

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

WAVE 3



REGOLAMENTO

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

WAVE 3

Versione 1.0 IT

Il combattimento non è finito! Ancora una volta, nuovi guerrieri desiderosi di mettersi alla prova rafforzeranno le armate dei buoni e dei cattivi! I nostri vecchi amici riceveranno nuove tecnologie che consentiranno loro di distruggere parti del campo di battaglia o di stordire i loro avversari. Il campo di battaglia verrà cambiato per sempre!

MASTERS OF THE UNIVERSE™, i marchi associati e l'immagine commerciale sono di proprietà di, e utilizzati su licenza di, Mattel. ©2022 Mattel.

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™, Man-E-Faces™, Buzz-Off™, Whiplash™, Stinkor™.

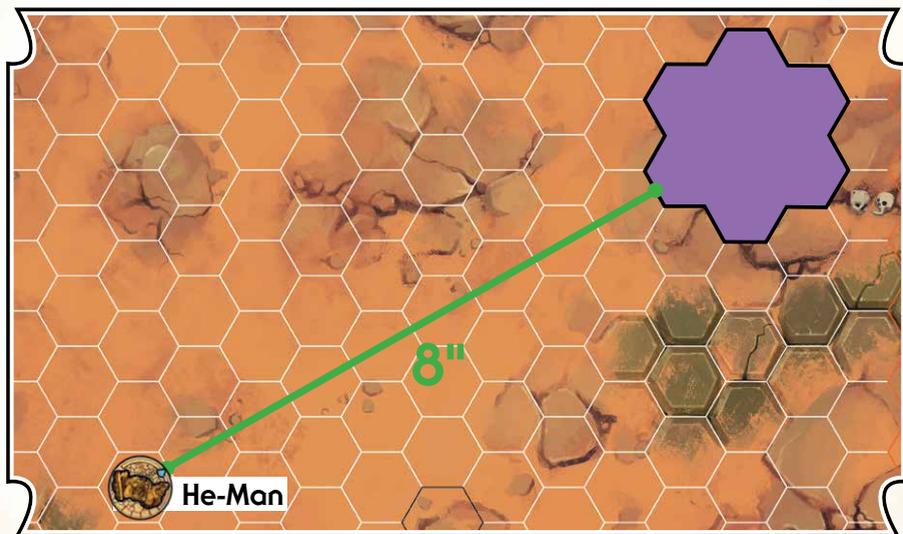
REGOLE AGGIUNTIVE

TERRENO SPECIALE

Alcune abilità permettono ai personaggi di piazzare elementi di terreno speciale sul campo di battaglia.

PIAZZAMENTO

A meno che sia indicato diversamente, un elemento di terreno speciale deve essere piazzato su un esagono vuoto in linea di vista del personaggio che sta usando l'abilità che permette il piazzamento dell'elemento di terreno speciale. Se un elemento di terreno speciale occupa più di un esagono, tutti gli esagoni devono essere vuoti e almeno **uno** di essi deve essere in linea di vista del personaggio che sta usando l'abilità.



Se la descrizione dell'abilità dà istruzioni di piazzare l'elemento di terreno speciale entro 8", almeno un esagono di quell'elemento di terreno speciale deve essere entro 8" dal personaggio che sta usando l'abilità.



Cratere

SPOSTARSI

Ai fini del movimento, a meno che sia indicato diversamente, tutti gli elementi di terreno speciale sono trattati come ostacoli alti.

ATTACCARE

Un personaggio può eseguire un'azione attaccare contro un qualsiasi elemento di terreno speciale. A meno che sia indicato diversamente, tutti gli elementi di terreno speciale hanno 1 salute, 0 robustezza e 0 mente. Gli elementi di terreno speciale non hanno archi, quindi non possono essere bersagli di attacchi ai fianchi. Se la salute di un elemento di terreno speciale viene ridotta a 0, l'elemento di terreno speciale viene rimosso dal campo di battaglia.

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

TIPI DI TERRENO SPECIALE

Le espansioni della Wave 3 introducono due nuovi tipi di terreno speciale: Crateri e Bommole di Gas. I Crateri permettono ai personaggi di rimuovere altri elementi di terreno dal campo di battaglia e le Bommole di Gas costringono gli avversari a usare carte fato o gloria con valori di iniziativa inferiori.

CRATERE: Un Cratere è un elemento di terreno speciale che occupa sette esagoni.

A differenza di altri elementi di terreno speciale, i Crateri **non possono essere attaccati né rimossi**.

- I Crateri **possono** essere piazzati su esagoni occupati da personaggi. Tali personaggi vengono spostati in un qualsiasi esagono vuoto adiacente a un qualsiasi esagono occupato dal Cratere (il giocatore che controlla il personaggio sceglie l'esagono). Questo movimento non può essere interrotto. Dopo che un personaggio si sposta, la sua miniatura può essere ruotata per essere rivolta verso qualunque direzione. I personaggi sulle piattaforme rimosse vengono trattati allo stesso modo.
- I Crateri **possono** essere piazzati su esagoni occupati da altri elementi di terreno, compresi altri elementi di terreno speciale. Tali elementi di terreno sovrapposti vengono rimossi dal campo di battaglia. Se tra questi elementi di terreno rimossi ce ne sono con una piattaforma collegata, anche questa piattaforma viene rimossa.

- I Crateri **possono** essere piazzati su esagoni contenenti marcature. Tali marcature vengono rimosse dal campo di battaglia.
- I Crateri **non possono** essere piazzati su esagoni contenenti gettoni obiettivo.
- I Crateri **non possono** essere piazzati sopra altri Crateri.

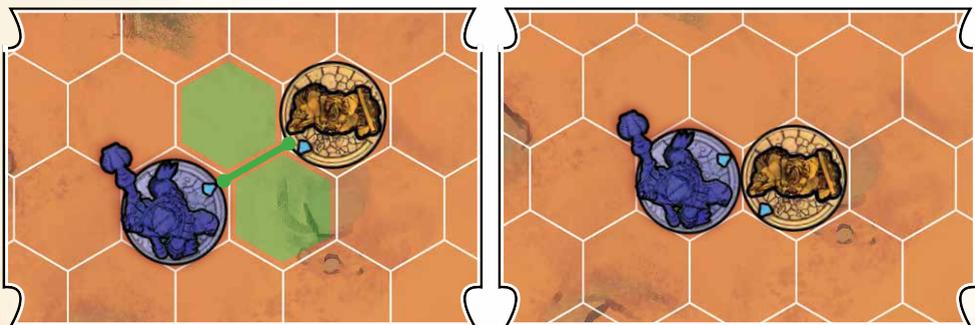
I Crateri non bloccano la linea di vista e non forniscono copertura.

BOMBOLE DI GAS: Una Bombola di Gas è un elemento di terreno speciale che occupa due esagoni. Tutti i personaggi entro 3 esagoni da un qualsiasi esagono occupato da una Bombola di Gas – e in linea di vista di quell’esagono – possono essere attivati normalmente solo con carte fato o gloria di iniziativa 5 o inferiore. Se tali personaggi vengono attivati con una carta di iniziativa 6 o superiore, le statistiche di questa carta vengono cambiate in 1 PA, 0 Mana e nessun bonus.

Le Bombe di Gas non bloccano la linea di vista e non forniscono copertura.

TIRARE I PERSONAGGI

Se un personaggio tira il bersaglio, questo movimento di trazione deve essere effettuato lungo una linea retta che collega i centri di entrambe le basi dei personaggi. Se questa linea attraversa il bordo di due esagoni validi, il giocatore che ha iniziato a tirare può scegliere dove si ferma il personaggio tirato.



Esempio: Skeletor sta tirando He-Man di 1 esagono verso di lui. La linea che collega i centri di entrambe le loro basi attraversa i bordi di due esagoni. Pertanto, il giocatore che controlla Skeletor può scegliere dove si ferma He-Man.

LANCIA ELETTROSHOCK E FOCUS

Se il giocatore decide di usare la Lancia Elettroshock come arma a distanza, deve spendere il gettone focus prima dell'attacco. Questo attacco non sarà focalizzato e non beneficerà degli effetti che lo richiedono.

VISORE E SORVEGLIANZA

Se un personaggio, equipaggiato con un visore, è in sorveglianza, deve interrompere un'attivazione o un'interruzione nemica quando tutte le seguenti condizioni sono soddisfatte:

- il nemico termina il suo movimento o attacco in un esagono che si trova nella linea di vista del personaggio in sorveglianza;
- una qualsiasi parte della base del nemico è compresa nell'arco anteriore del personaggio in sorveglianza;
- il nemico è a portata di un'arma equipaggiata dal personaggio in sorveglianza o il personaggio in sorveglianza potrebbe ingaggiare il bersaglio con una singola azione spostarsi (se il personaggio è focalizzato, può usare il suo gettone focus per raggiungere il bersaglio).

