

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

The Great Rebellion



KSIĘGA MISJI

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

The Great Rebellion

WPROWADZENIE

Mieszkańcy Etherii nie będą dłużej tolerować tyranii Hordy! Czas na rebelię! **The Great Rebellion** to dodatek do gry *Masters of the Universe: Battleground* wprowadzający nową frakcję oraz nowe elementy terenu i pola bitwy. Walcz przeciwko złu!

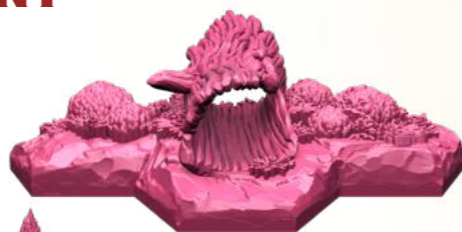
Wersja 1.0

KOMPONENTY

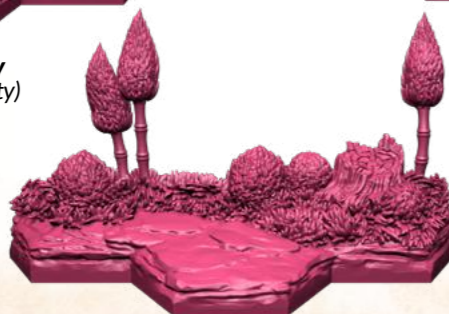
TERENY



2x Magiczne Lasy
(4-heksowe elementy)



2x Magiczne Lasy
(4-heksowe elementy)



2x Magiczne Lasy
(4-heksowe elementy)



2x Magiczne Lasy
(4-heksowe elementy)

MODELE



She-Ra



Angella



Frosta



Castaspella



Bow



Glimmer

KARTY



6 Kart postaci



2 Karty chwaty



10 Kart losu



11 Kart broni

POZOSTAŁE



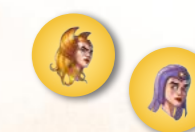
8 Kart przedmiotów



1 Księga misji



1 Instrukcja składania



2 Znaczniki wzmocnień

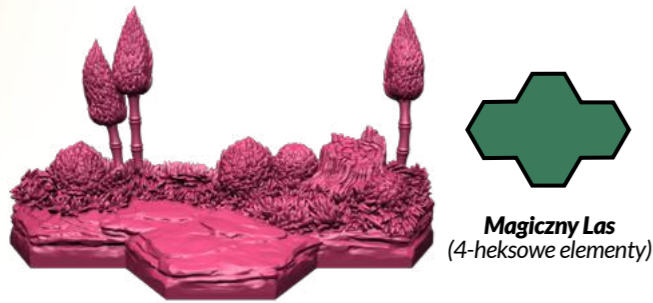
PODSTAWOWE POJĘCIA

Ta sekcja opisuje zawartość dodatku **The Great Rebellion**.

MAGICZNY LAS

Magiczny Las to 4-heksowy element terenu traktowany jako niska przeszkoda (zapewnia osłonę, ale nie blokuje linii widzenia) z jedną wyraźną różnicą:

- ♦ Aktywna postać na heksie sąsiadującym z Magicznym Lasem może teleportować się na dowolny heks sąsiadujący z dowolnym Magicznym Lasem, płacąc 1 many za każdy heks, który przemierzyła. Duże modele nie mogą korzystać z Magicznych Lasów.



UMIEJĘTNOŚCI SPECJALNE

Niektóre karty losu zawarte w tym rozszerzeniu posiadają bonusy opisane jako umiejętności specjalne. Każda postać może zostać aktywowana przy użyciu tych kart losu, ale tylko postać wymieniona w opisie bonusu może z niego skorzystać.



FAQ

MRÓZ

Umiejętność Frosta – Mróz zostaje rozegrana po tym, jak karta użyta do aktywacji postaci zostanie w pełni rozpatrzona. Aktywowana postać otrzymuje manę i bonusy z karty, zanim Frosta użyje swojej umiejętności.



LODOWE ZAKŁĘCIE

Kiedy Frosta używa Lodowego Zaklęcia podczas przerwania, nie otrzymuje karty do zakresu za atakowanie podczas przerwania, ale wciąż może otrzymywać kary z innych źródeł, na przykład, jeśli cel znajduje się za zasłoną.



PREMIA ZA INICJATYWĘ

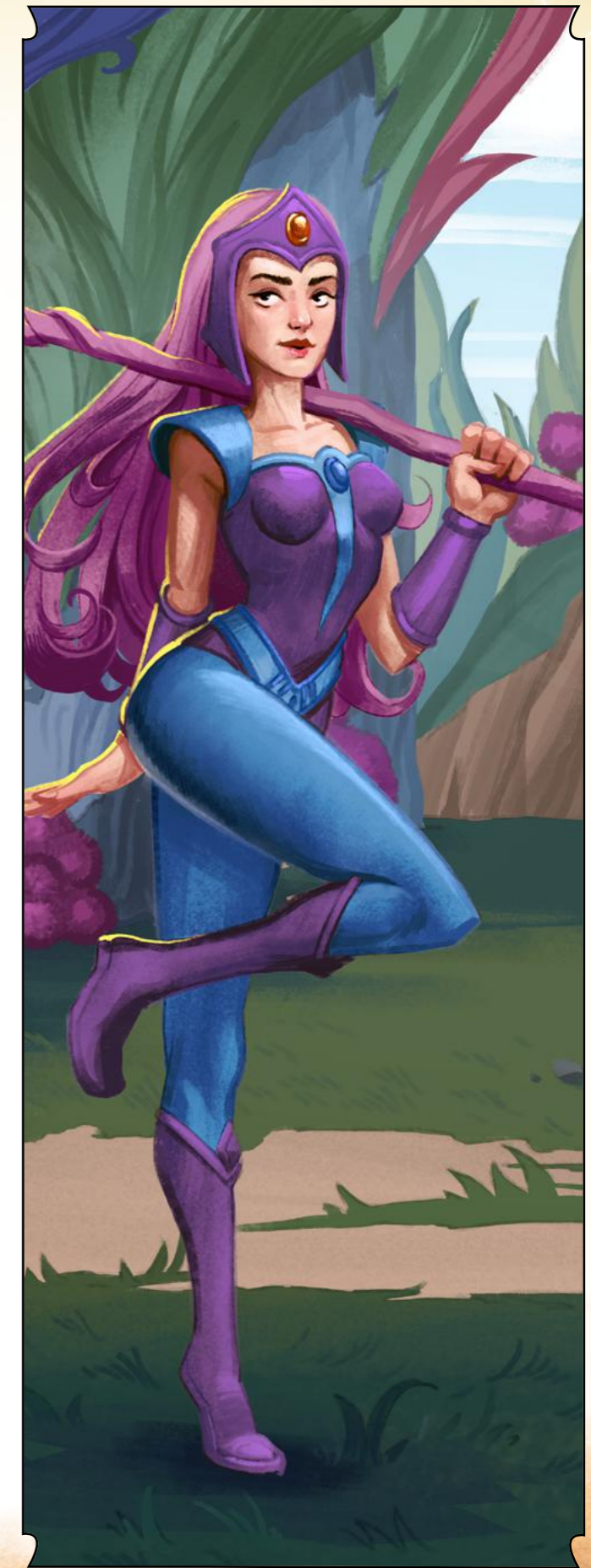
Wszystkie efekty, które wpływają na postać aktywowaną z określoną inicjatywą, nie działają, jeżeli postać nie była aktywowana podczas bieżącej rundy.



WZMOCNIENIA BOWA

Za każdym razem, gdy Bow musi stracić wzmocnienie podczas fazy aktywacji, to aktywny gracz decyduje, które wzmocnienie on utraci.

Podczas fazy porządkowania Bow traci wszystkie wzmocnienia. Jeżeli jakikolwiek efekt sprawia, że Bow nie powinien utracić wzmocnienia, gracz kontrolujący tę postać wybiera, które to będzie. Wybrane wzmocnienie nie zostaje usunięte. Ten efekt może się kumulować.



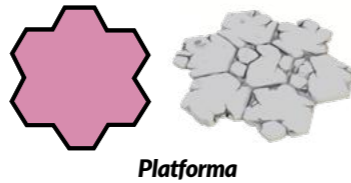
TERENY POŁA BITWY



Wysoka przeszkoda
(4-heksowy element)



Przeszkoda o różnej wysokości
(4-heksowy element)



Platforma



Kolumna
(1-heksowy element)



Wysoka przeszkoda
(3-heksowy element)



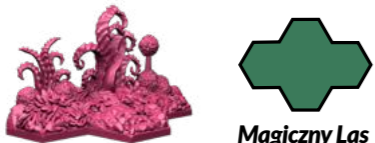
Przeszkoda o różnej wysokości
(3-heksowy element)



Niska przeszkoda



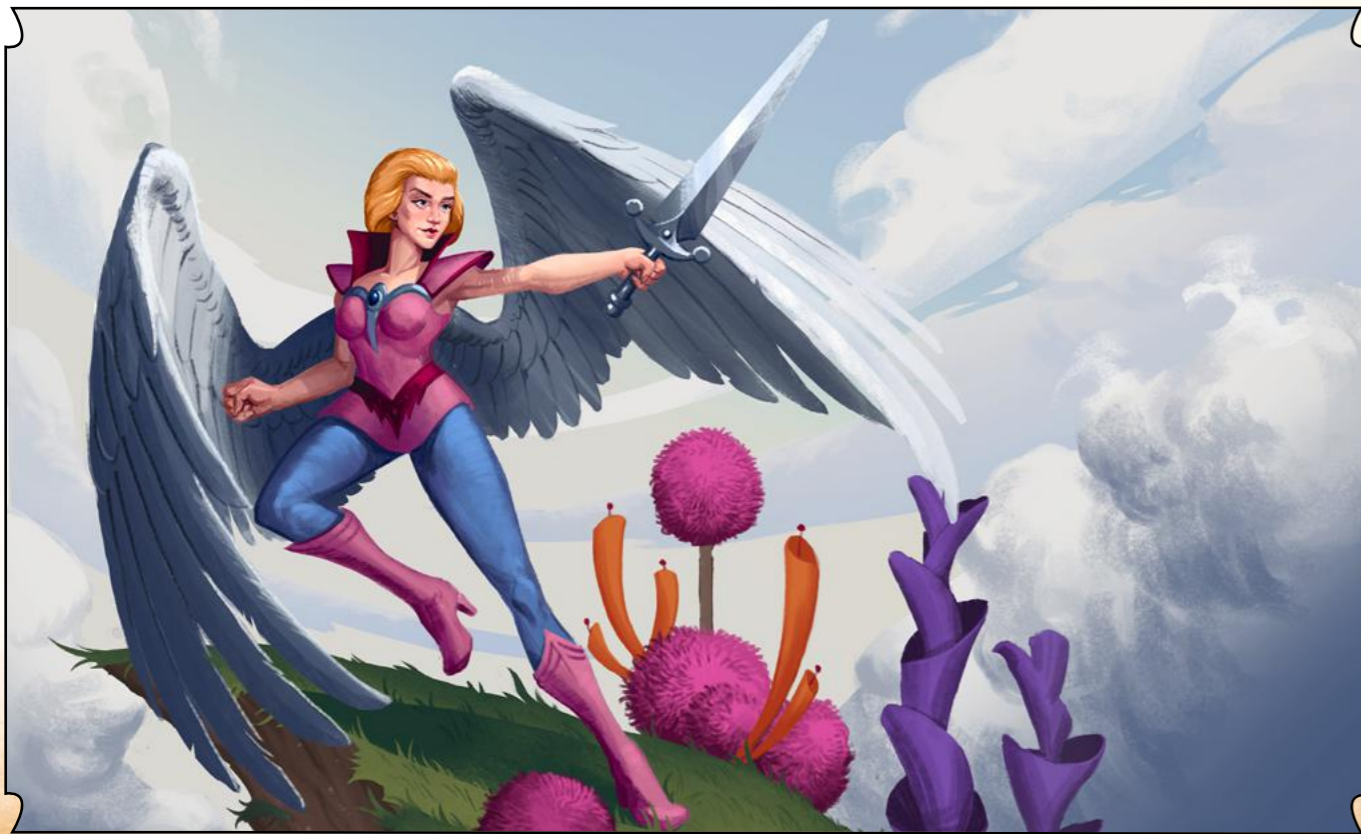
Drabina



Magiczny Las
(4-heksowe elementy)

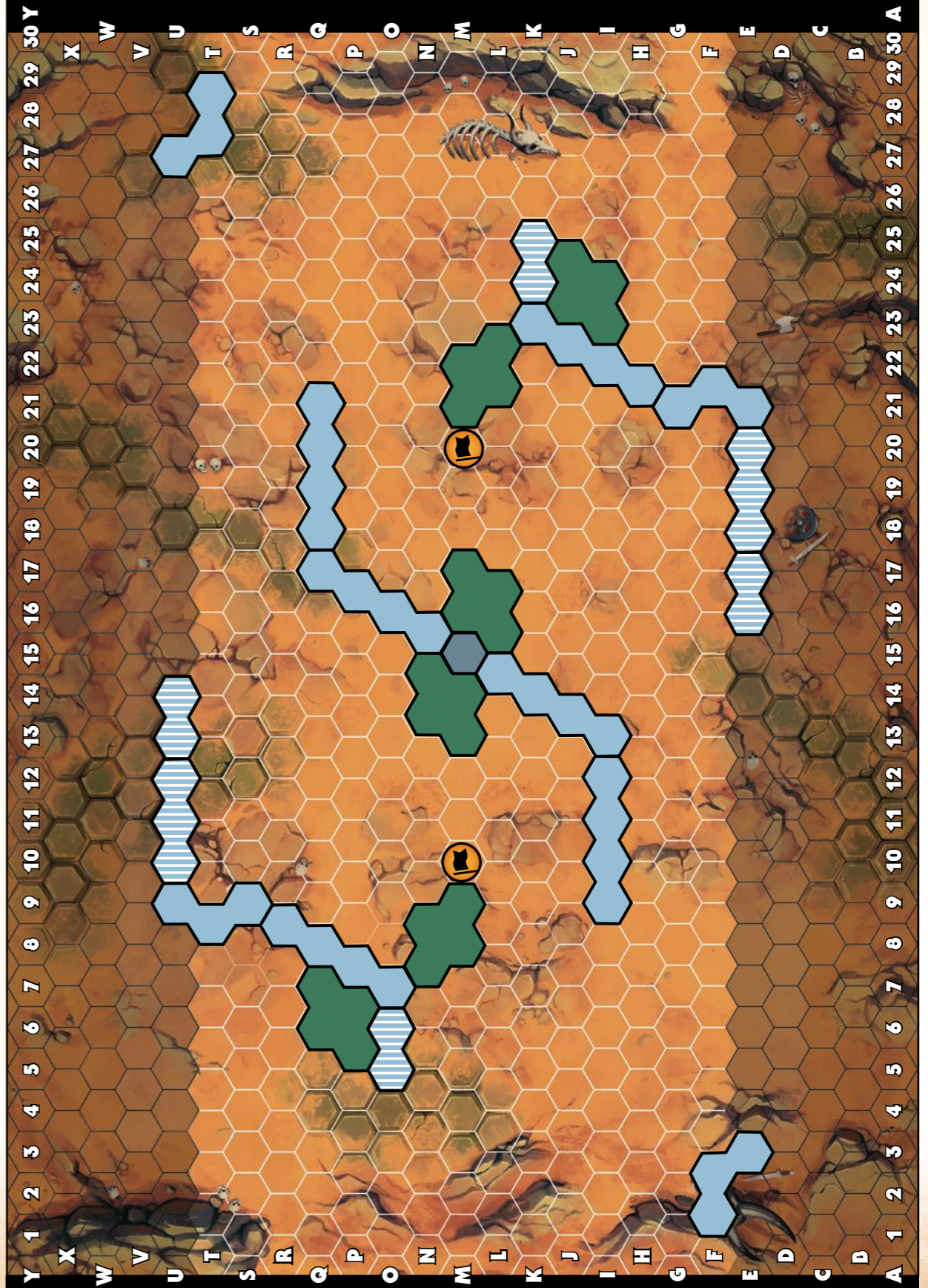


Żeton celu



STANDARDOWE POŁA BITWY

LAS MYSTACZOR

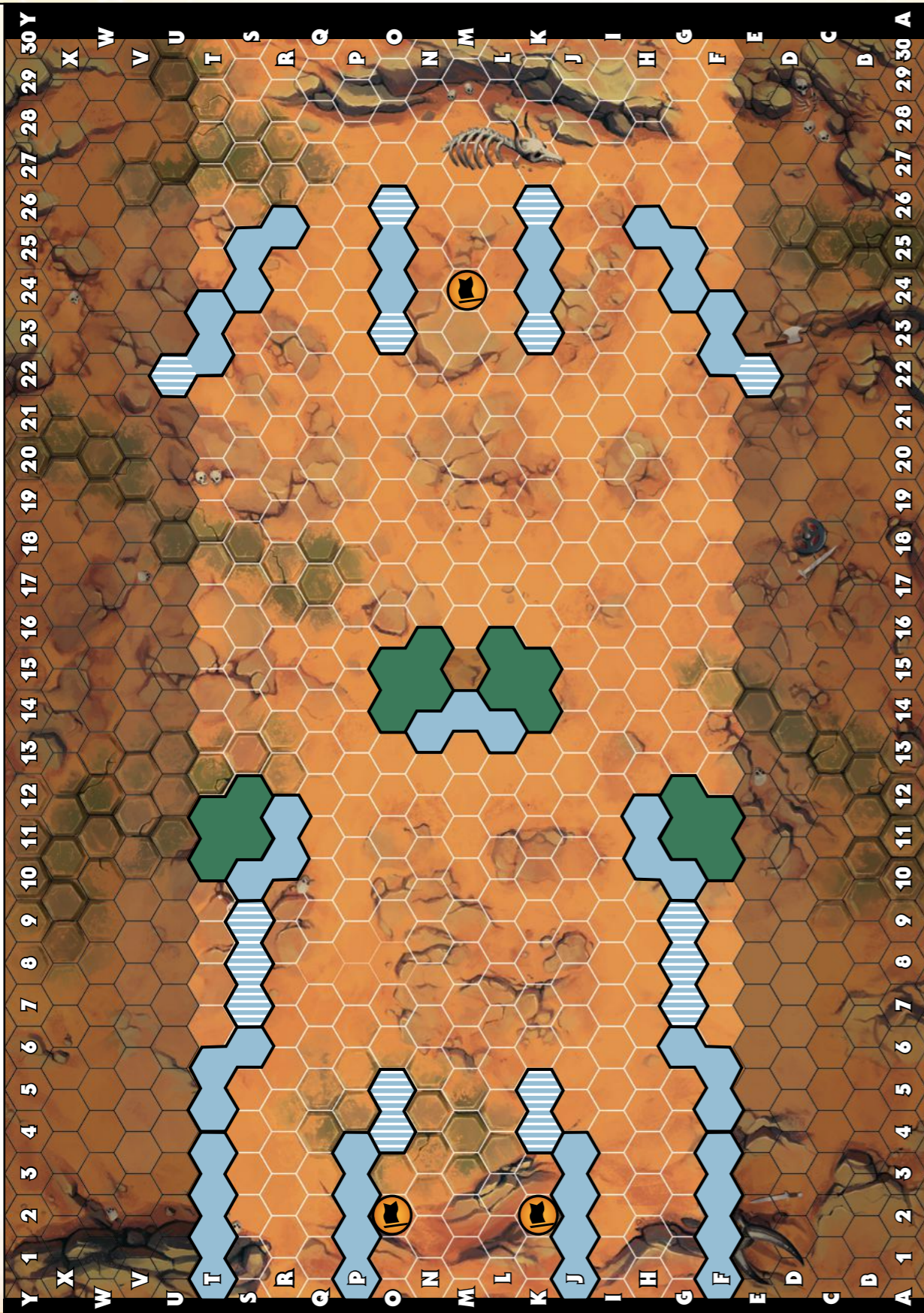


Srebra rozstawienia

Srebra rozstawienia

Rozstawienie celów: Umieść trzy początkowe cele na heksach: M10 i M20. Następnie postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami.

BLACKMOOR

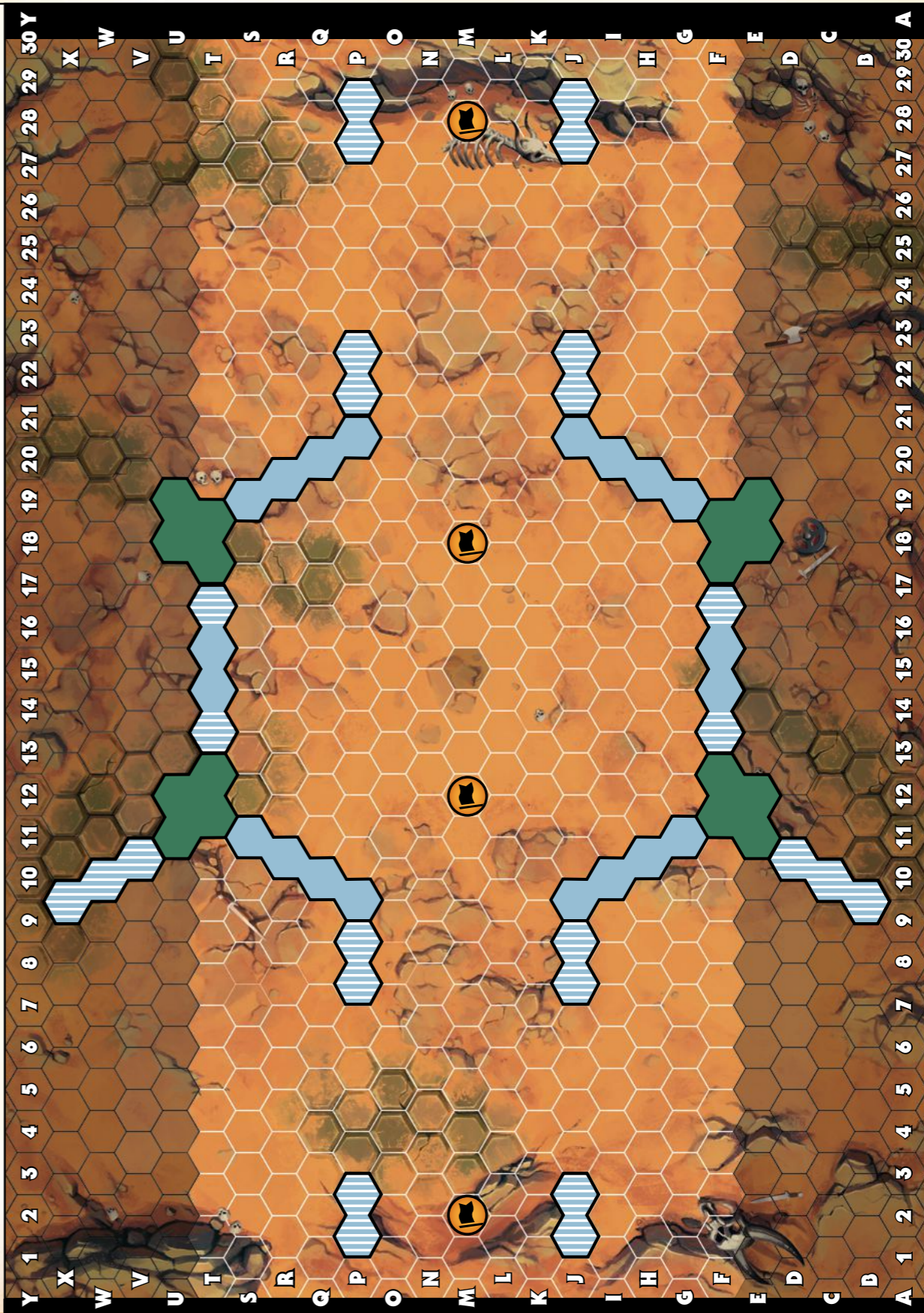


Strefa rozstawienia

Strefa rozstawienia

Rozstawienie celów: Umieść trzy początkowe cele na heksach: K2, O2 i M24. Następnie każdy gracz umieszcza jeden cel w strefie rozstawienia przeciwnika.

OBÓZ HORDY

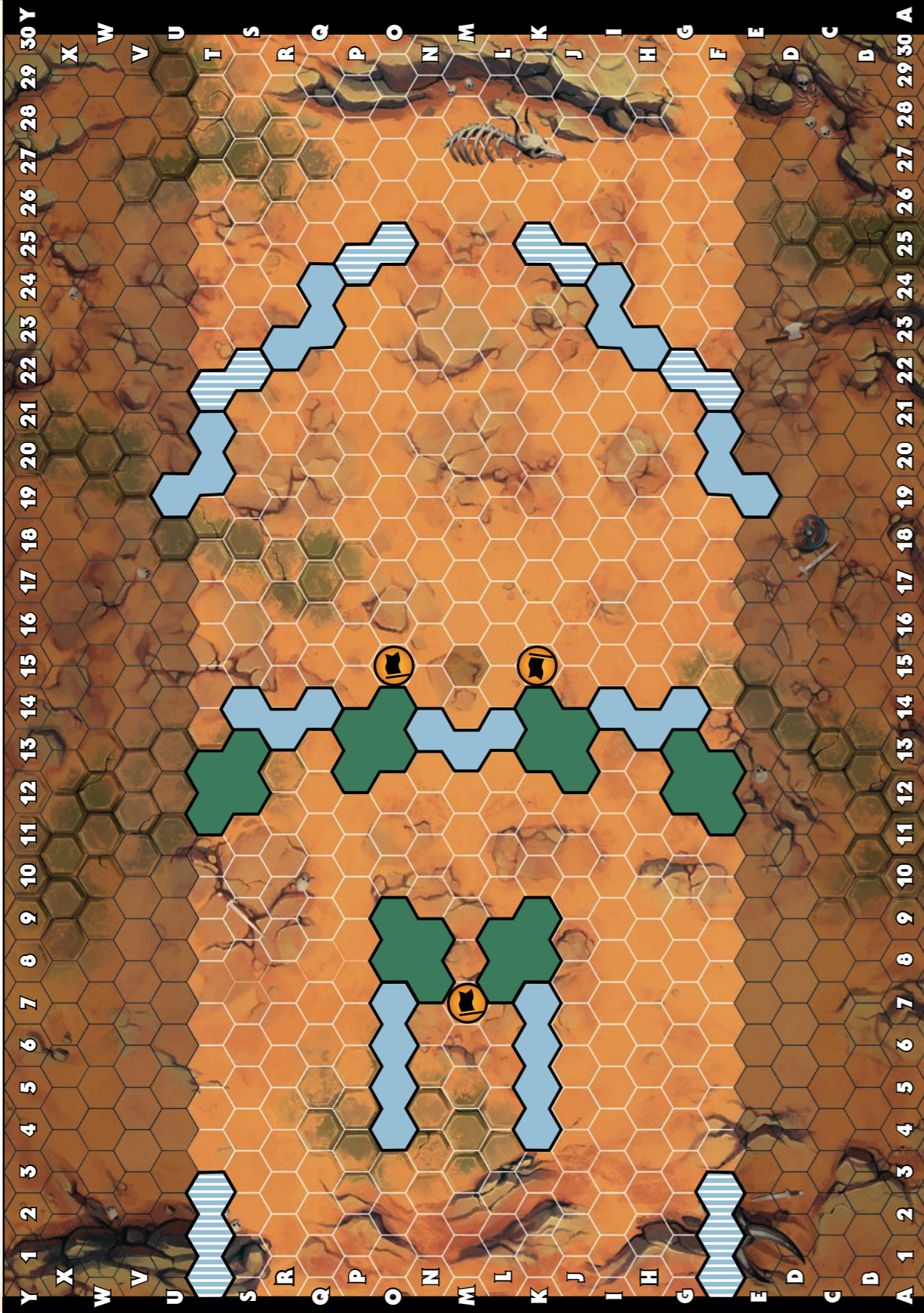


Strefa rozstawienia

Strefa rozstawienia

Rozstawienie celów: Umieść cztery początkowe cele na heksach: M2, M12, M18 i M28. Nie umieszczaj żadnych dodatkowych celów na polu bitwy.

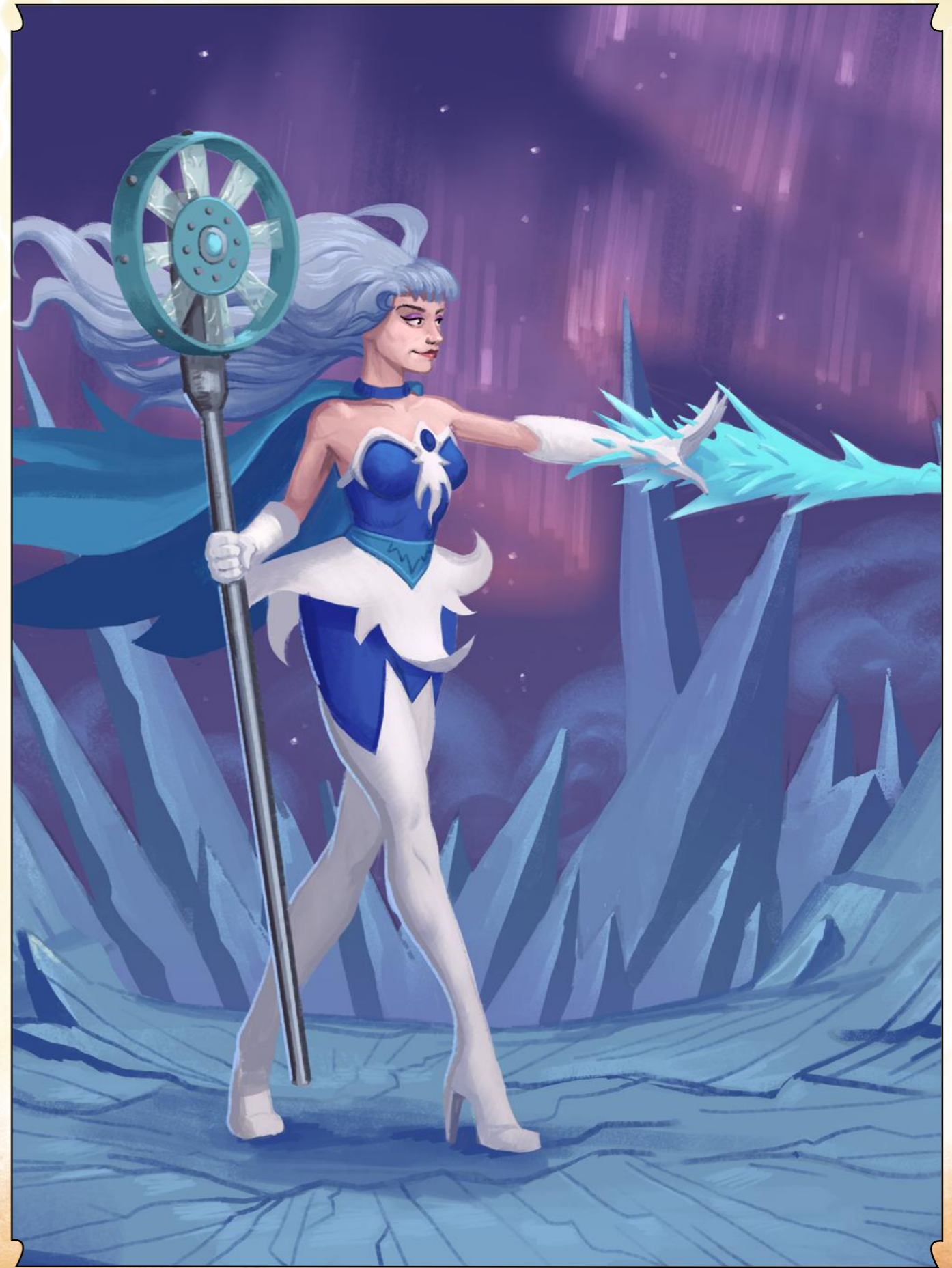
MROCNY LAS



Srebra rozstawienia

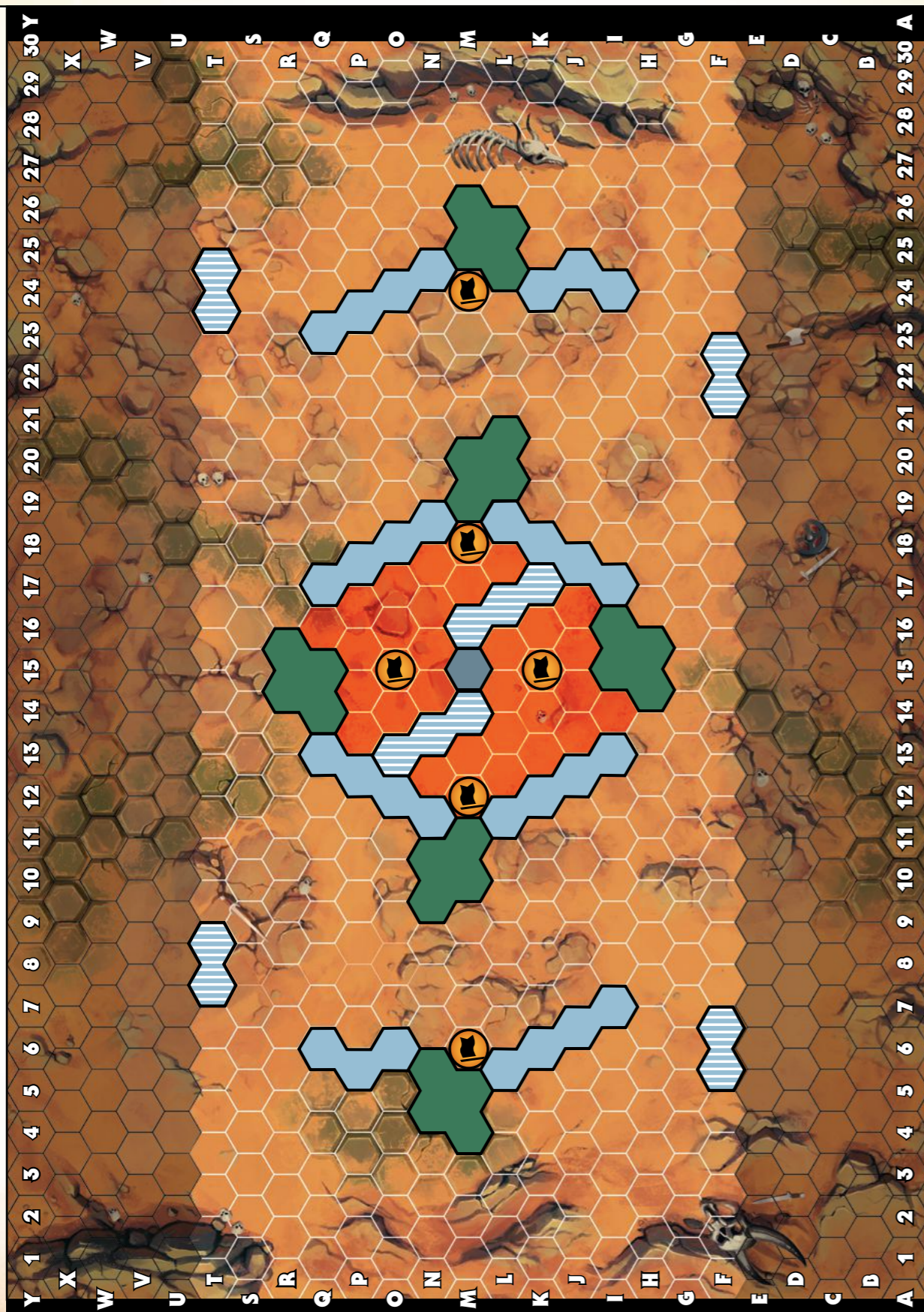
Srebra rozstawienia

Rozstawienie celów: Umieść trzy początkowe cele na heksach: M7, K15 i O15. Następnie każdy gracz umieszcza jeden cel w strefie rozstawienia przeciwnika.



ZAAWANSOWANE POLA BITWY

ZAKAZANA PUSZCZA



Rozstawienie celów:

- Umieść sześć początkowych celów na heksach: M6, M12, K15, O15, M18 i M24. Nie umieszczaj żadnych dodatkowych celów na polu bitwy.

Zasady specjalne:

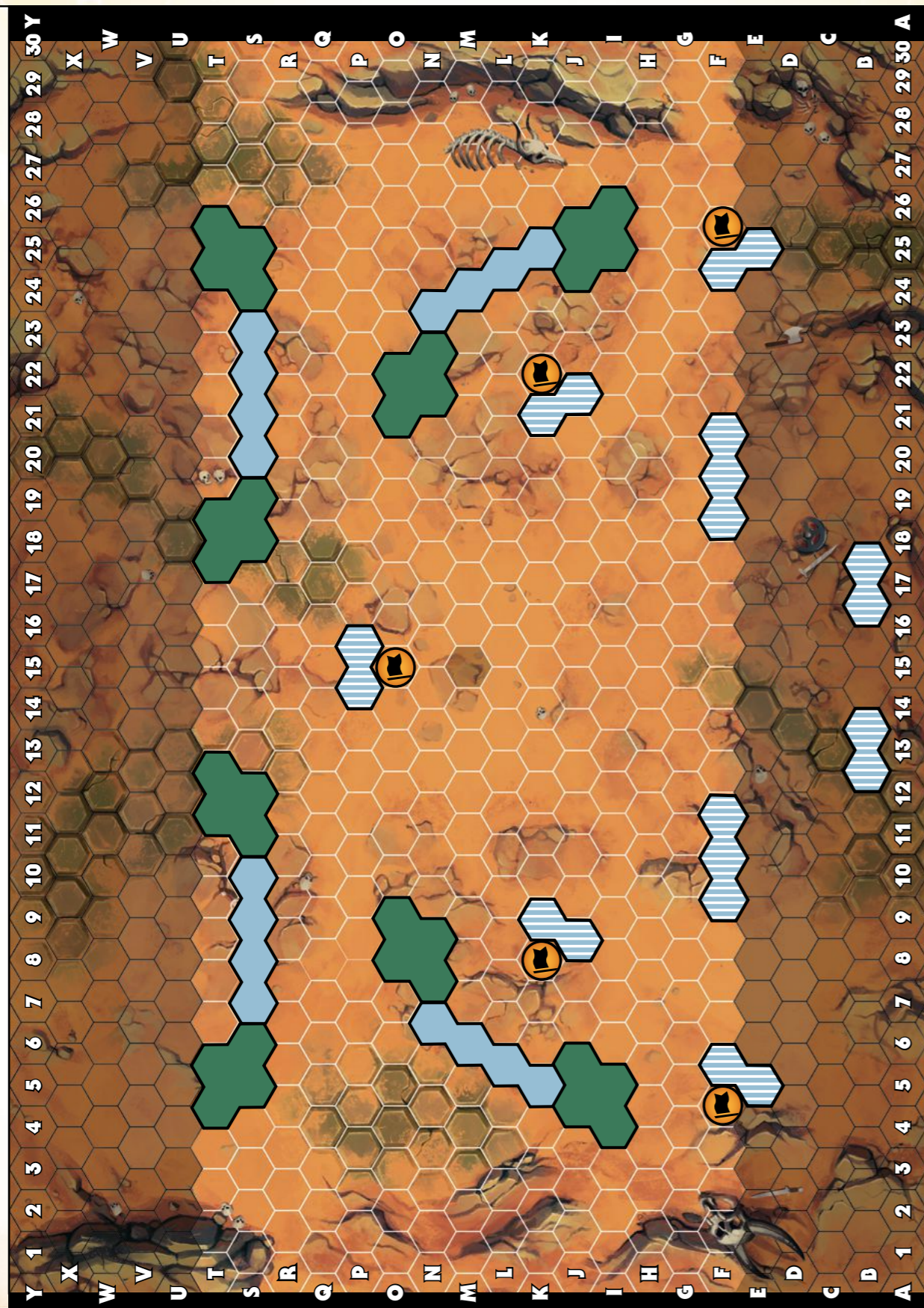
- W tym scenariuszu gracze nie otrzymują punktów zwycięstwa za zdobywanie znaczników celu.
- Jeżeli postać zdobędzie znacznik celu, umieść go na karcie tej postaci. Od teraz należy on do niej. Każda postać może posiadać dowolną liczbę znaczników celu.
- Postacie stojące w Zakazanej Puszczy (heksy oznaczone kolorem czerwonym) używają jedną kostkę mniej podczas wszystkich testów obrony (minimum 1).
- Postacie otrzymują jedną dodatkową kostkę podczas testów ataku za każdy posiadany przez nie znacznik celu.
- Kiedy postać znokautuje wroga, zabiera wszystkie posiadane przez niego znaczniki celu, bez względu na odległość, jaka ich dzieli.

Warunki zwycięstwa:

- Gracz, który zbierze co najmniej pięć znaczników celu przed upływem czwartej rundy, zostaje zwycięzcą.
- Gracz, który zbierze co najmniej pięć znaczników celu przed upływem czwartej rundy, zostaje zwycięzcą.



ZASADZKA!



Strefa rozstawienia pierwszego gracza

Strefa rozstawienia drugiego gracza

Rozstawienie:

- Umieść pięć początkowych celów na heksach: F5, K8, O15, K22 i F26. Nie umieszczaj żadnych dodatkowych celów na polu bitwy.
- Pierwszy gracz zawsze gra jako Great Rebellion.
- Drugi gracz gra jako jedna z pozostałych frakcji.
- Strefy rozstawiania są odgórnie przypisane do graczy.

Zasady specjalne:

- W tym scenariuszu gracze nie zdobywają punktów zwycięstwa.
- Raz na każdą aktywację i przerwanie pierwszy gracz może użyć Magicznego Lasu bez wydawania many, aby teleportować aktywną postać do pięciu hexów.
- Drugi gracz nie może korzystać z Magicznych Lasów.
- Drugi gracz nie może zbierać znaczników celu.

Warunki zwycięstwa:

- Pierwszy gracz wygrywa grę, jeżeli zbierze co najmniej cztery znaczniki celu przed upływem czwartej rundy.
- Jeżeli warunek nie zostanie spełniony, wygrywa gracz drugi.

OPRACOWANIE

Projekt zasad: Jacek Karpowicz, Jarosław Ewertowski, Michał Pawlaczyk, Kamil Białkowski

Redakcja: Adam Baker

Podręcznik i edycja: Natalia Rachowska

Korekta wersji angielskiej: ProofReaders.pl, Smaller Earth Poland

Wersja polska: Jacek Karpowicz

Korekta wersji polskiej: Marta Kafar

Projekt graficzny: Natalia Rachowska, Patryk Kubiak, Anna Gut, Dawid Kopczyński

Okładka: Bartosz Winkler

Grafika i inżynieria: Tomasz Badalski, Bartosz Winkler, Kamila Kościńska, Jakub Baganik, Bartłomiej Klupś, Konrad Rogowski, Maciej Powarunas, Łukasz Burdziak, Martyna Włodarczyk, Kamil Kowalski, Paweł Filipiak, Sylwia Kubiak, Michalina Kin, Przemysław Zwoliński, Natalia Priadko

Koordinator projektu – kierownictwo:

Jakub S. Olekszyk

Kierownictwo produkcji: Michał Pawlaczyk

Szef Studia: Jarosław Ewertowski

Konsultacje w zakresie lore: Jukka Issakainen, Jakub S. Olekszyk

Testerzy i konsultanci: 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

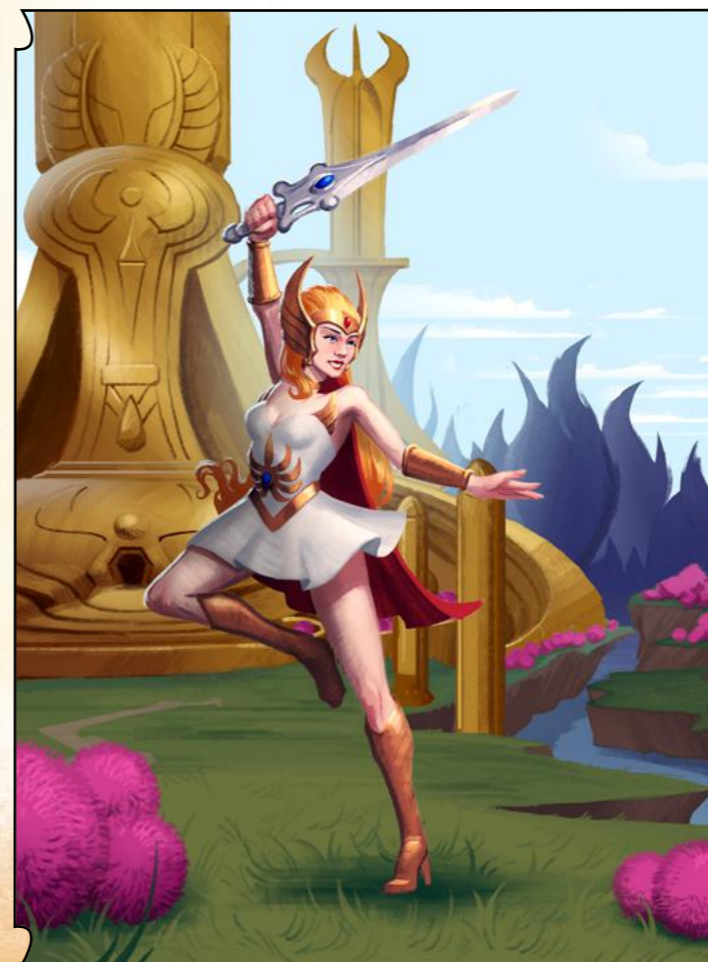
MASTERS OF THE UNIVERSE™ oraz powiązane znaki towarowe i oprawa graficzna są własnością firmy Mattel i są wykorzystywane na podstawie licencji Mattel. ©2023 Mattel.

Archon Studio i logo Archon Studio są znakami towarowymi Archon Spółka z o.o.

Archon Studio jest © Archon Studio. Wszelkie prawa zastrzeżone dla odpowiednich właścicieli. ©2023 Archon. Siedziba Archon Studio mieści się w Polsce: ul. Warsztatowa 8, 64-920 Piła.

Rzeczywiste komponenty mogą się różnić od przedstawionych na obrazkach. Elementy drukowane: wyprodukowano w Chinach i w Polsce. Miniatury: wykonano w Polsce.

Poniższe nazwy są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy 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