

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

WAVE 5



LIVRET DE RÈGLES

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

WAVE 5

Version 1.0 FR

Les Palace Guards tiennent les rangs. Ils ne laisseront pas l'armée maléfique des Hover Robots percer leurs lignes. Le château Grayskull doit être protégé ! Cependant, même ces courageux défenseurs savent que la bataille à venir sera délicate. Les deux camps sont plus forts grâce à leur nombre et sont plus préparés que jamais. Plus de combattants nécessitent plus d'officiers pour les diriger. Êtes-vous prêt pour cette mission ? Avez-vous ce qu'il faut pour protéger Eternia ?

MASTERS OF THE UNIVERSE™ et les marques et habillages commerciaux associés sont la propriété de, et utilisés sous licence de, Mattel. ©2023 Mattel.

Archon Studio et le logo Archon Studio sont des marques déposées d'Archon Spółka z o.o. Archon Studio est un © d'Archon Studio. Tous les droits sont réservés à leurs propriétaires respectifs. Archon Studio est situé dans la rue Warsztatowa 8, Pila 64-920, Pologne.

Les composants réels peuvent varier de ceux présentés. Composants imprimés fabriqués en Chine. Figurines fabriquées en Pologne.

Les noms suivants sont des marques déposées par 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™, Fisto™, Webstor™, Avion™, Rakash™, Battle Armor™, Gar™, Ram Stone™, Ka™, Tamadge™, Grayskull™, Avarice™, Trolla™, Man-E-Faces™, Buzz-Off™, Whiplash™, Stinkor™.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

COMBAT EN ÉQUIPE

À partir de cette extension, les joueurs peuvent participer à des batailles encore plus vastes grâce au nouveau mode de jeu - le Combat en équipe ! La section suivante décrit tous les changements apportés aux règles standard pour ce mode en équipe.

PRÉPARATION D'UNE FORCE

Lorsque vous préparez vos forces pour un Combat en équipe, respectez ces quelques règles essentielles :

- Les joueurs sont répartis en 2 équipes de 2.
- Chaque joueur dispose de sa propre force. Aucune force ne peut dépasser 75 points.
- Chaque joueur dispose de ses propres paquets de cartes destin et gloire.
- Les forces d'une même équipe doivent appartenir à la même faction.
- Un seul exemplaire d'un personnage peut être inclus dans une équipe, même si le personnage a plusieurs figurines ou versions.
- Un seul exemplaire d'équipement peut être inclus dans une équipe.
- Un seul exemplaire des cartes destin et gloire peut être inclus dans une équipe.

MISE EN PLACE DU JEU

CHOISIR QUI SERA LA PREMIÈRE ÉQUIPE : les joueurs choisissent qui jouera la première équipe au lieu de qui sera le premier joueur. Deux joueurs d'équipes opposées lancent un dé et le joueur qui obtient le résultat le plus élevé choisit qui sera la première équipe. Lancez à nouveau le dé pour résoudre les éventuelles égalités.

PRÉPARER LE CHAMP DE BATAILLE : la seconde équipe choisit le champ de bataille. Sauf indication contraire, vous pouvez choisir n'importe quel champ de bataille de la boîte de départ ou des extensions.

CHOISIR LA ZONE DE DÉPLOIEMENT : les joueurs de la première équipe choisissent leur zone de déploiement. La zone de déploiement restante est attribuée à leurs adversaires. Les deux joueurs d'une même équipe se partagent la zone de déploiement.

PLACER LES JETONS OBJECTIF : en commençant par la première équipe, les deux équipes placent à tour de rôle des jetons objectif supplémentaires.

DÉPLOYER LES FORCES : en commençant par un joueur de la première équipe et à tour de rôle entre les équipes, les joueurs placent une figurine dans leur zone de déploiement. Le processus se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient déployé tous leurs personnages.

JOUER LA PARTIE

ALLIÉS ET ENNEMIS : tous les personnages d'une équipe sont **alliés**, tandis que tous les personnages appartenant à l'autre équipe sont leurs **ennemis**.

PHASE DE MISE EN PLACE : lors de cette phase, chaque joueur pioche des cartes destin dans son paquet de cartes destin jusqu'à ce qu'il ait quatre cartes destin en main.

PHASE D'ACTIVATION : chaque joueur choisit une carte destin ou gloire de sa main et la place face cachée sur la table. Ensuite, tous les joueurs révèlent simultanément les cartes qu'ils ont choisies. Les joueurs les activent par ordre d'initiative décroissante, avec les exceptions suivantes :

- Si deux ou plusieurs joueurs d'équipes opposées jouent des cartes avec la même initiative, les joueurs de la première équipe activent toujours leur carte avant les joueurs de la seconde.
- Si les joueurs d'une même équipe jouent des cartes avec la même initiative, ils peuvent décider qui active en premier.

VICTOIRE PAR KO : si tous les personnages d'une **équipe** sont assommés, l'autre équipe gagne la partie. Si les deux équipes perdent tous leurs personnages, la partie se termine par un match nul. Si chaque personnage d'une **force** est assommé, le joueur qui contrôle cette force ne pourra pas participer au reste de la partie. Toutefois, ce joueur peut encore être victorieux si son coéquipier parvient à remporter une victoire.

DÉCOMPTE DES POINTS : les joueurs d'une même équipe partagent leurs points de victoire.

VICTOIRE AUX POINTS : lors la phase de maintenance de la quatrième manche, si aucune des deux équipes n'a obtenu de victoire par KO, la partie se termine et chaque équipe calcule le total des points de victoire qu'elle a obtenus. L'équipe qui devance son adversaire d'au moins 20 points de victoire remporte la partie. Si aucune équipe n'obtient une avance de 20 points, la partie se termine par un match nul.

FAQ

PALACE GUARDS ET ATTAQUES DE ZONE

La compétence « Garde héroïque » du Palace Guard peut protéger les alliés pour qu'ils ne deviennent pas la cible initiale des attaques de zone, mais elle ne peut pas les protéger pour qu'ils ne deviennent pas des cibles supplémentaires de ces attaques.

ATTAQUES D'OPPORTUNITÉ CONTRE WEBSTOR

Supposons que Webstor reçoive 1 blessure à la suite d'une attaque d'opportunité. Dans ce cas, il utilise son déplacement libre accordé par la compétence « Maître de l'évasion » avant l'action se déplacer qui a déclenché l'attaque d'opportunité.

VALEURS OBTENUES

Lorsque les effets font référence aux valeurs obtenues lors d'un test d'attaque, prenez l'état des dés après les éventuelles relances et explosions, mais avant le test de défense de l'ennemi.



Garde héroïque
Chaque fois qu'un allié sur un hexagone adjacent est sur le point d'être attaqué, si cette attaque peut cibler le Palace Guard, vous pouvez la rediriger vers lui.

Palace Guard A
3 2 2
1 3 4
4/6

Héros éternels
Il peut y avoir jusqu'à 2 Palace Guards dans une même force.



Maître de l'évasion
Immédiatement après que Webstor a reçu au moins 1 , il peut sauter jusqu'à 4 hexagones. Ce déplacement ne peut pas être interrompu.

Webstor
5 2 2
2 3 3
6/9

Cache-cache
Gagnez un . Lorsque Webstor possède un , il ne peut être attaqué ou interrompu que par des personnages situés dans un rayon de 6' et ses attaques de côté gagnent +2 .



MAIN DU DESTIN

12 -

Avant d'attaquer, ajoutez jusqu'à 3 . Toutes les réussites sont annulées si au moins un « 1 » est obtenu lors du test d'attaque.

2 ★ : 1
4 ★ : 2
6 ★ : 3

ATTAQUES SUPPLÉMENTAIRES DE CHAÎNE D'ÉCLAIRS

Si, à la suite d'une attaque avec Chaîne d'éclairs, un personnage reçoit une attaque gratuite, la cible de cette attaque supplémentaire doit se trouver à moins de 6" de la cible initiale et dans sa LdV. La cible de l'attaque gratuite n'a pas besoin d'être dans la LdV du personnage qui réalise l'attaque. Le modificateur de couverture pour cette attaque est déterminé en traçant la ligne entre la cible initiale et la cible secondaire. Si la base de la cible initiale se trouve dans l'arc arrière de la cible secondaire, il s'agit d'une attaque de côté.

N'oubliez pas : une attaque magique gratuite ne coûte pas de PA et n'augmente pas le coût des autres attaques magiques. Cependant, un personnage qui réalise ces attaques doit quand même payer leur coût en mana !

LES ATTAQUES GRATUITES DE LA BAGUETTE MAGIQUE

Les attaques magiques gratuites réalisées sous l'effet de la baguette magique ne peuvent être utilisées que si toutes les conditions de l'arme magique choisie sont remplies (portée, coût en mana, etc.). La réduction du coût en mana s'applique uniquement au coût en mana de base du sort choisi. Si ce sort a des coûts supplémentaires (comme Boule de feu par exemple), le joueur doit les payer comme d'habitude.

