

# MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

## WAVE 3



## SPIELANLEITUNG

# MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

## WAVE 3

Version 1.0 GER

Der Kampf ist noch nicht vorbei! Neue Krieger wollen sich beweisen und stoßen zu den Mächten von Gut und Böse. Aber auch unsere alten Freunde erhalten neue Technologien, mit denen sie Teile des Schlachtfelds zerstören oder Feinde benebeln können. Die Schlacht wird nie mehr so sein wie zuvor!

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™, Man-E-Faces™, Buzz-Off™, Whiplash™, Stinkor™.

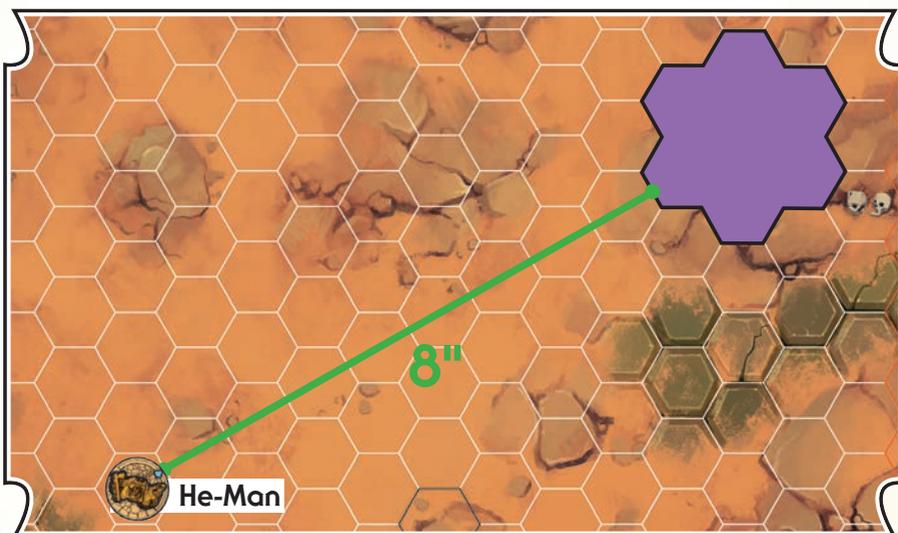
# WEITERE REGELN

## SPEZIELLES GELÄNDE

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

### PLATZIEREN

Sofern nicht anders angegeben, musst du spezielles Gelände 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.



Ist bei der Fertigkeit angegeben, dass das spezielle Gelände im Umkreis von 8" platziert werden darf, muss mindestens 1 Hexfeld des speziellen Geländeteils im Umkreis von 8" zu dem Charakter sein, der die Fertigkeit einsetzt.



Krater

## BEWEGUNG

Bei der Bewegung werden alle speziellen Geländeteile als hohe Hindernisse behandelt, sofern nicht anders angegeben.

## 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 keinen vorderen und hinteren Bereich 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 Wave 3-Erweiterungen führen 2 neue spezielle Geländetypen ein: Krater und Gastanks. Krater lassen Charaktere andere Geländeteile vom Schlachtfeld entfernen. Gastanks zwingen Feinde dazu, Schicksals- oder Ruhmkarten mit niedrigeren Initiativwerten zu nutzen.

**KRATER:** Ein Krater ist ein spezielles Geländeteil, das 7 Hexfelder einnimmt. Im Gegensatz zu anderen speziellen Geländeteilen könnt ihr Krater **nicht angreifen oder entfernen**.

- Du **darfst** Krater auf Hexfeldern platzieren, auf denen sich Charaktere befinden. Wer diese Charaktere kontrolliert, bewegt sie anschließend auf ein leeres Hexfeld, das an den Krater angrenzt. Diese Bewegung kann nicht unterbrochen werden. Hast du einen Charakter bewegt, darfst du die Figur in eine beliebige Richtung drehen. Charaktere auf Plattformen, die entfernt werden, behandelt ihr auf die gleiche Weise.
- Du **darfst** Krater auf Hexfeldern platzieren, auf denen sich andere Geländeteile oder spezielle Geländeteile befinden. Alle Geländeteile, die eines oder mehrere Hexfelder des Kraters belegen, werden vom Schlachtfeld entfernt. Ist an dem entfernten Gelände eine Plattform angebracht, wird auch die Plattform entfernt.
- Du **darfst** Krater auf Hexfeldern mit Zeichen platzieren. Entferne die Zeichen dann vom Schlachtfeld.

- Du darfst Krater **nicht** auf Hexfeldern mit Zielmarkern platzieren.
- Du darfst Krater **nicht** auf anderen Kratern platzieren.

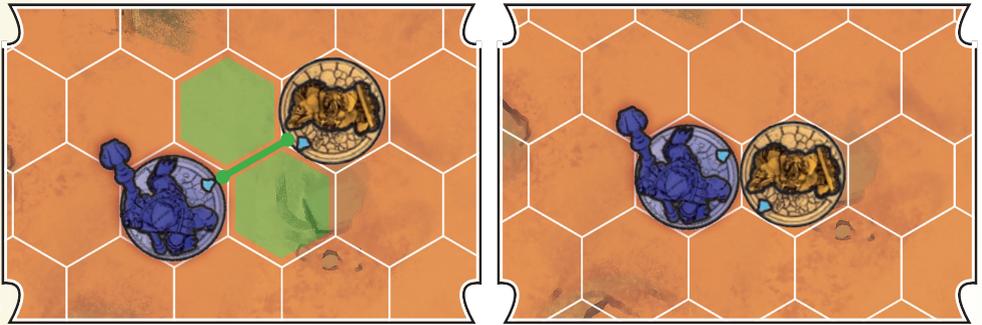
Krater blockieren nicht die Sichtlinie und bieten keine Deckung.

**GASTANK:** Ein Gastank ist ein spezielles Geländeteil, das 2 Hexfelder belegt. Alle Charaktere im Umkreis von 3 Hexfeldern zu einem Hexfeld, das von einem Gastank belegt ist, und in Sichtlinie zu diesem Hexfeld können nur mit Schicksals- oder Ruhmkarten mit einem Initiativwert von 5 oder weniger normal aktiviert werden. Aktiviert ihr diese Charaktere mit einer Karte mit Initiative 6 oder höher, verändern sich die Werte dieser Karte zu 1 AP und 0 Mana, und alle Boni auf der Karte verfallen.

Gastanks blockieren nicht die Sichtlinie und bieten keine Deckung.

## CHARAKTERE ZIEHEN

Zieht ein Charakter ein Ziel, muss diese gezogene Bewegung entlang einer geraden Linie erfolgen, die den Mittelpunkt der Bases beider Charaktere verbindet. Führt diese Linie genau entlang der Grenze zweier gültiger Hexfelder, darf der Charakter, der das Ziehen ausgelöst hat, entscheiden, auf welchem der Hexfelder der gezogene Charakter die Bewegung beendet.



*Beispiel: Skeletor zieht He-Man 1 Hexfeld zu sich. Die Linie von beiden Mittelpunkten der Bases führt entlang der Grenze zweier Hexfelder. Deshalb darf Skeletor wählen, wo die Bewegung He-Mans endet.*

# ELEKTROSCHOCK-SPEER UND KONZENTRATION

Setzt du einen Elektroschock-Speer als Fernkampf-Waffe ein, musst du vor dem Angriff den Konzentrationsmarker ausgeben. Der Angriff selbst gilt nicht als konzentriert und hat keine Vorteile durch Effekte, die Konzentration erfordern.

# VISOR UND BEREITSCHAFT

Ist ein Charakter, der mit einem Visor ausgerüstet ist, in Bereitschaft, muss dieser eine feindliche Aktivierung oder Unterbrechung unterbrechen, falls alle der folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Der Feind beendet seine Aktion „Bewegung“ oder „Angriff“ auf einem Hexfeld, das in Sichtlinie des Charakters in Bereitschaft ist.
- Ein Teil der Base der feindlichen Figur ist auf der Vorderseite des Charakters in Bereitschaft.
- Der Feind ist entweder in Reichweite einer ausgerüsteten Waffe des Charakters in Bereitschaft oder der Charakter in Bereitschaft könnte mit einer einzelnen Aktion „Bewegung“ ins Gefecht mit dem Ziel kommen – bei dieser Aktion „Bewegung“ darf auch ein eigener Konzentrationsmarker eingesetzt werden.

