

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

WAVE 3



REGLAS

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

WAVE 3

Versión 1.0 ESP

¡La lucha no ha terminado! Una vez más, nuevos guerreros dispuestos a probar su valía engrosan las filas del bien y del mal. Nuestros viejos amigos recibirán nuevas tecnologías que les permitirán destruir partes del campo de batalla o aturdir a sus oponentes. ¡El campo de batalla cambiará para siempre!

MASTERS OF THE UNIVERSE™, las marcas e imágenes asociadas son propiedad y se utilizan con el permiso de Mattel. ©2022 Mattel.

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

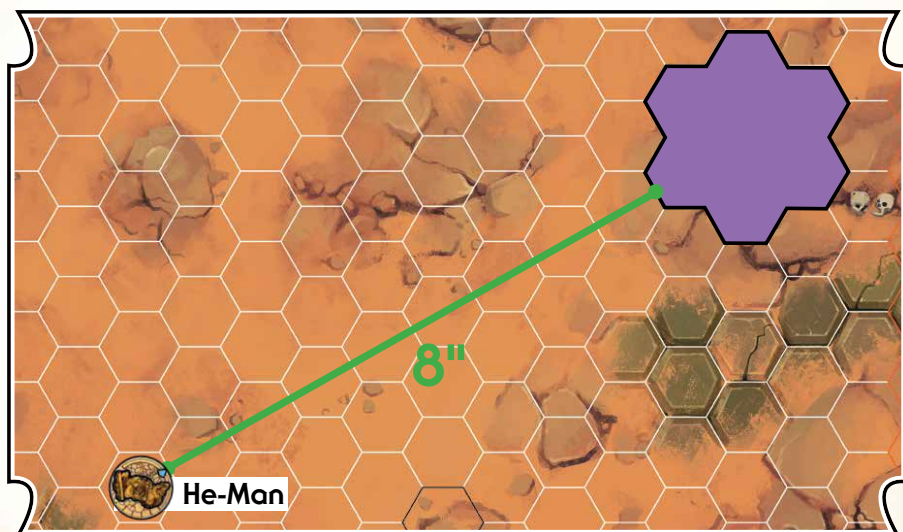
REGLAS ADICIONALES

TERRENO ESPECIAL

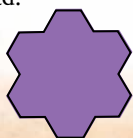
Algunas habilidades permiten a los personajes colocar piezas de terreno especial en el campo de batalla.

COLOCACIÓN

A menos que se indique lo contrario, las piezas de terreno especial se deben colocar en una casilla vacía en línea de visión del personaje que utilice la habilidad que le permite colocar esa pieza de terreno especial. Si la pieza ocupa más de una casilla, todas las casillas que ocupe deben estar vacías y al menos **una** de ellas en su línea de visión.



Si la descripción de la habilidad te indica que coloques la pieza de terreno especial a hasta 8" de distancia, al menos una de las casillas que ocupe la pieza debe estar en un radio de 8" del personaje que usa la habilidad.



Cráter

MOVIMIENTO

En lo relativo al movimiento, si no se indica lo contrario, todas las piezas de terreno especial se consideran obstáculos altos.

ATAQUES

Un personaje puede realizar una acción de ataque contra cualquier pieza de terreno especial. A menos que se indique lo contrario, todas las piezas de terreno especial tienen 1 punto de salud y 0 puntos de resistencia y mente. Además, carecen de arcos, así que no pueden ser víctimas de ataques de flanqueo. Si la salud de la pieza de terreno especial queda reducida a 0, retírala del campo de batalla.

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

TIPOS DE TERRENO ESPECIAL

Las expansiones de «Wave 3» introducen dos tipos de terreno especial: cráteres y depósitos de combustible. Los cráteres permiten a los personajes retirar otras piezas de terreno del campo de batalla y los depósitos de combustible fuerzan a los oponentes a usar cartas de destino o de gloria con iniciativas más bajas.

CRÁTER: Un cráter es una pieza de terreno especial que ocupa siete casillas. A diferencia de otras piezas de terreno especial, **no se puede atacar o retirar** un cráter.

- Los cráteres **se pueden** colocar en casillas ocupadas por personajes. Esos personajes se mueven a una casilla vacía adyacente a cualquier casilla ocupada por el cráter (el jugador que controle el personaje elige cuál). No se puede interrumpir este movimiento. Una vez que el personaje se haya movido, su miniatura se puede orientar en cualquier dirección. Haz lo mismo con los personajes que estén sobre plataformas retiradas de la misma forma.
- Los cráteres **se pueden** colocar en casillas ocupadas por otras piezas de terreno, incluyendo piezas de terreno especial. Las piezas que ocupen alguna de las casillas del cráter se retiran del campo de batalla. Si alguna de ellas tiene una plataforma, retírala también.
- Los cráteres **se pueden** colocar en casillas donde haya marcas. En ese caso, las marcas se retiran del campo de batalla.

- Los cráteres **no se pueden** colocar en casillas con fichas de objetivo.
- Los cráteres **no se pueden** colocar sobre otros cráteres.

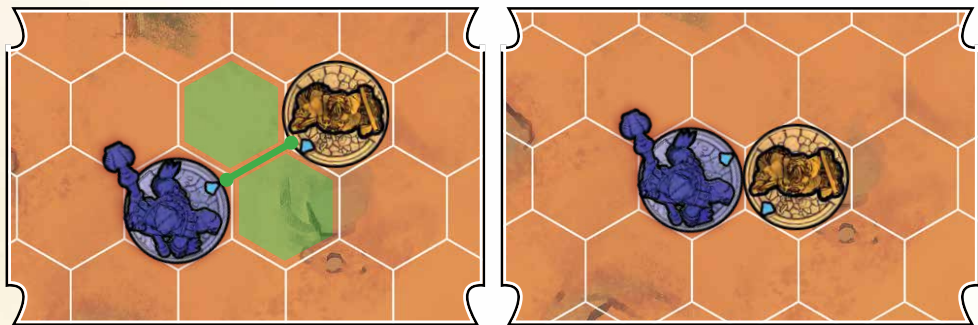
Los cráteres no bloquean la línea de visión ni ofrecen cobertura.

DEPÓSITO DE COMBUSTIBLE: Un depósito de combustible es una pieza de terreno especial que ocupa dos casillas. Todos los personajes en un radio de 3 casillas de cualquier casilla ocupada por un depósito de combustible (y en línea de visión de esa casilla) solo se pueden activar de forma normal con cartas de destino o de gloria que tengan iniciativa 5 o menos. Si se activan con iniciativa 6 o más, los atributos de esta carta pasan a ser 1 PA, 0 maná y ningún bonificador.

Los depósitos de combustible no bloquean la línea de visión ni ofrecen cobertura.

TIRAR DE PERSONAJES

Si un personaje tira de su objetivo, este movimiento se debe realizar en línea recta conectando el centro de las bases de ambos personajes. Si la línea cruza el borde de dos casillas válidas, el jugador activo elige dónde acaba el movimiento de su objetivo.



Ejemplo: Skeletor tira de He-Man 1 casilla hacia él. La línea que conecta los centros de sus bases pasa a través del borde de dos casillas, así que el jugador que controla a Skeletor elige dónde acaba He-Man.

LANZA ELECTROCUTANTE Y CONCENTRACIÓN

Si decides utilizar una lanza electrocutante como arma a distancia, debes gastar la ficha de concentración antes del ataque. La concentración no se aplica al ataque, que tampoco se beneficia de los efectos que la requieran.



VISOR Y GUARDIA

Si un personaje equipado con un visor está en guardia, debe interrumpir la activación o interrupción de un enemigo cuando se cumplan todas estas condiciones:

- El enemigo acaba su movimiento en una casilla en línea de visión con el personaje en guardia.
- Cualquier parte de la peana de un enemigo está al alcance del arco frontal del personaje en guardia.
- El enemigo, o bien está al alcance de una de las armas del personaje en guardia, o este puede entrar en combate con su objetivo mediante una sola acción de movimiento (si el personaje está concentrado, podría usar su ficha de concentración para alcanzar su objetivo).

