

Zrýchlenie



Na začiatku tvojho pohybu:
Vyberte jedno políčko na hracej doske.
Vaše jednotky a robotníci na tomto
políčku sa môžu pohnúť o 2 ďalšie políčka
(maximálne o 3). Pri vstupe k nepriateľovi
(robotník, jednotka, základňa) musí hráč
pohyb zastaviť.

Zrýchlenie



Na začiatku tvojho pohybu:
Vyberte jedno políčko na hracej doske.
Vaše jednotky a robotníci na tomto
políčku sa môžu pohnúť o 2 ďalšie políčka
(maximálne o 3). Pri vstupe k nepriateľovi
(robotník, jednotka, základňa) musí hráč
pohyb zastaviť.

Zrýchlenie



Na začiatku tvojho pohybu:
Vyberte jedno políčko na hracej doske.
Vaše jednotky a robotníci na tomto
políčku sa môžu pohnúť o 2 ďalšie políčka
(maximálne o 3). Pri vstupe k nepriateľovi
(robotník, jednotka, základňa) musí hráč
pohyb zastaviť.

Zdroje



Začiatok kroku nakupovania:
Získate 2 zlata alebo 2 dreva,
akoby ste ich natažili.

Zdroje



Začiatok kroku nakupovania:
Získate 2 zlata alebo 2 dreva,
akoby ste ich natažili.

Zdroje



Začiatok kroku nakupovania:
Získate 2 zlata alebo 2 dreva,
akoby ste ich natažili.

Vitazný bod



Vždy:
Akonáhle je táto karta zahraná,
má hodnotu 1 víťazný bod.

Vitazný bod



Vždy:
Akonáhle je táto karta zahraná,
má hodnotu 1 víťazný bod.

Vitazný bod



Vždy:
Akonáhle je táto karta zahraná,
má hodnotu 1 víťazný bod.

Vitazný bod



Vždy:
Akonáhle je táto karta zahraná, má hodnotu 1 víťazný bod.

Mestský portál



Na konci pohybového kroku ľubovoľného hráča pred všetkými bitkami:
Vyberte jedno pole a presuňte všetky jednotky (nie robotníkov) do mesta alebo základne. Jednotky presahujúce obmedzenie počtu umiestnite na pole susediace s mestom alebo základňou.

Mestský portál



Na konci pohybového kroku ľubovoľného hráča pred všetkými bitkami:
Vyberte jedno pole a presuňte všetky jednotky (nie robotníkov) do mesta alebo základne. Jednotky presahujúce obmedzenie počtu umiestnite na pole susediace s mestom alebo základňou.

Strelecké majstrovstvo



Odozva: Zahraj túto kartu počas bitky tesne pred tým, než si protivník odoberie stratu, ktorú si mu spôsobil v tejto fáze. Túto stratu vyberieš miesto protivníka, pri dodržaní bežných pravidiel pre odoberanie strát.

Mesačné ostrie



Po útokoch: Zahraj túto kartu počas bitky po tom čo si hodil svoje útoky v niektorej fáze. Hod' jeden útok silou 2 navyše za každý zásah, ktorý si spôsobil.

Mesačné ostrie



Po útokoch: Zahraj túto kartu počas bitky po tom čo si hodil svoje útoky v niektorej fáze. Hod' jeden útok silou 2 navyše za každý zásah, ktorý si spôsobil.

Strelecké majstrovstvo



Odozva: Zahraj túto kartu počas bitky tesne pred tým, než si protivník odoberie stratu, ktorú si mu spôsobil v tejto fáze. Túto stratu vyberieš miesto protivníka, pri dodržaní bežných pravidiel pre odoberanie strát.

Zrušenie magie



Odozva: Túto kartu môžete zahráť, keď nepriateľský hráč použije nejakú kartu, alebo hrdinovú zručnosť. Ich efekt sa ruší.

Zrušenie magie



Odozva: Túto kartu môžete zahráť, keď nepriateľský hráč použije nejakú kartu, alebo hrdinovú zručnosť. Ich efekt sa ruší.

Obnova



Začiatok ťažby:
Bud' odstránite z jedného lesného zdroja polovičné vyčerpanie, alebo nahradíte úplné vyčerpanie polovičným otočením žetónu, alebo pridáte 10 ks dreva, podľa typu hry.

Čarovný oheň



Pred útokom: Zahraj túto kartu na začiatku bitky pred hodom na útok, v niektorej fáze. V tejto fáze odčítaj 1 od každého hodu na útok. Neaktivujú sa tým špeciálne zručnosti.

Čarovný oheň



Pred útokom: Zahraj túto kartu na začiatku bitky pred hodom na útok, v niektorej fáze. V tejto fáze odčítaj 1 od každého hodu na útok. Neaktivujú sa tým špeciálne zručnosti.

Oblak



Začiatok kola: Ak túto kartu zahráte, budú strelecké útoky v tomto kole vynechané.

Mestský portál



Na konci pohybového kroku ľubovoľného hráča pred všetkými bitkami:
Vyberte jedno pole a presuňte všetky jednotky (nie robotníkov) do mesta alebo základne. Jednotky presahujúce obmedzenie počtu umiestnite na pole susediace s mestom alebo základňou.

Mestský portál



Na konci pohybového kroku ľubovoľného hráča pred všetkými bitkami:
Vyberte jedno pole a presuňte všetky jednotky (nie robotníkov) do mesta alebo základne. Jednotky presahujúce obmedzenie počtu umiestnite na pole susediace s mestom alebo základňou.

Posadnutosť



Začiatok kola v boji: Vyberte jednu nepriateľskú jednotku v boji a usmrťte ju (nie hráča). Ak máte typ zabitej jednotky vo svojich rezervách, zameníte ju za jednu zo svojich rezerv.

Mestský portál



Na konci pohybového kroku ľubovoľného hráča pred všetkými bitkami:
Vyberte jedno pole a presuňte všetky jednotky (nie robotníkov) do mesta alebo základne. Jednotky presahujúce obmedzenie počtu umiestnite na pole susediace s mestom alebo základňou.

Mestský portál



Na konci pohybového kroku ľubovoľného hráča pred všetkými bitkami:
Vyberte jedno pole a presuňte všetky jednotky (nie robotníkov) do mesta alebo základne. Jednotky presahujúce obmedzenie počtu umiestnite na pole susediace s mestom alebo základňou.

3 4 3



Správca

☼☼☼☼ **Pomsta**
 Začiatok kola v boji: Povolá na políčko s hrdinom Pomstychtivého Ducha. Ak je Pomstychtivý duch zabitý, v ďalšom kole je automaticky znovu povolaný na políčko s hrdinom do bitky, kým hrdina nezomrie. Pomstychtivý duch okamžite zomiera po skončení bitky.

2 3 3



Správca

Záblesk
 Vždy: Hrdina môže v priebehu svojho Pohybu, ísť až o 3 políčka. Môže prejsť aj Skalou a vodou, ale nesmie sa na nich zastaviť. Nemusí sa zastavovať keď prechádza skrz nepriateľské políčko robotník, jednotka alebo základňa.

☼☼ **Temný úder**
 Začiatok kola v boji: Vyberte jednu nepriateľskú jednotku na bojisku alebo v bojovom krídle. Pred touto a každou nasledujúcou streleckou fázou, si hodte kockou. Ak hodíte 1 alebo 2, spôsobíte 1 stratu.

1 3 2



Správca

☼ **Hra s Nožmi**
 Koniec kola v boji: Hodte si kockou za každú nepriateľskú jednotku na políčku s hrdinom. Keď hodíte 1 alebo 2, spôsobíte 1 stratu.

3 4 4



Kňažka Mesiaca

☼☼☼☼ **Pád hviezd**
 Začiatok kola v boji: Hodte kockou za každú nepriateľskú jednotku na bojisku a bojovom krídle. Keď hodíte 1, spôsobíte 1 stratu.

2 3 4



Kňažka Mesiaca

Aura streleckej presnosti
 Vždy: Hrdina získava špeciálnu zručnosť "Plošný Útok"

☼☼ **Zápalné šípy**
 Začiatok kola v boji: Hrdina hádže 3 útočné kocky až do konca bitky.

1 3 3



Kňažka Mesiaca

Prieskumník
 Začiatok Boja: Pozrite sa na karty skúseností protihráča.

3 3 4



Strážca Lesa

☼☼☼☼ **Rozjímanie**
 Začiatok kola v boji: Môžete zrušiť 3 straty, ktoré dostanete v tomto kole. Nemusíte vyplývať všetky naraz v jednej fáze.

2 3 3



Strážca Lesa

☼☼ **Prírodná Sila**
 Začiatok kola v boji: Povolá 2 Entov na všetky nevyčerpané lesy v bitke, (do bojiska aj do bojových krídel). Enti automaticky umierajú po skončení bitky.

Záblesk
 Koniec fázy pozemného útoku: Za každé prijaté zranenie v tejto fáze si hodte kockou. Keď hodíte 1 spôsobíte 1 stratu hráčovi, ktorý zranenie spôsobil.

1 2 3



Strážca Lesa

☼ **Splietané korene**
 Začiatok kola v boji: Vyberte si jednu nepriateľskú jednotku (nie hrdinu) v tomto súboji. Táto jednotka nemôže útočiť ani používať špeciálne zručnosti toto kolo, ale stále môže byť odobratá ako strata.

3 4 3



Lovec démonov

☼☼☼☼ **Metamorfóza**
Začiatok boja: Hrdina získava +1 Sily, +1 Život, hádže 4 útoky a stáva sa z neho strelecká jednotka až do konca bitky. Na konci bitky, je tento hrdina vyličený o 1 zranenie, pokiaľ nebol zabitý.

2 4 2



Lovec démonov

☼☼ **Obetovanie**
Koniec kola v boji: Hodte si kockou za každú nepriateľskú jednotku na rovnakom políčku ako je hrdina. Ak hodíte 1 alebo 2, spôsobíte 1 stratu.
Únik
Vždy: Keď dostane váš hrdina zásah, hodte si kockou. Ak hodíte 1, je zásah ignorovaná.

1 3 2



Lovec démonov

☼ **Spálenie Many**
Začiatok boja: Váš protihráč si musí zvoliť a odobrať jednu kartu zo svojej ruky.

1 3 2



Krvavý mág

☼ **Ohnivá smršť**
Koniec kola v boji: Hodte si kockou za každú jednotku, okrem tohto hrdinu na bojisku alebo bojovom krídle. Ak hodíte 1, spôsobíte 1 stratu.

2 3 3



Krvavý mág

☼☼ **Vyplašenie**
Začiatok kola v boji: Vyberte si jednu nepriateľskú jednotku v tomto boji. Táto jednotka nemôže útočiť ani používať špeciálne schopnosti toto kolo, ale stále môže byť odstránená ako strata.
Odčerpanie many
Začiatok kola v boji: Váš protihráč si musí vybrať jednu kartu z ruky a položiť ju pred seba. Vy môžete použiť jej manu. Po skončení bitky je karta odložená (použitá).

3 4 3



Krvavý mág

☼☼☼☼ **Fénix**
Začiatok kola v boji: Povolá Fénixa na políčko s hrdinom Fénix sa pohybuje s hrdinom, kým nie je zabitý. Ak je zabitý hrdina, fénix automaticky tiež

1 2 4



Pán krypty

☼ **Prebodnutie**
Koniec kola v boji: Vyberte si jednu nepriateľskú (nie leteckú, nie hrdinu) jednotku v bitke. Ak hodíte 1, 2, 3, alebo 4, spôsobíte tej jednotke 1 stratu.

2 3 4



Pán krypty

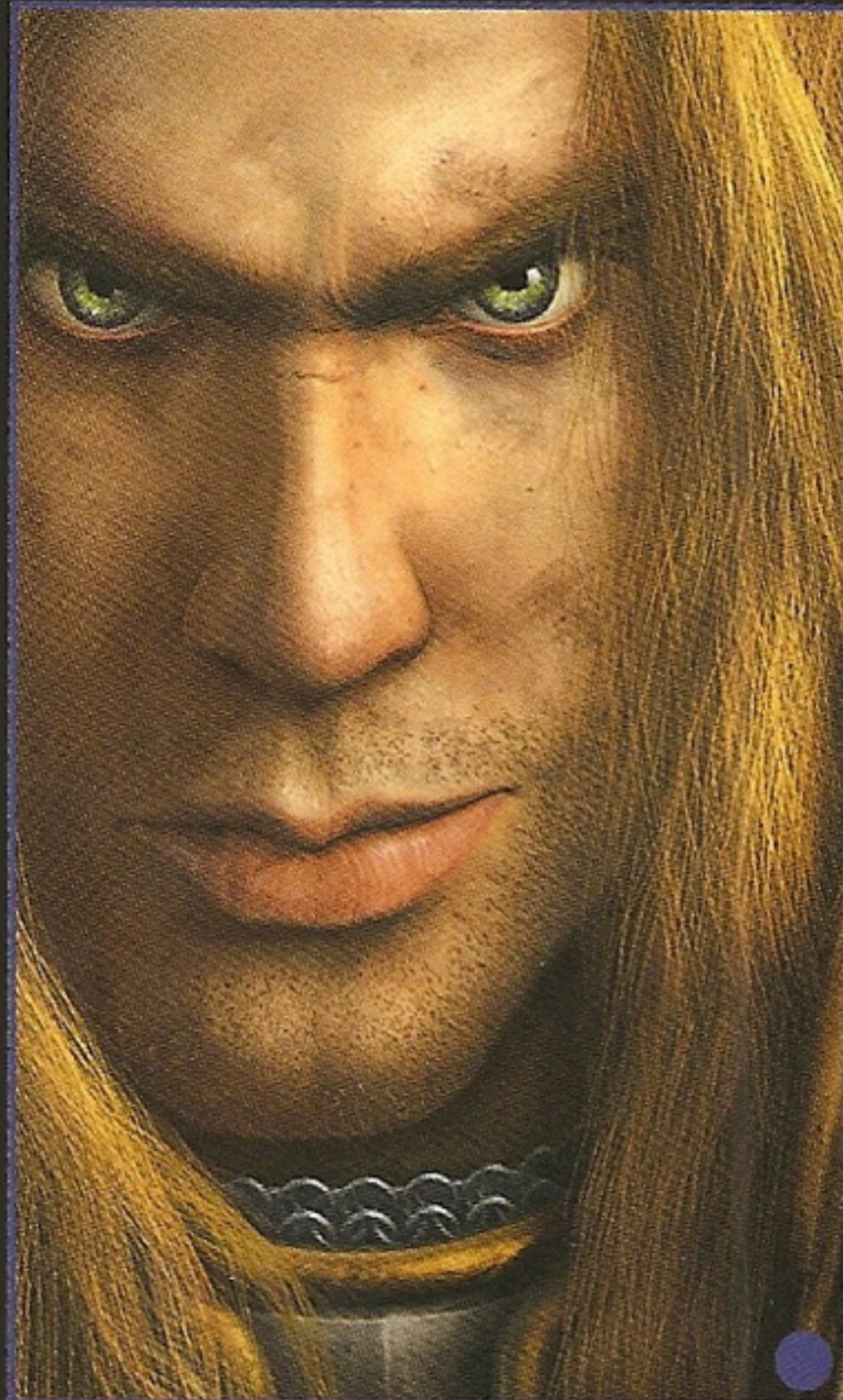
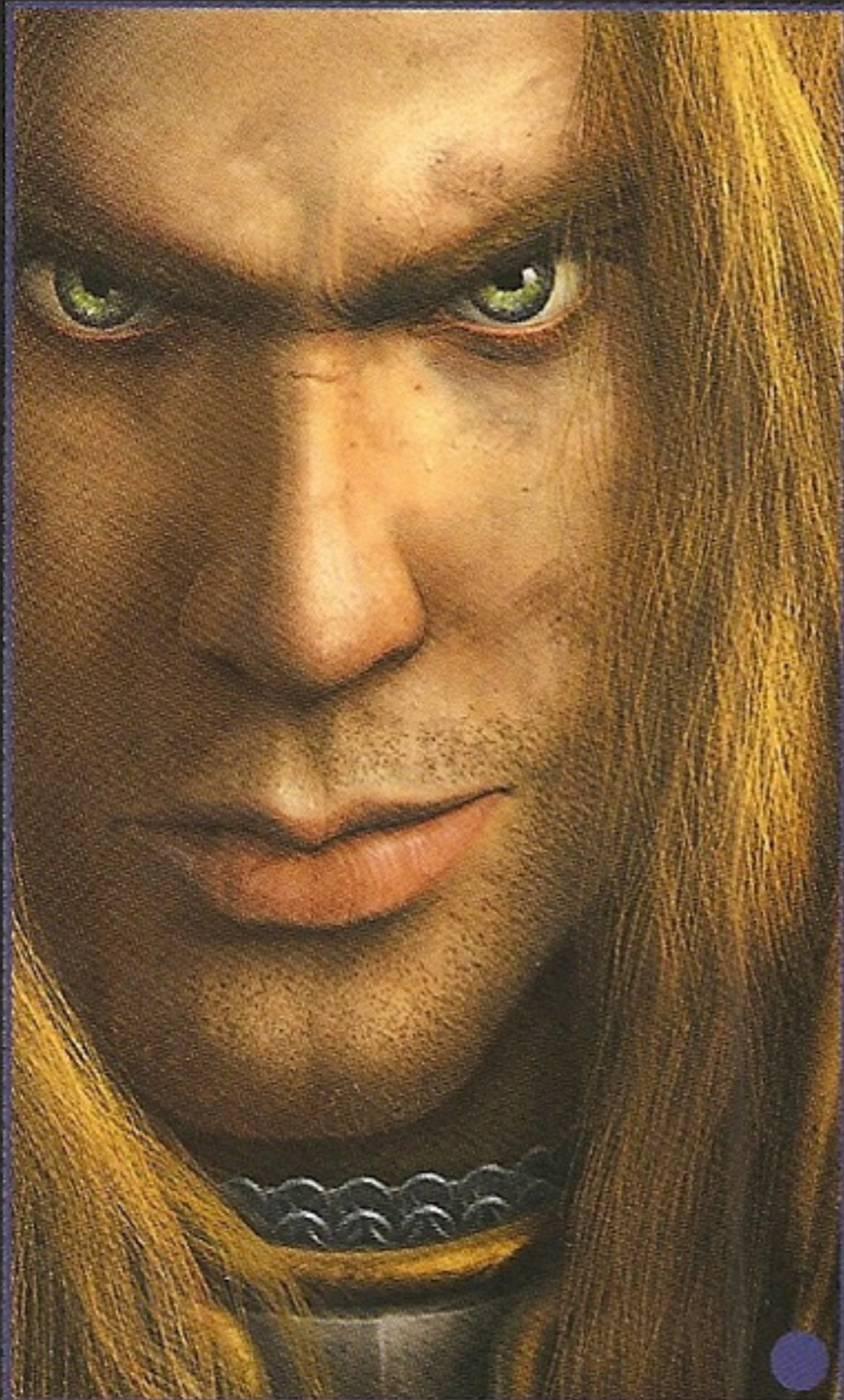
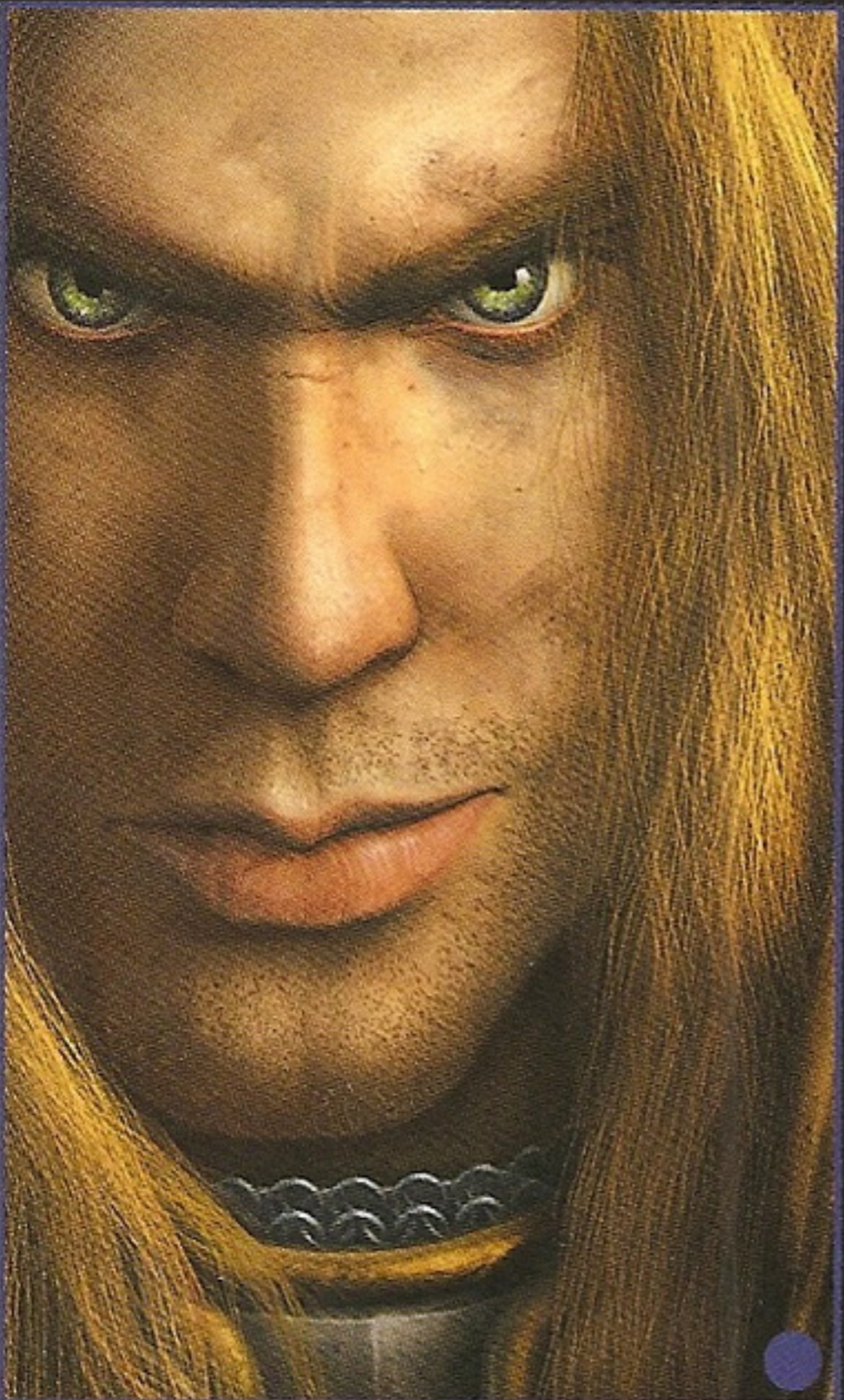
Špicatý pancier
Vždy: Za každé prijaté zranenie tohto hrdinu hádžete kockou. Keď hodíte 1, 2, alebo 3, spôsobíte 1 stratu hráčovi, ktorý zranenia spôsobil.
☼☼ **Zdochlinožraví chrobáci**
Začiatok kola v boji: Povolá zdochlinožravého chrobáka na políčko s hrdinom. Tento chrobák sa pohybuje s hrdinom, ale zomrie, ak je hrdina zabitý. Až 3 chrobáky môžu byť v hre naraz.

3 3 5



Pán krypty

☼☼☼☼ **Roj kobyliiek**
Začiatok kola v boji: Pred touto a každou nasledujúcou streleckou fázou, si hodte kockou za každého nepriateľa na rovnakom políčku. Ak hodíte 1, alebo 2, spôsobíte jednotke 1 stratu.





Metamorfóza



Začiatok bitky: Vyberte jednu nepriateľskú jednotku (nie hrdinu) v súboji. Táto jednotka v tomto kole nemôže útočiť, ale môže používať špeciálne schopnosti a pod.

Metamorfóza



Začiatok bitky: Vyberte jednu nepriateľskú jednotku (nie hrdinu) v súboji. Táto jednotka v tomto kole nemôže útočiť, ale môže používať špeciálne schopnosti a pod.

Metamorfóza



Začiatok bitky: Vyberte jednu nepriateľskú jednotku (nie hrdinu) v súboji. Táto jednotka v tomto kole nemôže útočiť, ale môže používať špeciálne schopnosti a pod.

Ochrana



Po útokoch: Zahrajte túto kartu potom, čo váš protivník hodil útok. Za každý jeho zásah hodte kockou. Ak padne číslo 1 alebo 2, útoku zabrániš.

Ochrana



Po útokoch: Zahrajte túto kartu potom, čo váš protivník hodil útok. Za každý jeho zásah hodte kockou. Ak padne číslo 1 alebo 2, útoku zabrániš.

Ochrana



Po útokoch: Zahrajte túto kartu potom, čo váš protivník hodil útok. Za každý jeho zásah hodte kockou. Ak padne číslo 1 alebo 2, útoku zabrániš.

Neviditeľnosť



Pred odobratím strát: Zahrajte túto kartu k zníženiu strát o 1 alebo k odobratiu 1 zásahového žetónu u hrdinu.

Neviditeľnosť



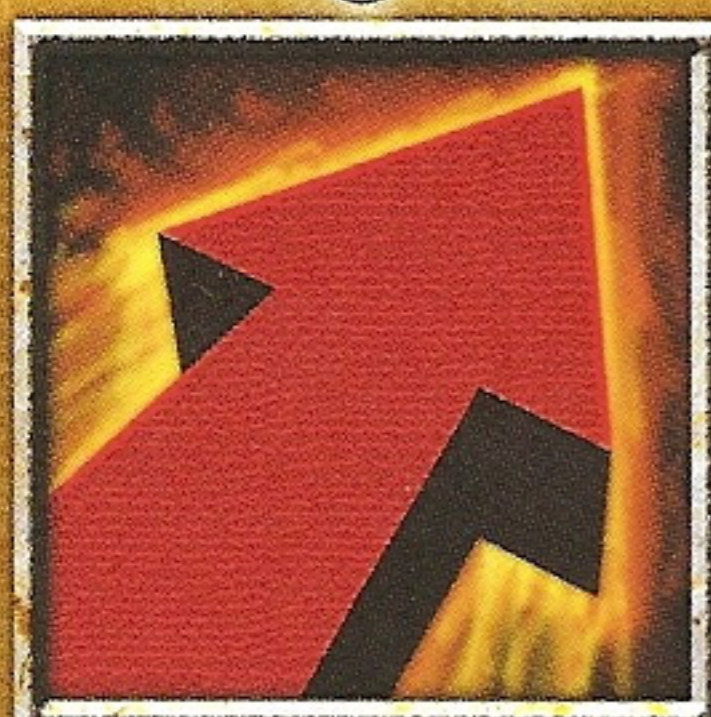
Pred odobratím strát: Zahrajte túto kartu k zníženiu strát o 1 alebo k odobratiu 1 zásahového žetónu u hrdinu.

Neviditeľnosť



Pred odobratím strát: Zahrajte túto kartu k zníženiu strát o 1 alebo k odobratiu 1 zásahového žetónu u hrdinu.

Zrýchlenie



Na začiatku tvojho pohybu:
Vyberte jedno políčko na hracej doske.
Vaše jednotky a robotníci na tomto
políčku sa môžu pohnúť o 2 ďalšie políčka
(maximálne o 3). Pri vstupe k nepriateľovi
(robotník, jednotka, základňa) musí hráč
pohyb zastaviť.

Zrýchlenie



Na začiatku tvojho pohybu:
Vyberte jedno políčko na hracej doske.
Vaše jednotky a robotníci na tomto
políčku sa môžu pohnúť o 2 ďalšie políčka
(maximálne o 3). Pri vstupe k nepriateľovi
(robotník, jednotka, základňa) musí hráč
pohyb zastaviť.

Zrýchlenie



Na začiatku tvojho pohybu:
Vyberte jedno políčko na hracej doske.
Vaše jednotky a robotníci na tomto
políčku sa môžu pohnúť o 2 ďalšie políčka
(maximálne o 3). Pri vstupe k nepriateľovi
(robotník, jednotka, základňa) musí hráč
pohyb zastaviť.

Zdroje



Začiatok kroku nakupovania:
Získate 2 zlata alebo 2 dreva,
akoby ste ich natažili.

Zdroje



Začiatok kroku nakupovania:
Získate 2 zlata alebo 2 dreva,
akoby ste ich natažili.

Zdroje



Začiatok kroku nakupovania:
Získate 2 zlata alebo 2 dreva,
akoby ste ich natažili.

Vitazný bod



Vždy:
Akonáhle je táto karta zahraná,
má hodnotu 1 víťazný bod.

Vitazný bod



Vždy:
Akonáhle je táto karta zahraná,
má hodnotu 1 víťazný bod.

Vitazný bod



Vždy:
Akonáhle je táto karta zahraná,
má hodnotu 1 víťazný bod.

Vítazný bod



Vždy:
Akonáhle je táto karta zahraná,
má hodnotu 1 víťazný bod.

Búrlivé kladivo



Začiatok leteckej fázy v boji.
Ak zahráte túto kartu, každá vaša
letecká jednotka hádzže 2 útoky toto
kolo.

Búrlivé kladivo



Začiatok leteckej fázy v boji.
Ak zahráte túto kartu, každá vaša
letecká jednotka hádzže 2 útoky toto
kolo.

Odrazenie magie



Odozva: Túto kartu môžete zahrat,
keď nepriateľský hráč použije nejakú
kartu, alebo hrdinovu zručnosť.
Ich efekt sa ruší.

Odrazenie magie



Odozva: Túto kartu môžete zahrat,
keď nepriateľský hráč použije nejakú
kartu, alebo hrdinovu zručnosť.
Ich efekt sa ruší.

Povolanie do zbrane



Pri pohybe nepriateľskej jednotky:
Ak zahráte túto kartu, vaši robotníci
sú bráni ako pozemné jednotky až do
konca tahu. Tento tah s nimi nesmiete
ťažiť.

Vnútorňý oheň



Začiatok ľubovoľnej fázy v boji.
V tejto fáze hádzete o jeden útok
viac a váš protivník o jeden útok
menej.

Vnútorňý oheň



Začiatok ľubovoľnej fázy v boji.
V tejto fáze hádzete o jeden útok
viac a váš protivník o jeden útok
menej.

Povolanie do zbrane



Pri pohybe nepriateľskej jednotky:
Ak zahráte túto kartu, vaši robotníci
sú bráni ako pozemné jednotky až do
konca tahu. Tento tah s nimi nesmiete
ťažiť.

1 3 2



Paladin

☉ **Sväté svetlo**
Pred odobratím strát: Redukujte straty hráča o 1, alebo odoberte 1 zranenie ľubovoľnému hrdinovi.

2 3 3



Paladin

☉☉ **Božský štít**
Začiatok kola v boji: Toto kolo, nemôže hrdina obdržať žiadne zranenia.
Aura oddanosti
 Hrdina získava špeciálnu schopnosť **Liečenie**.

3 4 3



Paladin

☉☉☉☉ **Vzkriesenie**
Koniec kola v boji: Vráťte späť 2 zo svojich jednotiek, ktoré boli zabitý v tomto boji priamo do bojiska.

1 4 2



Horský kráľ

☉ **Búrliový šíp**
Začiatok kola v boji: Hrdina toto kolo útočí ako strelecká jednotka, s rovnakou silou. Môže zaútočiť aj na letecké jednotky, aj keď je pozemná jednotka.

2 4 3



Horský kráľ

Úder
Vždy: Hrdina získava špeciálnu schopnosť "Plošný Útok".
 ☉☉ **Hromový úder**
Koniec kola v boji: Hodte si kockou za každú nepriateľskú jednotku na rovnakom políčku ako je hrdina. Ak hodíte 1, alebo 2, spôsobíte 1 stratu.

3 4 4



Horský kráľ

☉☉☉☉ **Avatar**
Začiatok kola v boji: Hrdina získava +1 silu, +2 životy a hádže 2 útoky až do konca bitky. Pred koncom bitky je hrdina vyliečený o 2 zranenia, pokiaľ nebol v bitke zabitý.

1 2 2



Arcimág

Žiarivá aura
Vždy: Keď si ťaháte kartu, potiahnite si dve a jednu z nich si vyberte. Tú zvyšnú vložte na spodok balíčka kariet.

2 3 2



Arcimág

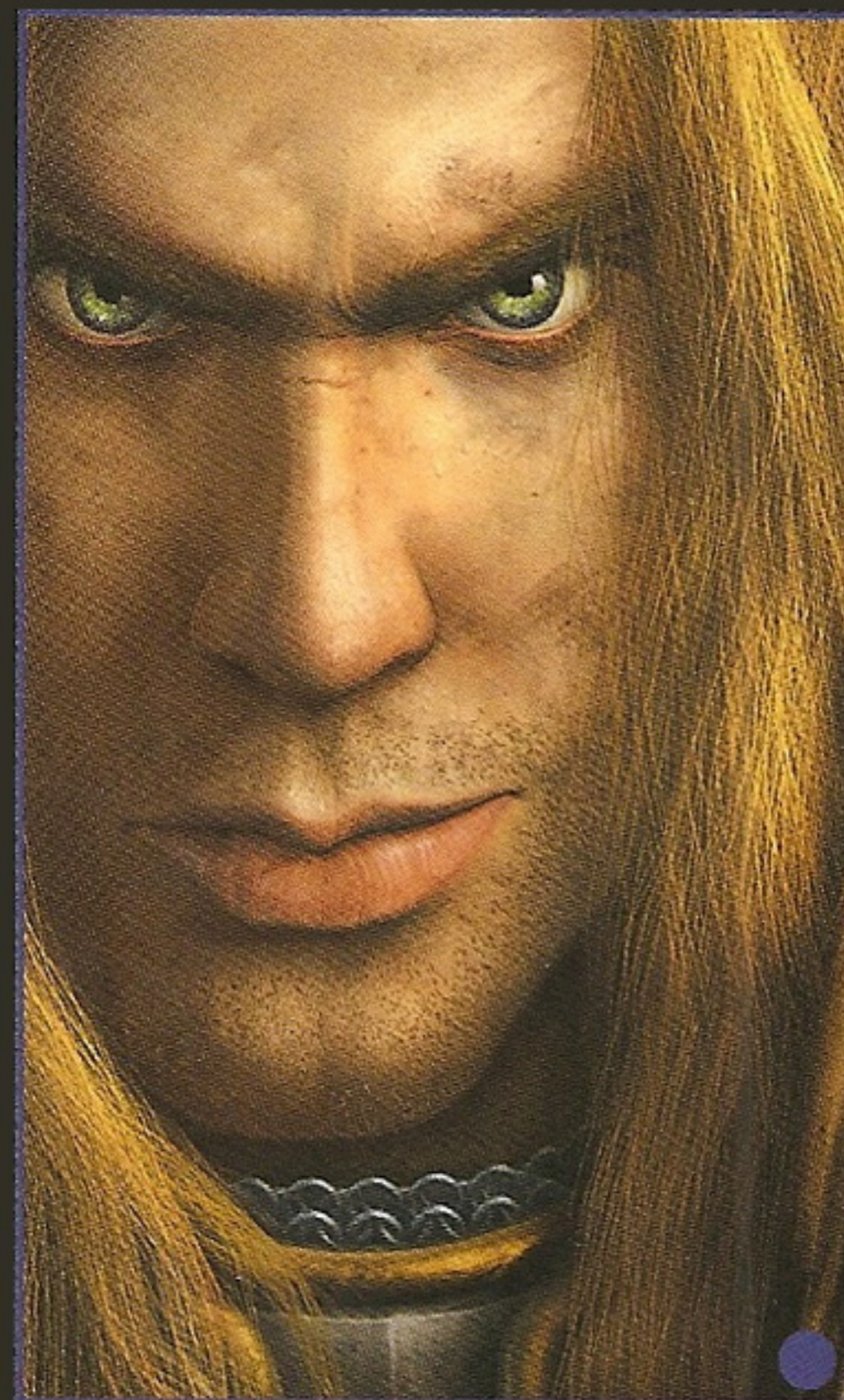
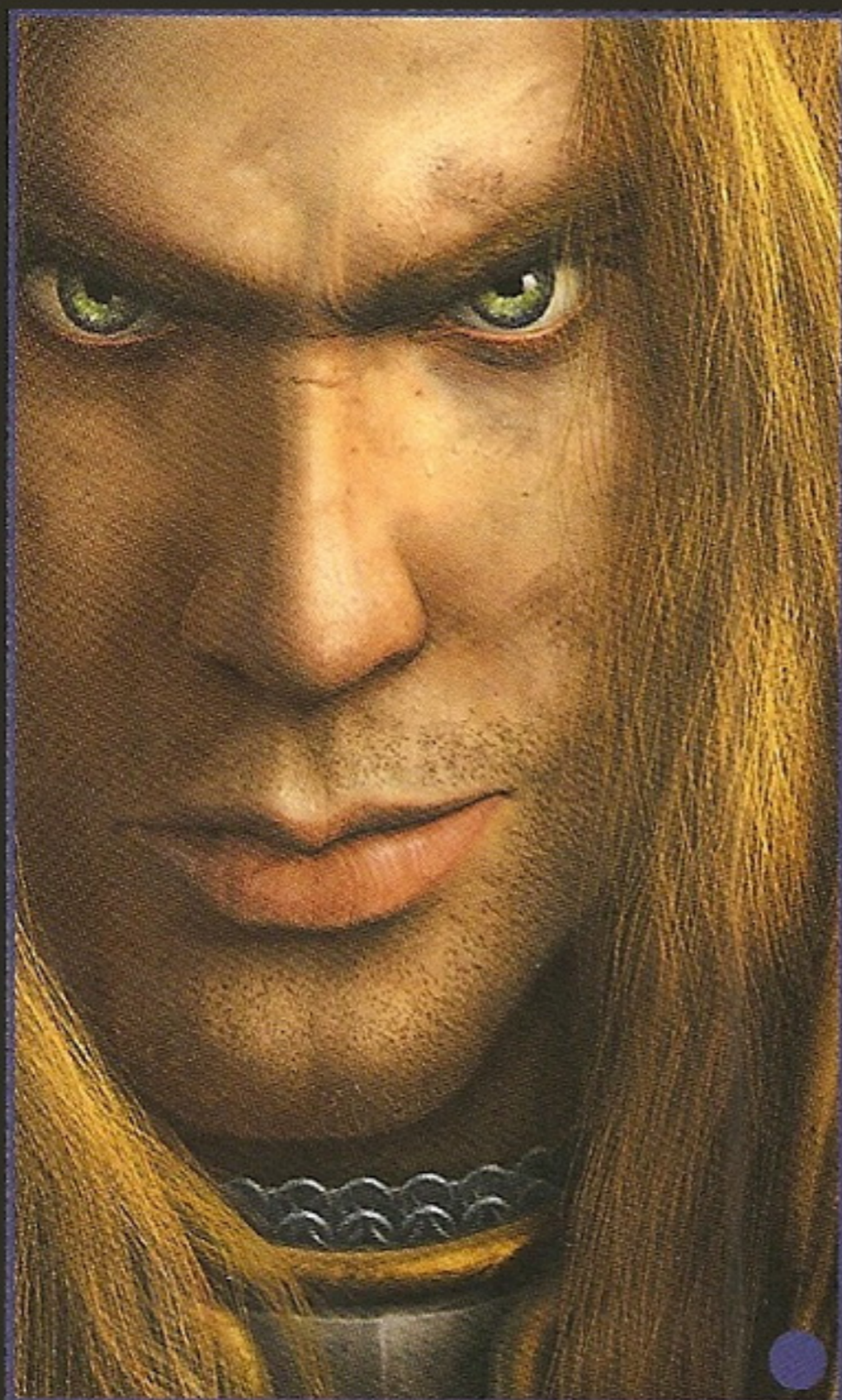
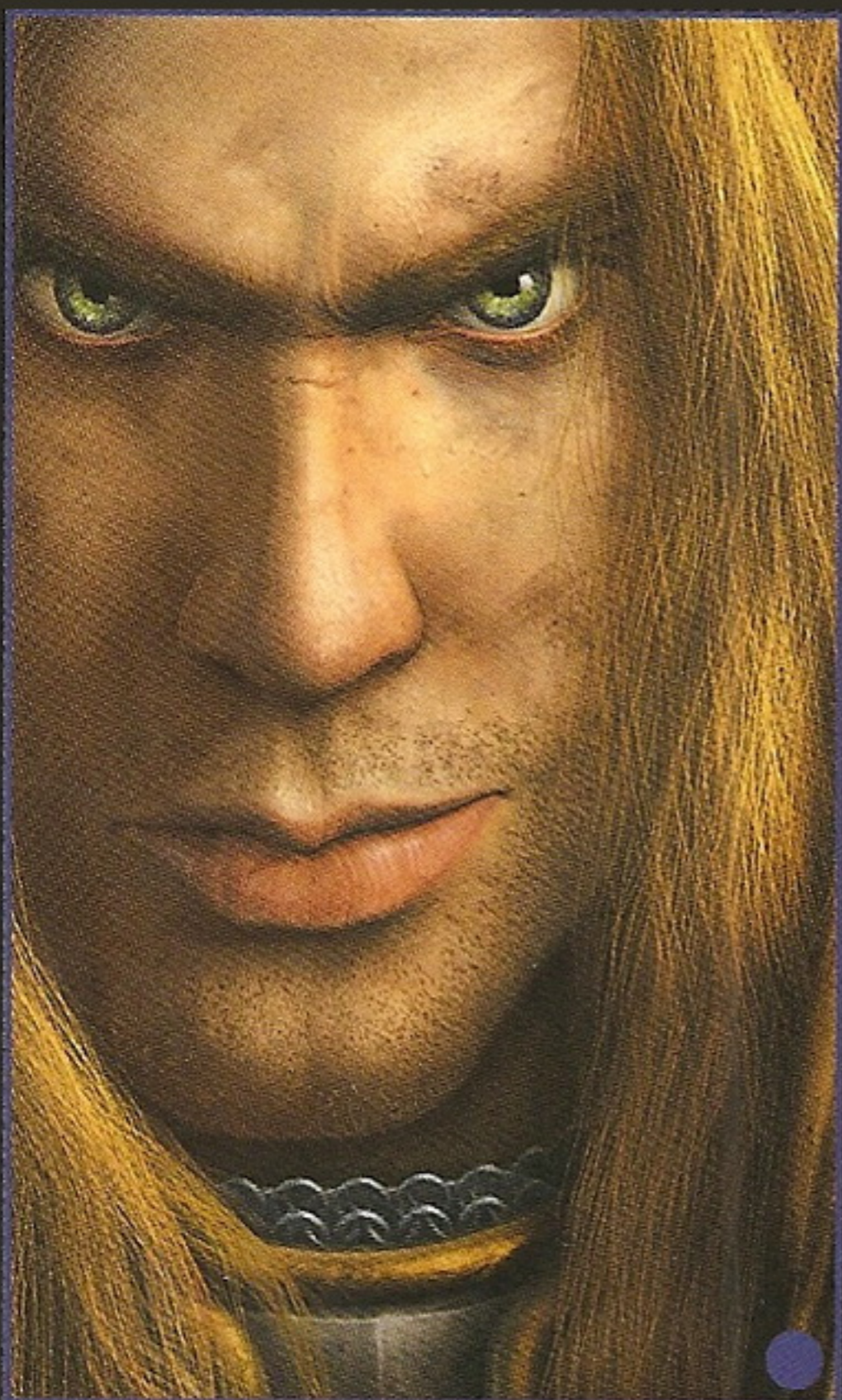
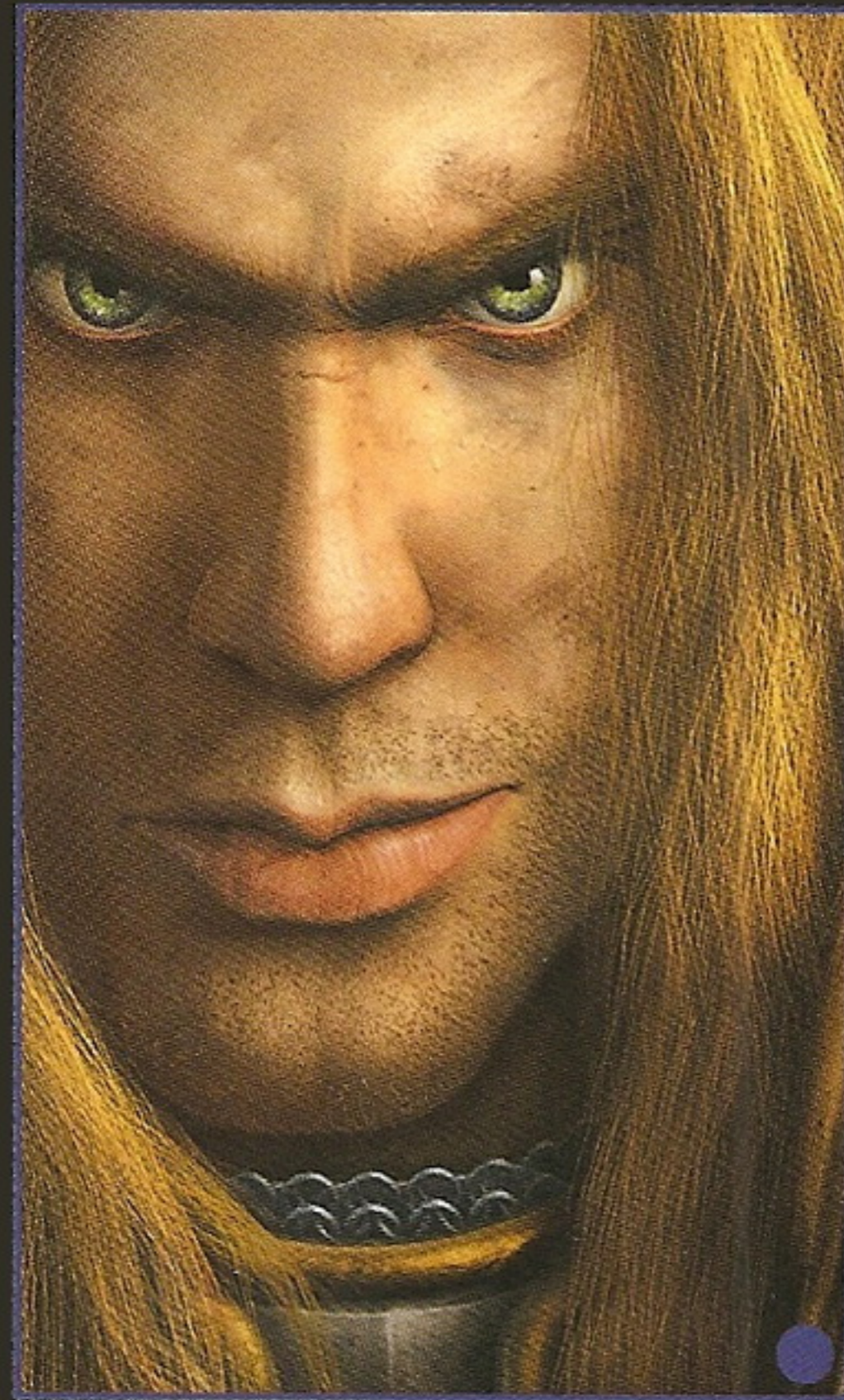
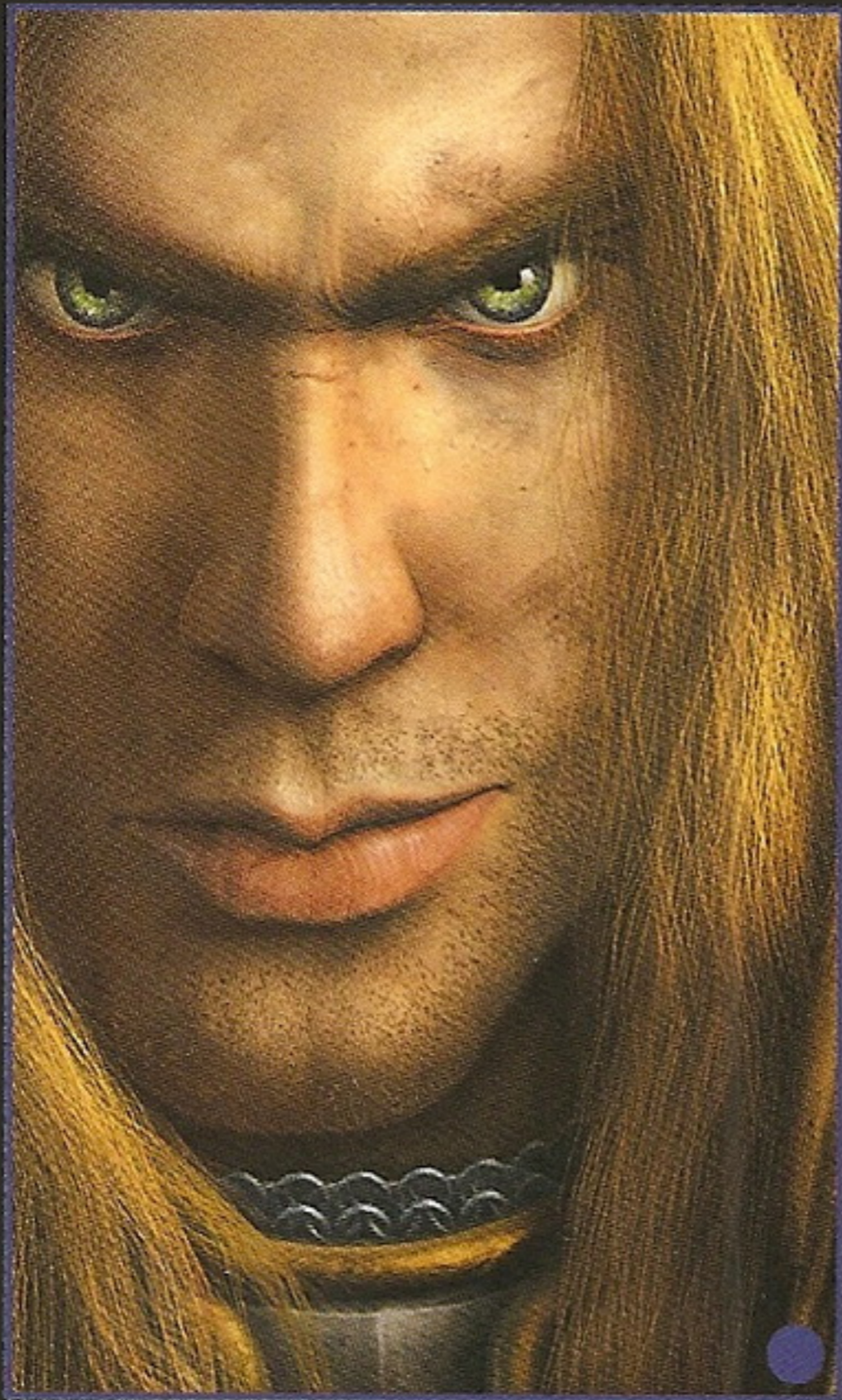
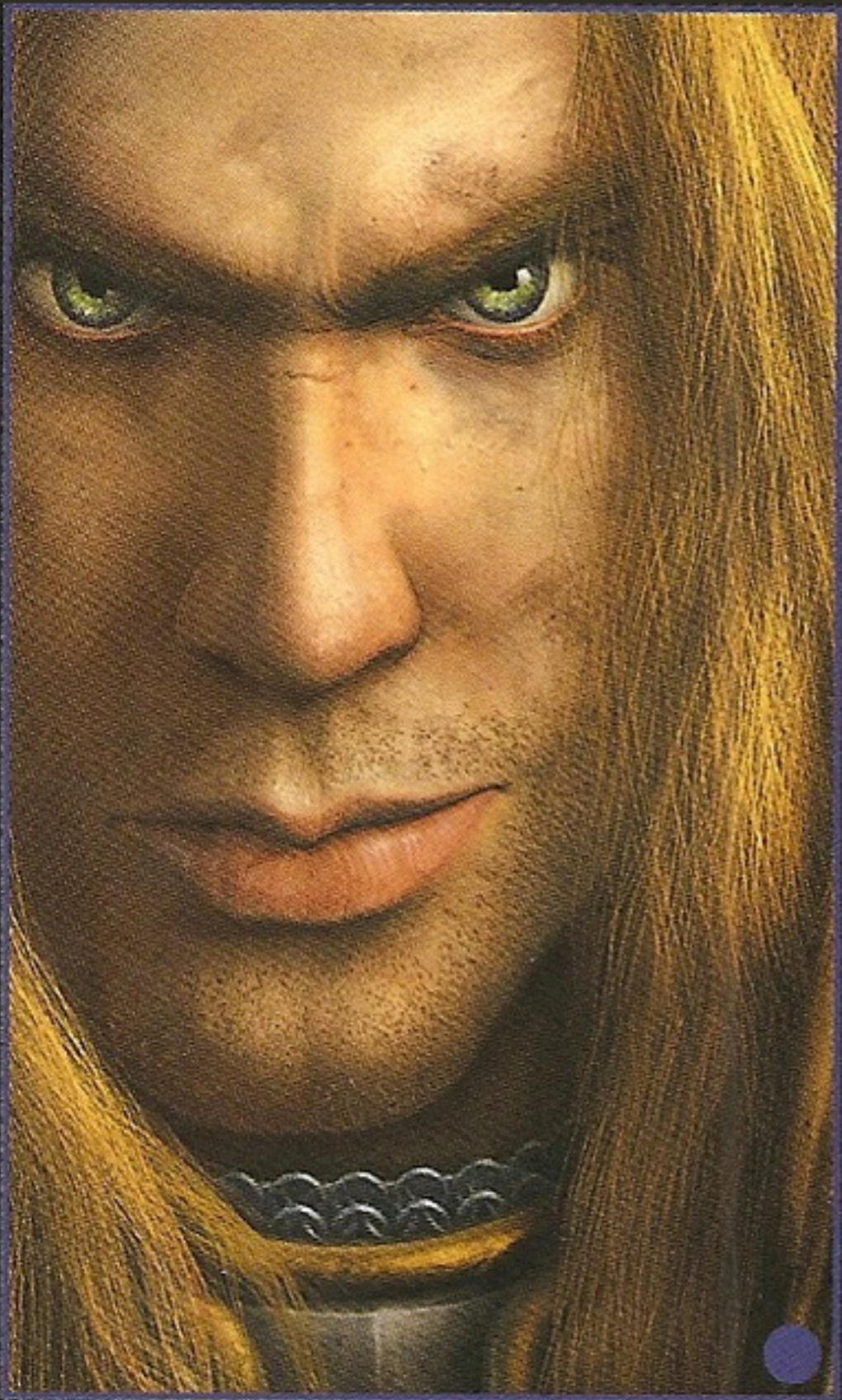
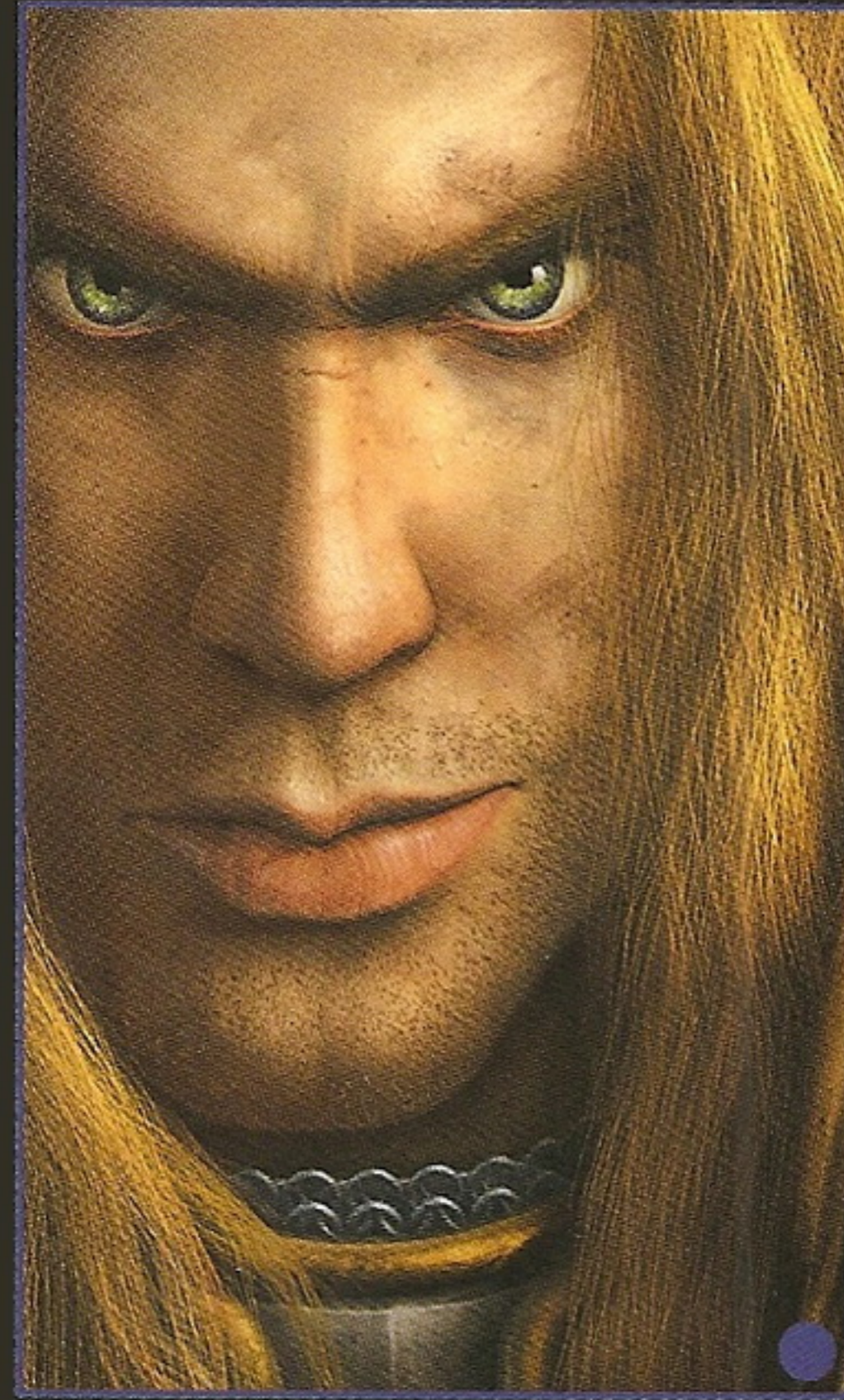
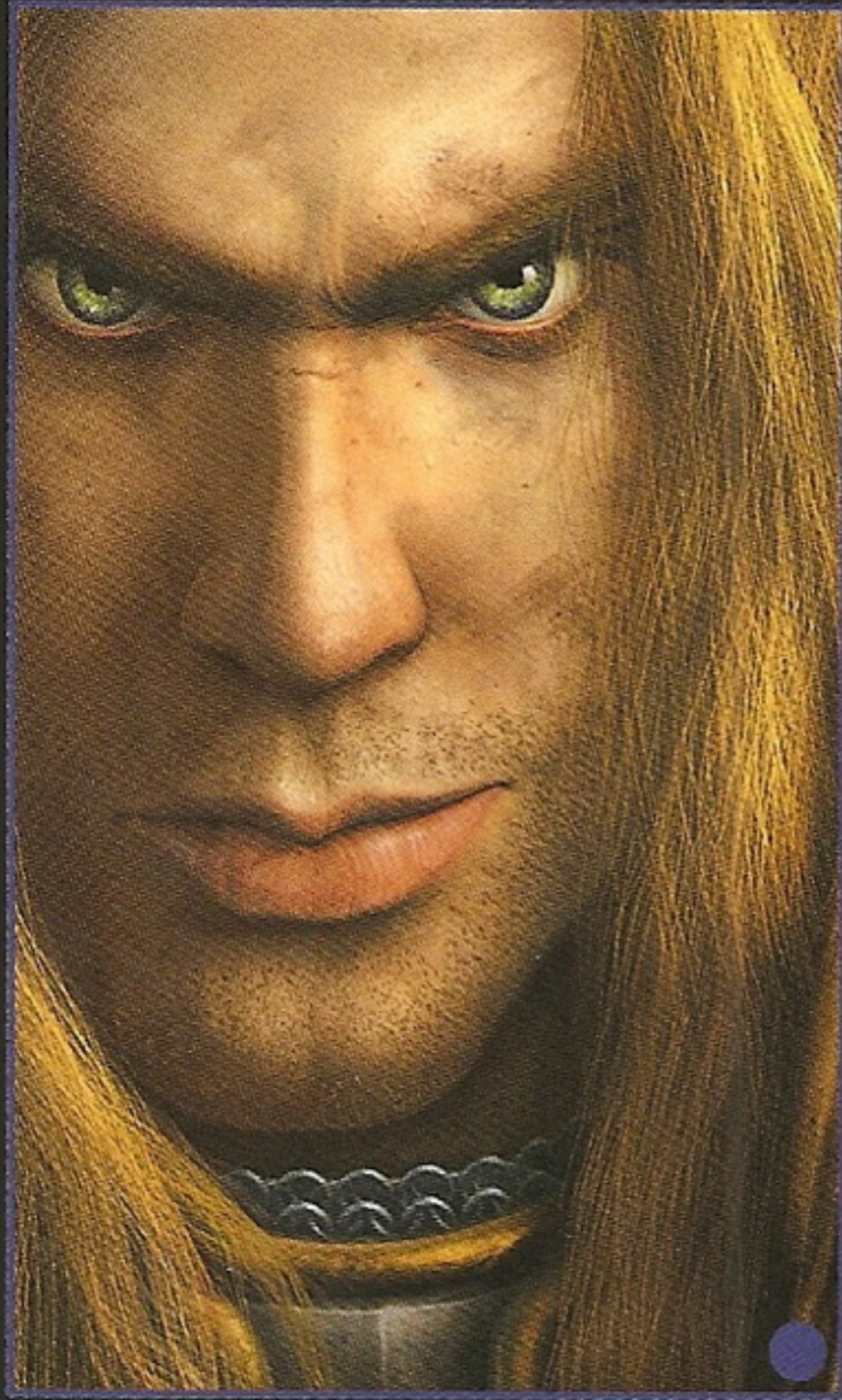
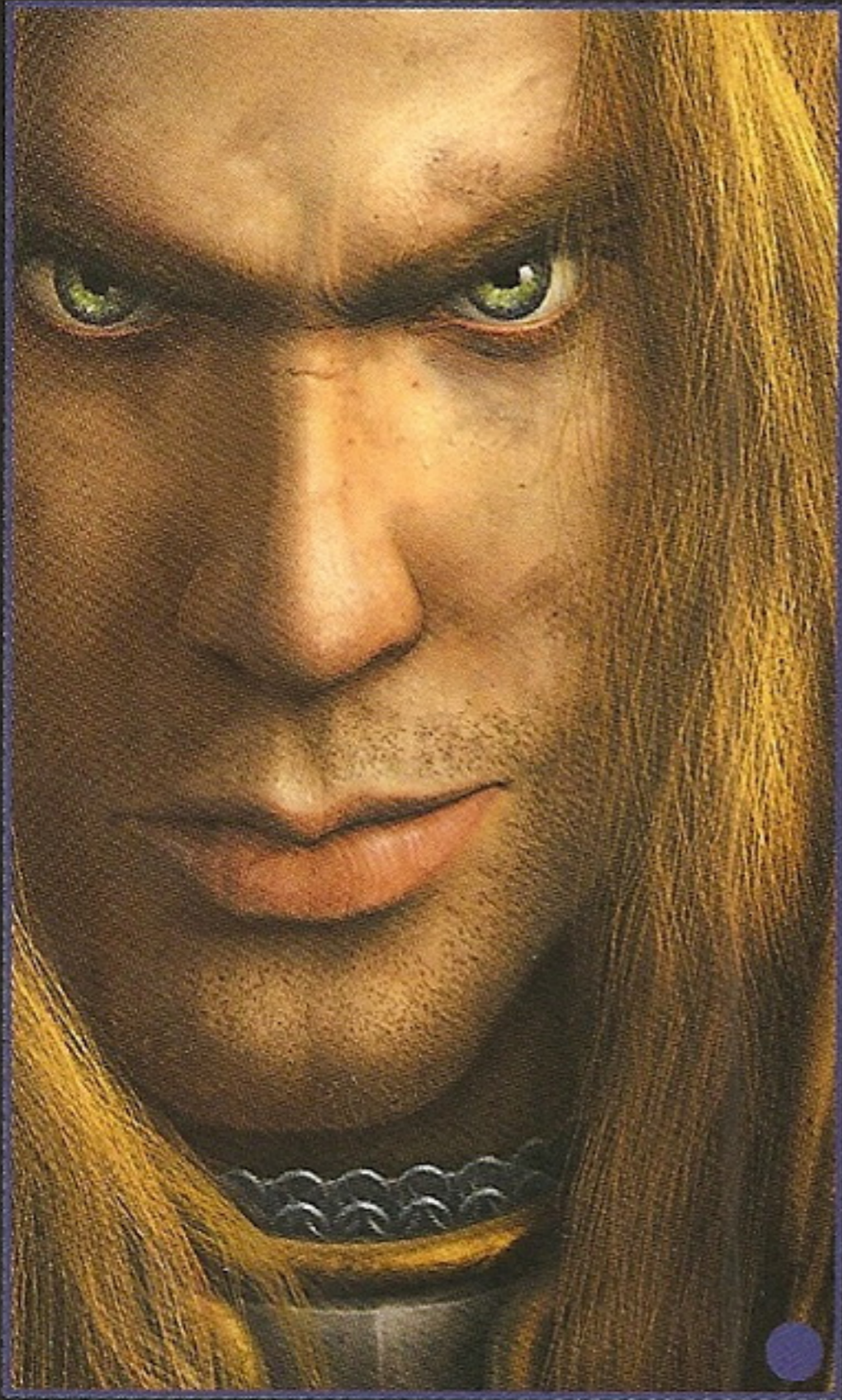
☉☉ **Snehová búrka**
Začiatok kola v boji: Vyberte si bojisko, alebo nejaké z bojových krídel. Hodte si za každú nepriateľskú alebo vašu jednotku. Ak hodíte 1, alebo 2, spôsobíte 1 stratu.
 ☉☉ **Privolanie vodného živla**
Začiatok kola v boji: Povolá vodný živel na políčko s hrdinom. Vodný živel je okamžite zabitý po skončení bitky.

3 3 3



Arcimág

☉☉☉☉ **Hromadný teleport**
Začiatok tvojho kola pohybu: Presunúť hrdinu a všetky priateľské jednotky podľa vášho výberu v rovnakom políčku, na akékoľvek políčko na doske obsahujúce priateľské jednotky, robotníkov, mesto, alebo základňu. Teleportované jednotky nemôžu porušovať obmedzenie počtu, ani sa nemôžu pohnúť počas tohto kroku pohybu.



Sieť



Začiatok kola v boji. Po použití, nepriateľské letecké jednotky v tomto kole neútočia. Protivníkové letecké jednotky môžu byť do konca bitky odobrané ako straty.

Sieť



Začiatok kola v boji. Po použití, nepriateľské letecké jednotky v tomto kole neútočia. Protivníkové letecké jednotky môžu byť do konca bitky odobrané ako straty.

Sieť



Začiatok kola v boji. Po použití, nepriateľské letecké jednotky v tomto kole neútočia. Protivníkové letecké jednotky môžu byť do konca bitky odobrané ako straty.

Zmrzačenie



Na začiatku protivníkovho pohybu: Vyberte jedno políčko na hracej doske. Nepriateľské jednotky a robotníci na tomto políčku sa tento ťah nemôžu pohybovať.

Zmrzačenie



Na začiatku protivníkovho Pohybu: Vyberte jedno políčko na hracej doske. Nepriateľské jednotky a robotníci na tomto políčku sa tento ťah nemôžu pohybovať.

Zmrzačenie



Na začiatku protivníkovho Pohybu: Vyberte jedno políčko na hracej doske. Nepriateľské jednotky a robotníci na tomto políčku sa tento ťah nemôžu pohybovať.

Oblak choroby



Koniec bitky: Hodte si raz za každú nepriateľskú jednotku v bitke. Ak hodíte 1, máte zásah navyše.

Oblak choroby



Koniec bitky: Hodte si raz za každú nepriateľskú jednotku v bitke. Ak hodíte 1, máte zásah navyše.

Oblak choroby



Koniec bitky: Hodte si raz za každú nepriateľskú jednotku v bitke. Ak hodíte 1, máte zásah navyše.

Zrýchlenie



Na začiatku tvojho pohybu:
Vyberte jedno políčko na hracej doske.
Vaše jednotky a robotníci na tomto
políčku sa môžu pohnúť o 2 ďalšie políčka
(maximálne o 3). Pri vstupe k nepriateľovi
(robotník, jednotka, základňa) musí hráč
pohyb zastaviť.

Zrýchlenie



Na začiatku tvojho pohybu:
Vyberte jedno políčko na hracej doske.
Vaše jednotky a robotníci na tomto
políčku sa môžu pohnúť o 2 ďalšie políčka
(maximálne o 3). Pri vstupe k nepriateľovi
(robotník, jednotka, základňa) musí hráč
pohyb zastaviť.

Zrýchlenie



Na začiatku tvojho pohybu:
Vyberte jedno políčko na hracej doske.
Vaše jednotky a robotníci na tomto
políčku sa môžu pohnúť o 2 ďalšie políčka
(maximálne o 3). Pri vstupe k nepriateľovi
(robotník, jednotka, základňa) musí hráč
pohyb zastaviť.

Zdroje



Začiatok kroku nakupovania:
Získate 2 zlata alebo 2 dreva,
akoby ste ich natažili.

Zdroje



Začiatok kroku nakupovania:
Získate 2 zlata alebo 2 dreva,
akoby ste ich natažili.

Zdroje



Začiatok kroku nakupovania:
Získate 2 zlata alebo 2 dreva,
akoby ste ich natažili.

Vitazný bod



Vždy:
Akonáhle je táto karta zahraná,
má hodnotu 1 víťazný bod.

Vitazný bod



Vždy:
Akonáhle je táto karta zahraná,
má hodnotu 1 víťazný bod.

Vitazný bod



Vždy:
Akonáhle je táto karta zahraná,
má hodnotu 1 víťazný bod.

Vítazný bod



*Vždy:
Akonáhle je táto karta zahraná,
má hodnotu 1 víťazný bod.*

Pekelné šialenstvo



*Začiatok fázy streleckého útoku:
Každý z vašich streleckých jednotiek
háďže 2 útoky toto kolo. Avšak, na
konci tejto fázy bitky si odoberte
o 1 stratu viac.*

Pekelné šialenstvo



*Začiatok fázy streleckého útoku:
Každý z vašich streleckých jednotiek
háďže 2 útoky toto kolo. Avšak, na
konci tejto fázy bitky si odoberte
o 1 stratu viac.*

Kliadba



*Po útokoch v boji: Zahrajte túto
kartu potom, čo váš protivník hodil
útok. Za každý jeho zásah hodte
kockou. Ak vrhneš číslo 1 alebo 2,
útok zabránite.*

Kliadba



*Po útokoch v boji: Zahrajte túto
kartu potom, čo váš protivník hodil
útok. Za každý jeho zásah hodte
kockou. Ak vrhneš číslo 1 alebo 2,
útok zabránite.*

Magická ochrana



*Odozva: Túto kartu môžete zahrat,
keď nepriateľský hráč použije nejakú
kartu, alebo hrdinovu zručnosť.
Ich efekt sa ruší.*

Ladový dych



*Začiatok protivníkovho kroku
nakupovania: Protivníkov krok.
Nakupovanie, sa preskočí.*

Ladový dych



*Začiatok protivníkovho kroku
nakupovania: Protivníkov krok.
Nakupovanie, sa preskočí.*

Magická ochrana



*Odozva: Túto kartu môžete zahrat,
keď nepriateľský hráč použije nejakú
kartu, alebo hrdinovu zručnosť.
Ich efekt sa ruší.*

1 3 2



Pán hrôzy

⊕ **Kŕdel zdochlinožrútov**
Koniec kola v boji: Hodte si kockou za každú nepriateľskú jednotku na rovnakom poličku ako je hrdina. Ak hodíte 1, spôsobíte 1 stratu.

2 3 3



Pán hrôzy

⊕⊕ **Spánok**
Začiatok kola v boji: Vyberte si jednu nepriateľskú jednotku v tomto súboji. Táto jednotka nemôže útočiť ani používať špeciálne zručnosti toto kolo, ale stále môže byť odobratá ako strata.
Upíria aura
Pred odobratím strat: Hodte si kockou za každý zásah, ktorý ste dali v tejto fáze. Ak hodíte 1, redukuje 1 zranenie obdržané v tejto fáze.

3 4 4



Pán hrôzy

⊕⊕⊕⊕ **Pekelník**
Začiatok kola v boji: Privolá pekelníka na rovnaké poličko ako je hrdina. Ako prídavok vrhnete kockami za každého nepriateľa na rovnakom poličku ako je hrdina. Ak hodíte 1, spôsobíte 1 stratu. Pekelník umiera okamžite po skončení bitky.

1 2 3



Mŕtvy rytier

⊕ **Smrtiaci prstenec**
Pred odobratím strat: Redukujte straty hráča o 1, alebo odoberte 1 zranenie ľubovoľnému hrdinovi.

2 3 3



Mŕtvy rytier

⊕ **Smrtiaca zmluva**
Začiatok kola pohybu: Vyberte jednu zo svojich jednotiek na rovnakom poli ako hrdina. Spôsobte jej 1 stratu (strata sa nedá zrušiť) a vášmu hrdinovi môžete odobrať jedno zranenie.
Pekelná aura
Vždy pri pohybe: Vaším jednotkám, ktoré sa nachádzajú na rovnakom poličku ako hrdina, sa zvýši pohyb o 2 polička (max. 3).

3 3 4



Mŕtvy rytier

⊕⊕⊕⊕ **Hraná smrť**
Začiatok kola v boji: Povolá zombie na každé bojové pole (bojisko a bojové krídla). Zombie automaticky umierajú na konci bitky.

1 2 2



Lich

⊕ **Mrazivá smrť**
Koniec kola v boji: Vyberte si bojisko, alebo nejaké z bojových krídel. Hodte si za každú nepriateľskú alebo vašu jednotku na zvolenom poličku. Ak hodíte 1, spôsobíte ste 1 stratu. V budúcom kole všetky preživšie jednotky na poličku útočia ako pozemné jednotky.

2 3 2



Lich

⊕⊕ **Ladové brnenie**
Začiatok kola v boji: Pridaj 1 bod každej kocke, hodenej tvojím nepriateľom v tomto kole.
Temný rituál
Odozva: Pred použitím inej zručnosti, ktorá vyžaduje manu, môžete vybrať jednu priateľskú jednotku v boji a spôsobíte jej 1 stratu (obeta sa nedá zrušiť). Použitie budúcej schopnosti bude stáť o 4 body many menej.

3 3 3



Lich

⊕⊕⊕⊕ **Smrť a rozklad**
Koniec kola v boji: Hodte si kockou za každú jednotku na bojisku a bojovom krídle (okrem tohto hrdinu). Ak hodíte 1, 2, alebo 3, spôsobíte ste jednu stratu. Všetci robotníci sú pri použití tejto zručnosti okamžite zabití.



Bojové bubny



Začiatok kola: Ak kartu zahráte, každá z vašich jednotiek získava "Plošný útok" až do konca kola.

Bojové bubny



Začiatok kola: Ak kartu zahráte, každá z vašich jednotiek získava "Plošný útok" až do konca kola.

Bojové bubny



Začiatok kola: Ak kartu zahráte, každá z vašich jednotiek získava "Plošný útok" až do konca kola.

Bleskový štít



Konec kola v boji: Vyberte jednu zo svojich jednotiek v boji a hodte si za každú nepriateľskú jednotku na rovnakom poličku. Ak hodíte 1, je to brané ako zásah.

Bleskový štít



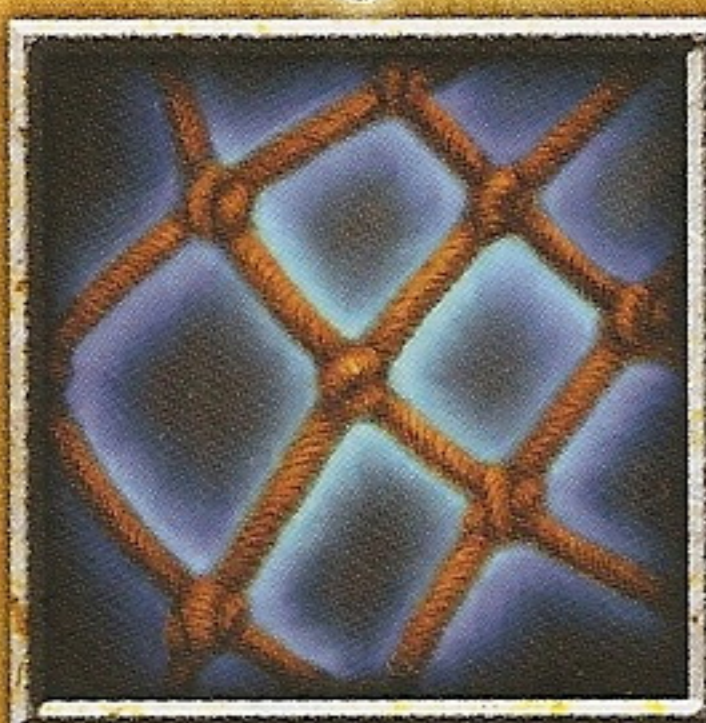
Konec kola v boji: Vyberte jednu zo svojich jednotiek v boji a hodte si za každú nepriateľskú jednotku na rovnakom poličku. Ak hodíte 1, je to brané ako zásah.

Bleskový štít



Konec kola: Vyberte jednu zo svojich jednotiek v boji a hodte si za každú nepriateľskú jednotku na rovnakom poličku. Ak hodíte 1, je to brané ako zásah.

Polapenie



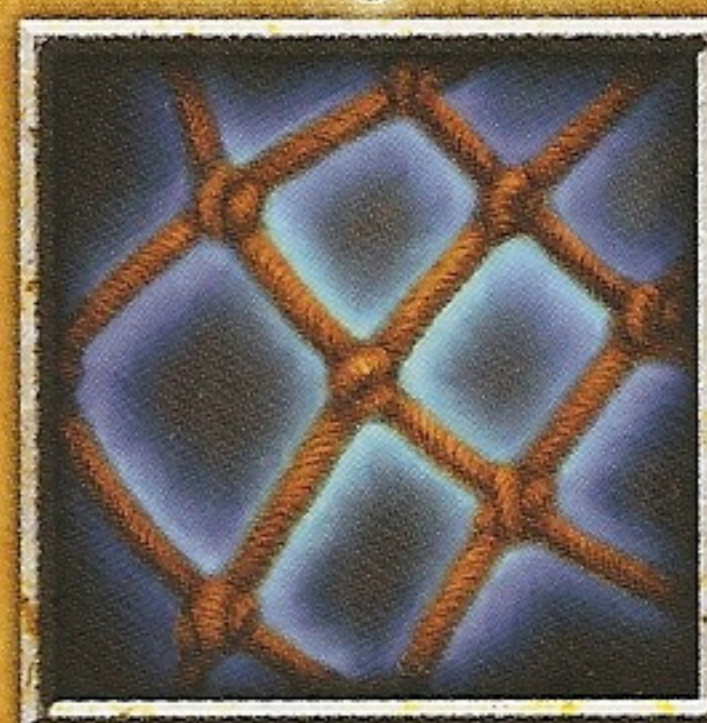
Začiatok kola v boji: Po použití, nepriateľské letecké jednotky v tomto kole neútočia. Protivníkové letecké jednotky môžu byť do konca bitky odobraté ako straty.

Polapenie



Začiatok kola v boji: Po použití, nepriateľské letecké jednotky v tomto kole neútočia. Protivníkové letecké jednotky môžu byť do konca bitky odobraté ako straty.

Polapenie



Začiatok kola v boji: Po použití, nepriateľské letecké jednotky v tomto kole neútočia. Protivníkové letecké jednotky môžu byť do konca bitky odobraté ako straty.

Zrýchlenie



Na začiatku tvojho pohybu:
Vyberte jedno políčko na hracej doske.
Vaše jednotky a robotníci na tomto
políčku sa môžu pohnúť o 2 ďalšie políčka
(maximálne o 3). Pri vstupe k nepriateľovi
(robotník, jednotka, základňa) musí hráč
pohyb zastaviť.

Zrýchlenie



Na začiatku tvojho pohybu:
Vyberte jedno políčko na hracej doske.
Vaše jednotky a robotníci na tomto
políčku sa môžu pohnúť o 2 ďalšie políčka
(maximálne o 3). Pri vstupe k nepriateľovi
(robotník, jednotka, základňa) musí hráč
pohyb zastaviť.

Zrýchlenie



Na začiatku tvojho pohybu:
Vyberte jedno políčko na hracej doske.
Vaše jednotky a robotníci na tomto
políčku sa môžu pohnúť o 2 ďalšie políčka
(maximálne o 3). Pri vstupe k nepriateľovi
(robotník, jednotka, základňa) musí hráč
pohyb zastaviť.

Zdroje



Začiatok kroku nakupovania:
Získate 2 zlata alebo 2 dreva,
akoby ste ich natažili.

Zdroje



Začiatok kroku nakupovania:
Získate 2 zlata alebo 2 dreva,
akoby ste ich natažili.

Zdroje



Začiatok kroku nakupovania:
Získate 2 zlata alebo 2 dreva,
akoby ste ich natažili.

Vitazný bod



Vždy:
Akonáhle je táto karta zahraná,
má hodnotu 1 víťazný bod.

Vitazný bod



Vždy:
Akonáhle je táto karta zahraná,
má hodnotu 1 víťazný bod.

Vitazný bod



Vždy:
Akonáhle je táto karta zahraná,
má hodnotu 1 víťazný bod.

Vítazný bod



Vždy:
Akonáhle je táto karta zahraná, má hodnotu 1 víťazný bod.

Mestský portál



Na konci pohybového kroku ľubovoľného hráča pred všetkými bitkami:
Vyberte jedno pole a presuňte všetky jednotky (nie robotníkov) do mesta alebo základne. Jednotky presahujúce obmedzenie počtu umiestnite na pole susediace s mestom alebo základňou.

Mestský portál



Na konci pohybového kroku ľubovoľného hráča pred všetkými bitkami:
Vyberte jedno pole a presuňte všetky jednotky (nie robotníkov) do mesta alebo základne. Jednotky presahujúce obmedzenie počtu umiestnite na pole susediace s mestom alebo základňou.

Očistec



Odozva:
Túto kartu môžete zahráť, keď nepriateľský hráč použije nejakú kartu, alebo hrdinovu zručnosť. Ich efekt sa ruší.

Očistec



Odozva:
Túto kartu môžete zahráť, keď nepriateľský hráč použije nejakú kartu, alebo hrdinovu zručnosť. Ich efekt sa ruší.

Rabovanie



Odozva: Zahrajte túto kartu potom, čo si váš protivník odobral jednotku ako stratu. Vezmite si od tohto hráča zlato a drevo v cene zabitej jednotky. Pokiaľ nemá hráč dostatok zlata alebo dreva, vezmite si všetky zdroje tohto typu. Nezabudnúť, v tímovej hre tým zdieľa zdroje.

Otrávená kopija



Pred útokom v boji:
Hod' znova všetky útoky, ktoré cez túto fázu minuly, nové výsledky si už musíš ponechať.

Otrávená kopija



Pred útokom v boji:
Hod' znova všetky útoky, ktoré cez túto fázu minuly, nové výsledky si už musíš ponechať.

Rabovanie



Odozva: Zahrajte túto kartu potom, čo si váš protivník odobral jednotku ako stratu. Vezmite si od tohto hráča zlato a drevo v cene zabitej jednotky. Pokiaľ nemá hráč dostatok zlata alebo dreva, vezmite si všetky zdroje tohto typu. Nezabudnúť, v tímovej hre tým zdieľa zdroje.

Šialenstvo



Začiatok fázy pozemného útoku:
Každá vaša pozemná jednotka
hádza 2 útoky v tomto kole.
Avšak na konci fázy si musíte
odobrať 2 straty navyše.

Zhĺtnutie



Na začiatku kola v boji: Zahraj túto
kartu na začiatku kola počas bitky.
Odstráň jednu pozemnú, alebo streleckú
nepriateľskú jednotku do konca bitky.
Ak túto bitku vyhráš, odstránená
jednotka je zabitá, inak sa vráti
na svoje pôvodné miesto.

Zhĺtnutie



Na začiatku kola v boji: Zahraj túto
kartu na začiatku kola počas bitky.
Odstráň jednu pozemnú, alebo streleckú
nepriateľskú jednotku do konca bitky.
Ak túto bitku vyhráš, odstránená
jednotka je zabitá, inak sa vráti
na svoje pôvodné miesto.

1 3 3



Lovec tieňov

☉ Liečiva vlna

Pred odobratím strat: Redukuje jednu
stratu jednotke, alebo lieči jedno zranenie
hrdinovi.

2 4 3



Lovec tieňov

☉☉ Urieknutie

Začiatok kola v boji: Vyberte si jednu
nepriateľskú jednotku v tomto súboji.
Táto jednotka, nemôže útočiť ani
používať špeciálne schopnosti toto kolo,
ale stále môže byť odobratá ako strata.

☉☉ Hadí ochránca

Začiatok kola v boji: Povolá hadieho och-
ránca na políčko s hrdinom. Po skončení
bitky je hadí ochránca okamžite zabitý.

3 4 4



Lovec tieňov

☉☉☉ Veľmi zlé voodoo

Začiatok kola v boji: Vždy keď obdržíte
zásah v tomto kole, hádžte kostkou.
Pokiaľ hodíte 1, 2, 3, alebo 4, je zásah
ignorovaný.

1 4 2



Náčelník Tauren

⊕ **Rázová vlna**
Koniec kola v boji: Hodte si kockou za každú nepriateľskú jednotku na rovnakom poličku ako je hrdina. Ak hodíte 1, alebo 2, spôsobíte 1 stratu.

2 4 3



Náčelník Tauren

Bojový pochod
Vždy: Hrdina získava špeciálnu schopnosť "Plošný Útok".

Aura vytrvalosti
Vždy: Hrdina získava špeciálnu schopnosť "Krvilačnosť".

3 5 3



Náčelník Tauren

⊕⊕⊕ **Reinkarnácia**
Odozva: Keď je hrdina zabitý, je miesto toho vyliečený zo všetkých zranení. Hrdina nie je odstránený z hry.

1 3 3



Majster čepele

Vzdušná Chôdza
Koniec kola v boji: Môžete sa s hrdinom pohnúť o 1 poličko. Takže môžete opustiť boj s hrdinom.

2 3 4



Majster čepele

Zrkadlový obraz
Začiatok kola v boji: Povolá zrkadlový obraz na poličko s hrdinom. Zrkadlový obraz je okamžite zničený po skončení bitky.

Kritický zásah
Vždy: Hrdina získava špeciálnu schopnosť "Plošný útok".

3 4 4



Majster čepele

⊕⊕⊕ **Búrka čepeľí**
Začiatok kola v boji: Hodte si kockou za každého nepriateľa na rovnakom poličku. Ak hodíte 1, 2, alebo 3, spôsobíte jednotke 1 stratu.

1 3 2



Prorok

Vzdialený pohľad
Vždy: Keď začne boj a tento hrdina stojí 2 polička od nej, môžete ho okamžite posunúť na pozíciu bojiska ignorujúc všetok terén. Taktiež sa môžete s hrdinom pozrieť na otočenú príseru, ak od nej, ste vzdialený 2 polička, bez toho aby ste museli vstúpiť na jej poličko. Potom ju vráťte naspäť, aby ju nevideli ostatní hráči.

2 3 2



Prorok

⊕⊕ **Retazový blesk**
Koniec kola v boji: Vyberte si jednu nepriateľskú jednotku na bojisku a na každom bojovom krídle. Hodte si kockou za každú z nich. Ak hodíte 1, alebo 2, spôsobíte stratu.

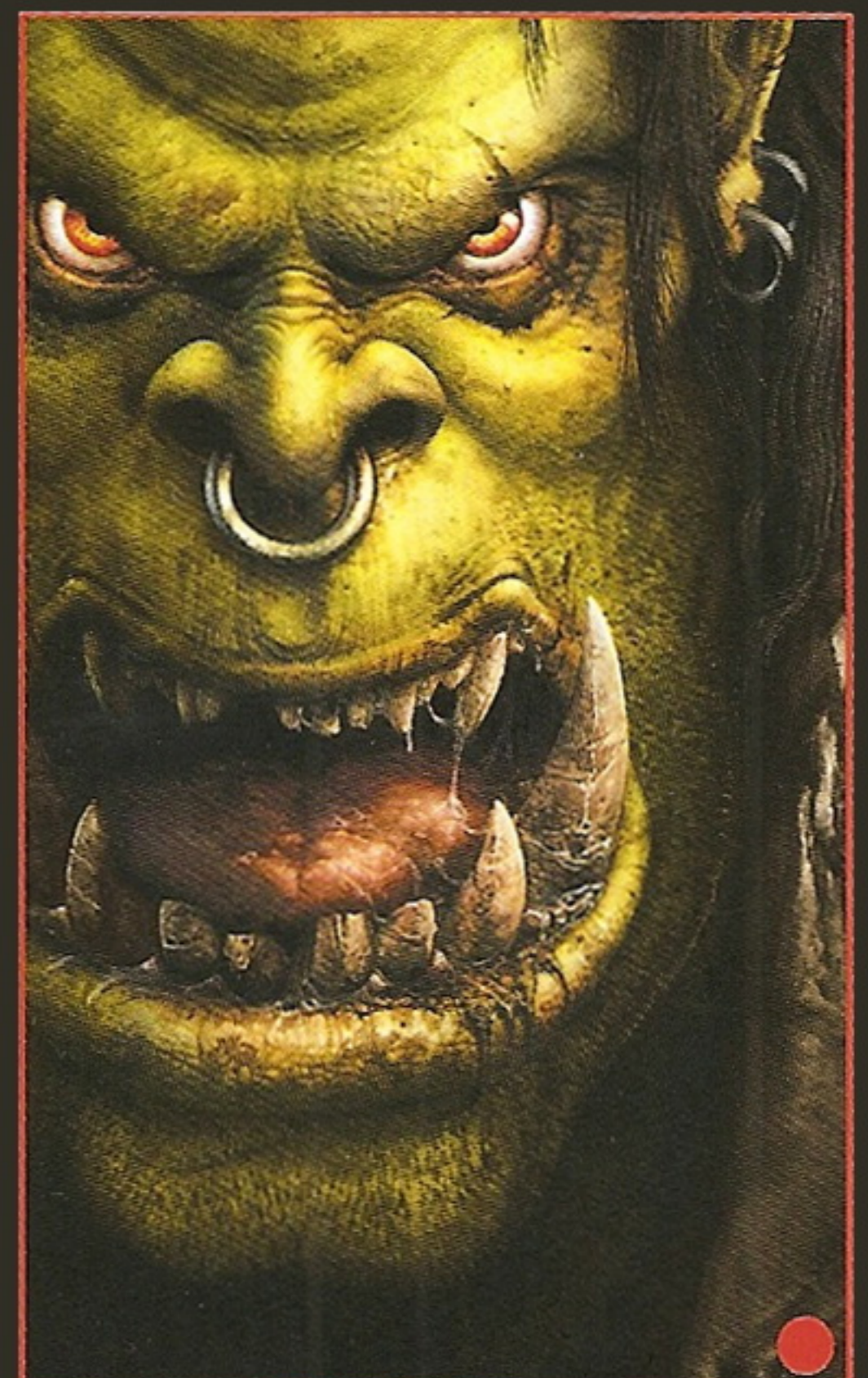
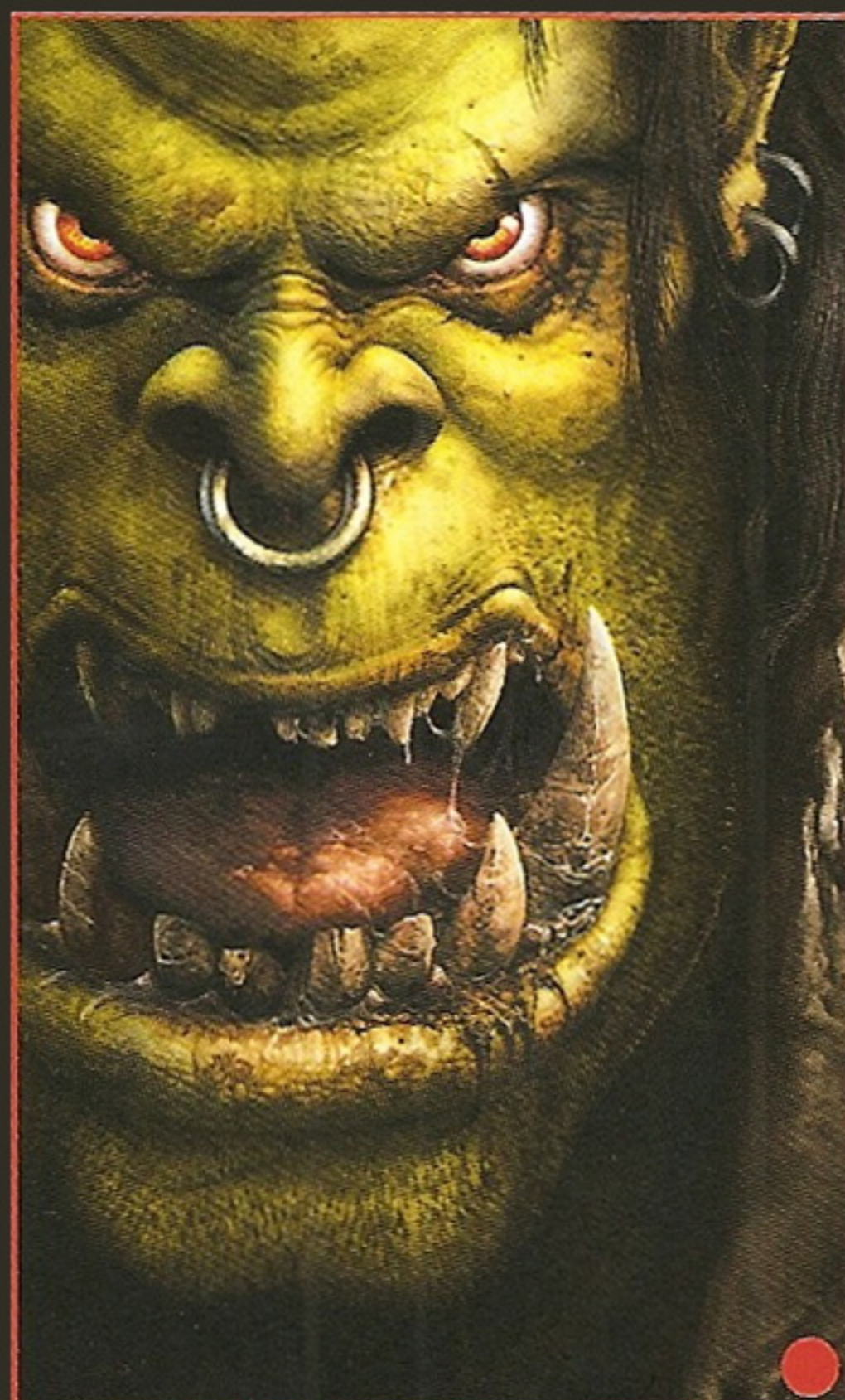
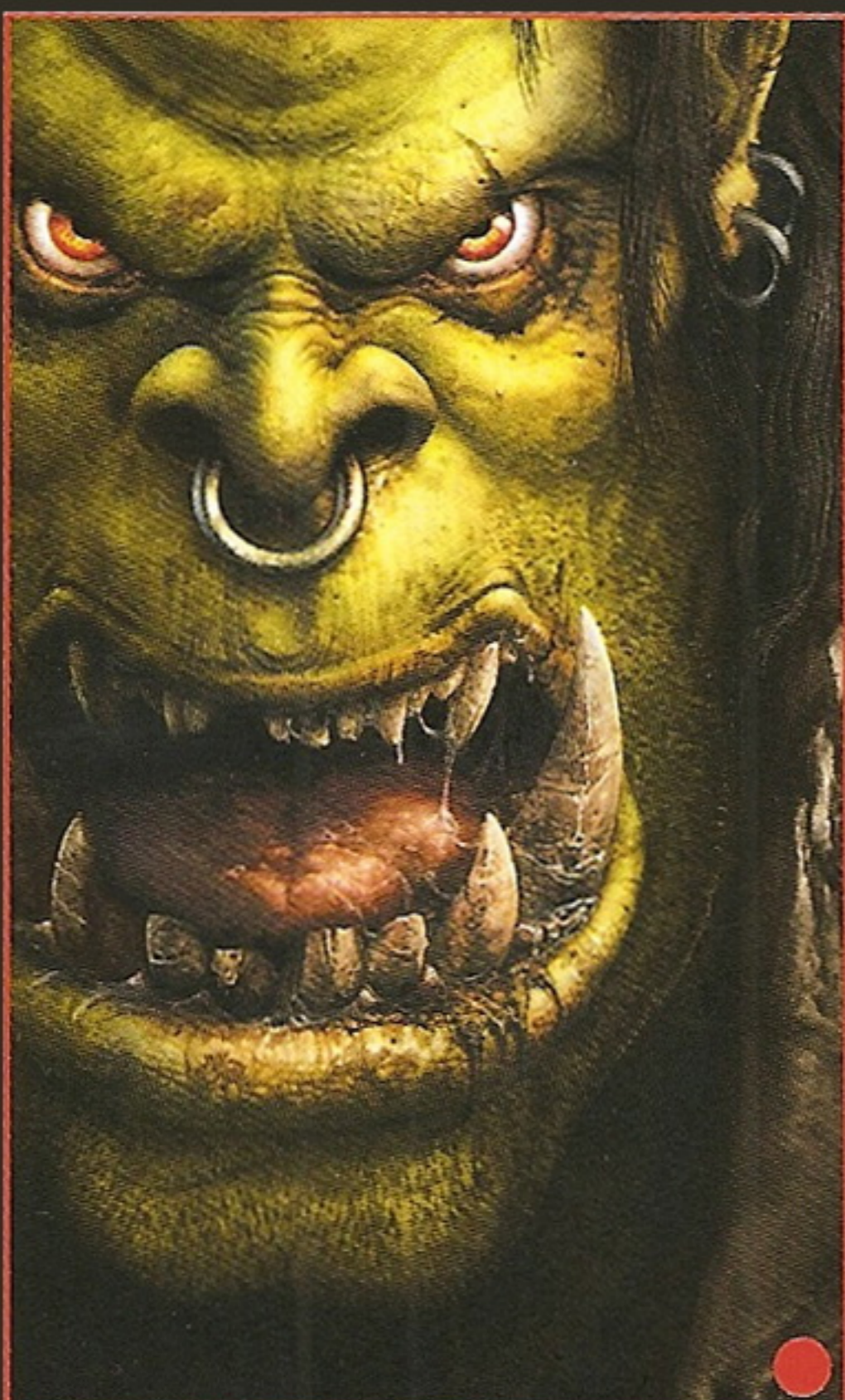
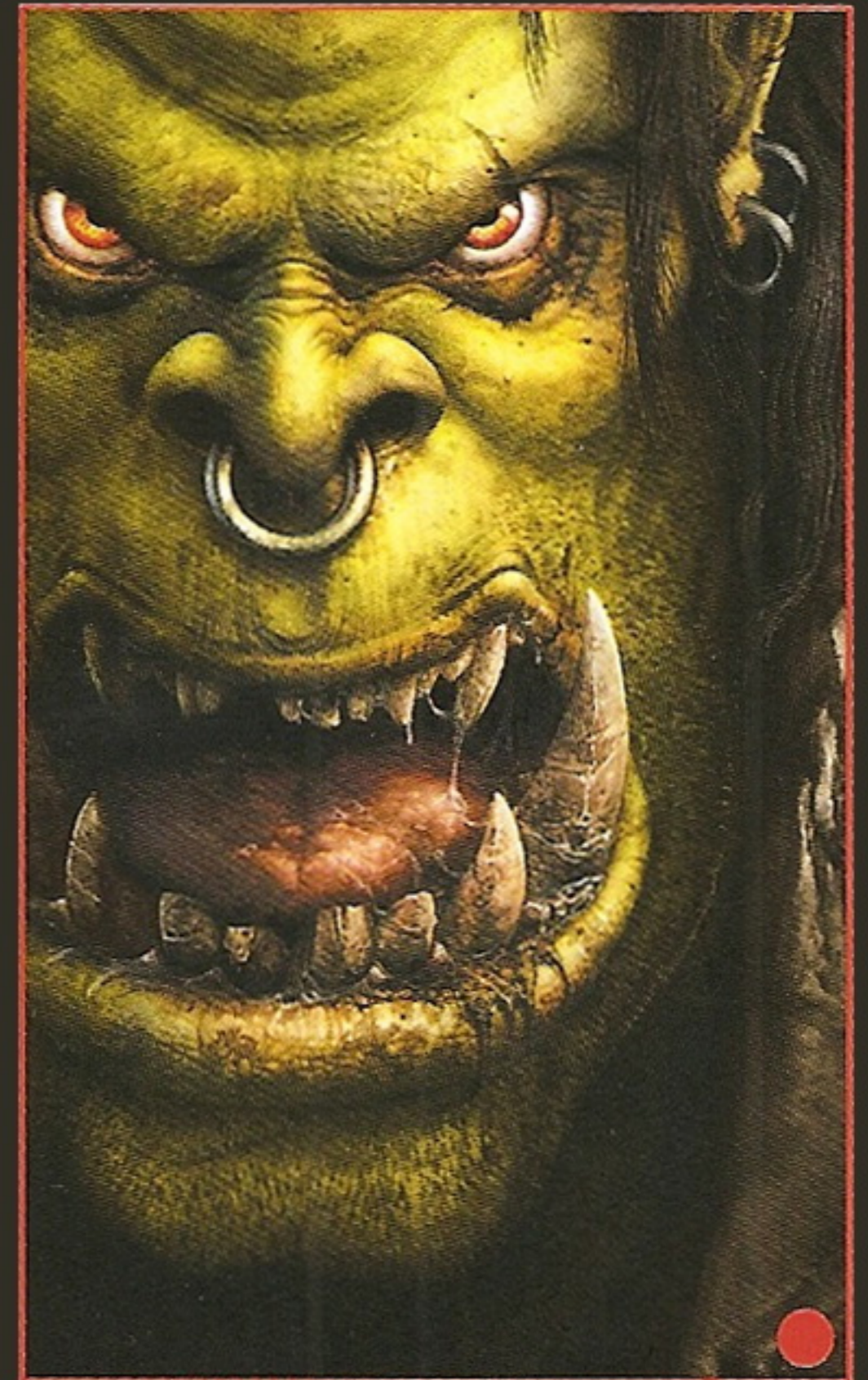
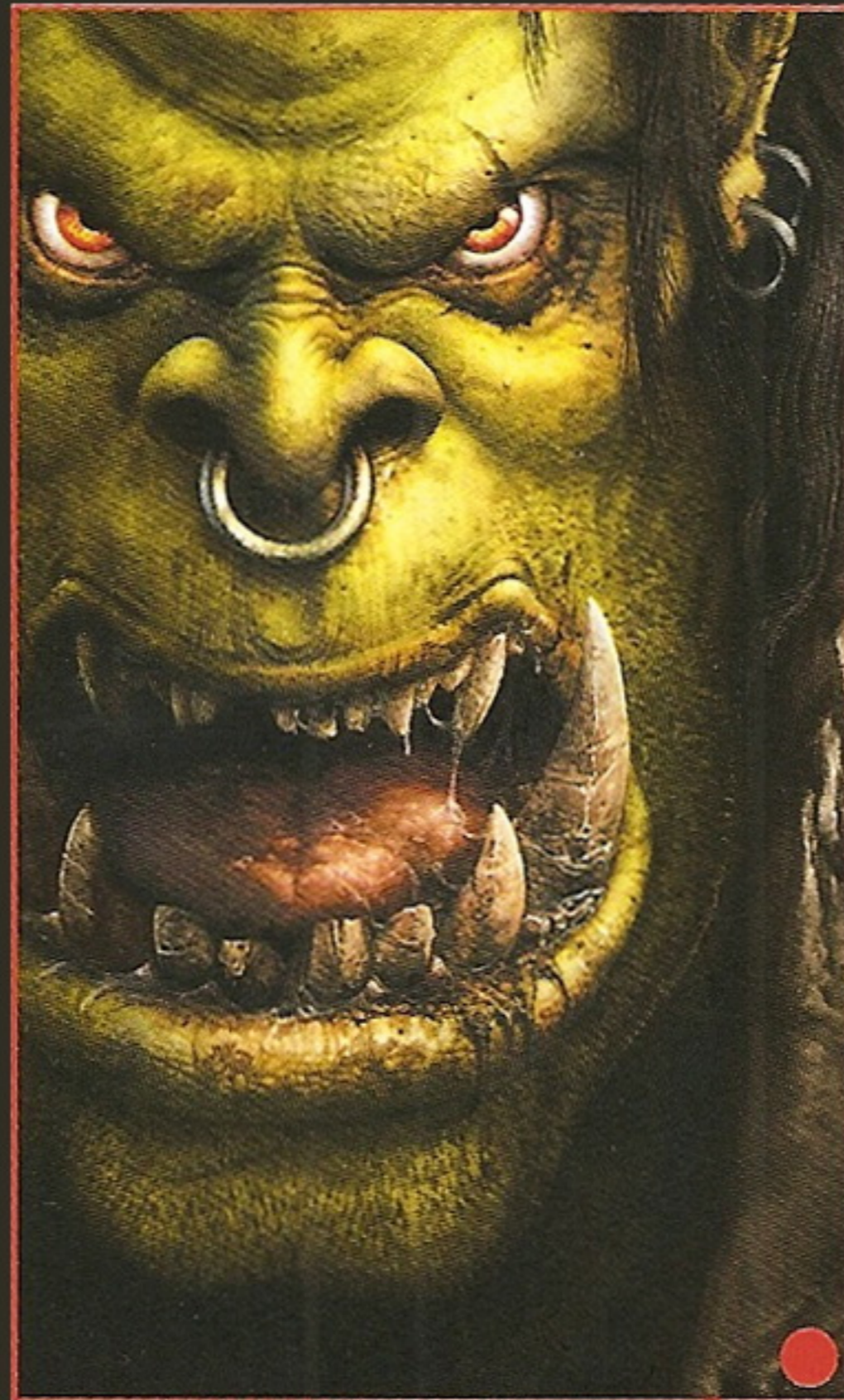
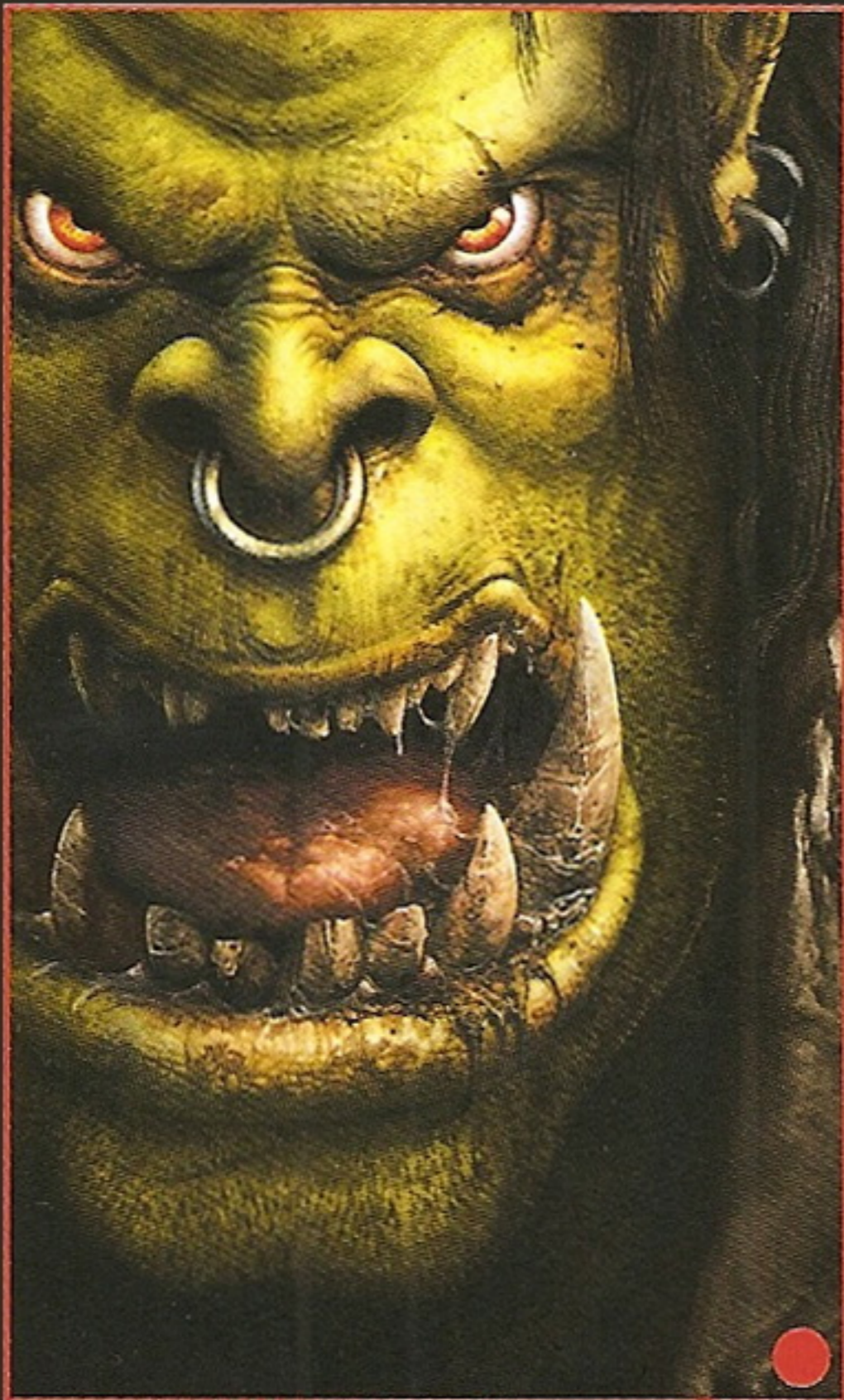
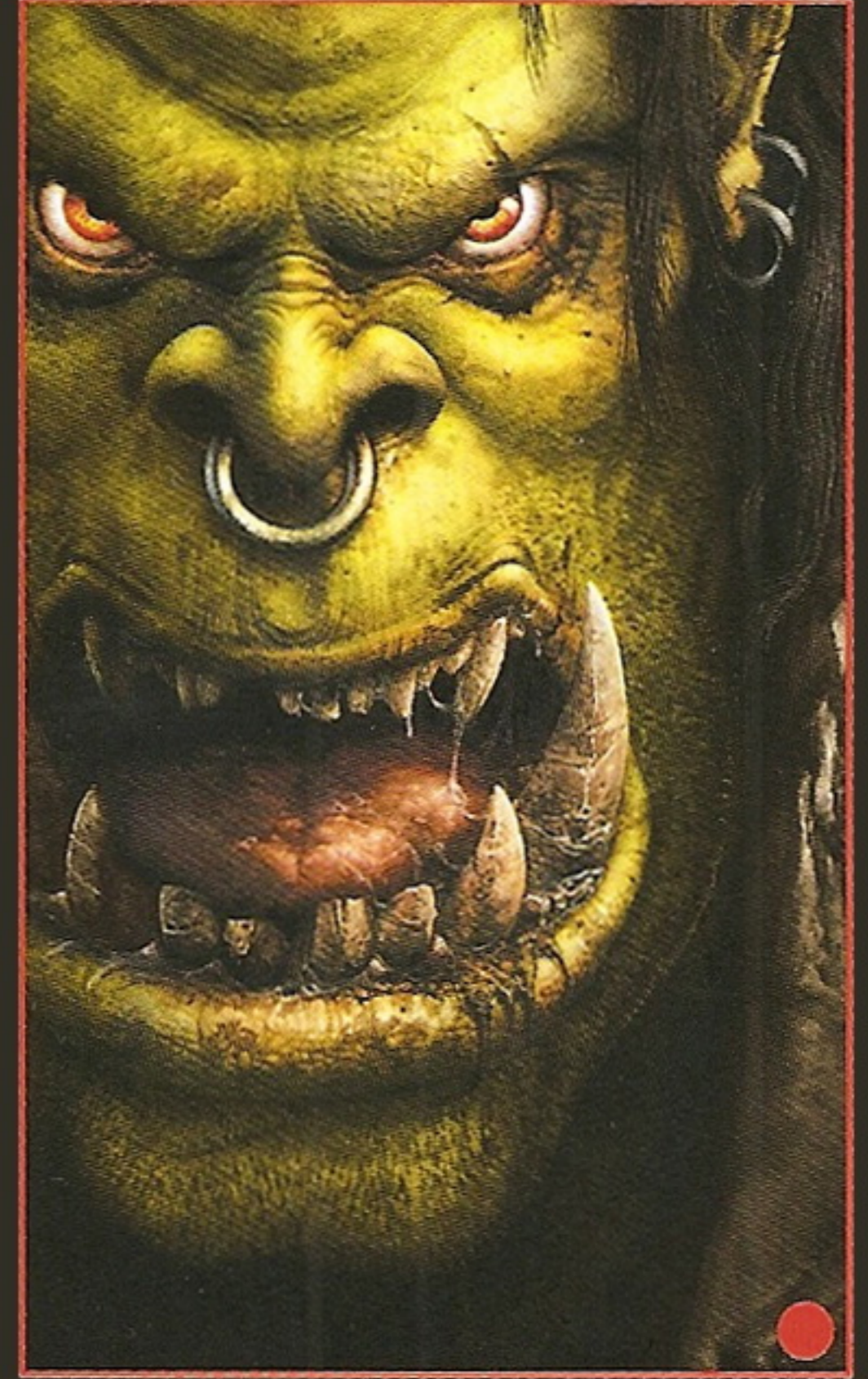
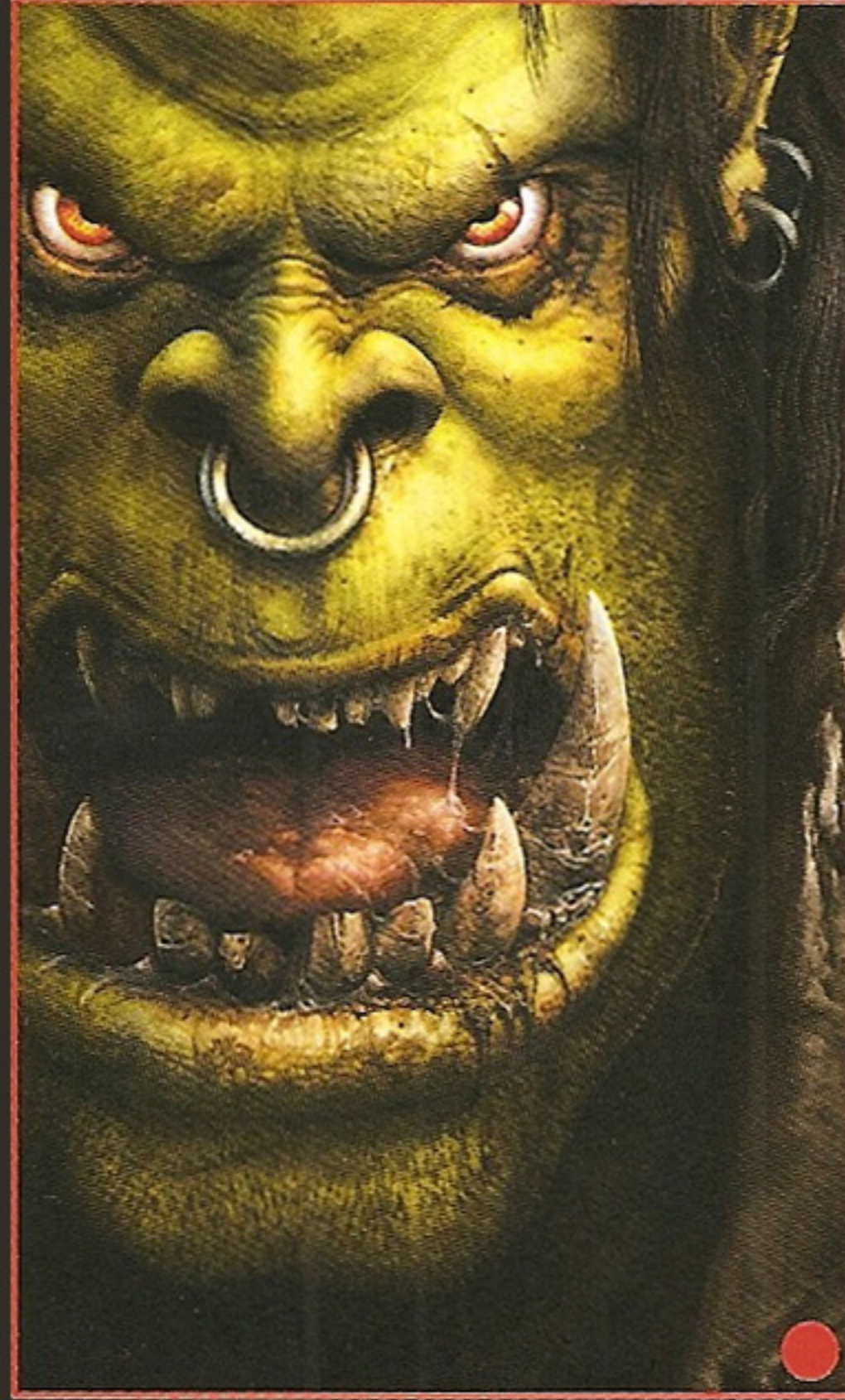
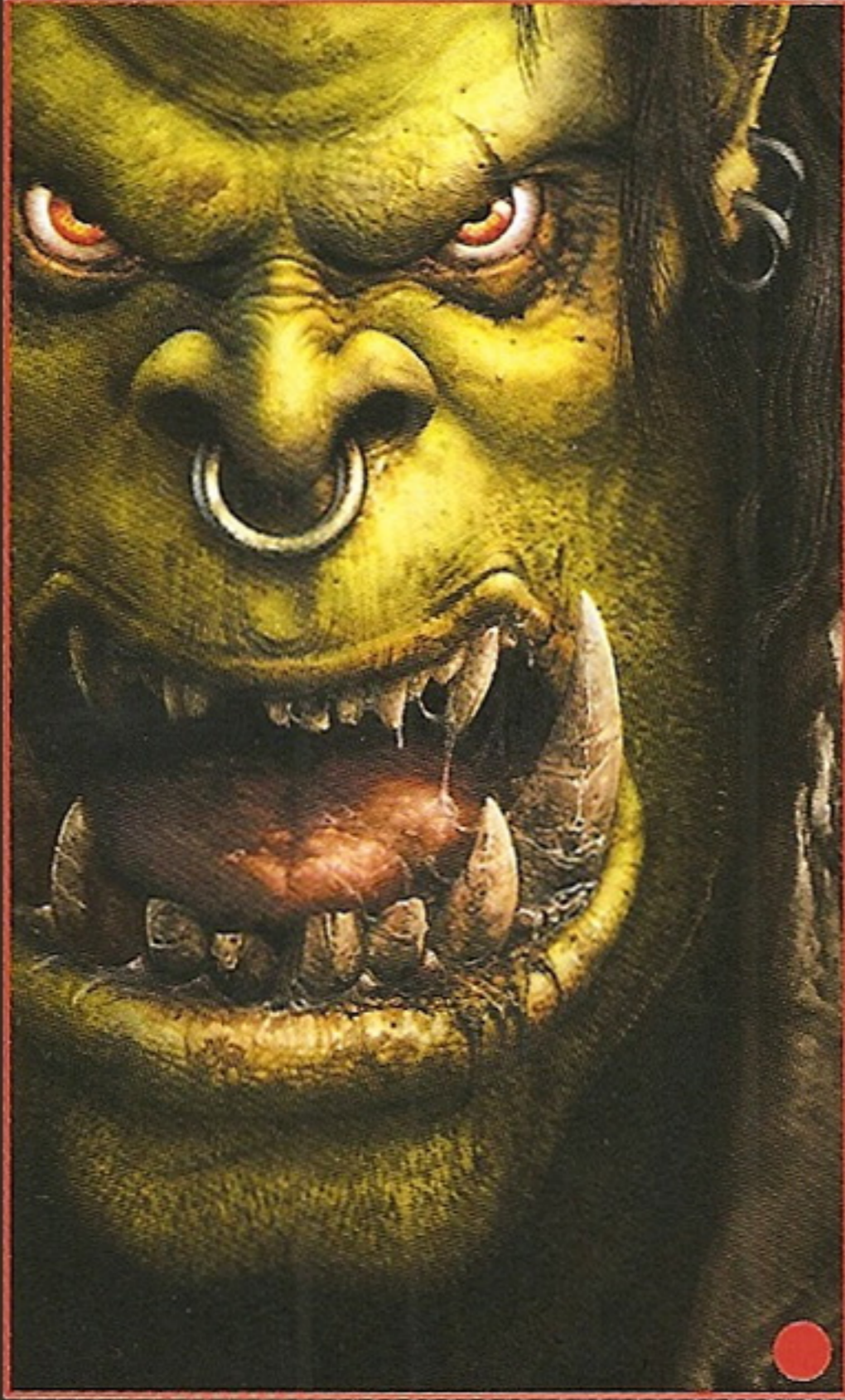
⊕⊕ **Povolanie divokého ducha.**
Začiatok kola v boji: Povoláva divokého ducha na poličko s hrdinom. Divoký duch umiera okamžite po skončení bitky.

3 3 2



Prorok

⊕⊕⊕ **Zemetrasenie**
Koniec tvojho pohybu: Vyberte jednu pevnosť, alebo základňu v rozsahu 2 poličok od tohto hrdinu. Ak je to základňa, je zničená. Ak je to pevnosť, zničte jednu hotovú budovu aj z jednotkami, ktoré v nej trénujú. Táto schopnosť nemôže zničiť hrdinovu budovu, ani žiadnu inú budovu na mape.



Pre rozšírenie základnej hry



Špeciálne schopnosti jednotiek



Plošný útok: Ak jednotka s touto schopnosťou pri útoku hodí 1, spôsobí 2 zranenia namiesto 1.



Liečenie: Pokiaľ sa bitky zúčastňuje jedna, alebo viacej vašich jednotiek s touto schopnosťou, tak každý hod 1 vašeho protivníka (modifikácie hodu kockou sa nezapočítavajú) spôsobí o jednu stratu menej ako obvyčajne (1 strata pri plošnom útoku namiesto 2). Každá 1 sa stále považuje za zásah a neruší žiadnu schopnosť aktivovanú hodom 1 (Vzkriesenie mŕtvých a ďalšie).



Pomalý jed: Na začiatku každého kola v bitke, vyber jednu fázu bitky za každú jednotku s touto schopnosťou, ktorá sa jej zúčastňuje. Tvoje jednotky v týchto fázach zaútočia a spôsobia straty ako prvé, namiesto zvyčajného súčasného útoku. Ak máš tri alebo viac jednotiek s touto schopnosťou v bitke, tvoje jednotky útočia a zraňujú prvé vo všetkých fázach.



Krvilačnosť: Počas hodu na útok, hod 1 extra útok ak máš jednu alebo viac jednotiek s touto schopnosťou v bitke. Nemôžeš túto schopnosť použiť počas bojovej fázy, kde nemáš ani jeden útok.



Vyvolanie mŕtvych: Ak sa jedna, alebo viac vašich jednotiek s touto schopnosťou zúčastňuje bitky, potom každý hod 1 pri útoku vám umožní, okrem spôsobenia straty, pridať jednu pozemnú jednotku z vašich rezerv na bojisko. Pri tomto umiestňovaní pozemných jednotiek, môžete ignorovať obmedzenie počtu. Akonáhle bitka skončí, musíte vrátiť všetky pozemné jednotky, ktoré prevyšujú počty obmedzení späť do rezerv.

Schopnosť hordy orkov

Obranné ťažké šípy:

V priebehu 1. kroku pohybu, môže orkská pevnosť alebo základňa útočiť ako strelecké jednotky so silou 2, pokiaľ je v boji alebo v bojovom krídle (vyžaduje aspoň jednu orkskú jednotku v súbore). Orkské pevnosti a základne si hádžu kockou za každého robotníka, ktorého majú vo vnútri budovy. Napríklad: V základni sú dvaja robotníci. Hráč si teda hodí 3x (Základňa-robotník-robotník), so silou 2. Pevnosti, základne a robotníci orkov nemôžu byť v tomto prípade napadnutí. Zručnosť slúži ako útok navyše pre hráčov orkov.

Poradie kola

Krok 1. Pohyb: Pohybujte jednotkami a robotníkmi po ploche a začnite bitky.

Krok 2. Ťažba: Natažte zlato a drevo z každého pola zlatej bane alebo lesu, na ktorom máte robotníkov.

Krok 3: Umiestňovanie: Umiestnite do hry robotníkov a jednotky, ktoré momentálne cvičíte a položte budovy a základne, ktoré sú vo výstavbe do hry.

Vo voliteľných pravidlách: odoberte výskumné žetóny a potiahnite si rovnaký počet kariet schopností.

Krok 4. Nakupovanie: Zaplaťte zlato a drevo za jednu z nasledujúcich možností:

- Cvičenie robotníkov a jednotiek (prídu do hry v ďalšom umiestňovacom kroku počas vášho budúceho kola).
- Vo voliteľných pravidlách:* môžete namiesto cvičenia robotníkov skúmať kúzla.
- Stavba nových budov a základní (prídu do hry v ďalšom umiestňovacom kroku počas vášho budúceho kola).
- Vylepšenie jedného alebo viacerých typov jednotiek o jednu úroveň.

Pre rozšírenie základnej hry



Špeciálne schopnosti jednotiek



Plošný útok: Ak jednotka s touto schopnosťou pri útoku hodí 1, spôsobí 2 zranenia namiesto 1.



Liečenie: Pokiaľ sa bitky zúčastňuje jedna, alebo viacej vašich jednotiek s touto schopnosťou, tak každý hod 1 vašeho protivníka (modifikácie hodu kockou sa nezapočítavajú) spôsobí o jednu stratu menej ako obvyčajne (1 strata pri plošnom útoku namiesto 2). Každá 1 sa stále považuje za zásah a neruší žiadnu schopnosť aktivovanú hodom 1 (Vzkriesenie mŕtvých a ďalšie).



Pomalý jed: Na začiatku každého kola v bitke, vyber jednu fázu bitky za každú jednotku s touto schopnosťou, ktorá sa jej zúčastňuje. Tvoje jednotky v týchto fázach zaútočia a spôsobia straty ako prvé, namiesto zvyčajného súčasného útoku. Ak máš tri alebo viac jednotiek s touto schopnosťou v bitke, tvoje jednotky útočia a zraňujú prvé vo všetkých fázach.



Krvilačnosť: Počas hodu na útok, hod 1 extra útok ak máš jednu alebo viac jednotiek s touto schopnosťou v bitke. Nemôžeš túto schopnosť použiť počas bojovej fázy, kde nemáš ani jeden útok.



Vyvolanie mŕtvych: Ak sa jedna, alebo viac vašich jednotiek s touto schopnosťou zúčastňuje bitky, potom každý hod 1 pri útoku vám umožní, okrem spôsobenia straty, pridať jednu pozemnú jednotku z vašich rezerv na bojisko. Pri tomto umiestňovaní pozemných jednotiek, môžete ignorovať obmedzenie počtu. Akonáhle bitka skončí, musíte vrátiť všetky pozemné jednotky, ktoré prevyšujú počty obmedzení späť do rezerv.

Schopnosť nemŕtvych

Pohroma nemŕtvých:

V priebehu kroku ťažby, si môže hráč nemŕtvých vyťažiť drevo z akéhokoľvek lesného polička, kde má 3 pozemné jednotky. 3 pozemné jednotky hráča nemŕtvých sú brané, ako jeden robotník. (Napríklad má hráč nemŕtvých na lesnom poličku 3 robotníkov a 3 pozemné jednotky spolu má 4 robotníkov)

V priebehu kroku nakupovania, hráč nemŕtvých nemusí prideliť robotníka, keď stavia budovu, alebo základňu. Zatiaľ čo ostatní potrebujú jedného robotníka na každú budovu a základňu pre jej stavbu, títo robotníci nemusia byť pridelení k stavbe. Budova bude dokončená (v kroku umiestňovania) aj v prípade, že bude robotník zabitý, alebo bude práve ťažiť v lese.

Poradie kola

Krok 1. Pohyb: Pohybujte jednotkami a robotníkmi po ploche a začnite bitky.

Krok 2. Ťažba: Natažte zlato a drevo z každého pola zlatej bane alebo lesu, na ktorom máte robotníkov.

Krok 3: Umiestňovanie: Umiestnite do hry robotníkov a jednotky, ktoré momentálne cvičíte a položte budovy a základne, ktoré sú vo výstavbe do hry.

Vo voliteľných pravidlách: odoberte výskumné žetóny a potiahnite si rovnaký počet kariet schopností.


Krok 4. Nakupovanie: Zaplaťte zlato a drevo za jednu z nasledujúcich možností:


- Cvičenie robotníkov a jednotiek (prídu do hry v ďalšom umiestňovacom kroku počas vášho budúceho kola).
- Vo voliteľných pravidlách:* môžete namiesto cvičenia robotníkov skúmať kúzla.
- Stavba nových budov a základní (prídu do hry v ďalšom umiestňovacom kroku počas vášho budúceho kola).
- Vylepšenie jedného alebo viacerých typov jednotiek o jednu úroveň.


Pre základnú hru.




Schopnosť nemŕtvych


 **Zmrzačenie:** Na začiatku protivníkovho pohybu. Vyberte jedno políčko na hracej doske. Nepriateľské jednotky a robotníci na tomto políčku sa tento ťah nemôžu pohybovať.


 **Kliadba:** Po útokoch v boji. Zahrajte túto kartu potom, čo váš protivník hodil útok. Za každý jeho zásah hodte kockou. Ak vrhneš číslo 1 alebo 2, útok zabránite.


 **Vyvolanie budovy:** Nakupovanie. Zahrajte túto kartu počas kroku nakupovania a môžete začať stavbu budovy (nie základne) vo svojom meste bez použitia robotníka.


 **Sieť:** Začiatok kola v boji. Po použití, nepriateľské letecké jednotky v tomto kole neútočia. Protivníkové letecké jednotky môžu byť do konca bitky odobrané ako straty.

Všetky rasy

 **Zrýchlenie:** Na začiatku tvojho pohybu. Vyberte jedno políčko na hracej doske. Vaše jednotky a robotníci na tomto políčku sa môžu pohnúť o 2 ďalšie políčka (maximálne o 3). Pri vstupe k nepriateľovi (robotník, jednotka, základňa) musí hráč pohyb zastaviť.

 **Zdroje:** Začiatok kroku nakupovania. Získate 2 zlata alebo 2 dreva, akoby ste ich natažili.

 **Mestský portál:** Na konci pohybového kroku ľubovoľného hráča pred všetkými bitkami. Vyberte jedno pole a presuňte všetky jednotky (nie robotníkov) do mesta alebo základne. Jednotky presahujúce obmedzenie počtu umiestnite na pole susediace s mestom alebo základňou.

 **Vítazný bod:** Vždy. Túto kartu môžeš držať v ruke, dokiaľ sa nerozhodneš ju zahrat. Akonáhle je táto karta zahraná, má hodnotu 1 víťazný bod.

Poradie kola

Krok 1. Pohyb: Pohybujte jednotkami a robotníkmi po ploche a začnite bitky.

Krok 2. Ťažba: Natažte zlato a drevo z každého pola zlatej bane alebo lesu, na ktorom máte robotníkov.

Krok 3: Umiestňovanie: Umiestnite do hry robotníkov a jednotky, ktoré momentálne cvičíte a položte budovy a základne, ktoré sú vo výstavbe do hry.

Vo voliteľných pravidlách: odoberte výskumné žetóny a potiahnite si rovnaký počet kariet schopností.

Krok 4. Nakupovanie: Zaplaťte zlato a drevo za jednu z nasledujúcich možností:

- Cvičenie robotníkov a jednotiek (prídu do hry v ďalšom umiestňovacom kroku počas vášho budúceho kola).
- Vo voliteľných pravidlách:* môžete namiesto cvičenia robotníkov skúmať kúzla.


- Stavba nových budov a základní (prídu do hry v ďalšom umiestňovacom kroku počas vášho budúceho kola).

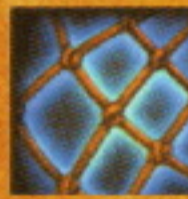
- Vylepšenie jedného alebo viacerých typov jednotiek o jednu úroveň.


Pre základnú hru.




Schopnosť hordy orkov


 **Zhľnutie:** Na začiatku kola v boji. Zahrajte túto kartu na začiatku kola počas bitky. Odstráň jednu pozemnú alebo streleckú nepriateľskú jednotku do konca bitky. Ak túto bitku vyhraš, odstránená jednotka je zabitá, inak sa vráti na svoje pôvodné miesto.


 **Sieť:** Začiatok kola v boji. Po použití, nepriateľské letecké jednotky v tomto kole neútočia. Protivníkové letecké jednotky môžu byť do konca bitky odobrané ako straty.


 **Otrávená kopia:** Pred útokom v boji. Hod znova všetky útoky, ktoré cez túto fázu minuli, nové výsledky si už musíš ponechať.


 **Rabovanie:** Odozva. Zahrajte túto kartu potom, čo si váš protihráč odobral jednotku ako stratu. Vezmite si od tohto hráča zlato a drevo v cene zabitej jednotky. Pokiaľ nemá hráč dostatok zlata alebo dreva, vezmite si všetky zdroje tohto typu. Nezabudnúť, v tímovej hre tím zdieľa zdroje.

Všetky rasy

 **Zrýchlenie:** Na začiatku tvojho pohybu. Vyberte jedno políčko na hracej doske. Vaše jednotky a robotníci na tomto políčku sa môžu pohnúť o 2 ďalšie políčka (maximálne o 3). Pri vstupe k nepriateľovi (robotník, jednotka, základňa) musí hráč pohyb zastaviť.

 **Zdroje:** Začiatok kroku nakupovania. Získate 2 zlata alebo 2 dreva, akoby ste ich natažili.

 **Mestský portál:** Na konci pohybového kroku ľubovoľného hráča pred všetkými bitkami. Vyberte jedno pole a presuňte všetky jednotky (nie robotníkov) do mesta alebo základne. Jednotky presahujúce obmedzenie počtu umiestnite na pole susediace s mestom alebo základňou.

 **Vítazný bod:** Vždy. Túto kartu môžeš držať v ruke, dokiaľ sa nerozhodneš ju zahrat. Akonáhle je táto karta zahraná, má hodnotu 1 víťazný bod.

Poradie kola

Krok 1. Pohyb: Pohybujte jednotkami a robotníkmi po ploche a začnite bitky.

Krok 2. Ťažba: Natažte zlato a drevo z každého pola zlatej bane alebo lesu, na ktorom máte robotníkov.

Krok 3: Umiestňovanie: Umiestnite do hry robotníkov a jednotky, ktoré momentálne cvičíte a položte budovy a základne, ktoré sú vo výstavbe do hry.

Vo voliteľných pravidlách: odoberte výskumné žetóny a potiahnite si rovnaký počet kariet schopností.

Krok 4. Nakupovanie: Zaplaťte zlato a drevo za jednu z nasledujúcich možností:

- Cvičenie robotníkov a jednotiek (prídu do hry v ďalšom umiestňovacom kroku počas vášho budúceho kola).
- Vo voliteľných pravidlách:* môžete namiesto cvičenia robotníkov skúmať kúzla.

- Stavba nových budov a základní (prídu do hry v ďalšom umiestňovacom kroku počas vášho budúceho kola).

- Vylepšenie jedného alebo viacerých typov jednotiek o jednu úroveň.

Pre rozšírenie základnej hry



Špeciálne schopnosti jednotiek



Plošný útok: Ak jednotka s touto schopnosťou pri útoku hodí 1, spôsobí 2 zranenia namiesto 1.



Liečenie: Pokiaľ sa bitky zúčastňuje jedna, alebo viacej vašich jednotiek s touto schopnosťou, tak každý hod 1 vašeho protivníka (modifikácie hodu kockou sa nezapočítavajú) spôsobí o jednu stratu menej ako obvyčajne (1 strata pri plošnom útoku namiesto 2). Každá 1 sa stále považuje za zásah a neruší žiadnu schopnosť aktivovanú hodom 1 (Vzkriesenie mŕtvých a ďalšie).



Pomalý jed: Na začiatku každého kola v bitke, vyber jednu fázu bitky za každú jednotku s touto schopnosťou, ktorá sa jej zúčastňuje. Tvoje jednotky v týchto fázach zaútočia a spôsobia straty ako prvé, namiesto zvyčajného súčasného útoku. Ak máš tri alebo viac jednotiek s touto schopnosťou v bitke, tvoje jednotky útočia a zraňujú prvé vo všetkých fázach.



Krvilačnosť: Počas hodu na útok, hod 1 extra útok ak máš jednu alebo viac jednotiek s touto schopnosťou v bitke. Nemôžeš túto schopnosť použiť počas bojovej fázy, kde nemáš ani jeden útok.



Vyvolanie mŕtvych: Ak sa jedna, alebo viac vašich jednotiek s touto schopnosťou zúčastňuje bitky, potom každý hod 1 pri útoku vám umožní, okrem spôsobenia straty, pridať jednu pozemnú jednotku z vašich rezerv na bojisko. Pri tomto umiestňovaní pozemných jednotiek, môžete ignorovať obmedzenie počtu. Akonáhle bitka skončí, musíte vrátiť všetky pozemné jednotky, ktoré prevyšujú počty obmedzení späť do rezerv.

Schopnosť ľudskej aliancie

Kooperatívne budovanie:

V priebehu kroku nakupovania má hráč za ľudí ďalšiu z možností pre miňanie surovín: Môže postaviť kompletnú budovu a základne, umiestnením 2 robotníkov namiesto 1 a zaplatením 3 zlatých a 3 drieb namiesto 2 zlatých a 2 drieb, za budovu, alebo základňu. Takto kúpené budovy sa ihneď dokončia a dajú do hry bez nutnosti umiestňovacieho ťahu.

Poradie kola

Krok 1. Pohyb: Pohybujte jednotkami a robotníkmi po ploche a začnite bitky.

Krok 2. Ťažba: Natažte zlato a drevo z každého poľa zlatej bane alebo lesu, na ktorom máte robotníkov.

Krok 3: Umiestňovanie: Umiestnite do hry robotníkov a jednotky, ktoré momentálne cvičíte a položte budovy a základne, ktoré sú vo výstavbe do hry.

Vo voliteľných pravidlách: odoberte výskumné žetóny a potiahnite si rovnaký počet kariet schopností.

Krok 4. Nakupovanie: Zaplatte zlato a drevo za jednu z nasledujúcich možností:

- Cvičenie robotníkov a jednotiek (prídu do hry v ďalšom umiestňovacom kroku počas vášho budúceho kola).
- Vo voliteľných pravidlách:* môžete namiesto cvičenia robotníkov skúmať kúzla.
- Stavba nových budov a základní (prídu do hry v ďalšom umiestňovacom kroku počas vášho budúceho kola).
- Vylepšenie jedného alebo viacerých typov jednotiek o jednu úroveň.

Pre rozšírenie základnej hry



Špeciálne schopnosti jednotiek



Plošný útok: Ak jednotka s touto schopnosťou pri útoku hodí 1, spôsobí 2 zranenia namiesto 1.



Liečenie: Pokiaľ sa bitky zúčastňuje jedna, alebo viacej vašich jednotiek s touto schopnosťou, tak každý hod 1 vašeho protivníka (modifikácie hodu kockou sa nezapočítavajú) spôsobí o jednu stratu menej ako obvyčajne (1 strata pri plošnom útoku namiesto 2). Každá 1 sa stále považuje za zásah a neruší žiadnu schopnosť aktivovanú hodom 1 (Vzkriesenie mŕtvých a ďalšie).



Pomalý jed: Na začiatku každého kola v bitke, vyber jednu fázu bitky za každú jednotku s touto schopnosťou, ktorá sa jej zúčastňuje. Tvoje jednotky v týchto fázach zaútočia a spôsobia straty ako prvé, namiesto zvyčajného súčasného útoku. Ak máš tri alebo viac jednotiek s touto schopnosťou v bitke, tvoje jednotky útočia a zraňujú prvé vo všetkých fázach.



Krvilačnosť: Počas hodu na útok, hod 1 extra útok ak máš jednu alebo viac jednotiek s touto schopnosťou v bitke. Nemôžeš túto schopnosť použiť počas bojovej fázy, kde nemáš ani jeden útok.



Vyvolanie mŕtvych: Ak sa jedna, alebo viac vašich jednotiek s touto schopnosťou zúčastňuje bitky, potom každý hod 1 pri útoku vám umožní, okrem spôsobenia straty, pridať jednu pozemnú jednotku z vašich rezerv na bojisko. Pri tomto umiestňovaní pozemných jednotiek, môžete ignorovať obmedzenie počtu. Akonáhle bitka skončí, musíte vrátiť všetky pozemné jednotky, ktoré prevyšujú počty obmedzení späť do rezerv.

Schopnosť nočných elfských strážcov

Antikovia:

Mesto a základňa nočných elfov sa môže pohybovať o jedno políčko za jedno kolo. Nesmie sa pohybovať cez, hory, vodu, základňu, alebo mesto, ani nesmie vstúpiť na políčko obsahujúce nepriateľských robotníkov, alebo jednotky, ani nemôže opustiť políčko obsahujúce jednu, alebo viac nepriateľských jednotiek. Na mesto a základňu nočných elfov neplatí obmedzenie počtu jednotiek a nemôže sa na nich použiť žiadna schopnosť, ktorá ovplyvňuje pohyb jednotiek zmrzačenie, zrýchlenie, mestská brána, alebo teleport.

Poradie kola

Krok 1. Pohyb: Pohybujte jednotkami a robotníkmi po ploche a začnite bitky.

Krok 2. Ťažba: Natažte zlato a drevo z každého poľa zlatej bane alebo lesu, na ktorom máte robotníkov.

Krok 3: Umiestňovanie: Umiestnite do hry robotníkov a jednotky, ktoré momentálne cvičíte a položte budovy a základne, ktoré sú vo výstavbe do hry.

Vo voliteľných pravidlách: odoberte výskumné žetóny a potiahnite si rovnaký počet kariet schopností.

Krok 4. Nakupovanie: Zaplatte zlato a drevo za jednu z nasledujúcich možností:

- Cvičenie robotníkov a jednotiek (prídu do hry v ďalšom umiestňovacom kroku počas vášho budúceho kola).
- Vo voliteľných pravidlách:* môžete namiesto cvičenia robotníkov skúmať kúzla.
- Stavba nových budov a základní (prídu do hry v ďalšom umiestňovacom kroku počas vášho budúceho kola).
- Vylepšenie jedného alebo viacerých typov jednotiek o jednu úroveň.

Pre základnu hru.



Schopnosť nočných elfských strážcov



Čarovný oheň: *Pred útokom.* Zahraj túto kartu na začiatku bitky pred hodom na útok v niektorej fáze. V tejto fáze odčítaj 1 od každého hodu na útok. Neaktivujú sa tým špeciálne schopnosti.



Strelecké majstrovstvo: *Odozva.* Zahraj túto kartu počas bitky tesne pred tým, než si protihráč odobere stratu, ktorú si mu spôsobil v tejto fáze. Túto stratu vyberieš miesto protihráča, pri dodržaní bežných pravidiel pre odoberanie strát.



Mesačné ostrie: *Po útokoch.* Zahraj túto kartu počas bitky po tom, čo si hodil svoje útoky v niektorej fáze. Hod' jeden útok silou 2 navyše za každý zásah, ktorý si spôsobil.



Obnova: *Začiatok ťažby.* Bud odstránite z jedného lesného zdroja polovičné vyčerpanie, alebo nahradíte úplné vyčerpanie polovičným, otočením žetónu, alebo pridáte 10 ks dreva, podľa typu hry.

Všetky rasy



Zrýchlenie: *Na začiatku tvojho pohybu.* Vyberte jedno políčko na hracej doske. Vaše jednotky a robotníci na tomto políčku sa môžu pohnúť o 2 ďalšie políčka (maximálne o 3). Pri vstupe k nepriateľovi (robotník, jednotka, základňa) musí hráč pohyb zastaviť.



Zdroje: *Začiatok kroku nakupovania.* Získate 2 zlata alebo 2 dreva, akoby ste ich natažili.



Mestský portál: *Na konci pohybového kroku ľubovoľného hráča pred všetkými bitkami.* Vyberte jedno pole a presuňte všetky jednotky (nie robotníkov) do mesta alebo základne. Jednotky presahujúce obmedzenie počtu umiestnite na pole susediace s mestom alebo základňou.



Víťazný bod: Vždy. Túto kartu môžeš držať v ruke, dokiaľ sa nerozhodneš ju zahráť. Akonáhle je táto karta zahraná, má hodnotu 1 víťazný bod.

Poradie kola

Krok 1. Pohyb: Pohybujte jednotkami a robotníkmi po ploche a začnite bitky.

Krok 2. Ťažba: Natažte zlato a drevo z každého poľa zlatej bane alebo lesu, na ktorom máte robotníkov.

Krok 3: Umiestňovanie: Umiestnite do hry robotníkov a jednotky, ktoré momentálne cvičíte a položte budovy a základne, ktoré sú vo výstavbe do hry.

Vo voliteľných pravidlách: odoberte výskumné žetóny a potiahnite si rovnaký počet kariet schopností.

Krok 4. Nakupovanie: Zaplaťte zlato a drevo za jednu z nasledujúcich možností:

- Cvičenie robotníkov a jednotiek (prídu do hry v ďalšom umiestňovacom kroku počas vášho budúceho kola).
- Vo voliteľných pravidlách:* môžete namiesto cvičenia robotníkov skúmať kúzla.

- Stavba nových budov a základní (prídu do hry v ďalšom umiestňovacom kroku počas vášho budúceho kola).

- Vylepšenie jedného alebo viacerých typov jednotiek o jednu úroveň.

Pre základnu hru.



Schopnosť ľudskej aliancie



Povolanie do zbrane: *Pri pohybe nepriateľskej jednotky na políčko s vašimi robotníkmi.* Ak zahráte túto kartu, vaši robotníci sú bráni ako pozemné jednotky až do konca kola pohybu.



Odrazenie mágie: *Odozva.* Túto kartu môžete zahráť, keď nepriateľský hráč použije nejakú kartu, alebo hrdinovu zručnosť. Ich efekt sa ruší.



Neviditeľnosť: *Pred odobratím strát.* Zahrajte túto kartu k zníženiu strát o 1.



Metamorfóza: *Začiatok bitky.* Vyberte jednu nepriateľskú jednotku v súboji. Táto jednotka v tomto kole nemôže útočiť, ale môže používať špeciálne zručnosti a pod.

Všetky rasy



Zrýchlenie: *Na začiatku tvojho pohybu.* Vyberte jedno políčko na hracej doske. Vaše jednotky a robotníci na tomto políčku sa môžu pohnúť o 2 ďalšie políčka (maximálne o 3). Pri vstupe k nepriateľovi (robotník, jednotka, základňa) musí hráč pohyb zastaviť.



Zdroje: *Začiatok kroku nakupovania.* Získate 2 zlata alebo 2 dreva, akoby ste ich natažili.



Mestský portál: *Na konci pohybového kroku ľubovoľného hráča pred všetkými bitkami.* Vyberte jedno pole a presuňte všetky jednotky (nie robotníkov) do mesta alebo základne. Jednotky presahujúce obmedzenie počtu umiestnite na pole susediace s mestom alebo základňou.



Víťazný bod: Vždy. Túto kartu môžeš držať v ruke, dokiaľ sa nerozhodneš ju zahráť. Akonáhle je táto karta zahraná, má hodnotu 1 víťazný bod.

Poradie kola

Krok 1. Pohyb: Pohybujte jednotkami a robotníkmi po ploche a začnite bitky.

Krok 2. Ťažba: Natažte zlato a drevo z každého poľa zlatej bane alebo lesu, na ktorom máte robotníkov.

Krok 3: Umiestňovanie: Umiestnite do hry robotníkov a jednotky, ktoré momentálne cvičíte a položte budovy a základne, ktoré sú vo výstavbe do hry.

Vo voliteľných pravidlách: odoberte výskumné žetóny a potiahnite si rovnaký počet kariet schopností.

Krok 4. Nakupovanie: Zaplaťte zlato a drevo za jednu z nasledujúcich možností:

- Cvičenie robotníkov a jednotiek (prídu do hry v ďalšom umiestňovacom kroku počas vášho budúceho kola).
- Vo voliteľných pravidlách:* môžete namiesto cvičenia robotníkov skúmať kúzla.

- Stavba nových budov a základní (prídu do hry v ďalšom umiestňovacom kroku počas vášho budúceho kola).

- Vylepšenie jedného alebo viacerých typov jednotiek o jednu úroveň.