



HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME

KSIĘGA ZASAD

Heroes of Might and Magic III: The Board Game jest strategiczną grą planszową. Znajdujący się w niniejszym pudełku zestaw podstawowy pozwala na rozgrywkę w gronie 1–3 osób.

Bohaterowie oraz bohaterki mocy i magii przemierzają dzikie ziemie i królestwa kontynentu Antagarich, niestrudzenie poszukując starożytnych artefaktów, nowych osad czy potężnych istot, które zechciałyby się przyłączyć do ich misji. Każdy krok swej wędrówki kierują ku mądrości i wiedzy, a o ich oddaniu sprawie zaświadczyć może każde stworzenie, które pod ich sztandarami eksploruje nowe krainy lub pławi się w blasku chwalebego zwycięstwa nad właśnie wygnanym wrogiem.

Czy chwyciwszy tarczę i miecz, zasłyniesz jako Bohater Mocy, czy może spowijesz się nimbem tajemnych potęg, by zostać Bohaterką Magii? Którąkolwiek drogę do sławy wybierzesz, miej baczenie, by trzymać swą armię blisko, a talię Mocy i Magii jeszcze bliżej!

Witaj na Antagarichu, w świecie **Heroes of Might and Magic III: The Board Game**.

SPIS TREŚCI

1. Komponenty	3	9. Jednostki	26
2. Informacje podstawowe	6	a) Rodzaje jednostek	27
3. Przygotowanie gry	7	b) Koszty jednostek	27
a) Kolejność rund	9	c) Jednostki Neutralne	28
b) Tury graczy	10	10. Walka	29
4. Bohaterowie	11	a) Przygotowanie Walki	29
a) Bohater Główny	11	b) Terminologia	30
b) Bohater Pomocniczy	11	c) Używanie kart podczas Walki	30
c) Planszетки Bohaterów	11	d) Kolejność aktywacji w Walce	31
d) Poziomy Doświadczenia	12	e) Doświadczenie zdobyte w Walce	32
5. Budowanie talii	13	f) Szybka Walka	32
a) Ogólne zasady dotyczące kart	13	g) Koniec Walki	32
b) Karty Statystyk i Zdolności	13	11. Tryb solo	33
c) Karty Artefaktów	14	a) Walka AI	33
d) Karty Zaklęć	14	b) Ruch AI	33
6. Zasoby	16	12. Ustawienia gry	34
7. Miasto	17	a) Poziom trudności gry	35
8. Elementy Mapy	18	b) Warunki zwycięstwa	35
a) Kafelki Mapy	18	c) Tabela cen	36
b) Lokacje na Mapie	20	13. Notatki	37
c) Osady	25	14. Twórcy	38
d) Kopalnie	25	15. Indeks	39

KOMPONENTY



Księga Zasad



Księga Misji



20 kafelków Mapy

(3 kafelki Początkowe, 9 kafelków Dalekich, 6 kafelków Bliskich, 2 kafelki Centralne)



Księga Turniejów



3 arkusze pomocy



1 plansza Walki



3 plansze Miasta



2 kości Ataku



3 kości Zasobów



3 kości Skarbów



6 figurek Bohaterów



1 tor Rund



3 planszетки Bohaterów (dwustronne)



21 kart Jednostek



41 kart Jednostek Neutralnych



30 kart Zdolności



32 karty Artefaktów



46 kart Zaklęć



18 kart Specjalności



24 karty Statystyk



20 kart AI



3 karty Muru,
1 karta Bramy



1 karta Wieży Łuczniczej



19 kart Astrologowie Ogłaszają



33 żetony Złota



21 żetonów Budulców



16 żetonów Kosztowności



3 żetony Budowy



3 żetony Populacji



15 żetonów Obrażeń



6 żetonów Paraliżu/Obrony



3 żetony Księgi Zaklęć



17 żetonów Ruchu



2 żetony Morale




1 żeton Graala



100 akrylowych kostek
(20 niebieskich, 20 purpurowych, 20 szarych, 40 czarnych)





INFORMACJE PODSTAWOWE

Każda gra **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** rozgrywana jest w ramach kampanii albo scenariusza, każdy scenariusz zaś ma własną mapę, warunki zwycięstwa, a także zasady. Co więcej, szeroki wachlarz bohaterów i bohaterek o różnych zdolnościach oraz taliach sprawia, że żadne dwie rozgrywki nie będą takie same.

TRYBY GRY

Rozgrywka w **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** może odbywać się w jednym z czterech przedstawionych poniżej trybów.

STARCIE

Jest to przeznaczony dla 2–3 osób tryb pełnej rywalizacji. Wybierz z *Księgi Misji* scenariusz w trybie starcia i zetrzyj swoich przeciwników w proch, zanim oni zrobią to z tobą!

KAMPANIA

Heroes of Might and Magic III: The Board Game oferuje ci także możliwość gry jednoosobowej, w której stawisz czoła AI. Tryb kampanii solo składa się z serii scenariuszy splecionych wciągającą fabułą. Możesz też spodziewać się w nich wyjątkowych wydarzeń i ciekawych mechanik. Więcej informacji o trybie solo znajdziesz na str. 33.

SOJUSZ

Rozgrywka w formule 2 vs 2 została stworzona z myślą o pojedynkach dwóch 2-osobowych drużyn. Rozgrywka 4-osobowa wymaga rozszerzenia wprowadzającego czwartą frakcję. Scenariusze i zasady gry w trybie Sojuszu znajdziesz w *Księdze Misji* każdego z tych rozszerzeń.

KOOPERACJA

Jest to przeznaczony dla 2–3 osób tryb, w którym wszyscy starają się osiągnąć wspólny cel.





PRZYGOTOWANIE GRY



Zawarte w tym rozdziale opisy oraz grafiki pomogą wam przygotować rozgrywkę w oparciu o scenariusz z *Księgi Misji*.

1. Wybierzcie scenariusz z *Księgi Misji*.

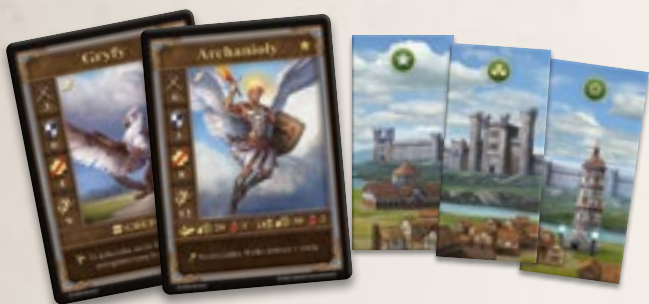
Jeśli to wasza pierwsza gra, zalecamy zacząć od scenariusza „Nowy wspaniały świat” (*Księga Misji*, str. 7).

2. Wybierzcie po jednej z dostępnych frakcji.

Jeśli więcej niż jedna osoba chce zagrać tą samą frakcją, rzućcie kością Zasobów. Gracz, który uzyska wyższy wynik, wybiera jako pierwszy.

W zestawie podstawowym macie do wyboru 3 frakcje – każda dysponuje wyjątkowymi zdolnościami i zapewnia inne wrażenia z gry. Każda z nich ma też własne barwy, po których można ją rozpoznać.

- a) Zamek:** Wznies proporzec, niech łopocze na wietrze dumnie niczym skrzydła Gryfów i Aniołów pod twą komendą!



- b) Lochy:** Przyczajone potwory i wstrętne wynaturzenia kryjące się w podziemnych czeluściach czekają twego rozkazu...



- c) Nekropolia:** Powstań ponownie, wyrwij armie z królestwa śmierci i zajmij na wieczność tron władcy umarłych!



- 3. Wybierzcie Bohatera Głównego dla każdej z waszych frakcji.**
- 4. Wyjmijcie z pudełka i przygotujcie następujące komponenty swoich frakcji:**
- a) 1 dwustronną planszетkę Bohatera
 - b) 2 figurki Bohaterów
 - c) 7 kafelków Budynków Miasta
 - d) 1 planszę Miasta
 - e) 7 dwustronnych kart Jednostek
 - f) 3 karty Specjalności twojego Bohatera
 - g) 1 kartę Zdolności właściwej dla twojego Bohatera
 - h) 20 kostek frakcji
 - i) 1 żeton Budowy
 - j) 1 żeton Populacji
 - k) 1 żeton Księgi Zaklęć
- 5. Umieście jedną kostkę swojej frakcji na pierwszym polu toru Poziomu Doświadczenia (PD), który znajduje się na waszych planszетkach Bohatera. Widoczna na tym polu rzymska cyfra I oznacza, że wasi Bohaterowie Główni są teraz na I Poziomie Doświadczenia.**



- 6. Z *Księgi Misji* wybierzcie wariant scenariusza dla odpowiedniej liczby osób i przygotujcie grę w oparciu o zawarte w nim instrukcje i wskazówki dotyczące ułożenia kafelków Mapy.**
- 7. Umieście przed sobą plansze Miasta, a obok nich ułóżcie kafelki Budynków Miasta swoich frakcji. W opisie scenariusza sprawdźcie, jakie Budynki początkowe są już wzniesione w waszych Miastach, a następnie umieście odpowiednie kafelki na planszach Miasta.**
- 8. Ustawcie wskazaną w zasadach scenariusza początkową wartość przychodu, umieszczając kostki waszych frakcji w odpowiednich miejscach torów przychodu na planszach Miasta. Umieście żetony Populacji, Budowy i Księgi Zaklęć stroną akcji ku górze w przewidzianych dla nich miejscach na planszach Miasta.**

9. Podzielcie żetony Zasobów na pule według ich typu i umieśćcie każdą z nich w zasięgu wszystkich graczy. Weźcie wskazane przez scenariusz Zasoby początkowe i umieśćcie je obok swoich planszetek Bohatera. To są wasze pule Zasobów.
10. Pozostałe żetony podzielcie na pule według typu i umieśćcie je w zasięgu wszystkich graczy.
11. Podzielcie karty Statystyk na cztery talie: Ataku, Obrony, Mocy oraz Wiedzy. Każda ze Statystyk waszych Bohaterów wskazuje liczbę kart Statystyk danego rodzaju, które każde z was musi dobrać (str. 11, Planszетки Bohaterów). To są wasze początkowe talie Mocy i Magii (M&M).
12. Jeśli grasz Bohaterem Mocy, dodaj do swojej talii M&M 1 kartę Zaklęcia „Magiczna Strzała”, a jeśli grasz Bohaterem Magii – dodaj do niej 2 karty tego Zaklęcia.
13. Do początkowych talii M&M dodajcie jeszcze po jednej karcie Zdolności i karcie Specjalności poziomu I, które wskazano na planszettek waszych Bohaterów.
14. Potasujcie swoje początkowe talie M&M i umieśćcie je zakryte obok waszych planszetek Bohatera. Wasze talie Mocy i Magii są już gotowe.
15. Rozdzielcie karty Zdolności, Artefaktów oraz Zaklęć na osobne zakryte talie. Z każdej z nich weźcie wierzchnią kartę i umieśćcie ją odkrytą obok danej talii, tworząc 3 stosy kart odrzuconych.
16. Wybierzcie poziom trudności gry i weźcie Premie Początkowe (str. 35, Poziom trudności gry).
17. Podzielcie karty Jednostek Neutralnych na 4 talie według ich poziomu (Brazowe ★, Srebrne ★, Złote ★ i Błękitne ★). Każdą z nich potasujcie i umieśćcie zakrytą na stole, zostawiając miejsca na stosy kart odrzuconych.
18. Obok Mapy umieśćcie planszę Walki. Weźcie wskazane w scenariuszu jednostki początkowe i umieśćcie je w osobnych stosach, tworząc wasze talie jednostek.
19. Umieśćcie tor Rund obok Mapy, a na pierwszym jego polu (oznaczonym „1”) połóżcie czarną kostkę.
20. Potasujcie talię kart Astrologowie Ogłaszają i umieśćcie ją zakrytą obok toru Rund.
21. Nim zaczniecie grać, możecie dowolnie obrócić swoje kafelki Początkowe Mapy. Następnie umieśćcie na nich, na polu z Miastem, figurki waszych Bohaterów.
22. Grę rozpoczyna osoba, która jako pierwsza wymieni 5 Jednostek Neutralnych z gry „Heroes of Might and Magic III”. Zamiast tego możecie też zdać się na los i rzucić kośćmi Ataku – zaczyna osoba z najwyższym wynikiem.

KOLEJNOŚĆ RUND

Runda trwa, dopóki wszyscy nie skończą swojej tury. W grze są 2 typy rund, które następują po sobie na przemian:

- **Rundy Zasobów:** Na początku rundy Zasobów wszyscy gracze otrzymują przychód z Budynków Miasta, Osad oraz Kopalni, które kontrolują (str. 16, Zasoby). Wysokość przychodu wskazana jest na torach przychodu.



- **Rundy Astrologów:** Na początku tej rundy należy dobrać kartę Astrologowie Ogłaszają, odczytać ją, a następnie rozpatrzeć. Karty te wprowadzają do gry różne efekty modyfikujące jej przebieg.



Informacja o typie aktualnej rundy znajduje się na torze Rund. Gdy wszyscy gracze wykonają swoją turę, przesuniecie czarną kostkę na torze rund na następną pole (oznaczone kolejnym numerem).



W opisie scenariuszy będą pojawiać się specjalne Wydarzenia Czasowe. Ich nastąpienie jest efektem spełnienia podanych warunków, takich jak rozpoczęcie konkretnej rundy czy zaistnienie jakiegoś zdarzenia.

TURY GRACZY

Wraz z rozpoczęciem swojej tury stajesz się aktywnym graczem i możesz odrzucić z ręki dowolną liczbę kart, a następnie możesz dobrać do swojego aktualnego limitu. Jeśli liczba kart na twojej ręce jest większa niż twój limit, musisz odrzucić nadmiarowe karty (do limitu). Jeśli na początku swojej tury masz na ręce karty w liczbie równej twojemu limitowi, nie musisz dobierać ani odrzucać żadnych kart. Aktualną wartość limitu możesz odczytać z toru Poziomu Doświadczenia (PD) na swojej planszecie Bohatera (str. 12, Poziomy Doświadczenia).

Poniżej opisano różne akcje, które możesz wykonywać w grze.


AKCJE MIASTA

Choć każdą z akcji Miasta możesz wykonać raz w rundzie, możesz to zrobić w swojej turze albo w turze przeciwnika, nawet tuż przed Walką, ale nie w jej trakcie. Po wykonaniu akcji Miasta odwróć związany z nią żeton (na planszy Miasta). Akcja ta będzie dla ciebie niedostępna aż do początku następnej rundy, kiedy to wszystkie żetony są odwracane z powrotem na stronę z akcją ku górze.


- Żeton Budowy używany jest do rozbudowy miasta (str. 17, Miasto).
- Żeton Populacji używany jest do **Rekrutowania** lub **Wzmacniania** jednostek albo do **Rekrutowania** Bohatera Pomocniczego (str. 26, Jednostki).
- Żeton Księgi Zaklęć używany jest do zakupu Zaklęć (str. 15, Budowanie Gildii Magów).



AKCJE MORALE

Podczas gry odwiedzisz wiele lokacji, które obniżą albo podniosą twoje Morale. Gdy twoje Morale podnosi

się, weź żeton Wysokiego Morale  i umieść go obok swojej talii Mocy i Magii. Choć możesz mieć tylko 1 taki żeton naraz, w dowolnym momencie (także podczas Walki) możesz go odrzucić, aby wykonać jedną z następujących 3 akcji:

- Dobierz kartę ze swojej talii M&M.
- Odrzuć dowolną liczbę kart, a następnie dobierz tyle samo kart ze swojej talii M&M.
- Przerzuć 1 kość.

Gdy twoje Morale obniży się, musisz odrzucić żeton Wysokiego Morale. Jeśli nie masz takiego żetonu, otrzymujesz żeton Niskiego Morale . Możesz mieć tylko 1 taki żeton naraz. Jeśli masz już żeton Niskiego Morale, a efekt gry każe ci dobrać kolejny, zamiast tego na koniec tury odrzuć wszystkie karty z ręki.

Jeżeli natomiast twoje Morale podniesie się, gdy masz żeton Niskiego Morale, zamiast brać żeton , odrzuć żeton .

UWAGA: Nekropolia ignoruje wszelkie efekty związane z Morale.

AKCJE RUCHU

Bohaterowie mogą poruszać się dowolną liczbą razy w turze, pod warunkiem że mają wystarczającą liczbę punktów Ruchu (PR; str. 11, Bohater Główny). Za każdy wydany punkt Ruchu danego Bohatera możesz wykonać jedną z poniższych akcji:

- Poruszyć go o 1 pole w dowolnym kierunku.
- Przedłużyć jego Walkę z Jednostkami Neutralnymi o 1 dodatkową rundę (str. 29, Przygotowanie Walki)*.
- Odkryć zakryty kafelek Mapy, przy którym znajduje się ten Bohater.
- Dołożyć nowy kafelek Mapy ze swojej puli kafelków Dalekich (II–III; str. 19, Dokładanie kafelków Mapy).

Każdorazowo zaznaczaj wykorzystany PR, odwracając żeton Ruchu brązową stroną ku górze.

**Jeśli po zakończeniu Walki nadal masz PR, możesz dalej wykonywać akcje.*

BOHATEROWIE


Bohaterowie dzielą się na dwa typy: Bohaterów Mocy oraz Bohaterów Magii. W każdej frakcji znajduje się co najmniej jedna postać z każdej kategorii. Określenie „Bohater” odnosi się zarówno do Bohatera Głównego, jak i do Bohatera Pomocniczego.

BOHATER GŁÓWNY

Bohater Główny jest reprezentowany przez figurkę i planszетkę Bohatera. Niezależnie od frakcji ma on zawsze 3 PR, które możesz wydać na rozmaite akcje. Tylko Bohater Główny może korzystać z talii M&M oraz zbierać Doświadczenie i awansować na wyższe poziomy – grę zazwyczaj rozpoczyna na I Poziomie Doświadczenia (PD), ale awansować może aż do VII.

Doświadczenie możesz zdobywać, pokonując wrogich bohaterów lub Jednostki Neutralne, których Poziom Doświadczenia/poziom trudności jest nie mniejszy od PD twojego Bohatera Głównego. Pewne lokacje na mapie również mogą nagrodzić cię Doświadczeniem, podobnie zresztą jak kość Skarbów (str. 18).

BOHATER POMOCNICZY

Jeśli kontrolujesz Miasto albo Osadę, możesz zrekrutować Bohatera Pomocniczego. Aby tego dokonać, musisz wydać 10  i użyć żetonu Populacji, co oznacza, że nie możesz jednocześnie i rekrutować Bohatera, i Rekrutować/Wzmacniać jednostek. Bohater Pomocniczy, który reprezentowany jest przez drugą figurkę twojej frakcji, może poruszać się po mapie. Każdy gracz może zatem kontrolować dwóch Bohaterów naraz.

Kiedy zrekrutujesz Bohatera Pomocniczego, ustaw jego figurkę na polu swojego Miasta albo Osady. Bohater ten ma 2 PR i nie posiada planszетki Bohatera ani nie może zdobywać Doświadczenia. Jeśli zdobędzie on jakieś karty, weź je na rękę, tak samo, jak gdyby zdobył je Bohater Główny.

Choć Bohater Pomocniczy korzysta z twoich jednostek (gdy bierze udział w Walce), to nie może korzystać z żadnych kart z twojej ręki ani talii M&M. Jeśli twój Bohater Pomocniczy napotka wrogiego Bohatera, możesz podjąć Walkę albo usunąć swojego Bohatera Pomocniczego z gry (str. 32, Koniec Walki).

Wprawdzie pokonany Bohater Pomocniczy jest usuwany z gry, ale w swojej turze możesz zrekrutować go ponownie. Jeśli pokonasz Bohatera Pomocniczego, zyskujesz kostkę frakcji (str. 35, Warunki zwycięstwa).

PLANSZETKI BOHATERÓW



planszетка Bohatera

- | | |
|------------------|------------------------|
| 1. Imię | 7. Moc |
| 2. Klasa | 8. Wiedza |
| 3. Typ | 9. Zdolność początkowa |
| 4. Barwy frakcji | 10. Specjalność |
| 5. Atak | 11. Tor PD |
| 6. Obrona | |

Specjalność Bohatera – Pokazuje karty Specjalności, które Bohater dodaje do swojej talii M&M na początku gry i po zdobyciu oznaczonego na złoto poziomu. Karty Specjalności nie wliczają się do limitu Zakłóć.

Tor PD – Wskazuje aktualny Poziom Doświadczenia Bohatera Głównego. Tu znajdziesz też informacje o zależnych od PD efektach oraz dodatkowych kartach otrzymywanych wraz z awansem na kolejne poziomy.



Atak – Określa liczbę kart Ataku, które dodajesz do swojej talii M&M na początku gry.



Obrona – Określa liczbę kart Obrony, które dodajesz do swojej talii M&M na początku gry.



Moc – Określa liczbę kart Mocy, które dodajesz do swojej talii M&M na początku gry.



Wiedza – Określa liczbę kart Wiedzy, które dodajesz do swojej talii M&M na początku gry.

POZIOMY DOŚWIADCZENIA

Na torze PD znajdziesz informacje o limicie kart na ręce, o tym ile razy w ciągu rundy możesz skorzystać z efektu Mistrzowskiego (str. 13, Karty Statystyk i Zdolności) oraz o kartach Specjalności i kratach Zdolności, które możesz zdobyć, **Przeszukując** talię Zdolności (str. 13, Ogólne zasady dotyczące kart).

- **Poziom I** – Twój limit kart na ręce wynosi 4. Dodaj 1. kartę Specjalności do swojej talii.
- **Poziom II** – **Przeszukaj (2)** talię Zdolności. Na tym PD możesz wykorzystać efekt Mistrzowski zagranej karty raz w rundzie (str. 13, Karty Statystyk i Zdolności).
- **Poziom III** – Twój limit kart na ręce wynosi 5. **Przeszukaj (2)** talię Zdolności.
- **Poziom IV** – Dodaj drugą kartę Specjalności do swojej talii. Możesz skorzystać z efektu Mistrzowskiego 2 razy w rundzie.
- **Poziom V** – Twój limit kart na ręce wynosi 6. **Przeszukaj (2)** talię Zdolności.
- **Poziom VI** – Dodaj trzecią kartę Specjalności do swojej talii. Możesz skorzystać z efektu Mistrzowskiego 3 razy w rundzie.
- **Poziom VII** – Twój limit kart na ręce wynosi 7. **Przeszukaj (2)** talię Zdolności.

Każdy z tych efektów zaznaczony jest na planszecie Bohatera:

- Złote poziomy (♣I♣, ♣IV♣, ♣VI♣) dodają kartę Specjalności do twojej talii, a Srebrne pozwalają ci **Przeszukać (2)** talię Zdolności.

- Liczba koron przypomina ci, ile razy na rundę możesz skorzystać z efektu Mistrzowskiego zagranej karty, natomiast ikona oznacza twój limit kart na ręce.

UWAGA: Liczbę dostępnych w danej rundzie efektów możesz zaznaczać, kładąc czarne kostki na swojej planszecie Bohatera.




BUDOWANIE TALII

Początkowa talia M&M składa się z 9 kart i obejmuje karty Statystyk, Zdolności, Zaklęć oraz Specjalności danego Bohatera. O ile nie napisano inaczej, gdy zdobędziesz kartę (np. odkrywając mapę czy kupując zaklęcie z Gildii Magów), zawsze bierzesz ją bezpośrednio na rękę.

OGÓLNE ZASADY DOT. KART

1. Instrukcja **Przeszukaj (X)** talię Zdolności, Artefaktów albo Zaklęć pozwala ci albo podejrzeć wierzchnie (X) kart z jednej z tych talii, wybrać jedną kartę i odrzucić resztę, albo wziąć wierzchnią kartę ze stosu kart odrzuconych danej talii.
2. Talie Zdolności, Artefaktów oraz Zaklęć mają swoje osobne stosy kart odrzuconych, które ułatwią ci zidentyfikowanie każdej z tych talii.
3. Kiedy instrukcja każe ci **Usunąć** kartę, usuń ją zupełnie z gry i odłóż do pudełka.
4. Karty mają cztery rodzaje efektów:
 - a) **Natychmiastowy** ⚡ – te efekty rozpatrywane są od razu.
 - b) **Aktywacja** ➡ – te efekty rozpatrywane są w momencie aktywacji jednostki.
 - c) **Mapa** 🗺 – tych efektów nie możesz używać podczas Walki.
 - d) **Krótkotrwały** ⌚ – te efekty są w mocy, dopóki nie zostaną użyte albo do momentu rozpoczęcia następnej rundy przez osobę, która je zagrała (cokolwiek zdarzy się pierwsze).
5. Po użyciu karty odrzuć ją (odłóż ją na swój stos kart odrzuconych). Karty ⌚ odrzucane są, gdy ich efekt zostanie wykorzystany albo wygaśnie.
6. Jeśli twoja talia M&M jest pusta, a ty musisz dobrać kartę, potasuj swój stos kart odrzuconych i utwórz z niego nową talię M&M.

KARTY STATYSTYK I ZDOLNOŚCI

Każda karta Zdolności i karta Statystyk ma efekt Podstawowy oraz – przedstawiony poniżej niego – potężniejszy efekt Mistrzowski . Pamiętaj, że w jednej rundzie możesz skorzystać z efektu Mistrzowskiego ograniczoną liczbę razy, która zależy od PD twojego Bohatera Głównego.




karta Zdolności



karta Statystyk

- | | |
|---------------------|------------------------------|
| 1. Nazwa | 3. Efekt Mistrzowski |
| 2. Efekt Podstawowy | 4. Karta związana z frakcją* |

**Choć karta tego rodzaju może zostać dodana do talii M&M dowolnej frakcji, korzystać z niej może wyłącznie frakcja, z którą dana karta jest związana. Jeśli podczas Przeszukiwania talii Zdolności wyciągniesz kartę związaną z nie swoją frakcją, możesz taką kartę odkryć i odrzucić (na stos kart odrzuconych talii Zdolności), a w jej miejsce dobrać nową kartę. Karty oznaczone ikoną  mogą być używane wyłącznie przez Nekropolię.*

KARTY ARTEFAKTÓW

Karty Artefaktów podzielone są na 3 poziomy: Słabe, Mocne oraz Relikty. Na początku gry ze wszystkich kart Artefaktów stwórz 1 talię i ją potasuj. Karty te mogą wpływać na przebieg Walki, przychód, morale, a nawet na dobieranie kart. Artefakty możesz zdobyć podczas odkrywania mapy albo gdy wyrzucisz odpowiedni symbol na kości Skarbów (str. 18, Anatomia kafelka Mapy).



karta Mocnego Artefaktu

1. Nazwa
2. Efekt
3. Tekst fabularny



karta Słabego Artefaktu



karta Reliktu



zaklęcie Podstawowe



zaklęcie Mistrzowskie

1. Nazwa
2. Szkoła Magii
3. Efekt zaklęcia
4. Efekt alternatywny

Przykład:

Sandro wykorzystał wszystkie swoje karty w poprzedniej turze, więc teraz – na początku swojej kolejnej tury, w nowej rundzie – dobiera do aktualnego limitu. Na jego rękę trafiają więc karta Mocy oraz 3 karty Zaklęć: Magiczna Strzała, Przyspieszenie oraz Magiczny Portal. Następnie Sandro porusza się na pole z nienależącą do nikogo kopalnią, co wywołuje Walkę z Jednostkami Neutralnymi.



Sandro rzuca Magiczną Strzałę na wrogich Rozbójników. Jednostka ta ma 3 . Podstawowe obrażenia Magicznej Strzały wynoszą 1, ale używając więcej mocy, można je zwiększyć do 3. Sandro ma na ręce kartę Mocy oraz kartę zaklęcia Przyspieszenie, więc używa ich do wzmocnienia rzucanej Magicznej Strzały. Pozwala mu to pokonać wrogów bez atakowania ich swoimi jednostkami.



KARTY ZAKLEĆ

Choć karty Zaklęć mogą zapewnić ci wiele efektów, najprawdopodobniej będziesz ich używać głównie do Walki. Karty Zaklęć możesz zdobyć podczas eksploracji mapy albo budując Gildię Magów. Rzucenie zaklęcia nie wymaga poniesienia żadnych kosztów, ale jeśli chcesz, by jego efekty były silniejsze, musisz zwiększyć jego moc . W tym celu musisz albo odrzucić z ręki co najmniej jedną inną kartę Zaklęcia, albo użyć karty Artefaktu, Zdolności bądź Mocy. Wzmacniasz czar w chwili jego rzucania, a nadmiarowa moc nie przechodzi na następne zaklęcia. W jednej rundzie Walki możesz rzucić zaklęcie tylko raz, ale wzmocnić możesz je dowolną liczbą kart.

Po walce Sandro postanawia użyć Magicznego Portalu, by przenieść się do sojuszniczej Osady albo Miasta. Ponieważ efekt Magicznej Strzały został wzmocniony kartą Mocy i Przyspieszeniem, Sandro nie ma czym wzmocnić Magicznego Portalu, aby uzyskać dodatkowe PR po teleportacji.



Przykład 2:

Tamika, rycerz śmierci z frakcji Nekropolii, ma już zbudowaną Gildię Magów w swoim Mieście. Postanawia więc kupić trochę zaklęć. Płaci widoczny na planszy Miasta koszt, aby Przeszukać (2) talię Zaklęć.



BUDOWA GILDII MAGÓW

Najprostszym sposobem dodania nowych kart Zaklęć do talii M&M jest wybudowanie Gildii Magów w swoim Mieście.

Natychmiast po wzniesieniu tego budynku **Przeszukaj (2)** talię Zaklęć dwukrotnie. Jeśli grę rozpoczynasz z wybudowaną Gildią Magów, zamiast brać te karty na rękę, umieść je w swojej talii M&M. Aby uzyskać więcej kart Zaklęć, opłać koszt podany na planszy Miasta, a następnie **Przeszukaj (2)** talię Zaklęć. Z Gildii Magów możesz skorzystać tylko raz na rundę. Kiedy to zrobisz – po wykonaniu akcji **Przeszukaj (2)** – odwróć żeton Księgi Zaklęć. W rundzie, w której Gildia Magów została zbudowana, nie możesz kupować w niej zaklęć.

Przykład 1:

Alamar, czarnoksiężnik z frakcji Lochów, buduje Gildię Magów. W ramach pierwszej akcji **Przeszukaj (2)** talię Zaklęć postanawia wziąć kartę Zaklęć ze stosu kart odrzuconych, dzięki czemu na jego rękę trafia Kamienna Skóra. Następna karta na stosie kart odrzuconych to Magiczna Strzała. Alamar ma silną armię i nie potrzebuje więcej zaklęć zadających obrażenia, więc w ramach drugiej akcji **Przeszukaj (2)** sprawdza 2 wierzchnie karty z talii Zaklęć. Niestety tu również znajduje zaklęcia ofensywne – 2 Kule Ognia. Jedną z nich Alamar bierze na rękę, a drugą odkłada na stos kart odrzuconych.

Nie interesuje jej Klątwa – czar widoczny na wierzchu stosu kart odrzuconych – sprawdza więc 2 wierzchnie karty z talii Zaklęć.



Ma do wyboru Kulę Ognia albo Magiczną Strzałę. Choć Tamice przydałyby się oba zaklęcia, może wziąć tylko 1 z tych kart. Na jej rękę trafia więc Kula Ognia, Magiczna Strzała zaś ląduje na stosie kart odrzuconych. Tamika niestety nie zdobędzie Magicznej Strzały, gdyż w jednej rundzie może kupić tylko 1 zaklęcie.



ZASOBY

Zasoby są podstawą sukcesu w grze **Heroes of Might and Magic III: The Board Game**, gdyż to dzięki nim będziesz w stanie rozwijać swoje Miasto, **Rekrutować** jednostki i kupować zaklęcia.

W grze są 3 typy Zasobów: Złoto, Budulce oraz Kosztowności. Zazwyczaj będziesz je pozyskiwać z posiadanych Kopalni oraz Osad, ale możesz je także zdobywać dzięki artefaktom oraz gdy rzucasz kością Zasobów.



Złoto



Budulce



Kosztowności

Rzucając kością Zasobów, możesz zyskać:

- 2 × Budulce
- 4 × Budulce
- 1 × Kosztowności
- 2 × Kosztowności
- 3 × Złoto
- 6 × Złoto

Niektóre lokacje i sytuacje – Punkt Handlowy albo różne wydarzenia (str. 36, Tabela cen) – pozwolą ci wymieniać Zasoby albo Usuwać karty.






Każda frakcja ma własne Miasto z wyjątkowymi Budynkami, które zapewnią ci różne efekty:

- **Ratusz** – W rundzie Zasobów, zyskujesz dodatkowy przychód albo korzystasz z unikatowej zdolności swojej frakcji.
- **Cytadela** – Pozwala ci **Wzmacniać** karty Jednostek z Garstki do Grupy. Zapewnia Mury, Bramę i Wieżę Łuczniczą gdy Miasto jest oblegane.
- **Siedliska jednostek** – Pozwalają **Rekrutować** jednostki. Wznosząc kolejne Siedliska, odblokujesz jednostki z wyższych poziomów. Kolejność wznoszenia tych budowli jest następująca: ★, ☆, ☆★.
- **Gildia Magów** – Pozwala kupować zaklęcia.
- **Budynki frakcyjne** – Mają różne działanie, zależnie od frakcji.

Aby wykonać akcję budowy, opłać podany na planszy Miasta koszt wybranego Budynku, a następnie umieść na niej kafelek tego Budynku. Budować możesz tylko raz w rundzie, więc po wzniesieniu budynku odwróć żeton Budowy. Kolejna budowa będzie możliwa dopiero po ponownym odwróceniu tego żetonu na początku nowej rundy.

Jednym z elementów eksploracji mapy jest podbijanie neutralnych Osad i obleganie wrogich Miast.

Aby to zrobić, musisz przemieścić Bohatera na pole z taką lokacją. Kiedy oblegasz należące do innej frakcji Miasto albo Osadę, przeciwnik może zapłacić 8 , aby przenieść tam swoją armię (jeśli nie ma jej na tym polu) i móc się nią bronić. W ten sposób przenoszona jest wyłącznie armia – nie Bohater Główny. Oznacza to, że podczas tej Walki broniąca się strona nie będzie mogła używać kart z ręki. Po bitwie armia natychmiast wraca do Bohatera Głównego.

Jeśli zajmiesz wrogie Miasto, umieść na nim kostkę swojej frakcji i zabierz kostkę pokonanej frakcji. W niektórych scenariuszach kostka ta może mieć znaczenie przy określaniu zwycięstwa (str. 35, Warunki zwycięstwa). Nie możesz korzystać z żadnych Budynków ani Zdolności zajętego Miasta, włączając w to możliwość **Rekrutowania** jednostek innych frakcji. Pamiętaj też, że w różnych scenariuszach zajęcie miasta przeciwnika może zapewniać różne nagrody i może mieć znaczenie dla ustalania zwycięstwa (str. 35, Warunki zwycięstwa). Jeśli wróg zajmie twoje Miasto, możesz korzystać z Budynków oraz Zdolności tego Miasta, włączając w to możliwość **Rekrutowania** jednostek.



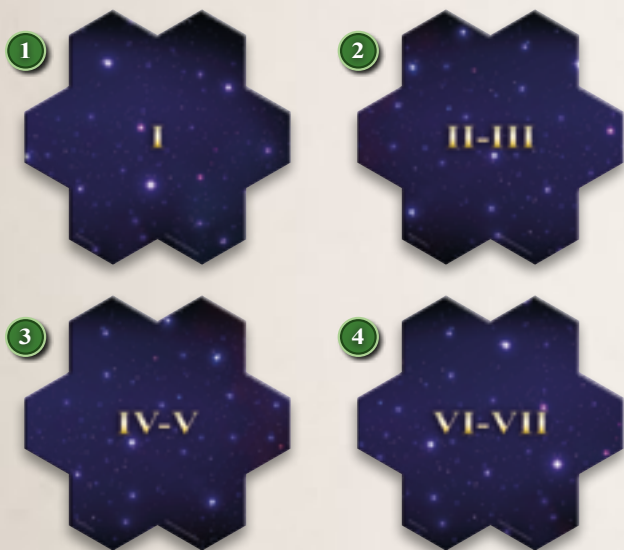


ELEMENTY MAPY

KAFELKI MAPY

TYPY KAFELKÓW MAPY

Odkrywanie nowych ziem oraz ekscytujące przygody to kwintesencja gry **Heroes of Might and Magic III: The Board Game**. Eksplorując mapę, twoi Bohaterowie będą poruszać się po różnych krainach oraz lokacjach przedstawionych na kafelkach Mapy. Kafelki te podzielone są na 4 typy, które rozróżnisz po widocznym na rewersie oznaczeniu ich trudności.



1. Kafelki Początkowe: I
2. Kafelki Dalekie: II-III
3. Kafelki Bliskie: IV-V
4. Kafelki Centralne: VI-VII

ANATOMIA KAFELKA MAPY

Każdy kafelek Mapy podzielony jest na 7 pól stanowiących osobne lokacje, które możesz odwiedzić. Niektóre pola oznaczone są liczbami rzymskimi (I-VII) – określają one trudność danego pola oraz siłę Jednostek Neutralnych, jakie tam spotkasz (str. 35, Tabela Trudności Pola). Wokół niektórych pól zobaczysz ciągłą żółtą obwódkę – oznacza ona, że pola te są zablokowane i nie można na nie wejść.



- | | |
|--------------------|--------------------------|
| 1. Puste pole | 4. Zablokowane pole |
| 2. Lokacja | 5. Granica między polami |
| 3. Ikona artefaktu | 6. Trudność pola |

Na polach oznaczonych ikoną będziesz rzucać kością Skarbów, która zapewni ci jedną z następujących korzyści:

- – Kość Zasobów. Rzuć 1 kością Zasobów.
- – 2 kości Zasobów. Rzuć 2 kośćmi Zasobów i rozpatrz 1 z wyników.
- – ½ PD. Twój Bohater Główny zyskuje połowę Poziomu Doświadczenia.
- – Artefakt. **Przeszukaj (2)** talię Artefaktów.

TYPY LOKACJI

Każda lokacja zalicza się do jednego z trzech typów. Ich znajomość pomoże ci łatwo określić, co musisz zrobić, gdy odwiedzasz dane miejsce (str. 20, Lokacje na Mapie). Aby odwiedzić daną lokację, musisz najpierw wejść na jej pole. Jeśli wejście na to pole wywołuje Walkę, musisz rozpatrzyć ją, zanim rozpatrzysz efekty tego pola. Puste pola nie mają żadnych efektów, a wejście na nie nie wywołuje Walki z Jednostkami Neutralnymi.

- **Jednorazowe** – Po odwiedzeniu tego pola oznacz je czarną kostką. Jeśli znajduje się już na nim taka kostka, pole to uważane jest za puste.
- **Flagowalne** – Pola tego rodzaju można zajmować i kontrolować. Kiedy zajmiesz takie pole, umieść na nim kostkę swojej frakcji. Inne frakcje również mogą zająć takie pole i – zastąpiwszy twoją kostkę frakcji swoją kostką – skorzystać z jego efektów. Sojusznik, który wejdzie na pole z twoją kostką, traktuje je, jakby było puste.
- **Wielorazowe** – Te pola możesz odwiedzać wielokrotnie i za każdym razem korzystać z ich efektów (jeśli są). Odwiedzonych pól tego rodzaju nie oznaczaj żadną kostką.

KAFELKI MAPY W SCENARIUSZACH

W każdym scenariuszu będziesz korzystać z kombinacji kafelków Centralnych (VI–VII) lub Bliskich (IV–V). Na nich czekają na ciebie najpotężniejsi wrogowie, ale i największe nagrody. Na początku gry potasuj kafelki Mapy i rozmieść je zakryte zgodnie z instrukcjami przygotowania gry w danym scenariuszu. Dowiesz się, co się na nich znajduje, dopiero gdy zostaną odkryte przez Bohatera. W niektórych scenariuszach otrzymasz własną pulę kafelków Dalekich (II–III). Przygotowując grę, potasuj je i rozdziel zakryte między wszystkich graczy. Osoba, która zdecyduje się eksplorować nieznaną ziemię swoim Bohaterem, będzie mogła dołożyć do Mapy wierzchni kafelek ze swojej puli. Ponieważ te ziemie właśnie zostały odkryte, kafelek również należy umieścić odkryty. Gracz, któremu skończą się kafelki Dalekie (II–III) nie może już dodawać kafelków do Mapy.

DOKŁADANIE KAFELKÓW MAPY

Dokładany kafelek Mapy musi przylegać do co najmniej dwóch innych kafelków oraz do pola, na którym znajduje się twój Bohater. Przed dołożeniem nowego kafelka możesz go dowolnie obrócić. Nowy kafelek musi jednak zostać zorientowany w taki sposób, by nie blokować ścieżki do innych kafelków. Oznacza to, że choć dwa zablokowane pola mogą znaleźć się obok siebie, to musi również istnieć możliwość wytyczenia ścieżki (przejścia) na dokładany kafelek z dowolnego innego kafelka Mapy.



LOKACJE NA MAPIE

MIASTO



Typ lokacji: **Flagowalna**

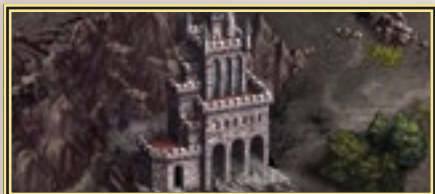
To jest pole początkowe gracza. Korzyści płynące z zajęcia Miasta znajdziesz w opisie scenariusza.



Miasto Zamku



Miasto Lochów



*Miasto
Nekropolii*

MŁYN WODNY



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Zyskujesz 3 .

WIATRAK





Typ lokacji: **Jednorazowa**

Zyskujesz 1 .

MISTYCZNY OGRÓD



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Wybierz jedno: zyskujesz 2  albo 1 .



KAPLICZKA MAGICZNEGO SYMBOLU






Typ lokacji: **Jednorazowa**

Możesz **Przeszukać (2)** talię Zaklęć.

DRZEWO WIEDZY




Typ lokacji: **Jednorazowa**

Możesz zapłacić 3  albo 10 , aby zyskać 2 .

KAPLICZKA MAGICZNEJ INKANTACJI



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Możesz zapłacić 3 , aby **Przeszukać (2)** talię Zaklęć.

OBSERWATORIUM



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Odkryj kafelek Mapy przylegający do tego kafelka.

KAMIEŃ WIEDZY



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Twój Bohater Główny zyskuje 1 .

CHATKA CZAROWNICY




Typ lokacji: **Jednorazowa**

Możesz albo **Usunąć** kartę Zdolności z ręki, albo podejrzeć wierzchnią kartę z talii Zdolności i wziąć ją na rękę bądź umieścić na stosie kart odrzuconych talii Zdolności.

ŚWIĄTYNIA



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Otrzymujesz żeton .

STAJNIE



Typ lokacji: **Wielorazowa**

Bohater, który wszedł na to pole, zyskuje 1 dodatkowy PR w tej turze.

GRÓB WOJOWNIKA



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Możesz **Przeszukać (2)** talię Artefaktów dwukrotnie.

Jeśli to zrobisz, otrzymujesz żeton  dwukrotnie.

SMOCZA UTOPIA




Typ lokacji: **Flagowalna**

Efekty tej lokacji różnią się w zależności od scenariusza.

FONTANNA MŁODOŚCI



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Bohater, który wszedł na to pole, zyskuje 1 dodatkowy PR w tej turze. Ponadto otrzymujesz żeton .

MAGICZNE ŹRÓDŁO



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Możesz podejrzeć 3 wierzchnie karty ze swojego stosu kart odrzuconych i wziąć 1 z nich na rękę. Pozostałe odłóż na wierzch stosu kart odrzuconych w dowolnej kolejności.

PUNKT HANDLOWY



Typ lokacji: **Wielorazowa**

Możesz wymienić Zasoby albo Usunąć kartę (str. 36, Tabela cen).

IKONA SKARBÓW



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Rzuć wskazaną liczbą kości Skarbów, a następnie wybierz i rozpatrz jedną z nich.

GRAAL



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Otrzymujesz żeton Graala.

IKONA ARTEFAKTÓW



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Możesz **Przeszukać (2)** talię Artefaktów.

SANKTUARIUM



Typ lokacji: **Wielorazowa**

Inni Bohaterowie nie mogą atakować Bohaterów na tym polu. Nie mogą oni również wejść na to pole, choć mogą się przez nie poruszać.

IKONA ZASOBÓW



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Rzuć wskazaną liczbą kości Zasobów, a następnie wybierz i rozpatrz jedną z nich.

ZABLOKOWANE POLE



Typ lokacji: —

Jest to specjalny rodzaj terenu, na który Bohaterowie nie mogą wejść. Rozpoznasz go po grubej żółtej obwódce.

OSADA



Typ lokacji: **Flagowalna**

Gdy **Oflagujesz** Osadę, możesz wybrać jedną z kilku nagród. Jeśli zajmiesz Osadę, która nie była wcześniej własnością innego gracza, otrzymujesz dodatkową nagrodę (patrz następna strona).

OBELISK

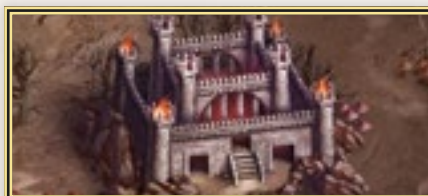


Typ lokacji: **Flagowalna**

Obeliski mają różne działanie w zależności od scenariusza. Gdy odwiedzasz tę lokację, nie zdejmuj z niej kostek innych frakcji – na tym polu może znajdować się kilka różnych kostek. Frakcja, która odwiedziła dany Obelisk, traktuje go, jakby był pustym polem, tak jak w przypadku lokacji Jednorazowej.



Osada Zamku



Osada Lochów



*Osada
Nekropolii*



KOPALNIA



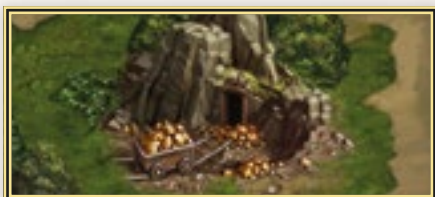
Typ lokacji: **Flagowalna**

Jeśli zajmiesz Kopalnię, która nie była wcześniej własnością innego gracza, natychmiast otrzymujesz z niej przychód. Ponadto na początku każdej rundy Zasobów będzie ona pasywnie generować zależny od jej typu przychód:

Kopalnia kamienia: 2 

Laboratorium alchemika, Kryształowa grotka, Staw z klejnotami: 1 

Kopalnia złota: 5 



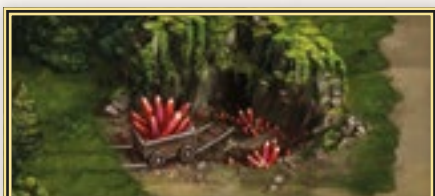
*Kopalnia złota
(Złoto)*



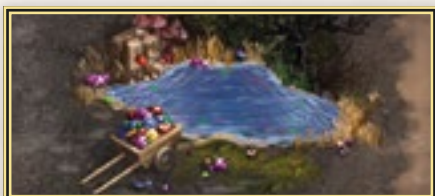
*Kopalnia kamienia
(Budulce)*



*Laboratorium alchemika
(Kosztowności)*








*Kryształowa grotka
(Kosztowności)*








*Staw z klejnotami
(Kosztowności)*

OSADY

Osady działają niemal tak samo jak Miasta. Różnią się od nich tym, że nie mają swoich Budynków. Kiedy **Oflagujesz** Osadę i umieścisz na jej polu kostkę swojej frakcji, możesz wybrać 1 z poniższych korzyści:

-  o 5.
-  o 2.
-  o 1.
- Wzmocnij** jedną ze swoich jednostek z poziomu  albo  za połowę normalnego kosztu (str. 27, Koszty jednostek)*.

Jeśli wybierzesz zwiększenie przychodu, umieść odpowiedni żeton Zasobów na polu Osady. W przypadku utraty kontroli nad Osadą tracisz również tę premię do przychodu.

Frakcja, która jako pierwsza **Oflaguje** daną Osadę, zyskuje dodatkową premię – albo natychmiast otrzymuje wybrany w momencie **Oflagowywania** przychód (5 , 2  albo 1 ) , albo może za darmo **Wzmocnić** jedną jednostkę z poziomu  bądź .

**Ten efekt jest jednorazowy. Osada nie będzie zapewniać żadnego przychodu do czasu ponownego wyboru premii za jej zajęcie, czyli do czasu Oflagowania Osady przez inną frakcję. Koszt Wzmocnienia jednostki zaokrąglaj w górę.*

KOPALNIE

Kopalnie są Flagowalnymi lokacjami, które generują przychód zależny od ich rodzaju. Kiedy **Oflagujesz** Kopalnię, umieść na jej polu kostkę swojej frakcji i usuń kostkę innej frakcji (jeśli jakaś jest). Frakcja, która jako pierwsza **Oflaguje** daną Kopalnię, natychmiast otrzymuje z niej przychód.

Jeśli wejdiesz na pole, na którym nie ma Bohatera innej frakcji, ale jest należąca do innej frakcji kopalnia, **Flagujesz** ją automatycznie. Kopalń, które nie zostały jeszcze przez nikogo **Oflagowane**, zawsze bronią Jednostki Neutralne.

JEDNOSTKI

Każda frakcja ma dostęp do 7 różnych jednostek o wyjątkowych zdolnościach i atrybutach. Choć grę będziesz zwykle zaczynać, dowodząc jednostkami liczącymi ledwie „Garstkę” stworzeń, możesz je **Wzmocniać**, płacąc podany na kartach jednostek koszt Wzmocnienia. Gdy to zrobisz, odwróć kartę danej jednostki na stronę oznaczoną jako „Grupa”.

Wszyscy gracze mają swoją talię zrekrutowanych jednostek – trzymajcie je pod ręką! W żadnym momencie nie możesz mieć więcej niż 5 jednostek na planszy Walki. Jednostki pokonane podczas Walki, są wyjmowane z talii, a jednostki, które przetrwały wracają do talii. Pokonaną jednostkę możesz znowu dodać do swojej talii, **Rekrutując** ją ponownie. **Rekrutowanie** oraz **Wzmocnianie** jednostek wymaga użycia żetonu Populacji. Jedno wykorzystanie żetonu pozwala ci **Rekrutować** i **Wzmocniać** dowolną liczbę razy – jedynym ograniczeniem są posiadane Zasoby. Pamiętaj o odwróceniu żetonu Populacji po jego użyciu! Żetonu nie możesz użyć ponownie, dopóki nie odwrócisz go z powrotem (akcją ku górze) na początku następnej rundy.

Jeśli w którymkolwiek momencie stracisz wszystkie swoje jednostki – czy to wskutek Walki, czy ucieczki (str. 32, Koniec Walki) – przywróć swoją armię początkową z danego scenariusza.



karta Jednostki (Garstka)



karta Jednostki (Grupa)

1. Nazwa
2. Poziom
3. Typ
4. Atak
5. Obrona
6. Punkty Zdrowia
7. Inicjatywa
8. Koszt Rekrutowania
9. Koszt Wzmocnienia
10. Oznaczenie strony karty
11. Zdolność specjalna



Atak – Określa liczbę zadawanych przez jednostkę obrażeń. Wartość ta może się zmieniać pod wpływem różnych efektów.



Punkty Zdrowia – Punkty Zdrowia określają liczbę obrażeń, po otrzymaniu których jednostka ginie. Kiedy **Wzmocniona** jednostka otrzyma łącznie co najmniej tyle obrażeń, ile wynosi jej maksymalna liczba ~~HP~~, odwróć jej kartę na stronę „Garstki” i zadaj pozostałe obrażenia (jeśli było ich więcej niż ~~HP~~). Gdy jednostka na stronie „Garstki” otrzyma w sumie co najmniej tyle obrażeń, ile wynosi jej maksymalna liczba ~~HP~~, usuń ją z planszy Walki. Po Walce usuń z ocalałych jednostek wszelkie obrażenia. Karty, które podczas Walki zostały odwrócone ze strony „Grupy” na stronę „Garstki”, pozostają na niej, dopóki nie zostaną ponownie **Wzmocnione**.



Obrona – Określa liczbę, o którą dana jednostka pomniejsza obrażenia otrzymywane w wyniku ataku. Nie stosuj jej do obrażeń od zaklęć czy innych efektów.





Inicjatywa – Określa, kiedy dana jednostka aktywuje się podczas Walki. Im wyższa Inicjatywa, tym wcześniej jednostka się rusza.

Zdolność specjalna – Większość jednostek frakcyjnych dysponuje specjalnymi zdolnościami. W oparciu o związane z nimi dodatkowe zasady można je podzielić na następujące rodzaje: **Aktywacja**, **Akcja Ataku**, **Inna akcja**, **Bierna** oraz **Kontratak**.

Aktywacja – Rozpatrz w momencie aktywacji jednostki.

- **Akcja Ataku** ⚔ – Rozpatrz, gdy jednostka atakuje. Jeśli jednostka wykonuje więcej niż 1 atak, rozpatrz efekt tylko w pierwszym ataku.
- **Inna akcja** 🌀 – Możesz rozpatrzyć ten efekt zamiast wykonywania normalnych akcji.
- **Bierna** 🛡 – Rozpatrz efekt za każdym razem, gdy spełniony jest podany warunek.
- **Kontratak** 🛡 – Rozpatrz ten efekt za każdym razem, gdy jednostka Kontratakuję.


Przykład:

Alamar i Sandro toczą bitwę. Alamar rzuca Magiczną Strzałę z mocą +1 na Grupę Zombie przeciwnika. Zombie mają 3  i otrzymują 2 obrażenia od zaklęcia. Zostaje im 1 . Ich Obrona (1) nie redukuje obrażeń, gdyż Obrona nie stosuje się do zaklęć.



Następnie czarnoksiężnik atakuje Grupą Harpii. Potwory zadają 3 obrażenia, ale Obrona (1) Zombie pozwala im zmniejszyć tę liczbę do 2.



Łączna liczba obrażeń spowodowanych przez zaklęcie i atak Harpii przekracza maksymalną liczbę  Zombie. Sandro odwraca więc kartę Zombie na drugą stronę („Garstka”) i zaznacza żetonem otrzymanie pozostałego 1 obrażenia.



RODZAJE JEDNOSTEK

Każda karta jednostek należy do jednej z 3 kategorii:




Naziemne – Mogą poruszyć się o maksymalnie 3 pola i zaatakować sąsiadującą jednostkę.





Latające – Mogą poruszyć się o maksymalnie 3 pola i zaatakować sąsiadującą jednostkę. Ignorują przeszkody terenowe podczas Walki (str. 30, Terminologia).



Strzelające – Mogą zaatakować i poruszyć się o 1 pole, ale nie mogą atakować po ruchu. Ponadto mogą one atakować dowolną jednostkę na planszy Walki tak długo, jak same nie sąsiadują z wrogą jednostką. Kiedy jednostka Strzelająca sąsiaduje z jednostką wroga, otrzymuje karę do Walki*. Kara ta obowiązuje także, gdy jednostka Strzelająca z twojej drugiej linii atakuje jednostkę w drugiej linii przeciwnika (str. 29, Rundy Walki). Jednostki Strzelające otrzymują również karę (-1 ) , gdy atakują jednostki znajdujące się za murami lub bramami wroga.

*Kiedy atakujesz z karą do Walki, rzuć 2 kośćmi Ataku i rozpatrz niższy wynik.

KOSZTY JEDNOSTEK

Każda frakcja może **Zrekrutować** 7 różnych jednostek. Na karcie każdej jednostki podano 2 koszty – **Rekrutowania** () oraz **Wzmocnienia** (). Aby dodać jednostkę z twojej frakcji do twojej talii zrekrutowanych jednostek, musisz posiadać odpowiednie Siedlisko i opłacić koszt **Rekrutowania**. Natomiast aby **Wzmocnić** swoją jednostkę, musisz posiadać Cytadelę i opłacić podany na karcie jednostki koszt **Wzmocnienia**, a następnie odwrócić ją. **Wzmocnione** jednostki mają wyższe statystyki i mogą zyskać nowe zdolności.

Jednostki frakcyjne dzielą się na 3 poziomy, a **Rekrutowanie** jednostek z każdego z nich wymaga wybudowania odpowiedniego Siedliska. Brązowe jednostki wymagają Siedliska Poziomu 1., Srebrne – Siedliska Poziomu 2., a Złote – Siedliska Poziomu 3. Siedliska Poziomu 3. są również konieczne, by móc korzystać z Dyplomacji do Rekrutowania jednostek Błękitnych (patrz obok, Jednostki Neutralne).

Przykład:

Królowa Katarzyna wybudowała wszystkie trzy Siedliska, co daje jej dostęp do wszystkich jednostek jej frakcji. Tuż przed walką Rekrutuje Archanioły, dzięki czemu w jej talii znajduje się już 6 jednostek. Ponieważ limit kart na planszy Walki wynosi 5, Katarzyna postanawia wystawić potężne Archanioły zamiast swojej najsłabszej jednostki – Halabardników.



JEDNOSTKI NEUTRALNE

Według poziomu Jednostki Neutralne można podzielić na 4 talie, od Brązowych ★ (najsłabszych), przez Srebrne ☆ i Złote ☆, po Błękitne ☆ (najpotężniejsze). Kiedy wywołasz Walkę, z talii Jednostek Neutralnych dobierz karty odpowiadające poziomowi Trudności Pola Mapy, na którym będziesz Walczyć (str. 35, Tabela Trudności Pola).

Zdolność Dyplomacja pozwala ci **Zrekrutować** Jednostkę Neutralną. Aby to zrobić, musisz dodatkowo spełnić dwa warunki: posiadać Siedlisko wymagane do **Rekrutowania** jednostek danego poziomu (np. Siedlisko Poziomu 3. w przypadku jednostek Błękitnych) oraz opłacić podany na karcie Jednostki Neutralnej koszt Rekrutowania.

UWAGA: Jednostki ☆ są najpotężniejszymi jednostkami w grze i jest to jedyny sposób, by je **Zrekrutować**.



	Budynek w Mieście	Zamek	Lochy	Nekropolia
★ Jednostki Brązowe	Siedlisko Poziomu 1.	Halabardnicy, Kuznicy, Gryfy	Troglodcy, Harpie, Złe Oczy	Szkielety, Zombie, Upiory
☆ Jednostki Srebrne	Siedlisko Poziomu 2.	Krzyżowcy, Kapłani	Meduzy, Minotaury	Wampiry, Licze
☆ Jednostki Złote	Siedlisko Poziomu 3.	Czempioni, Archanioły	Mantykory, Czarne Smoki	Rycerze Grozy, Upiorne Smoki



Walka rozpoczyna się zawsze, gdy Bohater znajdzie się na nieodwiedzonym polu z Jednostkami Neutralnymi albo gdy Bohater jednej frakcji zaatakuje Miasto lub Bohatera innej frakcji.

PRZYGOTOWANIE WALKI




RUNDY WALKI

Walka toczy się na planszy Walki o rozmiarze 4×5 pól.



Długość Walki zależy od typu jednostek, z którymi walczysz:

- Walka z Jednostkami Neutralnymi z poziomów Brązowy–Złoty trwa tylko 1 rundę.
- Walki z Jednostkami Neutralnymi z poziomu Błękitnego albo z wrogimi Bohaterami trwają, dopóki któraś ze stron nie wygra albo się nie podda.

Jeśli nie uda ci się wygrać z ,  lub  Jednostkami Neutralnymi w ciągu 1 rundy, możesz wydać 1 PR, aby przedłużyć Walkę o 1 rundę (możesz to robić tyle razy, ile PR masz do wydania). Jeżeli nie możesz albo nie chcesz wydawać PR, twój Bohater ucieka, Walka się kończy, a ty cofasz jego figurkę na pole, które zajmował przed Walką. W takiej sytuacji pole,

na którym odbyła się Walka z Jednostkami Neutralnymi, nie liczy się jako odwiedzone. Odrzuć Jednostki Neutralne, które brały udział w Walce – kiedy jakiś Bohater znów wejdzie na to pole, dobierzesz nowe.

PRZYGOTOWANIE WALKI Z JEDNOSTKAMI NEUTRALNYMI

Gdy wywołasz Walkę z Jednostkami Neutralnymi, musisz:

- Dowolnie rozmieścić do 5 swoich jednostek w pierwszej i drugiej linii po wybranej stronie planszy Walki.
- Dobrać wskazane w tabeli Trudności Pola (str. 35) karty Jednostek Neutralnych i rozmieścić je po przeciwnej stronie.
- W trybach kooperacji oraz kampanii solo:
 - a) Umieścić Strzelające Jednostki Neutralne w drugiej linii planszy Walki. Jednostki umieszczaj, poczynając od pierwszego pola po lewej stronie kontrolującej je osoby, w kolejności malejącej Inicjatywy.
 - b) Umieścić Latające i Naziemne Jednostki Neutralne w pierwszej linii. Jednostki umieszczaj, poczynając od pierwszego pola po lewej stronie kontrolującej je osoby, w kolejności malejącej Inicjatywy. Jedna jednostka zajmuje jedno pole. Gdyby w pierwszej linii zabrakło miejsca, pozostałe jednostki umieść w drugiej linii (również zaczynając od lewej strony kontrolującej je osoby).
 - c) Jeśli dwie jednostki mają tę samą Inicjatywę, jako pierwszą umieść jednostkę z wyższego poziomu. Jeśli obie są z tego samego poziomu, osoba kontrolująca Jednostki Neutralne decyduje, którą umieścić najpierw.
- W trybach Starcia oraz Sojuszu:
 - a) Jednostki Neutralne kontroluje gracz, który jako ostatni skończył turę.

- b) Choć osoba ta może decydować o ich rozmieszczeniu, Strzelające Jednostki Neutralne zawsze musi ustawić w drugiej linii (jeśli to możliwe).

Gdy Jednostka Neutralna aktywuje się, kontrolujący ją gracz musi zawsze zaatakować jednostki Bohatera. Jeśli nie jest to możliwe, Jednostka Neutralna musi wykorzystać cały dostępny ruch na zbliżenie się do jednostek Bohatera.

PRZYGOTOWANIE WALKI BOHATERÓW

Przygotowanie Walki Bohaterów jest bardzo podobne do przygotowania Walki z Jednostkami Neutralnymi. Jedyna różnica jest taka, że w tym przypadku gracze po obu stronach dowodzą swoimi jednostkami.




Najpierw atakująca strona rozmieszcza do 5 swoich jednostek na planszy Walki tak, jak przy przygotowaniu Walki z Jednostkami Neutralnymi. Następnie strona broniąca się robi to samo, ale po przeciwnej stronie planszy Walki.

TERMINOLOGIA

Aktywacja – Gdy jednostka się aktywuje, oznacza to, że nadeszła jej kolej działania – ruchu lub ataku. Aby oznaczyć, która jednostka już się aktywowała w danej rundzie, połóż na niej kostkę swojej frakcji. Zdejmiesz ją na koniec rundy Walki.

Jednostka sąsiadująca – Jednostka sąsiaduje z inną jednostką, gdy znajduje się na polu przed nią, za nią albo obok niej, ale nie na skos.


Runda Walki – Runda Walki to cykl aktywacji wszystkich jednostek na planszy Walki. Gracze aktywują swoje jednostki w kolejności malejącej Inicjatywy. Jeśli któraś ze stron nie ma już jednostek, które mogłyby aktywować, jej przeciwnik aktywuje swoje jednostki dalej, dopóki wszystkie się nie aktywują. Następnie zaczyna się kolejna runda Walki.


Przeszkody terenowe – Każdą kartę umieszczoną na planszy Walki (w tym karty jednostek, murów i bram), uważa się za przeszkodę terenową. Obiekty te blokują ruch jednostek innych niż . Bramy i mury zostają zniszczone, gdy zaatakuje je sąsiadująca z nimi jednostka  albo . Kartę zniszczonych murów i bram odwróć na drugą stronę, by zaznaczyć, że nie są już przeszkodami. Jednostki strony broniącej mogą poruszać się przez Bramę, jak gdyby była pustym polem.

Kość Ataku – To czerwona kość, na której ściankach znajdują się liczby od -1 do +1. Rzuć nią podczas ataku







jednostki, a następnie dodaj uzyskany wynik do Ataku tej jednostki.

Kontratak – Jednostka, która przetrwa atak sąsiadującej z nią jednostki, atakuje tę jednostkę. Każda jednostka może wykonać 1 Kontratak w rundzie Walki. Kontrataki rozpatrywane są jak normalne ataki – możesz w ich trakcie zagrywać karty z ręki. Kontratak nie prowokuje Kontrataku. Aby oznaczyć, która jednostka wykonała już Kontratak w danej rundzie, połóż na niej czarną kostkę. Zdejmiesz ją na koniec rundy Walki.

Paraliż  – Sparaliżowana jednostka pomija swoją najbliższą aktywację i zamiast tego odrzuca żeton Paraliżu. Jeśli wcześniej zostanie ona zaatakowana lub otrzyma obrażenia, zdejmij z niej żeton Paraliżu. Następnie jednostka ta Kontratakuje, jeśli nie robiła tego jeszcze w tej rundzie Walki.

Obrona  – Kiedy jednostka z żetonem Obrony zostanie zaatakowana, rzuć kością Ataku (ten dodatkowy rzut wykonujesz po rzucie atakującej jednostki). Jeśli wypadnie „+1”, broniąca się jednostka otrzymuje +1 do Obrony. Jeśli na początku swojej aktywacji jednostka posiada żeton Obrony, odrzuć go. Ta jednostka nie może wykonać akcji Obrony w tej aktywacji.

UŻYWANIE KART PODCZAS WALKI

W ciągu jednej rundy Walki możesz użyć maksymalnie 1 karty Zaklęcia. Kart z efektem Krótkotrwałym  albo Aktywacji  możesz używać wyłącznie podczas aktywacji danej jednostki, przed wykonaniem przez nią ataku. Karty z efektem Natychmiastowym  możesz zagrywać w dowolnym momencie przed rzutem na atak albo po jego rozpatrzeniu (o ile nie napisano inaczej). Natychmiastowe  efekty zwiększające statystyki jednostki kończą się przed najbliższą akcją danej jednostki w tej rundzie, zarówno w przypadku ataku, jak i obrony. Efekty Krótkotrwałe  trwają do końca Walki albo dopóki opisany na karcie efekt nie zostanie użyty. Po użyciu albo wygaśnięciu karty z efektem Krótkotrwałym  odrzuć ją.

Przykład:

Sandro posiada Niszczycielską Maczugę Ogrów – jeśli odrzuci kartę, artefakt ten zapewni mu +2 do ataku. Sandro ma również 2 karty Obrony i zaklęcie Kuli Ognia.



Dzięki wyższej Inicjatywie wroga Grupa Gryfów aktywuje się pierwsza i atakuje jego Rycerzy Grozy. Sandro używa karty Obrony i korzysta z jej efektu Mistrzowskiego, aby zredukować liczbę otrzymanych przez Rycerzy Grozy obrażeń o 2. Na kości Ataku Gryfy wyrzucają „+1”, co zwiększa ich atak do 4. Wskazana na karcie Rycerzy Grozy wartość obrony wynosi 2. Dzięki zagranej karcie Obrony jej efektywna wartość rośnie do 4, co wystarcza, by zanegować wszystkie zadane przez Gryfy obrażenia. Po tym ataku obrona Rycerzy Grozy wraca do wartości 2.



Rycerze przetrwali – czas na Kontratak. Sandro musi zdecydować, czy użyć Niszczycielskiej Maczugi Ogrów. Postanawia zakończyć tę walkę jak najszybciej, więc zagrywa tę kartę i odrzuca kartę Obrony. To zwiększa wartość ataku Rycerzy Grozy do 7. Na kości Ataku wypada „0”, więc Gryfy otrzymują łącznie 7 obrażeń.




To sprawia, że z Grupy Gryfów zostaje tylko Garstka – po odwróceniu ich karty i zadaniu pozostałych obrażeń, Gryfom zostaje 1 . Teraz jednostka ta jest doskonałym celem dla Kuli Ognia, którą Sandro ma na ręce.



KOLEJNOŚĆ AKTYWACJI W WALCE



1. Jednostki aktywują się w kolejności malejącej Inicjatywy – zawsze więc aktywuje się jednostka, która ma najwyższą Inicjatywę i która jeszcze nie aktywowała się w danej rundzie. Jeśli dwie wrogie jednostki mają taką samą Inicjatywę, pierwsza aktywuje się jednostka strony atakującej. Jednostki mogą się aktywować tylko raz w rundzie.
2. Aktywna jednostka może się poruszyć o liczbę pól zależną od jej typu. Po ruchu jednostki i mogą zaatakować. Jednostki natomiast mogą atakować wyłącznie przed poruszeniem się. Zamiast atakować, twoja jednostka może się też bronić. W takiej sytuacji natychmiast kończy ona swoją aktywację i otrzymuje żeton Obrony.
3. Jeśli chcesz zagrać z ręki kartę z efektem typu Aktywacja albo Krótkotrwały , musisz to zrobić, zanim twoja jednostka wykona atak.
4. Nim rzucisz kością Ataku, ty i twój przeciwnik możecie zagrywać karty o efekcie Natychmiastowym , by zwiększać Atak lub Obronę jednostek. Następnie wykonaj rzut i – przed zadaniem obrażeń – dodaj jego wynik do wartości Ataku. Nie zapomnij dodać też innych stosownych modyfikatorów (np. kar do Walki).
5. Rozpatrz skutki ataku. Pomniejsz całkowitą wartość Ataku jednostki atakującej o całkowitą wartość Obrony jednostki atakowanej. Otrzymana liczba to obrażenia , które zadajesz. Jeśli Obrona jest co najmniej równa Atakowi, nie zadajesz żadnych obrażeń. Umieść na karcie jednostki żeton Obrażeń o wartości równej liczbie zadanych . Jeśli to konieczne, odwróć tę kartę na drugą stronę i kontynuuj umieszczanie żetonów albo zdejmij kartę jednostki z planszy.

6. Jeżeli jednostka przetrwała atak, była atakowana przez jednostkę z nią sąsiadującą oraz nie Kontratakowała w tej rundzie, wykonuje Kontratak.
7. Jeżeli na planszy jest jednostka, której aktywacja jeszcze nie została rozpatrzona, wróć do punktu 1.
8. Koniec rundy Walki.

UWAGA: Jeśli na planszy jest kilka jednostek o tej samej , aktywują się one na przemian, poczynając od jednostki gracza atakującego.

DOŚWIADCZENIE ZDOBYTE W WALCE

Kiedy twój Bohater Główny pokona wrogiego Bohatera albo Jednostki Neutralne, zdobywa Doświadczenie. Jego ilość zależy od poziomu trudności spotkania.

1. Jeśli efektywny poziom Trudności Pola albo PD wrogiego Bohatera jest niższy od PD twojego Bohatera Głównego, nie zdobywa on Doświadczenia.
2. Jeśli efektywny poziom Trudności Pola albo PD wrogiego Bohatera jest równy PD twojego Bohatera Głównego, zdobywa on 1 .
3. Jeśli efektywny poziom Trudności Pola albo PD wrogiego Bohatera jest wyższy od PD twojego Bohatera Głównego, zdobywa on 2 .
4. Pokonanie Jednostek Neutralnych z poziomu Błękitnego natychmiast zapewnia VII Poziom Doświadczenia.

Przykład:

Piętopoziomowy Bohater pokonuje Błękitne jednostki (poziom Trudności Pola VII), dzięki czemu natychmiast awansuje na VII PD (zdobywa 2 poziomy!).

UWAGA: Nie zdobywasz żadnego Doświadczenia za Walkę z Bohaterem Pomocniczym ani z armią przetransportowaną do obrony Miasta czy Osady.


SZYBKA WALKA

Jeśli PD twojego Bohatera Głównego jest wyższy od poziomu Trudności Pola, widząc potęgę twojej armii, Jednostki Neutralne rozpraszają się w popłochu. Odnosisz zwycięstwo bez walki.

KONIEC WALKI



Walka może się zakończyć na 3 sposoby:

1. Gracz poddaje się (możliwe wyłącznie podczas Walki z innym graczem).
2. Gracz ucieka z Walki (możliwe wyłącznie podczas Walki z Jednostkami Neutralnymi z poziomu niższego niż Błękitny).
3. Jedna ze stron zostaje pokonana – traci wszystkie jednostki.

Możesz się **poddąć** podczas aktywacji twojej jednostki, ale tylko do momentu, w którym tę jednostkę poruszysz lub nią zaatakujesz. Aby móc się poddać, musisz zapłacić wrogiemu Bohaterowi 10 . Gdy to zrobisz, umieść figurkę swojego Bohatera w dowolnym kontrolowanym przez ciebie Mieście albo Osadzie.

Uciec możesz w dowolnym momencie Walki. Kiedy to zrobisz, zbierz pozostałe na planszy Walki jednostki i cofnij swojego Bohatera na pole, które odwiedził jako ostatnie.

Bohater, który uciekł z Walki albo poddał się, **nie liczy się jako pokonany** ani nie traci pozostałych przy życiu jednostek. Kiedy bronisz Miasta, nie możesz się poddać ani uciec.

Jeśli twój Bohater Główny zostanie **pokonany** przez innego gracza, zapłać mu 5  i weź żeton  (str. 10, Akcje Morale). Gdy to zrobisz, umieść figurkę swojego Bohatera w dowolnym kontrolowanym przez ciebie Mieście albo Osadzie.



TRYB SOLO

Aby twoja rozgrywka w trybie solo była zrównoważona i satysfakcjonująca, musisz przestrzegać kilku zasad.

W trybie kampanii w grze **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** stawisz czoła Bohaterom prowadzonym przez AI. Będą oni korzystać z talii Zaklęć oraz talii AI, która przypomina talię Artefaktów i Zdolności. Co ją od nich różni, to fakt, że jej dokładne działanie zależy od poziomu trudności gry (str. 35, Poziom trudności gry).



karta AI

1. Nazwa
2. Instrukcja
3. Poziom trudności: Łatwy
4. Poziom trudności: Normalny
5. Poziom trudności: Trudny
6. Poziom trudności: Niemożliwy
7. Typ karty

Zawarte w talii AI instrukcje dotyczą również korzystania przez AI z talii Zaklęć podczas Walki.

WALKA AI

Podczas Walki z Jednostkami Neutralnymi bądź należącymi do AI twój przeciwnik będzie postępować według instrukcji, które mają naśladować decyzje człowieka:

1. Reguły dotyczące Inicjatywy pozostają bez zmian – pierwsza rusza się jednostka z najwyższą Inicjatywą. W razie remisu pierwszeństwo ma strona atakująca. Gdy podczas Walki z Bohaterem

AI wroga jednostka się aktywuje, dobierz kartę z talii AI i rozpatrz ją.

2. Wrocie jednostki i w pierwszej kolejności zawsze atakują znajdujące się w zasięgu jednostki swojego poziomu, a w drugiej – znajdujące się w zasięgu jednostki niższego poziomu. Jeśli takich celów brak, atakują najbliższą jednostkę w zasięgu. Jeśli i to jest niemożliwe, poruszają się w stronę wroga.
3. Wrocie jednostki w pierwszej kolejności atakują inne jednostki swojego poziomu, w drugiej – niższego poziomu, a w trzeciej – wyższego. Jeżeli takich celów brak, atakują jednostki albo tego samego poziomu. Jeśli jest więcej niż jeden cel spełniający to kryterium, atakują ten, który jest bliżej. Jeśli nadal jest więcej niż jeden taki cel, wybierz, który z nich zostanie zaatakowany.

RUCH AI

Bohaterowie AI dysponują 3 PR, które wydają na poruszanie się po Mapie. Przedstawiona poniżej pętla pozwoli ci określić ich działania:

1. Jeśli Bohater AI znajduje się na tym samym kafelku, co Bohater gracza, wydaj wszystkie PR, aby spróbować do niego dotrzeć i rozpocząć Walkę.
2. Jeśli na kafelku Mapy z Bohaterem AI znajdują się jakieś Kopalnie lub Osady, które można **Oflagować**, idź do najbliższej i **Oflaguj** ją.
3. Jeśli krok 1. i 2. są niewykonalne, porusz się w stronę Miasta gracza.
4. Jeśli masz niewykorzystane PR, wróć do kroku 1.

AI automatycznie wygrywa Walki ze wszystkimi Jednostkami Neutralnymi. W różnych scenariuszach działania AI mogą się od siebie różnić.



USTAWIENIA GRY

Tabela zasad opcjonalnych

Dzięki tym dodatkowym zasadom możesz urozmaicić swoje rozgrywki i modyfikować ich trudność.

Wpływ na rozgrywkę	Zmiana względem normalnych zasad
Utrudnienie	Miasta nie zapewniają przychodu w momencie Oflagowania , ale gracze mogą używać Budynków w zajętych Miastach.
Utrudnienie	Nie możesz przerzucać swoich kości.
Utrudnienie	Kości Zasobów oraz Skarbów zapewniają tylko 1 Zasób.
Utrudnienie	Nie otrzymujesz Premii Początkowej.
Ułatwienie	Zaczynasz grę z Bohaterem Pomocniczym.
Ułatwienie	Atak każdej jednostki powoduje co najmniej 1 .
Ułatwienie	Wszystkie Kopalnie i Osady zapewniają podwójny przychód.
Ułatwienie	Możesz wymieniać Zasoby w każdej chwili, a Punkt Handlowy staje się lokacją Jednorazową , która pozwala ci dobrać 1 kartę z talii Artefaktów.
Ułatwienie	Przedłużanie Walki nie wymaga wydawania żadnych PR.
Wariant	Kość Ataku nie wpływa na liczbę (ale nadal może wpływać na aktywację zdolności).
Wariant	Karta Astrologowie Ogłaszają dobierana jest także na początku rundy Zasobów.
Wariant	Karty Astrologowie Ogłaszają w ogóle nie są dobierane.
Wariant	Czarne kostki na wszystkich lokacjach Jednorazowych są zdejmowane z Mapy w 4. , 8. i 12. rundzie.
Wariant	Karty, które normalnie trafiłyby na twoją rękę, zamiast tego trafiają na twój stos kart odrzuconych.

POZIOM TRUDNOŚCI GRY

Przed przygotowaniem gry wybierz poziom trudności – ma on wpływ na premie początkowe oraz liczbę Jednostek Neutralnych, które napotkasz podczas eksploracji Mapy. Po wzięciu premii przetasuj talię Artefaktów.

PREMIA POCZĄTKOWA

- **Łatwy** – Rzuć 2 kośćmi Zasobów i dodaj oba wyniki do swojej puli Zasobów albo **Przeszukaj (2)** talię Artefaktów dwukrotnie.
- **Normalny** – Rzuć 2 kośćmi Zasobów i dodaj 1 wybrany wynik do swojej puli Zasobów albo **Przeszukaj (2)** talię Artefaktów.
- **Trudny** – Rzuć 1 kością Zasobów i dodaj wynik rzutu do swojej puli Zasobów albo odkrywaj kolejne karty z wierzchu talii Artefaktów, póki nie znajdziesz karty Słabego Artefaktu. Weź ją na rękę.
- **Nieosiągalny** – Nie otrzymujesz Premii Początkowej.

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

Choć warunki zwycięstwa w każdym scenariuszu mogą być inne, najczęściej konieczne będzie pokonanie wrogich frakcji. Aby tego dokonać, musisz zająć wszystkie kontrolowane przez przeciwników Miasta i Osady.

O ile nie napisano inaczej, gracz, który pozostanie bez żadnego Miasta ani Osady przez 3 pełne rundy, zostaje wyeliminowany i przegrywa. To samo się stanie, gdy broniąc oblężonego Miasta, stracisz Bohatera Głównego i zostaniesz bez żadnego Miasta ani Osady.



Wyeliminowana osoba nadal może kontrolować Jednostki Neutralne w Walce z innymi graczami.

W niektórych scenariuszach wygrana może wymagać zdobywania kostek wrogich frakcji poprzez pokonywanie ich Bohaterów lub zajmowanie ich Miast początkowych.

Tabela Trudności Pola

Poziom trudności	Łatwy	Normalny	Trudny	Nieosiągalny
Poziom I	1 × 	1 × 	2 × 	3 × 
Poziom II	2 × 	2 × 	3 × 	2 ×  , 1 × 
Poziom III	1 ×  , 1 × 	2 ×  , 1 × 	1 ×  , 2 × 	3 × 
Poziom IV	2 ×  , 1 × 	1 ×  , 2 × 	3 × 	2 ×  , 1 × 
Poziom V	2 ×  , 1 ×  , 1 × 	1 ×  , 2 ×  , 1 × 	2 ×  , 2 × 	1 ×  , 3 × 
Poziom VI	2 ×  , 2 ×  , 1 × 	1 ×  , 2 ×  , 2 × 	2 ×  , 3 × 	1 ×  , 4 × 
Poziom VII	1 × 	2 × 	2 ×  , 1 × 	2 ×  , 2 × 

Legenda

-  – jednostka z talii Brązowej
-  – jednostka z talii Srebrnej




-  – jednostka z talii Złotej
-  – jednostka z talii Błękitnej

TABELA CEN

Odwiedzając Punkt Handlowy, możesz wymienić swoje Zasoby zgodnie z poniższą tabelą albo Usunąć 1 kartę z ręki, aby zyskać 1 .

UWAGA: Nie możesz w ten sposób Usunąć kart Specjalności, Statystyk, Zdolności ani Zaklęcia „Magiczna Strzała”.

Członkowie sojuszu mogą wymieniać się kartami Artefaktów i Zaklęć. Aby tego dokonać, muszą znajdować się na sąsiadujących polach, a liczba kart oddanych musi być równa liczbie kart otrzymanych. Wymianie podlegają wyłącznie karty z ręki.

Tabela cen

Transakcja	...żeby kupić 	...żeby kupić 	...żeby kupić 
Sprzedaję  ...	–	6 za 1	2 za 1
Sprzedaję  ...	1 za 3	–	1 za 2
Sprzedaję  ...	1 za 1	3 za 1	–





NOTATKI





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

Zasady trybu solo: Aleksander Kubiak

Zasady turniejowe: Kamil Białkowski

Korekta wersji angielskiej: Derek Barry, Szymon Ewertowski, Bruce Fletcher, Anna Skup, Piotr A. Wesołowski

Tłumaczenie wersji polskiej: Piotr A. Wesołowski, Anna Skup

Projekt graficzny i redakcja techniczna: Anna Gut, Patryk Kubiak, Natalia Rachowska

Projekt pudełka i okładek książek: Iana Vengerova

Ilustracje: Tomasz Badalski, Yoann Boissonnet, Shen Fei, Viviane Tybusch Souza, Iana Vengerova, Bartosz Winkler

Rzeźby figurek: Adrian Bukowski, Adrianna Dołowska, Paweł Kazub, Maciej Powarunas, Konrad Rogowski, Stefano Vecchi

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

Dyrektor naczelny: Michał Pawlaczyk

Kierownik studia: Jarosław Ewertowski

Heroes of Might & Magic – zespół IP (Ubisoft):

Eric Damian-Vernet – dyrektor marki

Theo Gallego – starszy projektant gier

Vicky Malineau – dyrektor fabularny

Specjalne podziękowania:

Jean-Felix Monin – dyrektor artystyczny (Ubisoft)

Jon Van Caneghem oraz New World Computing – oryginalni twórcy „Heroes of Might & Magic”

Testy gry i konsultacje:

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 „Ivicia” 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 Kmieć, Marcin Kmieć, Lustyk Kostek, Julia Kostka, Katarzyna Kotas, Zuzanna Kotlarek, Theofilos Koutroubis, Kacper Kozioł, 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 Marena, 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, Cyprian 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 Tośko, 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

Konsultacja fabularna: Mateusz Bąk, Rafał „Dark Dragon” Mońka (Acid Cave), Mateusz „Hellburn” Jarosz (Jaskinia Behemota)

Podziękowania za inspiracje i fluff niektórych kart

Astrologowie Ogłaszają: Jędrzej Mroczkiewicz, Marek Pakieser (Kopalnia Drewna)

Archon Studio oraz logo Archon Studio są znakami towarowymi Archon spółka z o.o. Archon Studio jest znakiem zastrzeżonym ® Archon Studio.

Wszelkie prawa zastrzeżone dla ich właścicieli. ©2022 Archon.

Siedziba Archon Studio znajduje się pod adresem: ul. Warsztatowa 8, Piła 64-920, Polska.

Komponenty gry mogą różnić się od przedstawionych na ilustracjach. Komponenty drukowane wykonano w Chinach. Figurki wykonano w Chinach. Wyprodukowano w Chinach, dystrybucja: Archon sp. z o.o.

Might & Magic™, Heroes™, Ubisoft i logo Ubisoft są zarejestrowanymi lub niezarejestrowanymi znakami handlowymi Ubisoft i są używane na podstawie licencji udzielonej przez Ubisoft Entertainment. ©2022 Ubisoft Entertainment.







INDEKS






A	K	
Akcje	Karty	Pokonanie..... 32
Akcje Miasta..... 10	Karty AI..... 33	Poziom trudności gry 35
Akcje Ruchu 10	Karty Astrologowie	Premia Początkowa 35
	Ogłaszają 9	Przeszkody terenowe..... 30
B	Karty Specjalności..... 11	T
Bohaterowie	Karty Statystyk 13	Talia Mocy i Magii..... 9
Bohater Główny..... 11	Karty Zaklęć 14	Tryby
Bohater Pomocniczy..... 11	Karty Zdolności 13	Kampania – tryb solo..... 33
Planszетка Bohatera..... 11	Kości	Tryb Kooperacji..... 6
	Kości Ataku 30	Tryb Sojuszu..... 6
D	Kości Skarbów..... 18	Tryb Starcia 6
Doświadczenie zdobyte	Kości Zasobów 16	
w Walce 32		U
	M	Ucieczka..... 32
E	Mapa	W
Efekt Mistrzowski 13	Elementy Mapy..... 18	Walka..... 29
Efekt Podstawowy..... 13	Puste pole..... 19	Kara do Walki..... 27
Efekty kart	Miasto..... 17	Przygotowanie Walki
Karty (efekty) Aktywacji..... 13	Morale 10	Bohaterów..... 30
Karty (efekty) Krótkotrwałe .. 13	Niskie Morale 10	Szybka Walka 32
Karty (efekty) Mapy 13	Wysokie Morale..... 10	Walka z Jednostkami
Karty (efekty)		Neutralnymi..... 29
Natychmiastowe 13		Warunki zwycięstwa..... 35
	O	Wydarzenia Czasowe 10
J	Odkryj 18	Z
Jednostki..... 26	Osady 25	Zasoby..... 16
Jednostki Neutralne 28		
Rodzaje jednostek..... 27	P	
Zdolność specjalna 26	Paraliż..... 30	
	Poddanie się 32	

ARKUSZ POMOCY





AKCJA KARTY

-  Efekty **Natychmiastowe** rozpatruj od razu.
-  Efekty **Aktywacji** rozpatruj podczas aktywacji jednostki.
-  Efekty **Mapy** nie mogą być rozpatrywane podczas Walki.
-  Efekty **Krótkotrwałe** są w mocy, dopóki albo nie zostaną użyte, albo zagrywający je gracz nie rozpocznie następnej rundy (co będzie pierwsze).

AKCJA JEDNOSTKI










-  Rozpatrz ten efekt w momencie aktywacji.
-  Rozpatrz ten efekt, gdy jednostka atakuje. Jeśli jednostka wykonuje więcej niż 1 atak, rozpatrz efekt tylko w pierwszym ataku.
-  Możesz rozpatrzeć ten efekt, zamiast wykonywać normalne akcje.
-  Rozpatrz ten efekt za każdym razem, gdy spełnione są podane warunki.
-  Rozpatrz ten efekt za każdym razem, gdy jednostka **Kontratakuje**.

MORALE

- Wysokie Morale: Odrzuć żeton , by wykonać 1 z akcji:
 - Dobierz 1 kartę.
 - Przerzuć 1 kość.
 - Odrzuć dowolną liczbę kart i dobierz taką samą liczbę kart.
- Niskie Morale
 - Jeśli masz otrzymać żeton , ale już jeden masz, na koniec tej tury odrzuć wszystkie karty.
 - Jeśli masz żeton  i masz otrzymać żeton , zamiast go brać, odrzuć żeton Niskiego Morale.






Nekropolia ignoruje wszelkie efekty Morale.

IKONY NA MAPIE

- I-VII** Wskazuje poziom Trudności Pola, od którego zależy poziom i liczba Jednostek Neutralnych.
-  Rzuć kością Skarbów i zyskaj wskazaną nagrodę.
-  Rzuć kością Zasobów i zyskaj wskazane Zasoby.
-  Zyskujesz ½ PD.
-  **Przeszukaj (2)** talię Zaklęć.
-  **Przeszukaj (2)** talię Artefaktów.
-  Twoje Morale podnosi się.
-  Twoje Morale obniża się.
-  Zyskujesz dodatkowy punkt Ruchu (PR).
-  Ta lokacja ma specjalne efekty (patrz str. 20, *Księga Zasad*).

Ikony Zasobów:

-  Złoto
-  Budulce
-  Kosztowności

- +** [ikona Zasobu] – Natychmiast zyskujesz wskazany Zasób.
-  [ikona Zasobu] – Natychmiast zwiększasz produkcję wskazanego Zasobu. Jeśli lokacja została **Oflagowana** po raz pierwszy, zapewnia ci dodatkowo wskazany Zasób.
-  [ikona Zasobu]  – Zapłać wskazany Zasób, aby coś zyskać.
- 2** [dowolna ikona] – Wykonaj tę akcję dwukrotnie.
- 2**   **1** – Rzuć 2 kośćmi Skarbów i rozpatrz wynik jednej z nich.