

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

Legenden von Preternia



SPIELANLEITUNG

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

Legenden von Preternia

ÜBERSICHT

Legenden von Preternia ist eine Erweiterung für das Spiel *Masters of the Universe: Battleground*. In dieser Erweiterung besucht ihr die weiten Lande Preternias und stellt euch im neuen Spielmodus „Die Jagd“ einem mächtigen Tyrantisaurus. Den neuen Modus könnt ihr **solo**, **kooperativ** oder als **semi-kooperatives** Szenario spielen. Die Erweiterung enthält zudem neue Geländeteile, die eure Spiele gegeneinander noch abwechslungsreicher gestalten. Außerdem erwarten euch **erweiterte Schlachtfelder** mit neuen Mechaniken, die euer Spielerlebnis von *Masters of the Universe: Battleground* stark verändern werden!

INHALT

1. Übersicht.....	S. 2	4. Die Jagd.....	S. 9
a. Spielmaterial.....	S. 3	a. Aufbau.....	S. 9
2. Das Schlachtfeld von		b. Szenarien.....	S. 9
Preternia.....	S. 4	6. Die Jagd – Schlachtfelder.....	S. 11
a. Die Verheerung.....	S. 4	7. Standard-Schlachtfelder.....	S. 13
b. Gelände.....	S. 4	8. Erweiterte Schlachtfelder.....	S. 16
3. Tyrantisaurus.....	S. 5		
a. Monster-Grundlagen.....	S. 5		
b. Aktivierung des Monsters....	S. 5		
c. Aktionen des Monsters.....	S. 6		

Version 1.0

SPIELMATERIAL

FIGUREN



1x Tyrantosaur-Figur

KARTEN



1x Charakterkarte



1x Objekt



10x Verhaltenskarte

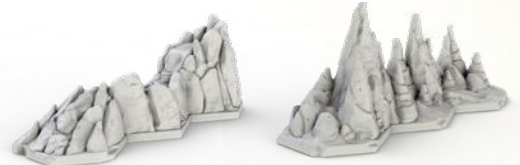


2x Waffe

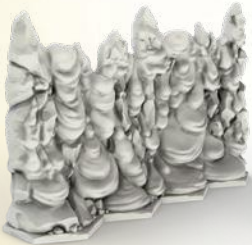
GELÄNDE



4x Niedriges Hindernis (2 Hexfelder)



4x Niedriges Hindernis (3 Hexfelder)



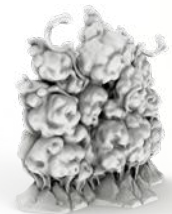
4x Hohes Hindernis (4 Hexfelder)



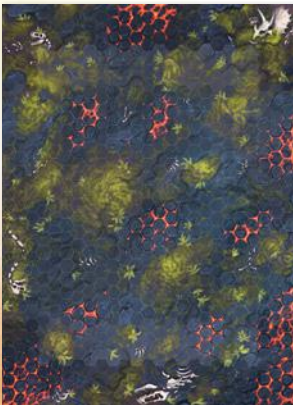
4x Hohes Hindernis (3 Hexfelder)



2x Rauchgelände (3 Hexfelder)



WEITERES MATERIAL



1x Schlachtfeld (Die Verheerung)



2x Sumpfgelände (7 Hexfelder)



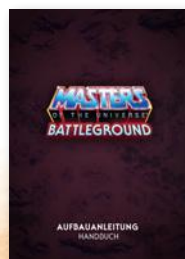
2x Lavagruben-Gelände (3 Hexfelder)



2x Lavagruben-Gelände (4 Hexfelder)



1x Spielanleitung



1x Aufbauanleitung



1x Sechseckige Base



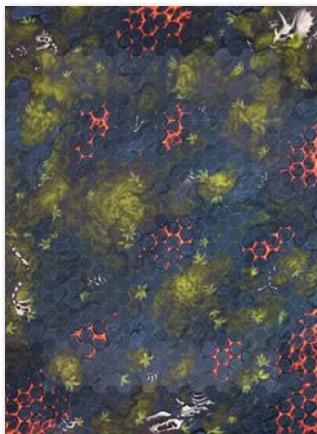
1x Schwächungsmarker

DAS SCHLACHTFELD VON PRETERNIA

Durch die kombinierte Kraft des kosmischen Schlüssels und des Central Tower können eure Helden in der Zeit zurückreisen nach Preternia! Dort erwarten euch ein neues Schlachtfeld – die Verheerung – sowie neue Geländeteile wie Sümpfe und Lavagruben, die euren Charakteren in den epischen Kämpfen zusetzen.

DIE VERHEERUNG

Das neue Schlachtfeld ist eine der tückischsten Landschaften von ganz Preternia!



GELÄNDE

In diesem Bereich findet ihr die Regeln für das Gelände aus dieser Erweiterung.

SUMPF

Ein Sumpf ist ein Geländeteil aus 7 Hexfeldern mit schwierigem Gelände. Beginnt ein Charakter eine Aktion „Bewegen“ auf einem Hexfeld mit schwierigem Gelände, wird sein Tempowert (auch bei Konzentration) für die gesamte Aktion um 2 verringert.



LAVAGRUBE

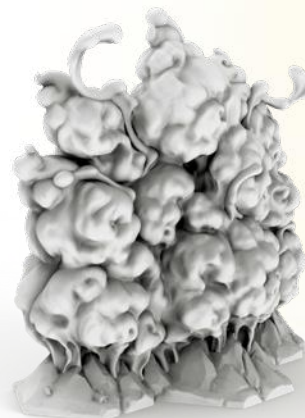
Eine Lavagrube ist ein Geländeteil aus 3 oder 4 Hexfeldern. Betritt ein Charakter ein Hexfeld mit einer Lavagrube, ist die Bewegung sofort beendet. Dieser Effekt wird durch jede Art von Bewegung ausgelöst, außer durch Springen und Teleportieren. Beendet ein Charakter die Bewegung (jeglicher Art, auch Springen und Teleportieren) auf einem Hexfeld mit Lavagrube, erhält dieser Charakter **1 Wunde**. Beendet ein Charakter die eigene Aktivierung auf einem Hexfeld mit einer Lavagrube, erhält dieser ebenfalls **1 Wunde**.

Lavagruben betreffen keine großen Figuren.



RAUCH

Rauch ist ein Geländeteil aus 3 Hexfeldern, das die Sichtlinie blockiert und Deckung bietet. Ein Charakter kann seine Bewegung nicht auf einem Hexfeld mit Rauch beenden. Während einer Aktion „Bewegen“ darf ein Charakter **2** Bewegungspunkte ausgeben, um sich von einem Hexfeld, das an ein Hexfeld mit Rauch angrenzt, auf ein beliebiges Hexfeld zu bewegen, das an dasselbe Hexfeld mit Rauch angrenzt.



TYRANTISAURUS

Tyrantisaurus, der Hauptfeind im Spielmodus „Die Jagd“, der später noch beschrieben wird, ist eine große Figur und gehört zu keinem Trupp von euch. Er gilt als **Monster** und hat eigene Spielregeln, die in den folgenden Abschnitten erläutert werden.



MONSTER-GRUNDLAGEN

Monster haben eine eigene Charakterkarte und betreten das Schlachtfeld immer mit ihrer gesamten Basisausrüstung.



Charakterkarte und Basisausrüstung von Tyrantisaurus.

VERHALTENSSTAPEL

Der **Verhaltensstapel** besteht aus 10 **Verhaltenskarten**, mit denen ihr die Aktionen eines Monsters steuert. Auf jeder Verhaltenskarte ist die Initiative angegeben. Ihr findet darauf außerdem eine Liste mit den auszuführenden Aktionen und einen möglichen Bonus.



AKTIVIERUNG DES MONSTERS

Habt ihr in der Aktivierungsphase alle eure ausgewählten Schicksalskarten und Ruhmkarten aufgedeckt, zieht 1 Karte vom Verhaltensstapel des Monsters und deckt sie auf. Ihr zieht in jeder Aktivierungsphase 1 Verhaltenskarte, bis ihr alle gepasst habt oder keine weiteren Karten mehr ausspielen könnt.



ERSTE AKTIVIERUNG DES MONSTERS

Alle Angriffe gegen das Monster, die vor seiner ersten Aktivierung ausgeführt werden, gelten als **Frontalangriffe**.

Wie in den Regeln des Grundspiels entscheidet der Initiativwert auf den aufgedeckten Karten (von hoch zu niedrig), in welcher Reihenfolge ihr **aktiv** werdet. Gleichstände zwischen euch löst ihr zugunsten des Vorrangs auf. Gleichstände zwischen euch und dem Monster löst ihr zu euren Gunsten auf.



Wird das Monster aktiv, handelt zuerst den Bonusbereich auf der aufgedeckten Verhaltenskarte ab. Falls in diesem nichts angegeben ist, überspringt ihr diesen Schritt.



Habt ihr den Bonus abgehandelt, führt das Monster von oben nach unten alle Aktionen aus, die auf der Verhaltenskarte angegeben sind.



Es gibt kein Limit dafür, wie oft ein Monster in jeder Runde aktiviert werden kann.



WICHTIG!

Wann immer der Verhaltensstapel aufgebraucht ist, bildet ihr einen neuen, indem ihr die verwendeten Karten mischt.

AKTIONEN DES MONSTERS

In diesem Bereich erfahrt ihr alles zu den Aktionen, die ein Monster ausführen kann, sowie zu den Regeln für das Auswählen seiner Ziele.

ZIELE

Manche Aktionen, die ein Monster ausführt, erfordern ein Ziel.

Standardmäßig ist der zuvor in der aktuellen Runde aktivierte Charakter das Ziel des Monsters. Kann das Monster aus einem bestimmten Grund keine Aktion gegen dieses Standardziel ausführen (oder gibt es keinen vorher aktivierten Charakter), wählt das Monster stattdessen den zu ihm nächsten feindlichen Charakter (in Sichtlinie). Gibt es keinen solchen Charakter, überspringt das Monster seine Aktion. Sind mehrere Charaktere auf gleicher Distanz, wählt das Monster sein Ziel folgendermaßen aus:

- ◆ Gehören die betreffenden Charaktere zu unterschiedlichen Trupps, wählt das Monster den Charakter der Person als Ziel, die Vorrang hat.
- ◆ Gehören die betreffenden Charaktere zum gleichen Trupp, bestimmt ihr selbst, welcher Charakter eures Trupps das Ziel des Monsters ist.

BEISPIEL



Tyrantisaurus führt eine Aktion „Angriff“ aus. Skeletor ist der zuvor aktivierte Charakter und sollte demnach das Ziel sein. Da Skeletor sich jedoch außerhalb der Sichtlinie von Tyrantisaurus befindet, kann das Monster sein Standardziel nicht angreifen und wählt stattdessen den zu ihm nächsten feindlichen Charakter.



BEWEGEN

Mit der Aktion „Bewegen“ ändert das Monster seine Position. Die Bewegung des Monsters richtet sich nach den Bewegungsregeln großer Figuren mit den folgenden Änderungen:

- ◆ Diese Aktion erfordert ein Ziel.
- ◆ Das Monster bewegt sich immer zum Ziel, selbst wenn dieses nicht in Sichtlinie ist.
- ◆ Das Monster beendet seine Bewegung, sobald es sich angrenzend zum Ziel befindet. Das Monster bewegt sich, falls möglich, auf die Rückseite des Ziels.
- ◆ Kann das Monster das Ziel nicht erreichen, bewegt es sich so weit zum Ziel wie möglich. Sind dabei mehrere Positionen möglich, entscheidet, wer von euch den Zielcharakter spielt, darüber, zu welcher dieser Positionen sich das Monster bewegt.
- ◆ Das Monster vermeidet es, mit anderen Charakteren als dem Ziel ins Gefecht zu gehen. Dies gilt auch, wenn es nicht mehr genügend Bewegungspunkte hat, um das Ziel zu erreichen.
- ◆ Das Monster kann sich nicht über hohe Hindernisse bewegen.
- ◆ Das Monster ignoriert Effekte von schwierigem Gelände und Lavagruben.
- ◆ Das Monster kann keinen Konzentrationsmarker einsetzen, um die Bewegung zu erhöhen.

Die Aktion „Bewegen“ eines Monsters endet, sobald das Monster alle eigenen Bewegungspunkte verbraucht oder ein Hexfeld angrenzend zu einem feindlichen Charakter betreten hat.

BEISPIEL



Tyrantisaurus führt die Aktion „Bewegen“ aus. Skeletor ist als zuvor aktivierter Charakter das Ziel. Wählt Tyrantisaurus den kürzesten Weg, würde das Monster die Bewegung im Gefecht mit He-Man beenden.



Tyrantisaurus führt eine Aktion „Bewegen“ aus und Skeletor ist das Ziel. Das Monster führt die Aktion aus, auch wenn es dadurch Gelegenheitsangriffe erleidet.



Es gibt aber einen anderen Weg: Dieser ist zwar länger, aber so erreicht Tyrantisaurus Skeltor und vermeidet das Gefecht mit He-Man.



Tyrantisaurus beginnt seine Bewegung im Gefecht mit He-Man und erleidet einen Gelegenheitsangriff. Nach diesem setzt Tyrantisaurus seine Bewegung fort.

ANGRIFF

Mit dieser Aktion greift das Monster sein Ziel an. Die Aktion „Angriff“ muss dabei die folgenden Regeln berücksichtigen:

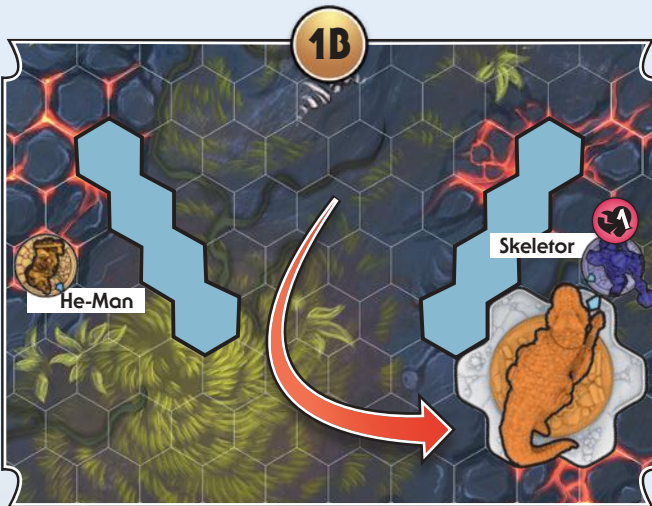
- ◆ Diese Aktion erfordert ein Ziel.
- ◆ Ein Monster versucht immer, einen Nahkampfangriff gegen sein Ziel auszuführen. Nahkampfangriffe des Monsters handelt ihr nach den Standardregeln ab.
- ◆ Kann das Monster keinen Nahkampfangriff gegen das Ziel ausführen, führt es stattdessen einen Fernkampfangriff gegen das Ziel aus. Fernkampfangriff des Monsters handelt ihr nach den Standardregeln ab.
- ◆ Kann das Monster keinen Nahkampfangriff oder Fernkampfangriff gegen das Ziel ausführen, wählt das Monster ein anderes Ziel. Wie ihr dabei vorgeht, seht ihr im Abschnitt „Ziele“ auf Seite 6.

Gibt es keine verfügbaren Ziele, endet diese Aktion.

BEISPIEL



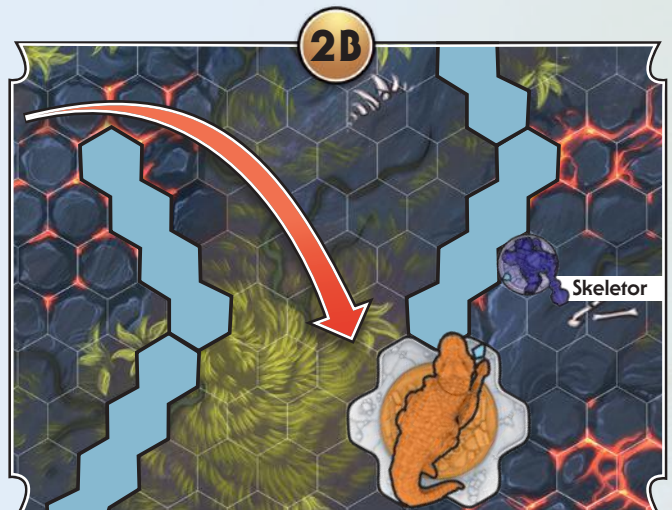
Tyrantisaurus führt die Aktionen „Bewegen“ und „Angriff“ aus. Skeletor ist das Ziel.



Tyrantisaurus nutzt den kürzesten möglichen Weg zu Skeletor. Die Bewegung des Monsters endet, sobald es ein Hexfeld angrenzend zu Skeletor betreten hat. Nun führt das Monster die Aktion „Angriff“ aus. Da es mit dem Ziel im Gefecht ist, führt es einen Nahkampfangriff gegen Skeletor aus.



Tyrantisaurus führt die Aktionen „Bewegen“ und „Angriff“ aus. Skeletor ist das Ziel.



Tyrantisaurus nutzt den kürzesten möglichen Weg zu Skeletor, kann diesen aber nicht erreichen. Dann führt das Monster die Aktion „Angriff“ aus. Tyrantisaurus ist nicht mit dem Ziel im Gefecht. Da es aber eine Sichtlinie zum Ziel gibt und die Reichweite der Waffe ausreicht, führt Tyrantisaurus einen Fernkampfangriff gegen Skeletor aus.

KONZENTRATION

Mit dieser Aktion erhält das Monster Konzentration. Legt 1 Konzentrationsmarker neben das Monster. Hat das Monster einen Konzentrationsmarker, ist es **konzentriert**. Ein konzentriertes Monster kann keinen weiteren Konzentrationsmarker erhalten.

Handelt ein konzentriertes Monster eine Probe ab, muß es den eigenen Konzentrationsmarker ausgeben, um den Bereich der Probe um 1 zu vergrößern. Das Monster muss den Konzentrationsmarker auch dann ausgeben, falls ein Spieleffekt verhindert, dass der Bereich einer Probe verändert wird.

Hat das Monster einen Konzentrationsmarker ausgegeben, legt diesen zurück in den allgemeinen Vorrat. Das Monster ist dann nicht mehr konzentriert.

EINE AKTIVE FERTIGKEIT NUTZEN

Das Monster nutzt eine seiner Fertigkeiten. Erfordert die Fertigkeit ein Ziel, handelt es sich um das Standardziel, sofern in der Beschreibung der Fertigkeit nichts anderes angegeben ist.



Lässt eine Verhaltenskarte ein Monster die „Fertigkeit 1“ nutzen, handelt es sich um die obere Fertigkeit auf der Charakterkarte. Bei „Fertigkeit 2“ führt das Monster die untere Fertigkeit auf der Charakterkarte aus.

DIE JAGD

„Die Jagd“ ist ein neuer Spielmodus, bei dem ihr die einmalige Gelegenheit habt, euch solo, kooperativ oder in einem semi-kooperativen Szenario einem mächtigen Tyrantisaurus zu stellen.

AUFBAU

Im Modus „Die Jagd“ folgt ihr dem Standardaufbau mit den folgenden Ausnahmen:

- ♦ Bevor ihr eure Einsatzzonen wählt, legt ihr die Charakterkarte und die Basisrüstung des gewählten Monsters zwischen eure Spielbereiche. Legt den Verhaltensstapel daneben ab.
- ♦ Habt ihr eure Einsatzzonen gewählt, stellt eine Figur des gewählten Monsters auf die Stelle, die in der Beschreibung des Schlachtfelds angegeben ist. Mischt anschließend den Verhaltensstapel.

SZENARIEN

Ihr könnt den Modus „Die Jagd“ als 3 verschiedene Szenarien spielen, die jeweils eigene Mechaniken und Siegbedingungen haben.

SOLO

Versammle deinen Trupp, um Tyrantisaurus – den König des alten Dschungels – zu jagen. Dieses Szenario wurde speziell für eine Person entwickelt.

SIEGBEDINGUNG

Du sammelst keine SP. Stattdessen musst du das Monster vor dem Ende der 4. Runde ausschalten. Gelingt dir das nicht, oder wurden alle deine Charaktere ausgeschaltet, hast du verloren.

KOOPERATIV

Zu zweit stellt ihr euch mit euren Trupps der Bestie im Kampf. In diesem Szenario gelten alle Charaktere von euch als Verbündete, egal zu welchem Trupp sie gehören.

SIEGBEDINGUNG

Ihr sammelt keine SP. Stattdessen müsst ihr das Monster vor dem Ende der 4. Runde ausschalten. Das Monster hat für dieses Szenario **doppelt so viel Gesundheit!**

Gelingt es euch nicht, eure Ziele rechtzeitig zu erreichen, oder sind alle Charaktere eines der beiden Trupps ausgeschaltet, habt ihr das Spiel gemeinsam verloren.

SEMI-KOOPERATIV

Zwei Trupps bereiten sich auf den epischen Kampf vor und ahnen nichts davon, dass noch eine dritte Partei eingreifen wird.

SIEGBEDINGUNG

In diesem Szenario erhaltet ihr nur SP, indem ihr Missionen auf euren Ruhmkarten abschließt oder einem Monster Wunden zufügt. Ihr erhaltet keine SP, indem ihr feindliche Charaktere besiegt oder Zielmarker einnehmt. Das Monster hat für dieses Szenario **doppelt so viel Gesundheit!**

Sind alle Charaktere im Trupp einer Person ausgeschaltet, hat die andere Person das Spiel gewonnen. Geschieht dies nicht bis zum Ende der 4. Runde, gewinnt von euch, wer mehr SP gesammelt hat.



DAS MONSTER VERWUNDEN

Im semi-kooperativen Szenario haben eure Trupps jeweils einen eigenen Vorrat mit Markern für dem Monster zugefügte Wunden. Am Ende des Spiels erhaltet ihr jeweils **10 SP für jede Wunde**, die euer Trupp dem Monster zugefügt hat.

FLUCH

Erleidet das Monster eine Wunde durch einen Fluch, gilt die Wunde als von dem Trupp verursacht, der das Monster mit dem Fluch belegt hat.

SCHLACHTFELD-GELÄNDE



Sumpfgelände
(7 Hexfelder)



Lavagruben-Gelände
(4 Hexfelder)



Lavagruben-Gelände
(3 Hexfelder)



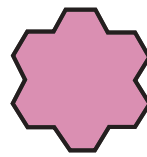
Rauchgelände
(3 Hexfelder)



Hohes Hindernis
(4 Hexfelder)



Gemischtes Hindernis
(4 Hexfelder)



Plattform



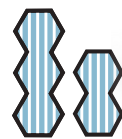
Säule
(1 Hexfeld)



Hohes Hindernis
(3 Hexfelder)



Gemischtes Hindernis
(3 Hexfelder)



Niedriges Hindernis



Leiter



Monster



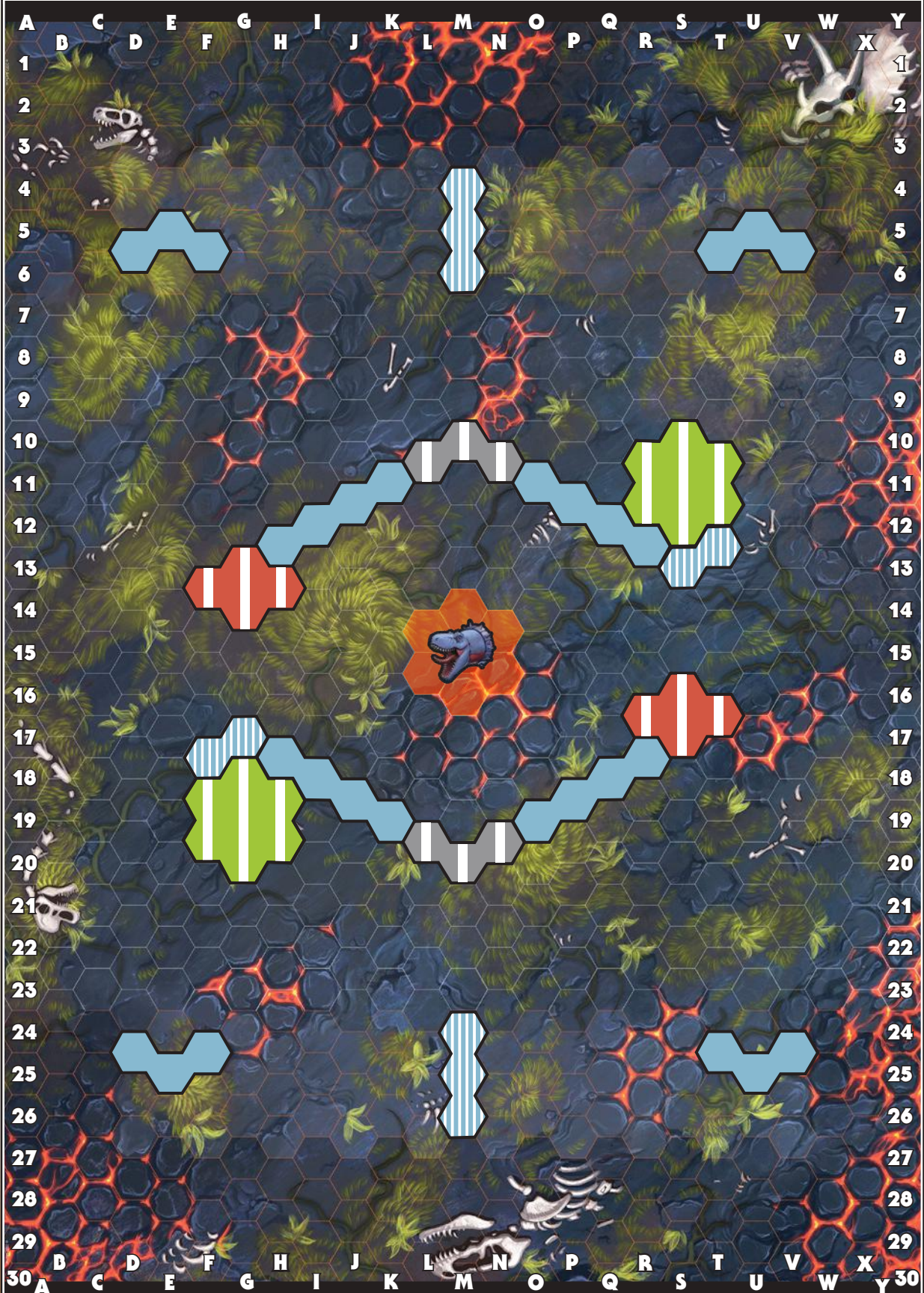
Zielmarker



Mana-Marker

DIE JAGD – SCHLACHTFELDER

WILLKOMMEN IM DSCHUNGEL



Aufbau: Stellt das Monster auf Hexfeld M15.

SCHÖNE NEUE WELT

A 30x30 hexagonal grid map for a game. The grid is labeled with letters A-Y and numbers 1-30. The background is a dark blue landscape with green plants and red glowing cracks. A blue path winds through the grid. Various icons are placed on the grid: a dinosaur skull at (1,1), a dinosaur skull at (1,28), a dinosaur skull at (15,15), a dinosaur skull at (28,15), a dinosaur skull at (28,28), a dinosaur skull at (28,29), a dinosaur skull at (29,15), a dinosaur skull at (29,28), a dinosaur skull at (29,29), a dinosaur skull at (29,30), a dinosaur skull at (30,15), a dinosaur skull at (30,28), a dinosaur skull at (30,29), a dinosaur skull at (30,30). A blue path starts at (5,5) and ends at (25,25). A red path starts at (8,8) and ends at (22,22). A green path starts at (10,10) and ends at (20,20). A white path starts at (12,12) and ends at (18,18). A blue path starts at (14,14) and ends at (24,24). A red path starts at (16,16) and ends at (26,26). A white path starts at (18,18) and ends at (24,24). A blue path starts at (20,20) and ends at (30,30). A red path starts at (22,22) and ends at (32,32). A white path starts at (24,24) and ends at (30,30). A blue path starts at (26,26) and ends at (36,36). A red path starts at (28,28) and ends at (38,38). A white path starts at (30,30) and ends at (36,36). A blue path starts at (26,26) and ends at (36,36). A red path starts at (28,28) and ends at (38,38). A white path starts at (30,30) and ends at (36,36). A blue path starts at (26,26) and ends at (36,36). A red path starts at (28,28) and ends at (38,38). A white path starts at (30,30) and ends at (36,36).

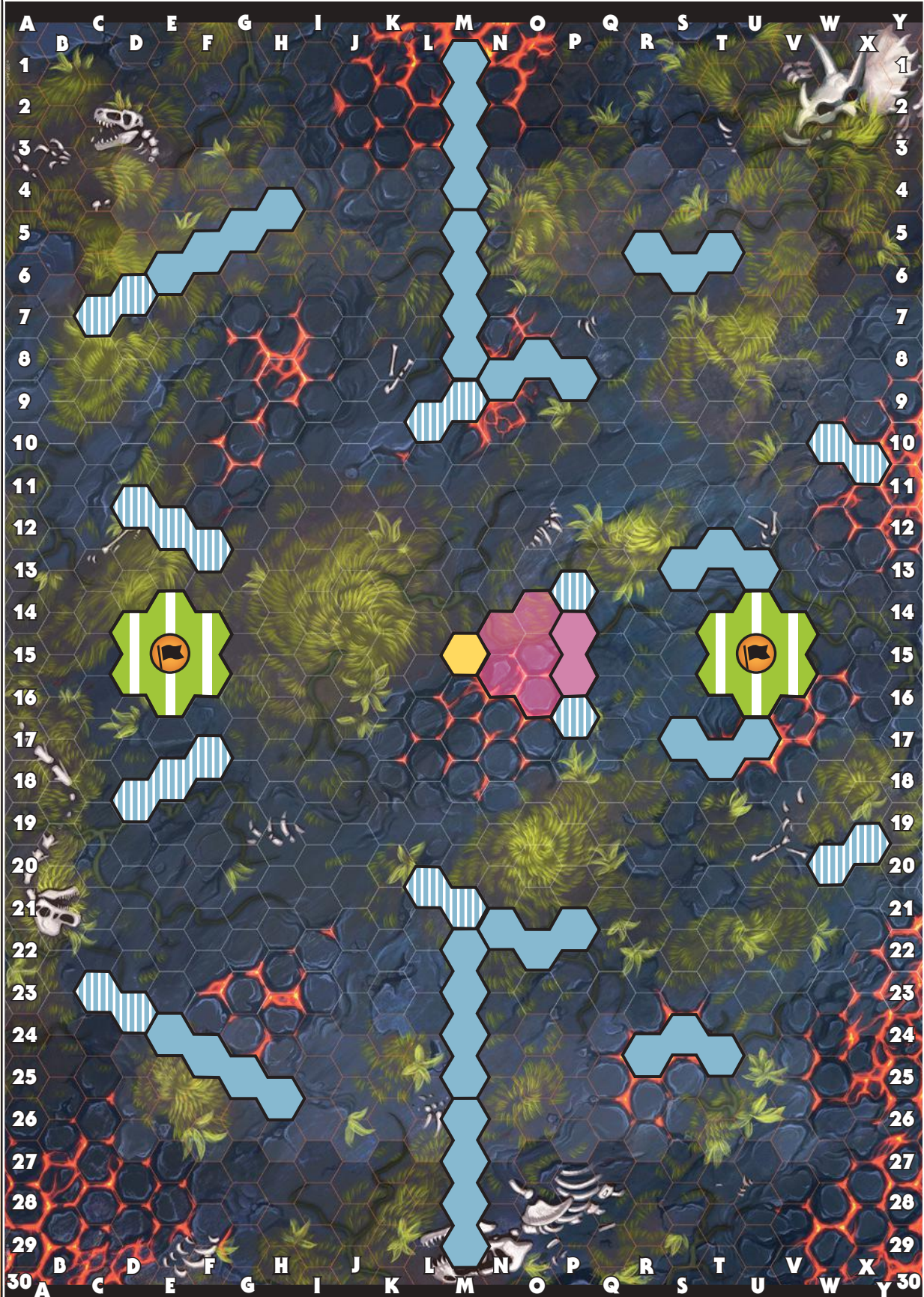
Einsatzzone

Einsatzzone

Aufbau: Stellt das Monster auf Hexfeld C15.

STANDARD-SCHLACHTFELDER

DIE UNTIEFEN



Einsatzzone

Einsatzzone

Aufbau: Legt 2 erste Zielmarker auf die Hexfelder E15 und U15.

ALLERHEILIGSTES

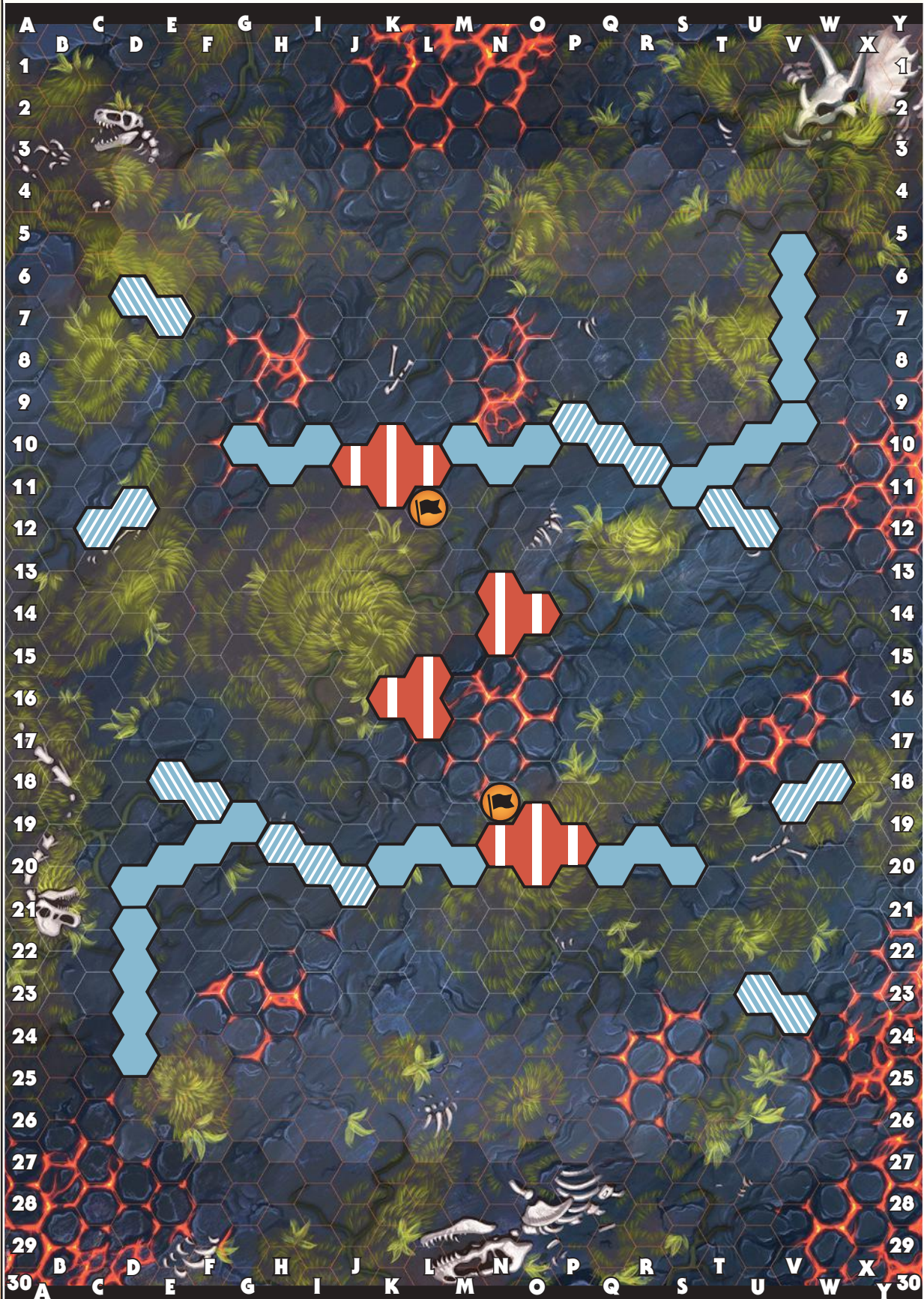
The map is a 30x30 hexagonal grid. The columns are labeled A through Y, and the rows are labeled 1 through 30. The terrain is dark blue with green plants and red glowing cracks. Various icons are placed on the grid, including dinosaur skulls, a blue and white striped path, a red and white striped path, and two orange flag markers on hexes K15 and S15. The map is framed by a decorative border with lightning bolts on the sides.

Einsatzzone

Einsatzzone

Aufbau: Legt 2 erste Zielmarker auf die Hexfelder K15 und S15.

LAVAGRUBE



Einsatzzone

Einsatzzone

Aufbau: Legt 2 erste Zielmarker auf die Hexfelder L12 und N19.

ERWEITERTE SCHLACHTFELDER

RUF ZU DEN WAFFEN

The map is a 30x30 hexagonal grid with columns labeled A through Y and rows labeled 1 through 30. The terrain is a dark blue forest floor with green bushes and red, glowing cracks. A central path is marked with blue and light blue hexagons. Various icons are placed on the grid, including skulls, flags, and a shield. The map is flanked by 'Einsatzzone' labels on both sides.

Aufbau:

- ◆ Alle Trupps müssen in diesem Szenario aus genau 4 Charakteren ohne Ausrüstung bestehen. Die Gesamtkosten der gewählten Charaktere eines Trupps dürfen höchstens 75 betragen.
- ◆ Bildet je 1 Stapel für Objekte, Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen und Zauberwaffen und legt die 4 Stapel neben das Schlachtfeld.
- ◆ Legt 6 erste Zielmarker auf folgende Hexfelder: D16, L16, L19, N15, N12 und V15. Das sind die **Objektmarker**.
- ◆ Legt 10 Mana-Marker auf folgende Hexfelder: D11, E20, F15, L12, M7, M23, N19, T16, U10 und V20. Das sind die **Waffenmarker**. Legt keine weiteren Marker auf das Schlachtfeld.

Marker einnehmen:

- ◆ Beim Einnehmen von Objektmarkern und Waffenmarkern folgt ihr den Regeln des Grundspiels zu Zielmarkern.
- ◆ In der Aufräumphase nehmen eure Charaktere nacheinander je 1 Marker ein. Es beginnt, wer Vorrang hat, und geht dann abwechselnd mit je 1 Charakter immer weiter.
- ◆ Für das Einnehmen von Objektmarkern und Waffenmarkern erhaltet ihr keine SP.
- ◆ Hast du einen Objektmarker eingenommen, ziehst du 3 Karten vom Objektstapel. Der Charakter, der den Marker eingenommen hat, rüstet 1 der gezogenen Karten aus und wirft die anderen ab.
- ◆ Hast du einen Waffenmarker eingenommen, ziehst du 3 Karten von genau 1 Kategorie (Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen oder Zauberwaffen). Der Charakter, der den Marker eingenommen hat, rüstet 1 der gezogenen Karten aus und wirft die anderen ab.

Weitere Regeln:

- ◆ Es gibt kein Limit dafür, wie viel und welche Art von Ausrüstung ein Charakter anlegt. Eure Charaktere dürfen sogar legendäre Waffen anderer Charaktere ausrüsten.
- ◆ Hat einer deiner Charaktere einen Feind ausgeschaltet, darf dein Charakter 1 Ausrüstungsteil des ausgeschalteten Feindes nehmen und ausrüsten.
- ◆ Ihr erhaltet keine SP für das Ausschalten von Feinden.
- ◆ Am Ende des Spiels erhaltet ihr jeweils 10 SP für jedes ausgerüstete Objekt und jede ausgerüstete Waffe eurer eigenen Charaktere (auch wenn sie ausgeschaltet sind).
- ◆ Bezieht sich die Beschreibung einer legendären Waffe auf einen bestimmten Charakter, bezieht sie sich stattdessen auf den Charakter, der sie aktuell ausgerüstet hat.
- ◆ Trap Jaw beginnt nicht mit seinem „Hakenaufsatz“, darf aber seinen „Greifhaken“ auch ohne diesen nutzen.



DER ANSTURM

The map is a 30x30 hexagonal grid. The columns are labeled A through Y, and the rows are labeled 1 through 30. The central path consists of blue and light blue hexagons. Key features include:

- Orange flag icons on hexagons (12, 14, 15, 18, 22, 24).
- Green hexagons with white stripes on (15, 16, 18, 19).
- Pink hexagons on (21, 22, 23).
- Yellow hexagons on (16, 23).
- Light blue hexagons with diagonal stripes on (5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27).

Einsatzzone

Einsatzzone

Aufbau:

- ◆ Alle Trupps müssen in diesem Szenario aus genau 4 Charakteren nur mit ihrer Basisausrüstung bestehen. Die Gesamtkosten der gewählten Charaktere und Ausrüstung eines Trupps dürfen höchstens 80 betragen.
- ◆ Ihr bildet keine eigenen Schicksalsstapel und Ruhmstapel. In diesem Szenario nutzt ihr einen gemeinsamen Stapel aus 60 zufällig gewählten Schicksalskarten.
- ◆ Zieht beim Aufbau jeweils 8 Schicksalskarten statt 5 Schicksalskarten und 2 Ruhmkarten.
- ◆ Bildet je 1 Stapel für Objekte, Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen und Zauberwaffen und legt die 4 Stapel neben das Schlachtfeld.
- ◆ Legt 6 erste Zielmarker auf folgende Hexfelder: E14, E22, M19, O12, R24 und T16. Legt keine weiteren Marker auf das Schlachtfeld.
- ◆ Ihr wählt keine Einsatzzonen – diese werden euch zugewiesen (siehe Karte oben).

Besondere Regeln:

- ◆ In diesem Szenario erhaltet ihr keine SP.
- ◆ Ihr dürft jeweils bis zu 10 Schicksalskarten haben (statt 5).
- ◆ Am Ende der Vorbereitungsphase dürft ihr jeweils bis zu 3 Schicksalskarten abwerfen. Für jede dieser Karten dürft ihr 1 zufällige Karte vom Stapel für Objekte, Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen oder Zauberwaffen ziehen und diese bei einem eurer Charaktere ausrüsten. Ihr werft die Karten einzeln nacheinander ab, es beginnt, wer Vorrang hat.

Besondere Regeln für die Person mit Vorrang:

- ◆ Zu Beginn der Vorbereitungsphase (außer der ersten) ziehst du 2 Schicksalskarten für jeden Zielmarker, der vom Schlachtfeld entfernt wurde.
- ◆ Du gewinnst das Spiel, falls dein Trupp mindestens 5 Zielmarker eingenommen oder alle Feinde ausgeschaltet hat.

Besondere Regeln für die zweite Person:

- ◆ Deine Charaktere können keine Ziele einnehmen.
- ◆ Deine Charaktere, die sich auf einem Hexfeld angrenzend zu einem Ziel befinden, dürfen 1 AP ausgeben, um 2 Schicksalskarten zu ziehen. Diese Aktion darfst du in jeder Runde nur 1× pro Zielmarker ausführen.
- ◆ Du gewinnst das Spiel, falls die Person mit Vorrang das Spiel am Ende der 4. Runde noch nicht gewonnen hat.

IMPRESSUM

Regeln: Jacek Karpowicz, Jarosław Ewertowski, Michał Pawlaczyk, Kamil Białkowski

Technische Redaktion: Adam Baker

Spielanleitung und Redaktion: Natalia Rachowska

Deutsche Übersetzung & Lektorat: Board Game Circus (Frank Thuro & Florian Gräfe)

Illustration: Natalia Rachowska, Patryk Kubiak, Anna Gut

Illustration Anleitungscovers: Bartosz Winkler

Illustration und Figuren: Tomasz Badalski, Tomasz Gronowski, Bartosz Winkler, Kamila Kościńska, Jakub Baganik, Bartłomiej Klupś, Konrad Rogowski, Maciej Powarunas, Stefano Vecchi, Łukasz Burdziak, Martyna Włodarczyk, Kamil Kowalski, Paweł Filipiak, Sylwia Kubiak

Projektleitung: Jakub S. Olekszyk

Produktionsbetreuung: Michał Pawlaczyk

Studioleitung: Jarosław Ewertowski

Hintergrund und Beratung: Jukka Issakainen, Jakub S. Olekszyk

Spieltests und Beratung: Sara Urbańczyk, Jakub S. Olekszyk, Dave Ketch, Michał Hartliński, Bartosz Perzyński, Karol M. Toporowicz, Karol „Hadesto“ Lach, Konstantinos Lekkas und Dracon Rules Design Studio, Natalia Rachowska, Aleksander Kubiak

Masters of the Universe Classics® ist ein Warenzeichen von Mattel.

©2022 Mattel. Alle Rechte vorbehalten.

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 Warszkatowa 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™, Avion™, Rakash™, Battle Armor™, Gar™, Ram Stone™, Ka™, Tamadge™, Grayskull™, Avarice™, Trolia™.



MASTERS
OF THE UNIVERSE™
BATTLEGROUND

Legenden von Preternia