

# MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

WAVE 5



PODRECZNIK

# MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

## WAVE 5

Wersja 1.0 PL

Pałacowi Strażnicy utrzymują wrogów na dystans – nie pozwolą armii Latających Robotów przebić się przez linię obrony. Zamek Grayskull musi być chroniony! Jednak nawet ci odważni obrońcy wiedzą, że nadchodząca bitwa nie będzie łatwa. Obie strony są liczniejsze i lepiej przygotowane niż kiedykolwiek wcześniej. Większa liczba wojowników wymaga więcej oficerów, którzy poprowadzą oddziały. Czy jesteś gotów na to zadanie? Czy masz to, czego potrzeba, aby chronić Eternię?

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. 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. 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™, 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™.

# DODATKOWE ZASADY

## WALKA DRUŻYNOWA

W tym rozszerzeniu gracze otrzymują możliwość udziału w jeszcze większych bitwach podczas Walki Drużynowej! Poniżej znajdują się wszystkie zmiany odróżniające Walkę Drużynową od standardowej rozgrywki.

## TWORZENIE ODDZIAŁU

Podczas tworzenia oddziału do Walki Drużynowej gracze muszą przestrzegać następujących zasad:

- Gracze podzieleni są na dwie drużyny po dwie osoby.
- Każdy z graczy ma swój własny oddział. Żaden z oddziałów nie może przekroczyć 75 punktów.
- Każdy gracz ma własne talie losu i chwały.
- Oddziały z jednej drużyny muszą należeć do tej samej frakcji.
- W drużynie może znajdować się tylko jedna kopia każdej postaci, nawet jeśli ta postać ma różne modele lub wiele wersji.
- W drużynie może znajdować się tylko jedna kopia każdego ekwipunku.
- W drużynie może znajdować się tylko jedna kopia każdej karty losu lub chwały.

## PRZYGOTOWANIE GRY

**WYBÓR PIERWSZEJ DRUŻYNY:** Uczestnicy wybierają pierwszą drużynę zamiast pierwszego gracza. Dwóch graczy z przeciwnych drużyn rzuca kostką do momentu, aż któryś otrzyma wyższy wynik. Gracz z wyższym wynikiem wybiera pierwszą drużynę.

**PRZYGOTOWANIE POLA BITWY:** Druga drużyna wybiera pole bitwy. O ile nie stwierdzono inaczej, można wybrać dowolne pole bitwy z zestawu startowego lub późniejszych rozszerzeń.

**WYBÓR STREF ROZSTAWIANIA:** Gracze pierwszej drużyny wybierają swoją strefę rozstawiania. Druga strefa jest przydzielana ich przeciwnikom. Gracze z jednej drużyny dzielą tę samą strefę rozmieszczenia.

**UMIEŚĆ ŻETONY CELU:** Rozpoczynając od pierwszej drużyny, obie drużyny naprzemiennie umieszczają dodatkowe tokeny celów na polu bitwy.

**ROZSTAWIENIE ODDZIAŁÓW:** Począwszy od jednego z graczy pierwszej drużyny, naprzemiennie pomiędzy drużynami gracze umieszczają po jednym modelu postaci w swojej strefie rozstawienia. Gracze kontynuują ten proces, dopóki wszystkie postacie nie zostaną rozstawione.

## ROZGRYWKA

**SOJUSZNICY I WROGOWIE:** Postacie z jednej drużyny są **sojusznikami**, postacie należące do drugiej drużyny są ich **wrogami**.

**FAZA PRZYGOTOWANIA:** W tej fazie każdy gracz losuje karty losu ze swojej talii losu, aż będzie mieć cztery takie karty na ręce.

**FAZA AKTYWACJI:** Każdy gracz wybiera z ręki jedną kartę losu lub chwały i kładzie ją na stole rewersem do góry. Następnie gracze równocześnie odsłaniają wybrane karty. Gracze zostają aktywnym graczem w kolejności malejącej inicjatywy z następującymi wyjątkami:

- Jeśli co najmniej dwóch graczy z przeciwnych drużyn zagra karty o tej samej inicjatywie, najpierw aktywację przeprowadzają gracze pierwszej drużyny, a następnie – drugiej.
- Jeśli gracze w jednej drużynie zagrają karty o tej samej inicjatywie, mogą między sobą zdecydować, kto aktywuje się jako pierwszy.

**ZWYCIĘSTWO PRZEZ NOKAUT:** Jeżeli podczas fazy porządkowania wszystkie postacie w **drużynie** są znokautowane, drużyna przeciwna wygrywa grę. Jeśli obie drużyny straciły wszystkie postacie, gra kończy się remisem. Jeśli każda postać w **oddziale** zostanie znokautowana, gracz, który kontroluje ten oddział, nie będzie mógł brać udziału w reszcie rozgrywki. Jednak gracz ten może nadal odnieść zwycięstwo wraz z resztą drużyny.

**PUNKTOWANIE:** Gracze z jednej drużyny współdzielą punkty zwycięstwa.

**ZWYCIĘSTWO NA PUNKTY:** Jeśli podczas fazy porządkowania w rundzie czwartej żadna z drużyn nie odniosła zwycięstwa przez nokaut, gra dobiega końca. Każda z drużyn podlicza zdobyte przez siebie punkty zwycięstwa. Jeśli któraś z drużyn ma przynajmniej 20 punktów zwycięstwa więcej niż drużyna przeciwna, wygrywa. Jeśli żadna z drużyn nie ma 20 punktów więcej niż drużyna przeciwna, nikt nie odnosi zwycięstwa i rozgrzywka kończy się remisem.

## FAQ

### PAŁACOWI STRAŻNICY I ATAKI OBSZAROWE

Umiejętność „Heroiczny Obrońca” Pałacowych Strażników może chronić sojuszników przed staniem się pierwotnym celem ataków obszarowych, ale nie może chronić ich przed staniem się dodatkowym celem tych ataków.

### ATAKI OKAZYJNE PRZECIWKO WEBSTOROWI

Załóżmy, że Webstor otrzymał ranę w wyniku ataku okazyjnego. W takim przypadku używa darmowego ruchu przyznanego przez umiejętność „Mistrz Ucieczek” przed ruchem, który sprowokował atak okazyjny.

### WYRZUCONE WARTOŚCI

Gdy efekty odnoszą się do wartości rzuconych w teście ataku, należy brać pod uwagę stan kości po przerzutach i wybuchających kostkach, ale przed testem obrony wroga.



**Pałacowy Strażnik A**

3 ❤️ 2 🛡️ 2 🧘  
1 ⚡ 3 👁️ 4 🦾  
4/6 🦶

**Heroiczny Obrońca**  
Jeżeli sojusznik na sąsiednim heksie ma zostać zaatakowany, a atak ten mógłby obrać za cel Pałacowego Strażnika, możesz przekierować atak bezpośrednio na niego.

**Nieskończeni Bohaterowie**  
W jednym oddziale może być do dwóch Pałacowych Strażników.



**Webstor**

5 ❤️ 2 🛡️ 2 🧘  
2 ⚡ 3 👁️ 3 🦾  
6/9 🦶

**Mistrz Ucieczek**  
Natychmiast po tym, jak Webstor otrzyma przynajmniej 1 ❤️, może wykonać skok do 4 heksów. Ten ruch nie może zostać przerwany.

**Zabawa w Chowanego**  
Otrzymaj 🧐. Kiedy Webstor ma 🧐, wrogowie mogą go zaatakować lub przerwać jego akcję, tylko jeżeli znajdują się w promieniu 6'. Dodatkowo ataki z flanki Webstora zyskują +2 🎲.

**REKA PRZEZNACZENIA**

12 🎲 - 🎲

Przed atakiem dodaj do 3 🎲. Wszystkie sukcesy są anulowane, jeżeli podczas tego ataku wyrzucono przynajmniej jedną 1.

2 ★: 1 ❤️  
4 ★: 2 ❤️  
6 ★: 3 ❤️

## DODATKOWE ATAKI ŁAŃCUCHA BŁYSKAWIC

Jeśli w wyniku ataku z Łańcucha Błyskawic postać otrzymuje darmowy atak, cel tego ataku musi znajdować się w odległości 6" od początkowego celu i w jego polu widzenia. Cel darmowego ataku nie musi być w polu widzenia postaci wykonującej atak. Modyfikator osłony dla tego ataku jest określany przez wytyczenie linii między początkowym a nowym celem. Jeśli podstawka początkowego celu znajduje się w tylnym łuku nowego celu, jest to atak z flanki.

**Pamiętaj:** Darmowy atak magiczny nie kosztuje PA i nie zwiększa kosztu PA innych magicznych ataków. Jednak postać, która wykonuje ten atak, nadal musi zapłacić jego koszt many!

## DARMOWE ATAKI MAGICZNEJ RÓZDŹKI

Darmowe ataki magiczne otrzymywane jako efekt Magicznej Różdżki mogą być używane tylko wtedy, gdy spełnione są wszystkie wymagania wybranej broni magicznej (zasięg, koszt many itp.). Zmniejszenie kosztu many dotyczy tylko podstawowego kosztu wybranego zaklęcia. Jeśli ten czar ma dodatkowe koszty (jak Kula Ognia), gracz opłaca je normalnie.

