

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND



BUCH DES SCHLACHTFELDS

The logo for 'Masters of the Universe Battleground' is centered in the upper right. It features the word 'MASTERS' in large, blue, metallic, 3D block letters with a red outline and a yellow glow. Below it, 'OF THE UNIVERSE™' is written in smaller, white, sans-serif capital letters on a black rectangular background. At the bottom, the word 'BATTLEGROUND' is written in large, blue, metallic, 3D block letters with a red outline and a yellow glow, matching the 'MASTERS' text. The entire logo is set against a background of bright yellow lightning bolts striking down on a hazy, orange-brown landscape.

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

BUCH DES SCHLACHTFELDS

Version 2.0

SCHLACHT-VORBEREITUNG

Vor dem eigentlichen Aufbau eurer Partie in *Masters of the Universe: Battleground* wählt ihr jeweils eure Charaktere und Ausrüstung und bildet eure Schicksals- und Ruhmstapel. Im Folgenden wird die Vorbereitung für eine Partie zu zweit beschrieben. Die Vorbereitung für eine Partie zu viert findet ihr auf Seite 12.

TRUPP ZUSAMMENSTELLEN

Dein Trupp besteht aus Charakteren und ihrer Ausrüstung. Alle Charaktere und Ausrüstungsobjekte haben Kosten, die du in der Kostenübersicht am Ende dieses Buches findest.

Bei einem Standardspiel darfst du höchstens 100 Punkte für deinen Trupp ausgeben.

EIN LEBENDIGES SPIEL

Wir möchten, dass sich unser Spiel durch neue Inhalte ständig weiterentwickelt. Es kann also sein, dass wir die Kostenübersicht von Zeit zu Zeit ändern, um die Spielbalance anzupassen. Auf unserer Website motubattleground.com findet ihr immer die aktuelle Kostenübersicht und weitere spannende Neuigkeiten zu *Masters of the Universe: Battleground*.

CHARAKTERE WÄHLEN

Wenn du deinen Trupp zusammenstellst, muss jeder Charakter, den du wählst, zur selben Fraktion gehören. Du darfst jeden Charakter immer nur 1x im Trupp haben, selbst wenn es davon mehrere Figuren oder Varianten gibt.



Masters of the Universe



Evil Warriors

Du darfst beliebig viele Charaktere im Trupp haben, dein Trupp darf aber nicht mehr als 100 Punkte kosten.

Es ist möglich, dass 2 Trupps der gleichen Fraktion gegeneinander kämpfen.

AUSRÜSTUNG WÄHLEN

Jeder Charakter hat eine Basisausrüstung, die du auf der Rückseite der Charakterkarte findest. Jedes Objekt erhöht die Kosten eines Charakters, auch die Basisausrüstung.

Dein Charakter muss seine Basisausrüstung nicht anlegen (sofern nicht anders angegeben).



Basis-ausrüstung

Jedes Teil der Basisausrüstung ist legendär und durch ein Symbol auf der Karte markiert. Dein Charakter darf als legendäre Ausrüstung ausschließlich seine Basisausrüstung nutzen. Das Schwert der Macht darf z. B. nur He-Man ausrüsten.



Legendär-Symbol

Waffenkarte

Du musst die gesamte Ausrüstung deines Charakters bezahlen – nutze dazu die Kostenübersicht. Dein Charakter kann nur eine bestimmte Menge Ausrüstung mitnehmen. Auf der Rückseite der Charakterkarte findest du mehrere Symbole, die angeben, wie viel und welche Art von Ausrüstung dein Charakter tragen kann. Die Basisausrüstung deines Charakters zählt auch zu dieser Beschränkung.



Ausrüstung des Charakters

Charakterkarte

DOPPELTE AUSRÜSTUNG

In deinem Trupp darf ein Ausrüstungsobjekt nie 2x vorkommen. Hat z. B. einer deiner Charaktere einen Harnisch, darf kein anderer deiner Charaktere einen Harnisch ausrüsten.

STAPEL BILDEN

Bildet jeweils 1 Schicksalsstapel und 1 Ruhmstapel.

SCHICKSALSSTAPEL

Dein Schicksalsstapel muss aus genau 20 Schicksalskarten bestehen, die nicht doppelt vorkommen dürfen. Du darfst aus allen verfügbaren Karten wählen – auch aus denen der gegnerischen Fraktion. Die Symbole werden nur im ersten Spiel genutzt.

RUHMSTAPEL

Dein Ruhmstapel muss aus 5 Ruhmkarten bestehen, die nicht doppelt vorkommen dürfen. Du darfst aus allen verfügbaren Karten wählen – auch aus denen der gegnerischen Fraktion. Die Symbole werden nur im ersten Spiel genutzt.

STANDARDAUFBAU

1 Spielplan auslegen: Legt den Schlachtfeld-Spielplan (25x30 Hexfelder) zwischen euch. Lasst auf jeder Seite Platz für Charakterkarten, Objekte und Schicksalsstapel.

2 Vorrang bestimmen: Würfelt so lange beide mit je 1 Würfel, bis ihr ein unterschiedliches Ergebnis habt. Wer das höhere Ergebnis hat, entscheidet, wer von euch im Spiel den Vorrang hat. Im Spielverlauf werden Initiative-Gleichstände zugunsten des Vorrangs aufgelöst.

3 Schlachtfeld vorbereiten: Wer von euch keinen Vorrang hat, wählt eines der Schlachtfelder auf den Seiten 6–10. Platziert dann das Gelände und die festgelegten Zielmarker wie angegeben.

4 Einsatzzone wählen: Hast du Vorrang, wählst zuerst du eine der Einsatzzonen für dich aus. Die andere Einsatzzone erhält dein Gegenüber. Die Einsatzzonen sind die dunkel hinterlegten Gebiete, die sich auf dem Schlachtfeld gegenüberliegen.

5 Zielmarker platzieren: Hast du Vorrang, legst zuerst du und dann dein Gegenüber abwechselnd jeweils 1 Zielmarker auf das Schlachtfeld, bis ihr insgesamt 4 zusätzliche Zielmarker (je 2 von euch) gelegt habt.

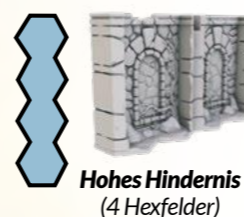
Manche Schlachtfeldregeln können diesen Ablauf ändern. Ihr müsst jeweils einen eurer beiden Zielmarker in die eigene Einsatzzone und den anderen in die Einsatzzone eures Gegenübers legen. Jeder Zielmarker muss mindestens 3 Hexfelder Abstand zum Rand und 6 Hexfelder Abstand zu anderen Zielmarkern haben.

6 Schicksalskarten ziehen: Mischt den Stapel eures Gegenübers. Zieht dann je 5 Karten von euren Schicksalsstapeln. Ihr dürft eine beliebige Anzahl eurer Karten abwerfen und entsprechend viele Karten oben vom Stapel nachziehen. Mischt die abgeworfenen Karten anschließend wieder in eure Schicksalsstapel.

7 Ruhmkarten ziehen: Mischt den Stapel eures Gegenübers. Zieht dann je 3 Karten von euren Ruhmstapeln, wählt 2 davon und werft die andere ab.

8 Trupp einsetzen: Hast du Vorrang, stellst zuerst du 1 eigene Figur in deine Einsatzzone. Anschließend stellt dein Gegenüber 1 eigene Figur in seine Einsatzzone. Es geht abwechselnd weiter, bis ihr beide alle eure Charaktere eingesetzt habt.

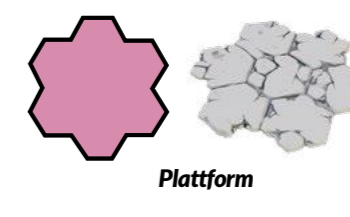
SCHLACHTFELD-GELÄNDE



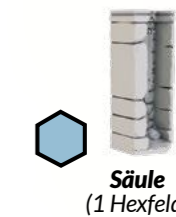
Hohes Hindernis
(4 Hexfelder)



Gemischtes Hindernis
(4 Hexfelder)



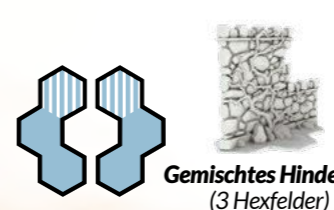
Plattform



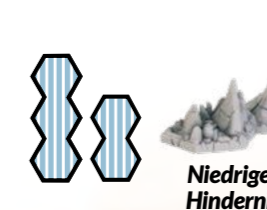
Säule
(1 Hexfeld)



Hohes Hindernis
(3 Hexfelder)



Gemischtes Hindernis
(3 Hexfelder)



Niedriges Hindernis



Leiter



Zielmarker

ALTE RUINEN

A hexagonal grid map for the 'ALTE RUINEN' scenario. The grid is labeled with letters Y through A on the left and X through A on the top. The terrain is a mix of brown and green hexes. There are several ruins represented by blue and pink shapes. A yellow target marker is placed on the hex at coordinate M15. The map is divided into two 'Einsatzzone' (Deployment Zones) at the bottom.

Ziele platzieren: Legt das erste Ziel auf Hexfeld M15 und folgt dann den Standardregeln.

Einsatzzone

Einsatzzone

GEHEIMES VERSTECK

A hexagonal grid map for the 'GEHEIMES VERSTECK' scenario. The grid is labeled with letters Y through A on the left and X through A on the top. The terrain is a mix of brown and green hexes. There are several ruins represented by blue and pink shapes. A yellow target marker is placed on the hex at coordinate M15. The map is divided into two 'Einsatzzone' (Deployment Zones) at the bottom.

Ziele platzieren: Legt das erste Ziel auf Hexfeld M15 und folgt dann den Standardregeln.

Einsatzzone

Einsatzzone

WÜSTE DER ZEIT

A hexagonal grid map for the 'Wüste der Zeit' scenario. The grid is labeled with letters A through Y on the left and right sides, and numbers 1 through 30 at the top and bottom. The terrain is composed of blue pieces forming a complex, winding path. There are two yellow goal markers on the map, one at grid position M7 and another at K24.

Ziele platzieren: Legt die beiden ersten Ziele auf die Hexfelder O6 und K24 und folgt dann den Standardregeln.

Einsatzzone

Einsatzzone

STEINERNE STADT

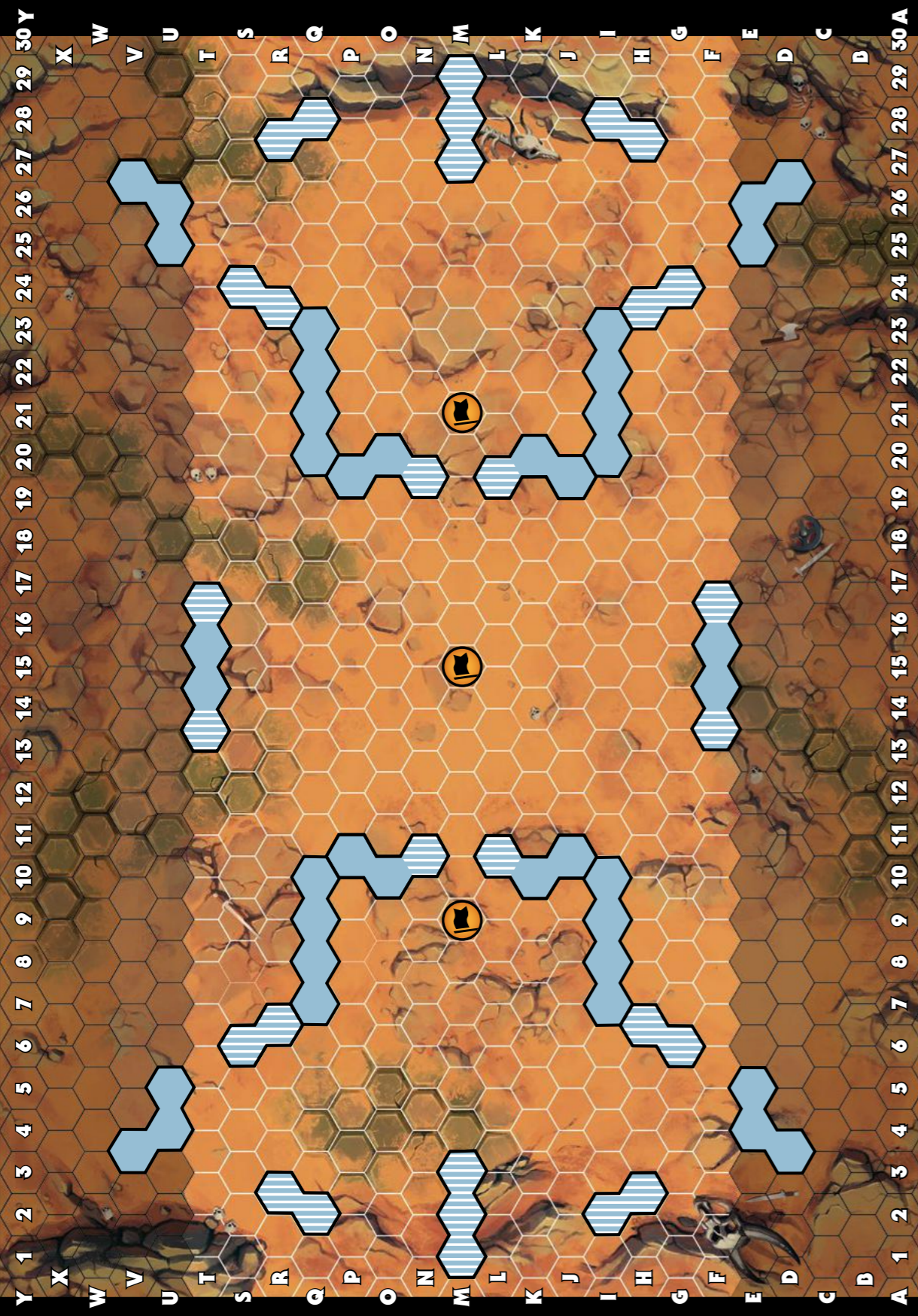
A hexagonal grid map for the 'Steinerne Stadt' scenario. The grid is labeled with letters A through Y on the left and right sides, and numbers 1 through 30 at the top and bottom. The terrain is composed of blue pieces forming a complex, winding path. There are two pink city pieces and two yellow goal markers on the map, one at grid position M7 and another at K24.

Ziele platzieren: Legt die beiden ersten Ziele auf die Hexfelder M7 und M23 und folgt dann den Standardregeln.

Einsatzzone

Einsatzzone

WÜSTENTOR



Ziele platzieren: Legt die drei ersten Ziele auf die Hexfelder M9, M15 und M21. Anschließend legt ihr jeweils 1 Ziel in die gegnerische Einsatzzone.

Einsatzzone

Einsatzzone

TURNIERWERTUNG

Bei Turnieren bestimmt ihr anhand von Turnierpunkten, wer von euch gewonnen hat. Ihr erhaltet nach jeder Partie die folgenden Punkte:

- ◆ 2 Turnierpunkte für einen Sieg.
- ◆ 1 Turnierpunkt für ein Unentschieden.
- ◆ 0 Turnierpunkte für eine Niederlage.

Außerdem erhaltet ihr Entscheidungs-Turnierpunkte entsprechend den SP, die ihr im Spiel gesammelt habt.

Die Anzahl der Turnierpunkte bestimmt den Rang der Teilnehmenden. Bei Gleichstand liegt vorne, wer mehr Entscheidungs-Turnierpunkte hat.

Wer eine Partie aufgibt, erhält keine Turnierpunkte und keine Entscheidungs-Turnierpunkte. Das Gegenüber erhält 2 Turnierpunkte und wählt entweder 120 Entscheidungs-Turnierpunkte oder Entscheidungs-Turnierpunkte entsprechend den eigenen SP.



TEAMKAMPF

Im folgenden Abschnitt wird die Vorbereitung für eine Partie zu viert beschrieben.

TRUPP ZUSAMMENSTELLEN

Stellt ihr eure Trupps für den Teamkampf zusammen, folgt diesen Regeln:

- Teilt euch gleichmäßig auf 2 Teams auf.
- Ihr spielt alle euren eigenen Trupp. Ihr dürft jeweils max. 75 Punkte für euren Trupp ausgeben.
- Ihr spielt alle mit eurem eigenen Schicksalsstapel und Ruhmstapel.
- Trupps im selben Team müssen derselben Fraktion angehören.
- Jeder Charakter kann in jedem Team nur max. 1-mal vorkommen, auch falls es von diesem Charakter mehrere Figuren oder Versionen gibt.
- Jede Ausrüstung kann in jedem Team nur max. 1-mal vorkommen.
- Jede Schicksals- oder Ruhmkarte kann in jedem Team nur max. 1-mal vorkommen.

VORBEREITUNG

Bereitet die Partie nach den üblichen Regeln vor, mit folgenden Änderungen:

- Wählt das Erste Team:** Welches Team das Erste Team ist, entscheidet nicht, wer Vorrang hat. Zwei von euch aus unterschiedlichen Teams würfeln und wer höher würfelt, wählt das Erste Team. Würfel bei Gleichständen erneut.
- Bereitet das Schlachtfeld vor:** Das zweite Team wählt das Schlachtfeld. Falls nicht anders angegeben, dürft ihr ein beliebiges Schlachtfeld aus dem Grundspiel oder späteren Erweiterungen wählen.
- Wählt die Einsatzzone:** Das Erste Team wählt seine Einsatzzone. Das zweite Team erhält die andere Einsatzzone. Ihr teilt euch als Team eine Einsatzzone.
- Platziert die Ziele:** Beginnend mit dem Ersten Team legen die Teams abwechselnd zusätzliche Ziele aus.
- Setzt die Trupps ein:** Beginnend mit dem Ersten Team und zwischen den Teams abwechselnd, platziert ihr innerhalb eures Teams abwechselnd eure Figuren eine nach der anderen in eurer Einsatzzone. Fahrt auf diese Weise fort, bis ihr alle eure Charaktere platziert habt.

SPIELABLAUF

Verbündete und Feinde: Verbündete und Feinde: Alle Charaktere eures eigenen Teams sind **Verbündete** und alle Charaktere des anderen Teams sind **Feinde**.

Vorbereitungsphase: In dieser Phase zieht ihr jeweils Schicksalskarten von eurem Stapel, bis ihr 4 Schicksalskarten auf der Hand habt.

Aktivierungsphase: Wählt alle je 1 Schicksals- oder Ruhmkarte von eurer Hand und legt sie verdeckt ab. Anschließend deckt ihr alle gleichzeitig eure gewählte Karte auf. Ihr seid in absteigender Reihenfolge eurer Initiativewerte aktiv am Zug, mit folgenden Ausnahmen:

- Bei Gleichständen in der Initiative zwischen den Teams ist das Erste Team immer vor dem zweiten Team aktiv.
- Bei Gleichständen zwischen Verbündeten dürft ihr selbst eure Reihenfolge untereinander bestimmen.

Sieg durch ausschalten: Sind in der Aufräumphase alle Charaktere eines Teams ausgeschaltet, gewinnt das andere Team das Spiel. Sind alle Charaktere beider Teams ausgeschaltet, endet das Spiel unentschieden. Sind alle Charaktere deines Trupps ausgeschaltet, kannst du nicht mehr mitspielen. Schaltet dein Verbündeter jedoch alle gegnerischen Charaktere aus, gewinnst du die Partie trotzdem auch.

Wertung: Ihr teilt eure Siegpunkte mit euren Verbündeten.

Sieg durch Punkte: Hat kein Team bis zur Aufräumphase der 4. Runde einen Sieg durch Ausschalten erreicht, endet das Spiel und ihr ermittelt als Team jeweils eure gesammelten Siegpunkte. Das Team, das mindestens 20 Siegpunkte mehr als das andere Team erreicht, gewinnt. Erreicht kein Team 20 Siegpunkte mehr, endet das Spiel unentschieden.

Charakter	Kosten	Waffen	Kosten	Andere Objekte	Kosten
Charakter					
Charakter					
Charakter					
Charakter					
Gesamtkosten:					

KOSTENÜBERSICHT

Charaktere	Kosten
He-Man	19
Man-At-Arms	18
Orko	16
Ram Man	18
Stratos	17
Evil-Lyn	16
Mer-Man	17
Skeletor	21
Trap Jaw	16
Tri-Klops	17

Fernkampfwaffen	Kosten
Angstgas-Kanone	4
Armkanone	2
Blaster	4
Flammenwerfer	2
Horde-Armbrust	3
Laseraufsatz	0
Lasergewehr	3
Laserpistole	3
Photonen-Neutralisator	4

Objekte	Kosten
Battle Armor I	4
Gar-Tech- Weste	3
Harnisch	3
Helm	2
Waffenholster	0
Zaubermentel	0
Flammenschild	2
Schild von Ka	2
Ambrosia	2
Amulett der Gier	2
Goldene Scheibe der Weisheit	2
Grayskull-Ring	2
Horn des Bösen	1
Jetpack	3
Kugel der Macht	2
Polarisierer	2
Rad der Unendlichkeit	2
Sonnenskarabäus	2
Stein des Magoo	2
Stein von Tamadge	2
Widderstein	2
Zauberfeder	1
Zauberstein	1
Zaubertrank	2

Nahkampfwaffen	Kosten
Axt	1
Dolch	3
Elektrisches Schwert der Macht	4
Fliegende Fäuste	3
Hakenaufsatz	2
Havoc-Stab	2
Kampfaxt	5
Langschwert	2
Streitkolben	3
Dreizack	4
Lila Schwert der Macht	3
Schreckensklauen	3
Schwert der Macht	3
Schwert von Rakash	4
Stab von Avion	3

Zauber	Kosten
Ewige Fessel	1
Feuerball	3
Flammenschuss	3
Fluchschergen	2
Gewitter	3
Kosmischer Sturm	1
Magieschlag	3
Schattenschlag	2
Schutzzauber	1

IMPRESSUM

Regeln: Jacek Karpowicz, Kamil Bialkowski, Jaroslaw Ewertowski, Michał Pawlaczyk

Technische Redaktion: Adam Baker

Spielanleitung und Redaktion: Natalia Rachowska

Deutsches Lektorat: Board Game Circus (Florian Gräfe)

Deutsche Übersetzung: Board Game Circus (Frank Thuro, Jens Borchering), Paul Wilhelm, unterstützt von Malte Kühle, für The Geeky Pen.

Illustration: Natalia Rachowska, Patryk Kubiak, Anna Gut, Rafał Łuszczewski, Dawid Kopczyński, Przemysław Nawrocki

Cover-Gestaltung: Aleksandr Utkin

Illustration und Figuren: Tomasz Badalski, Tomasz Gronowski, Paulina Mencil, Bartosz Winkler, Kamila Kościerska, Jakub Baganik, Bartłomiej Klupś, Konrad Rogowski, Maciej Powarunas, Stefano Vecchi, Łukasz Burdziak, Martyna Włodarczyk, Kamil Kowalski, Paweł Filipiak, Michalina Kin, Przemysław Zwoliński, Natalia Priadko, Sylwia Kubiak

Projektleitung: Jakub S. Olekszyk

Produktionsbetreuung: Michał Pawlaczyk

Studioleitung: Jaroslaw Ewertowski

Hintergrund und Beratung: Jukka Issakainen, Jakub S. Olekszyk

Spieltests und Beratung: Kamil Bialkowski, 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™ und zugehörige Warenzeichen sowie Handelsaufmachungen sind im Besitz und unter Lizenz von Mattel. ©2024 Mattel.

Archon Studio und das Archon Studio-Logo sind Warenzeichen von Archon Spółka z o.o. Archon Studio ist ein eingetragenes Warenzeichen von Archon Studio. Alle Rechte sind ihren jeweiligen Inhabern vorbehalten. ©2024 Archon.

Archon Studio hat seinen Unternehmenssitz in Magazynowa 17, Piła 64-920, Polen. Spielmaterial kann von Darstellungen abweichen. Gedrucktes Spielmaterial produziert in China und Polen. Figuren hergestellt in Polen.

Die folgenden Begriffe sind Warenzeichen von 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™.





MASTERS
OF THE UNIVERSE™
BATTLEGROUND