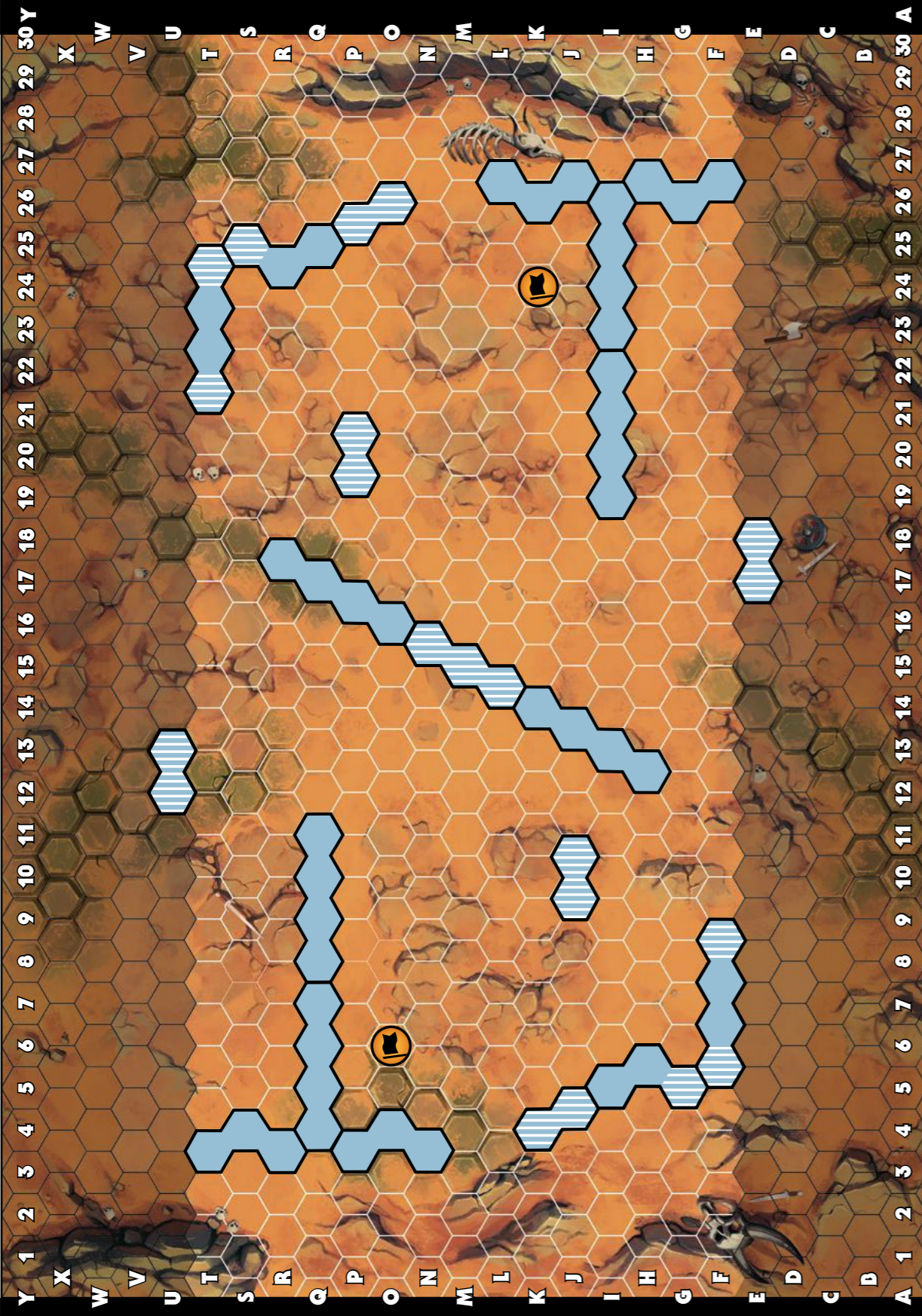


Colocación de objetivos: coloca un objetivo inicial en la casilla M15. Después, sigue las reglas básicas.

Zona de despliegue

Zona de despliegue

ARENAS DEL TIEMPO

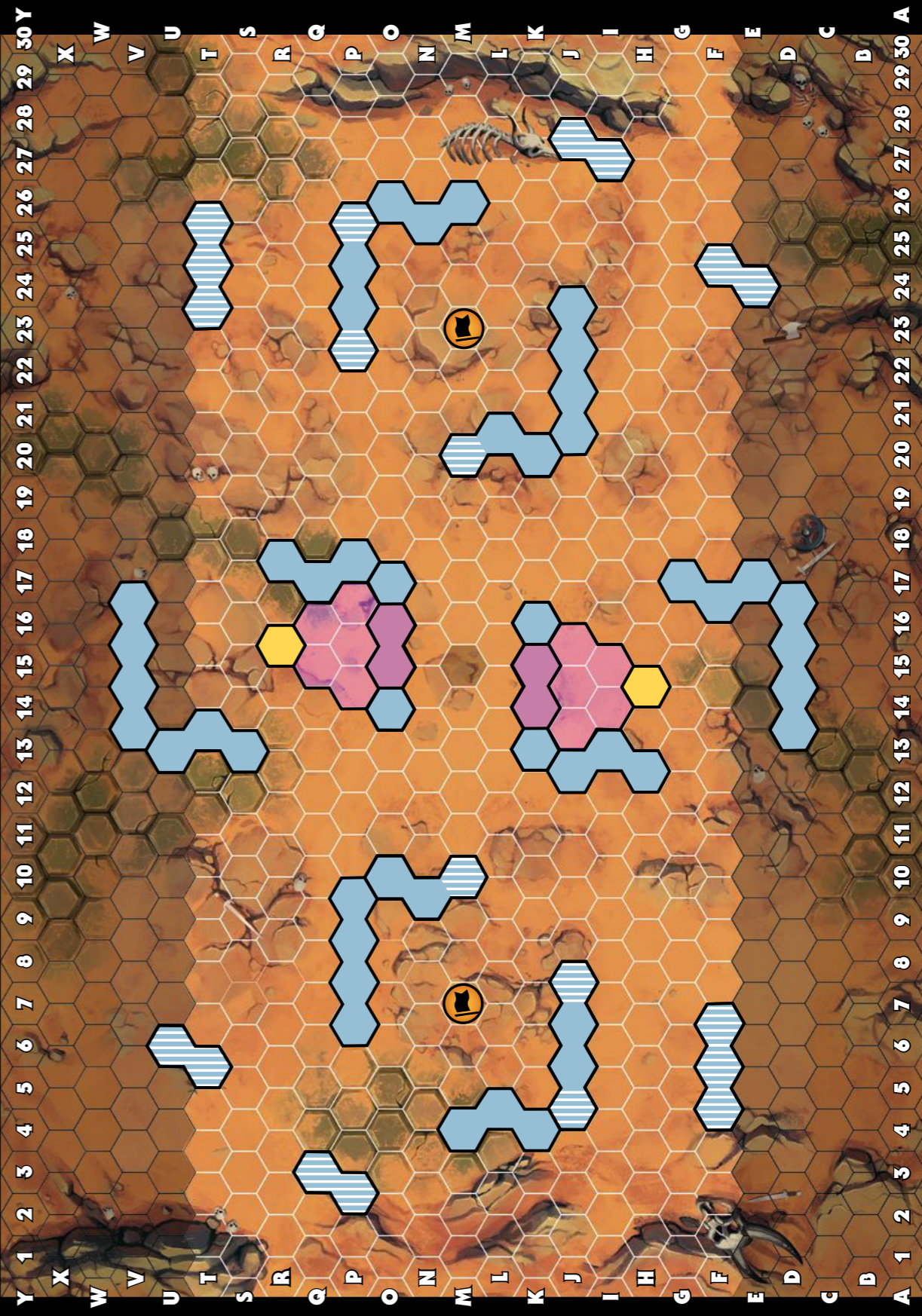


Colocación de objetivos: coloca dos objetivos iniciales en las casillas O6 y K24. Después, sigue las reglas básicas.

Zona de despliegue

Zona de despliegue

CIUDAD DE PIEDRA

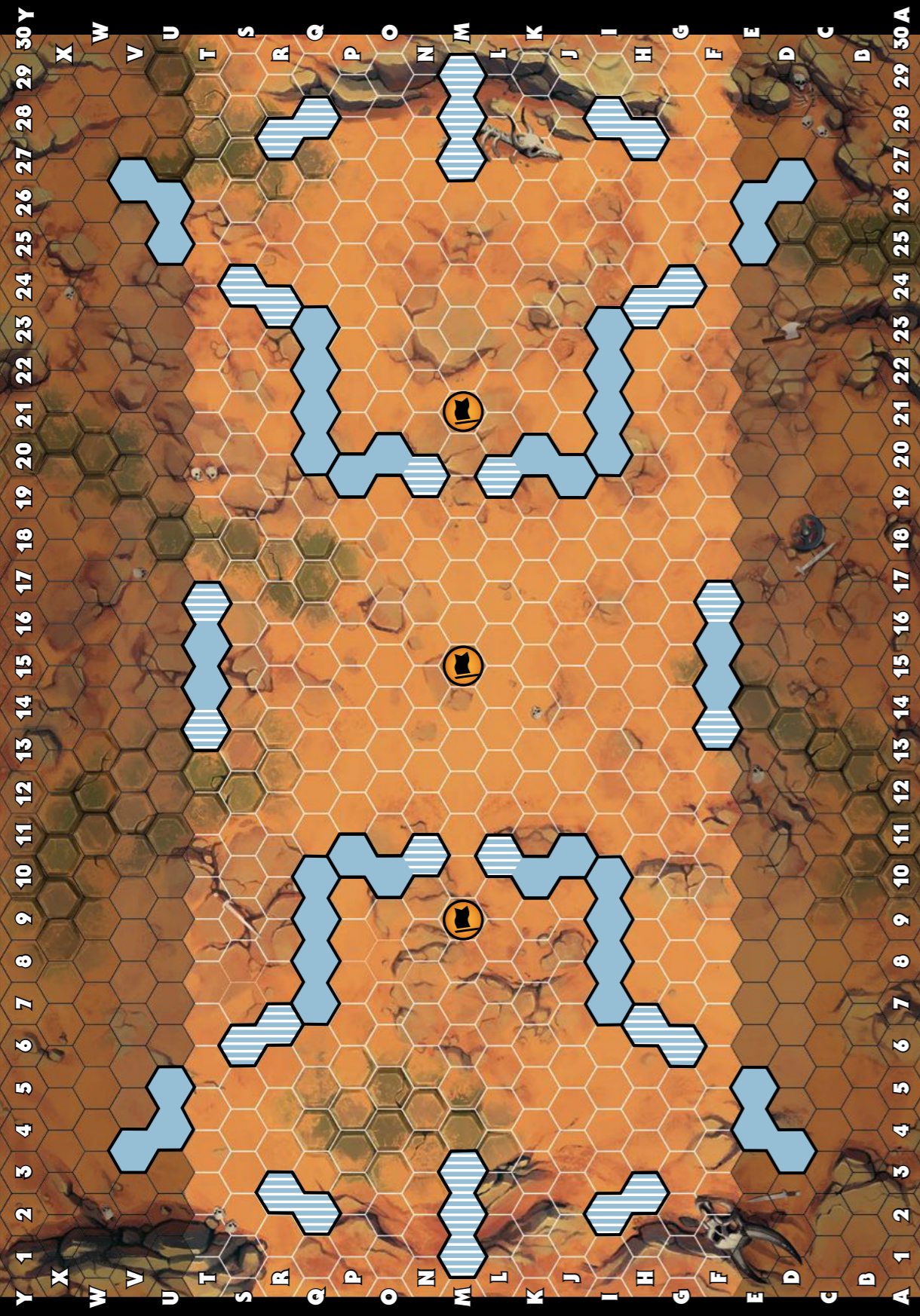


Colocación de objetivos: coloca dos objetivos iniciales en las casillas M7 y M23. Después, sigue las reglas básicas.

Zona de despliegue

Zona de despliegue

PUERTAS DEL DESIERTO



Zona de despliegue

Zona de despliegue

Colocación de objetivos: coloca tres objetivos iniciales en las casillas M9, M15 y M21. Después, cada jugador coloca un objetivo en la zona de despliegue de su oponente.

PUNTUACIÓN EN TORNEOS

En los torneos, la victoria se determina según los puntos de torneo ganados. Los jugadores obtienen puntos de torneo después de cada partida que jueguen.

- ◆ 2 puntos de torneo por una victoria.
- ◆ 1 punto de torneo por un empate.
- ◆ 0 puntos de torneo por una derrota.

Además, cada jugador gana una cantidad de puntos de torneo secundarios equivalente al número de PV que han obtenido durante la partida.

La cantidad de puntos de torneo determina la clasificación de cada jugador. En caso de empate, el jugador con más puntos de torneo secundarios superará a su adversario.

Si uno de los jugadores se retira de la partida, no recibe ningún punto de torneo ni tampoco puntos secundarios. Su oponente recibe 2 puntos de torneo y, o bien 120 puntos secundarios, o una cantidad de puntos secundarios equivalente a la cantidad de PV que tenga (a su elección).



COMBATE EN EQUIPO

En la sección siguiente, se describe cómo se prepara una partida para cuatro jugadores.

CONSTRUIR UN EJÉRCITO

Cuando prepares un ejército para un Combate en equipo, sigue las normas siguientes:

- ◆ Los jugadores se dividen en 2 equipos de 2.
- ◆ Cada jugador tiene su propio ejército. Los ejércitos no pueden superar los 75 puntos.
- ◆ Cada jugador tiene sus propios mazos de destino y de gloria.
- ◆ Los ejércitos de un equipo deben pertenecer a la misma facción.
- ◆ Un equipo solo puede tener una copia de cada personaje, incluso si ese personaje tiene varias figuras o versiones.
- ◆ Un equipo solo puede tener una copia de cada pieza de equipo.
- ◆ Un equipo solo puede tener una copia de cada carta de destino o de gloria.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Sigue la preparación de una partida normal con las diferencias siguientes:

1 Elegir el primer equipo: Los participantes eligen el primer equipo en lugar de al primer jugador. Un jugador de cada equipo tira un dado. El jugador que haya sacado el resultado más alto elige el primer equipo. Los que hayan empatado deben volver a tirar un dado para desempatar.

2 Preparar el campo de batalla: El segundo equipo elige el campo de batalla. A menos que se indique lo contrario, se puede elegir cualquier campo de batalla, ya sea del juego base o de expansiones posteriores.

3 Elegir la zona de despliegue: El primer equipo elige su zona de despliegue. La zona de despliegue restante se asigna a sus oponentes. Los jugadores del mismo equipo comparten la zona de despliegue.

4 Colocar las fichas de objetivo: Empezando por el primer equipo, los equipos se alternan para colocar las fichas de objetivo adicionales.

5 Desplegar los ejércitos: Empezando por el primer equipo y alternando equipos, cada jugador coloca sus figuras, una cada vez, en su respectiva zona de despliegue. El proceso continúa hasta que todos los jugadores han desplegado todos sus personajes.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Aliados y enemigos: Todos los personajes de un equipo son aliados, mientras que todos los personajes pertenecientes al equipo contrario son enemigos.

Fase de preparación: Durante esta fase, cada jugador roba cartas de destino de su mazo de destino hasta que tiene cuatro cartas en su mano.

Fase de activación: Cada jugador elige una carta de destino o de gloria de su mano y la coloca boca abajo frente a él. Entonces, todos los jugadores revelan simultáneamente las cartas que han elegido. Los jugadores se convierten en el jugador activo en orden decreciente de iniciativa con las excepciones siguientes:

- ◆ Si dos o más jugadores de equipos opuestos juegan cartas con la misma iniciativa, los jugadores del primer equipo siempre se activan antes que los del segundo.
- ◆ Si los jugadores aliados juegan cartas con la misma iniciativa, pueden decidir cuál se activará primero.

Victoria militar: Si todos los personajes de un equipo son derrotados, el otro equipo gana la partida. Si ambos equipos pierden a todos sus personajes, la partida termina en empate. Si todos los personajes de un ejército son derrotados, el jugador que controla ese ejército no puede seguir participando en la partida. No obstante, ese jugador puede ganar la partida si su compañero de equipo consigue la victoria.

Puntuación: Los jugadores aliados comparten los puntos de victoria.

Victoria por puntos: Durante la fase de mantenimiento de la cuarta ronda, si ninguno de los equipos ha conseguido una victoria militar, la partida termina y los equipos calculan la cantidad total de puntos de victoria que han conseguido. Si un equipo supera al otro por al menos 20 puntos de victoria, será el ganador de la partida. Si ninguno de los equipos consigue una ventaja de 20 puntos como mínimo, la partida termina en empate.

Personaje	Coste	Armas	Coste	Otros objetos	Coste
Personaje					
Personaje					
Personaje					
Coste total:					

TABLAS DE COSTES

Personajes	Coste
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

Armas a distancia	Coste
Accesorio láser	0
Ballesta de la Horda	3
Bláster	4
Cañón de brazo	2
Cañón de gas del miedo	4
Fusil láser	3
Lanzallamas	2
Neutralizador de fotones	3
Pistola láser	3

Objetos	Coste
Arnés de batalla	3
Battle Armor I	4
Capa mágica	0
Casco	2
Pistolera	0
Tecnoarmadura Gar	3
Escudo de Ka	2
Escudo flamígero	2
Ambrosía	2
Amuleto de avaricia	2
Anillo de Grayskull	2
Cuerno del mal	1
Disco dorado del conocimiento	2
Escarabeo solar	2
Gema de Magoo	2
Gema de Tamadge	2
Jet pack	3
Orbe de poder	2
Piedra ariete	2
Piedra de hechizos	1
Pluma mágica	1
Poción mágica	2
Polarizador	2
Rueda del infinito	2

Armas cuerpo a cuerpo	Coste
Báculo de Avion	3
Bastón de la destrucción	2
Daga	3
Espada de Rakash	4
Espada del poder	3
Espada del poder morada	3
Espada electrónica del poder	4
Espada larga	2
Garfio	2
Garras del terror	3
Hacha	1
Hacha de guerra	5
Maza	3
Puños voladores	3
Tridente	4

Hechizos	Coste
Ataduras eternas	1
Bola de fuego	3
Esbirros malditos	2
Explosión mágica	3
Golpe de sombra	2
Hechizo de protección	1
Proyectil flamígero	3
Tormenta cósmica	1
Trueno	3

CRÉDITOS

Diseño de reglas: Jacek Karpowicz, Kamil Bialkowski, Jaroslaw Ewertowski, Michal Pawlaczyk

Escritura técnica: Adam Baker

Reglamento y maquetación: Natalia Rachowska

Corrección: Bruce Fletcher

Traducción y corrección ES: Lis Díez Bourgoín, Antonio Recuenco Muñoz (Board Game Circus), Francisco Javier Esteban y Jaume de Marcos para The Geeky Pen

Diseño gráfico: Natalia Rachowska, Patryk Kubiak, Anna Gut, Rafał Łuszczewski, Dawid Kopczyński, Przemysław Nawrocki

Ilustraciones de la caja: Aleksandr Utkin

Arte y miniaturas: 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

Gestión del proyecto: Jakub S. Olekszyk

Supervisión de la producción: Michał Pawlaczyk

Dirección del estudio: Jaroslaw Ewertowski

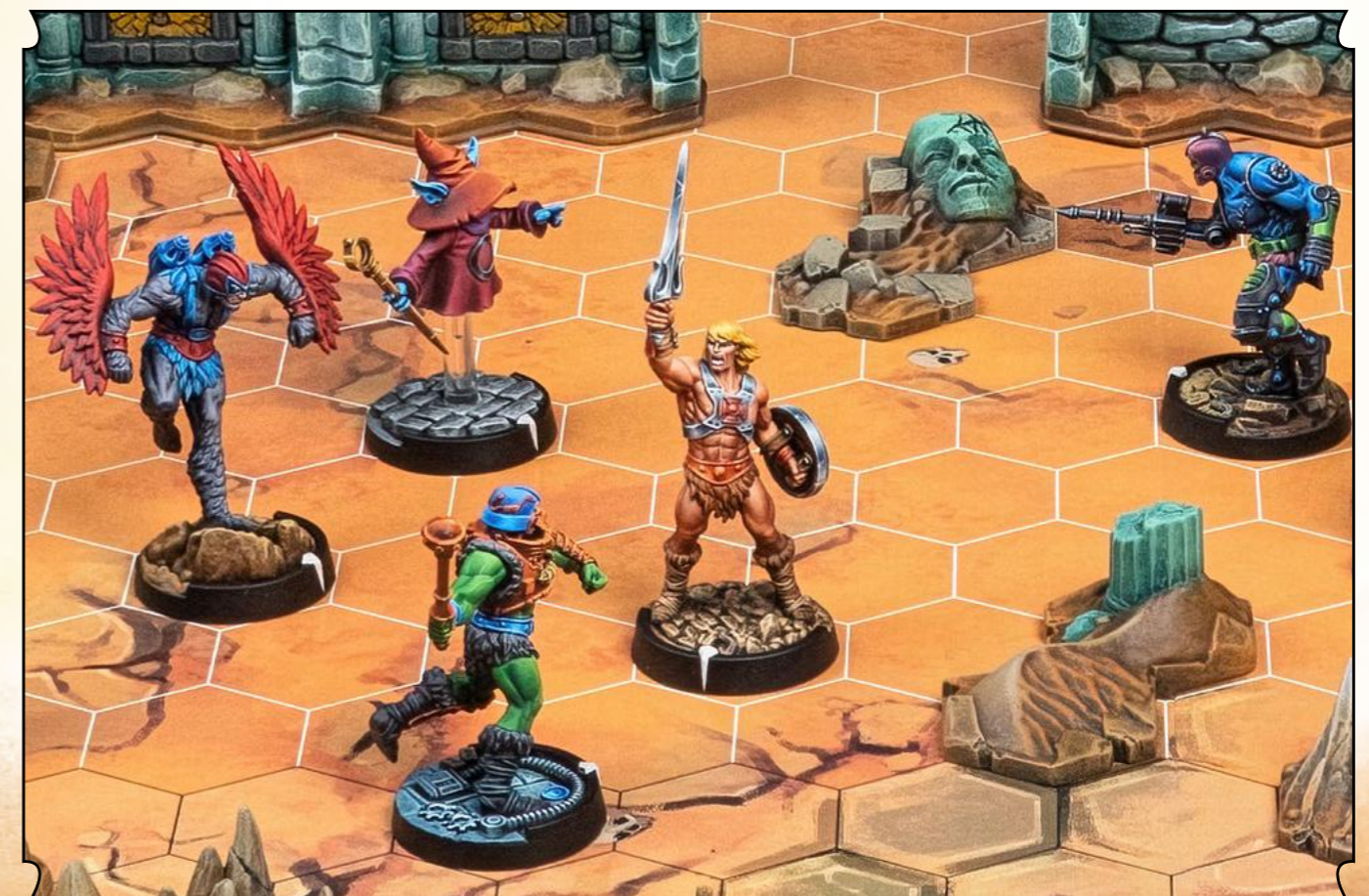
Consultores: Jukka Issakainen, Jakub S. Olekszyk

Jugadores de pruebas y consultores: Kamil Bialkowski, 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™ and associated trademarks and trade dress are owned by, and used under license from, Mattel. ©2024 Mattel.

Archon Studio and the Archon Studio logo are TMs of Archon Spółka z o.o. Archon Studio is a ® of Archon Studio. All rights reserved to their respective owners. ©2024 Archon. Archon Studio is located at Magazynowa 17 Street, Pila 64-920, Poland. Actual components may vary from those shown. Printed components made in China and Poland. Models made in Poland.

The following names are trademarked by 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