

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

Potęga Evil Horde!



KSIĘGA MISJI

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

Potęga Evil Horde!

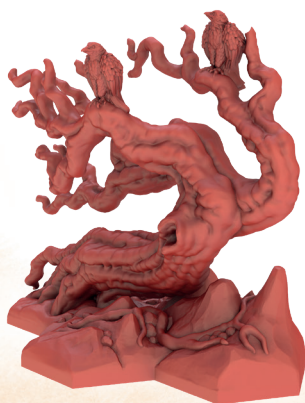
WPROWADZENIE

Hordak gromadzi armię! Czy ktokolwiek zdoła go powstrzymać przed podbiciem Eterni? **Potęga Evil Horde!** jest dodatkiem do *Masters of the Universe: Battleground*. To pudełko zawiera zupełnie nową frakcję – **Evil Horde**, nowe elementy terenu oraz układy pola bitwy. Staw czoła siłom zła albo poprowadź je do bitwy

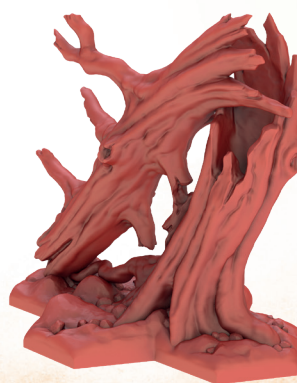
Wersja 1.0

KOMPONENTY

TERENY



2 Drzewa
(4-heksowe elementy)



2 Drzewa
(4-heksowe elementy)

MODELE



Hordak



Catra



Żołnierz Hordy



Żołnierz Hordy



Grizzlor



Shadow Weaver



2 Upiory Hordy

KARTY



8 Postaci



2 Chwyty



8 Losu

OTHER



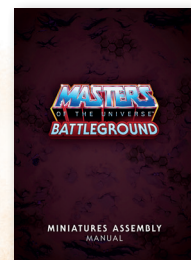
11 Broni



8 Przedmiotów



1 Księga misji



1 Instrukcja składania

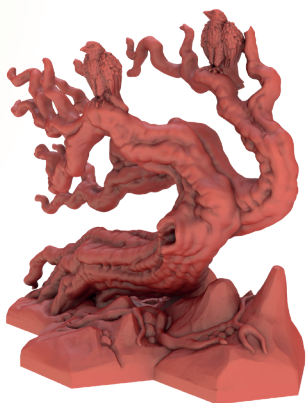
PODSTAWOWE POJĘCIA

W tej sekcji opisano zawartość dodatku **Potęga Evil Horde!**

DRZEWA

Drzewo to 4-heksowy element terenu traktowany jako niska przeszkoda (zapewnia osłonę, ale nie blokuje linii widzenia) z kilkoma różnicami:

- ◆ Postacie nie mogą poruszać się przez drzewa, chyba że skaczą lub się teleportują.
- ◆ Postacie na platformach nie mogą ignorować drzew – w przeciwieństwie do innych niskich przeszkód.

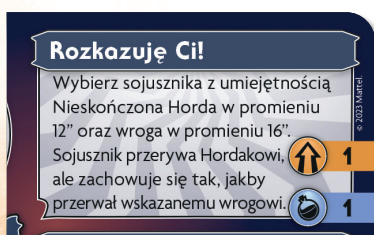


Drzewo
(4-heksowe elementy)

FAQ

ROZKAZY HORDAKA

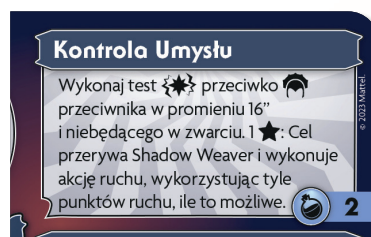
Po tym, jak Hordak wykorzysta umiejętność **Rozkazuję Ci!**, musi obrócić się w kierunku wybranego sojusznika, a nie wroga (Hordak wykonuje ten obrót, zanim wspomniany sojusznik rozpocznie przerwanie). Wybrany sojusznik i wróg muszą się znajdować w polu widzenia Hordaka.



KONTROLA UMYSŁU

Kiedy wróg – pod wpływem Kontroli Umysłu, którą dysponuje Shadow Weaver – wykonuje swoją obowiązkową akcję ruchu i ma do wyboru dwa poprawne heksy lub więcej, gracz kontrolujący tego wroga wybiera, na którym heksie stanie.

Pamiętaj! W wyniku umiejętności Kontrola Umysłu wybrany wróg przerywa aktywację lub przerwanie Shadow Weaver. Wszystkie standardowe zasady dotyczące przerwania nadal obowiązują. Gracz, który kontroluje postać przerywającą, może zagrać karty losu lub chwały, aby zyskać dodatkowe PA i wykonać kolejne akcje. Obowiązkowa akcja ruchu zawsze musi zostać wykonana jako pierwsza akcja w tym przerwaniu.



PRZERZUTY Z HARFY

Jeśli postać używa Harfy, aby odrzucić kartę i przerzucić kości, te przerzuty muszą zostać wykonane przed przerzutami za manę i przed eksplodującymi kośćmi.



EFEKTY ODRZUCANIA

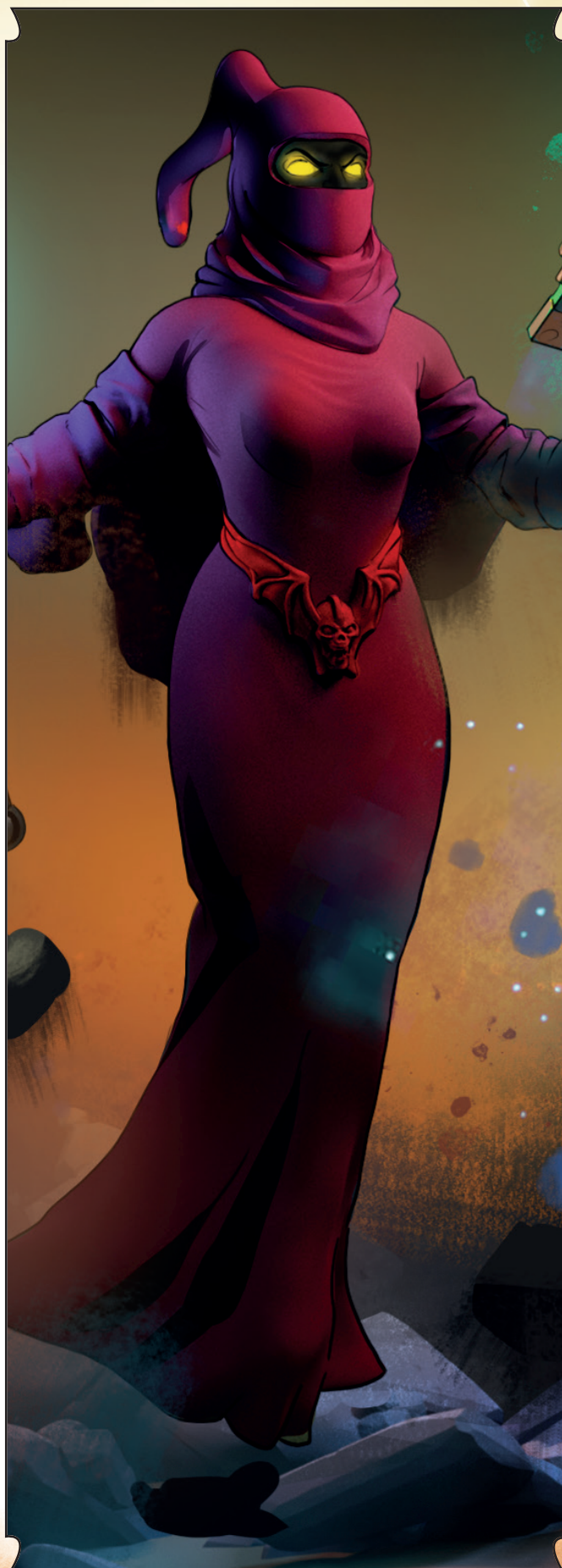
Jeżeli jakiegokolwiek efekt jest aktywowany po odrzuceniu karty, gracz musi rozpatrzyć ten efekt natychmiast po zakończeniu akcji, która doprowadziła do odrzucenia tej karty. Efekt ten nie może zostać rozpatrzony podczas trwania tej akcji.

PRZYKŁAD: Hordak został zaatakowany przez He-Mana. Przywódca Evil Horde nie wyrzucił zbyt dobrze w swoim teście obrony, więc postanawia wykorzystać Harfę i odrzucić kartę losu w zamian za dwa darmowe przerzuty. Wybiera kartę, która po odrzuceniu zapewnia dowolnej postaci dwa punkty many. Ten efekt zostanie rozpatrzony dopiero po zakończeniu całej akcji. Hordak nie może wykorzystać tej many podczas tego samego testu obrony – otrzyma ją dopiero po zakończeniu testu.



ŚMIGŁO RAMIĘ I ODRZUCANIE

Śmigło Ramię odrzuca karty przed atakiem, a nie w trakcie ataku, więc efekty aktywowane po odrzuceniu kart również muszą zostać rozpatrzone przed atakiem.



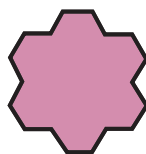
TERENY POŁA BITWY



Wysoka przeszkoda
(4-heksowy element)



Przeszkoda o różnej wysokości
(4-heksowy element)



Platforma



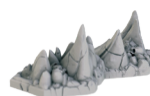
Kolumna
(1-heksowy element)



Wysoka przeszkoda
(3-heksowy element)



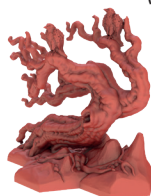
Przeszkoda o różnej wysokości
(3-heksowy element)



Niska przeszkoda



Drabina



Drzewo
(4-heksowy element)

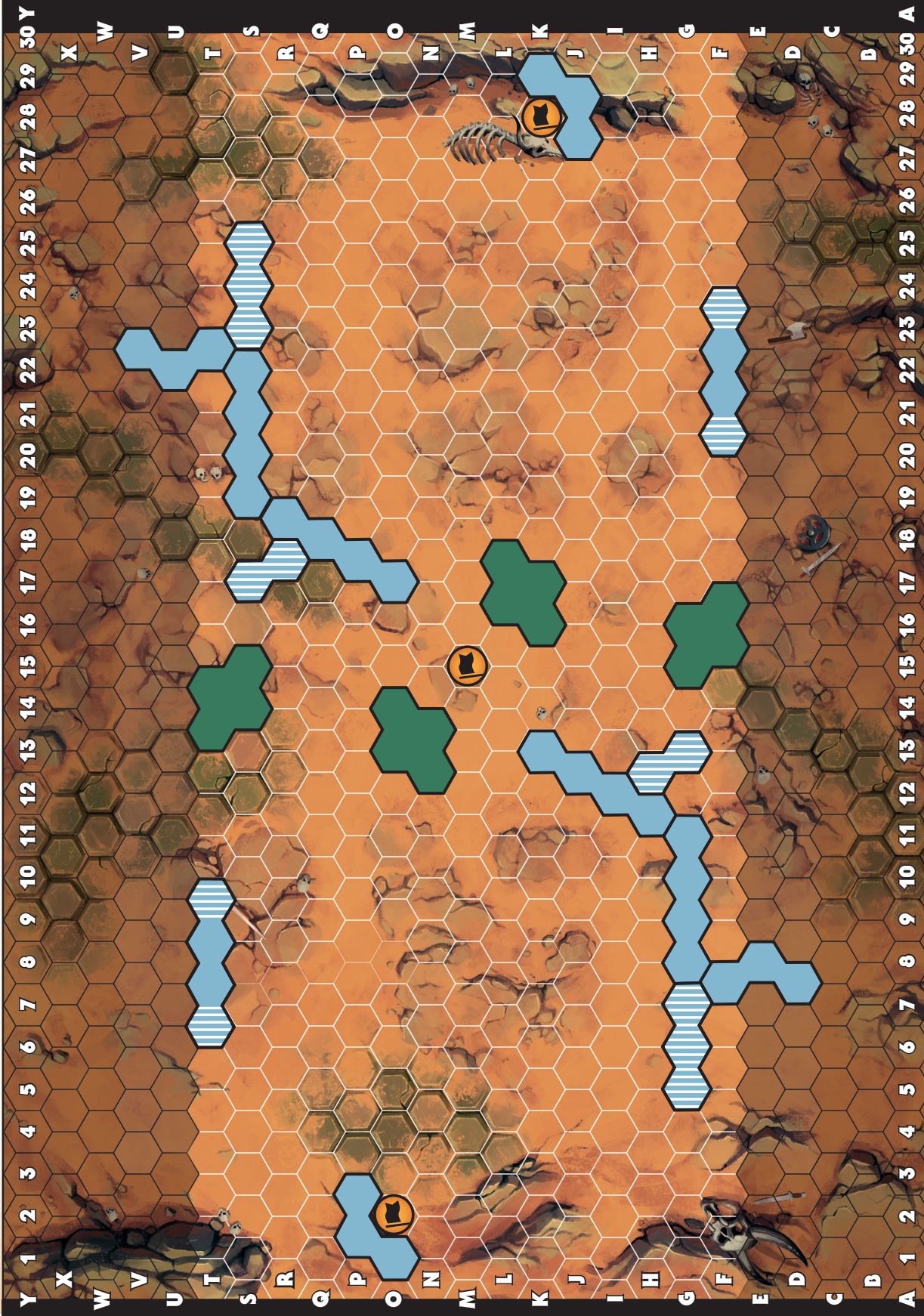


Żeton celu



STANDARDOWE POLA BITWY

ZAGUBIENI W LESIE

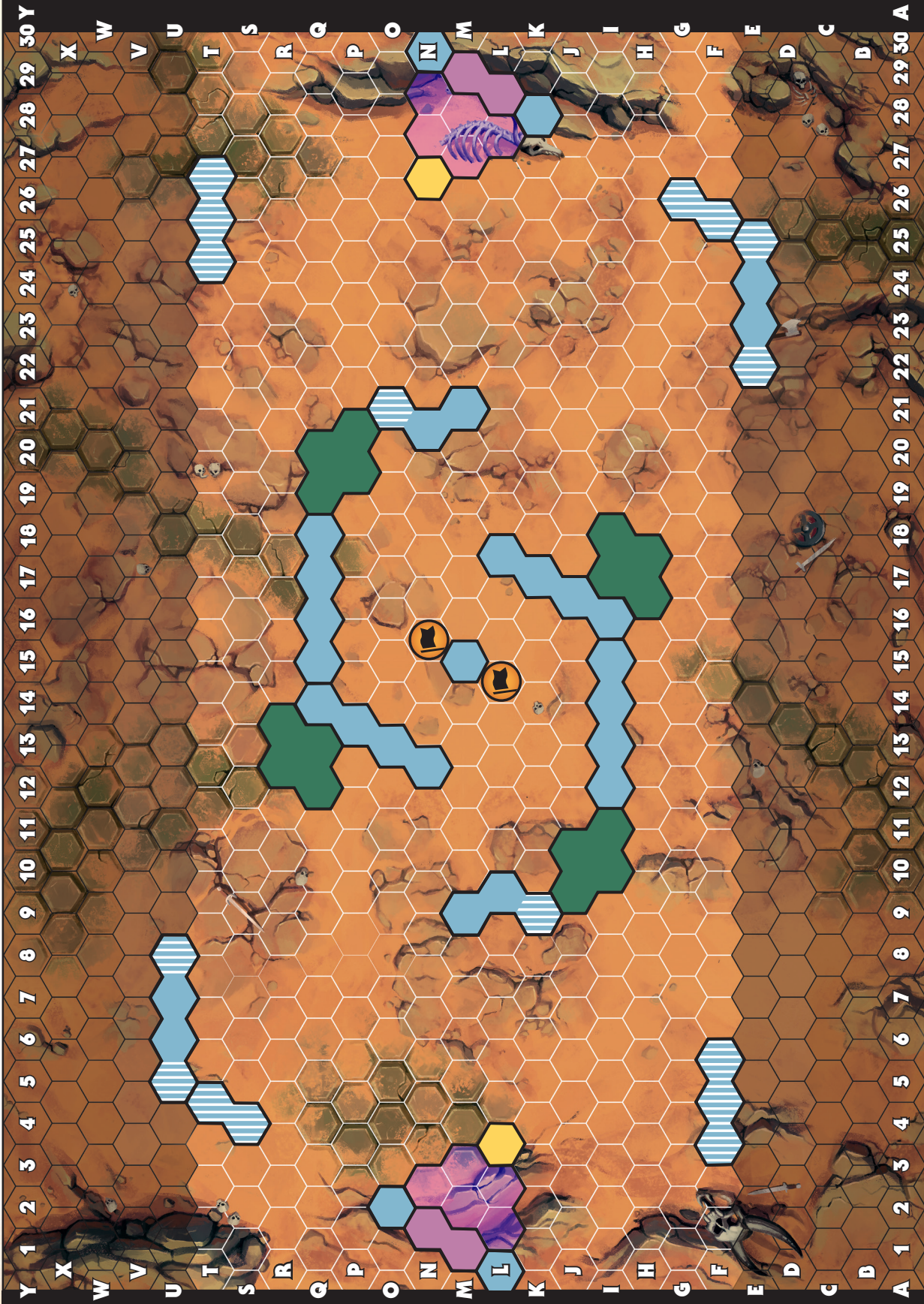


Srebra rozstawienia

Srebra rozstawienia

Rozstawienie celów: Umieść trzy początkowe cele na heksach: O2, M15 i K28. Następnie każdy gracz umieszcza jeden cel w strefie rozstawienia przeciwnika.

ZAPOMNIANY FORT

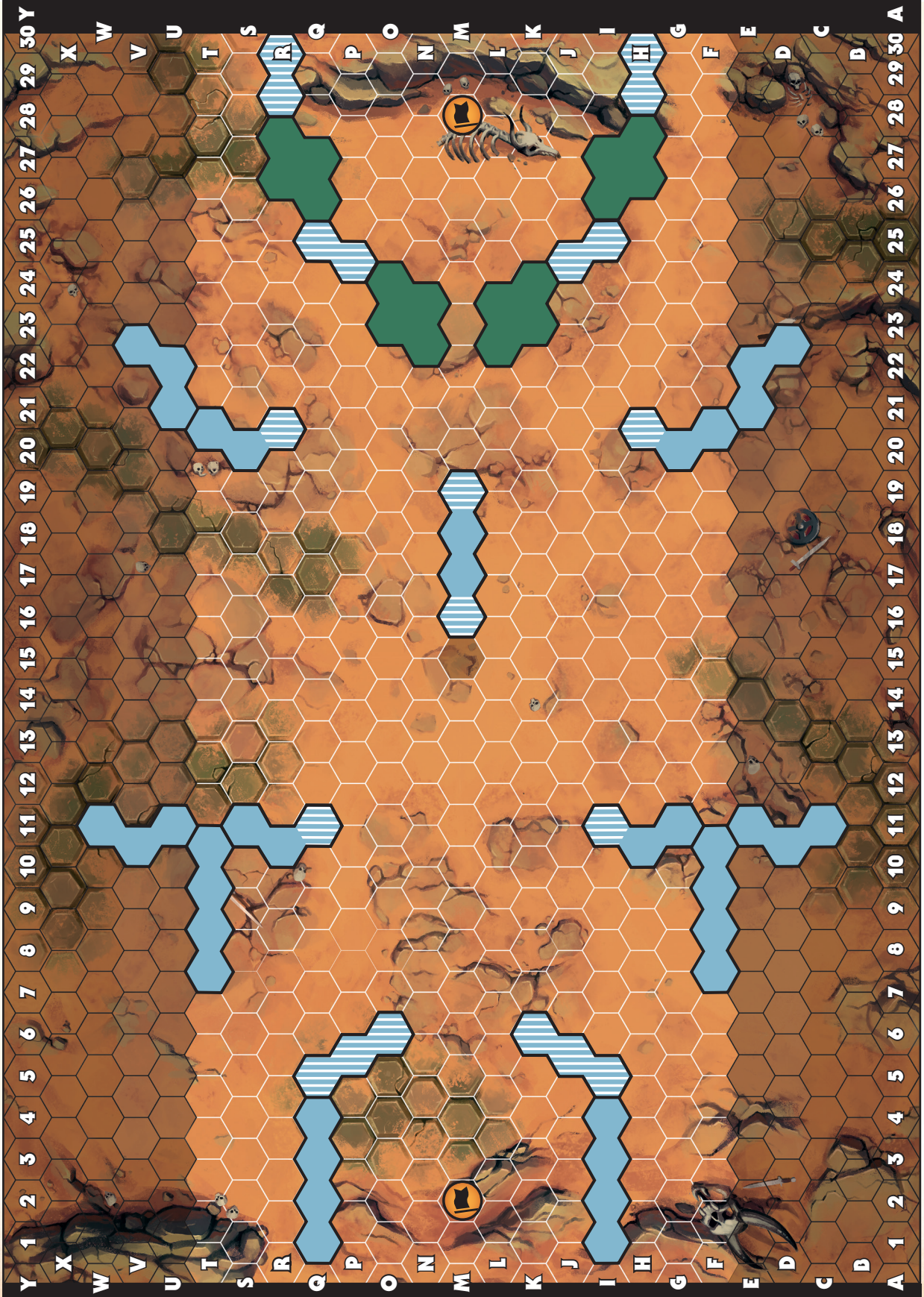


Srebra rozstawienia

Srebra rozstawienia

Rozstawienie celów: Umieść dwa początkowe cele na heksach: L15 i N16. Następnie postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami.

ŚWIĄTYNIA MĘSTWA

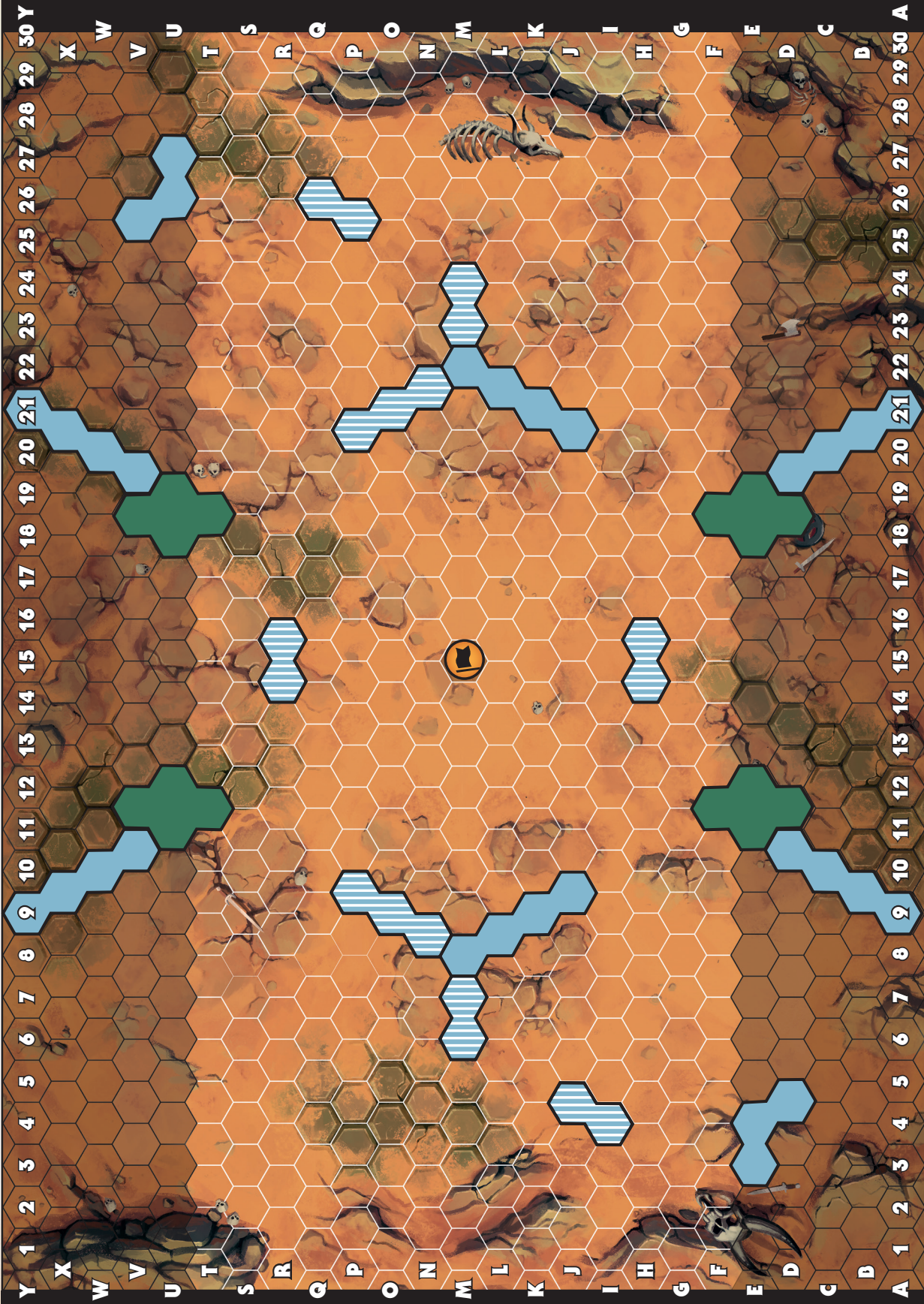


Srebra rozstawienia

Srebra rozstawienia

Rozstawienie celów: Umieść dwa początkowe cele na heksach: M2 i M28. Następnie postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami.

MIEJSCE MOCY



Srebra rozstawienia

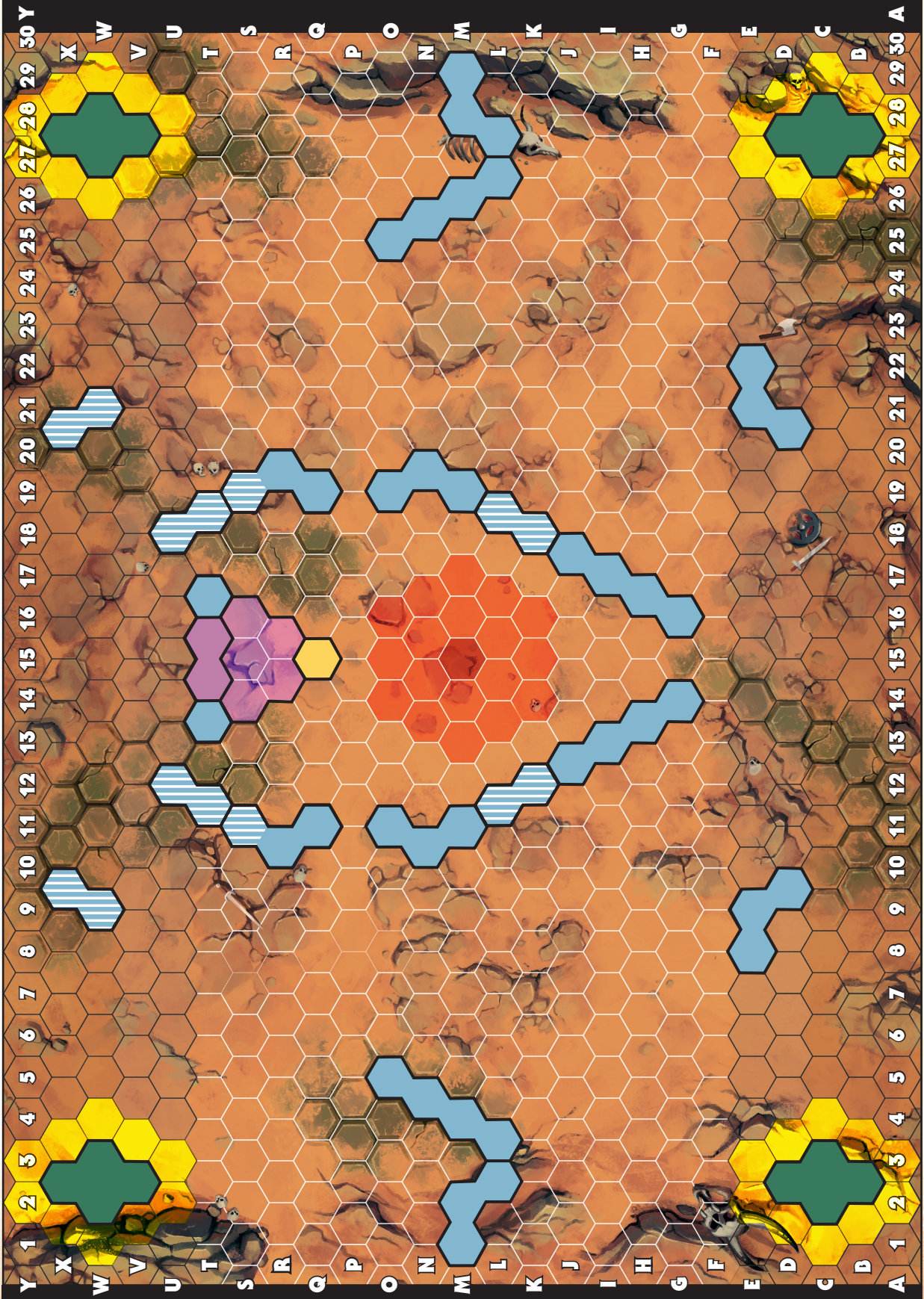
Srebra rozstawienia

Rozstawienie celów: Umieść początkowy cel na hexsie: M15. Następnie postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami.



ZAAWANSOWANE POLA BITWY

NIESKOŃCZONA HORDA



Rozstawienie:

- ◆ Nie umieszczaj żadnych żetonów na polu bitwy.
- ◆ Pierwszy gracz zawsze gra jako Evil Horde i rozstawia swoje postacie na heksach sąsiadujących z dowolnym drzewem (oznaczone na żółto).
- ◆ Drugi gracz wybiera jedną z pozostałych frakcji i rozstawia swoje postacie na heksach oznaczonych na czerwono.

Zasady specjalne:

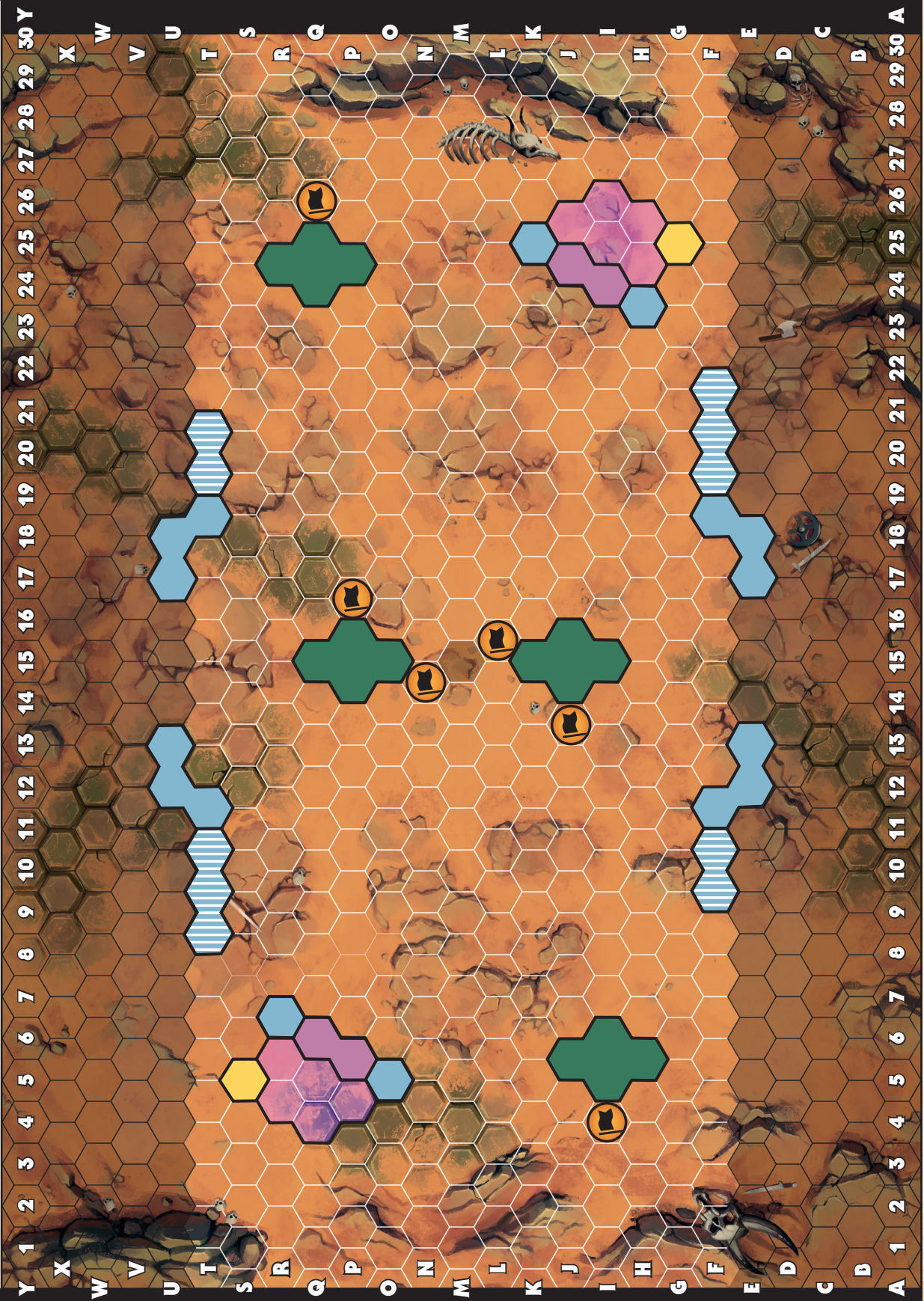
- ◆ W tym scenariuszu gracze nie zdobywają punktów zwycięstwa.
- ◆ Na początku każdej fazy aktywacji, pierwszy gracz może ponownie rozstawić jednego ze swoich znokautowanych Żołnierzy lub Upiorów Hordy. Postać rozstawiona ponownie musi zostać umieszczona na heksie sąsiadującym z dowolnym drzewem.
- ◆ Hordak otrzymuje bonusy z umiejętności Bezwzględny Przywódca – nawet jeżeli znokautowana postać została ponownie umieszczona na polu bitwy.

Warunki zwycięstwa:

- ◆ Pierwszy gracz wygrywa grę, jeżeli znokautuje wszystkie postacie wroga przed upływem czwartej rundy – w przeciwnym wypadku wygrywa drugi gracz.



IAS ŻYCIA



Srebra rozstawienia

Srebra rozstawienia

Rozstawienie celów:

- ◆ Umieść sześć początkowych celów na heksach: I4, J14, N15, L16, P17 i Q26. Nie umieszczaj żadnych dodatkowych żetonów na polu bitwy.

Zasady specjalne:

- ◆ Gracze zdobywają punkty zwycięstwa tylko poprzez wypełnianie zadań z kart chwały.
- ◆ Podczas każdej fazy przygotowania (z wyjątkiem pierwszej) gracze dobierają karty chwały ze swojej talii, dopóki nie będą mieli na ręce dwóch kart chwały.
- ◆ Każdy zdobyty żeton celu usuwa jedną ranę z postaci, która zdobyła ten żeton. Jeżeli postać nie posiada żadnych ran, zdobycie żetonu nie ma żadnego efektu.

OPRACOWANIE

Projekt zasad: Jacek Karpowicz, Jarosław Ewertowski, Michał Pawlaczyk, Kamil Białkowski

Redakcja: Adam Baker

Podręcznik i edycja: Natalia Rachowska

Korekta wersji angielskiej: Anna Skup, Piotr A. Wesołowski

Projekt graficzny: Natalia Rachowska, Patryk Kubiak, Anna Gut

Okładka: Tomasz Gronowski

Grafika i inżynieria: Tomasz Badalski, Bartosz Winkler, Kamila Kościerska, Jakub Buganik, Bartłomiej Klupś, Konrad Rogowski, Maciej Powarunas, Łukasz Burdziak, Martyna Włodarczyk, Kamil Kowalski, Paweł Filipiak, Sylwia Kubiak, Michalina Kin, Przemysław Zwoliński, Natalia Priadko

Koordinator projektu – kierownictwo: Jakub S. Olekszyk

Kierownictwo produkcji: Michał Pawlaczyk

Szef Studia: Jarosław Ewertowski

Konsultacje w zakresie lore: Jukka Issakainen, Jakub S. Olekszyk

Wersja polska: Jacek Karpowicz

Korekta wersji polskiej: Barbara Tworek

Testerzy i konsultanci: Sara Urbańczyk, Jakub S. Olekszyk, Dave Ketch, Michał Hartliński, Bartosz Perzyński, Karol M. Toporowicz, Karol "Hadesto" Lach, Konstantinos Lekkas and Dracon Rules Design Studio, Natalia Rachowska, Aleksander Kubiak

MASTERS OF THE UNIVERSE™ oraz powiązane znaki towarowe i oprawa graficzna są własnością firmy Mattel i są wykorzystywane na podstawie licencji Mattel. ©2023 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. ©2023 Archon. Siedziba Archon Studio mieści się w Polsce: ul. Warsztatowa 8, 64-920 Piła.

Rzeczywiste komponenty mogą się różnić od przedstawionych na obrazkach. Elementy drukowane: wyprodukowano w Chinach i w Polsce. Miniatury: wykonano w Polsce.

Poniższe nazwy są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Mattel: Masters of the Universe™, He-Man™, Man-At-Arms™, Ram Man™, Stratos™, Orko™, Skeletor™, Evil-Lyn™, Mer-Man™, Tri-Klops™, Trap Jaw™, Avion™, Rakash™, Battle Armor™, Gar™, Ram Stone™, Ka™, Tamadge™, Grayskull™, Avarice™, Trolla™, Hordak™, Catra™, Grizzlor™, Shadow Weaver™, Horde Trooper™, Horde Wraith™





MASTERS
OF THE UNIVERSE™
BATTLEGROUND

Potęga Evil Horde!