

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

Die Macht der Wilden Horde!



MISSIONSBUCH

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

Die Macht der Wilden Horde!

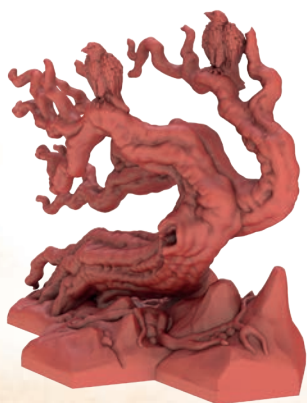
ÜBERSICHT

Hordak sammelt eine Armee grausamer Schergen! Gelingt es noch, ihn davon abzuhalten, ganz Eternia zu erobern? **Die Macht der Wilden Horde!** ist eine Erweiterung für *Masters of the Universe: Battleground*. Die Schachtel enthält die **Wilde Horde** als brandneue Fraktion sowie neue Geländeteile und Schlachtfelder. Stellt euch den Mächten des Bösen oder führt sie in den Kampf!

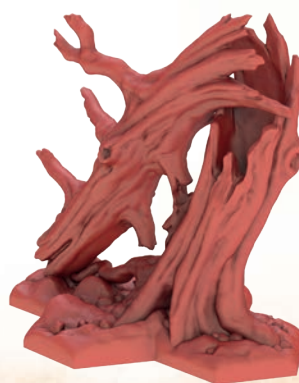
Version 1.0

SPIELMATERIAL

GELÄNDE



2 Baum-Geländeteile
(4 Hexfelder)



2 Baum-Geländeteile
(4 Hexfelder)

FIGUREN



Hordak



Catra



Horde-Soldat



Horde-Soldat



Grizzlor



Shadow Weaver



2x Horde-Geist

KARTEN



8 Charakterkarten



2 Ruhmkarten



8 Schicksalskarten

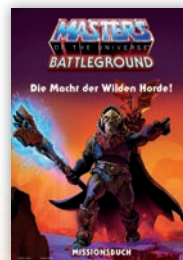
ANDERE



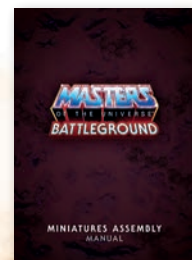
11 Waffenkarten



8 Objektkarten



1 Missionsbuch



1 Aufbauanleitung

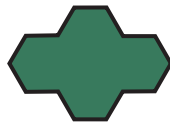
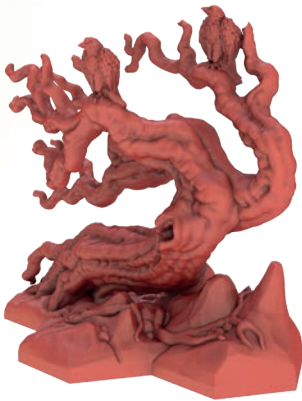
GRUNDKONZEPTE

Im Folgenden erfährt ihr mehr über den Inhalt der Erweiterung **Die Macht der Wilden Horde!**

BAUM

Ein Baum ist ein Geländeteil aus 4 Hexfeldern, das als niedriges Hindernis gilt (es bietet Deckung, blockiert aber nicht die Sichtlinie). Bei Bäumen gelten folgende Besonderheiten:

- ◆ Charaktere können sich nicht über Bäume bewegen, außer sie springen oder teleportieren sich.
- ◆ Charaktere auf höher liegenden Hexfeldern können Bäume nicht wie andere niedrige Hindernisse ignorieren.

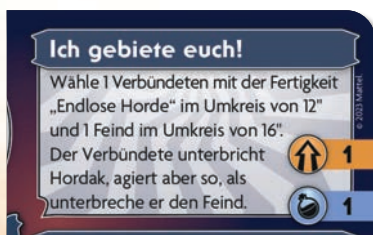


Baum
(4 Hexfelder)

ERLÄUTERUNGEN

HORDAKS BEFEHLE

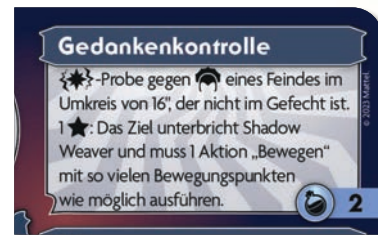
Nutzt Hordak seine Fertigkeit „Ich gebiete euch!“, muss er sich zu dem verbündeten Ziel drehen, nicht zum Feind. Hordak ändert seine Ausrichtung, bevor der gewählte Verbündete die Unterbrechung beginnt. Sowohl das verbündete als auch das feindliche Ziel müssen in Hordaks Sichtlinie sein.



GEDANKENKONTROLLE

Muss ein Feind, der von Shadow Weavers Fertigkeit „Gedankenkontrolle“ betroffen ist, eine Bewegung ausführen und es kommen 2 oder mehr gültige Hexfelder als Ziel infrage, entscheidet die Person, die diesen Charakter spielt, auf welchem Hexfeld die Bewegung endet.

Aufgepasst: Die Fertigkeit „Gedankenkontrolle“ lässt ein feindliches Ziel Shadow Weaver unterbrechen. Dabei gelten alle gewohnten Regeln für Unterbrechungen. Wer den unterbrechenden Charakter spielt, darf auch Schicksals- oder Ruhmkarten spielen, um zusätzliche AP für weitere Aktionen zu erhalten. Die obligatorische Aktion „Bewegen“ muss aber immer als Erstes während der Unterbrechung ausgeführt werden.



HARFE UND NEU WÜRFELN

Nutzt ein Charakter eine Harfe, um eine Karte abzuwerfen und kostenlos neu zu würfeln, muss dieses Neuwürfeln geschehen, bevor für Mana und Würfelexplosionen neu gewürfelt wird.



EFFEKTE BEIM ABWERFEN

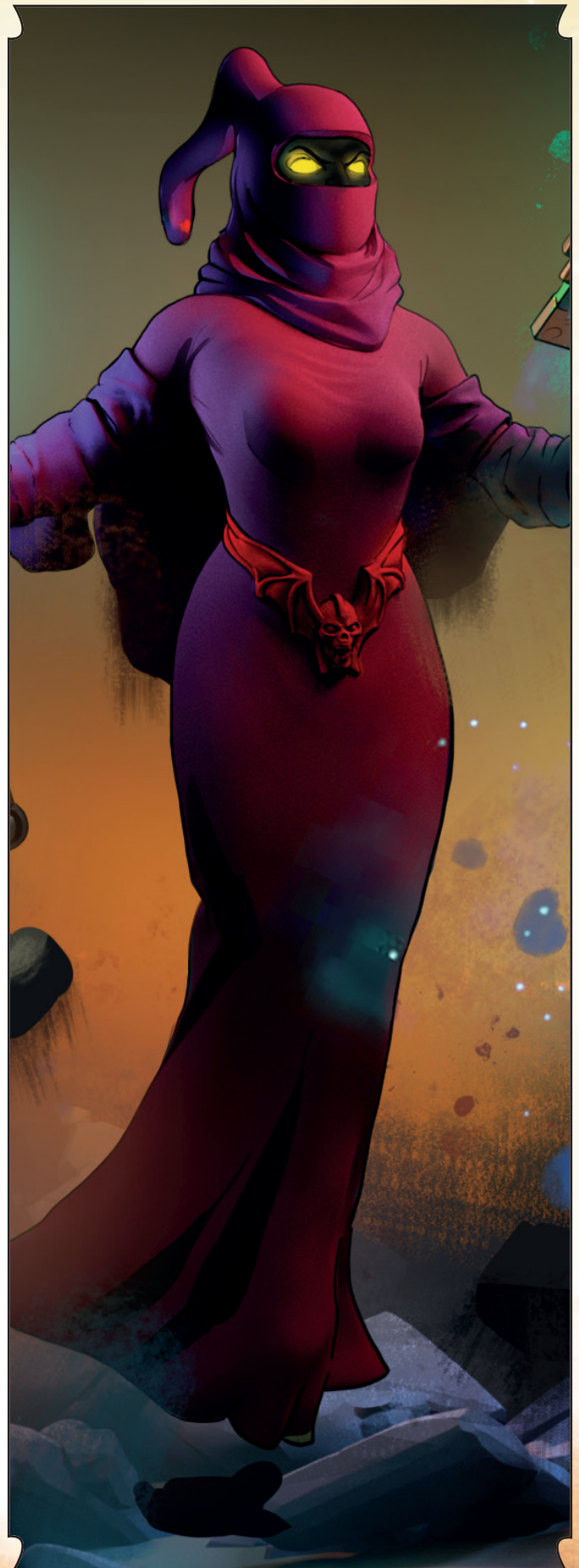
Wird ein Effekt beim Abwerfen einer Karte ausgelöst, musst du diesen Effekt sofort nach der Aktion ausführen, die zum Abwerfen der Karte geführt hat, und nicht während dieser Aktion.

BEISPIEL: Hordak wird von He-Man angegriffen. Der Anführer der Wilden Horde hat bei seiner Verteidigungsprobe nicht besonders gut gewürfelt und möchte daher die Harfe einsetzen. Diese lässt ihn 1 Schicksalskarte abwerfen, um kostenlos neu zu würfeln. Er wählt 1 Karte mit einem Effekt, der einem eigenen Charakter 2 Mana verleiht, wenn sie abgeworfen wird. Dieser Effekt muss sofort **nach** dem Angriff abgehandelt werden, nicht währenddessen. Hordak kann sich also kein zusätzliches Mana geben und dieses einsetzen, um direkt neu zu würfeln.



PROPELLERARM UND ABWERFEN

Mit dem Propellerarm wirfst du Karten vor dem Angriff ab, nicht währenddessen. Die ausgelösten Effekte nach dem Abwerfen werden also noch vor dem Angriff abgehandelt.



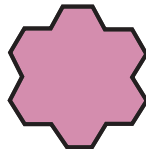
SCHLACHTFELD-GELÄNDE



Hohes Hindernis
(4 Hexfelder)



Gemischtes Hindernis
(4 Hexfelder)



Plattform



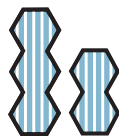
Säule
(1 Hexfeld)



Hohes Hindernis
(3 Hexfelder)



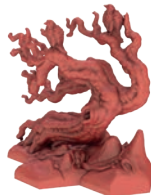
Gemischtes Hindernis
(3 Hexfelder)



Niedriges Hindernis



Leiter



Baum
(4 Hexfelder)

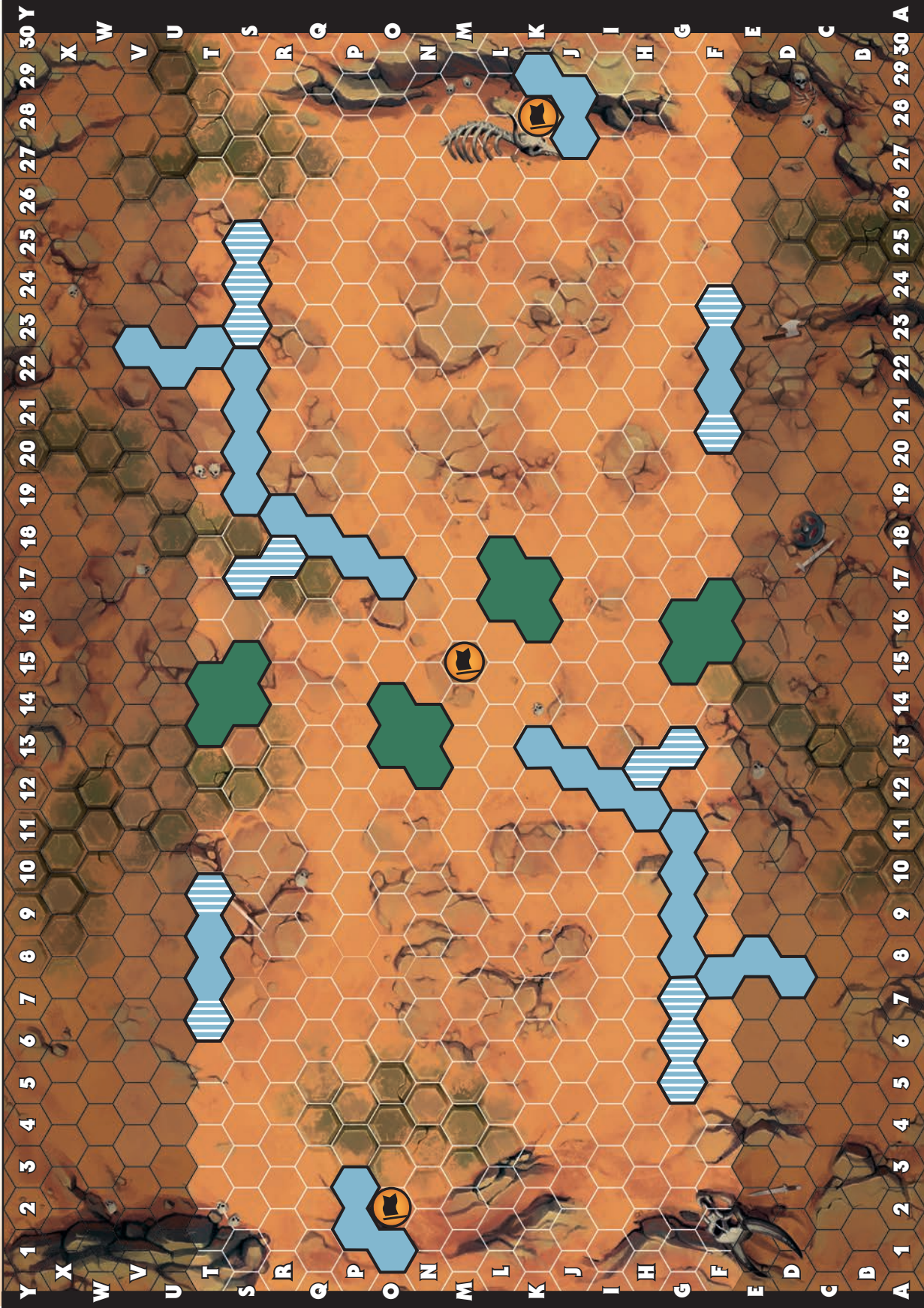


Zielmarker



STANDARD-SCHLACHTFELDER

IM WALD VERIRRT



Einsatzzone

Einsatzzone

Aufbau: Legt 3 erste Zielmarker auf die Hexfelder O2, M15 und K28. Legt dann jeweils 1 Ziel in die Einsatzzone eures Gegners.

VERGESSENES FORT

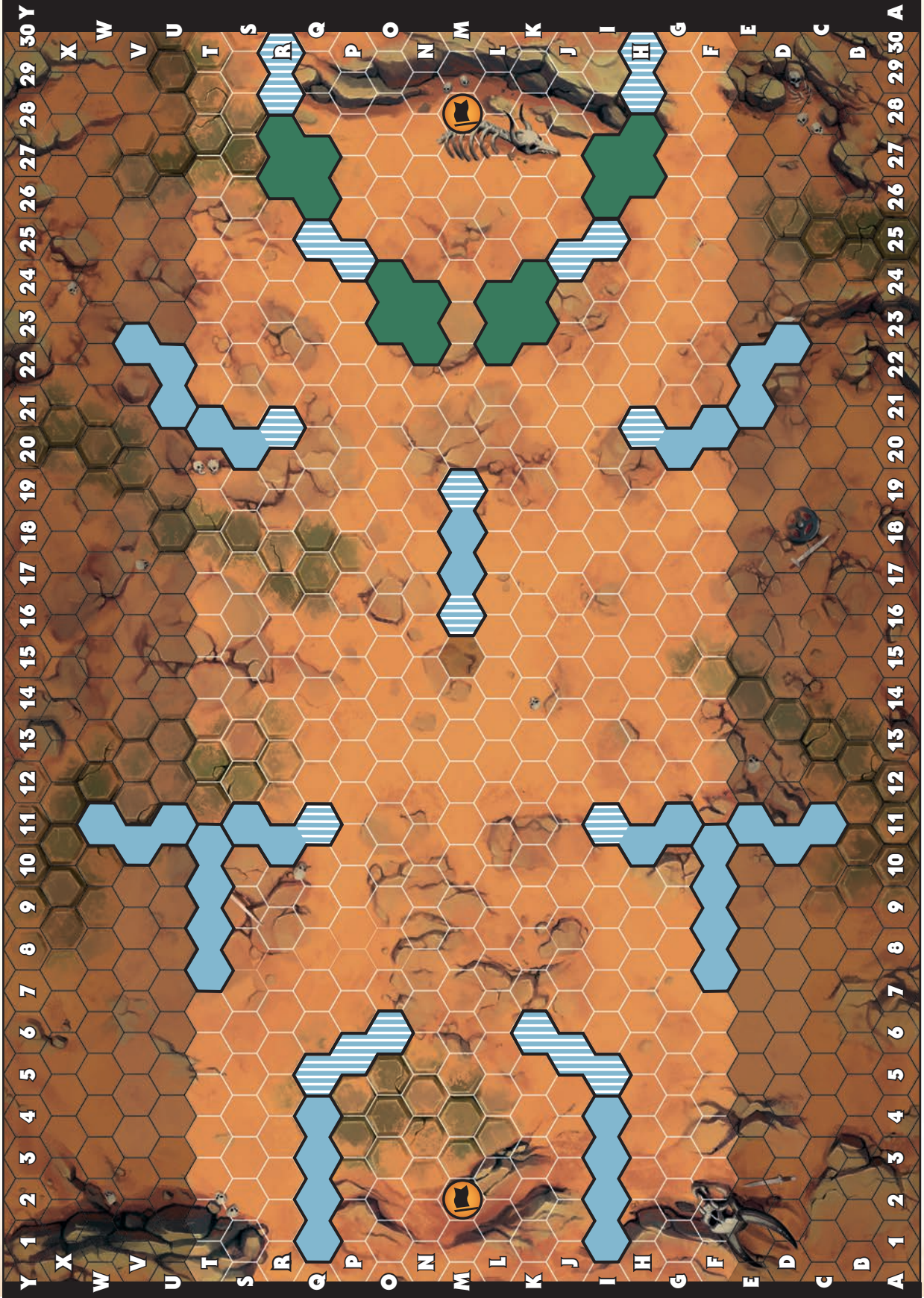
The map is a 30x16 hexagonal grid. The columns are labeled with letters A through Y, and the rows with numbers 1 through 30. The terrain is a cracked, orange-brown desert. A central path of blue and green hexagons winds through the map. Two clusters of purple and pink hexagons, each containing a skeleton, are located at the top and bottom. Various icons are scattered across the map, including skulls, a skull with a sword, and two black flag markers.

Einsatzzone

Einsatzzone

Aufbau: Legt 2 erste Zielmarker auf die Hexfelder L15 und N16. Folgt dann den Standardregeln.

TEMPEL DER TAPFERKEIT



Einsatzzone

Einsatzzone

Aufbau: Legt 2 erste Zielmarker auf die Hexfelder M2 und M28. Folgt dann den Standardregeln.

SPHÄRE DER MACHT

The map is a 30x30 hexagonal grid. The top and bottom edges are labeled with letters Y through A, and the left and right edges are labeled with numbers 1 through 30. The map features a central path of blue and green hexagons, a yellow flag icon at M15, and various terrain elements like skeletons and animals.

Einsatzzone

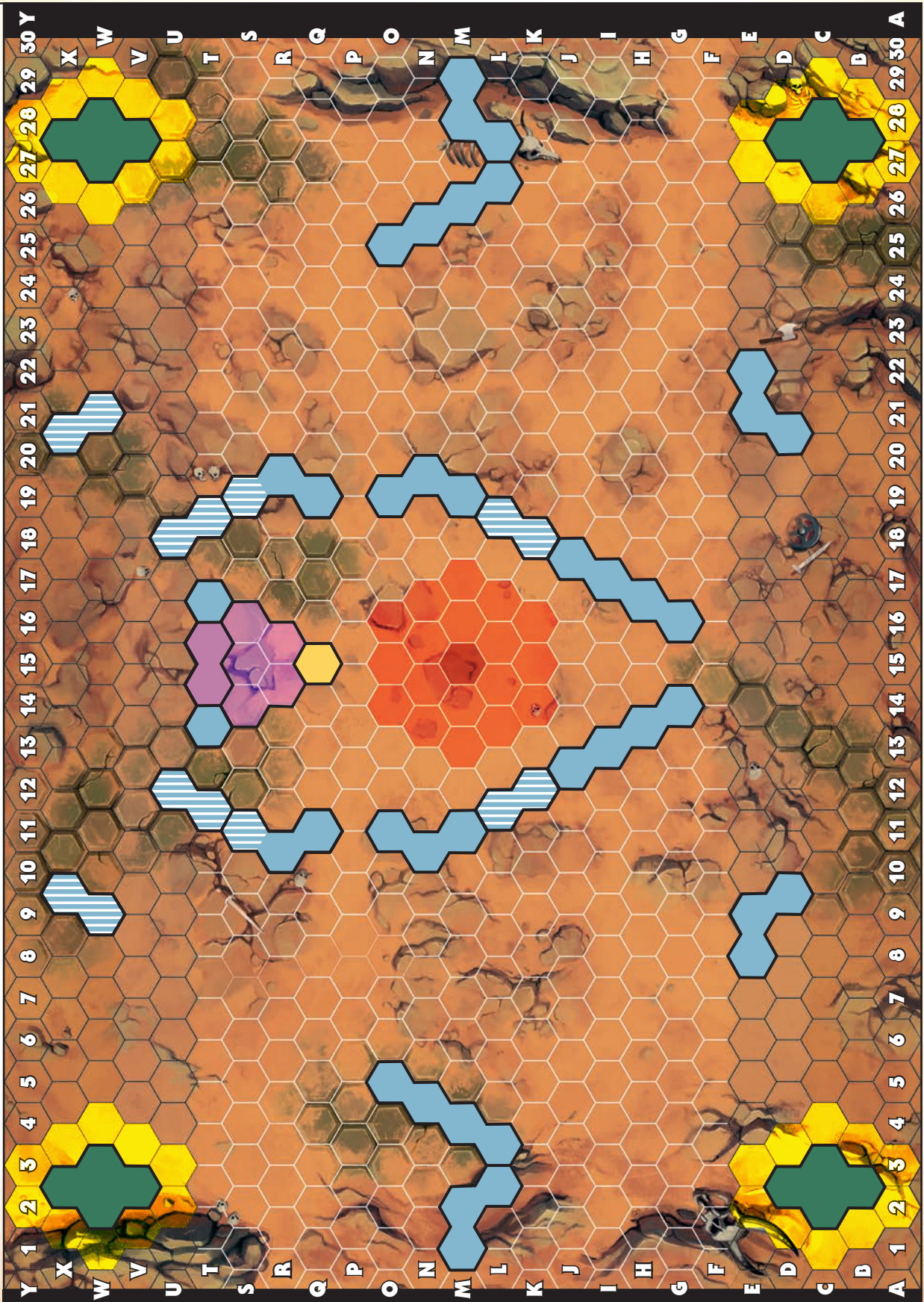
Einsatzzone

Aufbau: Legt 1 ersten Zielmarker auf das Hexfeld M15. Folgt dann den Standardregeln.



ERWEITERTE SCHLACHTFELDER

ENDLOSE HORDE



Aufbau:

- ◆ Legt keine Marker auf das Schlachtfeld.
- ◆ Wer Vorrang hat, spielt immer die Wilde Horde und kann eigene Charaktere nur auf Hexfeldern einsetzen, die an einen Baum angrenzen (gelb markiert).
- ◆ Wer keinen Vorrang hat, wählt eine der verbleibenden Fraktionen und setzt die eigenen Charaktere auf den rot markierten Hexfeldern ein.

Besondere Regeln:

- ◆ In diesem Szenario sammelt ihr keine Siegpunkte.
- ◆ Wer von euch Vorrang hat, darf zu Beginn jeder Aktivierungsphase 1 ausgeschalteten Horde-Soldaten oder Horde-Geist erneut einsetzen (angrenzend an einen Baum).
- ◆ Hordak erhält auch dann Boni durch die Fertigkeit „Gnadenloser Anführer“, wenn der ausgeschaltete Charakter erneut eingesetzt wurde.

Siegbedingungen:

- ◆ Wer Vorrang hat, gewinnt das Spiel, falls alle feindlichen Charaktere vor dem Ende der 4. Runde ausgeschaltet sind.
- ◆ Ansonsten gewinnt das Spiel, wer keinen Vorrang hat.



WALD DES LEBENS

The map is a hexagonal grid with columns labeled A through Y and rows labeled 1 through 30. The terrain is a mix of brown and green hexagons. Structures include:

- Blue structures: A large central structure with a blue and white striped section, and two smaller blue structures on the left and right sides.
- Green structures: Three cross-shaped structures, one in the center and two on the left and right sides.
- Purple and pink structures: Two clusters of purple and pink hexagons, one in the upper left and one in the lower right.
- Yellow hexagons: Two yellow hexagons, one in the upper left and one in the lower right.

 Markers include:

- Black flags: Six black flags on yellow circular bases, located at various points on the map.
- Animal skeletons: Several animal skeletons are scattered across the terrain.

Einsatzzone

Einsatzzone

Aufbau:

- ◆ Legt 6 erste Zielmarker auf die Hexfelder I4, J14, N15, L16, P17 und Q26. Legt keine weiteren Marker auf das Schlachtfeld.

Besondere Regeln:

- ◆ Ihr erhaltet nur Siegpunkte, indem ihr Missionen auf euren Ruhmkarten erfüllt.
- ◆ In jeder Vorbereitungsphase (außer der ersten) zieht ihr Ruhmkarten von euren Stapeln, bis ihr jeweils 2 auf der Hand habt.
- ◆ Jeder Zielmarker, den ein Charakter einnimmt, entfernt 1 Wunde bei diesem Charakter. Hat ein Charakter keine Wunde, wird der Zielmarker ohne Effekt eingenommen.

IMPRESSUM

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

Technische Redaktion: Adam Baker

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

Spielanleitung und Redaktion: Natalia Rachowska

Illustration: Natalia Rachowska, Patryk Kubiak, Anna Gut

Cover-Gestaltung: Tomasz Gronowski

Illustration und Figuren: Tomasz Badalski, Bartosz Winkler, Kamila Kościńska, Jakub Buganik, Bartłomiej Klupś, Konrad Rogowski, Maciej Powarunas, Łukasz Burdziak, Martyna Włodarczyk, Kamil Kowalski, Paweł Filipiak, Sylwia Kubiak, Michalina Kin, Przemysław Zwoliński, Natalia Priadko

Projektleitung: Jakub S. Olekszyk

Produktionsbetreuung: Michał Pawlaczyk

Studiodirektion: 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™ und zugehörige Warenzeichen sowie Handelsaufmachungen sind im Besitz und unter Lizenz von Mattel. ©2023 Mattel.

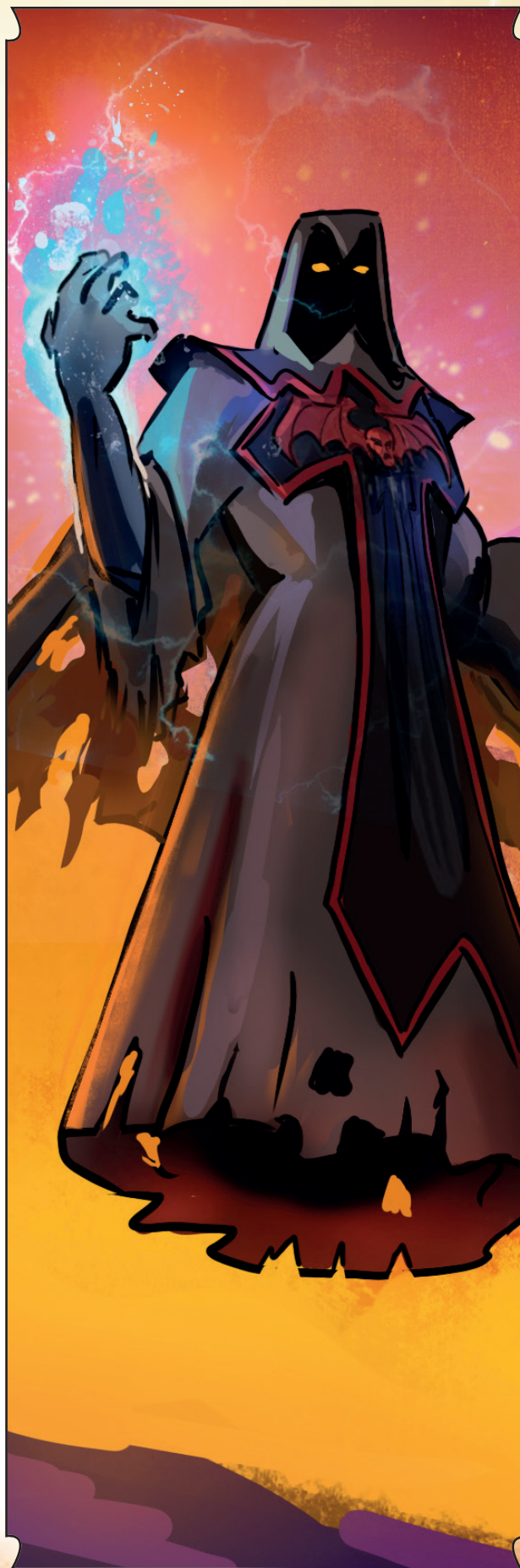
Archon Studio und das Archon Studio-Logo sind Warenzeichen von Archon Spółka z o.o. Archon Studio ist ein eingetragenes Warenzeichen von Archon Studio. Alle Rechte sind ihren jeweiligen Inhabern vorbehalten. ©2023 Archon.

Archon Studio hat seinen Unternehmenssitz in Warszkatowa 8, 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™, Hordak™, Catra™, Grizzlor™, Shadow Weaver™, Horde Trooper™, Horde Wraith™





MASTERS
OF THE UNIVERSE™
BATTLEGROUND

Die Macht der Wilden Horde!