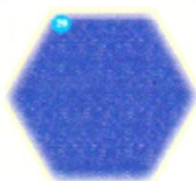


Warcraft Expansion set

Nové herní pole

Stejně jako ooriginál *Warcraft The Board Game*, jsou tato herní pole ke tvorbě herního prostředí. Všechny jsou oboustranné a každá strana obsahuje malý barevný kód na okraji (růžová nebo purpurová) a číslo. Toto rozšíření obsahuje nový typ herního pole – voda.

Vodní pole



- **Vodní pole:** Pouze letecké jednotky mohou vstoupit na toto pole. Ovšem, ne se na něm zastavit, mohou skrze něj pouze proletět.

Nový žeton budovy

Toto rozšíření uvádí nový typ budovy, která cvičí nové jednotky – hrdiny. Rozšíření obsahuje jednu tuto budovy pro každou rasu. (Trénink hrdinů bude blíže popsán později v pravidlech)



Budova hrdiny

Nové žetony pro základny

Tyto základny jsou stejné jako v ooriginálu *Warcraft The Board Game*, ale rozlišeny barvou každé rasy. Tyto základny vyměňte za předešlé.



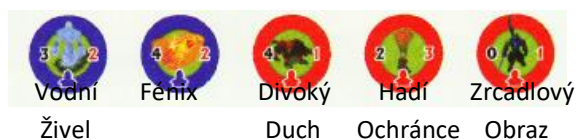
Základna

Dřevěná značka hrdiny

Tyto dřevěné značky prezentují hráčova hrdinu na hracím poli. Hrdinové jsou nové jednotky v rozšíření a detailně popsány později v pravidlech.



Hrdina



Živel

Fénix

Duch

Ochránce

Obraz



Žetony nestvůr

Tyto karetní značky prezentují Neutrální nestvůry, které lze nalézt ve světě Azerothu. Přední strana nestvůry zobrazuje jeho statistiky:

1. **Síla:** Toto číslo udává, jak silná je nestvůra v souboji. Fungují naprosto stejně jako bojová jednotka.
2. **Kostka:** Toto číslo udává, kolikrát si nestvůra vrhá kostkou v souboji. Když je nestvůra v průběhu souboje raněná, ztrácí hod kostkou. Jakmile ztratí všechny kostky, nestvůra umírá. (Kostky a zranění nestvůry jsou blíže popsána později v pravidlech)
3. **Typ:** Tato ikona zobrazuje jaký druh jednotky daná nestvůra je. (Pozemní, Střelecká, Letecká jednotka)
4. **Speciální dovednost:** Tato ikona zobrazuje, jakou speciální dovednost daná nestvůra má (pokud nějakou má). Popis každé speciální dovednosti je na referenčních listech.

Povolání stvoření

Tyto značky prezentují stvoření, která jsou vyvolávána hrdiny do boje. Stejně jako u nestvůr má každé povolání stvoření svou statistiku zobrazenou kolem sebe. Každé povolání stvoření má barvený indikátor své rasy (modrý, zelený, červený, fialový).

Povolání jednotky neovlivňuje omezený počet jednotek na poli. Rozdílná stvoření jsou zobrazena níže.



Ent

Mstivý
Duch

Masožravý
Brouk

Zombie

Pekelník

Výzkumné žetony

Tyto žetony jsou využívány k „Výzkumu kouzla“. Jejich použití je blíže popsáno později v pravidlech. Pro každou rasu rozšíření obsahuje 2 výzkumné tokeny.



Nové karty zkušeností

Toto rozšíření obsahuje 120 nových karet, které zaměňte za ty staré, které lze najít v základní hře. Jako u předešlých jsou tyto karty rozlišeny barvou a obrázkem rasy na druhé straně. Tyto karty fungují stejně jako v základní hře, ale obsahují nové zkušenosti pro každou rasu a vylepšení jako například „mana“, která slouží hrdinům k použití speciálních dovedností. (Blíže popsáno později v pravidlech)



Karty hrdinů

Tyto karty obsahují důležité informace ohledně vašeho hrdiny. Každá rasa má k volbě 4 hrdiny. Každý hrdina má set 3 karet. (1,2,3 úroveň)



1. **Typ:** Tato ikona zobrazuje, jaký typ jednotky hrdina je (Pozemní, Střelecká, Letecká)
2. **Úroveň:** Toto číslo udává, jakou úroveň hrdina má. Hrdina začíná s úrovní 1 a získáváním zkušeností z bojů může postoupit až na úroveň 3.
3. **Síla:** Toto číslo udává, jak silný je hrdina v souboji. Stejně jako u obyčejných jednotek.
4. **Život:** Toto číslo udává, kolikrát musí být hrdina zraněn, aby v boji padl a byl odebrán ze hry. Když hrdina dostane zranění, není ihned odebrán ze hry, ale získává zásah. Když se počet zásahů u hrdiny rovná počtu životů, je zabit a odebrán ze hry.
5. **Speciální dovednost:** Tento text popisuje, jakou speciální dovednost má hrdina na dané úrovni. Se zvyšováním úrovně hrdiny se speciální dovednosti zlepšují. Každá dovednost ovšem potřebuje k její funkci manu, která je zobrazena vedle kouzla hvězdičkami. (Blíže popsáno později v pravidlech)

Zásahové žetony

Tyto žetony zobrazují, kolik zásahů hrdina dostal. Na začátku hry, se všechny tyto žetony dají na jednu hromadu. Později v pravidlech popsána jejich přesná funkce.



Nové zdrojové žetony

V rozšíření jsou také další zdrojové žetony. Jejich použití je naprosto stejné jako u předešlých. Ovšem na nových žetonech se zvyšuje hodnota, která je zobrazena číslem.



Skryté zdrojové žetony

Tyto žetony jsou používány k jednomu z druhů nových pravidel, které je popsáno později. Otočí se naopak a po opětovném otočení zobrazují kolik jednotek zlata nebo dřeva bude na daném místě.



Nové pátrací žetony

Tyto další žetony mohou být použity pro různé scénáře, a také pro ty, které jsou na konci těchto pravidel.

Jeden z těchto žetonů je „Strom Věčnosti“.

Tento žeton prezentuje Pevnost Nočních Elfů a je používán k rasové dovednosti popsané později v pravidlech.



Strom Věčnosti

Hráčův referenční list

Jsou zde 4 tyto referenční listy. 1 Pro každou rasu. Na začátku hry si každý hráč vezme list rasy, za kterou hraje. Každý list obsahuje popis speciální dovednosti ze základní hry, a také popis speciální rasové dovednosti, která byla přidána s rozšířením. (Je to stručný přehled o dovednostech ve hře)

Aktivace dovedností, „Přirozený“ vrh kostkou

Dovednosti jsou aktivovány vrhem kostky na čísla 1 (nebo jiné specifické číslo) pouze v případě, že padne přesně potřebné číslo pro danou dovednost. Speciální dovednosti nepodporují žádná úpravná kouzla (např. Skřítčí oheň / Faerie Fire). Takže pokud například hodíte 2 útok a použijete Skřítčí oheň, nebude speciální dovednost aktivována.

Stavba základnen

Když stavíte novou základnu a již máte všechny ve hře, můžete jednoduše jednu základnu zničit a přesunout na jiné vámi požadované políčko. Konstrukce je naprosto stejná jako byste stavili novou základnu.

Vstoupení na horská pole

Obyčejné jednotky nemohou vstoupit na horská pole. Ovšem v případě, že si hráč jednotky vytvoří skrze speciální dovednost, může vytvořené jednotky umístit i na horskou oblast. V případě že odejde, se již nemůže vrátit zpět.

Bitevní křídla

Všechna políčka přilehlá k souboji jsou bitevní křídla, jestli obsahuje nějaké jednotky. Toto je velice důležitá informace, když používáte například hrdinovy speciální dovednosti.

Hlavní hra pro 3 hráče

Toto rozšíření umožňuje hru pro tři hráče. Je stejná jako pro dva hráče, ovšem s rozdílnou stavbou světa pro tři hráče. Vítěz je ten, kdo získá jako první 15 Vítězných bodů.



Vítězství v souboji

Hráč je vítězem souboje pokud je poslední, který má v bojišti jednu nebo více jednotek. Je také možné, že bitva skončí bez vítěze. V tomto případě, si nikdo z hráčů nebere kartu zkušeností.

Nová volitelná pravidla

Níže jsou pod čísly nové dodatky, strategie a zážitky do hry Warcraft The Board Game. Následující pravidla mohou být do základní hry přidána nebo sloučena s některými jinými pravidly ve hře.

Volba 1: Strategie hry 4 hráčů

Pokud chcete hrát obyčejnou hru 4 hráčů bez nějak dlouhého herního času, stačí snížit počet potřebných vítězných bodů z 30 na 20. Hráč pak nebude nucen svého protivníka úplně zlikvidovat a hra zabere méně času. Ale dejte si pozor! Protivník ve hře může vypadat, že naprosto prohrává v bitvě, byť je velice blízko vítězství!

Volba 2: Rasové dovednosti

Pokud hrajete s touto novou dovedností, každá ze čtyř ras má svou speciální abilitu, která je vysvětlena níže.

Dovednost lidské aliance

Kooperativní budování

V průběhu nakupování má lidský hráč 4 možnosti pro útratu jeho surovin: může sestavit kompletní budovu a základny umístěním 2 dělníků (oproti 1) a útratou 3 zlata a 3 dřeva (oproti 2 zlata a 2 dřeva) za budovu nebo základnu. Takto koupené budovy se dají do hry ihned dokončené bez nutnosti Umísťovacího tahu.

Dovednost hordy orků

Obranné těžké šípy

V průběhu 1. Kroku pohybu, může orská pevnost nebo základna útočit jako střelecké jednotky se silou 2, pokud je v bitvě nebo v bitevním křídle (vyžaduje alespoň jednu orčí jednotku v souboji). Orské pevnosti a základny si vrhají kostkou za každého dělníka, kterého mají uvnitř budovy. Například: V základně jsou dva dělníci. Hráč si tedy hodí 3x (Základna-dělník-dělník), se silou 2. Pevnosti, základny a dělníci orků nemohou být v tomto případě napadeni. Slouží jako útok navíc pro hráče orků.

Dovednost nočních elfích strážců

Antikové

Pevnost nočních elfů se může pohybovat o jedno políčko za jedno kolo. Předtím, než je vytvořen herní plán musí hráč nočních elfů umístit na prázdné políčko na svou pevnost (modré pole 22), a poté na toto prázdné políčko umístit žeton „Strom Věčnosti“. Níže obrázek s návodem:



V průběhu 1. Kroku – pohybu může hráč nočních elfů se svou pevností pohnout o jedno políčko. Nemůže s pevností ovšem vstoupit na Skálu, Vodu, Pevnost nebo Základnu. Nesmí také vstoupit na políčko, obsahující nějakou nepřátelskou jednotku nebo dělníka. Pokud Strom Věčnosti obsahuje nepřátelské jednotky nemůže se hýbat. (Tento žeton je jako primární pevnost nočních elfů.)

Jako další, může hráč nočních elfů pohnout se svou základnou o jedno políčko. Nesmí se svou základnou vstoupit na Skálu, Vodu, Pevnost nebo Základnu. Nesmí také vstoupit na

políčko, obsahující nějakou nepřátelskou jednotku nebo dělníka. Základna nočních elfů nemá omezení počtu jednotek.

„Strom Věčnosti“ a Základna nočních elfů nemohou být cílem karet, které ovlivňují pohyb jednotek. Stejně jako Zmrzačení(Cripple), Urychlení(Fast), Městská Brána(Town Portal) nebo Přenesení Hmoty(Mass Teleport)

Dovednost nemrtvé zkázy

Shromažďování nemrtvých sil

V průběhu kroku 2. Těžby, si může hráč nemrtvých vytěžit dřevo z jakéhokoli lesního políčka, kde má 3 pozemní jednotky. 3 pozemní jednotky hráče nemrtvých, jsou brány jako jeden dělník. (například má hráč nemrtvých na lesním poli 3 dělníky a 3 pozemní jednotky = má 4. Dělníka)

V průběhu 4. Kroku Nakupování, hráč nemrtvých nemusí přidělit dělníka když staví budovu nebo základnu. Zatímco ostatní potřebují jednoho dělníka na každou budovu a základnu pro její stavbu, tito dělníci nemusí být přiděleni do stavby. Budova bude dokončena (ve 3. Kroku Umístění) i v případě, že bude dělník zabit nebo bude zrovna těžít v lese.

Letecké útoky

Hráč zde nemá žádné letecké jednotky a nestvůra je pozemní jednotka. Letecký útok je tedy vynechán.

Pozemní útoky

Hráč zde má 3 pozemní jednotky v souboji, takže si vrhá 3 útoky. Nestvůra je také pozemní jednotka se třemi kostkami, takže si vrhá 3 útoky. (Útoky nestvůry jsou vrhány hráčem na levici od hráče orkského). Orkský hráč vrhl jeden zásah a tím redukuje nestvůru na 2 kostky, a proto se nestvůra bude příští kolo vrhat jen 2x. Nestvůra se 2x trefila a ork vybral za cíl 2 pozemní jednotky.

Volba 3: Nestvůry

Nestvůry jsou neutrální stvoření, které válčí mezi všemi rasami ve Warcraftu. Žádná z nich není přítel, zaútočí na vše, co jim vejde do cesty. Nestvůry mohou být využity mnoha způsoby ve scénářích. Primárně se do hry nastavují takto:

1. Po vytvoření herního světa obraťte všechny nestvůry naopak tak, aby byla vidět čísla. Rozdělte je na hromádky s čísly 1 a čísly 2.
2. Vezměte jednu nestvůru s číslem 1 a dejte ji na políčko, které obsahuje jeden Vítězný bod, aniž byste se na nestvůru podívali ze přední strany.
3. Vezměte jednu nestvůru s číslem 2 a dejte ji na políčko, které obsahuje dva Vítězné body, aniž byste se na nestvůru podívali ze přední strany.
4. Stejným způsobem doplňte všechna takto chybějící políčka. Políčka s Vítěznými body 3 a 4 zůstávají primárně nechráněná.

Naražení na nestvůru

Orkský hráč posunul své jednotky na políčko obsazené nestvůrou, která měla 4 sílu a 4 kostky. Na konci tahu orka začíná souboj, kterého se účastní bojiště a bojové křídlo.

Střelecké útoky

Hráč má v boji dvě střelecké jednotky, tudíž si vrhá kostkou 2 útoky. Nestvůra je pozemní jednotka, takže zatím neútočí. Hráč se jednou trefil a jedno minul. Tímto redukuje stvůru na 3 kostky.



Flying Attacks

The Orc player has no flying units, and the creep is a melee unit, so there are no flying attacks.

Nestvůry na poli

Nestvůry jsou vždy nepřátelské jednotky. Pokud jedna z tvých jednotek vstoupí na pole s nestvůrou, musí okamžitě zastavit. Dělníci nesmí vstoupit na pole obsahující nestvůru, není-li zde již vaše jednotka.

Pokud vaše jednotka vstoupí na políčko s nestvůrou a jeho žeton je stále otočen hlavní stranou dolů – otočí jej. Nestvůra je otočená, dokud není zabita.

Boje s nestvůrami

Každá nestvůra má Sílu stejně jako každá jiná jednotka. Vždy mají typ jednotky, kterou prezentují. Typ jednotky určuje pořadí, ve kterém daná nestvůra útočí.

(střelecká -> letecká -> pozemní)

Když útočíte na nestvůru, za nestvůru hází hráč po vaší levici. **Pamatujte, že vždy když vstoupíte do boje, si musíte vzít kartu zkušeností. Pokud vyhraje, tak si berete ještě jednu.** Hráč po vaší levici si karty netahá a nesmí za nestvůru použít ani žádnou ze svých karet zkušeností.

Nestvůry mají své kostky (životy), které prezentují, na kolik monster vlastně útočíte.

Když způsobíte nestvůře zásah, ztrácí tolik kostek, kolik zásahu jí způsobíte. *(Například pokud má nestvůra 5 kostek, a vy zasáhnete 2x, nestvůra bude mít v jejím příštím útoku již pouze 3 vrhy kostkou. Pokud dostane další 3 zásahy, bude zabita a odebrána ze hry. Pokud přežije, regeneruje se do původního stavu a v příštím souboji má opět 5 kostek.)*

Pokud je v bojišti s nestvůrou hrdina a nestvůra je zabita, vezměte si žeton nestvůry, obraťte jej a podívejte se, kolik bodů zkušeností jste získali. Pokud bylo v souboji více spřátelených hrdinů, každý z nich získává plný počet bodů zkušeností. (Vezměte další, bokem odložené, žetony se stejným číslem zkušeností a dejte je dalším hrdinovi)

Tyto body zkušeností jsou používány ke zvýšení úrovně vašeho hrdiny.

Pokud je nějaká hrdinská jednotka v bitevním křídle a je nestvůra zabita, body zkušeností nezíská. Hrdina musí být ve středu bojiště. Body zkušeností může využít ke zvýšení úrovně pouze hrdina. Pro jednotky jsou tyto body nepoužitelné.

Volba 4: Hrdinové

Warcraft je o něčem víc než jen armádách mlátících se v boji. Je také o hrdinech – mocných čarodějích, ušlechtilých rytířích a moudrých náčelnících, kteří vedou tvé síly do boje.

Hrdina je nová jednotka uvedena v tomto rozšíření. Hrdina má 4 typy setů, kdy každý set obsahuje 3 karty pro každou úroveň hrdiny. Než hra začne, každý hráč si vybere jednoho ze 4 hrdinů pro svou frakci.

Pokud chcete hrdiny ve hře použít, držte se následujících kroků:

1. Každý hráč si vezme dřevěnou značku hrdiny, budovu hrdiny, povolání stvoření a 4 sety karet, prezentující jednotlivé hrdiny pro rasu.
2. Každý z hráčů si dá budovu hrdiny do své pevnosti (otočenou a již hotovou) a do rezerv si dají své rasové povolání stvoření.
3. Každý hráč si zvolí jednoho ze čtyř hrdinů. Jakmile tak učiní, zbytek hrdinů se dá do krabice a ve hře se nebudou používat. Každý hráč má ve hře pouze jednoho hrdinu.
4. Každý hráč si seřadí karty svého hrdiny podle úrovně (stejně jako u jednotek od nejnižší).
5. Když se při startu do pevností dávají jednotky, hráči si do pevností přidávají také hvězdu = hrdinu. (Hrdina nemá žádný vliv na omezení jednotek na jednom poli).

Důležitá poznámka:

Pokud chcete hrdiny používat, musíte používat nový balíček karet z rozšíření. (Obsahují nové informace jako například mana). Další nutností jsou nestvůry, nebo váš hrdina nikdy nezíská vyšší úroveň než-li první.

Pohyb hrdinů

V průběhu 1. Kroku Pohybu, se hrdina může pohybovat o 2 políčka. Nesmí ovšem vstoupit na vodu a skálu. Stejně jako ostatní jednotky musí zastavit když prochází políčkem, kterém obsahuje nepřátelské jednotky, dělníky nebo základnu.

HRDINA SE NEZAPOČÍTVÁ DO OMEZENÍ POČTU

Boj s hrdiny

Hrdinové mají Sílu a útočí stejně jako všechny ostatní jednotky. Stejně tak mají typ jednotky (střelecká nebo pozemní), což určuje pořadí útoku.

Jinak než jednotky, mají hrdinové životy. Toto číslo určuje, kolik zásahů musí hrdina dostat, aby byl zabit a odebrán ze hry.

Když je hrdina zasažen, přidejte si vedle jeho karty zásahový žeton, který signalizuje, kolik zásahů již obdržel. Tento žeton hrdina má, dokud nezemře nebo jej někdo nevyлéčí. Pokud je hrdina zabit, odeberte všechny zásahy a také jej odeberte ze hry.

Pokud váš hrdina zabije jiného hrdinu, získává tak 2 body zkušeností. Pokud se tak stane, vezměte z rezerv nepoužitou nestvůru se 2 body zkušenostmi a dejte si je k hrdinovi. Tyto body jsou použity ke zvýšení úrovně, popsané níže.

Povolané jednotky

Mnoho hrdinů si může povolát jednotky. Když si s hrdinou nějakou stvůru povoláte, jednoduše ji vezměte z rezerv a postavte na místo určené dovedností (Obvykle pozice hrdiny). **POVOLANÁ JEDNOTKA SE NEZAPOČÍTVÁ DO OMEZENÍ POČTU**

Povolané stvůry fungují stejně jako nestvůry s menším rozdílem. Pokud dostanou zásah jsou okamžitě zabity. Za povolanou stvůru vrhá hráč.

Pokud je hrdina zabit, je povolaná stvůra okamžitě odebrána. Většina povolaných stvůr je odebrána po bitvě, ale jsou zde i výjimky, které jsou popsány podrobněji přímo na kartě dovednosti.

Zvyšování úrovně hrdinovi

Hrdinova aktuální úroveň, typ jednotky, Síla a život.



Hrdinova nová úroveň, síla a život.

Hrdina má nyní všechny dovednosti.

Hrdina je na úrovni 1 a právě získal 2 body zkušeností.

Když svému hrdinovi zvyšuješ úroveň, odeber všechny body zkušeností a vrchní kartu s úrovní 1 dej pod hromádku setu tak, aby šla vidět předešla dovednost. Nyní má tvůj hrdina úroveň 2.

Hrdina má nyní dovednosti z úrovně 1 a také z úrovně 2. Jakmile dosáhne úrovně 3, bude mít již 3 listy dovedností.

Předešlé dovednosti zůstávají.

Speciální dovednosti a mana

Každý hrdina začíná s jednou speciální dovedností (popsáno na hrdinově kartě s úrovní 1) a získává další se zvýšením úrovně. Abyste aktivovali hrdinovu speciální dovednost, musíte zaplatit manou.

Každá karta zkušeností v tomto rozšíření má natištěný počet many. Odstraněním karty z vaší ruky, můžete kartu použít buďto k aktivaci hrdinových dovedností (Mana), nebo k použití karty zkušeností (Kouzlo).

Příklad: Hrdina nočních elfů „Warden“ má jako speciální dovednost Stínový Útok (Shadow Strike), která stojí 2 body many. K aktivaci této dovednosti, musíte použít 2 karty s 1 manou, nebo 1 kartu s manou 2.

Další informace pro speciální dovednosti hrdiny:

- Není-li to speciálně uvedené v textu, hrdina jednu ze svých speciálních dovedností použít pouze jednou v bitvě.
- Můžete použít víc many než je potřeba. Ovšem mana, která není použita, se ztrácí a již se nedá použít. (Např. dovednost stojí 2 many a hráč použije kartu s manou 3, ale zbytek se ztrácí)
- Karta, která je zahrána jako mana, nemá žádný jiný efekt. Karta je poté odebrána.
- Speciální dovednost hrdiny, může být použita ve speciálním časovém úseku v souboji. Kdy jakou dovednost použít je na kartě hrdiny. (Pro lepší přehled se podívejte na část „časování“).
- Aby mohl hrdina použít svou dovednost, musí se účastnit souboje.

Zvyšování úrovně

Stejně jako ostatní jednotky, může hrdina taktéž získat novou úroveň. Nejsou vylepšování v kroku 4. Nakupování, ale po dosažení potřebného počtu bodů zkušeností.

Pokud je v bojišti s nestvůrou hrdina a nestvůra je zabita, vezměte si žeton nestvůry, obraťte jej a podívejte se, kolik bodů zkušeností jste získali. Pokud bylo v souboji více spřátelených hrdinů, každý z nich získává plný počet bodů zkušeností.

(Vezměte další, bokem odložené, žetony se stejným číslem zkušeností a dejte ji dalšímu hrdinovi). Pokud je nějaká hrdinská jednotka v bitevním křídle a je nestvůra zabita, body zkušeností nezíská. Hrdina musí být ve středu bojiště. Body zkušeností může využít ke zvýšení úrovně pouze hrdina. Pro jednotky jsou tyto body nepoužitelné.

Pokud má váš hrdina již potřebný počet bodů zkušeností, **tak na konci POHYBOVÉHO kroku jakéhokoli hráče**, můžete svému hrdinovi zvýšit úroveň.

Jako první odstraňte body zkušeností od hrdiny a odložte je zpět do krabice.

Poté kartu aktuální úrovně dejte pod set karet tak, aby šla vidět pouze dovednost z předešlé úrovně. Nyní má váš hrdina vyšší úroveň a více speciálních dovedností. (Blíže popsáno na obrázku s kartou hrdiny výše).

Další informace pro zvyšování úrovní hrdiny:

- Nemůžete svému hrdinovi zvýšit úroveň, více než jednou za tah.
- Zvýšení úrovně neošetřuje vašeho hrdinu. Zásahové žetony dejte po zvyšování úrovně zpět na hrdinu (pokud nějaké má)
- Pokud je váš hrdina již na úrovni 3, nezískává další body zkušeností. Jakmile zabije nějakou nestvůru, žeton si nebere jako zkušenost, ale žeton nestvůry dá zpět do krabice.
- Pokud je hrdina zabit, ztrácí veškeré body zkušeností. Odeberte hrdinu ze hry i se zkušenostmi a zásahovými žetony.
- Zvyšování úrovně není to stejné jako vylepšování jednotek. Nepotřebujete k tomu žádnou budovu na víc a nestojí to žádné suroviny.

Trénink hrdinů

Když je hrdina dán do hry hned při startu hry, není třeba jej trénovat v budově hrdiny. Ovšem, pokud je zabit, musíte si jej znovu vycvičit v budově hrdiny.

Hrdinové jsou trénováni v průběhu 4. Kroku Nakupování (na budově jsou natištěny požadavky stejně jako u jiných jednotek). Stojí 1 zlato a 1 dřevo za jednu úroveň. (např. Hrdina úrov. 3 bude stát 3 zlato a 3 dřevo).

Hrdina, o kterého ztratíte v bitvě a poté znovu vytrénujete, přichází do hry se stejnou úrovní, na které byl zabit.

Pokud chcete, můžete hrdiny vytrénovat s nižší úrovní, než na které zemřel (typické pro šetření se surovinami). Pokud tak učiníte, hrdina tuto úroveň ztrácí permanentně a již ji nelze vrátit (pouze opětovným zabíjením nestvůr nebo hrdinů).

Volba 5: Výzkum kouzel

Když hrajete s volitelnými pravidly, hráči si karty zkušeností netahají při začátku souboje, ani při vítězství v souboji. Místo toho, se karty zkušeností vytváří pomocí „Výzkumu kouzel“

K použití „Výzkumu kouzel“ postupujte takto:

- **Na začátku hry**, si každý hráč vezme jeho rasové Výzkumné žetony a dá si je do jeho rezerv. Hráči začínají, stejně jako předtím, se 3 kartami v rukách
- **V průběhu vašeho Nakupování**, pokud si zvolíte trénink jako jednu z možností, můžete si místo dělníka „Vyzkoumat Kouzlo“. Jednoduše zaplatte za Výzkum kouzla stejně jako za dělníka a „Výzkumný žeton“ postavte na budovu dělníků. Naráz můžete zkoumat až 2 kouzla. Pokud si zvolíte výzkum kouzla, již nemůžete trénovat dělníky. (Ostatní jednotky ano, výzkum je považován za trénink)
- **V průběhu vašeho Umístění**, odeberte Výzkumný žeton/y z budovy dělníků a lízněte si 1 nebo 2 karty (podle toho, kolik výzkumných žetonů jste zkoumali)

Volba 6: Čerpání zdrojů

Pokud hrajete s těmito volitelnými pravidly, je krok 2. Těžba hrán trochu jinak. Každé místo zdrojů, má přesný počet surovin kolik obsahuje. Hráči si již nevrhají kostkou zdrojů, místo toho 1 dělník vytěží VŽDY 2 suroviny z daného zdroje. Toto pravidlo

odebírání náhodnost při vyčerpání zdrojů, ale zabírá více času při dělení zlata/dřeva.

Pro toto čerpání zdrojů postupujte takto: Jakmile je herní deska hotová, dejte 1x 10-zlato a 2x 5-zlato na nejbližší důl každé rasy. (20zlata na každý důl). Stejně tak dřevo, 1x 10-dřevo a 2x 5-dřevo na nejbližší les pro každou rasu. (20 dřeva pro každý les).

V průběhu těžby si již hráč nevrhá zdrojovou kostkou, ale jednoduše si vezme 2 suroviny za každého dělníka.

***Příklad:** Lidský hráč má dělníka v lesním poličku. Je zde 5-dřevo žetonů. Když hráč těží, rozmění 5-dřevo žetonů na 5 jednoduchých žetonů a dva si vezme. Tím tedy na lesním poličku zůstanou 3 jednoduché dřevě žetony a 2 žetony si bere hráč.*

V této volitelné části již není třeba používat „Žetony vyčerpání“. Důl / Les je prázdný jakmile jsou vytěženy veškeré zásoby surovin.

Poznámka: Pokud tuto volbu používáte, Karta nočních elfů Obnovení(Renew) přidá 10 dřeva na lesní poličko, oproti normálnímu efektu.

Volba 7: Skryté zdroje

Pokud hrajete s těmito pravidly, je to stejně jako u Volby 6, ale hra je připravována trochu jinak.

Každý hráč si ke svému nejbližšímu Dolu a Lesu u Pevnosti dá 1x 10-zlato 2x 5-zlato/ 1x 10-dřevo 2x 5-zlato. Každý důl a les nejbliže Pevnosti každé rasy bude mít tedy 20 dřeva a 20 zlata.

Vezměte žetony skrytých zdrojů a všechny je obraťte tak, abyste neviděli číslo zobrazené na přední straně. Poté je náhodně roztřídte na všechny Lesy a Doly. Pokud hráč vstoupí na poličko, kde je skrytý zdroj, otočí jej a může začít obyčejně těžit. Skrytý zdroj udává počet zásob surovin na daném poličku.

***Příklad:** Lidský hráč má dělníka na lesním poličku. Otočil skrytý zdroj, na kterém je číslo „15“. Vezme tedy 15 obyčejných žetonů dřeva a položí je na les. V Těžebním tahu si hráč rozmění dřevo tak, aby si vzal 2 dřeva a na poličku zbylo 13 dřeva.*

Když na daném políčku dojdou zásoby surovin, je zdroj vyčerpán.

Poznámka: Pokud tuto volbu používáte, Karta nočních elfů *Obnovení(Renew)* přidá 10 dřeva na lesní políčko, oproti normálnímu efektu.

Dodatek 1: Časování

Každý hrdina může svou speciální dovednost použít ve speciálním čase, který je napsán *proloženým* písmem na začátku hrdinovy dovednosti.

Začátek (Tahu, Kola, Fáze, Kroku):

Takováto dovednost musí být zahrána například, když hráči začíná Krok 1. Pohyb. (ještě než pohne s jednotkou)

Konec (Bitvy, Tahu, Kola, Fáze, Kroku):

Takováto dovednost musí být zahrána například na konci bitvy, kdy je již vyhlášen vítěz.

Před obětí:

Takováto dovednost musí být zahrána dříve, než začne hráč odstraňovat zasáhnuté jednotky.

Odezva:

Takováto dovednost musí být zahrána ve specifickém čase napsaném v popisu dovednosti. Například, některé karty mohou být použity až po použití některých jiných dovedností / karet.

Vždy:

Takováto schopnost může být zahrána kdykoli.

Časové neshody

Pokud chce kartu, nebo dovednost zahrát více než jeden hráč ve stejném čase, začíná první hráč a jede se po směru hodinových ručiček. Hráč nemusí použít kartu nebo dovednost, kterou měl v plánu, po tahu předchozího hráče.