

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

WAVE 1

Version 1.0 GER

Die Schlacht um Eternia ist noch nicht vorbei! Weitere Helden und Schurken schließen sich dem Kampf an und nutzen neue Waffen, Zauber und Geräte. Tapfere Krieger manipulieren den Verlauf der Schlacht, indem sie spezielles Gelände – Kraftfelder und Teleporter – direkt auf dem Schlachtfeld platzieren. Dieses Mal wird der Sieg unser sein!

MASTERS OF THE UNIVERSE™ und zugehörige Warenzeichen sowie Handelsaufmachungen sind im Besitz und unter Lizenz von Mattel. ©2022 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. Archon Studio hat seinen Unternehmenssitz in Warsztatowa 8, Piła 64-920, Polen.

Spielmaterial kann von Darstellungen abweichen. Druckmaterial hergestellt in China. 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™, Teela™, Sorceress™, Beast Man™, Scareglow™, Avion™, Rakash™, Battle Armor™, Gar™, Ram Stone™, Ka™, Tamadge™, Grayskull™, Avarice™, Trolla™.

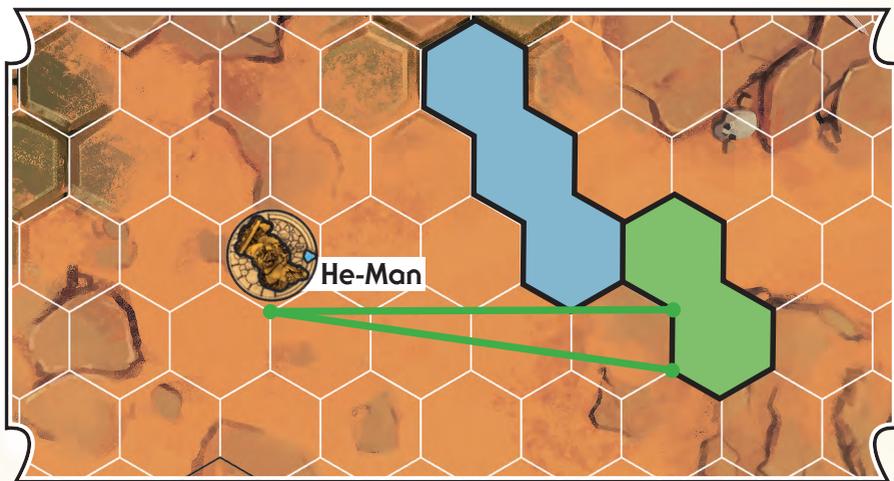
ZUSÄTZLICHE REGELN

SPEZIELLES GELÄNDE

Manche Fertigkeiten erlauben es einem Charakter, spezielles Gelände auf dem Schlachtfeld zu platzieren.

PLATZIEREN

Spezielles Gelände musst du auf einem leeren Hexfeld platzieren, das in Sichtlinie zu dem Charakter ist, dessen Fertigkeit das Platzieren ermöglicht. Belegt ein spezielles Geländeteil mehr als 1 Hexfeld, müssen alle Hexfelder leer und **mindestens 1** davon in Sichtlinie des Charakters sein, der die Fertigkeit einsetzt.



Hohes Hindernis



Kraftfelder

BEWEGUNG

Bei der Bewegung werden alle speziellen Geländeteile als hohe Hindernisse behandelt.

ANGRIFFE

Ein Charakter kann eine Aktion „Angriff“ gegen spezielle Geländeteile ausführen. Sofern nicht anders angegeben, haben alle speziellen Geländeteile 1 Gesundheit, 0 Zähigkeit und 0 Geist. Spezielle Geländeteile haben keine Vorder- und Hinterseite und können somit nicht das Ziel von Flankenangriffen sein. Reduzierst du die Gesundheit eines speziellen Geländeteils auf 0, nimm es vom Schlachtfeld.

Charaktere können nicht mit einem speziellen Geländeteil im Gefecht sein. Steht ein Charakter aber auf einem Hexfeld angrenzend zu einem speziellen Geländeteil, kann dieser Nahkampfangriffe dagegen ausführen.

SPEZIELLE GELÄNDETYPEN

Die letzten Erweiterungen haben 2 spezielle Geländetypen eingeführt: Teleporter und Kraftfelder. Mit Teleportern können sich Charaktere schnell über das Schlachtfeld bewegen; Kraftfelder bringen zusätzlichen Schutz.

TELEPORTER: Ein Teleporter ist ein spezielles Geländeteil, das genau 1 Hexfeld belegt. Platziert du einen Teleporter auf dem Schlachtfeld, wird dieser in der darauffolgenden Runde aktiviert. Bei der Bewegung gelten alle Hexfelder, die an aktivierte Teleporter angrenzen, ebenfalls als untereinander angrenzend. Für große Figuren gelten diese Hexfelder nicht als angrenzend – große Figuren können keine Teleporter benutzen.

Teleporter blockieren nicht die Sichtlinie und bieten keine Deckung.

KRAFTFELDER: Ein Kraftfeld ist ein spezielles Geländeteil, das 2 Hexfelder belegt. Bei der Bewegung gelten Kraftfelder als hohe Hindernisse.

Kraftfelder blockieren nicht die Sichtlinie und bieten keine Deckung.

MEHRERE ZUORDNUNGEN

Bietet ein Spielelement Modifikatoren für mehrere Typen von Proben (z. B. Fertigungsproben, Verteidigungsproben usw.), darfst du diese Modifikatoren nur 1× pro Probe anwenden, auch wenn die Probe mehreren Typen zugeordnet ist.

BEISPIEL: Diese Schicksalskarte bietet Boni für Fertigungs- und Angriffsproben. Ist eine Probe sowohl als Fertigungs- als auch als Angriffsprobe eingestuft, erhältst du trotzdem nur 1 zusätzlichen Würfel durch diese Karte.



STÄRKUNGEN UND SCHWÄCHUNGEN WEITERGEBEN

Durch manche Spieleffekte dürfen Charaktere eigene Stärkungen oder Schwächungen an andere Charaktere weitergeben. Weitergegebene Stärkungen und Schwächungen gelten nicht als entfernt.

BEISPIEL: Beast Man nutzt seine „Schädelwaffe“, um einen Fluch an He-Man weiterzugeben. Da die Schwächung weitergegeben und nicht entfernt wurde, erhält Beast Man durch den Fluch keine Wunde.

