

# MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

## The Great Rebellion



MISSIONSBUCH

# MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

## The Great Rebellion

### ÜBERSICHT

Die Bewohner Etherias tolerieren die Tyrannei der Evil Horde nicht mehr länger! Es ist Zeit für eine Rebellion!  
**The Great Rebellion** ist eine Erweiterung für *Masters of the Universe: Battleground* und enthält eine neue Fraktion, neues Gelände und Schlachtfeldkonfigurationen. Rebelliert gegen das Böse!

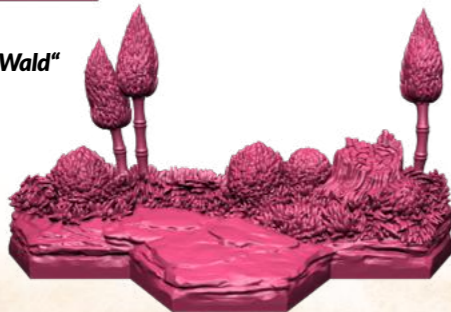
Version 1.0

### MATERIAL

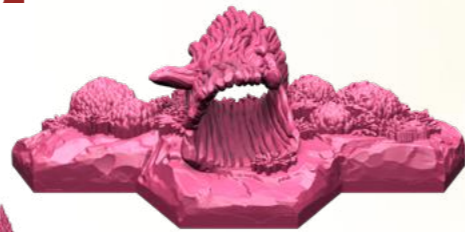
#### GELÄNDE



2x Geländeteile „Magischer Wald“  
(4 Hexfelder)



2x Geländeteile „Magischer Wald“  
(4 Hexfelder)



2x Geländeteile „Magischer Wald“  
(4 Hexfelder)



2x Geländeteile „Magischer Wald“  
(4 Hexfelder)

### FIGUREN



She-Ra



Angella



Frosta



Castaspella



Bow



Glimmer

### KARTEN



6 Charakterkarten



2 Ruhmkarten



10 Schicksalskarten



11 Waffenkarten

### ANDERE



8 Objektkarten



1 Missionsbuch



1 Montageanleitung



2 Stärkungsmarker

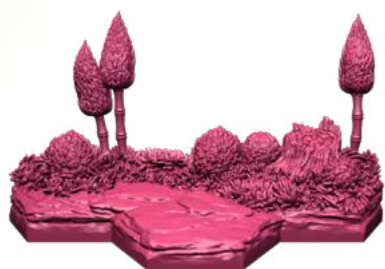
## GRUNDKONZEPTE

In diesem Abschnitt erfahrt ihr mehr über die Grundkonzepte von **The Great Rebellion!**

### MAGISCHER WALD

Magischer Wald ist ein Geländeteil mit einer Größe von 4 Hexfeldern und zählt als niedriges Hindernis (gibt Deckung, blockiert keine Sichtlinie), mit einem wichtigen Unterschied:

- Steht der aktive Charakter auf einem Hexfeld, das an einen Magischen Wald angrenzt, kann er sich auf ein beliebiges Feld angrenzend zu irgendeinem Magischen Wald teleportieren, indem der Charakter für jedes Hexfeld, das er durchquert, 1 Mana bezahlt. Große Charaktere können Magische Wälder nicht nutzen.



**Magischer Wald**  
(4 Hexfelder)

### ULTIMATIVE FERTIGKEITEN

Einige Schicksalskarten in dieser Erweiterung haben „Ultimative Fertigkeiten“ als Boni. Mit diesen Schicksalskarten darfst du jeden Charakter aktivieren, aber nur der Charakter in der Bonusbeschreibung kann den Bonus nutzen.



## ERLÄUTERUNGEN

### UNTER NULL

Frosta's Fertigkeit „Unter Null“ hat ihren Effekt, nachdem die Karte, mit der ein Charakter aktiviert wurde, abgehandelt ist. Der aktivierte Charakter erhält Mana und den Bonus der Karte, bevor Frosta ihre Fertigkeit nutzt.



### EISZAUBER

Nutzt Frosta ihren „Eiszauber“ während einer Unterbrechung, erhält sie nicht den Malus für einen Angriff während einer Unterbrechung. Andere Malusse kann sie trotzdem erhalten, z.B. falls das Ziel in Deckung ist.



### INITIATIVEBONI

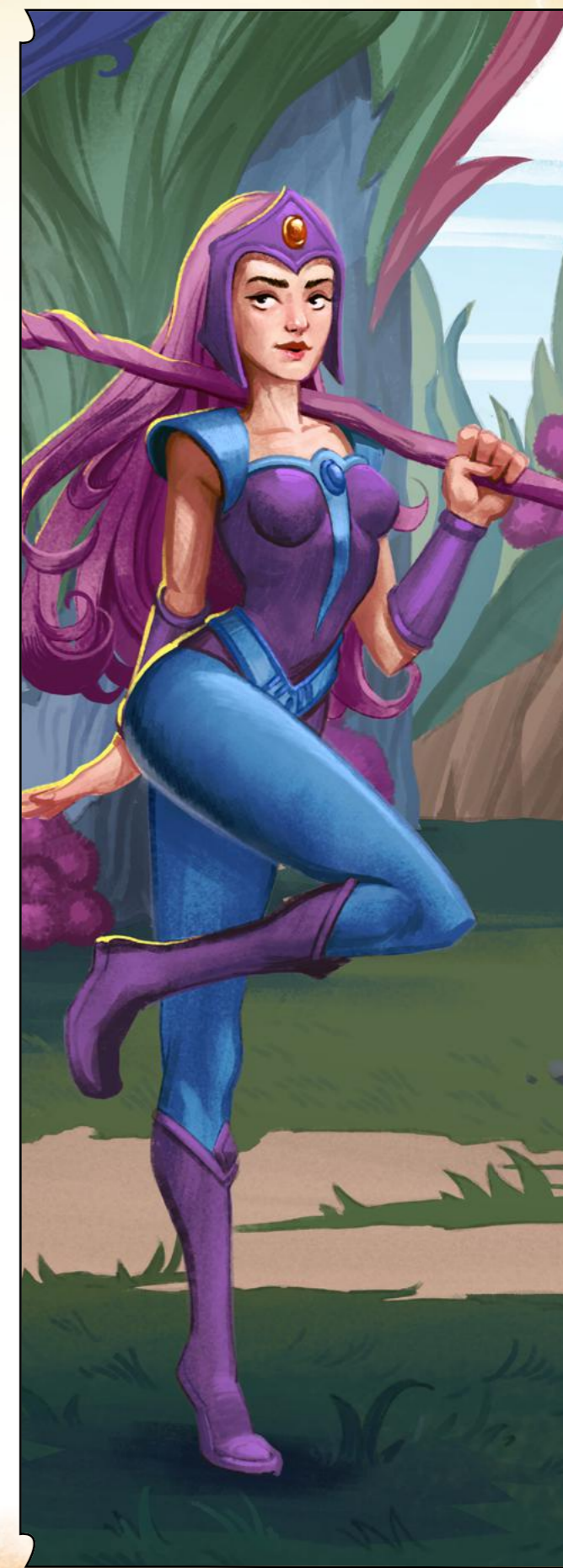
Alle Effekte, welche Charaktere beeinflussen, die mit einer bestimmten Initiative aktiviert wurden, beeinflussen Charaktere, die in dieser Runde nicht aktiviert wurden, nicht.



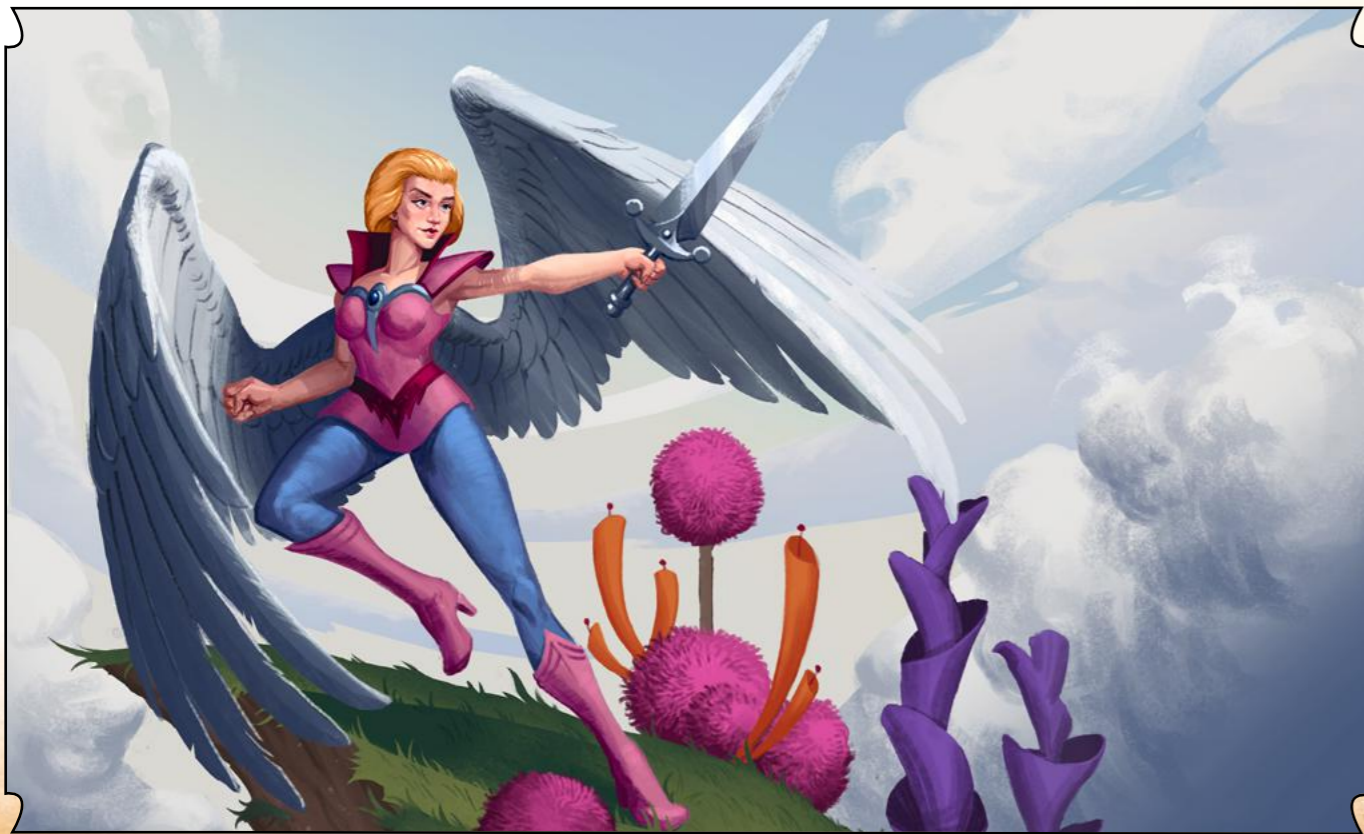
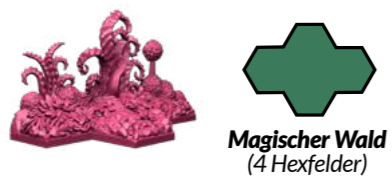
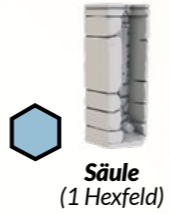
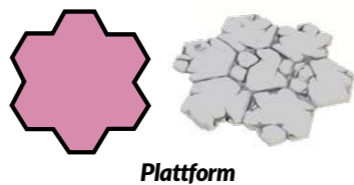
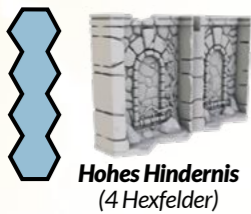
### BOWS STÄRKUNG

Wann immer Bow in einer Aktivierungsphase eine Stärkung verliert, entscheidet wer aktiv am Zug ist, welche Stärkung Bow verliert.

In der Aufräumphase verliert Bow alle seine Stärkungen. Besagt ein Effekt, dass Bow eine Stärkung nicht verliert, darfst du 1 Stärkung wählen, die Bow nicht verliert, falls du Bow kontrollierst. Dieser Effekt ist kumulativ.

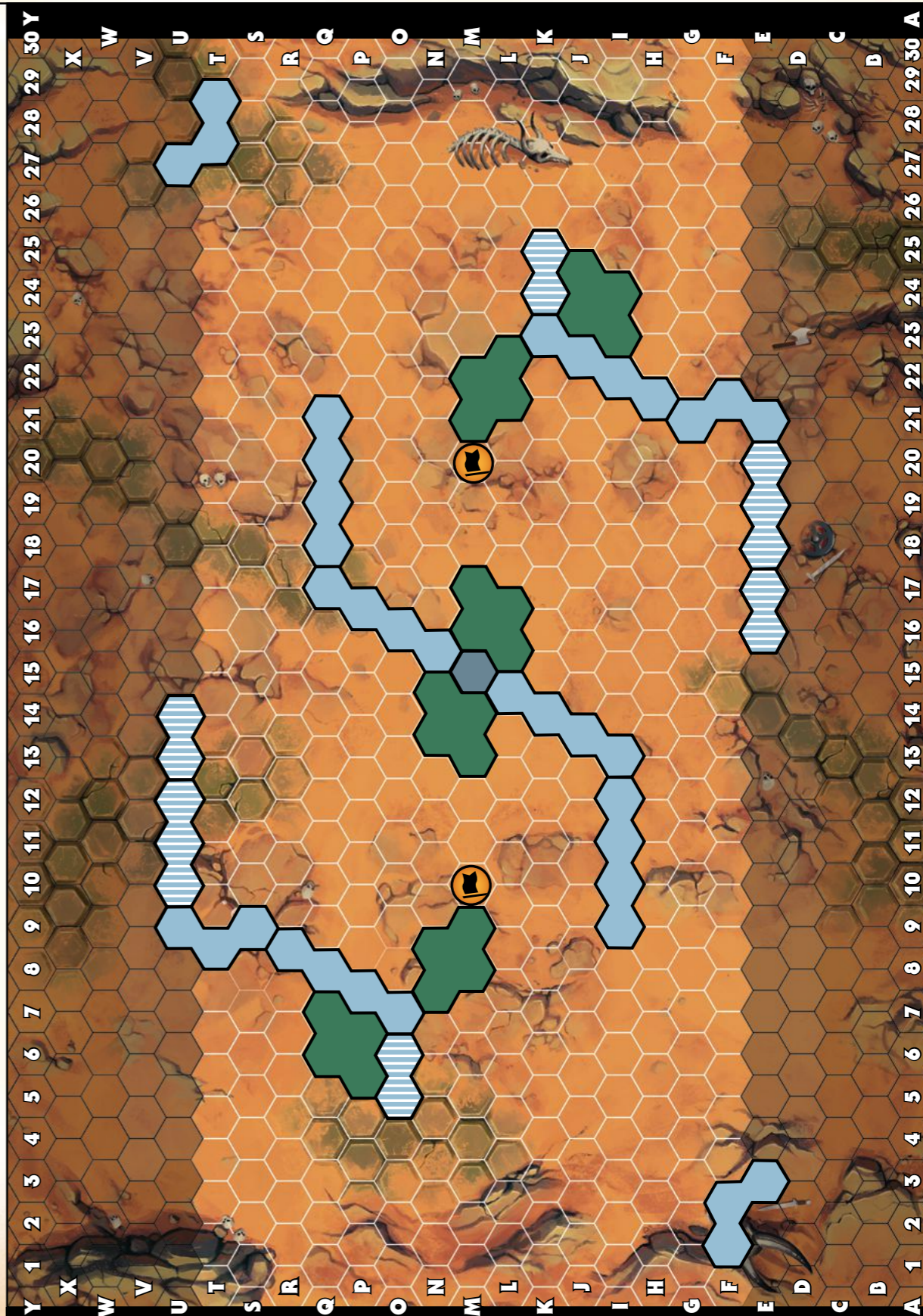


# SCHLACHTFELD-GELÄNDE



# STANDARD-SCHLACHTFELDER

## MYSTACORWALD

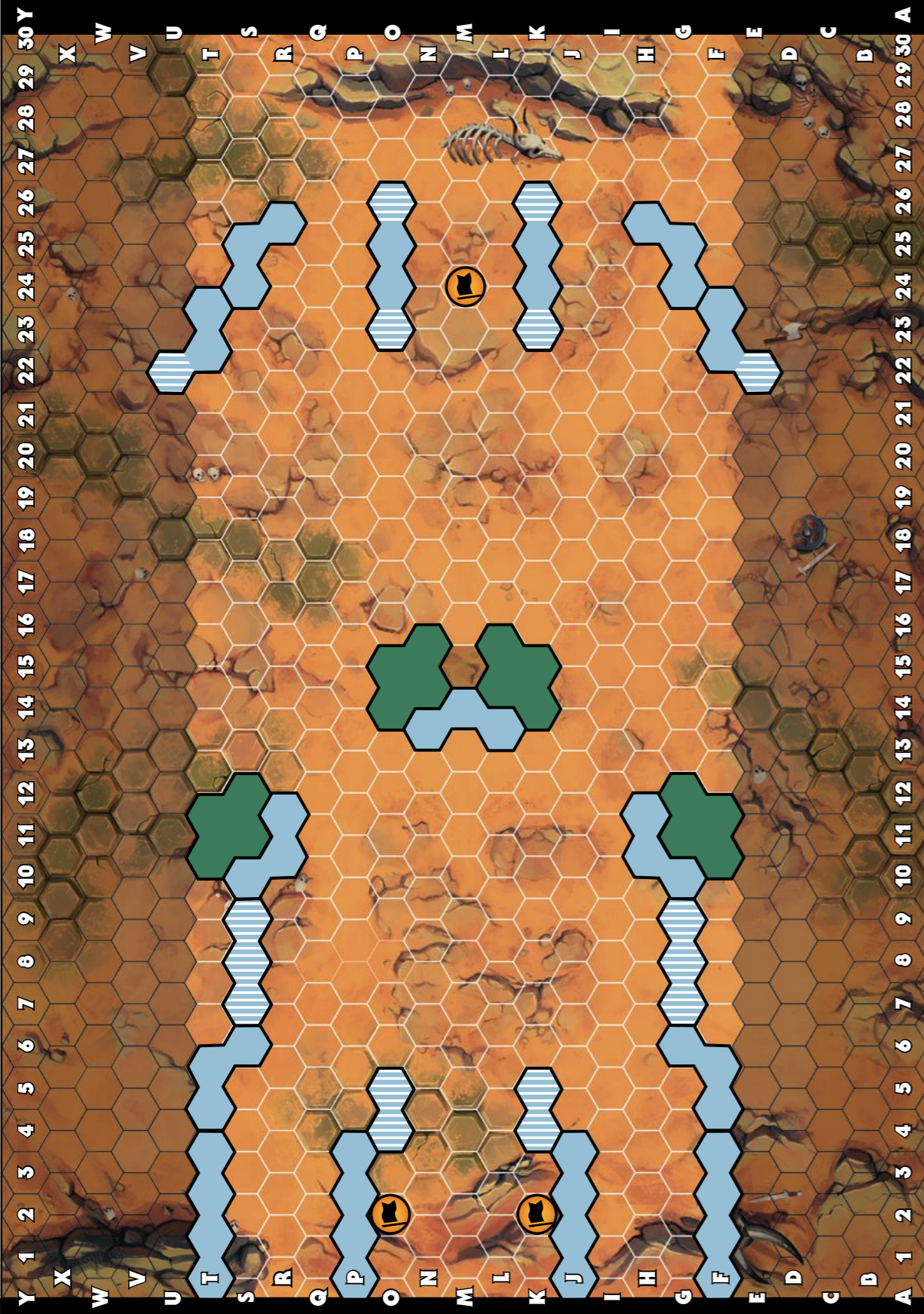


Einsatzzone

Einsatzzone

Vorbereitung: Legt die beiden ersten Ziele auf die Hexfelder M10 und M20. Folgt anschließend den Standardregeln.

# BLACKMOOR

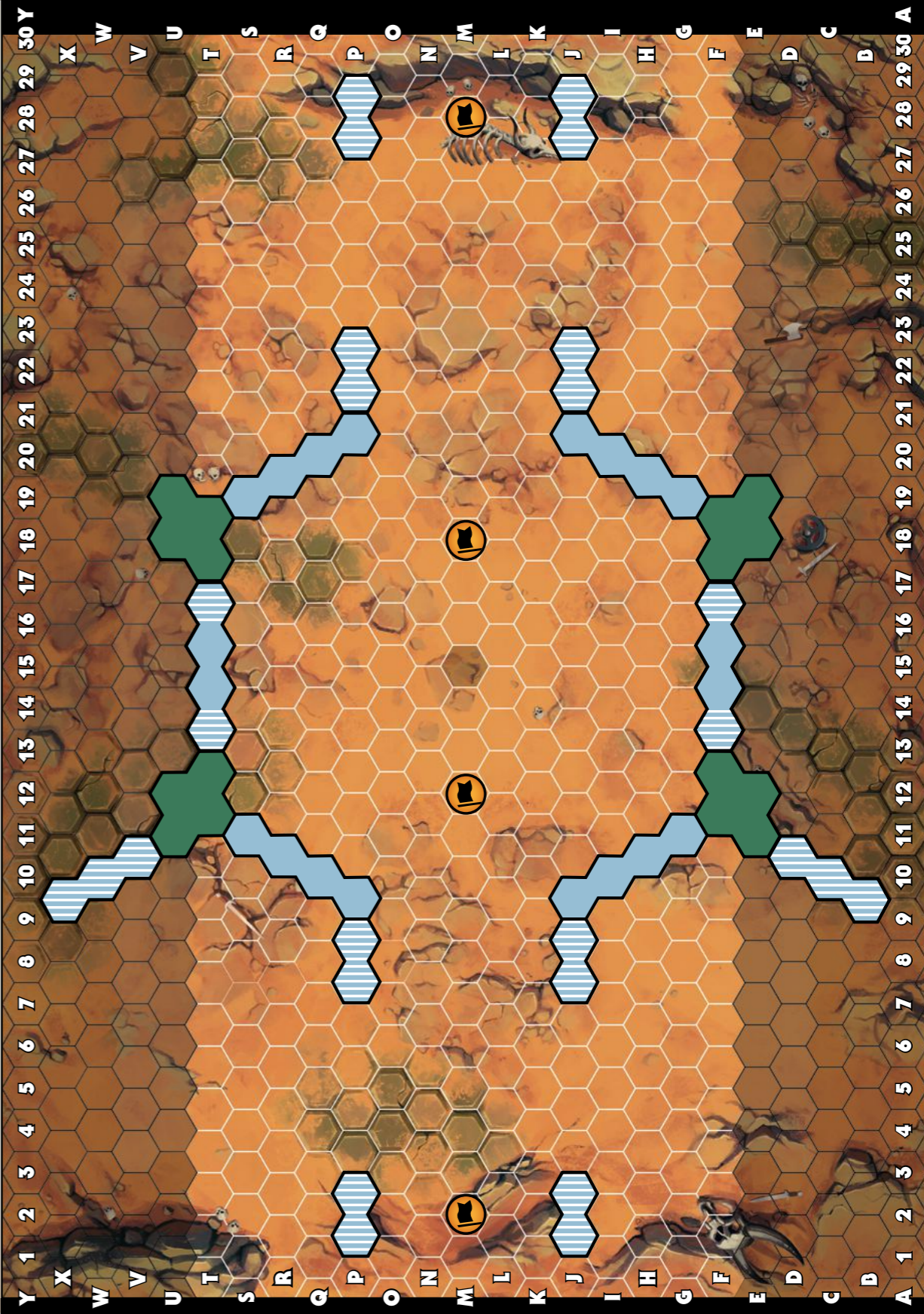


Einsatzzone

Einsatzzone

Vorbereitung: Legt die drei ersten Ziele auf die Hexfelder O2, K2 und M24. Anschließend legt ihr jeweils 1 Ziel in die gegnerische Einsatzzone.

# BASISLAGER DER HORDE

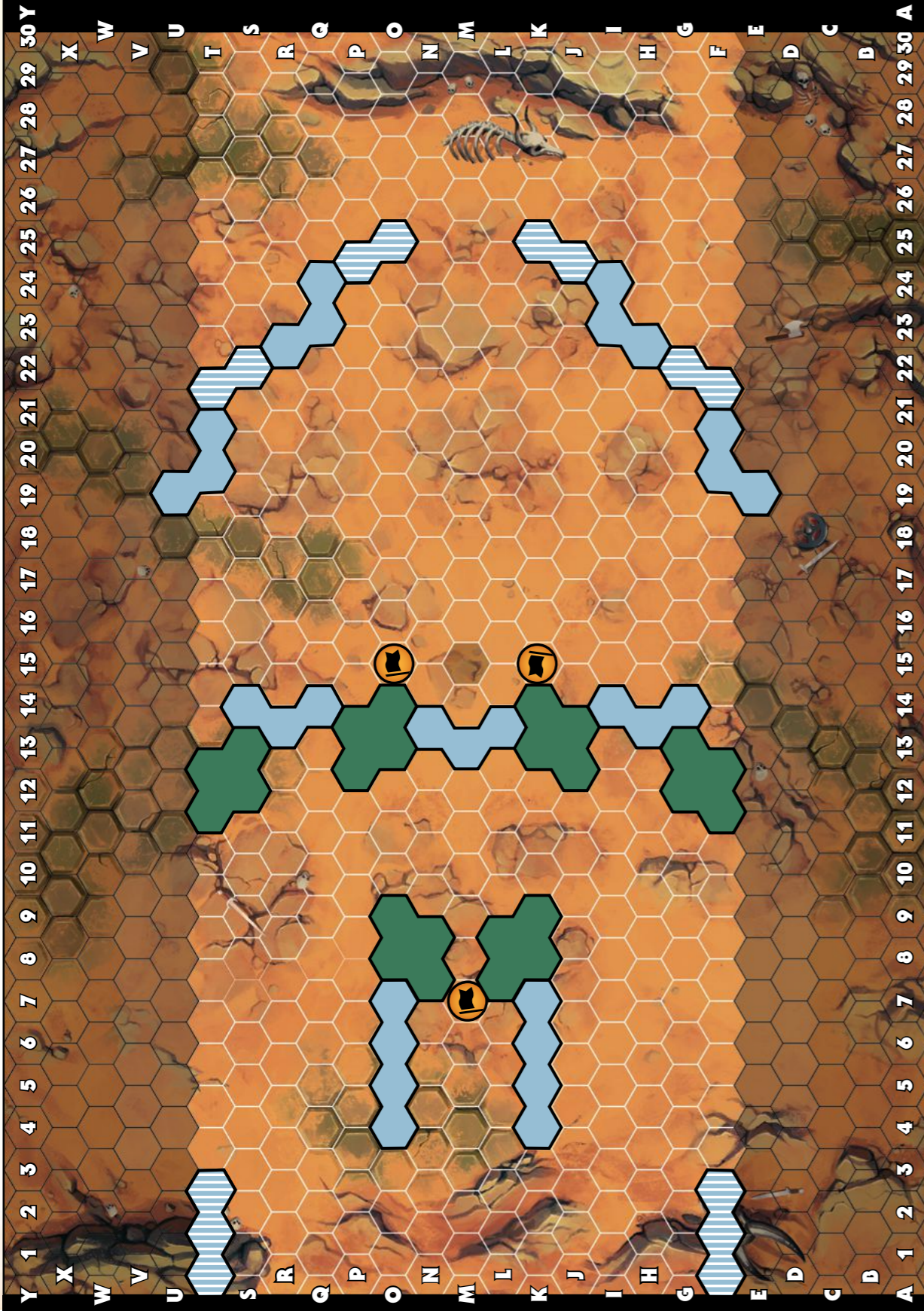


Einsatzzone

Einsatzzone

Vorbereitung: Legt die vier ersten Ziele auf die Hexfelder M2, M12, M18 und M28. Legt keine weiteren Ziele auf das Schlachtfeld.

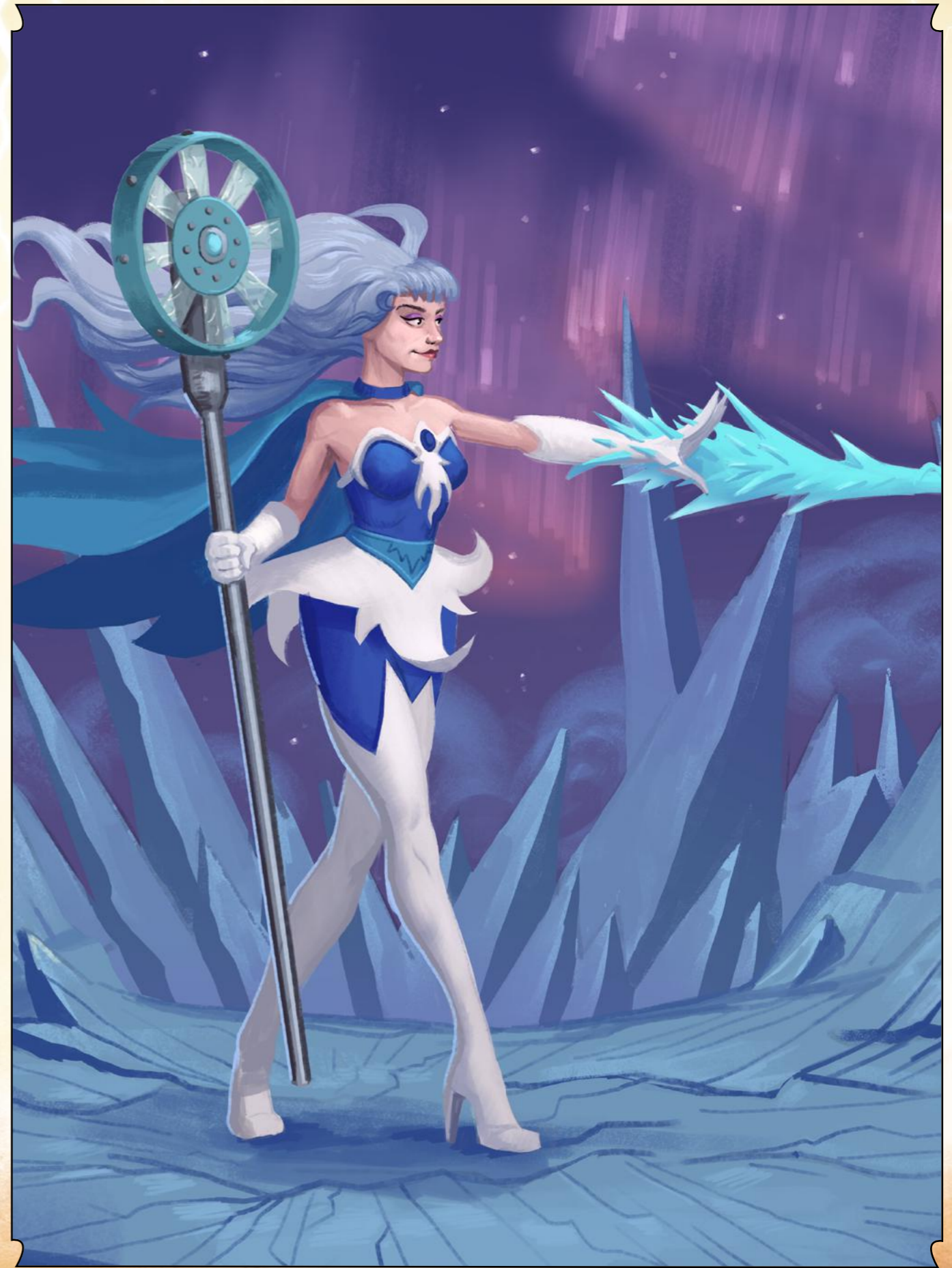
# DUNKLER WALD



Einsatzzone

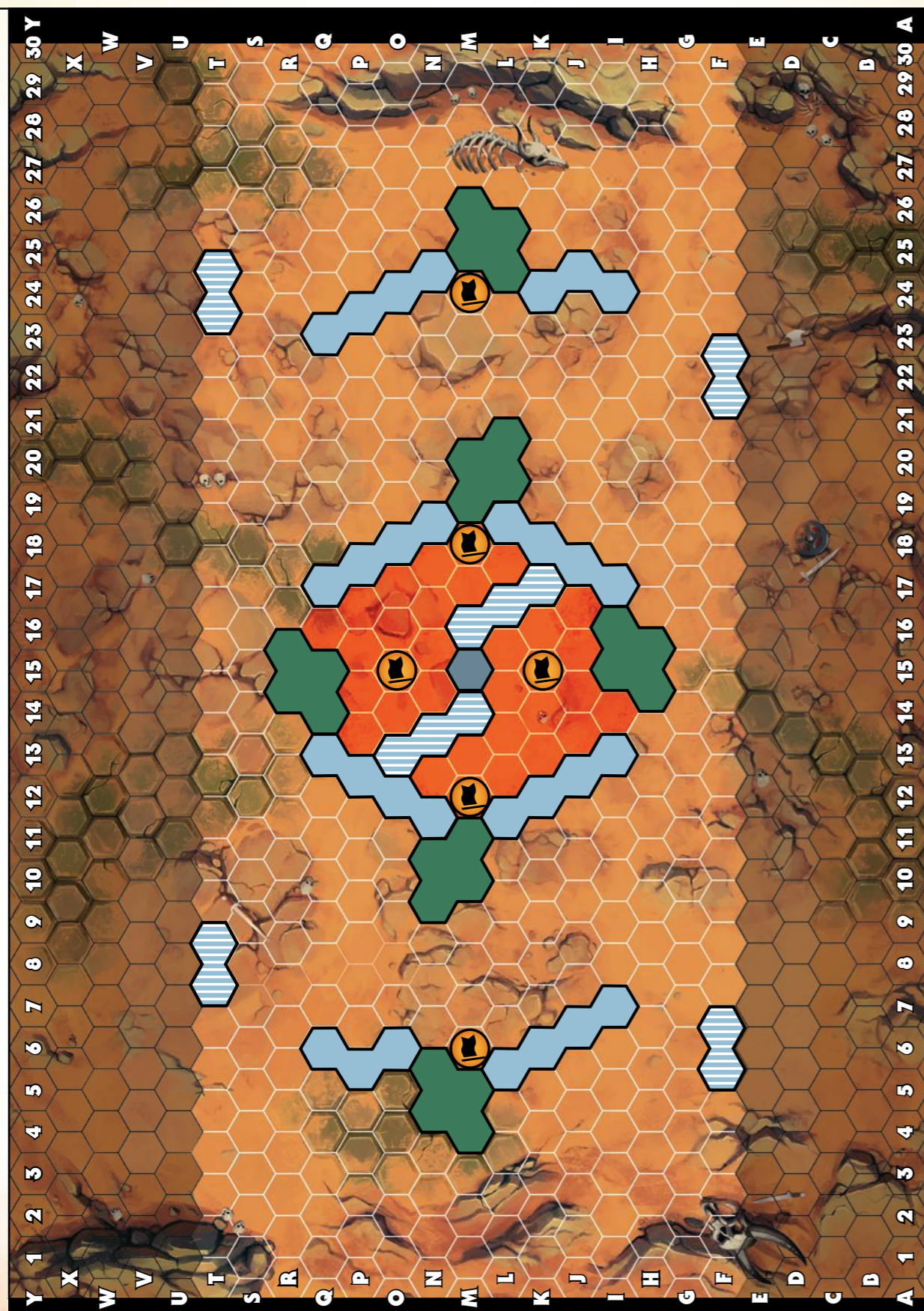
Einsatzzone

**Vorbereitung:** Legt die drei ersten Ziele auf die Hexfelder K15, O15 und M7. Anschließend legt ihr jeweils 1 Ziel in die gegnerische Einsatzzone.



# FORTGESCHRITTENE SCHLACHTFELDER

## VERBOTENER WALD



### Vorbereitung:

- Legt die sechs ersten Ziele auf die Hexfelder M6, M12, O15, K15, M18 und M24. Legt keine weiteren Ziele auf das Schlachtfeld. Diese Ziele stehen für Blumen der Macht.

### Spezialregeln:

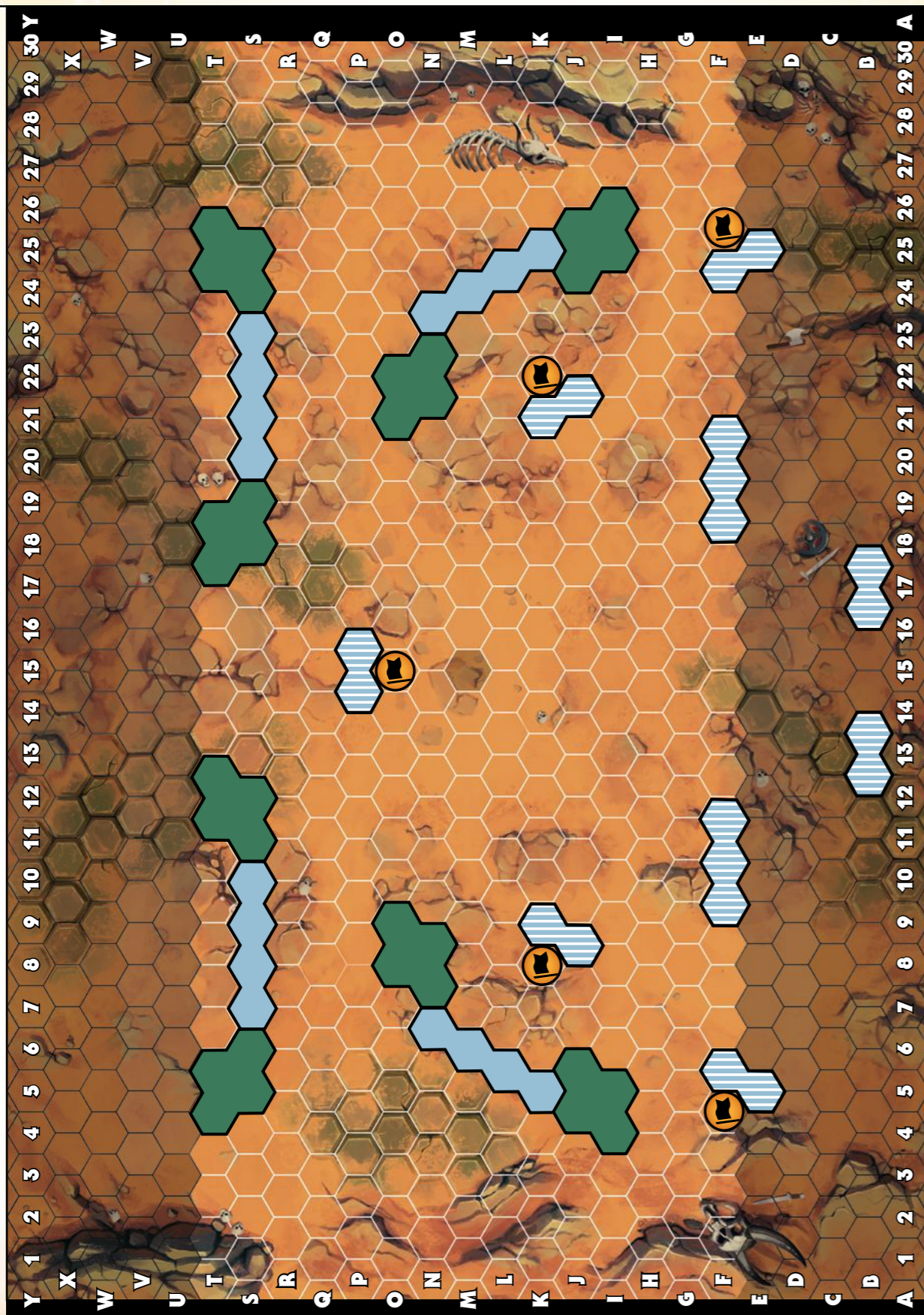
- In diesem Szenario erhaltet ihr für das Einnehmen von Zielen keine Siegpunkte.
- Sobald ein Charakter ein Ziel einnimmt, legt ihr den Zielmarker auf die Karte dieses Charakters. Von nun an trägt dieser Charakter das Ziel. Ein Charakter kann unbeschränkt viele Ziele tragen.
- Charaktere, die im Verbotenen Wald stehen (rote Hexfelder), würfeln für Verteidigungsproben 1 Würfel weniger (mindestens 1).
- Charaktere würfeln bei Angriffsproben für jedes Ziel, das sie tragen, 1 Würfel zusätzlich.
- Schaltet ein Charakter einen Feind aus, erhält er alle Ziele, die dieser Feind getragen hat, egal wie weit die beiden Charaktere voneinander entfernt sind.

### Siegbedingungen:

- Wer vor dem Ende der 4. Runde mind. 5 Ziele einnimmt, gewinnt das Spiel.  
Ansonsten spielt ihr nach den üblichen Siegbedingungen.



## ÜBERFALL!



Einsatzzone mit Vorrang

Einsatzzone ohne Vorrang

### Vorbereitung:

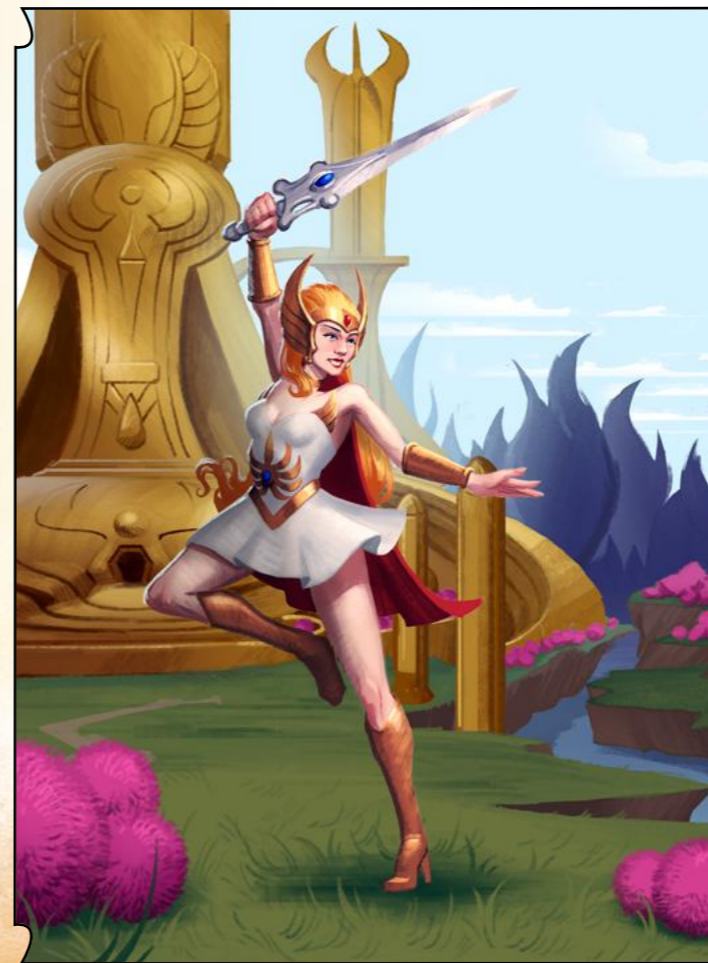
- Legt die fünf ersten Ziele auf die Hexfelder F5, F26, K8, K22 und O15.
- Wer Vorrang hat, spielt immer The Great Rebellion.
- Wer nicht Vorrang hat, wählt 1 der übrigen Fraktionen.
- Ihr könnt eure Einsatzzone nicht wählen.

### Spezialregeln:

- In diesem Szenario erhaltet ihr keine Siegpunkte.
- 1-mal pro Aktivierung oder Unterbrechung, falls du Vorrang hast: Du darfst ohne Mana zu bezahlen einen Magischen Wald nutzen, um den aktiven Charakter 5 Hexfelder weit zu teleportieren.
- Hast du nicht Vorrang, kannst du Magische Wälder nicht nutzen.
- Hast du nicht Vorrang, kannst du keine Ziele einnehmen.

### Siegbedingungen:

- Hast du Vorrang, gewinnst du, falls du vor dem Ende der 4. Runde mind. 4 Ziele einnimmst.
- Hast du nicht Vorrang, gewinnst du, falls dein Gegenüber nicht gewinnt.



## IMPRESSUM

**Regeln:** Jacek Karpowicz, Jaroslaw Ewertowski, Michał Pawlaczyk, Kamil Białkowski  
**Technische Redaktion:** Adam Baker  
**Spielanleitung und Redaktion:** Natalia Rachowska  
**Lektorat:** ProofReaders.pl, Smaller Earth Poland  
**Deutsche Übersetzung:** Paul Wilhelm, unterstützt von Malte Kühle, für The Geeky Pen.  
**Illustration:** Natalia Rachowska, Patryk Kubiak, Anna Gut, Dawid Kopczyński  
**Cover-Gestaltung:** Bartosz Winkler  
**Illustration und Figuren:** Tomasz Badalski, Bartosz Winkler, Kamila Kościńska, Jakub Baganik, Bartłomiej Klupś, Konrad Rogowski, Maciej Powarunas, Łukasz Burdziak, Martyna Włodarczyk, Kamil Kowalski, Paweł Filipiak, Sylwia Kubiak, Michałina Kin, Przemysław Zwoliński, Natalia Priadko  
**Projektleitung:** Jakub S. Olekszyk  
**Produktionsbetreuung:** Michał Pawlaczyk  
**Studioleitung:** Jaroslaw 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 Handlungsaufmachungen 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 Warsztatowa 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™, Angella™, Bow™, Castaspella™, Frosta™, Glimmer™, She-Ra™





**MASTERS**  
OF THE UNIVERSE™  
**BATTLEGROUND**

**The Great Rebellion**