

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

FALA 11

Wersja 1.0 PL

Na polach Preternii, gdzie technologia zderza się z naturą, powstaje scena dla epickiego starcia. Czy Roboto i jego arsenał potężnych broni okażą się zwycięzcami? Czy Moss Man i jego skrzydlaty sojusznik zatriumfują? A może połączą siły przeciwko wspólnemu wrogowi? Czas pokaże!

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. 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. Miniatury: wykonano w Polsce.

Poniższe nazwy są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Mattel:

Masters of the Universe™, He-Man™, Man-At-Arms™, Orko™, Ram Man™, Stratos™, Evil-Lyn™, Mer-Man™, Skeletor™, Trap Jaw™, Tri-Klops™, He-Man with Battle Cat™, Skeletor with Panthor™, Scareglow™, Teela™, Hordak on Mantisaur™, She-Ra with Swift Wind™, King Hsss with Tyrantisaurus™, Beast Man™, Sorceress™, Tyrantisaurus™, Man-E-Faces™, Buzz-Off™, Whiplash™, Stinkor™, Hordak™, Horde Trooper™, Scorpia™, Horde Wraith™, Catra™, Grizzlor™, Shadow Weaver™, Palace Guard™, Fisto™, Hover Robot™, Webstor™, Leech™, Dawg-O-Tor™, She-Ra™, Bow™, Glimmer™, Castaspella™, Frosta™, Angella™, King Hsss™, Rattlor™, Lady Slither™, Sssqueeze™, Kobra Khan™, Fang-Or™, Clamp Champ™, Faker™, Queen Grayskull™, Trolla™, King Grayskull™, Zodac™, He-Ro™, He-Ro II™, Eldor™, Bionatops™, Zodac with Throne™, Roboto™, Moss Man™, Avion™, Rakash™, Battle Armor™, Gar™, Ram Stone™, Ka™, Tamadge™, Grayskull™, Avarice™, Battle Ram™.

DODATKOWE ZASADY

KRYSTAŁOWE ŚCIANY

Kryształowe Ściany to 7-heksowy element terenu, który traktowany jest jako niska przeszkoda z dwiema różnicami:

- ◆ Postacie nie mogą przejść ponad Kryształową Ścianą, chyba że skaczą lub się teleportują.
- ◆ Kryształowa Ściana może zostać zaatakowana.



2x Kryształowa Ściana
(4-heksowe elementy)



2x Kryształowa Ściana
(4-heksowe elementy)



ATAKI

Każda postać może zaatakować Kryształową Ścianę. Kryształowa Ściana posiada 1 punkt zdrowia, 0 punktów wytrzymałości i 0 punktów umysłu, ale nie posiada tylnego i przedniego łuku, więc wszystkie ataki przeciwko niej traktowane są jak ataki frontalne. Postacie nie mogą być w zwarcu z Kryształową Ścianą, mimo to postacie stojące na heksach sąsiadujących z nią mogą wykonywać przeciwko niej atak wręcz.

FAQ

TURBODACTYL

Przed wykonaniem jakiegokolwiek akcji ruchu Turbodactyl może wydać 2 many, aby przemieścić 1 sąsiednią postać. Po ruchu gracz kontrolujący postać, która została przemieszczona razem z Turbodactylem, umieszcza ją na dowolnym heksie sąsiadującym z Turbodactylem i obraca ją w dowolnym kierunku.

Postać przemieszczona przez Turbodactyla nie może zostać przerywana ani nie może wykonać ataku okazyjnego przeciwko Turbodactylowi.

Jeśli Turbodactyl nie może zmieścić się pod platformą, jego model musi być tymczasowo usunięty z 7-heksowej podstawki. Dopóki Turbodactyl pozostaje pod platformą, 7-heksowa podstawka reprezentuje tę postać.



ODWRACANIE EKWIPIUNKU

Kiedy jakikolwiek element wyposażenia zostaje odwrócony, nie może być już używany, nie przynosi postaci żadnych korzyści i nie jest traktowany jako wyposażenie.



ZEW NATURY

Ten czar obiera za cel heks z wysoką przeszkodą. Wybrany heks musi znajdować się w zasięgu broni i w linii widzenia postaci używającej czaru. Ten czar nie może przeprowadzić ataku z flanki.



TERENY POŁA BITWY



Wysoka przeszkoda
(4-heksowy element)



Wysoka przeszkoda
(3-heksowy element)



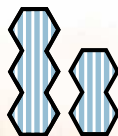
**Przeszkoda o
różnej wysokości**
(3-heksowy element)



Kryształowa Ściana
(4-heksowy element)



Kryształowa Ściana
(4-heksowy element)



Niska przeszkoda



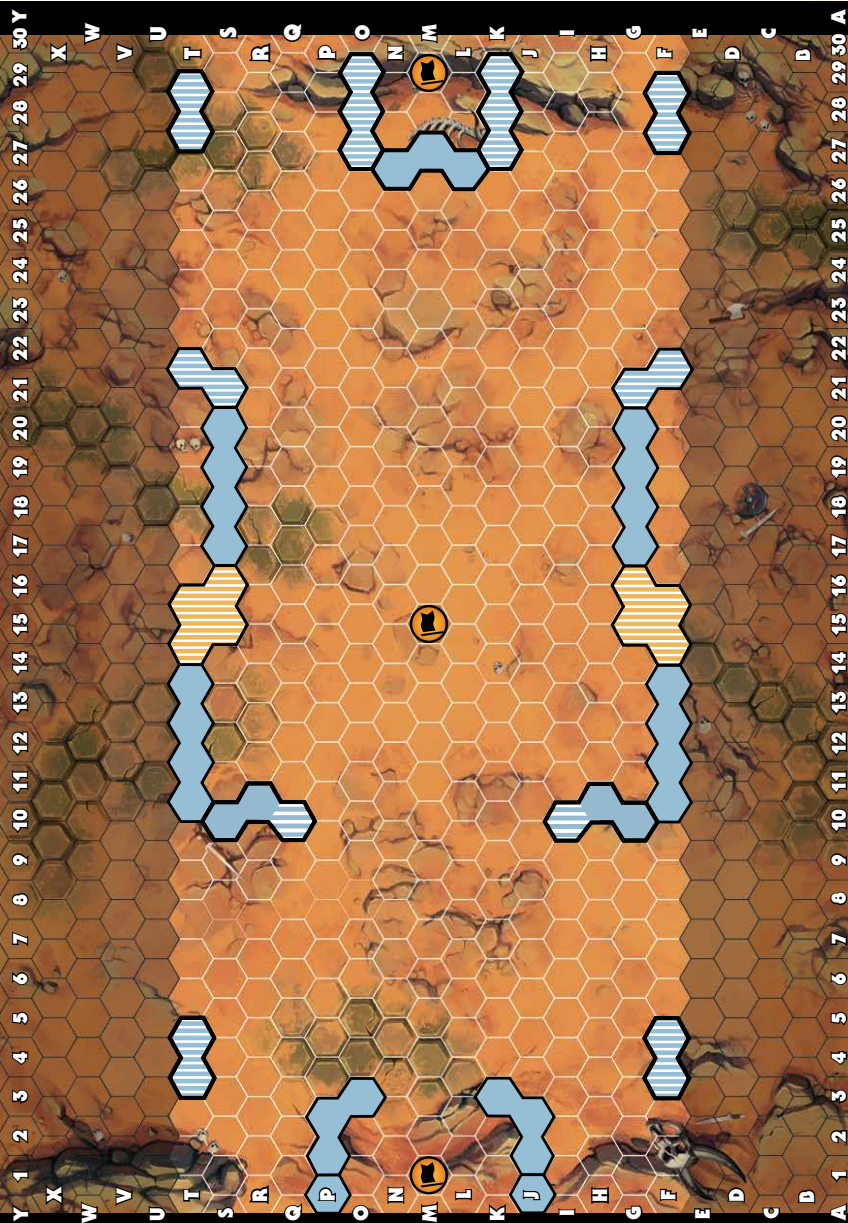
Kolumna
(1-heksowy element)



Żeton celu

STANDARDOWE POLA BITWY

KRYSTAŁOWY LAS



Srebra rozstawienia

Srebra rozstawienia

Rozstawienie celów: Umieść 3 początkowe cele na heksach: M1, M15 i M29. Następnie każdy gracz umieszcza 1 cel w strefie rozstawienia przeciwnika.

ZAMROŻONA ŚWIĄTYNIA

The map is a hexagonal grid with the following grid coordinates:

- Columns: Y 1 to Y 30
- Rows: X, W, V, U, T, S, R, Q, P, O, N, M, L, K, J, I, H, G, F, E, D, C, B, A

The central structure consists of blue hexagons forming a large, irregular shape. Within this structure, there are yellow and blue striped hexagons. Three black icons are placed on the grid:

- A skull icon at O15.
- A scorpion icon at J10.
- A dragon icon at P15.

Srebra rozstawienia

Srebra rozstawienia

Rozstawienie celów: Umieść 3 początkowe cele na heksach: K1, M15 i O29. Następnie każdy gracz umieszcza 1 cel w srefie rozstawienia przeciwnika.