

# MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

WAVE 5



REGOLAMENTO

# MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

## WAVE 5

Versione 1.0 IT

Le Guardie di Palazzo mantengono la posizione. Non permetteranno che l'esercito dei malvagi Hover Robot rompa i loro ranghi. Il Castello di Grayskull deve essere protetto! Tuttavia, anche questi coraggiosi difensori sanno che l'imminente battaglia sarà tutt'altro che facile. Entrambi gli schieramenti sono più forti numericamente e meglio preparati che mai. Più combattenti richiedono più ufficiali che li guidino. Sei pronto per questo compito? Hai quello che serve per proteggere Eternia?

MASTERS OF THE UNIVERSE™, i marchi associati e l'immagine commerciale sono di proprietà di, e utilizzati su licenza di, Mattel. ©2023 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™, Fisto™, Webstor™, Avion™, Rakash™, Battle Armor™, Gar™, Ram Stone™, Ka™, Tamadge™, Grayskull™, Avarice™, Trolla™, Man-E-Faces™, Buzz-Off™, Whiplash™, Stinkor™.

# REGOLE AGGIUNTIVE

## COMBATTIMENTO A SQUADRE

A partire da questa espansione, i giocatori possono prendere parte a battaglie ancora più grandi, grazie alla nuova modalità di gioco: Combattimento a Squadre! La sezione seguente descrive tutte le modifiche alle regole standard introdotte dalla modalità a squadre.

### COSTRUIRE UN'ARMATA

Quando si preparano le armate per un Combattimento a Squadre, si seguono queste poche regole essenziali:

- I giocatori sono divisi in due squadre da due.
- Ogni giocatore ha una propria armata. Nessuna armata può superare i 75 punti.
- Ogni giocatore ha i propri mazzi fato e gloria.
- Le armate di una stessa squadra devono appartenere alla stessa fazione.
- Solo una copia di un personaggio può essere inclusa in una squadra, anche se il personaggio ha più miniature o versioni.
- Solo una copia dell'equipaggiamento può essere inclusa in una squadra.
- Solo una copia delle carte fato e gloria può essere inclusa in una squadra.

### PREPARAZIONE

**SCEGLIERE LA PRIMA SQUADRA:** I partecipanti scelgono la prima squadra invece del primo giocatore. Due giocatori di squadre opposte tirano un dado e il giocatore con il risultato più alto sceglie la prima squadra. Rilanciate per risolvere eventuali pareggi.

**PREPARARE IL CAMPO DI BATTAGLIA:** La seconda squadra sceglie il campo di battaglia. A meno che sia indicato diversamente, puoi scegliere qualsiasi campo di battaglia dallo starter set o dalle espansioni successive.

**SCEGLIERE LA ZONA DI SCHIERAMENTO:** I giocatori della prima squadra scelgono la loro zona di schieramento. La zona di schieramento rimanente viene assegnata agli avversari. Entrambi i giocatori di una squadra condividono la zona di schieramento.

**COLLOCARE I GETTONI OBIETTIVO:** A partire dalla prima squadra, entrambe le squadre collocano a turno i gettoni obiettivo aggiuntivi.

**SCHIERARE LE ARMATE:** A partire da un giocatore della prima squadra e a turni alterni tra le squadre, i giocatori piazzano una miniatura nella loro zona di schieramento. Il processo continua finché tutti i giocatori non hanno schierato tutti i loro personaggi.

## COME SI GIOCA

**ALLEATI E NEMICI:** Tutti i personaggi di una squadra sono **alleati**, mentre tutti i personaggi appartenenti all'altra squadra sono **nemici**.

**FASE ORGANIZZAZIONE:** Durante questa fase, ogni giocatore pesca carte faticose dal proprio mazzo faticoso fino ad avere quattro carte faticose in mano.

**FASE ATTIVAZIONE:** Ogni giocatore sceglie una carta faticosa o gloria dalla propria mano e la appoggia a faccia in giù sul tavolo. Poi, tutti i giocatori rivelano simultaneamente le carte selezionate. I giocatori si attivano in ordine di iniziativa decrescente, con le seguenti eccezioni:

- Se due o più giocatori di squadre opposte giocano carte con la stessa iniziativa, i giocatori della prima squadra si attivano sempre prima dei giocatori della seconda.
- Se i giocatori di una squadra giocano carte con la stessa iniziativa, possono decidere chi si attiva per primo.

**VITTORIA PER FUORI COMBATTIMENTO:** Se tutti i personaggi di **una squadra** sono fuori combattimento, l'altra squadra vince la partita. Se entrambe le squadre perdono tutti i loro personaggi, la partita finisce con un pareggio. Se tutti i personaggi di **un'armata** sono fuori combattimento, il giocatore che controlla quell'armata non potrà partecipare al resto della partita. Tuttavia, quel giocatore può ancora vincere se il suo compagno di squadra riesce a conseguire la vittoria.

**PUNTEGGIO:** I giocatori della stessa squadra condividono i punti vittoria.

**VITTORIA AI PUNTI:** Durante la fase riordino del quarto round, se nessuna delle due squadre ha ottenuto una vittoria per fuori combattimento, la partita finisce e ogni squadra calcola il totale dei punti vittoria segnati. La squadra che supera l'avversario di almeno 20 punti vittoria vince la partita. Se nessuna delle due squadre ha un vantaggio di 20 punti, la partita finisce con un pareggio.

# FAQ

## GUARDIE DI PALAZZO E ATTACCHI AD AREA

L'abilità „Guardia Eroica” della Guardia di Palazzo può proteggere gli alleati dal diventare il bersaglio iniziale degli attacchi ad area, ma non li protegge dal diventare bersagli aggiuntivi di tali attacchi.

**Guardia Eroica**

Ogni volta che un alleato in un esagono adiacente sta per essere attaccato, se quell'attacco può prendere di mira la Guardia di Palazzo, puoi reindirizzarlo su di lui.

**Guardia di Palazzo A**

3 2 2   
1 3 4   
4/6

**Eroi Infiniti**

Possono esserci fino a 2 Guardie di Palazzo in una singola armata.

## ATTACCHI DI OPPORTUNITÀ CONTRO WEBSTOR

Supponiamo che Webstor riceva 1 ferita come risultato di un attacco di opportunità. In questo caso, utilizza il movimento gratuito concesso dall'abilità „Maestro della Fuga” prima dell'azione spostarsi che ha scatenato l'attacco di opportunità.

**Webstor**

5 2 2   
2 3 3   
6/9

**Maestro della Fuga**

Subito dopo aver subito almeno 1 ferita, Webstor può saltare fino a 4 esagoni. Questo movimento non può essere interrotto.

**Nascondino**

Ottieni 1 . Quando Webstor ha un può essere attaccato o interrotto solo da personaggi entro 6" e i suoi attacchi ai fianchi aggiungono +2 .

## VALORI USCITI

Quando gli effetti si riferiscono ai valori usciti nelle prove di attacco, va considerato lo stato dei dadi dopo eventuali rilanci ed esplosioni, ma prima della prova di difesa del nemico.

**MANO DEL FATO**

12 -

Prima di attaccare, aggiungi fino a 3 . Tutti i successi sono annullati se esce almeno un "1" nella prova di attacco.

2 ★: 1   
4 ★: 2   
6 ★: 3

## ATTACCHI AGGIUNTIVI DELLA CATENA DI FULMINI

Se, a seguito di un attacco con Catena di Fulmini, un personaggio ottiene un attacco gratuito, il bersaglio di tale attacco aggiuntivo deve trovarsi entro 6" dal bersaglio iniziale e nella sua LdV. Non è necessario che il bersaglio dell'attacco gratuito sia nella LdV del personaggio che effettua l'attacco. Il modificatore di copertura per quell'attacco viene determinato tracciando la linea tra il bersaglio iniziale e quello aggiuntivo. Se la base del bersaglio iniziale si trova nell'arco posteriore del bersaglio aggiuntivo, si tratta di un attacco ai fianchi.

**Ricorda:** Un attacco incantato gratuito non costa PA e non aumenta il costo di altri attacchi incantati. Tuttavia, un personaggio che effettua questi attacchi deve comunque pagare il loro costo in mana!

## ATTACCHI GRATUITI DELLA BACCHETTA MAGICA

Gli attacchi incantati gratuiti eseguiti come effetto della Bacchetta Magica possono essere utilizzati soltanto se tutti i requisiti dell'arma da incantesimo scelta sono soddisfatti (portata, costo in mana, ecc.). La riduzione del costo in mana si applica solo al costo in mana base dell'incantesimo scelto. Se quell'incantesimo ha costi aggiuntivi (come Palla di Fuoco), il giocatore deve pagarli come di consueto.

