

## CATEGORÍAS MÚLTIPLES

Si alguno de los elementos del juego ofrece modificadores a varios tipos de pruebas (por ejemplo, pruebas de habilidad, de defensa, etc.), los modificadores solo se aplican una vez por prueba aunque esta pertenezca a varias categorías.

**EJEMPLO:** esta carta de destino ofrece bonificaciones tanto a las pruebas de habilidad como a las pruebas de ataque. Aunque una prueba pertenezca a ambos tipos, solo recibirá un dado adicional de la carta.



## TRANSFERIR EFECTOS POSITIVOS Y NEGATIVOS

Algunos efectos del juego permiten a un personaje transferir sus efectos positivos o negativos a otros personajes. Los efectos transferidos no se consideran descartados.

**EJEMPLO:** Beast Man utiliza su Arma Calavera para transferir una maldición a He-Man. El efecto negativo se transfiere (no se descarta) y Beast Man evita recibir una herida por la maldición.



# MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

## WAVE 1

Version 1.0 SP

¡La lucha por Eternia continúa! Más héroes y villanos se unen al combate con nuevas armas, objetos mágicos y dispositivos tecnológicos. Estos valientes guerreros podrán usar sus poderes para manipular el curso de la guerra y colocar campos de fuerza y portales de teletransporte en el campo de batalla. ¡Esta vez la victoria será nuestra!

Masters of the Universe Classics® es una marca registrada de Mattel.

©2022 Mattel. Todos los derechos reservados.

Archon Studio y el logo de Archon Studio son marcas registradas de Archon Spółka z o.o.

Archon Studio es ® de Archon Studio. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios.

Archon Studio se sitúa en la calle Warsztatowa 8, Piła, 64-920, Polonia.

Los componentes podrían variar de lo que aquí aparece. Componentes impresos fabricados en China.

Miniaturas fabricadas en Polonia.

Los siguientes nombres son marcas registradas de 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™.

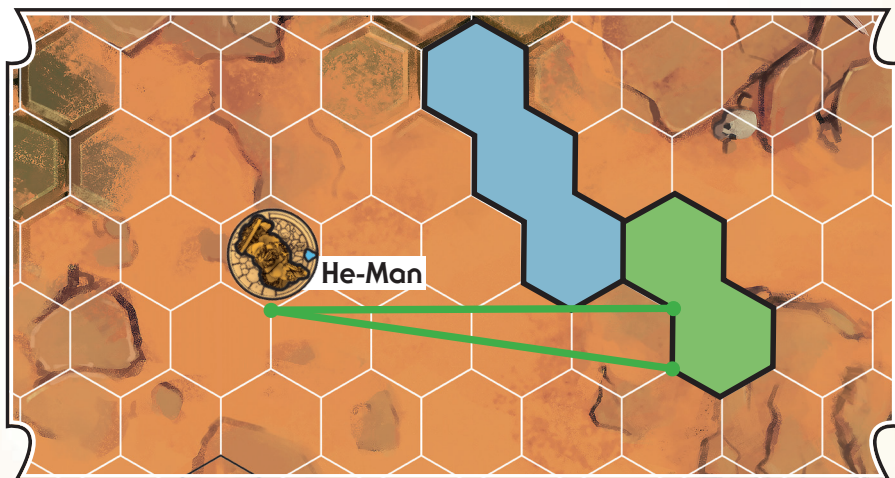
# REGLAS ADICIONALES

## TERRENO ESPECIAL

Algunas habilidades permiten a un personaje colocar piezas de terreno especial en el campo de batalla.

## COLOCACIÓN

El terreno especial se debe colocar en una casilla vacía en línea de visión del personaje que utilice la habilidad de colocación. Si la pieza de terreno especial ocupa más de una casilla, todas las casillas deben estar vacías y al menos una de ellas en línea de visión del personaje que lleva a cabo la habilidad.



*Obstáculos altos*



*Campos de fuerza*

## MOVIMIENTO

Todas las piezas de terreno especial se consideran obstáculos altos a efectos de movimiento.

## ATAQUES

Un personaje puede realizar una acción de ataque contra piezas de terreno especial. A menos que se especifique lo contrario, todas las piezas de terreno especial tienen 1 punto de salud, 0 de resistencia y 0 de mente. Las piezas de terreno especial no tienen arcos, por lo que no pueden ser objetivo de ataques de flanco. Si la salud de la pieza de terreno especial alcanza 0, se retira del campo de batalla.

Los personajes no pueden estar trabados en combate con una pieza de terreno especial, pero aquellos que se encuentren en casillas adyacentes a una pueden llevar a cabo ataques cuerpo a cuerpo contra ella.

## TIPOS DE TERRENO ESPECIAL

Las últimas expansiones introducen dos tipos de terreno especial: portales y campos de fuerza. Los portales permiten a los personajes moverse por el campo de batalla rápidamente y los campos de fuerza sirven para protegerse.

**PORTALES:** un portal de teletransporte es una pieza de terreno especial que ocupa una única casilla. El portal se activa una ronda después de colocarlo en el campo de batalla. A la hora de moverse, todas las casillas adyacentes a cualquier portal activo se consideran adyacentes entre sí. Las miniaturas de gran tamaño no pueden utilizar portales y por tanto no consideran estas casillas como adyacentes.

Los portales no bloquean la línea de visión y no ofrecen cobertura.

**CAMPOS DE FUERZA:** esta pieza de terreno especial ocupa dos casillas. A la hora de moverse, los campos de fuerza se consideran obstáculos altos.

Los campos de fuerza no bloquean la línea de visión y no ofrecen cobertura.