

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

The Great Rebellion



LIBRO DELLE MISSIONI

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

The Great Rebellion

PANORAMICA

Gli abitanti di Etheria non vogliono più tollerare la tirannia dell'Orda Infernale! È ora di rialzarsi. È ora di ribellarsi!
The Great Rebellion è un'espansione di *Masters of the Universe: Battleground*, che introduce una nuova fazione al gioco, nuovi elementi di terreno e nuove configurazioni. Ribellatevi al Male!

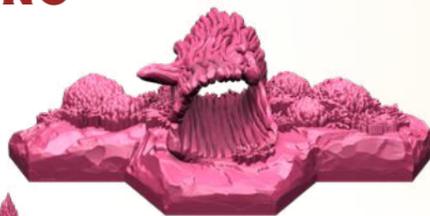
Version 1.0

COMPONENTI

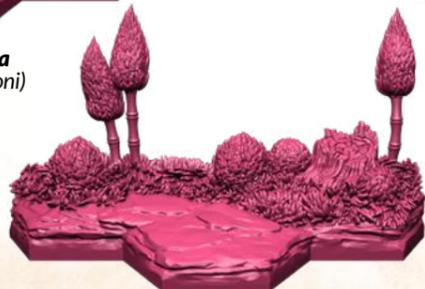
TERRENO



2x Foresta Magica
(elementi da 4 esagoni)



2x Foresta Magica
(elementi da 4 esagoni)



2x Foresta Magica
(elementi da 4 esagoni)



2x Foresta Magica
(elementi da 4 esagoni)

MINIATURE



She-Ra



Angella



Frosta



Castaspella



Bow



Glimmer

CARTE



6 carte Personaggio



2 carte Gloria



10 carte Fato



11 carte Arma



8 carte Oggetto



1 Libro Delle Missioni



1 Manuale



2 gettoni Potenziamento

ALTRO

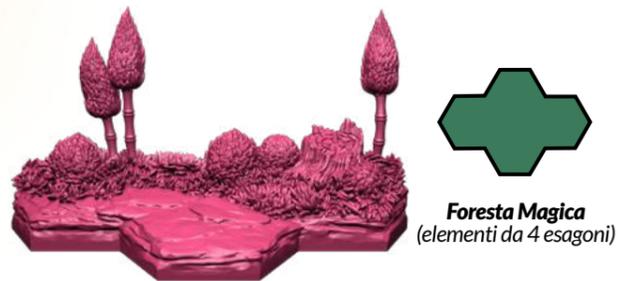
CONCETTI BASE

Questa sezione descrive il contenuto di **The Great Rebellion!**

FORESTA MAGICA

Una Foresta Magica è un elemento di terreno costituito da 4 esagoni e trattato come un ostacolo basso (fornisce copertura ma non blocca il campo visivo) con una differenza sostanziale:

- Il personaggio attivo su un esagono adiacente a una Foresta Magica può teletrasportarsi su un qualsiasi esagono adiacente a qualsiasi Foresta Magica pagando 1 Mana per ogni esagono attraversato. I personaggi massicci non possono usare le Foreste Magiche.



ABILITÀ COMPLETE

Alcune carte Fato di questa espansione hanno bonus chiamati Abilità Complete. Le carte Fato attivano qualsiasi personaggio, ma i bonus possono essere utilizzati solo dal personaggio menzionato nella descrizione degli stessi.



DOMANDE FREQUENTI

SOTTO ZERO

L'abilità Sotto Zero di Frosta ha effetto dopo aver risolto la carta utilizzata per attivare un personaggio. Quest'ultimo riceverà mana e bonus della carta prima che Frosta utilizzi le sue abilità.



INCANTESIMO DIGHIACCIO

Quando Frosta usa il suo Incantesimo di Ghiaccio, non subirà alcuna penalità per aver attaccato durante un'interruzione. Tuttavia, subirà penalità da altre fonti, come dal bersaglio dietro la copertura.



BONUS INIZIATIVA

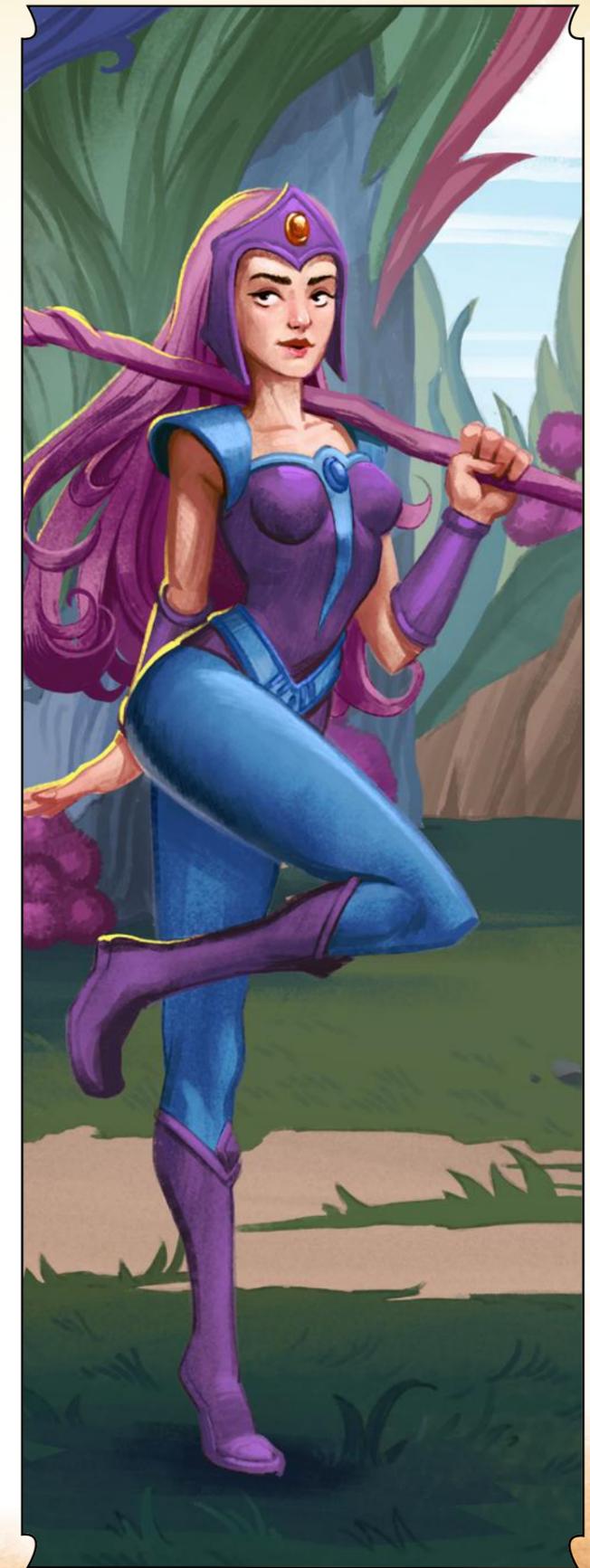
Tali effetti influenzano solo i personaggi attivati con il valore specifico dell'iniziativa durante il round. Il personaggio non può utilizzare questi effetti prima che siano stati attivati in quel round.



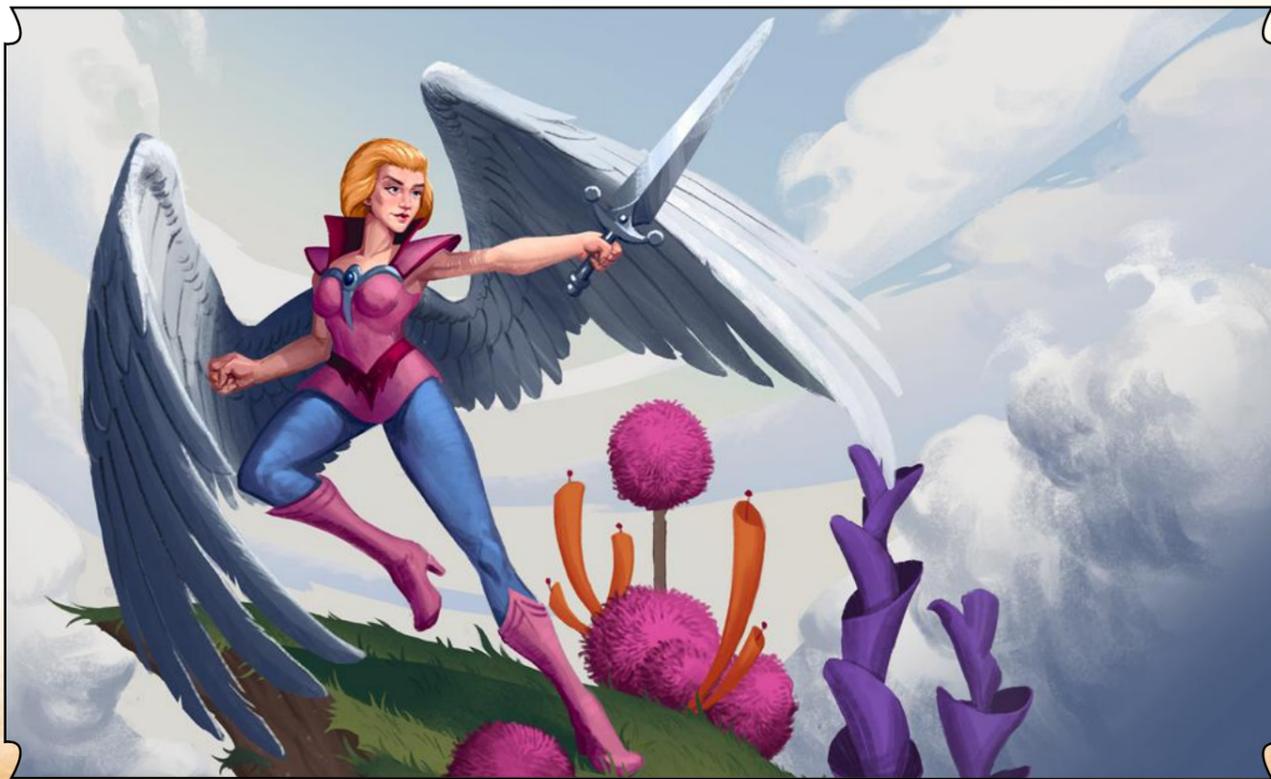
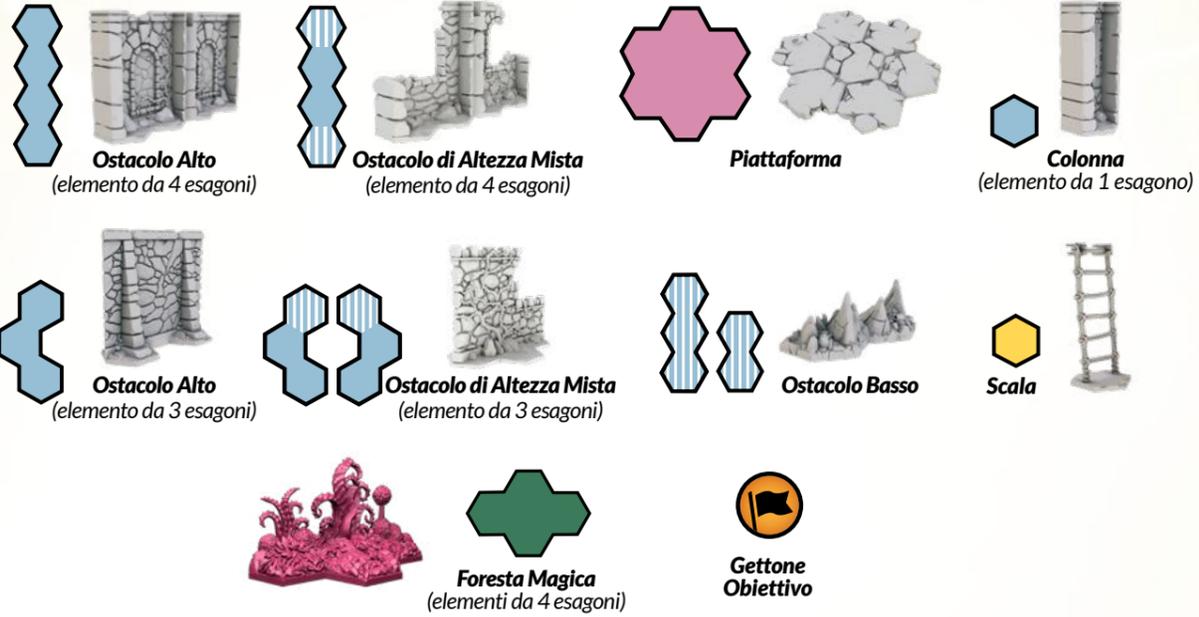
POTENZIAMENTI DI BOW

Ogni volta che Bow perde un potenziamento durante una fase di attivazione, il giocatore attivo sceglie quale potenziamento perdere.

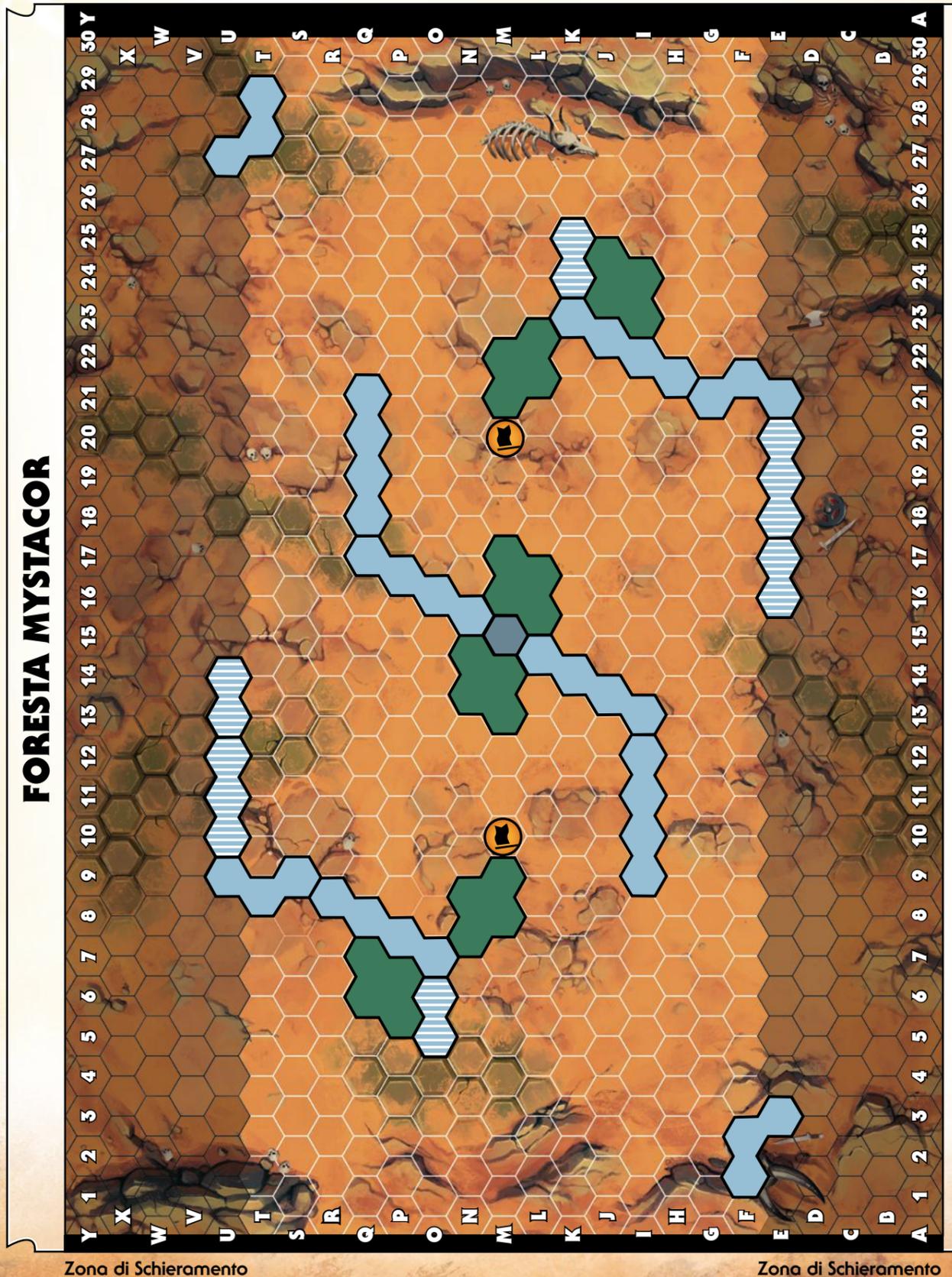
Durante la Fase Riordino, Bow perde tutti i potenziamenti. Se un effetto consente a Bow di non perdere un potenziamento, il giocatore che lo controlla può scegliere quale tenere tra i potenziamenti di Bow. Questo effetto può essere cumulativo.



TERRENO DI BATTAGLIA

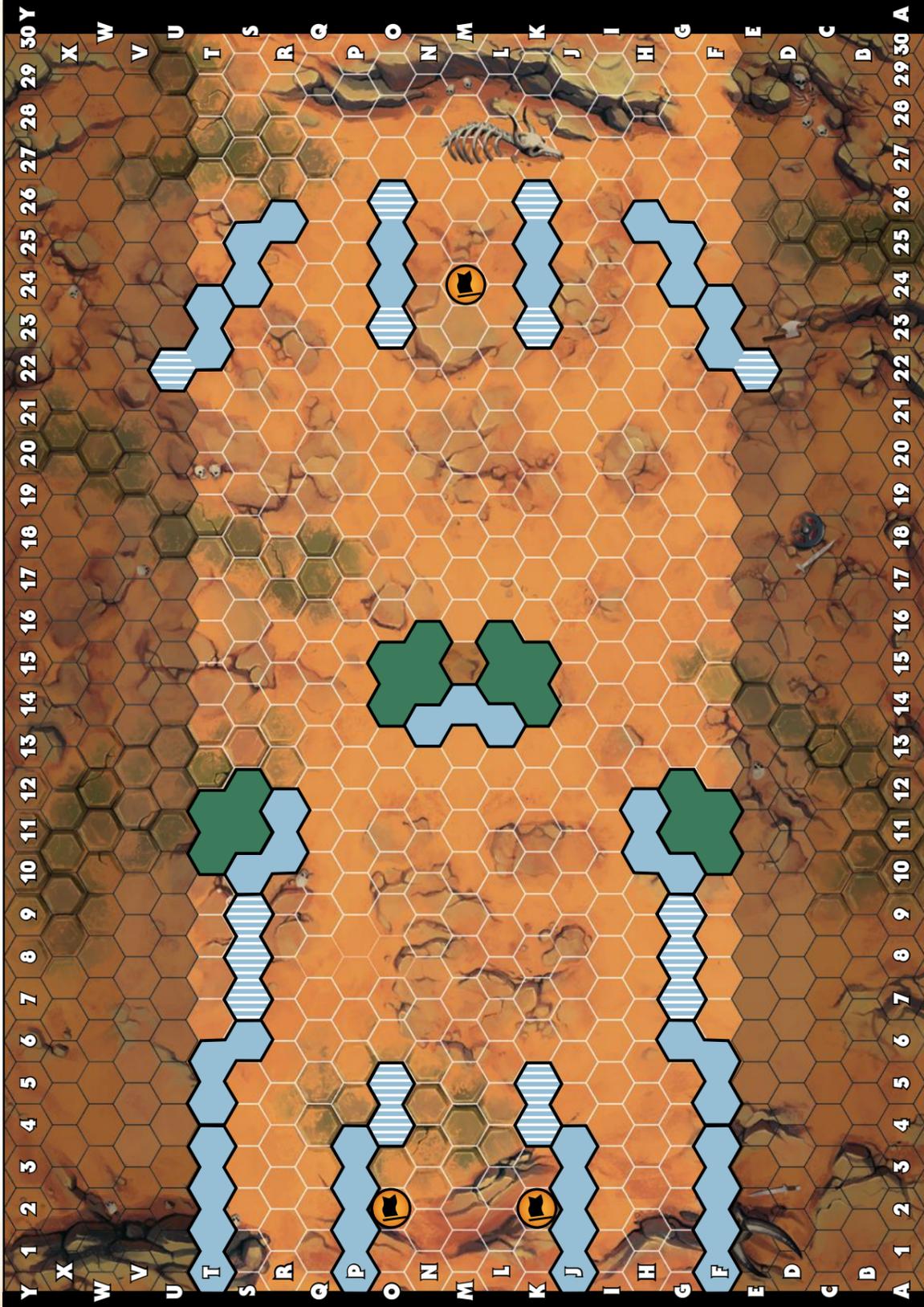


CAMPI DI BATTAGLIA STANDARD



Preparazione: posizionate due gettoni Obiettivo iniziali sugli esagoni M10 e M20 e seguite le regole standard.

BLACKMOOR

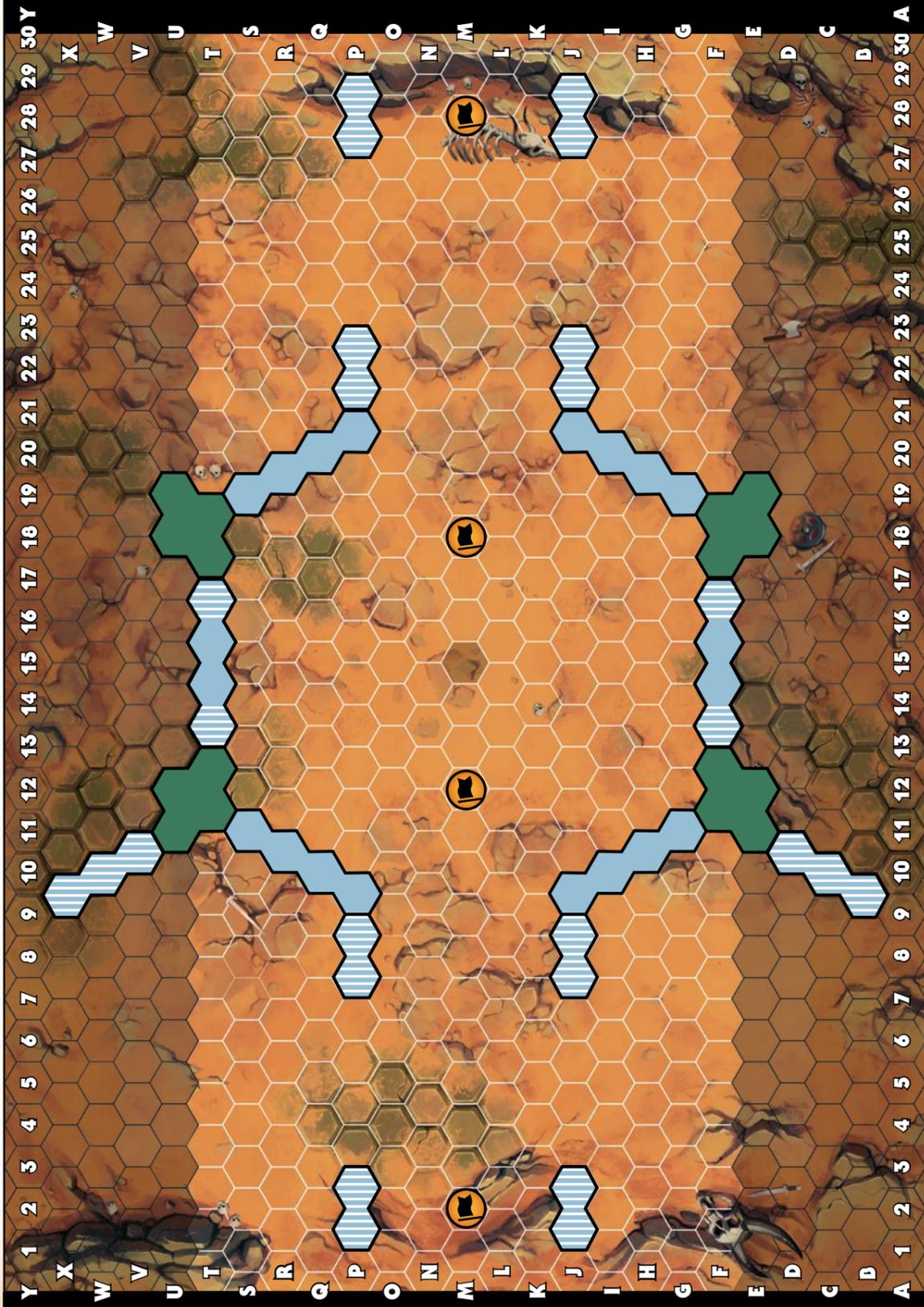


Preparazione: posizionate tre gettoni Obiettivo iniziali sugli esagoni O2, K2 e M24. Ciascun giocatore posiziona un obiettivo nella zona di schieramento avversaria.

Zona di Schieramento

Zona di Schieramento

CAMPO BASE ORDA

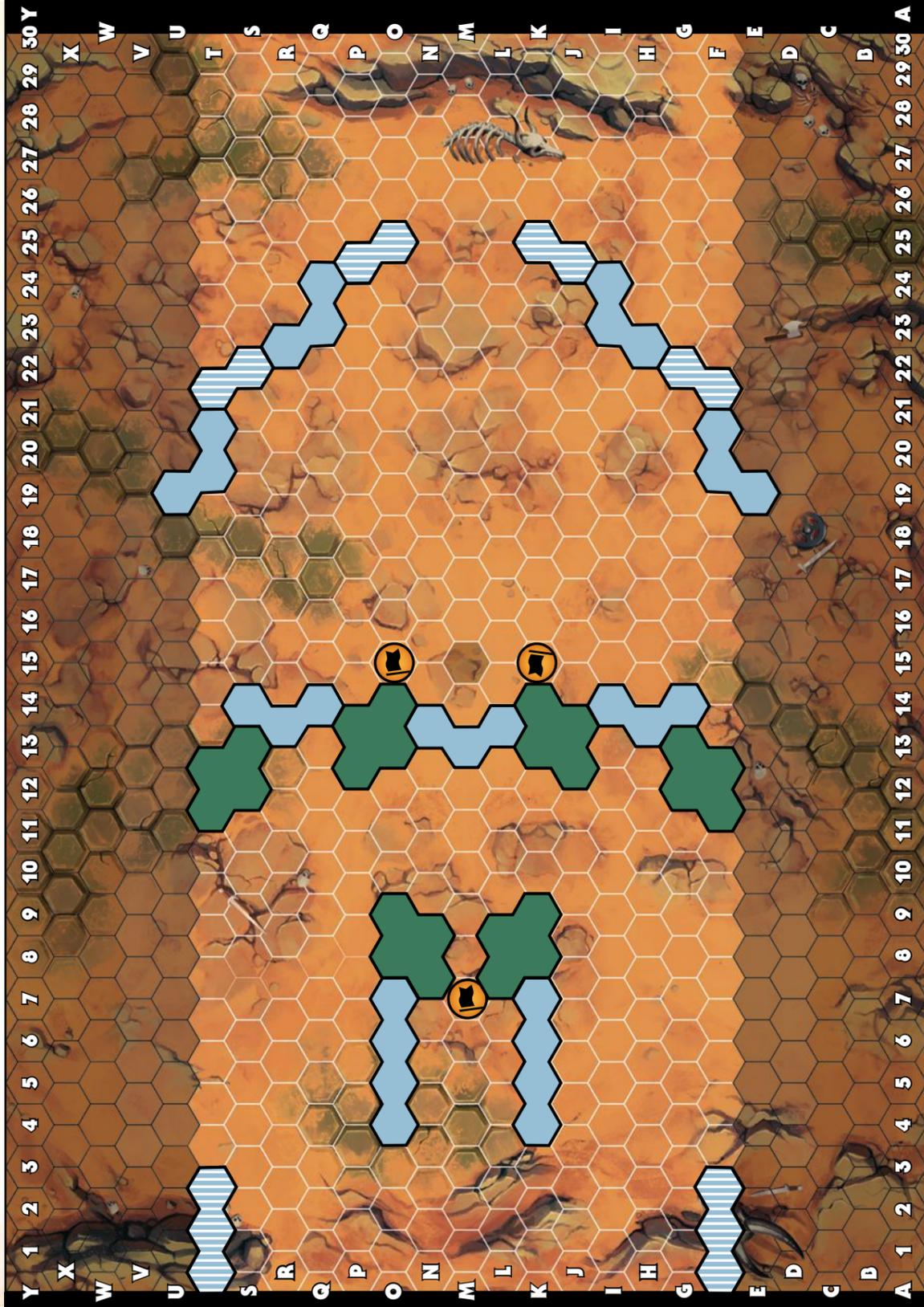


Preparazione: posizionate quattro gettoni Obiettivo iniziali sugli esagoni M2, M12, M18 e M28. Non posizionate gettoni Obiettivo aggiuntivi sul campo di battaglia.

Zona di Schieramento

Zona di Schieramento

FORESTA OSCURA



Preparazione: posizionate tre gettoni Obiettivo iniziali sugli esagoni K15, O15 e M7. Ciascun giocatore posiziona un obiettivo nella zona di schieramento avversaria.

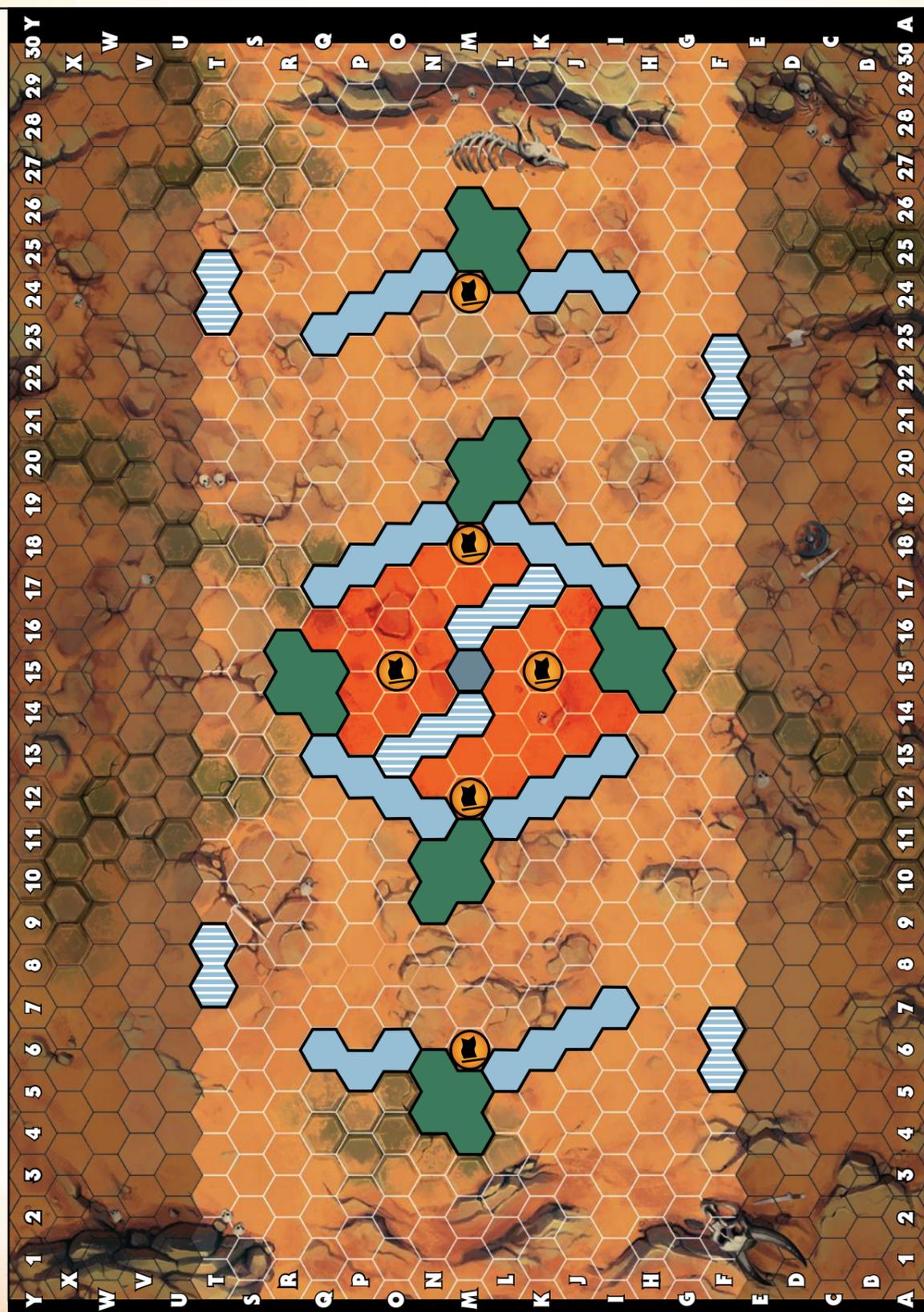
Zona di Schieramento

Zona di Schieramento



CAMPI DI BATTAGLIA AVANZATI

FORESTA PROIBITA



Preparazione:

- ◆ Posizionate sei gettoni Obiettivo iniziali sugli esagoni: M6, M12, O15, K15, M18, e M24. Non posizionate gettoni aggiuntivi sul campo di battaglia. Tali obiettivi rappresentano i fiori di potere.

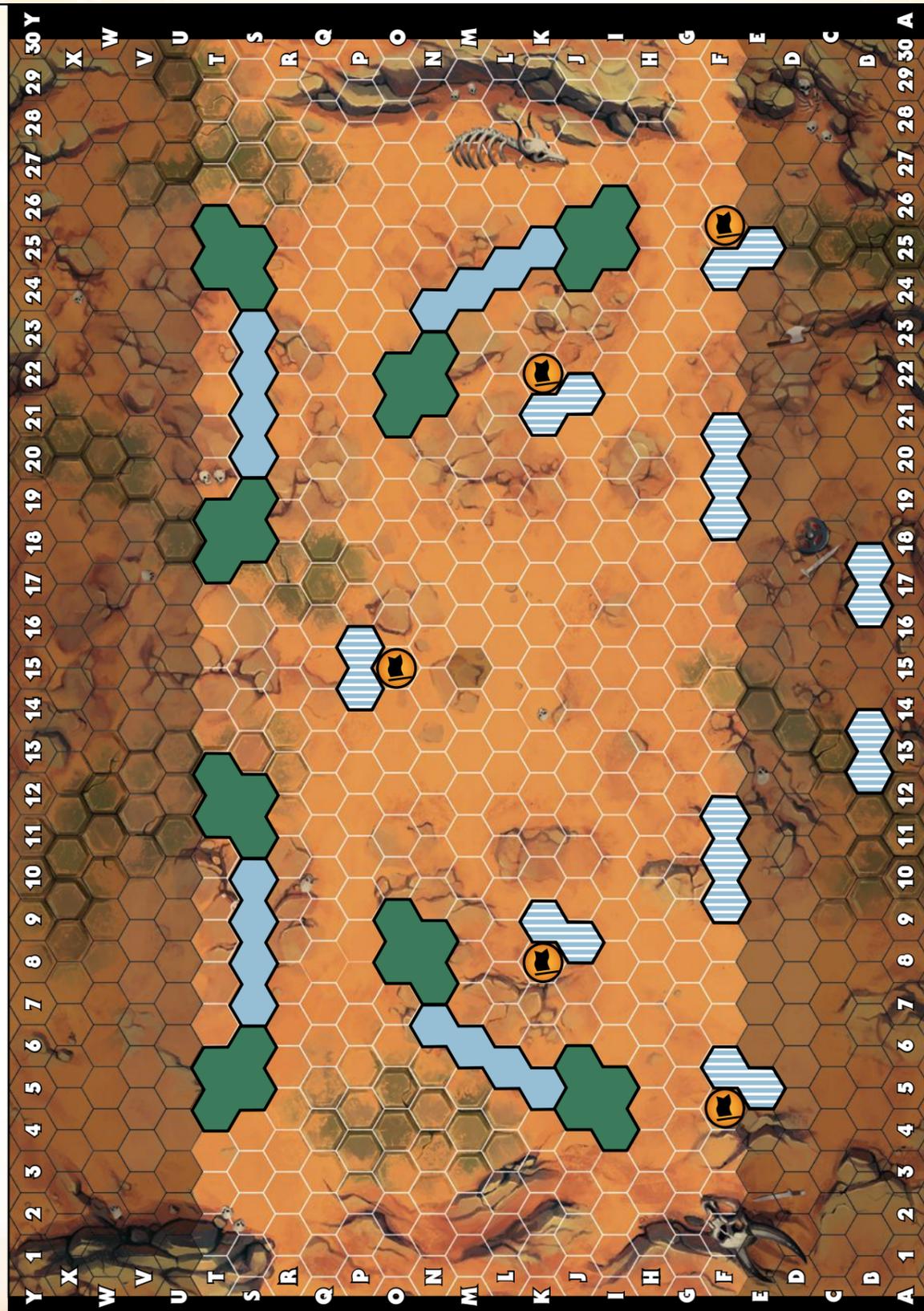
Regole speciali:

- ◆ Durante questo scenario, i giocatori non ricevono PV per aver rivendicato gli obiettivi.
- ◆ Quando un personaggio rivendica un obiettivo, posizionate tale gettone Obiettivo su quella carta Personaggio. Da quel momento, il personaggio porta con sé l'obiettivo. Non c'è limite al numero di obiettivi che può portare ciascun personaggio.
- ◆ I personaggi che si trovano nella Foresta Proibita (contrassegnata dagli esagoni rossi) utilizzano un dado in meno nelle prove di difesa (fino a un minimo di uno).
- ◆ Nelle prove di attacco, i personaggi utilizzano un dado in più per ciascun obiettivo che portano.
- ◆ Quando un personaggio mette KO un nemico, rivendica tutti i suoi obiettivi, indipendentemente dalla distanza che intercorre tra loro.

Condizioni di vittoria:

- ◆ Se un giocatore rivendica almeno cinque obiettivi prima della fine del quarto round vince la partita. Altrimenti, seguite le condizioni di vittoria standard.





Zona di schieramento del primo giocatore

Zona di schieramento del secondo giocatore

Preparazione:

- ◆ Posizionate cinque gettoni Obiettivo iniziali sugli esagoni: F5, F26, K8, K22 e O15. Non posizionate gettoni aggiuntivi sul campo di battaglia.
- ◆ Il primo giocatore gioca sempre come The Great Rebellion.
- ◆ Il secondo giocatore sceglie una delle fazioni restanti.
- ◆ Nessuno dei giocatori può scegliere la zona di schieramento.

Regole speciali:

- ◆ Durante questo scenario, i giocatori non ricevono PV.
- ◆ Una volta per attivazione o interruzione, il primo giocatore può utilizzare una Foresta Magica senza spendere mana per teletrasportare il personaggio attivo fino a 5 esagoni.
- ◆ Il secondo giocatore non può utilizzare le Foreste Magiche.
- ◆ Il secondo giocatore non può rivendicare obiettivi.

Condizioni di vittoria:

- ◆ Il primo giocatore vince la partita se rivendica almeno quattro obiettivi prima della fine del quarto round.
- ◆ Altrimenti, vince il secondo giocatore.

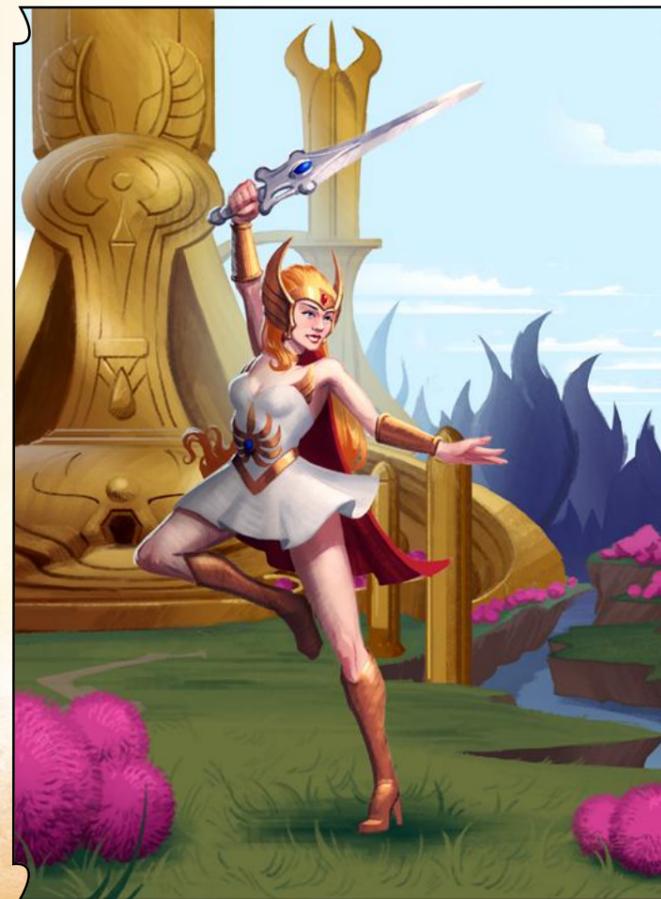
RICONOSCIMENTI

Ideazione delle regole: Jacek Karpowicz, Jarosław Ewertowski, Michał Pawlaczyk, Kamil Białkowski
Redattore tecnico: Adam Baker
Regolamento e revisione: Natalia Rachowska
Correzione delle bozze: ProofReaders.pl, Smaller Earth Poland
Traduzione italiana: Valentina Ottomano e Giada Ruscitto per The Geeky Pen
Progetto grafico: Natalia Rachowska, Patryk Kubiak, Anna Gut, Dawid Kopczyński
Copertina della scatola: Bartosz Winkler
Illustrazioni e modellazione: Tomasz Badalski, Bartosz Winkler, Kamila Kościńska, Jakub Buganik, Bartłomiej Klupś, Konrad Rogowski, Maciej Powarunas, Łukasz Burdziak, Martyna Włodarczyk, Kamil Kowalski, Paweł Filipiak, Sylwia Kubiak, Michałina Kin, Przemysław Zwoliński, Natalia Priadko
Responsabile del progetto: Jakub S. Olekszyk
Supervisione della produzione: Michał Pawlaczyk
Responsabile dello studio: Jarosław Ewertowski
Consulenza sulla storia: Jukka Issakainen, Jakub S. Olekszyk
Playtest e consulenza: Sara Urbańczyk, Jakub S. Olekszyk, Dave Ketch, Michał Hartliński, Bartosz Perzyński, Karol M. Toporowicz, Karol "Hadesto" Lach, Konstantinos Lekkas and Dracon Rules Design Studio, Natalia Rachowska, Aleksander Kubiak

MASTERS OF THE UNIVERSE™ i marchi associati e l'immagine commerciale sono di proprietà di, e utilizzati su licenza di, Mattel. ©2023 Mattel.

Archon Studio e il logo Archon Studio sono TM di Archon Spółka z o.o. Archon Studio è un ® di Archon Studio. Tutti i diritti sono riservati ai rispettivi proprietari. ©2023 Archon. Archon Studio si trova a Warsztatowa 8 Street, Piła 64-920, Polonia. I componenti effettivi possono variare rispetto a quelli mostrati. Componenti stampati prodotti in Cina e Polonia. Miniature prodotte in Polonia.

I seguenti nomi sono marchi registrati da 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