

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

WAVE 5



SPIELANLEITUNG

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

WAVE 5

Version 1.0 GER

Die Palastwachen halten die Stellung! Sie werden nicht zulassen, dass die Armee der bösen Schweberoboter durchbricht. Castle Grayskull muss geschützt werden! Doch die tapferen Verteidiger wissen, dass die bevorstehende Schlacht alles andere als einfach wird. Beide Seiten sind stärker und besser vorbereitet als je zuvor. Mehr Kämpfer brauchen auch mehr Anführer. Seid ihr bereit für diese Aufgabe? Schafft ihr es, Eternia zu beschützen?

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. Archon Studio hat seinen Unternehmenssitz in Warszkatowa 8, Pila 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™, Fisto™, Webstor™, Avion™, Rakash™, Battle Armor™, Gar™, Ram Stone™, Ka™, Tamadge™, Grayskull™, Avarice™, Trolla™, Man-E-Faces™, Buzz-Off™, Whiplash™, Stinkor™.

WEITERE REGELN

TEAMKAMPF

Ab dieser Erweiterung könnt ihr noch größere Schlachten ausfechten – mit dem neuen Spielmodus „Teamkampf“! Im folgenden Abschnitt erfahrt ihr alles über die Änderungen an den Standardregeln, die ihr für den Teamkampf beachten müsst.

TRUPP ZUSAMMENSTELLEN

Beachtet diese wichtigen Regeln, um eure Trupps für den Teamkampf zusammenzustellen:

- Ihr teilt euch in 2 Teams mit je 2 Mitgliedern auf.
- Ihr habt alle einen eigenen Trupp mit maximal 75 Punkten.
- Ihr habt alle einen eigenen Ruhm- und Schicksalsstapel.
- Die Trupps eures Teams müssen zur gleichen Fraktion gehören.
- Jeder Charakter kann nur 1× im Team vorkommen. Unterschiedliche Figuren und Versionen sind nicht erlaubt.
- Jede Ausrüstung kann nur 1× im Team vorkommen.
- Jede Schicksals- und Ruhmkarte kann nur 1× im Team vorkommen.

SPIELAUFBAU

VORRANG BESTIMMEN: Ihr ermittelt gemeinsam, welches Team Vorrang hat. Zwei von euch aus gegnerischen Teams würfeln jeweils mit 1 Würfel – wer das höhere Ergebnis hat, bestimmt, welches Team den Vorrang erhält. Bei gleichem Ergebnis würfelt ihr erneut.

SCHLACHTFELD VORBEREITEN: Das Team ohne Vorrang bestimmt das Schlachtfeld. Sofern nicht anders angegeben, dürft ihr jedes Schlachtfeld aus dem Starter-Set oder den Erweiterungen wählen.

EINSATZZONE WÄHLEN: Das Team mit Vorrang wählt die eigene Einsatzzone. Die andere Einsatzzone ist für das gegnerische Team bestimmt. Ihr teilt euch im Team jeweils eine Einsatzzone.

ZIELMARKER PLATZIEREN: Platziert abwechselnd weitere Zielmarker. Das Team mit Vorrang beginnt.

TRUPPS EINSETZEN: Stellt jeweils 1 Figur in die eigene Einsatzzone. Ein Mitglied des Teams mit Vorrang beginnt. Wechselt euch danach von Team zu Team ab. Setzt dies so lange fort, bis ihr alle eure Figuren eingesetzt habt.

SPIELABLAUF

VERBÜNDETE UND FEINDE: Alle Charaktere in 1 Team sind **verbündet**, alle Charaktere des anderen Teams sind **Feinde**.

VORBEREITUNGSPHASE: In dieser Phase zieht ihr Schicksalskarten vom eigenen Schicksalsstapel, bis ihr alle je 4 Karten auf der Hand habt.

AKTIVIERUNGSPHASE: Alle von euch wählen 1 Schicksals- oder 1 Ruhmkarte von ihrer Hand und legen sie verdeckt vor sich. Deckt die Karten dann gleichzeitig auf. Ihr seid in absteigender Initiative-Reihenfolge am Zug. Dabei gelten folgende Ausnahmen:

- Haben 2 oder mehr von euch aus gegnerischen Teams Karten mit gleicher Initiative aufgedeckt, sind zuerst die Mitglieder des Teams mit Vorrang aktiv am Zug.
- Spielt ihr innerhalb eures Teams Karten mit gleicher Initiative aus, entscheidet ihr selbst, wer von euch zuerst aktiv am Zug ist.

SIEG DURCH AUSSCHALTEN: Sind alle Charaktere **eines Teams** ausgeschaltet, gewinnt das andere Team das Spiel. Sind alle Charaktere beider Teams ausgeschaltet, endet das Spiel unentschieden. Sind alle Charaktere **eines Trupps** ausgeschaltet, kann das Teammitglied dieses Trupps nicht mehr am Spiel teilnehmen (dieses aber noch gewinnen, wenn das andere Teammitglied den Sieg erringt).

WERTUNG: Als Mitglieder des gleichen Teams teilt ihr euch die Siegpunkte.

SIEG DURCH PUNKTE: In der Aufräumphase der 4. Runde endet das Spiel, falls noch kein Team den Sieg durch Ausschalten erreicht hat. Zählt jeweils die gesammelten Siegpunkte eures Teams zusammen. Das Team, dem es gelingt, das andere Team um mindestens 20 Siegpunkte zu übertreffen, gewinnt. Gelingt keinem Team dieser Vorsprung, endet das Spiel unentschieden.

ERLÄUTERUNGEN

PALASTWACHEN UND FLÄCHENANGRIFFE

Die Fertigkeit „Heldenwache“ der Palastwache kann Verbündete davor schützen, zum ersten Ziel von Flächenangriffen zu werden. Sie schützt aber nicht davor, zum weiteren Ziel dieser Angriffe zu werden.



Palastwache A

3 2 2
 1 3 4
 4/6

Heldenwache

Wird ein Verbündeter auf einem angrenzenden Hexfeld angegriffen, darfst du den Angriff auf die Palastwache umlenken, falls sie ein gültiges Ziel ist.

Endlose Helden

In 1 Trupp dürfen bis zu 2 Palastwachen sein.

GELEGENHEITSANGRIFFE GEGEN WEBSTOR

Falls Webstor 1 Wunde durch einen Gelegenheitsangriff erhält, nutzt er seine kostenlose Bewegung der Fertigkeit „Meister der Flucht“ vor der Aktion „Bewegen“, die den Gelegenheitsangriff ausgelöst hat.



Webstor

5 2 2
 2 3 3
 6/9

Meister der Flucht

Erhält Webstor mindestens 1 Wunde, darf er sofort bis zu 4 Hexfelder weit springen und dabei nicht unterbrochen werden.

Versteckspiel

Erhalte . Mit kann Webstor nur von Charakteren im Umkreis von 6' angegriffen oder unterbrochen werden. Außerdem haben seine Flankenangriffe +2

WÜRFELERGEBNISSE

WBeziehen sich Effekte auf Würfelerggebnisse einer Angriffsprobe, gilt das Ergebnis nach dem Neuwürfeln und den Würfelexplosionen, aber vor der Verteidigungsprobe des Gegners.



SCHICKSALSHAND



1

12 -

Füge vor dem Angriff bis zu 3 hinzu. Alle Erfolge werden aufgehoben, falls du bei der Angriffsprobe mindestens eine 1 gewürfelt hast.

2 : 1

4 : 2

6 : 3

W23 © 2023 Ancho
© 2023 Marmel

ZUSÄTZLICHE ANGRIFFE BEIM KETTENBLITZ

Erhält ein Charakter durch einen Angriff mit „Kettenblitz“ einen kostenlosen Angriff, muss das Ziel des weiteren Angriffs im Umkreis von 6" zum ersten Ziel und in dessen Sichtlinie sein. Das Ziel des kostenlosen Angriffs muss nicht in Sichtlinie des angreifenden Charakters sein. Der Deckungsmodifikator für den Angriff wird durch eine Linie vom ersten zu den weiteren Zielen bestimmt. Ist die Base des ersten Ziels auf der Rückseite des zweiten Ziels, gilt der Angriff als Flankenangriff.

Nicht vergessen: Ein kostenloser Zaubenangriff kostet keine AP und erhöht nicht die Kosten weiterer Zaubenangriffe. Die Manakosten für die Angriffe müsst ihr trotzdem zahlen!

KOSTENLOSE ANGRIFFE MIT DEM ZAUBERSTAB

Kostenlose Zaubenangriffe durch den Effekt des Zauberstabs könnt ihr nur nutzen, wenn alle Anforderungen der gewählten Zaubewaffe erfüllt sind (Reichweite, Manakosten usw.). Die Verringerung der Manakosten bezieht sich nur auf die Basis-Manakosten des gewählten Zaubers. Hat dieser Zauber weitere Kosten (wie „Feuerball“), müsst ihr sie wie gewohnt zahlen.

