



HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME

PRAVIDLA HRY

Heroes of Might and Magic III: The Board Game je strategická desková hra pro 1–3 hráče. Toto je základní sada.

V zemích Antagarichu hrdinové síly a magie pokračují v průzkumu nezkrotných krajin všech království: odkrývají prastaré artefakty, objevují nové osady a získávají na svou stranu mocná stvoření. Všim, co činí, usilují o moudrost a zkušenosti. V průzkumu krajin jim pomáhá armáda věrných. A díky tomu, že vyhánějí z okolních hranic nenechavé nepřátele, se jejich jména těší mezi obyvateli víře a důvěře.

Budete hrdinou síly, bojovníkem hrdě nesoucím meč a štít, nebo se stanete hrdinou magie, využívajícím prastarou moc kouzel? Ať už si ke slávě zvolíte kteroukoli cestu, mějte své věrné bojovníky blízko a svůj balíček karet ještě blíž!

Vítejte v zemi Antagarichu u **Heroes of Might and Magic III: The Board Game**.

OBSAH

1. Seznam komponent	3	9. Jednotky.....	26
2. Přehled hry	6	a) Typy jednotek	27
3. Příprava hry	7	b) Náklady na jednotky	27
a) Pořadí kol.....	9	c) Neutrální jednotky	28
b) Tah hráče	10	10. Souboj.....	29
4. Hrdinové	11	a) Příprava souboje	29
a) Hlavní hrdina	11	b) Terminologie soubojů	30
b) Sekundární hrdina	11	c) Hraní karet během souboje	30
c) Popis karty hrdiny	11	d) Pořadí jednotek v klání	31
d) Efekty úrovní	12	e) Zkušenost	32
5. Stavba balíčku	13	f) Rychlý souboj	32
a) Obecná pravidla o kartách	13	g) Konec souboje	32
b) Karty dovedností a základní karty....	13	11. Hráč vs AI.....	33
c) Karty artefaktů	14	a) AI souboj	33
d) Karty kouzel	14	b) AI pohyb	33
6. Suroviny	16	12. Přizpůsobení hry	34
7. Město	17	a) Obtížnost.....	35
8. Prvky mapy.....	18	b) Podmínky vítězství	35
a) Dálky mapy.....	18	c) Tabulka tržiště	36
b) Seznam lokací mapy	20	13. Poznámky	37
c) Osady	25	14. Tiráž	38
d) Doly	25	15. Slovníček	39



SEZNAM KOMPONENT



1 × pravidla



1 × Kniha misí



20 × dílek mapy
(3 × startovní, 9 × daleký,
6 × blízký, 2 × středový)



1 × Kniha turnajů



3 × přehledová karta



1 × deska bojiště



3 × deska města (s dílky budov)



2 ×

kostka útoku



3 ×

kostka surovin



3 ×

kostka pokladu



6 × figurka hrdiny



1 × počítadlo kol



3 × karta hrdiny (oboustranná)



21 × karta jednotky



41 × karta neutrální jednotky



30 × karta dovednosti



32 × karta artefaktu



46 × karta kouzla



18 × karta zaměření



24 × základní karta



20 × karta AI



3 × karta hradeb,
1 × karta brány



1 × karta střelny



19 × hvězdářská vyhláška



33 × žetony zlat'áků



21 × žetony
stavebních materiálů



16 × žetony
cenností



3 × žeton výstavby



3 × žeton populace



15 × žeton poškození



6 × žeton
ochromení/obraný



3 × žeton knihy kouzel



17 × žeton pohybu



2 × žeton morálky



1 × žeton Grálu



100 × akrylová kostička
(po 20 v modré, fialové a šedé, 40 × černá)





PŘEHLED HRY

Každá partie **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** probíhá buď v rámci scénáře, nebo kampaně. Každý scénář má svou vlastní mapu, podmínky vítězství a specifická pravidla. Budete si také moci vybrat ze spousty hrdinů, přičemž každý z nich má vlastní dovednosti a balíčky karet, čímž je hra téměř nekonečně znovuhratelná.

HERNÍ MÓDY

Heroes of Might and Magic III: The Board Game lze hrát v kterémkoli ze čtyř následujících módů:

STŘET

Plně kompetitivní mód pro 2–3 hráče. Vyberte si scénář pro „Střet“ z knihy misí a poražte své nepřátele dřív, než oni zničí vás!

KAMPAŇ

Heroes of Might and Magic III: The Board Game lze také hrát sólově proti umělému soupeři. Sólová kampaň se skládá ze série propojených scénářů, které vás provázejí poutavým příběhem. Zajížete v nich unikátní události a vyzkoušíte si zajímavé herní mechaniky. Pravidla specifická pro sólový mód naleznete na straně 33.

ALIANCE

Týmový způsob hry, v němž se utkají dva dvoučlenné týmy hráčů proti sobě. Ke hře ve čtyřech hráčích ovšem potřebujete rozšíření. Pravidla a scénáře pro mód „Aliance“ najdete v pravidlech kteréhokoli rozšíření, které přidává frakci navíc.

KOOPERATIVNÍ MÓD

Kooperativní mód, v němž 2–3 hráči hrají spolu a snaží se splnit tentýž cíl.





PŘÍPRAVA HRY



Tento diagram vás provede přípravou scénáře dle knihy misí.

1. Vyberte si scénář z knihy misí. Pro vaši první partii doporučujeme scénář *Překrásný nový svět* (viz str. 7 knihy misí).
2. Vyberte si kteroukoli frakci, která je zatím volná. Pokud se nedohodnete, kdo bude hrát za koho, hod'te si kostkou surovin – komu padne nejvyšší číslo, bude si vybírat první.

V základní krabici najdete tři různé frakce. Každá z nich má svoje unikátní dovednosti a způsob hry. Každá má také svou vlastní barvu, pomocí níž frakce rozeznáte.

a) Hrad: Ved'te do boje hrdé vojsko lidských válečníků s podporou gryfů a andělů!



b) Kobky: V podzemních kobkách čekají ohavná stvoření a monstra na vaše rozkazy...



c) Nekropole: Povstaňte a znovu se chopte svého trůnu jako právoplatný vůdce mrtvých!



3. Vyberte si jednoho z hrdinů své frakce za svého hlavního hrdinu.
4. Z krabice si vezměte následující komponenty příslušející vaší vybrané frakci:
 - a) 1 × oboustranná karta hrdiny
 - b) 2 × figurka hrdiny
 - c) 7 × dílek městské budovy
 - d) 1 × deska města
 - e) 7 × oboustranná karta jednotky
 - f) 3 × karta zaměření pro vašeho hrdinu
 - g) 1 × karta dovednosti pro vašeho hrdinu
 - h) 20 × kostička frakce
 - i) 1 × žeton výstavby
 - j) 1 × žeton populace
 - k) 1 × žeton knihy kouzel
5. Vložte jednu ze svých akrylových kostiček do políčka 1 stupnice úrovně na své kartě hrdiny (nadepsané „1“). Váš hrdina začíná na úrovni 1.



6. Připravte mapu dle počtu hráčů a rozložte dílky mapy tak, jak je znázorněno v knize misí.
7. Položte před sebe desku města a vedle ní dílky městských budov. Zkontrolujte, které budovy jsou dle aktuálně zvoleného scénáře již postavené a odpovídající dílky budov položte na desku města.
8. Nastavte svůj úvodní příjem – jak je uveden v pravidlech scénáře – a umístěte jednu kostičku své frakce na odpovídající políčko jako svůj ukazatel příjmu. Žetony populace, výstavby a knihy kouzel položte na odpovídající místa desky města.
9. Setříd'te žetony surovin a vytvořte z nich hromádky na stole na dosah všech hráčů. Vezměte si z nich své počáteční suroviny, určené aktuálním scénářem, a položte tyto žetony vedle své karty hrdiny. To je vaše osobní zásoba.

10. **Ostatní žetony** rozřídíte dle typů a vyložíte na stůl jako obecnou zásobu.
11. Rozřídíte **základní karty** dle typů do čtyřech sloupečků: **útok**, **obrana**, **moc** a **vědomosti**. Nahlédněte na hodnoty hrdiny na své kartě hrdiny a vezměte si z každého sloupečku patřičný počet karet (viz str. 11, *Popis karty hrdiny*). To je váš úvodní balíček Might & Magic.
12. Je-li váš hlavní hrdina **hrdinou síly**, přidejte si do svého balíčku jednu kopii karty kouzla *Magický šíp*. Je-li **hrdinou magie**, přidejte 2 kopie této karty.
13. Přidejte si do balíčku **kartu dovedností** svého hrdiny a také **karty zaměření úrovně 1**.
14. Zamíchejte celý balíček a položte si jej lícem dolů vedle karty hrdiny. Tím jste vytvořili svůj tzv. balíček Might & Magic.
15. Karty **dovedností**, **artefaktů** a **kouzel** zamíchejte každý druh zvlášť a utvořte 3 balíčky lícem dolů. Z každého balíčku otočte jednu kartu lícem vzhůru, což založí 3 separátní odhazovací hromádky.
16. Vyberte si úvodní obtížnost a vezměte si odpovídající počáteční bonusy (viz str. 35, *Obtížnost*).
17. Rozdělte **neutrální jednotky** do 4 balíčků dle jejich stupně (bronzové ★, stříbrné ✦, zlaté ✨ a azurové ✨). Zamíchejte každý balíček zvlášť a položte je lícem dolů. Nechte poblíž dostatek místa na odhazovací hromádky.
18. Umístěte **desku bojiště** vedle mapy. Zkontrolujte, kolik počátečních jednotek máte obdržet. Ty si udržujte v oddělené hromádce.
19. Položte **počítadlo kol** vedle mapy a černou kostičku umístěte do prvního výřezu (označeného „1“).
20. Zamíchejte **karty hvězdářských vyhlášek** a jejich balíček položte lícem dolů vedle počítadla kol.
21. Libovolně natočte svůj **startovní dílek** a figurku svého hrdiny postavte na políčko města.
22. Hráč, který nejrychleji dokáže vyjmenovat 5 neutrálních jednotek z počítačové hry *Heroes of Might and Magic III*, bude začínat. Případně hod'te každý kostkou útoku a hráč, kterému padlo nejvíce, bude začínat. Dále se hráči střídají po směru hodinových ručiček.

POŘADÍ KOL

Tím, že každý z hráčů odehraje po 1 tahu, uplyne jedno herní kolo. Ve hře se pravidelně střídají dva druhy kol:

- **Výrobní kolo:** Na začátku výrobního kola získá každý hráč příjem z městských budov, osad a dolů, které ovládá (viz str. 16, *Suroviny*). Množství obdržených surovin vidí na počítadle příjmu.



- **Hvězdářské kolo:** Na začátku tohoto kola otočíte vrchní kartu hvězdářské vyhlášky, přečtete text na ní a vyhodnotíte ho. Na těchto kartách najdete různé efekty s různým trváním, které vždy pozmění průběh hry.



Na počítadle kol vždy uvidíte, kolikáté kolo a který druh kola aktuálně probíhá. Jakmile každý hráč odehraje po 1 tahu, posuňte černou kostičku na počítadle o políčko dále.



Je možné, že scénář stanoví další speciálně časované události, které se provedou za určitých podmínek – například když nastane kolo s určitým číslem nebo když se ve hře přihodí jistá událost.

TAH HRÁČE

Ve svém tahu jste aktivním hráčem. Na začátku tahu můžete z ruky odhodit libovolný počet karet a dobrat si ze svého dobíracího balíčku Might & Magic do ruky karty do svého aktuálního **limitu počtu karet**. Máte-li v ruce více karet než váš limit, musíte nějaké odhodit, aby vám v ruce zbyl jen počet odpovídající vašemu limitu. Máte-li na začátku tahu v ruce tolik karet, kolik je váš limit, nemusíte nic odhazovat ani dobírat. Váš aktuální limit počtu karet se dozvíte na počítadle úrovně na své kartě hrdiny (viz str. 12, *Úroveň vašeho hrdiny*).

Během hry můžete provádět různé akce:

MĚSTSKÉ AKCE

Každou z městských akcí můžete provést jednou za kolo, ve svém tahu i v tahu jiného hráče, dokonce i těsně před soubojem – ale ne během souboje. Po provedení akce města otočte odpovídající žeton na své desce města na opačnou stranu. Tuto akci budete moci znovu provést až příští kolo (na přelomu kol se žetony otáčejí opět „aktivní“ stranou vzhůru).

- Žeton výstavby, symbolizující rozkvět vašeho města (viz str. 17, *Město*).
- Žeton populace, který používáte k **verbování** a **posílení jednotek** či k naverbování **sekundárního hrdiny** (viz str. 26, *Jednotky*).
- Žeton knihy kouzel, pomocí nějž **nakupujete kouzla** (viz str. 15, *Výstavba cechu mágů*).

AKCE MORÁLKY

Během hry vám může vlivem navštívených míst různě klesat či stoupat **morálka**. Získáte-li pozitivní morálku, položte si žeton morálky poblíž svého dobíracího balíčku Might & Magic. Takový žeton můžete mít jen jeden, ale můžete jej kdykoli využít a odhodit – dokonce i během souboje – k provedení libovolné z těchto tří akcí:

- Dobrat si 1 kartu ze svého balíčku.
- Odhodit libovolný počet karet z ruky a dobrat si stejný počet ze svého balíčku.
- Opakovat hod kostkou (tzv. „přehodit“).

Kdykoli váš hrdina obdrží negativní morálku, musíte odhodit žeton pozitivní morálky, pokud jej máte. V opačném případě si vezměte žeton negativní morálky. Vždy můžete mít celkem jen 1 žeton morálky.

Máte-li obdržet žeton negativní morálky a už jej máte, namísto toho na konci svého tahu odhodte všechny karty z ruky.

Pokud hráč získá pozitivní morálku ve chvíli, kdy je držitelem žetonu negativní morálky, pouze odhodí žeton negativní morálky.

POZNÁMKA: Frakce Nekropole ignoruje veškeré efekty morálky.

POHYBOVÉ AKCE

Během vašeho tahu se hrdinové mohou pohnout libovolněkrát a libovolně opakovaně, pokud na to máte dost **bodů pohybu (BP)** (viz následující strana). Za každý vynaložený BP můžete provést jednu z následujících akcí:

- Přesunout hrdinu o 1 políčko kterýmkoli směrem.
- Pokračovat v souboji proti neutrálním jednotkám po 1 další klání (viz str. 29, *Příprava souboje*).*
- Otočit neprozkoumaný díl mapy, je-li váš hrdina na políčku sousedícím s tímto dílkem.
- Umístit nový dílek mapy ze své zásoby dalekých dílků (II–III, viz str. 19, *Dílky mapy dle scénáře*).

Vynaložené BP znázorníte otočením svých žetonů pohybu na hnědou stranu.

**Po dohrání souboje můžete provádět další akce, pokud vám zbývají BP.*



Ve hře jsou dva typy postav: hrdinové síly a hrdinové magie. Každá frakce má alespoň jednoho hrdinu od každého typu. Pojem „hráčův hrdina“ označuje buď hlavního hrdinu, nebo sekundárního hrdinu.

HLAVNÍ HRDINA

Hlavního hrdinu představuje jeho figurka a karta hrdiny. Hlavní hrdina každé frakce má 3 pohybové body, pomocí nichž můžete provádět různé akce. Pouze **hlavní** hrdina má přístup ke kartám balíčku Might & Magic a pouze on získává zkušenosti, na základě nichž si může zvyšovat svou úroveň. Každý hlavní hrdina začíná na úrovni 1 a může dosáhnout až úrovně 7.

Zkušenosti budete získávat porážením neutrálních jednotek a nepřátelených hrdinů, jejichž obtížnost/úroveň je vyšší než úroveň vašeho hlavního hrdiny. Zkušenost se dá získat i z různých lokací na mapě či z pokladu, padne-li na kostce pokladu „zkušenost“ (viz str. 18).

SEKUNDÁRNÍ HRDINA

Pokud ovládáte město či osadu, můžete **naverbovat** sekundárního hrdinu své frakce. To znamená otočit svůj žeton populace na neaktivní stranu a utratit 10 zlaťáků. Sekundárního hrdinu představuje zbývající figurka vaší frakce, která se také pohybuje po mapě (takže máte 2 hrdiny současně).

Po **naverbování** umístíte figurku svého sekundárního hrdiny do svého města či osady. Ten nebude mít svou kartu hrdiny, nezískává zkušenosti a má 2 BP. Pokud v průběhu hry získá jakékoli karty, vezměte si je do ruky, stejně jako v případě hlavního hrdiny.

Když se váš sekundární hrdina účastní souboje, využívá vaše běžné jednotky. Během tohoto souboje však nemůžete využívat karty z ruky či ze svého balíčku Might & Magic. Potká-li sekundární hrdina nepřáteleného hrdinu, můžete buď bojovat, nebo vyřadit sekundárního hrdinu ze hry (viz str. 32, *Konec souboje*).

Je-li sekundární hrdina poražen, je vyřazen ze hry, ale ve svém příštím tahu ho můžete znovu **naverbovat** jako obvykle. Hráč, který cizího sekundárního hrdinu porazí, získá jednu kostičku frakce od hráče, jemuž patřil (viz str. 35, *Podmínky vítězství*).

POPIS KARTY HRDINY



Karta hrdiny

- | | |
|-----------------|----------------------|
| 1. Jméno | 7. Moc |
| 2. Povolání | 8. Vědomosti |
| 3. Typ | 9. Úvodní dovednost |
| 4. Barva frakce | 10. Zaměření |
| 5. Útok | 11. Počítadlo úrovně |
| 6. Obrana | |

Zaměření hrdiny – ukazuje typ karty zaměření, kterou si přidáváte do balíčku Might & Magic na začátku hry a když váš hrdina zvýší úroveň. Karty zaměření se nepočítají do vašeho limitu počtu kouzel.

Počítadlo úrovně – zde je vidět aktuální úroveň hlavního hrdiny. Jsou tu také uvedeny další efekty vázané na aktuální úroveň a karty, které obdržíte jako bonus za zvýšení úrovně.



Útok – znázorňuje počet karet útoku, které si přidáte do balíčku na začátku hry.



Obrana – znázorňuje počet karet obrany, které si přidáte do balíčku na začátku hry.



Moc – znázorňuje počet karet moci, které si přidáte do balíčku na začátku hry.





Vědomosti – znázorňuje počet karet vědomostí, které si přidáte do balíčku na začátku hry.


EFEKTY ÚROVNÍ

Počítadlo úrovně ukazuje váš limit karet na ruce, limit využití pokročilých efektů za kolo (viz násl. stranu, *Karty dovedností*), karty zaměření, které získáte, nebo právo **nahlédnout** do balíčku karet dovedností (viz následující stranu).

- **Úroveň 1** – Limit počtu karet v ruce je 4. Přidejte si do balíčku první kartu zaměření.
- **Úroveň 2** – **Nahlédněte (2)** do balíčku dovedností. Na této úrovni můžete hrát 1 pokročilý efekt za kolo (viz str. 13).
- **Úroveň 3** – Limit počtu karet v ruce je 5. **Nahlédněte (2)** do balíčku dovedností.
- **Úroveň 4** – Přidejte si do balíčku druhou kartu zaměření. Můžete hrát 2 pokročilé efekty karet za kolo.
- **Úroveň 5** – Limit počtu karet v ruce je 6. **Nahlédněte (2)** do balíčku dovedností.
- **Úroveň 6** – Přidejte si do balíčku třetí kartu zaměření. Můžete hrát 3 pokročilé efekty karet za kolo.
- **Úroveň 7** – Limit počtu karet v ruce je 7. **Nahlédněte (2)** do balíčku dovedností.

Efekty všech úrovní jsou znázorněny symboly na kartě hrdiny:

- Zlaté úrovně (I, IV, VI) vám přidávají kartu zaměření, zatímco stříbrné úrovně dovolí **nahlížení (2)** do balíčku dovedností.
- Počet královských korun  ukazuje, kolik pokročilých efektů můžete za kolo zahrát, zatímco symbol karet  znázorňuje limit karet v ruce.

POZNÁMKA: Pomocí černých kostiček na kartě hrdiny si můžete udržovat přehled, kolik vám zbývá možných využití pokročilých efektů .





STAVBA BALÍČKU

Počáteční balíček sestává ze základních karet, karet dovedností, jedné či dvou karet kouzla a karty zaměření vybraného hrdiny, tj. celkem 9 karet. Kdykoli získáte kartu (např. průzkumem mapy či nakupováním kouzel od Cechu mágů) a není uvedeno jinak, vezmete si ji přímo do ruky.

OBEČNÁ PRAVIDLA O KARTÁCH

- Kdykoli máte **nahlédnout (X)** do balíčku karet dovedností, artefaktů či kouzel, můžete si vybrat: buď si prohlédnete horních **X** karet z daného balíčku, vezmete si jednu z nich do ruky a ostatní odhodíte, nebo – namísto nakukování na horních **X** karet – si vezmete do ruky horní kartu patřičné odhazovací hromádky.
- Balíčky karet dovedností, artefaktů i kouzel mají každý svou vlastní odhazovací hromádku, která pomáhá hráčům tyto balíčky rozeznat.
- Kdykoli máte kartu **vyřadit**, úplně ji vyřadíte z probíhající partie hry a vraťte ji do krabice.
- Karty, které můžete hrát, se dělí dle svých efektů do čtyř typů:
 - Okamžité** efekty vyhodnotíte ihned.
 - Aktivační** efekty hrajete při aktivaci svých jednotek.
 - Mapové** efekty při souboji použít nesmíte.
 - Dlouhodobé** efekty trvají, dokud nevyprší nebo do začátku příštího tahu hráče, který danou kartu zahrál (dle toho, co nastane dřív).
- Jakmile svou kartu využijete, odhodte ji na svou osobní odhazovací hromádku. Karty s **dlouhodobými** efekty odhodte teprve poté, co jejich efekt vyprší nebo je využít.
- Je-li váš dobírací balíček Might & Magic prázdný a máte si dobrat novou kartu, zamíchejte svou odhazovací hromádku a utvořte z ní balíček nový.

KARTY DOVEDNOSTÍ A ZÁKLADNÍ KARTY

Každá karta dovednosti i základní karta mají běžný efekt a silnější pokročilý efekt uvedený pod běžným efektem. Mějte na paměti, že každé kolo můžete zahrát jen omezený počet pokročilých efektů. Limit tohoto počtu závisí na úrovni vašeho hlavního hrdiny.



Karta dovednosti

- Název
- Běžný efekt



Základní karta

- Pokročilý efekt
- Karta specifická pro jednu frakci*

**Specifické karty pro konkrétní frakci můžete přidat do balíčku Might & Magic libovolné frakce, ale používat je může pouze frakce, pro niž jsou určeny. Nahlížíte-li do balíčku dovedností a vytáhnete si kartu specifickou pro jinou frakci než vaše, můžete se rozhodnout ji odhalit, odhodit na odhazovací hromádku karet dovedností a dobrat si místo ní kartu novou. Karty se symbolem může používat pouze frakce Nekropole.*

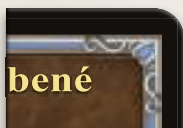
KARTY ARTEFAKTŮ

Karty artefaktů se dělí do tří úrovní: malé, velké a relikvie. Na začátku hry jsou všechny artefakty zamíchány do 1 balíčku. Tyto karty mohou ovlivnit průběh souboje, morálku či generování surovin, dokonce vám mohou pomoci dobírat si karty. Získat je můžete buď během průzkumu, nebo když vám padnou na kostce pokladu (viz str. 18).

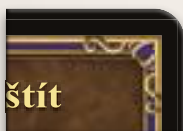


Karta velkého artefaktu

1. Název
2. Efekt
3. Tematický text



Malý artefakt



Relikvie



KARTY KOUZEL

Ačkoli karty kouzel poskytují mnoho různých efektů, většinu z nich využijete v soubojích. Karty kouzel získáte buď v Cechu mágů ve městě, nebo je naleznete při průzkumu mapy. Seslání kouzla nemá striktně vzato žádné náklady, ale čím více přidáte „moci“, tím silnější kouzlo bude. Efekty přidávající moc provádíte při seslání kouzla a přebytečná moc propadá – nemůžete si ji uchovat pro další kouzla.

Chcete-li kouzlo posílit, musíte z ruky odhodit jiné karty kouzel nebo použít kartu artefaktu, dovednosti či (základní) kartu moci. Lze seslat pouze jedno kouzlo za každé klání (kolo souboje), ale posílit je lze libovolným počtem karet.



Běžné kouzlo

1. Název
2. Symbol magické školy
3. Efekt kouzla
4. Alternativní efekt



Pokročilé kouzlo

Příklad:

Sandro v minulém tahu využil všechny své karty, takže nyní – na začátku tahu – si dobere do limitu karet na ruce. Dobere si kartu moci a tři kouzla: Magický šíp, Spěch a Městská brána. Poté se přesune do nikým neovládaného dolu, čímž začíná souboj s neutrálními jednotkami.



Během souboje se Sandro rozhodne seslat Magický šíp proti nepřátelskému Lotrovi, který má 3 HP. Základní hodnota poškození uděleného Magickým šípem je 1, ale dá se zvýšit, pokud použije více moci. Sandro má v ruce kartu moci a kartu Spěchu a rozhodne se obě zahrát, aby zvýšil moc kouzla. Díky tomu Lotra porazil, aniž by na něj musel fyzicky zaútočit.



Jakmile souboj skončí, Sandro sešle kouzlo Městská brána, aby svého hrdinu teleportoval do sprátené osady či města. Protože předchází kouzlo Magický šíp posílil dalšími dvěma kartami, je toto jeho poslední karta v ruce, kterou posílit nemůže – tím by získal body pohybu po teleportování do města.



VÝSTAVBA CECHU MÁGŮ

Nejznámější způsob, jak si do balíčku přidat nové karty kouzel, je vybudovat ve svém městě Cech mágů.

Po postavení Cechu mágů dvakrát po sobě **nahlédnete (2)** do balíčku kouzel. Začínáte-li hru s již vybudovaným Cechem mágů, přidejte si tyto karty do balíčku namísto do ruky. Pokud poté chcete získat nová kouzla, zaplaťte náklady uvedené na desce města a **nahlédnete (2)** do balíčku kouzel. Můžete tak učinit pouze jednou za kolo. Poté otočte žeton knihy kouzel. V kole, kdy jste Cech mágů vybudovali, ho ještě použít nemůžete.

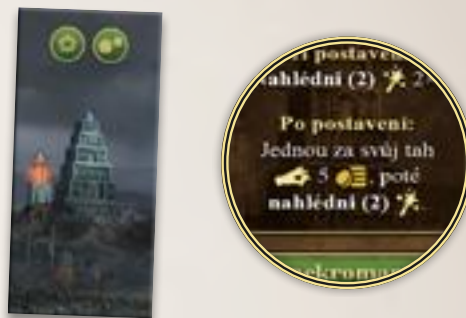
Příklad 1:

Alamar, hrdina černokněžník z frakce Kobek, se rozhodne postavit Cech mágů. Má právo **nahlédnout (2)** do balíčku kouzel celkem dvakrát – napoprvé se mu zamlouvá horní karta odhazovací hromádky, kouzlo Kamenná kůže, proto si je vezme do ruky.

Tím odhalí další kartu na vrchu odhazovací hromádky kouzel, Magický šíp. Alamar ale už má dostatečně silnou armádu jednotek a nepotřebuje kouzla udělující poškození, proto se napodruhé rozhodne nahlédnout na horní 2 karty dobíracího balíčku. To jsou bohužel opět kouzla udělující poškození – dvě Ohnivé koule. Alamar si musí jednu z nich přidat do ruky a druhou odhodit na odhazovací hromádku karet kouzel.

Příklad 2:

Tamika, Rytířka smrti z frakce Nekropole, již má ve svém městě Cech mágů a rozhodne se koupit si kouzla. Zaplatí požadované náklady (uvedené na desce města) a může **nahlédnout (2)** do balíčku kouzel.



O kartu Prokletí, ležící na vrchu odhazovací hromádky, nemá zájem. Proto se rozhodne nahlédnout na horní dvě karty dobíracího balíčku kouzel.



Odhalí Ohnivou kouli a Magický šíp. I když by se Tamice líbily obě, může si vzít jen jednu z těchto karet. Vezme si do ruky Ohnivou kouli a Magický šíp odhodí na odhazovací hromádku kouzel. Obojí si koupit nesmí vzhledem k limitu koupení jen jednoho kouzla z Cechu mágů za kolo.





SUROVINY

Chcete-li ve hře **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** uspět, bez zdrojů se neobejdete. Budete je potřebovat k výstavbě svého města, **verbování jednotek** i nákupu kouzel.

Ve hře jsou tři typy surovin: zlaťáky, stavební materiály a cennosti. Suroviny lze získávat díky osadám a dolům, které vlastníte, ale také používáním artefaktů a házením kostkou surovin.




Zlaťáky















Stavební materiál



Cennost

Kostka surovin  může poskytnout následující kombinace surovin:

-  2  – 2 × stavební materiály
-  4  – 4 × stavební materiály
-  1  – 1 × cennosti
-  2  – 2 × cennosti
-  3  – 3 × zlaťák
-  6  – 6 × zlaťák

V důsledku některých událostí či při návštěvě Tržiště (viz str. 36, *Tabulka tržiště*) můžete směnit suroviny či vyřadit kartu.





Každá frakce má své vlastní město s unikátními budovami, které po postavení poskytují různé efekty:

- **Radnice** – během výrobního kola poskytuje příjmy navíc či specifickou dovednost frakce.
- **Citadela** – umožní vám posílit vaše karty jednotek – změnit je z *hrstky* na *tlupu*. Navíc je-li vaše město obléháno, přidává mu hradby, bránu a střílnu.
- **Příbytky jednotek** – umožní vám verbovat jednotky. S každým dalším se vám zpřístupní verbování jednotek vyššího stupně, ale musíte je postavit v pořadí ★, ★, ★.
- **Cech mágů** – umožňuje nákup kouzel.
- **Frakční budovy** – mají různé efekty v závislosti na frakci.

Výstavbu nové budovy můžete provést jen jednou za kolo – uhradíte náklady budovy uvedené na desce města a otočíte svůj žeton výstavby. Odpovídající dílek budovy umístíte na svou desku města. Žádnou další výstavbu provést nemůžete, dokud si na začátku příštího kola neotočíte žeton výstavby opět lícem vzhůru.

Když zkoumáte mapu, můžete ovládnout neutrální osady a obléhat zneprátelená města tak, že na ně přesunete svého hrdinu. Obléháte-li město či osadu náležící jinému hráči, napadený hráč může zaplatit do banku 8 zlaťáků, aby se mohl bránit s využitím své armády (za předpokladu, že jeho hrdina na daném políčku již nestojí). Pokud se rozhodne zaplatit, přemístí na místo svou armádu, nikoli však svého hlavního hrdinu, takže v souboji nebude moci využívat karty z ruky. Po bitvě se armáda ihned přesune zpět k hlavnímu hrdinovi.

Pokud ovládnete zneprátelené město, položte svou frakční kostičku na dané město a vezměte si frakční kostičku od předchozího držitele města. V některých scénářích se to může počítat ke splnění podmínek vítězství (viz str. 35, *Podmínky vítězství*). Žádné budovy ani dovednosti ovládaného města však využívat nemůžete ani nemáte možnost verbovat jednotky jiných frakcí. Znovu zdůrazňujeme, že ovládnutí znepráteleného města může přinášet různé odměny v závislosti na scénáři a můžete díky němu dokonce splnit vítěznou podmínku.

Pokud nepřítel ovládne vaše město, stále můžete využívat efekty budov v něm včetně verbování jednotek.





PRVKY MAPY

DÍLKY MAPY

TYPY DÍLKŮ MAPY

Objevování nových oblastí a vzrušujících dobrodružství je důležitou součástí hry **Heroes of Might and Magic III**. Během průzkumu mapy budou vaši hrdinové cestovat skrz různé lokace i typy terénu znázorněné dílky mapy. Ty se dělí do 4 typů lišících se úrovní a obtížností, jak je uvedeno na rubu dílků.



1. Startovní dílky: I
2. Daleké dílky: II-III
3. Blízké dílky: IV-V
4. Středové dílky: VI-VII





ANATOMIE DÍLKU MAPY

Každý dílek mapy se skládá ze 7 oddělených políček, na každém jsou různé lokace, které můžete navštívit. Na některých je i římské číslo označující obtížnost políčka (I–VII) a neutrální jednotky, které tam můžete potkat (viz str. 35, *Obtížnost*). Plná žlutá čára kolem políčka značí, že je políčko blokováno a nelze na ně vstoupit.



- | | |
|---------------------|----------------------|
| 1. Prázdné políčko | 4. Blokováno políčko |
| 2. Lokace | 5. Čára okraje |
| 3. Symbol artefaktu | 6. Obtížnost políčka |

Políčka označená symbolem  vám dovolí hodit kostkou pokladu, která může poskytnout následující bonusy:

-  – 1 hod kostkou surovin.
-  – 2 hody kostkou surovin – vyberte si jeden z obou výsledků hodu.
-  – ½ úrovně zkušenosti. Váš hlavní hrdina získá + půl úrovně.
-  – Artefakt. **Nahlédněte (2)** do balíčku artefaktů.

KATEGORIE LOKACÍ

Každé políčko patří do jedné ze tří kategorií, díky čemuž bude hned jasné, co musíte udělat, jakmile váš hrdina políčko navštíví (viz str. 20, *Seznam lokací mapy*). Chcete-li lokaci navštívit, musíte přesunout svého hrdinu na dané políčko. Pokud se tím spustí souboj, musíte jej vyhodnotit dříve, než vyhodnotíte efekt políčka. Prázdná políčka efekt nemají a přesun na ně nespouští souboj s neutrálními jednotkami.

- **K objevení** – Jakmile toto políčko jednou navštívíte, položte na ně černou kostičku, aby to bylo zřejmé. Políčko již bylo objeveno a pro všechny hráče včetně vás dále platí jako prázdné.
- **K vlastnění** – Tato políčka můžete vlastnit, ovládnout či kontrolovat. Jakmile políčko ovládnete, označte je jednou kostičkou své frakce. Ostatní hráči mohou toto políčko později ovládnout po vás a nahradit vaši frakční kostičku svojí. Pro hrdiny **spřátelené** frakce vstupující na políčko ovládané vaší frakcí platí ovládané políčko jako prázdné.
- **K navštěvování** – Toto políčko můžete navštěvovat opakovaně a pokaždé vyhodnocovat jeho efekt (má-li nějaký). Sem se žádné kostičky nepokládají, protože není třeba nic označovat.

DÍLKY MAPY DLE SCÉNÁŘE

V každém scénáři použijete nějakou kombinaci středových (VI–VII) a/nebo blízkých (IV–V) dílků mapy. Na nich jsou nejsilnější nepřátelé, ale také nejlepší kořist. Na začátku hry předepsané dílky zamíchejte a položte je do sloupečku lícem dolů dle instrukcí přípravy patřičného scénáře. Zůstanou záhadou, dokud je některý hrdina neprozkoumá. V některých scénářích obdržíte svou osobní zásobu vzdálených (II–III) dílků mapy. Během přípravy je zamícháte a rovnoměrně rozdáte mezi hráče. Jakmile se některý hráč rozhodne se svým hrdinou prozkoumat nová území, přidá k mapě horní dílek ze své osobní zásoby – položí jej lícem vzhůru, protože představuje nově prozkoumaná území. Pokud vám dojdou vzdálené dílky v osobní zásobě, další již k mapě přikládat nemůžete.

POKLÁDÁNÍ DÍLKŮ MAPY

Dílky můžete přikládat k mapě pouze ve chvíli, kdy nový dílek sousedí jak s vaším hrdinou, tak s alespoň dvěma dalšími dílky mapy. Musíte je také přiložit tak, že mezi novým a existujícími dílky lze nalézt platnou přístupovou cestu. Jinými slovy, ač není zakázáno mít na mapě více sousedících blokových polí, nový dílek musí být pro hrdiny dosažitelný ze všech ostatních dílků. Přikládaný dílek je možné libovolně natočit.



SEZNAM LOKACÍ MAPY

MĚSTO



Kategorie: **K vlastnění**

Jedná se o startovní políčko hráče. Pokud hráč ovládne město, kde nezačínal, získá bonus dle pravidel scénáře.



Hradní město



Město Kobek



Město Nekropole

VODNÍ MLÝN



Kategorie: **K objevení**

Získáte 3 .

VĚTRNÝ MLÝN



Kategorie: **K objevení**

Získáte 1 .

MYSTICKÁ ZAHRADA



Kategorie: **K objevení**

Vyberte si: Získáte buď 2 , nebo 1 .



SVATYNĚ MAGICKÝCH GEST



Kategorie: **K objevení**

Můžete **nahlédnout (2)** do balíčku kouzel.

STROM POZNÁNÍ



Kategorie: **K objevení**

Můžete zaplatit 3 , nebo 10  a získat 2 .

SVATYNĚ ZAŘÍKÁVÁNÍ



Kategorie: **K objevení**

Můžete zaplatit 3  a **nahlédnout (2)** do balíčku kouzel.

SEKVOJOVÁ ROZHLEDNA



Kategorie: **K objevení**

Prozkoumejte/přiložte dílek mapy s tímto dílkem sousedící.

KÁMEN PROZŘENÍ



Kategorie: **K objevení**

Váš hlavní hrdina získá 1 .

CHÝŠE ČARODĚJNICE



Kategorie: **K objevení**

Musíte buď **vyřadit** kartu dovednosti ze své ruky, nebo se podívat na horní kartu balíčku dovedností a tu si buď přidat do ruky, nebo odhodit na odhazovací hromádku karet dovedností.

CHRÁM



Kategorie: **K objevení**

Získáváte žeton pozitivní morálky.

STÁJ



Kategorie: **K navštívování**

Získáváte 1 bod pohybu (BP) navíc.

HROBKA



Kategorie: **K objevení**

Můžete dvakrát **nahlédnout (2)** do balíčku artefaktů.

Následně obdržíte dvakrát negativní morálku.

DRAČÍ UTOPIE



Kategorie: **K vlastnění**

Efekt této lokace se mění dle aktuálního scénáře.

FONTÁNA MLÁDÍ



Kategorie: **K objevení**

Hrdina, který vstoupil na toto políčko, získává na tento tah 1 bod pohybu (BP) navíc. Získáváte i žeton pozitivní morálky.

MAGICKÝ PRAMEN



Kategorie: **K objevení**

Můžete se podívat na horní 3 karty své osobní odhazovací hromádky a jednu z nich si vrátit do ruky. Ostatní karty vraťte na svou odhazovací hromádku v libovolném pořadí.

TRŽIŠTĚ



Kategorie: **K navštěvování**

Umožní hrdinovi, který lokaci navštívil, směnit některé suroviny či **vyřadit** kartu (viz str. 16).

SYMBOL POKLADU



Kategorie: **K objevení**

Hod'te uvedeným počtem **kostek pokladu**, vyberte si a vyhodno'tte jeden z výsledků hoďu.

GRÁL



Kategorie: **K objevení**

Získáte žeton grálu. Ten se zpravidla týká vítězné podmínky daného scénáře.

SYMBOL ARTEFAKTU



Kategorie: **K objevení**

Můžete **nahlédnout (2)** do balíčku artefaktů.

KOSTEL



Kategorie: **K navštěvování**

Kostel je útočiště pro zbloudilé duše – na hrdiny na tomto políčku nemůže jiný hrdina zaútočit. Je-li toto políčko obsazeno hrdinou, ostatní hrdinové se zde nemohou zastavit, ale mohou projít skrz.

SYMBOL SUROVIN



Kategorie: **K objevení**

Hod'te uvedeným počtem **kostek surovin**, vyberte si a vyhodno'tte jeden z výsledků hoďu.

BLOKOVANÉ POLÍČKO



Kategorie: —

Toto je speciální druh políčka, na nějž hrdinové nemohou vstoupit. Na mapě je snadno rozeznáte podle výrazného žlutého okraje.

OBELISK



Kategorie: **K vlastnění**

Efekty obelisku se mění dle aktuálního scénáře. Když obelisk navštívíte, kostičky ostatních frakcí neodstraňujte – na políčku obelisk mohou ležet kostičky více (i zneprátelených) frakcí. Pro frakci, která daný obelisk již navštívila, platí nadále jako prázdné políčko.

OSADY



Kategorie: **K vlastnění**

Když **dobudete** osadu a označíte ji kostičkou své frakce, můžete si vybrat z několika bonusů. Dobudete-li osadu, kterou předtím žádný hráč nevlastnil, získáte bonus navíc (viz další strana).



Hradní osada



Osada Kobek



Osada Nekropole



DŮL



Kategorie: **K vlastnění**

Dobudete-li důl, který předtím žádný hráč nevlastnil, ihned vám poskytnete svůj příjem. Krom toho bude (v závislosti na typu) pasivně generovat příjem na začátku každého výrobního kola.

Rudný důl: 2 × stavební materiál

Alchymistická laboratoř, křišťálový důl, diamantové jezírko: 1 × cennost

Zlatý důl: 5 × zlaták



*Zlatý důl
(zlatáky)*



*Rudný důl
(stavební
materiál)*



*Alchymistická
laboratoř
(cennosti)*



*Křišťálový důl
(cennosti)*



*Diamantové
jezírko
(cennosti)*

OSADY

Osady fungují jako města. Rozdíl je v tom, že neobsahují žádné budovy. Když **dobudete** osadu a položíte na políčko jednu ze svých kostiček frakce, můžete si vybrat jeden z následujících bonusů:

- Zvýšit svůj příjem zlatáků 🪙 o 5.
- Zvýšit svůj příjem stavebního materiálu 🧱 o 2.
- Zvýšit svůj příjem cenností 💎 o 1.
- **Posílit** jednu ze svých bronzových či stříbrných jednotek za polovinu obvyklých nákladů (viz str. 27, *Náklady na jednotky*).*

Rozhodnete-li si zvýšit příjem, položte odpovídající žeton suroviny na políčko osady. Pokud nad osadou ztratíte kontrolu, o její produkci přijdete (a příjem opět patřičně snížíte).

Jste-li úplně prvním hráčem, kdo osadu dobyl, získáte bonus navíc: buď suroviny odpovídající zvolenému zvýšení příjmu (5 zlatáků, 2 stavební materiály či 1 cennosti), nebo můžete **posílit** některou svou bronzovou či stříbrnou jednotku zcela zdarma (namísto za polovic).

**To je jednorázový efekt. Daná osada nebude produkovat žádný příjem, dokud ji nedobude jiný hráč. Polovinu nákladů zaokrouhluje nahoru.*

DOLY

Doly jsou lokace k vlastnění, které v závislosti na typu generují příjem. Když **ovládnete** důl, položte na jeho políčko kostičku své frakce a odstraňte kostičky jakýchkoli jiných frakcí, které tu byly. Jste-li prvním hráčem, který ovládl dosud nikým nevlastněný důl, navíc ihned získáte jeho příjem.

Vstoupí-li hrdina na políčko s dolem vlastněným jiným hráčem a nejsou zde přítomni hrdinové jiných hráčů, přichází hrdina ihned **ovládnout** důl. Doly, které dosud žádný hráč nevlastnil, jsou vždy bráněny neutrálními jednotkami.



JEDNOTKY

Každá frakce má k dispozici 7 různých jednotek, každou z nich s unikátními hodnotami a dovednostmi. Hru obvykle začínáte s jednotkami otočenými na stranu „hrstka“, ale můžete je **posílit** tím, že uhradíte náklady na posílení uvedené na každé kartě. Poté kartu otočíte na druhou stranu, kde je „tlupa“ téže jednotky. Každý hráč má svůj vlastní balíček rekrutovaných jednotek (mějte ho při sobě!). Na desce bojiště nemůžete mít nikdy více než 5 jednotek současně. Je-li při souboji jednotka poražena, vyřaďte ji z balíčku. Jednotky, které souboj přežijí, si do balíčku vraťte. Vyřazenou jednotku můžete do balíčku vrátit tím, že ji znovu **naverbujete**. **Verbování** i **posilování** jednotek můžete provádět pouze, leží-li váš žeton populace lícem vzhůru. Při jeho otočení (jednou za kolo) můžete **naverbovat** i **posílit** libovolný počet jednotek, pokud za všechny zaplatíte náklady. Poté žeton otočíte lícem dolů a tuto akci budete mít znovu k dispozici od začátku příštího kola.

Pokud kdykoli přijdete o všechny své jednotky – buď v souboji, nebo ústupem (viz str. 32, *Konec souboje*) – nahraďte všechny jednotky, které jste vlastnili, počátečními jednotkami daného scénáře.



Karta jednotky (hrstka)



Karta jednotky (tlupa)

- | | |
|-----------|------------------------|
| 1. Název | 7. Iniciativa |
| 2. Stupeň | 8. Náklady naverbování |
| 3. Typ | 9. Náklady posílení |
| 4. Útok | 10. Symbol tlupy |
| 5. Obrana | 11. Unikátní dovednost |
| 6. HP | |



Útok – Určuje množství poškození, které jednotka může udělit. Mnohé efekty toto číslo upravují.



HP – Určuje, kolik poškození může jednotka vstřebat, než zahyne. Když **posílená** jednotka (tj. „tlupa“) dostane poškození vyšší nebo rovno svému maximálnímu HP, otočte ji na stranu „hrstka“ a případné zbylé poškození jí udělte na této straně. Když „hrstka“ dostane poškození vyšší nebo rovno svému maximálnímu HP, odstraňte kartu z desky bojiště. Po skončení souboje odstraňte veškeré žetony poškození ze všech přeživších jednotek. Byla-li však jednotka v důsledku poškození přetočena z „tlupy“ na „hrstku“, zůstane tak, dokud ji znovu **neposílíte**.



Obrana – Určuje, o kolik jednotka sníží poškození, které v útoku dostává. Neplatí však na poškození vlivem kouzel či jiných efektů.





Iniciativa – určuje, kdy během souboje může být jednotka aktivována. Čím vyšší číslo, tím dříve jednotka provádí akce.

Unikátní dovednost – Většina jednotek má unikátní dovednosti, což platí jako jejich individuální pravidla navíc. Dělí se do pěti skupin: **aktivační akce**, **útočná akce**, **zvláštní akce**, **pasivní dovednost** a **odveta**.

- **Aktivační akce** ➡ – efekt vyhodnoťte ve chvíli, kdy je jednotka aktivována.
- **Útočná akce** ⚔ – efekt vyhodnoťte ve chvíli, kdy jednotka zaútočí. Provádí-li více než jeden útok, vyhodnoťte efekt pouze při prvním útoku.
- **Zvláštní akce** 🌀 – tento efekt můžete vyhodnotit namísto provedení všech obvyklých akcí.
- **Pasivní dovednost** ⏸ – efekt vyhodnoťte ve chvíli, kdy jsou splněny uvedené podmínky.
- **Odveta** 🗡 – efekt vyhodnoťte, kdykoli jednotka provádí odvetný útok.

Příklad:

Probíhá souboj Alamara se Sandrem. Alamar se rozhodne seslat magický šíp posílený +1 mocí na Sandrovu tlupu zombií. Zombie mají 3HP a vlivem tohoto kouzla utrpí 2 poškození, čímž jim zbude 1 HP. Jejich Obrana (1) se neuplatní, protože nefunguje proti kouzlům.



Nyní Alamar zaútočí na zombie svou tlupou harpyjí, které udílí 3 poškození. Toto poškození je sníženo o obranu zombií (2), takže zombie obdrží 2 poškození.



Tím počet poškození překročí počet HP zombií, takže Sandro musí zombie otočit na stranu „hrstka“ a poté jednotce udělit 1 zbývající poškození.



TYPY JEDNOTEK

Každá jednotka spadá do jedné ze tří kategorií:



Pozemní – může se přesunout až o 3 políčka a zaútočit na sousedící jednotky.



Létající – může se přesunout až o 3 políčka, zaútočit na sousedící jednotky a ignorovat bojové překážky (viz str. 30, *Soubojová terminologie*).



Střelející – může se přesunout až o 1 políčko, ale po pohybu nemůže útočit. Pokud s ní aktuálně nesousedí nepřátelská jednotka, může zaútočit na jakoukoli jednotku na desce bojiště. Utrpí však bojový postih*, když útočí na sousedící jednotku nebo když je v zadní linii a útočí na jednotku v soupeřově zadní linii (viz str. 29, *Průběh souboje*). Další postih k útoku (-1 ~~✗~~) utrpí i ve chvíli, kdy útočí na jednotku za nepřátelskou hradbou či branou.

*Útočíte-li s bojovým postihem, hodte 2 kostkami útoku a vyhodnoťte horší výsledek.

NÁKLADY NA JEDNOTKY

Každá frakce má k dispozici 7 různých jednotek, které může **verbovat**. Každá jednotka má na kartě uvedeny dva různé náklady, náklad na **naverbování** (👉) a náklad na **posílení** (⬆️⬆️). Chcete-li si přidat jednotku do svého balíčku naverbovaných jednotek, musíte mít již postavený příslušný příbytek jednotky a zaplatit cenu za naverbování. Chcete-li jednotku **posílit**, musíte mít postavenou **citadelu**, zaplatit náklady za posílení své již naverbované jednotky a poté otočit kartu na stranu „tlupa“. **Posílené** jednotky mají vyšší hodnoty a někdy i nové dovednosti.

NEUTRÁLNÍ JEDNOTKY

Frakční jednotky se dělí do 3 stupňů. Jednotky daného stupně můžete verbovat teprve poté, co máte postavený příbytek daného stupně. Bronzové jednotky vyžadují příbytek stupně 1, stříbrné stupně 2 a zlaté stupně 3. Teprve díky příbytku stupně 3 také můžete používat svou dovednost diplomacie a verbovat azurové jednotky (viz str. 28, *Neutrální jednotky*).

Příklad:

Královna Catherine postavila všechna tři obydlí, díky čemuž si může naverbovat všechny své frakční jednotky. Ještě před soubojem naverbuje archanděly, ale v balíčku již má 6 jednotek, proto se rozhodne, že archanděle nahradí její nejslabší jednotku, halapartníky.



Neutrální jednotky jsou dle svého stupně rozděleny do 4 balíčků, od bronzových (nejslabších) přes stříbrné a zlaté až po azurové (nejsilnější). Když se pustíte do souboje, doberte si karty z balíčku neutrálních jednotek odpovídajícího obtížnosti vyznačené na políčku mapy, kde k souboji došlo (viz str. 35, *Obtížnost*).

Díky diplomacii si můžete neutrální jednotku **naverbovat**. K tomu potřebujete jak mít postavený příbytek odpovídající stupni dané jednotky (na azurové jednotky potřebujete příbytek stupně 3), tak i uhradit náklady na naverbování uvedené na kartě neutrální jednotky.

POZNÁMKA: Azurové jednotky jsou nejsilnější jednotky v celé hře a výše uvedený způsob je jediná metoda, jak je **naverbovat**.



	Městská budova	Hrad	Kobky	Nekropole
Bronzové jednotky	Příbytek stupně 1	halapartníci, elitní střelci, gryfové	troglydyti, harpyje, zlohledi	kostlivci, zombie, přízraky
Stříbrné jednotky	Příbytek stupně 2	křižáci, fanatici	medúzy, minotauri	upíři, lichové
Zlaté jednotky	Příbytek stupně 3	šampióni, archandělé	mantikory, černí draci	děsiví rytíři, přízrační draci



K souboji dochází, kdykoli se hrdina přesune či je umístěn na dosud nenavštívené pole s neutrálními jednotkami, nebo když hrdina interaguje s jiným hráčem buď obléháním jeho měst, nebo setkáním s jeho hrdinou.

PŘÍPRAVA SOUBOJE

PRŮBĚH SOUBOJE

Souboj se odehrává na desce bojiště 4 × 5.



Podle toho, proti jakým jednotkám bojujete, se délka souboje může lišit:

- Neutrální jednotky stupně bronzové až zlaté – souboj trvá jen jedno klání.
- Jakékoli neutrální jednotky azurového stupně a znepřátelení hrdinové – souboj trvá, dokud některá strana nevyhraje nebo se nevzdá.

Pokud neporazíte bronzovou, stříbrnou či zlatou neutrální jednotku za 1 klání (tj. 1 kolo souboje), můžete zaplatit 1 BP a prodloužit souboj o další 1 klání (to můžete i opakovat, dokud máte BP k uhrazení). Nemůžete nebo nechcete-li platit BP navíc, váš hrdina se stáhne, souboj končí a figurku svého hrdiny musíte přesunout zpět na políčko, odkud se vydala zahájit souboj.

V tom případě se políčko, kde se souboj odehrával, nepočítá za navštívené. Odhoďte karty neutrálních jednotek, které se souboje zúčastnily. Až se sem některý hrdina vydá příště, vylosujete nové.

PŘÍPRAVA NEUTRÁLNÍCH JEDNOTEK

Jakmile dojde k souboji s neutrálními jednotkami:

- Položte libovolných až 5 svých jednotek na zadní a přední linii jedné strany desky bojiště.
- Podívejte se na tabulku obtížnosti (viz str. 35) a doberte odpovídající počet karet neutrálních jednotek z patřičných balíčků. Ty rozstavte na opačnou stranu.
- V sólové kampani a kooperativní variantě:
 - a) Umístěte střílející neutrální jednotky do zadní linie desky bojiště. Z levé strany hráče, který neutrální jednotky ovládá, je umístěte v pořadí klesající hodnoty iniciativy.
 - b) Umístěte létající a pozemní neutrální jednotky do přední linie. Opět z levé strany z pohledu hráče umístěte jednotky v pořadí klesající hodnoty iniciativy. Každá jednotka musí ležet na jednom políčku. Nezbývá-li v přední linii místo, umístěte zbývající jednotky do zadní linie, opět zleva.
 - c) Mají-li dvě jednotky stejnou hodnotu iniciativy, začněte jednotkami vyššího stupně. Mají-li obě jednotky stejnou hodnotu iniciativy i stupeň, rozhoduje o pořadí jejich umístění hráč, který je ovládá.
- V módech Střet a Aliance:
 - a) Kontroly neutrálních jednotek se vždy chopí hráč, který právě ukončil svůj tah.
 - b) Ačkoli tento hráč rozhoduje i o rozmístění neutrálních jednotek na začátku souboje, musí střílející jednotky umístit do zadní linie, je-li to možné.

Kdykoli zaútočí neutrální jednotka, hráč, který ji ovládá, musí vždy zaútočit na hrdinovy jednotky. Pokud to není možné, musí utratit veškeré možnosti pohybu neutrální jednotky k přesunu směrem k hrdinovým jednotkám.

PŘÍPRAVA SOUBOJE HRDINA vs HRDINA

Příprava souboje hrdina versus hrdina je podobná přípravě souboje s neutrálními jednotkami. Jediný rozdíl je v tom, že se jedná o souboj dvou hráčů, při němž každý ovládá svoje jednotky.

Nejdříve na desku bojiště položí 5 svých jednotek útočící hráč dle postupu uvedeného v přípravě neutrálních jednotek. Poté bráníci se hráč, opět stejným postupem, jen na opačné straně desky bojiště.


TERMINOLOGIE SOBOJŮ


Aktivace – když je jednotka aktivovaná, začne konat – přesune se a/nebo zaútočí. Abyste si udrželi přehled, které jednotky se v tomto klání již aktivovaly, položte na již aktivované jednotky po jedné frakční kostičce. Při přípravě dalšího klání je odstraňte.

Bojové překážky – Každá karta umístěná na desku souboje platí jako bojová překážka. Jako taková tedy může blokovat pohyb nelétajících jednotek. Patří sem ostatní karty jednotek, karty hradeb a bran. Jednotky obránce mohou ovšem branou procházet, jako by to bylo prázdné políčko. Krom toho mohou být hradby a brány zničeny, když na ně zaútočí sousedící pozemní či létající jednotka – v tom případě patřičnou kartu obraťte na opačnou stranu a již neplatí jako překážka.

Klání – jedno klání (tedy jedno „kolo souboje“, chcete-li) znamená cyklus aktivace všech jednotek obou stran účastnících se boje. Hráči aktivují své jednotky v pořadí od nejvyšší hodnoty iniciativy. Pokud již jeden z účastníků boje nemá jednotky, které by ještě aktivoval, jeho soupeř aktivuje zbytek jednotek, dokud nejsou aktivovány úplně všechny. Poté může začít nové klání (nové kolo souboje).

Kostka útoku – Červená kostka s hodnotami -1 až +1. Hodíte jí pokaždé, když některá jednotka zaútočí, a výsledek přičtete k hodnotě útoku dané jednotky.

Obrana  – je-li terčem útoku jednotka se žetonem obrany, hodíte útočnou kostkou (po hodu na útok) ještě jednou. Padne-li výsledek +1, získává tato jednotka bonus 1 k hodnotě obrany. Má-li jednotka žeton obrany na začátku svojí aktivace, odhodíte jej bez efektu – v tomto klání nemůže provést obrannou akci.







Ochromení  – ochromená jednotka přeskočí svou nejbližší aktivaci a namísto ní je odstraněn žeton ochromení.

Pokud je předtím terčem útoku a/nebo dostává poškození, také odstraňte žeton ochromení. Pokud během tohoto klání ještě neprováděla odvetný útok, provede jej jako obvykle.

Odvetný útok – Přežije-li jednotka útok od sousedící jednotky, ihned zpětně zaútočí na jednotku, jež ji napadla. Každá jednotka může za jedno klání provést jeden odvetný útok. Odvetné útoky se provádí jako běžné útoky, takže při nich můžete hrát karty z ruky. Odvetný útok nemůže způsobit další odvetný útok. Abyste si pamatovali, která jednotka již odvetný útok provedla, položte na kartu 1 černou kostičku a na konci klání ji odstraňte.

Sousedící jednotka – jednotka je sousedící, je-li vzdálena jedno políčko na ortogonální krok (ne diagonálně).

HRANÍ KARET BĚHEM SOBOJE

Během jednoho klání může každý hráč zahrát z ruky nejvýše jednu kartu kouzla. Karty s efektem dlouhodobým  či aktivacním  lze využít pouze během aktivace vlastních jednotek, ale před provedením útoku. Karty s okamžitým efektem  můžete zahrát kdykoliv s výjimkou času mezi hodem na útok a vyhodnocením útoku (není-li uvedeno jinak). Okamžité efekty  zvyšující hodnoty jednotky končí před další akcí, kterou jednotka provede, ať už útočí, nebo se brání. Dlouhodobé efekty  trvají do konce souboje nebo dokud není efekt karty vyčerpán. Jakmile dlouhodobý efekt karty  z jakéhokoli důvodu přestane platit, kartu odhodíte.

Příklad:

Sandro má Zlobří palici pustošení – artefakt přidávající k útoku bonus +2, odhodí-li kartu z ruky. Má také dvě karty obrany a kouzlo Ohnivá koule.



Znepřátelená tlupa gryfů má vyšší hodnotu iniciativy, takže se aktivuje dříve a zaútočí na jeho děsivé rytíře. Sandro použije pokročilý efekt své karty obrany, aby poškození děsivých rytířů snížil o 2. Na kostce útoku hráče za gryfy padne „+1“, čímž se jejich hodnota útoku zvýší na 4. Základní hodnota obrany děsivých rytířů je 2. Díky zahrané kartě obrany se zvyšuje na 4, takže gryfově žád-

né poškození neodělí. Po útoku se hodnota obrany děsivých rytířů vrací zpět na „2“ uvedené na kartě.



Děsiví rytíři přežili a nyní tedy provedou odvetný útok. Sandro se musí rozhodnout, zda při něm použije Zlobří palici pustošení, nebo ne. Protože ho ale gryfové celkem naštváli, rozhodne se ji použít a odhodí s ní i kartu obrany. Díky tomu se hodnota útoku děsivých rytířů zvýší na 7. Sandrovi padne „0“ na kostce útoku, takže gryfové dostanou celkově 7 poškození.



*Karta tlupy gryfů má 4 HP, takže se musí otočit na stranu „hrstka“ a stále obdržet ještě 3 poškození, čímž jim zbu-
de jediný HP. Teď jsou perfektním terčem pro Ohnivou kouli, kterou má Sandro ještě v ruce!*





POŘADÍ JEDNOTEK V KLÁNÍ

1. Hráči aktivují své jednotky v klesajícím pořadí iniciativy, počínaje kartou s nejvyšší hodnotou, která v tomto klání ještě nebyla aktivována. Jsou-li na obou stranách souboje jednotky se stejnou hodnotou iniciativy, přednost má útočník. Každá jednotka může být v jednom klání aktivována pouze jednou.
2. Aktivovaná jednotka se může ortogonálně přesunout až o počet políček v závislosti na svém typu. Poté se hráč může rozhodnout provést za ni útok na jinou jednotku. Pozemní a létající jednotky mohou útočit po přesunu, zatímco střílejší jednotka může útočit pouze před pohybem. Namísto útoku se můžete rozhodnout s jednotkou bránit – v tom případě její aktivace ihned končí a na kartu jednotky položte žeton obrany.
3. Než jednotka zaútočí, rozhodněte se, zda chcete z ruky zahrát nějaké karty s dlouhodobým či aktivačním efektem.
4. Před bojovým hodem můžete jak vy, tak váš soupeř hrát karty s okamžitým efektem, a zvýšit tak jednotce hodnotu útoku či obrany. Poté hodíte kostkou útoku, výsledek hodu přičtete k hodnotě útoku a určete, jaké poškození váš útok udělí. Nezapomeňte na případné jiné modifikátory útoku (např. bojové postihy).
5. Od celkové hodnoty útoku odečtete hodnotu obrany bránící se jednotky. Výsledek tohoto rozdílu je množství poškození, které napadená jednotka utrpí. Byla-li hodnota obrany stejná či vyšší než celková hodnota útoku, neutrpí poškození žádné. Za každý bod poškození položte na napadenou jednotku žeton poškození. Pokud je počet bodů poškození vyšší než zbývající HP jednotky, otočte její kartu (z „tlupa“ na „hrstka“) či ji odstraňte z bojiště (pokud to již byla „hrstka“).
6. Pokud napadená jednotka přežila, sousedí s útočníkem a v tomto klání ještě neprovedla odvetný útok, provede jej.
7. Pokračujte od kroku 1, dokud nejsou aktivovány všechny jednotky.
8. Konec tohoto klání (= kola souboje).

POZNÁMKA: Pokud je na desce bojiště vícero jednotek se stejnou hodnotou , aktivujte nejprve jednu útočnickou, poté jednu obráncovou. Toto střídání v případě potřeby opakujte.

ZKUŠENOST

Když porazíte znepráteleného hrdinu či neutrální jednotky, váš hlavní hrdina získá zkušenost. Množství získané zkušenosti závisí na obtížnosti setkání.

1. Je-li obtížnost políčka či úroveň nepřátelského hrdiny nižší než úroveň vašeho hrdiny, žádnou zkušenost nezískáte.
2. Je-li obtížnost políčka či úroveň nepřátelského hrdiny rovna vaší, získáte 1 .
3. Je-li vyšší, získáte 2 .
4. Poražení neutrálních jednotek azurového stupně okamžitě zvýší vaši úroveň na 7.

Příklad:

Hrdina na úrovni 5 porazí azurové jednotky (setkání na políčku obtížnosti 7). Jeho úroveň zkušenosti se ihned zvýší na 7 (tedy o 2 úrovně!).

POZNÁMKA: Bojujete-li s armádou, která byla transportována do města/osady, či bojujete-li se sekundárním hrdinou, nezískáte zkušenost žádnou.

RYCHLÝ SOBOJ

Je-li úroveň vašeho hrdiny alespoň o 1 vyšší než obtížnost políčka, neutrální jednotky ve strachu prchnou. Setkání s neutrálními jednotkami je pro vás okamžitě vítězné, souboj ani neproběhne.

KONEC SOBOJE

Souboj může skončit třemi způsoby:

1. Hráč se vzdá (to lze pouze při souboji s jiným hráčem).
2. Hráč se ze setkání stáhne (to lze pouze při souboji s neutrálními jednotkami vyjma jednotek azurového stupně).
3. Kterákoli strana zcela přijde o jednotky.

Během souboje s jiným hráčem se můžete vzdát, kdykoli je na vás řada s aktivací jednotky, ale předtím, než s ní provedete pohyb či útok.

Chcete-li se vzdát zneprátelenému hrdinovi, musíte dát soupeři 10 zlaťáků. Poté přemístíte svého hrdinu do libovolného města či osady, kterou ovládáte. Když se v souboji vzdáte, nepočítá se to jako porážka a nepřijdete o své zbývající jednotky.

Ústup ze souboje s neutrálními jednotkami se také nepočítá jako porážka. Vezměte si zpět všechny zbývající jednotky z bojiště a hrdinu přesuňte na políčko, kde stál posledně.

Bráníte-li své město, nelze se ani vzdát, ani ustoupit.

Je-li váš hrdina poražen jiným hrdinou, dejte danému soupeři 5 zlaťáků a dostanete negativní morálku (viz *Akce morálky* na str. 10). Poté přemístíte svého právě poraženého hrdinu do libovolného města či osady, které vlastníte.





Hrajete-li sólově, musíte dodržovat pár pravidel navíc, aby byl váš zážitek ze hry plný.

AI hrdinové v kampaňovém módu **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** využívají 2 balíčky – balíček AI karet a balíček kouzel. Balíček AI karet sestává z karet, které fungují podobně jako dovednosti či artefakty, ale mění se v závislosti na zvolené obtížnosti hry (viz *Obtížnost hry* na str. 35).



Karta AI

Dle instrukcí na kartách AI bude AI využívat i balíček karet kouzel, v němž jsou kouzla, jež budou AI hrdinovi pomáhat v soubojích.

AI SOUBOJ

Při souboji proti neutrálním či nepřáteleným jednotkám postupuje AI podle těchto pravidel, jež mají za cíl simulovat živého hráče:

1. Pravidla iniciativy zůstávají totožná – začíná jednotka s nejvyšší iniciativou a útočník má prioritu. Když bojujete proti AI, pokaždé když AI aktivuje jednotku, doberte kartu z balíčku AI a vyhodnoťte její efekt za AI.

2. Je-li to možné, pozemní a létající jednotky AI vždy útočí na jednotky stejného stupně. Pokud to možné není, zaútočí vždy na nejbližší jednotku dostupnou za jeden pohyb. Přemístí se na doštel, pokud je to nutné. Znepřátelené jednotky preferují útočit na jednotky nižšího stupně, nemohou-li útočit na stupeň stejný.
3. Střílejší jednotky AI upřednostňují střílejší jednotky stejného stupně, poté střílejší nižšího stupně a nakonec střílejší vyššího. Nejsou-li na bojišti žádné střílejší jednotky, na něž by AI mohl útočit, upřednostňují pozemní či létající jednotky stejného stupně. Mají-li dle těchto pravidel na výběr více cílů, útočí na nejbližší. Pokud mají stále více cílů, vyberte za AI vy.

AI POHYB

AI hrdinové mají 3 body pohybu a přesouvají se po mapě jako obvykle. Musíte za ně vyhodnotit následující kroky:

1. Zkontrolujte, zda je váš hrdina na tomtéž dílku mapy jako hrdina AI. Pokud ano, AI hrdina utratí veškeré body pohybu na přesun směrem k vašemu hrdinovi v pokusu zahájit souboj.
2. Zkontrolujte, zda jsou na dílku mapy s AI hrdinou nějaké osady či doly, které by mohl ovládnout. Pokud ano, přesuňte AI hrdinu k nejbližšímu a ovládněte jej za AI.
3. Nejsou-li akce 1 ani 2 možné, vydá se AI hrdina k vašemu městu.
4. Opakujte od bodu 1, dokud AI nevyčerpá všechny své body pohybu.

AI automaticky vyhrává v soubojích proti neutrálním jednotkám. Chování AI se však může změnit v závislosti na scénáři, který hrajete.

POZNÁMKA: Není-li uvedeno jinak, AI hrdinové vždy začínají na políčku svého frakčního města.



PŘIZPŮSOBENÍ HRY

Tabulka volitelných pravidel

Dle následujících úprav pravidel si můžete snížit či zvýšit obtížnost hry.

Hra bude poté...	Změna oproti obvyklým pravidlům
těžší	Ovládnutá města neprodukují suroviny, ale můžete využívat budovy ve vámi ovládaném městě.
těžší	Nesmíte přehazovat kostky.
těžší	Kostky pokladů a surovin dávají vždy jen 1 surovinu.
těžší	Žádný počáteční bonus.
lehčí	Hru začínáte se sekundárním hrdinou.
lehčí	Každá jednotka při útoku udělí alespoň 1  .
lehčí	Všechny doly a osady poskytují dvojitý příjem.
lehčí	Směňovat suroviny můžete kdykoli. Z tržišť se stanou lokace k objevení, jejichž efektem je dobrání 1 karty z balíčku artefaktů.
lehčí	Prodlužování souboje nestojí BP.
jiná	Kostka útoku neovlivňuje hodnotu útoku (ale může interagovat s jinými efekty).
jiná	Karty hvězdářských vyhlášek otáčejte i na začátku výrobních kol.
jiná	Karty hvězdářských vyhlášek neotáčejte vůbec.
jiná	Černé kostičky označující objevené lokace k objevení odstraňte na začátku 4., 8. a 12. kola.
jiná	Karty, které byste si normálně brali do ruky, namísto toho dávejte do své odhazovací hromádky.

OBTÍŽNOST

Během přípravy hry si vyberte obtížnost. Ovlivní počáteční bonus a počet neutrálních jednotek, které při průzkumu mapy potkáte. Po vyhodnocení počátečních bonusů zamíchejte balíček artefaktů.

POČÁTEČNÍ BONUSY

- **Snadná** – Hoďte 2 kostkami surovin a vezměte si do zásoby oba výsledky hodu, NEBO dvakrát **nahlédněte (2)** do balíčku artefaktů.
- **Normální** – Hoďte 2 kostkami surovin a libovolný z výsledků hodu si vezměte do zásoby, NEBO **nahlédněte (2)** do balíčku artefaktů.
- **Obtížná** – Hoďte 1 kostkou surovin a výsledek hodu si vezměte do zásoby, NEBO otáčejte karty z balíčku artefaktů, dokud nenajdete menší artefakt. Ten si vezměte do ruky.
- **Nemožná** – Bez počátečního bonusu.

PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ

Ač se vítězné podmínky v různých scénářích mění, nejběžnější podmínkou je porazit všechny zneprátené frakce. Toho dosáhnete ovládnutím všech měst a osad patřících nepříteli.

Není-li uvedeno jinak, hráč, který po 3 celá po sobě následující kola zůstane bez města i osady, prohrává a je vyřazen ze hry. Totéž se stane, je-li váš hlavní hrdina poražen při obraně obléhaného města a žádná další města ani osady nemáte. Vyřazený hráč může stále ovládat neutrální jednotky při soubojích s jinými hráči.

V některých scénářích můžete mít také za úkol sesbírat frakční kostičky soupeřů – které se počítají do limitu vítězné podmínky – tím, že porazíte jejich hrdiny či ovládnete jejich města.

Tabulka obtížnosti setkání dle políček

Obtížnost	Snadná	Normální	Obtížná	Nemožná
Úroveň I	1× ★	1× ★	2× ★	3× ★
Úroveň II	2× ★	2× ★	3× ★	2× ★, 1× ☆
Úroveň III	1× ★, 1× ☆	2× ★, 1× ☆	1× ★, 2× ☆	3× ☆
Úroveň IV	2× ★, 1× ☆	1× ★, 2× ☆	3× ☆	2× ☆, 1× ★
Úroveň V	2× ★, 1× ☆, 1× ★	1× ★, 2× ☆, 1× ★	2× ☆, 2× ★	1× ☆, 3× ★
Úroveň VI	2× ★, 2× ☆, 1× ★	1× ★, 2× ☆, 2× ★	2× ☆, 3× ★	1× ☆, 4× ★
Úroveň VII	1× ★	2× ★	2× ★, 1× ★	2× ★, 2× ★

Přehled tabulky

★ – jednotka z balíčku bronzových

☆ – jednotka z balíčku stříbrných

★ – jednotka z balíčku zlatých

★ – jednotka z balíčku azurových

TABULKA TRŽIŠTĚ

Když navštívíte tržiště, můžete buďte směnit suroviny dle následující tabulky, nebo vyřadit ze hry jednu kartu z ruky a získat 1 zlaťák.

POZNÁMKA: Nesmíte takto vyřadit karty zaměření, základní karty, počáteční dovednosti ani karty *Magický šíp*.

Spřátelení hráči si mohou vyměňovat karty artefaktů a kouzel, ale musí si vyměnit vždy kartu za kartu a jejich hrdinové musí stát na sousedních políčkách. Lze vyměňovat pouze karty v rukách.

Tabulka tržiště

Směna	...a chci koupit 	...a chci koupit 	...a chci koupit 
Prodávám  ...	–	6 za 1	2 za 1
Prodávám  ...	1 za 3	–	1 za 2
Prodávám  ...	1 za 1	3 za 1	–





POZNÁMKY





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

Autor sólových pravidel: Aleksander Kubiak

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, Paweł Kazub, 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

Vicky 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 Frąckowiak, 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 Koziol, 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 vyhlášek: 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.







SLOVNÍČEK






A	M	R
AI karty 33	Mapové efekty karet 13	Rychlý souboj..... 32
Aktivační efekty karet 13	Mapy, prvky 18	
Aliance, herní mód 6	Město 17	S
	Městské akce 10	Sekundární hrdina 11
B	Morálka 10	Souboj 29
Balíček Might and Magic 9		Souboj proti neutrálním jedn. ... 29
Bojový postih 27	N	Stažení ze souboje 32
Bojové překážky 30	Negativní morálka 10	Střet, herní mód 6
	Neutrální jednotky 28	Surovin, kostka 16
C		Suroviny 16
Časované události 9	O	
	Obtížnost 35	U
D	Odvětný útok 30	Unikátní dovednost 27
Dlouhodobé efekty karet 13	Ochromení 30	Útok, kostka 30
Dovedností, karty 13	Okamžité efekty karet 13	
	Osady 25	V
H		Vítězství, podmínky 35
Hlavní hrdina 11	P	Vzdát se v souboji 32
Hrdiny, karta 11	Počáteční bonus 35	
Hrdina vs hrdina 30	Pohybové, akce 10	Z
Hvězdářské vyhlášky, karty 9	Pokladu, kostka 18	Základní, karty 13
	Pokročilé efekty 13	Zaměření, karty 11
J	Porážka 32	Zkušenost a úrovně 32
Jednotek, typy 27	Pozitivní morálka 10	
Jednotky 26	Prázdné políčko 19	
	Průzkum 18	
K		
Kampaň, sólový herní mód 33		
Kouzla, karty 14		

PŘEHLED SYMBOLŮ

ČASOVÁNÍ KARET

-  **Okamžité efekty** vyhodnotíš ihned.
-  **Aktivační efekty** hraješ při aktivaci svých jednotek.
-  **Mapové efekty** nelze použít v souboji.
-  **Dlouhodobé efekty** trvají, dokud nevyprší nebo do začátku příštího tahu hráče, který kartu zahrál (dle toho, co nastane dřív).

AKCE JEDNOTEK

-  Efekt vyhodnoť ve chvíli, kdy je jednotka aktivována.
-  Efekt vyhodnoť ve chvíli, kdy jednotka zaútočí. Provádí-li více než 1 útok, efekt platí pouze při prvním útoku.
-  Tento efekt můžeš vyhodnotit namísto všech ostatních obvyklých akcí.
-  Efekt vyhodnoť, jsou-li splněny uvedené podmínky.
-  Vyhodnoť efekt pokaždé když jednotka provádí odvetný útok.


AKCE MORÁLKY


1. Pozitivní morálka:
 - a) Dober si 1 kartu.
 - b) Přehod' 1 kostku.
 - c) Odhod' libovolný počet karet a stejný počet si dober.
2. Negativní morálka:
 - a) Máš-li získat negativní morálku a už ji máš, na konci tahu odhod' z ruky všechny karty.
 - b) Máš-li získat pozitivní morálku a máš negativní, namísto získání pozitivní morálky pouze odhodíš negativní.


Frakce Nekropole ignoruje veškeré efekty morálky.


SYMBOLY NA MAPĚ


I-VII Ukazuje obtížnost setkání na políčku (určuje stupeň neutrálních jednotek).

 Hod' kostkou pokladu a získej bonus dle výsledku.

 Hod' kostkou surovin a získej bonus dle výsledku.


 Získej polovinu úrovně zkušenosti.


 **Nahlédni (2)** do balíčku kouzel.

 **Nahlédni (2)** do balíčku artefaktů.

 Získáš pozitivní morálku.

 Získáš negativní morálku.

 Získáš další bod pohybu (BP).

 Tato lokace má speciální efekt (viz str. 20 těchto pravidel).


Symboly surovin:


 Zlato

 Stavební materiály


 Cennosti

+ „symbol suroviny“ – ihned získáš danou surovinu.

 „symbol suroviny“ – ihned zvýš svou produkci dané suroviny. Pokud tuto lokaci doteď žádný hráč **neovládal**, také ihned poskytne danou surovinu.

 „symbol suroviny“ ➡ – je nutné zaplatit danou surovinu, abys něco získal(a).

2 „symbol“ – proved' danou akci dvakrát.

2  ➡ **1** – hod' 2 kostkami pokladu a vyhodnoť jeden z výsledků hodu.