

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



KNIHA TURNAJŮ

Panovník je pryč. Je načase ukázat ostatním, že byste měli vládnout právě vy.

V této knize najdete turnajová pravidla a scénáře vyhrazené hrám jeden na jednoho. Připravte se!

Díky novým pravidlům na začátku hry i vytvoříte krajinu, v níž se budete bít.

Každý dílek mapy hraje svou roli a nepřítel již snová plán na váš skon! Vládnout však může jen jeden!

OBSAH BROŽURY

1. Mód turnaje	3	2. Turnajové scénáře	5
a) Sestavení turnajové mapy	3	a) 1. Poslední šance	5
b) Závěrečné bodování	3	b) 2. Velký závod	6
c) Další pravidla	4	c) 3. Nečekané dědictví	7
d) Volitelná pravidla	4	3. Vytváření scénářů	9
		4. Tiráž	11



Version: 1.0 CZ



MÓD TURNAJE

SESTAVENÍ TURNAJOVÉ MAPY

Každý turnajový scénář hry **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** má znázorněnu úvodní přípravu mapy, která ukazuje, jak má střed mapy vypadat. Rozmístění všech ostatních dílků mapy je však plně v režii obou hráčů. Musíte jen dodržet základní pravidla umístování dílků mapy (viz str. 19 základních pravidel, *Pokládání dílků mapy*).

1. Oba hráči hodí 2 . Hráč s vyšším součtem kusů surovin na obou kostkách vybere, kdo bude začínat a kdo bude druhý hráč. Druhý hráč do začátku hry získá .
2. Položte doprostřed hrací plochy odpovídající dílky mapy lícem dolů tak, jak je znázorněno v diagramu zvoleného scénáře.
3. Začínající hráč dílky „prozkoumá“ a libovolně natočí.
4. Počínaje druhým hráčem oba hráči střídavě pokládají po jednom své **blízké dílky (IV–V) mapy** ke společné mapě.
 - a) Pokud je to možné, musí být blízký dílek přiložen vedle středového dílku.
 - b) **Alespoň dva blízké dílky každého scénáře MUSEJÍ obsahovat obelisk.**
5. Jakmile rozmístíte všechny blízké dílky mapy, začínající hráč musí položit svůj startovní dílek mapy vedle alespoň jednoho blízkého dílku. Druhý hráč musí přiložit svůj startovní dílek na opačnou stranu scénářové mapy – do co nejvzdálenější pozice od prvního startovního dílku (počítáno na dílky).
6. Počínaje prvním hráčem přikládají oba hráči střídavě po jednom své **vzdálené dílky (II–III)** k mapě:
 - a) První přiložený vzdálený dílek každého hráče musí sousedit s jejich startovním dílkem.

- b) Rozmístování ostatních vzdálených dílků musí být v souladu s pravidly přikládání (viz str. 19 hlavních pravidel).

Poznámka

Všechny dílky přikládáte lícem vzhůru a libovolně natočené. Vždy je musíte přikládat v souladu s pravidly umístování dílků (viz ještě pořad str. 19 hlavních pravidel).

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Když odehrajete poslední kolo scénáře (dle limitu počtu kol) nebo některý hráč splní podmínku vítězství, hra končí a oba hráči si sečtou vítězné body (VB).

Vítězné body lze získat z těchto zdrojů:

- 4 VB za poražení soupeřova hlavního hrdiny – jen jednou za hru.
- 2 VB za poražení soupeřova sekundárního hrdiny.
- 1 VB za každý vlastněný důl i osadu.
- 1 VB za každou budovu postavenou ve vlastním městě.
- 1 VB za každé dvě karty artefaktů v osobním balíčku Might & Magic.
- 1 VB za každou úroveň zkušenosti hlavního hrdiny.
- Další VB za cíle uvedené specificky v daném scénáři.

Hráč s vyšším součtem VB je vítězem scénáře.

DALŠÍ PRAVIDLA

Následující pravidla platí pro všechny turnajové scénáře:

1. Odstraňte ze hry následující karty dovedností:
 - a) *Diplomacie*.
2. Odstraňte ze hry následující karty artefaktů:
 - a) *Prokleté přesýpací hodiny*
3. Na začátku prvního kola každého scénáře může každý hráč **jednou** zamíchat své počáteční karty zpět do svého balíčku Might & Magic a dobrat si novou počáteční ruku.
4. NEzačínající hráč dostane do začátku hry žeton pozitivní morálky.
5. Nová akce žetonu morálky: Během akce **nahlédnutí** můžete odhodit všechny dobrané karty a provést **nahlédnutí** znovu. Tuto akci lze využít na balíček artefaktů, kouzel i dovedností.

Příklad:

Hráč má nahlédnout (2) do balíčku artefaktů. Otočí horní dvě karty, žádná se mu nezamlouvá, a tak odhodí žeton pozitivní morálky a znovu nahlédne (2) do balíčku artefaktů. Má tedy de facto na výběr ze čtyř karet místo ze dvou, jen se po prohlédnutí druhých dvou nesmí vrátit k prvním dvěma.

6. Artefakty, které vyřadíte ze svého osobního balíčku Might & Magic, odložte stranou do svého osobního „skórovacího balíčku“ artefaktů – NEVRACEJTE je do společného dobíracího balíčku. Ve skórovacím balíčku zůstanou do konce hry a počítají se k vašim VB za karty artefaktů.
7. Lokace mapy:

SEKVOJOVÁ ROZHLEDNA



Kategorie: **K objevení**

Můžete si vybrat 1 dílek mapy sousedící s dílkem s rozhlednou, na němž nestojí žádný hrdina. Tento dílek můžete libovolně pootočit, ale i poté musí vyhovovat pravidlům při kládání dílků (viz str. 19 hlavních pravidel hry).

VOLITELNÁ PRAVIDLA

Tato pravidla můžete využít v libovolném scénáři i v jiných módech hry než turnaj.

Rozdělte **balíček karet artefaktů** dle vzácnosti na 3 samostatné balíčky (malé artefakty → velké artefakty → relikvie).

1. Na startovních a vzdálených dílcích mapy lze získat pouze malé artefakty.
2. Na blízkých dílcích můžete získat malé a velké artefakty.
3. Na středových dílcích lze získat všechny tři typy artefaktů.

Rozdělte **balíček karet kouzel** na 2 balíčky (běžná a pokročilá kouzla).

POZNÁMKA: Magický šíp je běžné kouzlo.

1. Na startovních a vzdálených dílcích lze získávat pouze běžná kouzla.
2. Na blízkých a středových dílcích lze získávat oba typy kouzel.





TURNAJOVÝ SCÉNÁŘ

1. POSLEDNÍ ŠANCE

Neustálé hádky mezi lordy vašeho kraje už lezly králi na nervy, a tak rozhodl, že vládnout bude pouze jeden lord. Ať bude jeho výběr v rukou krále, nebo samotných lordů, jistě poteče krev.

PŘÍPRAVA MAPY






Položte dílky mapy dle diagramu výše a poté přidejte následující dílky dle pravidel *Sestavení turnajové mapy* (viz str. 3 těchto pravidel):

- 2 × startovní dílek mapy (I)
- 4 × blízký dílek mapy (IV–V). Dva z nich musejí obsahovat obelisk
- 4 × vzdálený dílek mapy (II–III)

POČÁTEČNÍ SUROVINY

Každý hráč má do začátku tyto suroviny:

10 ×  3 ×  1 × 

POČÁTEČNÍ PŘÍJMY

Příjmy obou hráčů na počítadlech nastavte na:

“10”  “0”  “0” 

POČÁTEČNÍ BUDOVY

Každý hráč začíná s těmito budovami:

-  příbytek

POČÁTEČNÍ JEDNOTKY

Každý hráč začíná s těmito jednotkami:

- 3 × hrstka  jednotek

PRAVIDLA SCÉNÁŘE

Během tohoto scénáře:

- když hrdina navštíví obelisk, u něž daná frakce dosud nemá kostičku, získá žeton morálky.

PODMÍNKA VÍTĚZSTVÍ

Musíte porazit soupeřova hlavního hrdinu. Jakmile je podmínka splněna, hra okamžitě končí a oba hráči si sečtou vítězné body.

POČÍTADLO KOL

Pokud se do konce 8. kola žádnému hráči nepodaří porazit soupeřova hlavního hrdinu, hra končí a oba si sečtou vítězné body.

TURNAJOVÝ SCÉNÁŘ

2. VELKÝ ZÁVOD



Princeznin sňatek byl na poslední chvíli zrušen – její otec vyděsila kletba, kterou seslal prohnáný černokněžník toužící po její ruce. Zděšený otec dívku zavřel do věže. Zda se jí dobrému šlechtici podaří zachránit, to se teprve ukáže...

PŘÍPRAVA MAPY






Položte dílek mapy na diagramu výše a poté přidejte následující dílky dle pravidel *Sestavení turnajové mapy* (viz str. 3 těchto pravidel):

- 2 × startovní dílek mapy (I)
- 4 × blízký dílek mapy (IV–V), dva z nich musejí obsahovat obelisk
- 1 × středový dílek mapy (VI–VII) s políčkem Dračí utopie
- 4 × vzdálený dílek (II–III)




POČÁTEČNÍ SUROVINY

Každý hráč má do začátku tyto suroviny:

10 ×  3 ×  1 × 

POČÁTEČNÍ PŘÍJMY

Příjmy obou hráčů na počítadlech nastavte na:

“10”  “0”  “0” 

POČÁTEČNÍ BUDOVY

Každý hráč začíná s těmito budovami:

●  příbytek



POČÁTEČNÍ JEDNOTKY

Každý hráč začíná s těmito jednotkami:

● 3 × hrstka  jednotek

PRAVIDLA SCÉNÁŘE

Během tohoto scénáře:

- Když navštívíte konkrétní obelisk poprvé, můžete provést jednu z těchto tří akcí:
 - Získat žeton morálky
 - Hodit 1 
 - Hodit 1 
- Hráč, který na konci hry ovládá Dračí utopii, získá 3 VB navíc.

PODMÍNKA VÍTĚZSTVÍ

Jakmile někdo poprvé dobude Dračí utopii, hra pokračuje do konce daného kola a ještě jedno následující kolo. Poté hra končí a oba hráči si sečtou body.

POČÍTADLO KOL

Pokud do konce 11. kola není Dračí utopie nikým dobyta, hra končí. Poté si oba hráči sečtou body.



TURNAJOVÝ SCÉNÁŘ

3. NEČEKANÉ DĚDICTVÍ

Jeden velmi vzdálený příbuzný (tak vzdálený, že jsi o něm v životě neslyšel) zemřel a zanechal ti svůj hrad a pozemky. A zdá se, že byl poněkud na nože se sousedy...

PŘÍPRAVA MAPY






Položte dílky mapy dle diagramu výše a poté přidejte následující dílky dle pravidel *Sestavení turnajové mapy* (viz str. 3 těchto pravidel):

- 2 × startovní dílek mapy (I)
- 2 × blízký dílek (IV–V) s obeliskem
- 2 × blízký dílek (IV–V) bez obelisku
- 2 × středový dílek (VI–VII), jeden s grálem a jeden s Dračí utopíí
- 6 × vzdálený dílek (II–III)

Blízké dílky (IV–V) mezi oba hráče rozdělte tak, aby každý hráč dostal jeden bez obelisku a jeden s obeliskem.


POČÁTEČNÍ SUROVINY

Každý hráč má do začátku tyto suroviny:

10 ×  3 ×  1 × 

POČÁTEČNÍ PŘÍJMY

Příjmy obou hráčů na počítadlech nastavte na:

“10”  “0”  “0” 

POČÁTEČNÍ BUDOVY

Každý hráč začíná s těmito budovami:

-  příbytek




POČÁTEČNÍ JEDNOTKY

Každý hráč začíná s těmito jednotkami:

- 3 × hrstka  jednotek

PRAVIDLA SCÉNÁŘE

Během tohoto scénáře:

- Když poprvé navštívíte konkrétní obelisk, můžete provést jednu ze dvou akcí:
 - Hoďte 1  a 1  – vyberte si a vyhodnoťte jeden z obou výsledků hodu. Druhou kostku ignorujte.
 - **Nahlédněte (2) .**
- Žádný váš hrdina nesmí vstoupit na políčko grálu, dokud vaše frakce nenavštívila alespoň 2 různé obelisky nebo dokud někdo poprvé nevzal žeton grálu.
- Chcete-li získat žeton grálu, váš hrdina musí na přesun na políčko s grálem vynaložit 2 BP.
- Je-li hrdina se žetonem grálu poražen jiným hrdinou, vítěz v boji získává žeton grálu.
- Porazí-li hrdinu se žetonem grálu neutrální armáda, položte žeton grálu na políčko, kde byl hrdina poražen.
- Pokud se hrdina se žetonem grálu během boje vzdá, žeton grálu položte na políčko, kde se vzdal.

- Pokud jeden hráč na konci scénáře splňuje obě následující podmínky, získává 3 VB navíc:
 - Ovládá Dračí utopii.
 - Jeden z jeho hrdinů má žeton grálu.

PODMÍNKA VÍTĚZSTVÍ

Pokud některý hráč ovládá Dračí utopii a žeton grálu byl již sebrán z políčka grálu, dohrajte kolo, kdy se tak stalo, do konce. Poté odehrajte ještě jedno celé kolo, hra skončí a oba hráči si sečtou body.

POČÍTADLO KOL

Pokud není výše uvedená podmínka splněna na konci 14. kola, hra končí okamžitě. Hráči si sečtou vítězné body.





VYTVÁŘENÍ SCÉNÁŘŮ

V těchto krocích si snadno vytvoříte svůj vlastní scénář:

1. Pojmenujte svůj scénář.

Můžete svůj scénář pojmenovat a přidat popis.

2. Vyberte si počet hráčů.

V základní hře mohou hrát nejvýše 3 hráči, ale s rozšířeními se může zúčastnit i více.

3. Nastavte si délku scénáře.

Počítadlo kol vám umožní hrát 16 kol. Tento počet nedoporučujeme překračovat. Chcete-li stvořit delší příběh, je lepší ho rozdělit do několika menších scénářů jako kampaň.


4. Navrhněte mapu.

Za každého hráče účastnícího se partie doporučujeme použít alespoň tyto dílky mapy: 1 × startovní (I), 2 × blízké (IV–V) a 2 × vzdálené (II–III). Můžete scénář dále rozšířit přidáním dalších dílků různého typu. Můžete mapu buď předestříť zcela, nebo použít pravidla *Sestavení turnajové mapy* (viz str. 3 tohoto sešitu).

POZOR: Ujistěte se, že hráči mají rovný přístup k různým typům dílků a jejich zdrojů, ať rozvržení mapy neznevýhodňuje některého na úkor ostatních.

5. Vyberte hráčům počáteční množství surovin.

Obvykle jsou to pro jednoho hráče:

15 × , 3 ×  a 1 × .

POZNÁMKA: Tato čísla můžete zvýšit / snížit, což scénář urychlí / zpomalí. Můžete hráčům i dát různé počáteční množství surovin a vytvořit tak asymetrický scénář.

6. Nastavte hráčům počáteční příjmy.


Obvykle to jsou pro jednoho hráče:

“10” , “0”  a “0” .

POZNÁMKA: Pokud si přejete hru trochu urychlit, můžete omezit počet vzdálených dílků mapy (II–III) a naopak zvýšit všem hráčům příjem.

7. Vyberte počáteční budovy, které budou hráči mít do začátku.

8. Vyberte počáteční jednotky, které budou hráči mít do začátku.

Obvykle jsou to všechny 3 × hrstka  jednotek, ale to můžete libovolně změnit.

9. Definujte startovní bonusy, chcete-li dát hráčům další možnosti výběru.

POZNÁMKA: To se obvykle používá pouze v kampaních.

10. Stanovte pravidla scénáře.

Tato pravidla určují, co dělat ve speciálních lokacích, zejména těch, která dle obvyklých pravidel mění efekt dle scénáře a v základních pravidlech žádný efekt nemají: obelisky a Dračí utopie. Změnit můžete samozřejmě i efekty jiných lokací.

POZNÁMKA: Podívejte se na tabulku *Přizpůsobení hry* na str. 34 hlavních pravidel, kde je uvedeno několik nápadů pro inspiraci.

11. Určete podmínky vítězství.

Scénáře mohou mít několik podmínek vítězství. První hráč, který kteroukoli z nich splní, je vítězem.

POZNÁMKA: Podmínkou vítězství může být cokoli – od sběru zdrojů přes ovládnutí lokace po porážku hráče. Můžete dokonce určit pro jednotlivé hráče rozdílné podmínky vítězství.

12. Nastavte počítadlo kol.

Zde musíte určit, co se děje po dosažení limitu počtu kol.

13. Nastavte časované události.

Můžete vytvořit události určující, co se má stát na začátku některých kol, při objevení dílků apod., a samozřejmě podmínky, kdy se každá událost spustí.

POZNÁMKA: Podívejte se na tabulku *Přizpůsobení hry* na str. 34 hlavních pravidel, kde je uvedeno několik nápadů pro inspiraci.

JMÉNO SCÉNÁŘE

.....

POČET HRÁČŮ

..... hráčů.

DĚLKA SCÉNÁŘE

Tento scénář se hraje na kol.




PŘÍPRAVA MAPY

- × startovní dílek (I)
- × blízký dílek (IV-V)
- × středový dílek (VI-VII)
- × vzdálený dílek (II-III)

.....
.....




POČÁTEČNÍ SUROVINY

Každý hráč má do začátku tyto suroviny:

..... ×  ×  × 




POČÁTEČNÍ PŘÍJMY

Příjmy všech hráčů na počítadlech nastavte na:

“.....”  “.....”  “.....” 

POČÁTEČNÍ BUDOVY

Každý hráč začíná s těmito budovami:

- | | |
|---|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/>  příbytek | <input type="checkbox"/> radnice |
| <input type="checkbox"/>  příbytek | <input type="checkbox"/> citadela |
| <input type="checkbox"/>  příbytek | <input type="checkbox"/> cech mágů |

POČÁTEČNÍ JEDNOTKY

Každý hráč začíná s těmito jednotkami:

-
-
-
-
-

DALŠÍ POČÁTEČNÍ BONUSY

Vyberte si z možností:

-
-
-

PRAVIDLA SCÉNÁŘE

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

PODMÍNKA VÍTĚZSTVÍ

.....
.....
.....
.....

POČÍTADLO KOL

.....
.....
.....

ČASOVANÉ UDÁLOSTI

-
-
-



Autoři pravidel: Kamil Białkowski, Jacek Karpowicz, Aleksander Kubiak, Jakub S. Olekszyk

Autor turnajových pravidel: Kamil Białkowski

Korektury: Derek Barry, Szymon Ewertowski, Bruce Fletcher, Anna Skup, Piotr A. Wesołowski

Grafický design: Anna Gut, Patryk Kubiak, Natalia Rachowska

Víko a ilustrace: Iana Vengerova

Ilustrace: Tomasz Badalski, Shen Fei, Viviane Tybusch Souza, Iana Vengerova, Bartosz Winkler

3D figurky: Adrian Bukowski, Adrianna Dołowska, Maciej Powarunas, Konrad Rogowski, Stefano Vecchi

Vedoucí projektu: Michał Hartliński, Jakub S. Olekszyk, Michał Tukan

Hlavní vedoucí: Michał Pawlaczyk

Ředitel studia: Jarosław Ewertowski

Heroes of Might & Magic licenční tým (Ubisoft):

Eric Damian-Vernet – vedoucí značky

Theo Gallego – starší designér hry

Vic Malineau – vedoucí příběhu

Zvláštní poděkování:

Jean-Felix Monin – kreativní ředitel (Ubisoft)

Jon Van Caneghem a New World Computing – původní tvůrci

Heroes of Might & Magic

Testování hry a konzultace:

Artur Adamski, Sławomir Aftarczuk, Maciej Barczyk, Derek Barry, Filip Bęben, Marijn Bierhof, Edyta Borkowska, Michał Borkowski, Konrad Boryczka, Maxime Bouchard, Alex Brown, Adam Burdykiewicz, Marcel Cwertetschka-Mattasits, Jarosław Czerwiec, Sławomir Czuba, Kamila Faber, Aleksandra Frackowiak, Piotr Gapiński, Iwona "Ivcia" Gawrońska, Nina Gerling, Izabella Gładysiak, Kuba Iwaszko, Anna Jabczyńska Adamska, Kaja Jastrzębska, Patrycja Jaszewska, Kacper Jurczyński, Aleksandra Kajkowska, Filip Karpowicz, Artur Kasprzyk, Marcin Kawczyński, Piotr Kierzkowski, Darek "KIRA" Kloskowski, Kamil Kluba, Joanna Kmiec, Marcin Kmiec, Lustyk Kostek, Julia Kostka, Katarzyna Kotas, Zuzanna Kotlarek, Theofilos Koutroubis, Kacper Koziół, Adrian Krasicki, Łukasz Krogulec, Grzegorz Kuryłowicz, Dawid Kuźniacki, Robert Kałek, Paweł Kwiecień, Karol "Hadesto" Lach, Peer Lagerpusch, Konstantinos Lekkas

and Dracon Rules Design, Emilia Lewandowska, Ziemowit Lewandowski, Tomasz Małyszka, Robert Mankowski, Marcin Marendza, Philip Middleton, Maciej Miga, Anna Młyńska, Cezary Młyński, Sławomir Mocha, Adam Mrowiec, Michał Musiał, Robert Nieroda, Aleksandra Olejniczak, Mateusz Olejniczak, Kacper Olekszyk, Kamil Orłow, Szymon Pach, Adam Pankau, Bartosz Perzyński, Paweł Piekarski, Rafał Polakowski, Konstantinos Poupouridis, Marcin Półbrat, Dominik Radkiewicz, Marcin Radomski, Jamie Rowley, Tomasz "Student" Rudnik, Cypryan Sala, Krystian Skrzyszewski, Adam Smuda, Grzegorz Sowa, Justyna Stawowska, Krzysztof Szych, Jan Tomczak, Michał Tomczak, Szymon Tomczak, Bartosz Tafelski, Rafał Tomczyk, Karol M. Toporowicz, Oktawian Toško, Maciej Urbaniak, Sara Urbańczyk, Milan Varga, Adam Witek, Paweł Wojciechowski, Witold Wojcieszak, Arkadiusz Zawieja, Karol Zawieja, Adam Zielke

Awaria Prądu, Boardowa Cafe, Druga Era, Fani Gier, Fantasmagoria, Hirawka, Igranie w Lochu, Inowrocławski Klub Fantastyki Cerber, Ludiversum, ParaDice, Planszownia Grodzisk, Planszówkowi Astronauci, Pokój Geeka, Portotypy, Szczeciński Klub Fantastyki, Trzy Plansze

Konzultace příběhu: Mateusz Bąk, Rafał "Dark Dragon" Mońka (Acid Cave), Mateusz "Hellburn" Jarosz (Jaskinia Behemota)

Děkujeme za inspiraci a tematické texty na kartách hvězdářských vyhlásek: Jędrzej Mroczkiewicz, Marek Pakieser (Kopalnia Drewna)

Česká verze: Spieltexter Ludiversal Translations

Překlad: Michal Stárek

Korektury: Marek Dvořák

Koordinátor: Michael Csorba

Archon Studio a jeho logo jsou registrované ochranné známky Archon Spółka z o.o.

Všechna práva vyhrazena ©2022 Archon.

Archon Studio, Warsztatowa 8, Piła 64-920, Polsko.

Skutečné komponenty se mohou od ilustrací mírně lišit. Vyrobeno v Číně.

Distribuje Archon Sp. z o.o.

Heroes of Might and Magic® a příbuzné ochranné známky vlastní Ubisoft Entertainment a jsou použity v jejich licenci. ©2022 Ubisoft Entertainment. ©2022 Archon.



HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC®
THE BOARD GAME