

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

The Great Rebellion



LIBRO DE MISIONES

MASTERS OF THE UNIVERSE™ BATTLEGROUND

The Great Rebellion

RESUMEN

¡Los habitantes de Etheria no van a seguir tolerando la tiranía de la Evil Horde! Es el momento de levantarse. ¡Es la hora de la rebelión! **The Great Rebellion** es una expansión para *Masters of the Universe: Battleground* que introduce una nueva facción, nuevas piezas de terreno y preparaciones para campos de batalla. ¡Rebélate contra el mal!

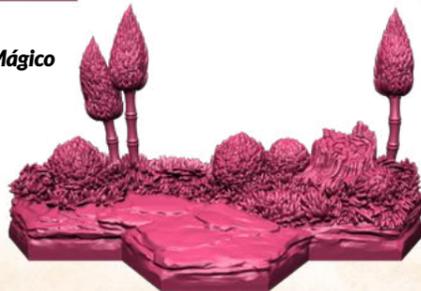
Versión 1.0

COMPONENTES

TERRENO



2 piezas de terreno de Bosque Mágico
(piezas de 4 casillas)



2 piezas de terreno de Bosque Mágico
(piezas de 4 casillas)



2 piezas de terreno de Bosque Mágico
(piezas de 4 casillas)



2 piezas de terreno de Bosque Mágico
(piezas de 4 casillas)

MINIATURAS



She-Ra



Angella



Frosta



Castaspella



Bow



Glimmer

CARTAS



6 cartas de personaje



2 cartas de gloria



10 cartas de destino



11 cartas de armas

OTROS



8 cartas de objetos



1 libro de misiones



1 manual



2 fichas de efectos positivos

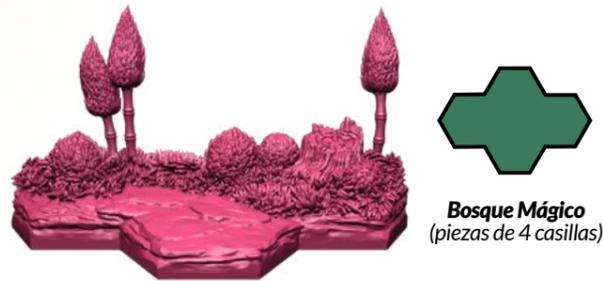
CONCEPTOS BÁSICOS

Esta sección describe los contenidos de **The Great Rebellion**.

BOSQUE MÁGICO

Un Bosque Mágico es una pieza de terreno de 4 casillas que se trata como un obstáculo bajo (ofrece cobertura, pero no bloquea la línea de visión) con una diferencia importante:

- Un personaje activo en una casilla adyacente a un Bosque Mágico se puede teletransportar hasta cualquier casilla adyacente a cualquier Bosque Mágico pagando 1 maná por cada casilla que atraviese ese personaje. Los personajes de gran tamaño no pueden usar Bosques Mágicos.



Bosque Mágico
(piezas de 4 casillas)

HABILIDADES DEFINITIVAS

Algunas cartas de destino incluidas en esta expansión ofrecen bonificaciones descritas como habilidades definitivas. Cualquier personaje puede activarse con estas cartas de destino, pero solo el personaje mencionado en la descripción de bonificación puede usar estas bonificaciones.



PREGUNTAS FRECUENTES

SUB-CERO

La habilidad Sub-Cero de Frosta resuelve su efecto después de que la carta usada para activar al personaje se haya resuelto por completo. El personaje activado recibirá maná y la bonificación de la carta antes de que Frosta utilice su habilidad.



HECHIZO DE HIELO

Cuando Frosta utilice su Hechizo de Hielo durante una interrupción, ella no sufre la penalización por atacar durante una interrupción. Aun así, puede sufrir penalizaciones por otras razones, como la de designar a un objetivo tras una cobertura.



BONIFICACIONES DE INICIATIVA

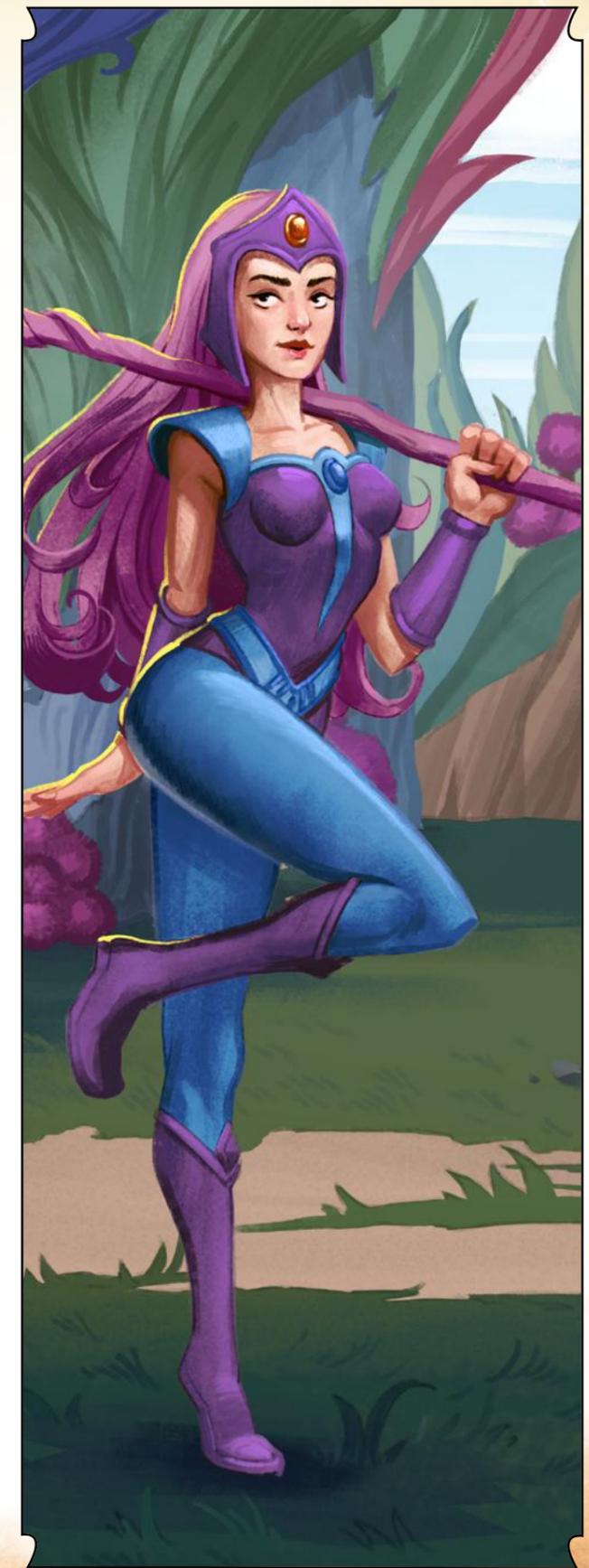
Todos los efectos que afectan a los personajes activados con iniciativas específicas no afectan a los personajes que todavía no se hayan activado esta ronda.



EFFECTOS POSITIVOS DE BOW

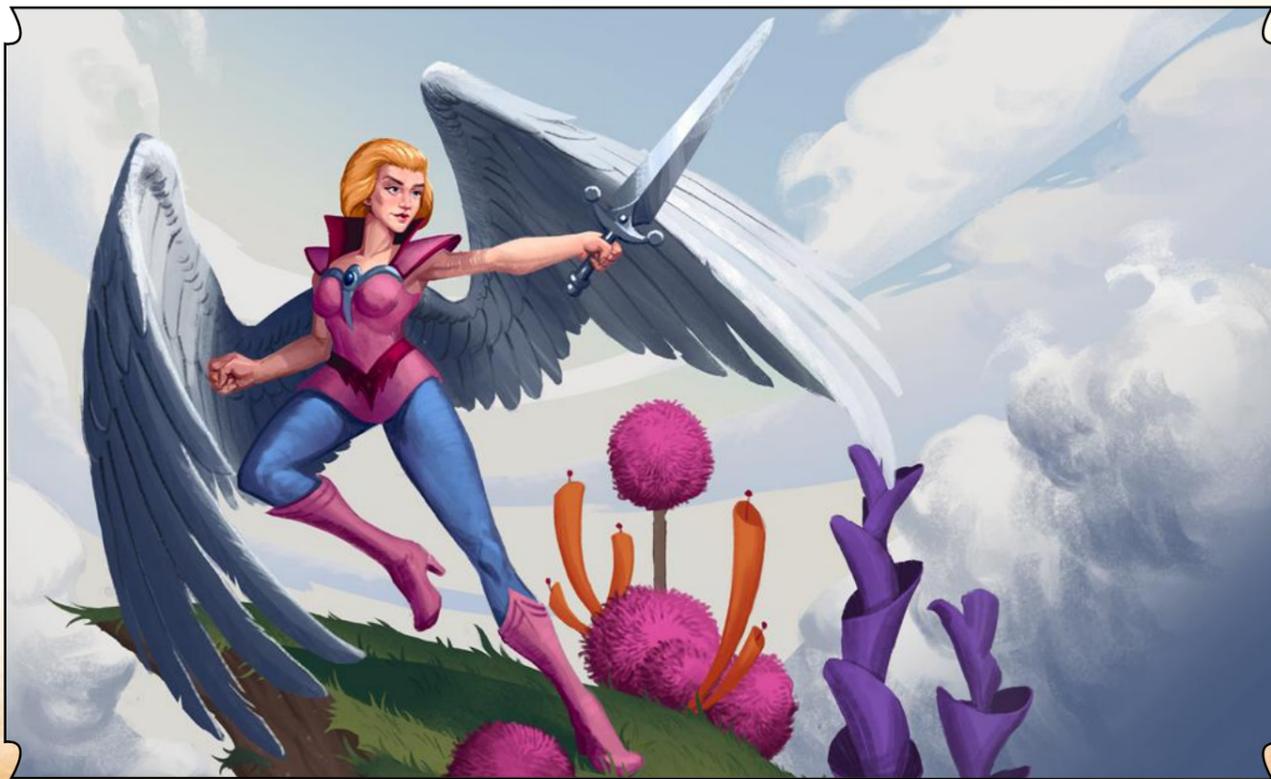
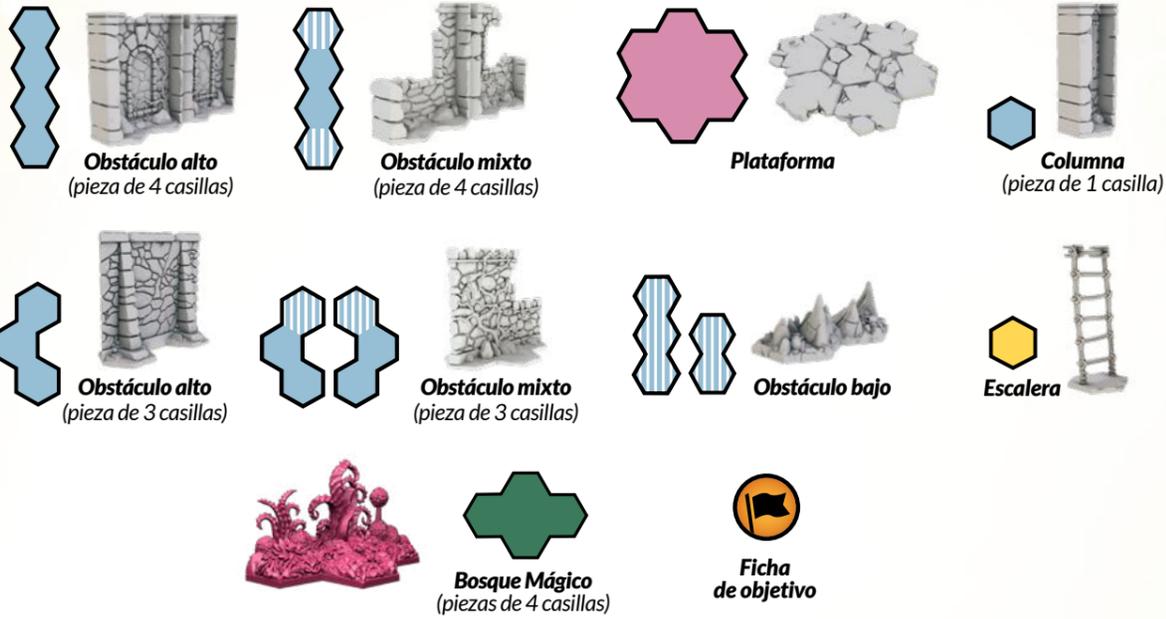
Cuando Bow pierda un efecto positivo durante una fase de activación, el jugador activo elige qué efecto positivo pierde.

Durante la fase de mantenimiento, Bow pierde todos sus efectos positivos. Si algún efecto dice que Bow no debe perder un efecto positivo, el jugador que lo controla puede elegir el efecto positivo que Bow mantiene. Este efecto puede ser acumulativo.

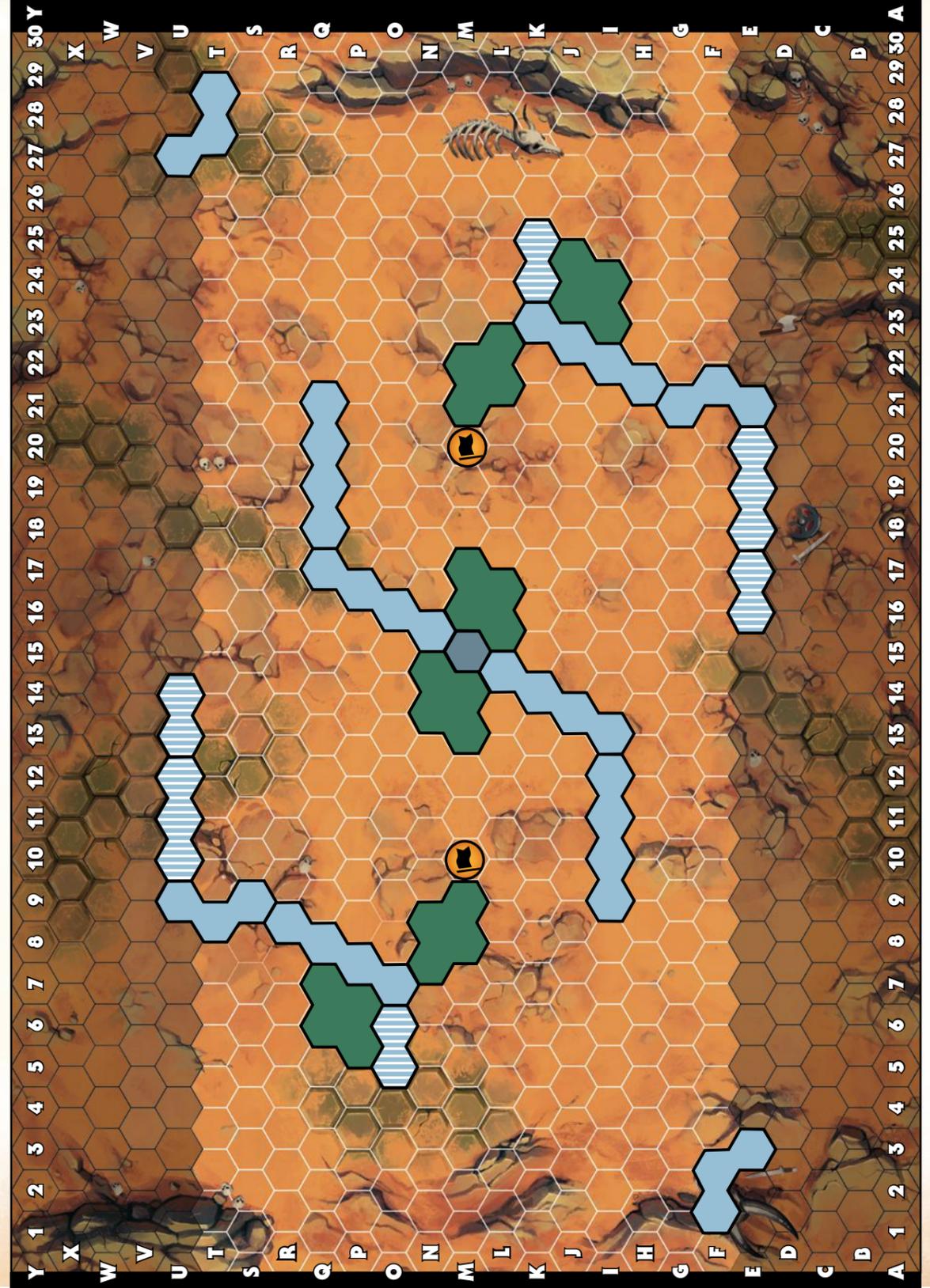


CAMPOS DE BATALLA ESTÁNDAR

TERRENO DEL CAMPO DE BATALLA



BOSQUE DE MYSTACOR

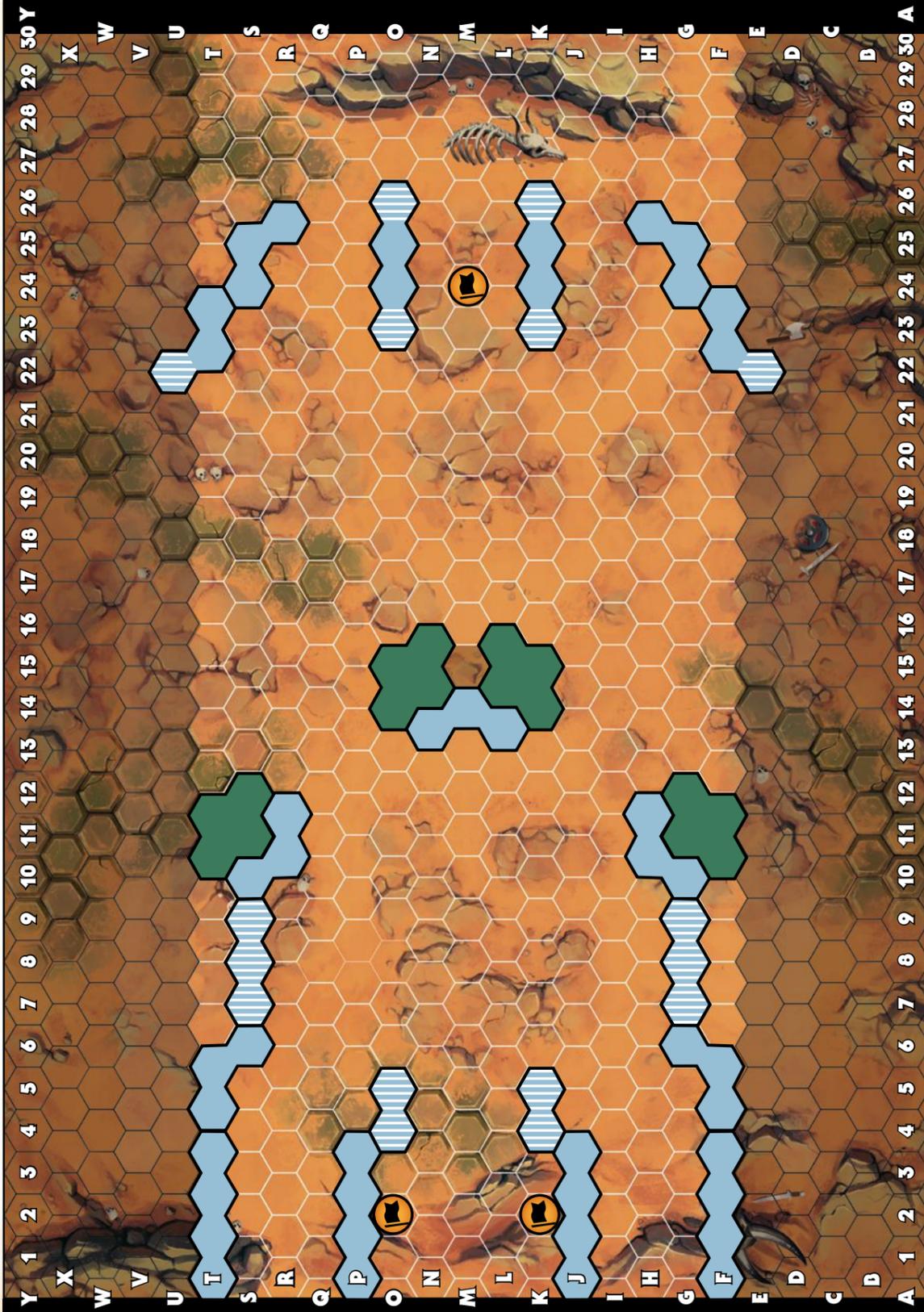


Zona de despliegue

Zona de despliegue

Preparación: Coloca dos fichas de objetivo inicial en las casillas M10 y M20. Luego, sigue las reglas estándar.

BLACKMOOR

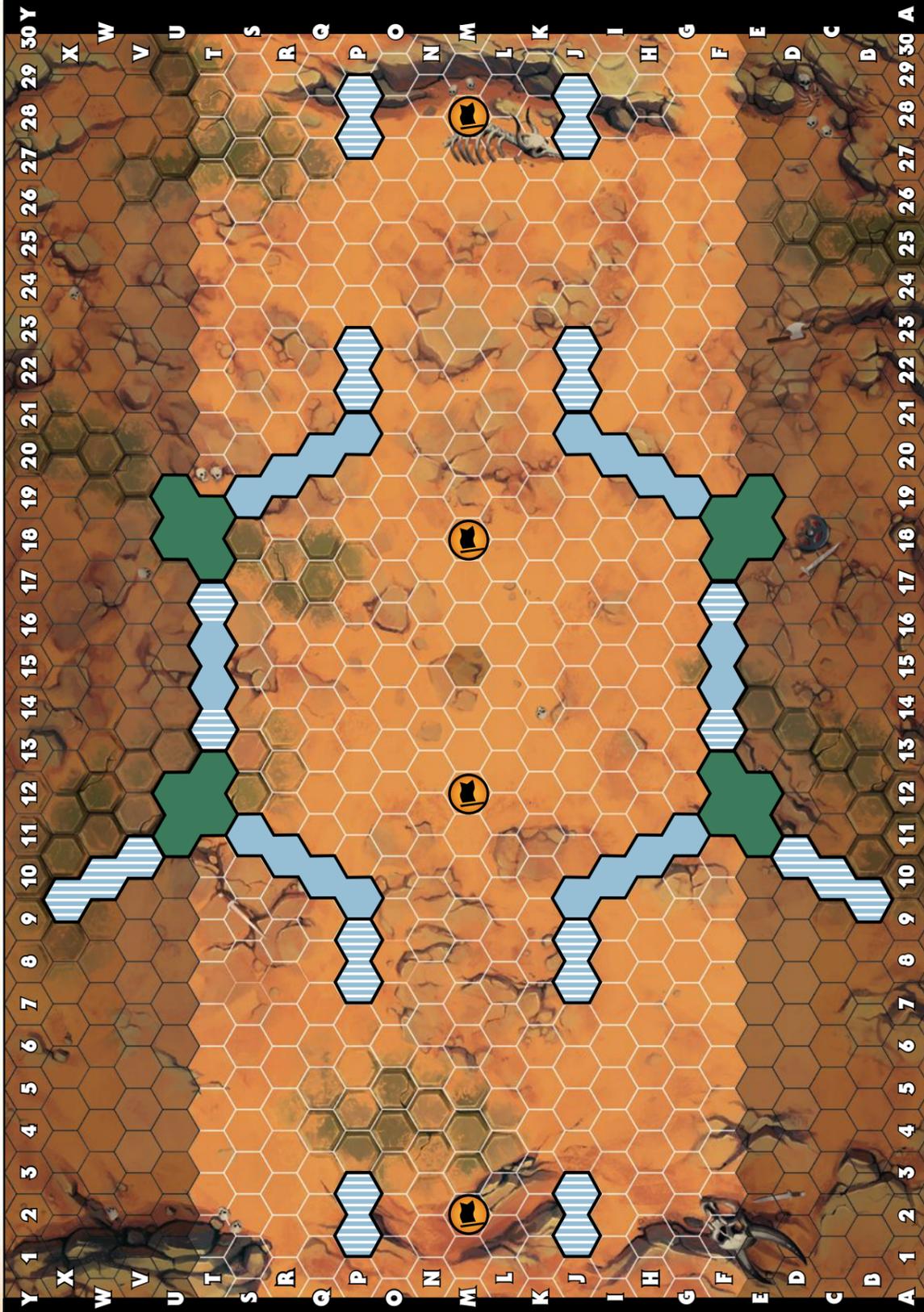


Zona de despliegue

Zona de despliegue

Preparación: Coloca tres fichas de objetivo inicial en las casillas O2, K2 y M24. Luego, cada jugador coloca un objetivo en la zona de despliegue de su oponente.

CAMPAMENTO BASE DE LA HORDA

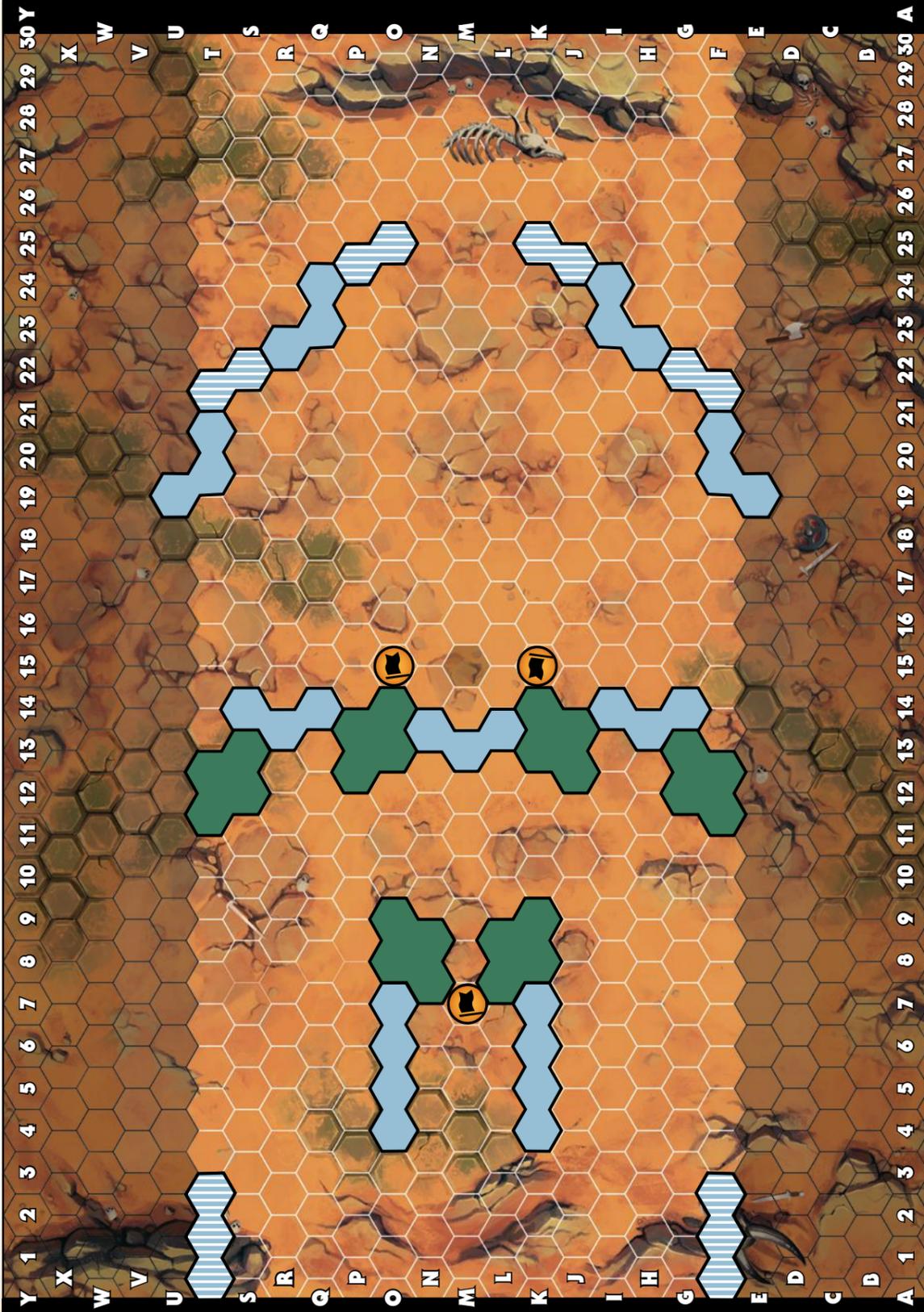


Zona de despliegue

Zona de despliegue

Preparación: Coloca cuatro fichas de objetivo inicial en las casillas M2, M12, M18 y M28. No coloques ninguna ficha de objetivo adicional en el campo de batalla.

BOSQUE OSCURO



Zona de despliegue

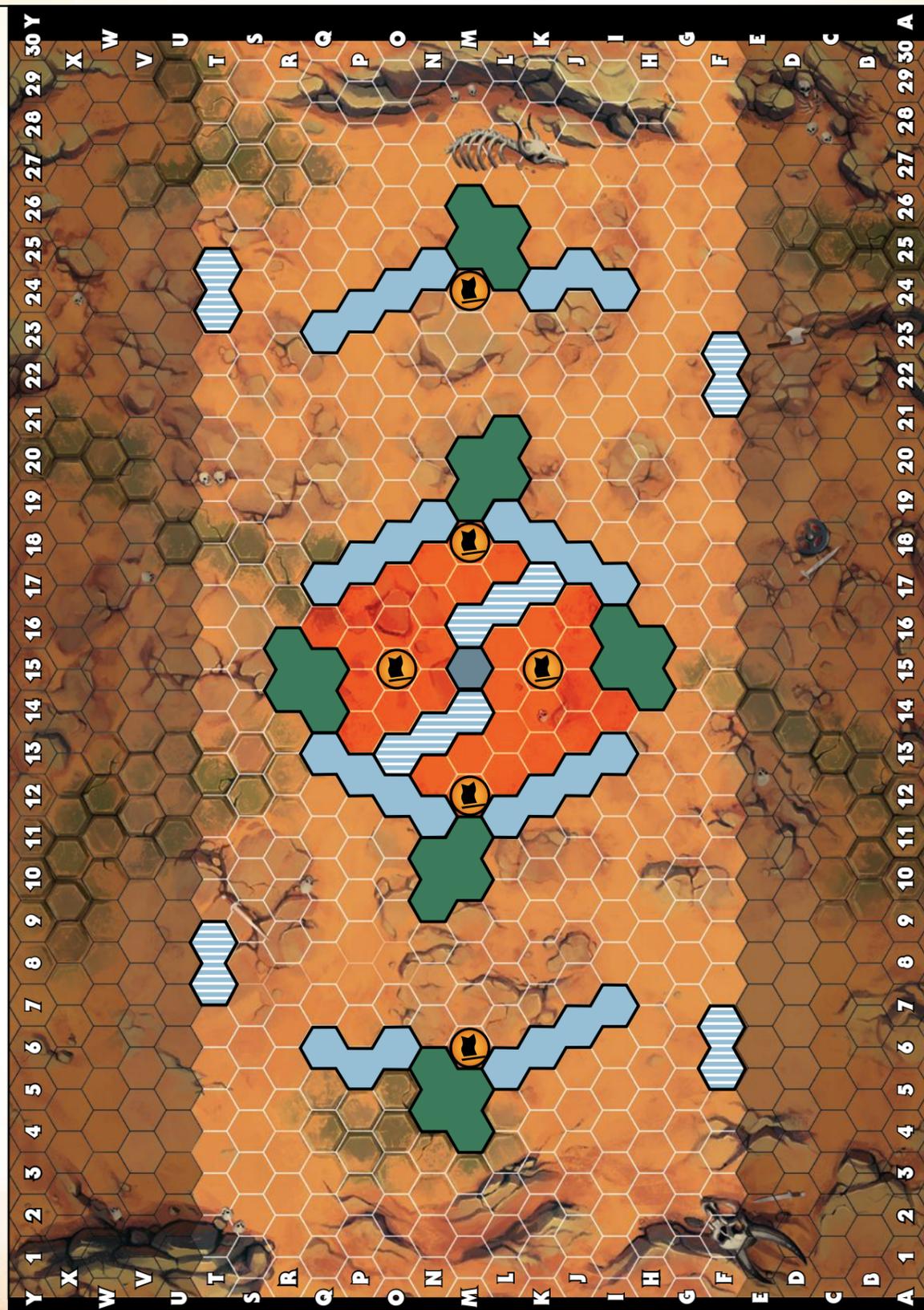
Zona de despliegue

Preparación: Coloca tres fichas de objetivo inicial en las casillas K15, O15 y M7. Luego, cada jugador coloca un objetivo en la zona de despliegue de su oponente.



CAMPOS DE BATALLA AVANZADOS

BOSQUE PROHIBIDO



Preparación:

- Coloca seis fichas de objetivo inicial en las casillas: M6, M12, O15, K15, M18 y M24. No coloques ninguna ficha adicional en el campo de batalla. Estos objetivos representan flores de poder.

Reglas especiales:

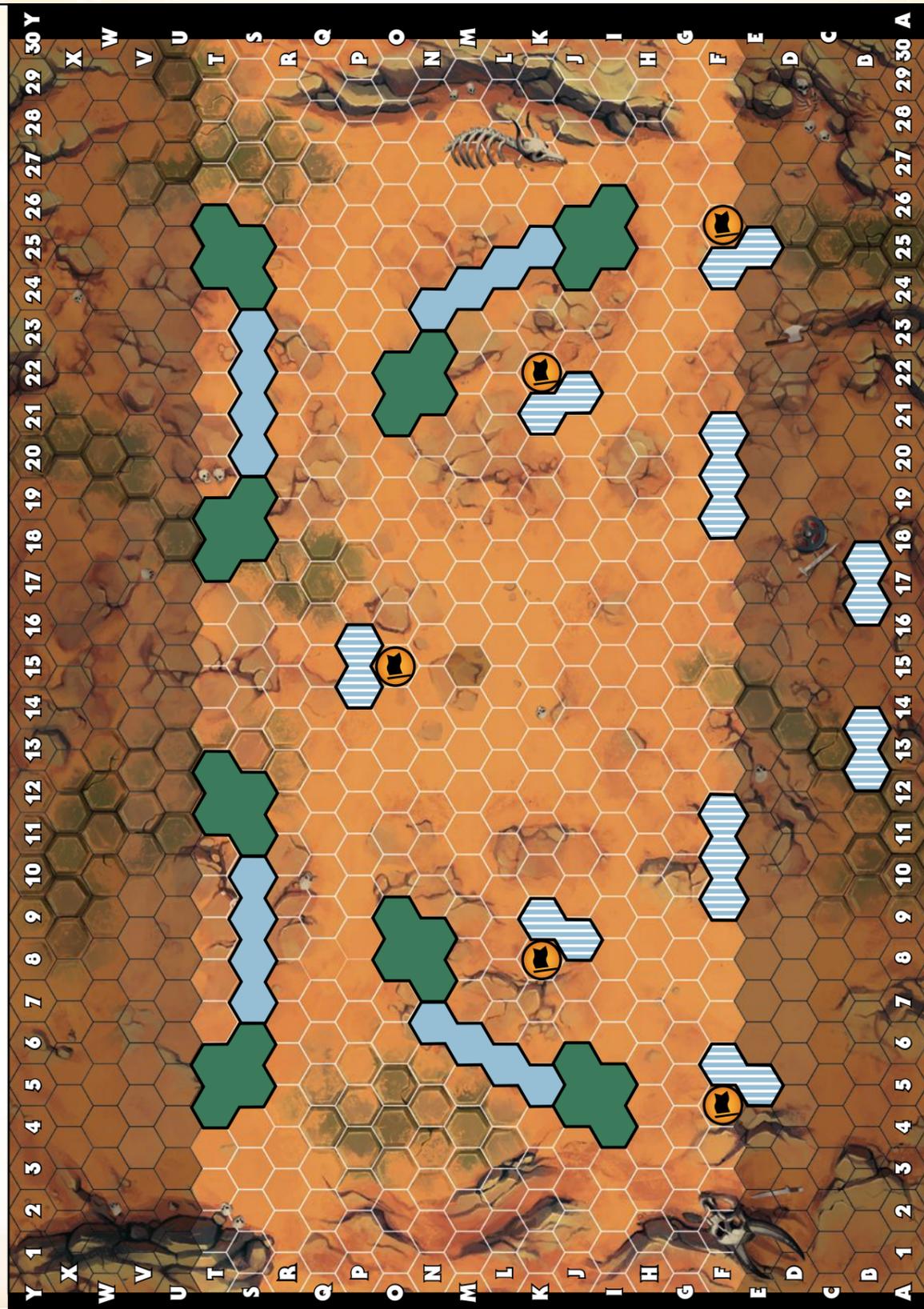
- Durante este escenario, los jugadores no recibirán ningún PV por conseguir objetivos.
- Cuando un personaje consiga un objetivo, coloca esa ficha de objetivo en la carta de ese personaje. A partir de ahora, ese personaje llevará el objetivo. No hay límite en el número de objetivos que cada personaje puede llevar.
- Los personajes que estén en el Bosque Prohibido (marcado con casillas rojas) usan un dado menos en las pruebas de defensa (hasta un mínimo de 1).
- Los personajes usan un dado más en las pruebas de ataque por cada objetivo que lleven.
- Cuando un personaje derrote a un enemigo, este reclama todos los objetivos que lleve su enemigo, independientemente de la distancia que separe a estos personajes.

Condiciones de victoria:

- El jugador que consiga al menos cinco objetivos antes de que termine la cuarta ronda gana la partida. En caso contrario, se aplican las condiciones de victoria estándar.



¡EMBOSCADA!



Zona de despliegue del primer jugador

Zona de despliegue del segundo jugador

Preparación:

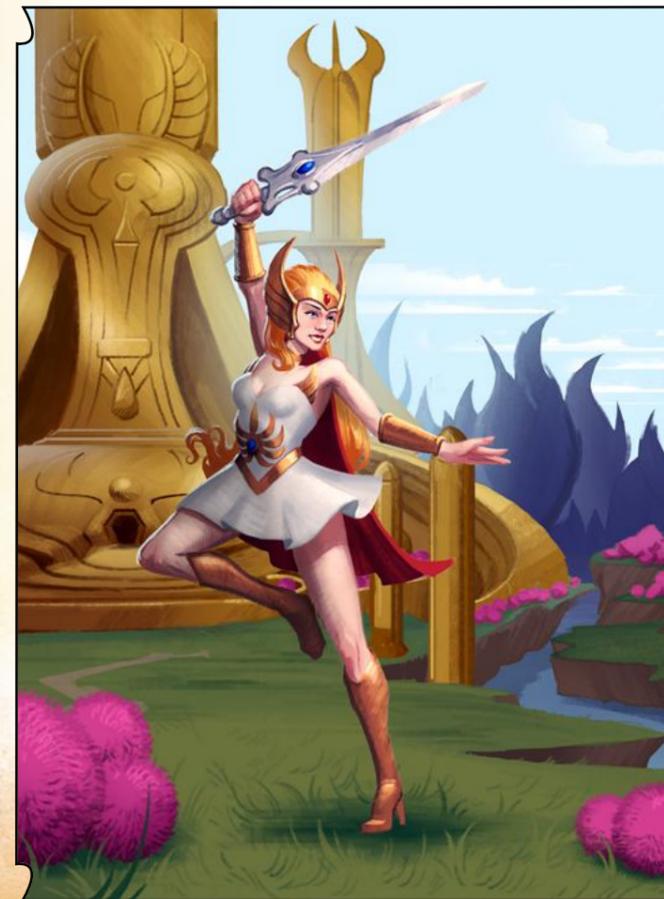
- Coloca cinco fichas de objetivo inicial en las casillas: F5, F26, K8, K22 y O15. No coloques ninguna ficha adicional en el campo de batalla.
- El primer jugador siempre juega como la Gran Rebelión.
- El segundo jugador elige una de las facciones restantes.
- Ninguno de los jugadores puede elegir su zona de despliegue.

Reglas especiales:

- Durante este escenario, los jugadores no reciben PV.
- Una vez por activación o interrupción, el primer jugador puede usar un Bosque Mágico sin gastar maná para teletransportar el personaje activo hasta 5 casillas.
- El segundo jugador no puede usar Bosques Mágicos.
- El segundo jugador no puede conseguir objetivos.

Condiciones de victoria:

- El primer jugador gana la partida si consigue al menos cuatro objetivos antes de que termine la cuarta ronda.
- En caso contrario, el segundo jugador consigue la victoria.



CRÉDITOS

Diseño de reglas: Jacek Karpowicz, Jarosław Ewertowski, Michał Pawlaczyk, Kamil Białkowski
Escritura técnica: Adam Baker
Reglamento y maquetación: Natalia Rachowska
Corrección: ProofReaders.pl, Smaller Earth Poland
Traducción al español: Francisco Javier Esteban y Jaume de Marcos para The Geeky Pen
Diseño gráfico: Natalia Rachowska, Patryk Kubiak, Anna Gut, Dawid Kopczyński
Ilustraciones de la caja: Bartosz Winkler
Arte y miniaturas: 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
Gestión del proyecto: Jakub S. Olekszyk
Supervisión de la producción: Michał Pawlaczyk
Dirección del estudio: Jarosław Ewertowski
Consultores: Jukka Issakainen, Jakub S. Olekszyk
Jugadores de pruebas y consultores: 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™, las marcas e imágenes asociadas son propiedad y se utilizan con el permiso de Mattel. ©2023 Mattel.

Archon Studio y el logo de Archon Studio son marcas registradas de Archon Spółka z o.o. Archon Studio es® de Archon Studio. Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios. ©2023 Archon. Archon Studio se encuentra en la calle Warsztatowa 8, Pila, 64-920, Polonia. Los componentes podrían ser distintos de como aparecen aquí. Componentes impresos fabricados en China y Polonia. Miniaturas fabricadas en Polonia.

Los siguientes nombres son marcas registradas de 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