

# MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

WAVE 5



REGLAS

# MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

## WAVE 5

Versión 1.0 ESP

Los guardias de palacio vigilan la entrada y no dejarán que el ejército de malvados robots planeadores rompa sus filas. ¡El castillo de Grayskull debe ser protegido! Pero incluso estos valientes defensores saben que la lucha no será fácil. Ambas facciones son más numerosas y están mejor preparadas que nunca. Y, con más combatientes, hacen falta más oficiales que los lideren. ¿Estáis preparados? ¿Tenéis lo que hay que tener para proteger Eternia?

MASTERS OF THE UNIVERSE™, las marcas e imágenes asociadas son propiedad y se utilizan con el permiso de Mattel. ©2023 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™, Fisto™, Webstor™, Avion™, Rakash™, Battle Armor™, Gar™, Ram Stone™, Ka™, Tamadge™, Grayskull™, Avarice™, Trolla™, Man-E-Faces™, Buzz-Off™, Whiplash™, Stinkor™.

# REGLAS ADICIONALES

## COMBATE POR EQUIPOS

A partir de esta expansión, los jugadores pueden participar en batallas aún más grandes gracias a un nuevo modo de juego: el combate por equipos. En la siguiente sección se describen todos los cambios de reglas del nuevo modo.

### FORMAR UN EJÉRCITO

Cuando prepares los ejércitos para un combate por equipos, sigue estas reglas básicas:

- Los jugadores se dividen en dos grupos de 2.
- Cada jugador tiene su propio ejército. Ninguno puede superar los 75 puntos.
- Cada jugador tiene sus propios mazos de destino y de gloria.
- Los ejércitos de un mismo equipo deben pertenecer a la misma facción.
- Cada equipo solo puede tener una copia de un personaje, a pesar de que este tenga varios modelos o versiones.
- Cada equipo solo puede tener una copia de cada objeto.
- Cada equipo solo puede tener una copia de las cartas de destino y de gloria.

### PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

**ELEGID EL EQUIPO INICIAL:** Los participantes eligen el equipo inicial en vez del jugador inicial. Dos jugadores de equipos opuestos tiran un dado y el jugador con el resultado más alto elige el equipo inicial. Volved a tirar para resolver empates.

**PREPARAD EL CAMPO DE BATALLA:** El segundo equipo elige el campo de batalla. A menos que se indique lo contrario, se puede elegir cualquier campo de batalla del juego base o de las expansiones.

**ELEGID LA ZONA DE DESPLIEGUE:** Los jugadores del equipo inicial eligen su zona de despliegue. La otra zona será la de sus oponentes. Ambos jugadores del mismo equipo comparten su zona de despliegue.

**COLOCAD LAS FICHAS DE OBJETIVO:** Empezando por el equipo inicial, ambos equipos colocan por turnos las fichas de objetivo adicionales.

**DESPLÉGAD LOS EJÉRCITOS:** Empezando por uno de los jugadores del equipo inicial y alternando equipos, los jugadores colocan una miniatura en su zona de despliegue. El proceso continúa hasta que todos los jugadores hayan desplegado a todos sus personajes.

## DESARROLLO DE LA PARTIDA

**ALIADOS Y ENEMIGOS:** Todos los personajes del mismo equipo están **aliados**, mientras que todos los personajes que pertenezcan al equipo contrario son sus **enemigos**.

**FASE DE PREPARACIÓN:** Durante esta fase, cada jugador roba cartas de destino de su mazo hasta tener cuatro cartas en mano.

**FASE DE ACTIVACIÓN:** Cada jugador selecciona una carta de destino o gloria de su mano y la coloca boca abajo sobre la mesa. A continuación, todos los jugadores revelan simultáneamente las cartas elegidas. Los jugadores se activan en orden decreciente de iniciativa, con las siguientes excepciones:

- Si dos o más jugadores de equipos contrarios juegan cartas con la misma iniciativa, los jugadores del equipo inicial se activan siempre antes que los del segundo equipo.
- Si los jugadores de un equipo juegan cartas con la misma iniciativa, deciden entre ellos quién se activa primero.

**VICTORIA APLASTANTE:** Si todos los personajes de un **equipo** quedan derrotados, el otro equipo gana la partida. Si ambos equipos pierden todos sus personajes, la partida acaba en empate. Si todos los personajes de un **ejército** quedan derrotados, el jugador que lo controla no podrá participar durante el resto de la partida. No obstante, sigue pudiendo ganar si su compañero de equipo consigue la victoria.

**PUNTUACIÓN:** Los jugadores del mismo equipo comparten sus puntos de victoria.

**VICTORIA POR PUNTOS:** Durante el mantenimiento de la cuarta ronda, si ningún equipo ha conseguido una victoria aplastante, la partida acaba y cada equipo calcula los puntos de victoria totales que ha conseguido. El equipo que tenga al menos 20 puntos de victoria más que su oponente gana la partida; en caso de que ningún equipo lo consiga, la partida acaba en empate.

# PREGUNTAS FRECUENTES

## PALACE GUARDS Y ATAQUES DE ÁREA

La habilidad *Guardia heroica* de los Palace Guards evita que los aliados sean el objetivo inicial de ataques en área, pero no los protege de convertirse en objetivos adicionales en dichos ataques.



**Guardia heroica**  
 Cuando un aliado en una casilla adyacente esté a punto de ser atacado, redirige el ataque al Palace Guard si este puede ser el objetivo.

**Palace Guard A**  
 3 ❤️ 2 🛡️ 2 🧠  
 1 ⚡ 3 👁️ 4 💪  
 4/6

**Héroes infinitos**  
 Solo puede haber un máximo de 2 Palace Guards en un mismo ejército.

## ATAQUES DE OPORTUNIDAD CONTRA WEBSTOR

Si Webstor recibe 1 herida como resultado de un ataque de oportunidad, utiliza el movimiento gratuito de su habilidad *Maestro de la huida* antes de la acción de movimiento que ha iniciado el ataque de oportunidad.



**Maestro de la huida**  
 Inmediatamente después de que Webstor sufra al menos 1 herida, puede saltar hasta 4 casillas. Este movimiento no puede ser interrumpido.

**Webstor**  
 5 ❤️ 2 🛡️ 2 🧠  
 2 ⚡ 3 👁️ 3 💪  
 6/9

**Escondite**  
 Obtén un 🌀. Cuando Webstor tiene un 🌀, solo le pueden interrumpir personajes hasta a 6" y obtiene 2 🎲 en sus ataques de flanco.

## RESULTADOS DE DADOS

Cuando los efectos se refieren a los resultados de una prueba de ataque, ten en cuenta el valor del dado después de las tiradas repetidas y los dados explosivos, pero antes de la prueba de defensa del enemigo.



**MANO DEL DESTINO**

1 🌀

12 🎲 - 🎲

Antes de atacar, añade hasta 3 🎲. Todos los éxitos se cancelan si sacas al menos un 1 en la prueba de ataque.

2 ★: 1 🎲  
 4 ★: 2 🎲  
 6 ★: 3 🎲

## ATAQUES ADICIONALES DE LOS RELÁMPAGOS EN CADENA

Si, como resultado de un ataque con *Relámpagos en cadena* un personaje sufre un ataque gratuito, el objetivo de este ataque adicional debe estar en un radio de 6" del objetivo inicial y en su línea de visión. El objetivo del ataque gratuito no tiene por qué estar en la línea de visión del personaje que realiza el ataque. El modificador de cobertura del ataque queda determinado al trazar una línea entre el objetivo inicial y los objetivos secundarios. Si la base del objetivo inicial está en el arco trasero del objetivo secundario, es un ataque de flanco.

**Recuerda:** El ataque gratuito de un hechizo no cuesta ningún PA y no aumenta el coste de otros ataques de hechizo. Sin embargo, el personaje que lleve a cabo estos ataques está obligado a pagar su coste en maná.

## ATAQUES GRATUITOS DE LA VARITA MÁGICA

Los ataques gratuitos de la *Varita mágica* solo pueden utilizarse si se cumplen todos los requisitos del arma de hechizo elegida (alcance, coste de maná, etc.). La reducción del coste de maná se aplica solo al coste básico de maná del hechizo elegido. Si este tiene costes adicionales (como la *Bola de fuego*), el jugador tendrá que pagarlos normalmente.

