

CLASSIFICAZIONI MULTIPLE

Se un componente del gioco fornisce modificatori a più tipi di prove (es. prove di abilità, prove di difesa, ecc.), questi modificatori possono essere applicati una sola volta per prova, anche se la prova ha classificazioni multiple.

ESEMPIO: Questa carta fato fornisce bonus sia per le prove di abilità che per quelle di attacco. Anche se una prova è classificata sia come prova di abilità che di attacco, riceve comunque un solo dado extra da questa carta.



PASSARE POTENZIAMENTI E DEPOTENZIAMENTI

Alcuni effetti di gioco permettono a un personaggio di passare i propri potenziamenti o depotenziamenti ad altri personaggi. I potenziamenti e i depotenziamenti passati non vengono considerati come rimossi.

ESEMPIO: Beast Man usa una "Arma Teschio" per passare una maledizione a He-Man. Il depotenziamento è stato passato (non rimosso), quindi Beast Man non riceve una ferita da quella maledizione.



MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

WAVE 1

Versione 1.0 IT

La battaglia per Eternia continua! Nuovi eroi e cattivi si uniscono alla mischia, portando con loro nuove armi, magie e dispositivi tecnologici. I coraggiosi guerrieri potranno usare questi poteri per manipolare il corso della battaglia, posizionando campi di forza e teletrasporti direttamente sul campo di battaglia. Questa volta la vittoria sarà nostra!

Masters of the Universe Classics® è un marchio di proprietà della Mattel.

©2022 Mattel. Tutti i diritti riservati.

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.

Archon Studio si trova a Warsztatowa 8 Street, Piła 64-920, Polonia.

I componenti effettivi possono variare rispetto a quelli mostrati. Componenti stampati prodotti in Cina. 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™, Teela™, Sorceress™, Beast Man™, Scareglow™, Avion™, Rakash™, Battle Armor™, Gar™, Ram Stone™, Ka™, Tamadge™, Grayskull™, Avarice™, Trolla™.

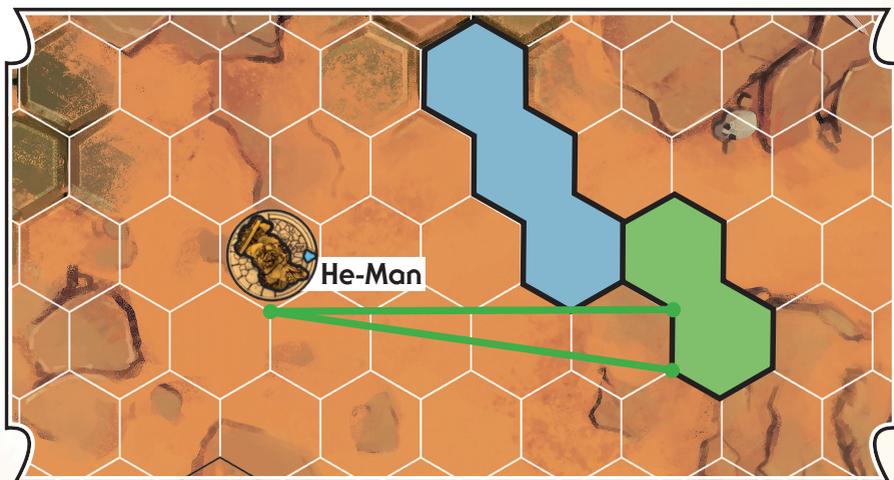
REGOLE AGGIUNTIVE

TERRENO SPECIALE

Alcune abilità consentono a un personaggio di posizionare elementi di terreno speciale sul campo di battaglia.

POSIZIONAMENTO

Il terreno speciale deve essere posizionato su un esagono vuoto che si trovi in linea di vista del personaggio che utilizza l'abilità che consente il posizionamento del terreno. Se un elemento di terreno speciale occupa più di un esagono, tutti gli esagoni devono essere vuoti e almeno uno di essi deve trovarsi in linea di vista del personaggio che utilizza l'abilità.



Ostacolo Alto



Campi di Forza

MOVIMENTO

Ai fini del movimento, tutti gli elementi di terreno speciale vengono trattati come ostacoli alti.

ATTACCHI

Un personaggio può eseguire un'azione attaccare contro gli elementi di terreno speciale. Se non diversamente specificato, tutti gli elementi di terreno speciale hanno salute 1, robustezza 0 e mente 0. Gli elementi di terreno speciale non hanno archi, quindi non possono essere bersaglio di attacchi ai fianchi. Se la salute dell'elemento di terreno speciale viene ridotta a 0, questo elemento di terreno viene rimosso dal campo di battaglia.

I personaggi non possono essere ingaggiati con un elemento di terreno speciale, ma i personaggi che si trovano sugli esagoni adiacenti a un elemento di terreno speciale possono eseguire attacchi in mischia contro di esso.

TIPI DI TERRENO SPECIALE

Le ultime espansioni introducono due tipi di terreno speciale: i teletrasporti e i campi di forza. I teletrasporti permettono ai personaggi di spostarsi rapidamente attraverso il campo di battaglia, mentre i campi di forza consentono una protezione difensiva.

TELETRASPORTI: Un teletrasporto è un terreno speciale che occupa un singolo esagono. Un teletrasporto diventa attivo il round successivo a quello in cui viene posizionato sul campo di battaglia. Ai fini del movimento, tutti gli esagoni adiacenti a dei teletrasporti attivi sono anche adiacenti tra loro. Per le miniature massicce, questi esagoni non sono adiacenti: le miniature massicce non possono usare i teletrasporti.

I teletrasporti non bloccano la linea di vista e non forniscono copertura.

CAMPI DI FORZA: Un campo di forza è un elemento di terreno speciale che occupa due esagoni. Ai fini del movimento, i campi di forza vengono trattati come ostacoli alti.

I campi di forza non bloccano la linea di vista e non forniscono copertura.