

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



SCHLACHTFELD
ANLEITUNG

Diese Erweiterung lässt euch eure Kämpfe auf einem mit Hexfeldern versehenen Schlachtfeld austragen. Kommandiert eure Figuren und nutzt Hindernisse, um euch einen Vorteil zu verschaffen. Stellt euer strategisches Können unter Beweis und überlistet euren Feind. Sieg oder Niederlage hängen ganz allein von euch ab.

Diese Anleitung enthält die neuen Modi „Abenteuer“ und „Gefecht“, die euch direkt in einen packenden Zweikampf katapultieren. Außerdem enthält sie Regeln, um diese Erweiterung auch in regulären Partien verwenden zu können.

Abenteuermodus: In dieser Variante tauscht ihr die Abenteuerkarte gegen einen Abenteuerstapel aus.

Gefechtsmodus: Mit ein paar wenigen Regeln könnt ihr direkt in die Schlacht ziehen.

Diese beiden Modi nutzen die Regeln des Grundspiels, mit den aufgeführten Änderungen.

INHALTSVERZEICHNIS

1. Material.....	3	4. Kampf auf dem Schlachtfeld	8
2. Schlachtfeld-Vorbereitung	4	a) Änderungen an den Kampfregeln	9
a) Abenteuermodus	4	5. Gefechtsmodus	10
b) Gefechtsmodus.....	4	a) Siegbedingung.....	10
c) Moralstapel	5	6. Das Schlachtfeld in regulären Partien.....	11
3. Abenteuermodus.....	6	a) Änderungen an den Kampfregeln	12
a) Rundenablauf.....	6	7. Stichwortverzeichnis	14
b) Abenteuerkarten abhandeln.....	7	8. Mitwirkende	15
c) Siegbedingung.....	7		



Version: 1.0 DE



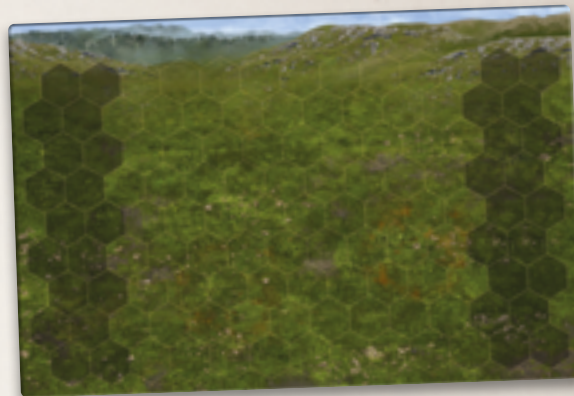
MATERIAL



1 Anleitung



2 Spielhilfen



1 Schlachtfeld-Spielplan



1 Initiativemarker



10 doppelseitige Hindernismarker



50 Abenteuerkarten



**10 „Gute Moral“-
Karten**











**10 „Schlechte Moral“-
Karten**




SCHLACHTFELD- VORBEREITUNG

ABENTEUERMODUS

Führt die folgenden Schritte aus, um das entsprechende Material aus dem Grundspiel vorzubereiten:



1. Wählt jeweils eine der zur Verfügung stehenden Fraktionen und nehmt euch das folgende Material der Fraktion:
 - a) 1 Heldentableau
 - b) 1 Stadttableau
 - c) 7 Doppelseitige Einheitenkarten
 - d) 7 Einheitenfiguren
 - e) 3 Sonderfähigkeitenkarten des Helden
 - f) 1 Fähigkeitenkarte des Helden
 - g) 20 Fraktionsmarker
2. Bereitet die Artefakt-, Zauber-, und Fähigkeitenstapel wie üblich vor. Entfernt die Fähigkeitenkarten „Diplomatie“ und „Logistik“ aus dem Spiel.
3. Legt die Ressourcen sowie die Schadens- und Lähmungs-/Verteidigungsmarker als eigene Vorräte bereit.
4. Legt die Angriffs-, Ressourcen- und Schatzwürfel bereit.
5. Legt 1 Statusmarker auf Feld „1“ der Rundenleiste.
6. Legt 1 eurer Fraktionsmarker auf das  -Feld eures Heldentableaus.
7. Nehmt euch jeweils diese Startressourcen:
15 , 3 , and 1 .
8. Setzt euer Einkommen jeweils auf:
10 , 0 , and 0 .
9. Bereitet euren „Macht und Magie“-Stapel vor (siehe S. 9 der Grundspieleanleitung).

Führt die folgenden Schritte aus, um das entsprechende Material aus dieser Erweiterung vorzubereiten:


10. Legt den Schlachtfeld-Spielplan zwischen euch.
11. Bereitet den Abenteuerstapel sowie die „Gute Moral“- und „Schlechte Moral“-Stapel vor.
12. Legt die Hindernisse sowie den Initiativemarker bereit.
13. Werft jeweils 2 . Die Fraktion mit der höchsten Summe beginnt und wird Startfraktion.

GEFECHTSMODUS

Führt die folgenden Schritte aus, um das entsprechende Material aus dem Grundspiel vorzubereiten:

1. Wählt jeweils eine der zur Verfügung stehenden Fraktionen und nehmt euch das folgende Material der Fraktion:
 - a) 1 Heldentableau
 - b) 7 Doppelseitige Einheitenkarten
 - c) 7 Einheitenfiguren
 - d) 3 Sonderfähigkeitenkarten des Helden
 - e) 1 Fähigkeitenkarte des Helden
 - f) 20 Fraktionsmarker
2. Bereitet die Artefakt-, Zauber-, und Fähigkeitenstapel wie üblich vor. Entfernt die Fähigkeitenkarten „Diplomatie“ und „Logistik“ aus dem Spiel.
3. Legt die Schadens- und Lähmungs-/Verteidigungsmarker als eigene Vorräte in Reichweite bereit.
4. Legt die Angriffs- und Ressourcenwürfel bereit.
5. Legt 1 eurer Fraktionsmarker auf das  -Feld eures Heldentableaus.
6. Bereitet euren „Macht und Magie“-Stapel vor (siehe S. 9 der Grundspieleanleitung).

Führt die folgenden Schritte aus, um das entsprechende Material aus dieser Erweiterung vorzubereiten:

7. Legt den Schlachtfeld-Spielplan zwischen euch.
8. Bereitet die „Gute Moral“- und „Schlechte Moral“-Stapel vor.
9. Legt die Hindernisse sowie den Initiativemarker bereit.
10. Werft jeweils 2 . Die Fraktion mit der höchsten Summe beginnt und wird Startfraktion.

MORALSTAPEL

Im Abenteuer- und Gefechtsmodus verwendet ihr die beiden Moralstapel anstatt der entsprechenden Marker aus dem Grundspiel. Mischt sie getrennt voneinander und legt sie verdeckt neben die Rundenleiste.



„Gute Moral“-Karte

„Schlechte Moral“-Karte

- 1. Name
- 2. Effekt
- 3. Schlachtfeldsymbol

Effekt: Führt ihn zu einem beliebigen Zeitpunkt aus (Gute Moral) oder sobald seine Bedingung erfüllt ist (Schlechte Moral).

Schlachtfeldsymbol: Entfernt Karten mit diesem Symbol vor einer regulären Partie aus den Moralstapeln.

„GUTE MORAL“-STAPEL

Erhältst du gute Moral, wirf 1 „Schlechte Moral“-Karte ab (sofern vorhanden). Andernfalls **durchsuche (2)** den „Gute Moral“-Stapel. Lege die neu erhaltene Karte offen neben dein Heldentableau und die andere zurück unter den „Gute Moral“-Stapel. In einem Abenteuer oder einem Gefecht kannst du bis zu 2 „Gute Moral“-Karten gleichzeitig haben. Du darfst diese Karten zu einem beliebigen Zeitpunkt in der Partie einsetzen, um ihre Effekte abzuhandeln. Sobald du eine „Gute Moral“-Karte abgehandelt hast, lege sie zurück unter den „Gute Moral“-Stapel.

„SCHLECHTE MORAL“-STAPEL

Erhältst du schlechte Moral, musst du jeweils 1 „Gute Moral“-Karte für jede „Schlechte Moral“-Karte abwerfen, die du erhältst. Falls du „Schlechte Moral“ erhältst, aber keine „Gute Moral“-Karten hast, die du abwerfen kannst, ziehe entsprechend Karten vom „Schlechte Moral“-Stapel und lege sie offen neben dein Heldentableau. Es gibt keine Beschränkung bei der Anzahl der „Schlechte Moral“-Karten, die du haben darfst. Führe ihren Effekt aus, sobald die auf der Karte angegebene Bedingung erfüllt ist. Sobald du eine „Negative Moral“-Karte abgehandelt hast, lege sie zurück unter den „Schlechte Moral“-Stapel.





ABENTEUERMODUS

Verwendet in diesem kompetitiven Modus für 2 Fraktionen (1 gegen 1) Abenteuerkarten, um euren „Macht und Magie“-Stapel zu verbessern, Ressourcen zu erhalten, eure Armee zu verstärken und vieles mehr. Ihr könnt bis zu 7 Einheiten kontrollieren.

Mischt die Abenteuerkarten und legt sie als verdeckten Abenteuerstapel bereit.

Falls du eine Karte hast oder ziehst (einschließlich der Sonderfähigkeitenkarte deines Helden), die dir Ressourcen oder Bewegung gibt oder Kosten reduziert, lege sie offen neben dein Heldentableau anstatt sie deinem „Macht und Magie“-Stapel hinzuzufügen. Du kannst sie genau 1-mal einsetzen. Entferne sie danach aus dem Spiel. Während eines Abenteuers erhältst du wie im Grundspiel . Du kannst im gesamten Abenteuer insgesamt nur so viele Experteneffekte spielen, wie du hast und nicht wie im Grundspiel jede Runde erneut. Zu Beginn des Kampfes auf dem Schlachtfeld wird dein -Limit wieder aufgefüllt.

Wählt die Spiellänge:

- **Kurz:** Das Abenteuer endet nach der 9. Runde.
- **Mittel:** Das Abenteuer endet nach der 13. Runde.
- **Lang:** Das Abenteuer endet nach der 16. Runde.

RUNDENABLAUF

Beginnst du die Runde, ziehe 3 Abenteuerkarten. Behalte 1 davon und gib die restlichen 2 an die andere Fraktion weiter, die 1 davon behält und die andere auf einen allgemeinen Abwurfstapel abwirft. Du darfst deine gewählte Karte abhandeln oder sie für später aufbewahren. Lege sie dazu verdeckt auf dein Heldentableau.

Handelt ihr beide eure Karte ab, beginnt mit dem Abhandeln, wer die Runde begonnen hat. Lege abgehandelte Karten als Abwurfstapel neben dein Heldentableau. Anschließend endet die Runde.

Hinweis: In jeder Runde des Abenteuermodus darfst du Stadtaktionen wie in einer regulären Partie nutzen.

Hinweis: In ungeraden Runden beginnt die Startfraktion und in geraden Runden die zweite Fraktion.

Nachdem du die 3 Abenteuerkarten gezogen hast und bevor du deine Auswahl triffst, darfst du den -Effekt einer deiner zuvor neben dein Heldentableau gelegten Karten nutzen, um eine beliebige Anzahl der Abenteuerkarten zurück in ihren Stapel zu mischen und genauso viele Karten zu ziehen. Obwohl dein Held in diesem Modus nicht über verfügt, darfst du den -Effekt deiner Karten auf diese Weise nutzen.

Hinweis: Du kannst bis zu 1 Karte für später aufbewahren. Lege diese Karte verdeckt auf dein Heldentableau. Diese Karte darfst du durch eine andere Abenteuerkarte ersetzen, abwerfen oder abhandeln.

In der letzten Runde zieht ihr keine Abenteuerkarten. Du darfst jedoch weiterhin deine für später aufbewahrte Karte abhandeln oder Ressourcen ausgeben, um Gebäude zu bauen oder deine Armee zu verstärken. Führt nach der letzten Runde den Kampf auf dem Schlachtfeld aus.

ASTROLOGENRUNDEN

In einer Astrologerrunde zieht ihr keine „Astrologen verkünden“-Karte, sondern wählt jeweils 1 der folgenden Möglichkeiten:

- Erhöhe eines deiner Einkommen um 1 Stufe.
- Wirf 1 und erhöhe anhand des Ergebnisses das Einkommen der entsprechenden Ressource um 1 Stufe und erhalte dann das Grundeinkommen für diese Ressource. Für ist das Grundeinkommen 5, für 2 und für 1.

Um dein Einkommen um 1 Stufe zu erhöhen, rücke den Fraktionsmarker des entsprechenden Einkommens um 1 Feld weiter, als ob du eine neue Mine eingenommen hättest.

ABENTEUERKARTEN ABHANDELN

Jede Abenteuerkarte gehört zu einer von 2 Kategorien: Kampf oder Ereignis.



Abenteuer-Ereigniskarte



Abenteuer-Kampfkarte

- | | |
|--------------|-------------------|
| 1. Name | 4. Kampfstärke |
| 2. Kategorie | 5. Kampfbelohnung |
| 3. Effekt | 6. Basisbelohnung |

Um eine Kampfprobe abzuhandeln, siehe „Kämpfe während des Abenteuers“.

Um eine Ereignisprobe abzuhandeln, siehe „Ereignisse während des Abenteuers“.

KÄMPFE WÄHREND DES ABENTEUERS

Wähle 1 auf der Karte angegebene Kampfstärke. Bestimme 2 deiner Einheiten und addiere ihre Angriffswerte. Wirf anschließend 2 Angriffswürfel. Falls deine Gesamtstärke gleich oder größer als die Kampfstärke des gewählten Kampfes ist, nimm dir die Basisbelohnung sowie die Kampfbelohnung für diesen Kampf.

Falls deine Gesamtstärke niedriger als die Kampfstärke des Kampfes ist, nimm dir nur die Basisbelohnung und lege einen -Marker auf eine deiner Einheiten, die an diesem Kampf teilgenommen hat. Diese Einheit ist gelähmt. Wählst du eine gelähmte Einheit für einen Kampf, addiere ihren Angriffswert nicht zu deiner Gesamtstärke. Entferne anschließend den -Marker.

EREIGNISSE WÄHREND DES ABENTEUERS

Handle den Effekt der gewählten Abenteuerkarte ab.

Hinweis: Der Effekt der Ereigniskarte „Obelisk“ wird mit jeder abgehandelten Obeliskenkarte stärker.


SIEGBEDINGUNG

Um den Sieg zu erringen, musst du alle feindlichen Einheiten auf dem Schlachtfeld besiegen.



KAMPF AUF DEM SCHLACHTFELD

Im Abenteuermodus wird der Kampf auf dem Schlachtfeld am Ende der letzten Runde ausgelöst, während er im Gefechtsmodus beginnt, sobald der „Macht und Magie“-Stapel bereit ist.

Entfernt alle -Marker, die während der Abenteuerunden auf eure Einheiten gelegt wurden.

KARTEN ZIEHEN

Dieser Schritt wird im Abenteuer- und Gefechtsmodus ausgeführt.

Ziehe Karten von deinem „Macht und Magie“-Stapel bis zu deinem Handkartenlimit (siehe „Stufeneffekte in der Grundspielanleitung, S. 12).

HINDERNISSE PLATZIEREN

Hindernismarker sind doppelseitig und gehören zu einer von 3 Kategorien: Effekt, Hindernis und Mauer/Tor. Diese Marker ersetzen die Hindernisse aus dem Grundspiel und funktionieren auf dieselbe Weise (siehe „Kampfbegriffe“ in der Grundspielanleitung, S. 30).

Hinweis: Alle Einheitenfiguren zählen auch als Hindernisse.



Effekt



Hindernis



Mauer/Tor

Hinweis: Um den Effekt des Zaubers „Feuerwand“ nach dem Wirken anzuzeigen, lege das „Feuerwand“-Hindernis auf ein leeres Feld und lege die Zauberkarte „Feuerwand“ als Erinnerung neben das Schlachtfeld.

Beginnend mit der Startfraktion platziert ihr abwechselnd Hindernisse auf dem Schlachtfeld. Du kannst ein Hindernis nicht benachbart zu einem anderen Hindernis oder zur Aufstellungszone einer Fraktion platzieren.

Hinweis: Eine Aufstellungszone ist der graue Bereich, in dem ihr eure Einheiten auf dem Schlachtfeld platziert.



Richtig platzierte Hindernisse und Figuren sind mit einem grünen Rahmen gekennzeichnet, falsch platzierte mit einem roten.

EINHEITEN PLATZIEREN

Beginnend mit der Startfraktion platziert ihr beide abwechselnd eure Einheiten auf dem Schlachtfeld. Sobald die letzte Einheit platziert wurde, beginnt der Kampf.

Hinweis: Die Startfraktion wählt ihre Aufstellungszone, indem sie ihre erste Einheit in einer der beiden Zonen platziert. Die andere Fraktion platziert ihre Einheiten in der Aufstellungszone auf der gegenüberliegenden Seite.

ÄNDERUNGEN AN DEN KAMPFREGLN




EINHEITEN BEWEGEN

Die Bewegung einer Einheit entspricht ihrem Initiativwert. Eine Einheit mit Initiative 8 darf sich bis zu 8 Felder weit bewegen. Sobald deine Einheit ihre Aktivierung beendet hat, lege einen deiner Fraktionsmarker auf sie, um dies anzuzeigen. Entfernt die Fraktionsmarker von allen Einheiten zu Beginn jeder neuen Kampfrunde.

FERNKAMPFEINHEITEN

Diese Einheiten können sich entweder bewegen oder angreifen und erleiden einen Kampfmalus, sobald sie eine benachbarte Einheit angreifen oder eine Einheit, die 8 oder mehr Felder von ihnen entfernt ist.

DER „MACHT UND MAGIE“-STAPEL

Das Limit für die Anzahl der Karten, die du mit ihrem Experteneffekt spielen darfst, gilt für eine Kampfrunde, nicht für den gesamten Kampf. Am Ende einer Kampfrunde erhaltet ihr jedoch nur jeweils 1  zurück. Ihr könnt  nicht über das -Limit eures Helden hinaus erhalten. Am Ende der Kampfrunde zieht ihr jeweils 2 Karten von eurem „Macht und Magie“-Stapel.

INITIATIVEMARKER

Bist du die Startfraktion, nimm dir zu Beginn des Kampfes den Initiativemarker. Verwende ihn, um den Gleichstand bei der Initiative von Einheiten aufzubrechen. Hast du den Initiativemarker, aktivierst du zuerst. Nachdem alle Einheiten mit diesem gleichen Initiativwert aktiviert wurden, gib den Initiativemarker an die andere Fraktion weiter.

Hinweis: Alle anderen Kampfregeln aus dem Grundspiel bleiben unverändert.





GEFECHTSMODUS

Überspringt den Abenteuerteil und verwendet stattdessen eine der Vorgaben, um direkt in die Schlacht zu ziehen.

Wählt eine der nachfolgenden Vorgaben und folgt den Anweisungen.

LANG

Dein Held beginnt auf Stufe 7. Bereite deinen Start-„Macht und Magie“-Stapel vor und passe ihn wie folgt an:

- Füge alle Sonderfähigkeitenkarten deines Helden hinzu.
- Ziehe 6 zufällige Fähigkeitenkarten. Entferne 2 davon und füge die restlichen deinem Stapel hinzu.
- Ziehe 4 zufällige Artefaktkarten. Entferne 1 davon und füge die restlichen deinem Stapel hinzu.
- Ziehe 3 zufällige Zauberkarten, falls du einen Macht-Helden hast oder 5 zufällige Zauberkarten, falls du einen Magie-Helden hast. Füge die Karten deinem Stapel hinzu.

Mische deinen „Macht und Magie“-Stapel und lege ihn verdeckt bereit. Drehe alle 7 Einheiten auf die „Rudel“-Seite und folge den Anweisungen im Abschnitt „Kampf auf dem Schlachtfeld“ (siehe S. 8).

MITTEL

Dein Held beginnt auf Stufe 5. Bereite deinen Start-„Macht und Magie“-Stapel vor und passe ihn wie folgt an:

- Füge die „Stufe 1“- und „Stufe 4“-Sonderfähigkeitenkarten deines Helden hinzu.
- Ziehe 4 zufällige Fähigkeitenkarten. Entferne 1 davon und füge die restlichen deinem Stapel hinzu.
- Ziehe 3 zufällige Artefaktkarten. Entferne 1 davon und füge die restlichen deinem Stapel hinzu.
- Ziehe 2 zufällige Zauberkarten, falls du einen Macht-Helden hast oder 4 zufällige Zauberkarten, falls du einen Magie-Helden hast. Füge die Karten deinem Stapel hinzu.

Mische deinen „Macht und Magie“-Stapel und lege ihn verdeckt bereit. Drehe alle ★ - und ☆ -Einheiten auf die „Rudel“-Seite. ☆ -Einheiten werden nicht verwendet. Folge den Anweisungen im Abschnitt „Kampf auf dem Schlachtfeld“ (siehe S. 8).

KURZ

Dein Held beginnt auf Stufe 3. Bereite deinen Start-„Macht und Magie“-Stapel vor und passe ihn wie folgt an:

- Füge die „Stufe 1“- Sonderfähigkeitenkarten deines Helden hinzu.
- Ziehe 3 zufällige Fähigkeitenkarten. Entferne 1 von ihnen und füge die restlichen deinem Stapel hinzu.
- Ziehe 2 zufällige Artefaktkarten. Entferne 1 von ihnen und füge die andere deinem Stapel hinzu.
- Ziehe 1 zufällige Zauberkarte, falls du einen Macht-Helden hast, oder 2 zufällige Zauberkarten, falls du einen Magie-Helden hast. Füge die Karten deinem Stapel hinzu.

Mische deinen „Macht und Magie“-Stapel und lege ihn verdeckt bereit. Drehe deine ★ - und ☆ -Einheiten auf die „Wenige“-Seite. ☆ -Einheiten werden nicht verwendet. Folge den Anweisungen im Abschnitt „Kampf auf dem Schlachtfeld“ (siehe S. 8).

SIEGBEDINGUNG

Um den Sieg zu erringen, musst du alle feindlichen Einheiten auf dem Schlachtfeld besiegen.





DAS SCHLACHTFELD IN REGULÄREN PARTIEN

Mit diesen Regeln könnt ihr diese Erweiterung in regulären Partien verwenden. Wir empfehlen, den Kampf-Spielplan nur für den Kampf Fraktion gegen Fraktion zu verwenden. Verwendet ihr ihn auch im Kampf mit neutralen Einheiten, ignoriert ihr das Rundenlimit. Ihr müsst also keine Bewegungspunkte ausgeben, um zusätzliche Kampfrunden zu erhalten. Beachtet jedoch, dass sich dadurch die Spielzeit erheblich verlängern kann.

HINDERNISSE PLATZIEREN

Hindernismarker sind doppelseitig und gehören zu einer von 3 Kategorien: Effekt, Hindernis und Mauer/Tor. Diese Marker ersetzen die Hindernisse aus dem Grundspiel und funktionieren auf dieselbe Weise (siehe „Kampfbegriffe“ in der Grundspielanleitung, S. 30).

Hinweis: Alle Einheitenfiguren zählen auch als Hindernisse.



Effekt



Hindernis



Mauer/Tor

Hinweis: Um den Effekt des Zaubers „Feuerwand“ nach dem Wirken anzuzeigen, lege das „Feuerwand“-Hindernis auf ein leeres Feld und lege die Zauberkarte „Feuerwand“ als Erinnerung neben das Schlachtfeld.

Beginnend mit der angreifenden Fraktion platziert ihr beide abwechselnd Hindernisse auf dem Schlachtfeld. Du kannst ein Hindernis nicht benachbart zu einem anderen Hindernis oder zur Aufstellungszone einer Fraktion platzieren.

Hinweis: Eine Aufstellungszone ist der graue Bereich in dem ihr eure Einheiten auf dem Schlachtfeld platziert.

EINHEITEN PLATZIEREN

Beginnend mit der angreifenden Fraktion platziert ihr beide abwechselnd eure Einheiten auf dem Schlachtfeld. Sobald die letzte Einheit platziert wurde, beginnt der Kampf.



Richtig platzierte Hindernisse und Figuren sind mit einem grünen Rahmen gekennzeichnet, falsch platzierte mit einem roten.

ÄNDERUNGEN AN DEN KAMPFREGLN

EINHEITEN BEWEGEN

Die Bewegung einer Einheit entspricht ihrem Initiativwert. Eine Einheit mit Initiative 8 darf sich bis zu 8 Felder weit bewegen. Sobald deine Einheit ihre Aktivierung beendet hat, lege einen deiner Fraktionsmarker auf sie, um dies anzuzeigen. Entfernt die Fraktionsmarker von allen Einheiten zu Beginn jeder neuen Kampfrunde.



FERNKAMPFEINHEITEN

Diese Einheiten können sich entweder bewegen oder angreifen und erleiden einen Kampfmalus, sobald sie eine benachbarte Einheit angreifen oder eine Einheit, die 8 oder mehr Felder von ihnen entfernt ist.

INITIATIVEMARKER

Bist du die angreifende Fraktion, nimm dir zu Beginn des Kampfes den Initiativmarker. Verwende ihn, um den Gleichstand bei der Initiative von Einheiten aufzubrechen. Hast du den Initiativmarker, aktivierst du zuerst. Nachdem alle Einheiten mit diesem gleichen Initiativwert aktiviert wurden, gib den Initiativmarker an die andere Fraktion weiter.

Hinweis: Alle anderen Kampfregeln aus dem Grundspiel bleibt unverändert.



BELAGERUNG

Während der Vorbereitung der Belagerung platzierst du an Hindernismarkern nur Mauern und das Tor auf dem Schlachtfeld (wie auf der nächsten Seite abgebildet). Die Einheiten der verteidigenden Fraktion können sich durch das Tor bewegen, als wäre es ein leeres Feld.

1. Mauer
2. Mauer
3. Tor
4. Mauer
5. Mauer

Hinweis: Um eine Mauer oder das Tor zu zerstören, muss eine Einheit eine Mauer oder das Tor von einem benachbarten Feld aus angreifen, genau wie im Grundspiel. Entfernt zerstörte Hindernisse vom Schlachtfeld.

MORALSTAPEL IN REGULÄREN PARTIEN

Anstatt der Moralmarker dürft ihr in regulären Partien auch die Moralkarten verwenden. Verwendet die Regeln für Moralstapel auf S. 5, mit einer Ausnahme: Wann immer du  oder  erhältst, ziehe 1 Karte vom entsprechenden Stapel. Musst du eine Karte von einem der Moralstapel ziehen und der Stapel ist leer, mische den Abwurfstapel und lege ihn als neuen Stapel bereit. Ziehe anschließend die Karte.



Der rote Rahmen kennzeichnet falsch platzierte Hindernisse.



STICHWORT- VERZEICHNIS

A	F	K
Abenteuerkarten 7	Fernkampfeinheiten..... 9, 12	Kampf auf dem Schlachtfeld.....8
Abenteuerkarten abhandeln..... 7		Kämpfe während des Abenteuers .. 7
Abenteuermodus 6	G	
Astrologentrunde..... 6	Gefechtsmodus..... 10	M
	Gute Moral 5	Moralstapel..... 5
B		R
Belagerung 12	H	Rundenablauf 6
	Hindernisse..... 8, 11	
E	I	S
Einheitenbewegung 9, 12	Initiativemarker 9	Schlechte Moral 5
Ereignisse während des Abenteuers 7		Siegbedingung..... 7, 10





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

Regeln für den Solomodus: Aleksander Kubiak

Regeln für den Turniermodus: Kamil Białkowski

Lektorat der englischen Ausgabe: Derek Barry, Szymon Ewertowski, Bruce Fletcher, Anna Skup, Piotr A. Wesołowski

Grafikdesign und Redaktion: Anna Gut, Patryk Kubiak, Natalia Rachowska

Gestaltung der Spielschachtel: Iana Vengerova

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

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

Projektmanagement: Michał Hartliński, Jakub S. Olekszyk, Michał Tukan

Geschäftsführung: Michał Pawlaczyk

Studioleitung: Jarosław Ewertowski

Deutsche Fassung: Spieletexter Ludiversal Translations

Übersetzung: Peer Lagerpusch, Andreas Wolfsteller

Lektorat: Nina Gerling, Benjamin Rodigas

Realisation: Michael Csorba

Heroes of Might & Magic IP Team (Ubisoft):

Eric Damian-Vernet-Brand Director

Theo Gallego-Senior Game Designer

Vicky Malineau-Narrative Director

Besonderer Dank gilt:

Jean-Felix Monin-Creative Director (Ubisoft)

Jon Van Caneghem und New World Computing, den Machern von Heroes of Might & Magic

Spieltests und Beratung:

Artur Adamski, Sławomir Aftarczuk, Maciej Barczyk, Derek Barry, Filip Bęben, Marijn Bierhof, Edyta Borkowska, Michał Borkowski, Konrad Boryczka, Maxime Bouchard, Alex Brown, Adam Burdykiewicz, Marcel Cwertetschka-Mattasits, Jarosław Czerwiec, Sławomir Czuba, Kamila Faber, Aleksandra Frąckowiak, Piotr Gapiński, Iwona "Ivcia" Gawrońska, Nina Gerling, Izabella Gładysiak, Kuba Iwaszko, Anna Jabczyńska Adamska, Kaja Jastrzębska, Patrycja Jaszewska, Kacper Jurczyński, Aleksandra Kajkowska, Filip Karpowicz, Artur Kasprzyk, Marcin Kawczyński, Piotr Kierzkowski, Darek "KIRA" Kloskowski, Kamil Kluba, Joanna Kmiec, Marcin Kmiec, Lustyk Kostek, Julia Kostka,

Katarzyna Kotas, Zuzanna Kotlarek, Theofilos Koutroubis, Kacper Koziół, Adrian Krasicki, Łukasz Krogulec, Grzegorz Kuryłowicz, Dawid Kuźniacki, Robert Kałek, Paweł Kwiecień, Karol "Hadesto" Lach, Peer Lagerpusch, Konstantinos Lekkas and Dracon Rules Design, Emilia Lewandowska, Ziemowit Lewandowski, Tomasz Małyszka, Robert Mankowski, Marcin Marenda, 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 Toško, Maciej Urbaniak, Sara Urbańczyk, Milan Varga, Adam Witek, Paweł Wojciechowski, Witold Wojcieszak, Arkadiusz Zawieja, Karol Zawieja, Adam Zielke

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

Lore-Beratung: Mateusz Bąk, Rafał "Dark Dragon" Mońka (Acid Cave), Mateusz "Hellburn" Jarosz (Jaskinia Behemota)

Ein Dank für die Inspiration und Fluff-Texte für einige „Astrologen verkünden“-Karten geht an: Jędrzej Mroczkiewicz, Marek Pakieser (Kopalnia Drewna)

Archon Studio und das Archon-Studio-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Archon Spółka z o.o. Archon Studio ist ein © von Archon Studio.

Alle Rechte sind den jeweiligen Eigentümern vorbehalten.
©2022 Archon.

Archon Studio, Warsztatowa 8 Street, Piła 64-920, Poland.

Das tatsächliche Material kann von den Abbildungen abweichen. Gedruckte Komponenten in China hergestellt. Figuren in China hergestellt. Hergestellt in China und vertrieben von Archon Sp. z o.o.

Might & Magic™, Heroes™, Ubisoft, und das Ubisoft-Logo sind eingetragene oder nicht eingetragene Warenzeichen von Ubisoft und werden unter Lizenz von Ubisoft Entertainment verwendet.

© 2022 Ubisoft Entertainment.



HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME