

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



BATTLEFIELD
REGELBOK

I denna expansion kan du utföra strider på ett Stridsbräde med hexagoner. Nu har du möjligheten att styra din miniatyrarmé över slagfältet och använda hinder för att få övertag. Huruvida du använder dig av din strategiska förmåga, eller arméstyrka för att besegra fienden, är upp till dig. I denna bok kommer du finna nya spelmoduler som tillåter dig att hoppa rakt in på slagfältet.

Denna expansion introducerar dels två nya upplägg – Äventyr och Skirmish med fokus på 1 mot 1 matcher, dels reglerna för expansionen när den används i ordinarie spel.

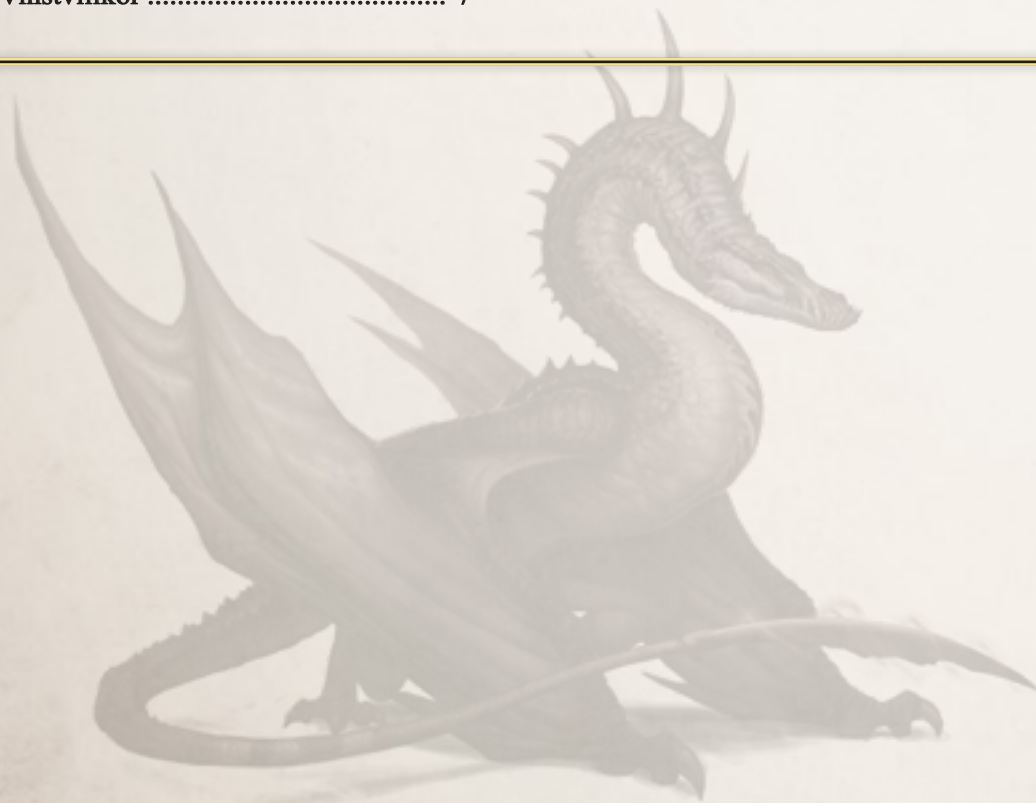
Äventyrsupplägg – I detta upplägg byter du ut din karta mot en korthög.

Skirmishupplägg – Med dessa få regler kan du hoppa rakt in i striden.

Båda uppläggen använder sig av samma regler som i baspelet, men med ändringar beskrivna i denna regelbok.

INNEHÅLL

1. Spelets delar.....	3	4. Battlefield strid	8
2. Förberedelser för Battlefield.....	4	a) Regeländringar för Strid.....	9
a) Äventyrsupplägg	4	5. Skirmishupplägg.....	10
b) Skirmishupplägg	4	a) Vinstvillkor	10
c) Moralkortlek	5	6. Battlefield i ordinarie spel.....	11
3. Äventyrsupplägg.....	6	a) Regeländringar för strid	12
a) Rundans struktur	6	7. Ordlista	14
b) Spela ut Äventyrskort.....	7	8. Tack	15
c) Vinstvillkor	7		



Version: 1.0 SWE



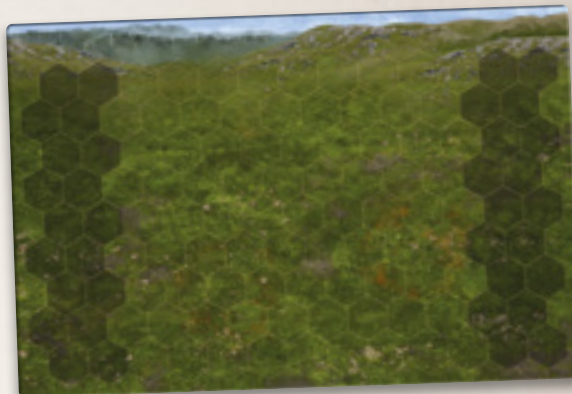
SPELETS DELAR



1 × Regelbok



2 × Spelhjälpare



1 × Battlefieldbräde



10 × Hinderbrickor (Dubbelsidiga)



1 × Initiativbricka



50 × Äventyrskort



10 × Positiva Moralkort



10 × Negativa Moralkort



FÖRBEREDELSE FÖR BATTLEFIELD

ÄVENTYRSUPPLÄGG

Följ dessa steg och förbered de delar som behövs från grundspelet:

1. Båda spelarna väljer en av de tillgängliga fraktionerna och tar följande:
 - a) 1 Hältekort
 - b) 1 Stadsbräde
 - c) 7 Enhetskort (tvåsidiga)
 - d) 7 Enhetsfigurer
 - e) 3 Hältespecifika Specialitetskort
 - f) 1 Hältespecifikt Förmågekort
 - g) 20 Fraktionskuber
2. Förbered korthögarna för Föremål, Besvärjelser och Förmågor på normalt sätt. Plocka bort följande Förmågekort ur spelet: "Diplomati" och "Logistik"
3. Dela upp Resurs-, Skade- och Paralys-/Försvarsbrickor i högar.
4. Förbered alla Anfalls-, Resurs- och Skatt-tärningar.
5. Placera en svart kub på den första platsen på Omgångsräknaren (markerad med "1").
6. Placera en av dina fraktionskuber på utrymmet  på ditt Hältekort.
7. Varje spelare får följande startresurser: 15 , 3 , och 1 .
8. Fastställ inkomsten till 10 , 0 , och 0 .
9. Förbered starthögen för Might and Magic (se sidan 9, grundspelets regelbok).

Följ dessa steg och förbered de delar som behövs från Battlefield expansionen:

10. Placera spelbrädet för Battlefield mellan spelarna.
11. Förbered Äventyrskorthögen samt högar för Positiv och Negativ Moral.
12. Förbered brickorna Hinder och Initiativ.
13. Båda spelarna slår 2 . Den med högst utfall börjar.

SKIRMISHUPPLÄGGET

Följ dessa steg och förbered de delar som behövs från grundspelet:

1. Båda spelarna väljer en av de tillgängliga fraktionerna och tar följande:
 - a) 1 Hältekort
 - b) 7 Enhetskort (tvåsidiga)
 - c) 7 Enhetsfigurer
 - d) 3 Hältespecifika Specialitetskort
 - e) 1 Hältespecifikt Förmågekort
 - f) 20 Fraktionskuber
2. Förbered korthögarna för Föremål, Besvärjelser och Förmågor på normalt sätt. Plocka bort följande Förmågekort ur spelet: "Diplomati" och "Logistik"
3. Dela upp Skade- och Paralys-/Försvarsbrickorna i högar inom räckhåll för båda spelarna.
4. Förbered alla Anfalls- och Resurstärningar.
5. Placera en av dina fraktionskuber på utrymmet  på ditt Hältekort.
6. Förbered starthögen för Might and Magic (se sidan 9, grundspelets regelbok).

Följ dessa steg och förbered de delar som behövs från Battlefield expansionen:

7. Placera spelbrädet för Battlefield mellan spelarna.
8. Förbered högar för Positiv och Negativ Moral.
9. Förbered brickorna Hinder och Initiativ.
10. Båda spelarna slår 2 . Den med högst utfall börjar.

MORALKORT

Använd de två Moralkorthögarna istället för brickorna i grundspelet, vid spel med Äventyrs- och Skirmishupplägget. Blanda dem var och en för sig och placera dem nära Omgångsräknaren.



Positivt Moralkort

Negativt Moralkort

1. Namn
2. Effekt
3. Battlefield Symbol

Effekt – Utför detta när villkoren är uppfyllda.

Battlefield Symbol – Plocka bort eller ignorera kortet med denna symbol under ordinarie spel.

POSITIV MORALKORTHÖG

Varje gång du erhåller Positiv Moral, släng då 1 Negativt Moralkort (om du har något). **Leta igenom (2) Positiva Moralkorten** annars. Placera det nyvunna kortet med framsidan upp nära ditt Hjältekort och lägg resterande kort underst i Positiva Moralkorthögen. Under Äventyr eller Skirmish kan du ha upp till 2 Positiva Moralkort samtidigt. Korten kan du använda närsomhelst. När ett Positivt Moralkort har använts läggs det underst i Positiva Moralkorthögen.

NEGATIV MORALKORTHÖG

Om du erhåller ett Negativt Moralkort måste du först slänga ett Positivt Moralkort för varje Negativt Moralkort som du måste ta. Om du måste dra Negativa Moralkort och inte har några Positiva Moralkort att kasta, dra då korten men placera dem uppåt bredvid din Hjärte. Du spelar ut dem när villkoren som står på kortet uppfylls. När ett Negativt Moralkort har använts läggs det underst i Negativa Moralkorthögen.





ÄVENTYRSUPPLÄGG

Detta är ett tävlingsupplägg för två spelare (1 mot 1) där Äventyrskort används för att uppgradera korthögar, erhålla resurser, uppgradera arméer och mer därtill. Man kan även kontrollera upp till 7 enheter.

Om du antingen har, eller drar ett kort (inräknat ett Hjältes specialitetskort) som ger resurser eller förflyttning eller minskar kostnader, placera det nära ditt Hjältekort istället för att lägga det i din korthög. Det används enbart en gång och plockas sedan ur spelet. Under Äventyrsupplägget erhåller du , precis som i grundspelet, men de används bara en gång. När en strid inleds på ditt bräde, förnyas din  nivå.

Välj storlek på karta samt speltid.

- **Liten** – Äventyret slutar med runda 9.
- **Mellan** – Äventyret slutar med runda 13.
- **Stor** – Äventyret slutar med runda 16.

RUNDANS STRUKTUR

I början av varje runda drar den första spelaren 3 Äventyrskort, behåller ett av dem och skickar vidare resterande 2 till motståndaren som i sin tur behåller ett av korten och slänger det andra. Varje spelare utför handlingen på sitt respektive kort eller sparar det (på sitt Hjältekort) till senare.

Om båda väljer att utföra handlingen på sitt kort, börjar den spelare som inledde rundan. Placera utförda kort nära ditt Hjältekort. Sedan avslutas rundan.

OBSERVERA: Under varje runda i Äventyrsupplägget kan du använda Stadshandlingar precis som du skulle göra i originalspelet.

OBSERVERA: De udda rundorna påbörjas av den första spelaren och den andra spelaren inleder de jämna rundorna.

Efter att ha dragit korten, men innan du gör ett val, kan du välja att använda -effekten från ett av de tidigare åsidoslagda korten för att blanda in det antal kort som visas på det dragna kortet tillbaka i Äventyrskorten och

sedan dra samma antal kort igen. Även om din Hjälte inte har tillgång till  på detta sätt i detta spelupplägg, kan du fortfarande använda -effekten från några kort på detta sätt.

OBSERVERA: Varje spelare kan spara upp till 1 kort för senare användning. Placera detta kort uppochnert på ditt Hjältekort. Detta kort kan ersättas av ett annat Äventyrskort, slängt eller utspelat sådant.

I den sista rundan drar spelarna inga kort från Äventyrskorten. Spelarna kan fortfarande spela ut sina sparade kort eller spendera resurser på att uppgradera sina byggnader eller arméer. Genomför en Battelfield-strid efter sista rundan.

ASTROLOGERNAS RUNDOR

I varje Astrologernas runda väljer spelarna en av handlingarna nedan, istället för att dra ett Astrologernas förkunnelsekort:

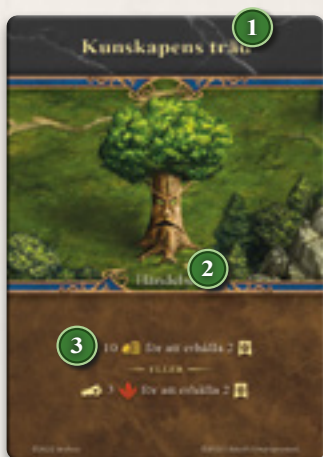
- Öka din preferensinkomst med 1 steg.
- Slå 1  och beroende på utsagan, öka då inkomsten för motsvarande resurs med 1 nivå. Erhåll sedan grundinkomsten för den resursen, vilken är 5 för , 2 för  och 1 för .

OBSERVERA: För att öka inkomsten med 1 nivå, flytta kuben som markerar inkomst till nästa fält som om du hade fått en ny gruva.



SPELA UT ÄVENTYRSKORT

Varje Äventyrskort tillhör en av följande typer: Strid eller Händelse.



Äventyr-Händelsekort



Äventyr-Stridskort

1. Namn
2. Typ
3. Effekt

4. Stridskraft
5. Stridsbelöning
6. Grundbelöning

Att spela en Strid se "Strid under Äventyr".

Att spela en Händelse se "Händelse under Äventyr".

STRID UNDER ÄVENTYR

Välj en av de tillgängliga Stridskrafterna från kortet. Välj ut 2 av dina enheter, lägg till deras Anfallsvärde och slå 2 Anfallstärningar. Om din totala styrka är samma eller större än stridsstyrkan som du har valt, ta då Grundbelöningen och Stridsbelöningen för denna Strid.

Om din totala styrka är lägre än styrkan på striden, ta då Grundbelöningen och placera en -bricka på en av dina enheter som deltog i striden. Den här enheten är bedövad. Om en bedövad enhet väljs för strid, lägg då inte till dess Anfallsvärde till din styrka. Plocka då istället bort -brickan från enheten.

HÄNDELSE UNDER ÄVENTYR

Utför handlingen på ett valt Äventyrskort.

OBSERVERA: Effekten för händelse med Obeliskkort ökar i styrka för varje utspelat Obeliskkort.

VINSTVILLKOR

För att segra måste en av spelarna besegra alla enheter som är utspridda av den andra spelaren under Battlefieldstriden.



BATTLEFIELD STRID

I Äventyrsupplägget genomförs Battlefield strider i slutet av sista rundan, medan den startar när kortleken är klar i Skirmishupplägget.

OBSERVERA: Plocka bort alla -brickor som finns placerade på dina enheter under Äventyrsrundorna.

DRA KORT

Detta steg utförs bara i Äventyrs- och Skirmishuppläggen.

Dra kort från din hög till din hands begränsning (se sidan 12 i grundspelets regelbok).

PLACERA HINDER

Brickorna för Hinder är dubbelsidiga och är indelade i 3 typer: Effekt, Hinder och Mur/Port. Dessa brickor ersätter och fungerar som Stridshinder från Grundspelet (se sid. 30 i Regelboken för Grundspelet).

OBSERVERA: Alla enhetsfigurer räknas också som Hinder.



Effekt



Hinder



Mur/Port

OBSERVERA: För att markera effekten av "Eldvägg"-Besvärjelsen, använd "Eldvägg" Effekthinder på en tom plats och placera "Eldvägg"-besvärjelsen bredvid Battlefield-stridsbrädet som en påminnelse.

Första spelaren börjar. Sedan turas spelarna om att placera ut sina valda Hinder på Battlefield-brädet. Inget Hinder kan angränsa till ett annat Hinder eller till någon spelares utplaceringszon.

OBSERVERA: En utplaceringszon är det gråa området där spelarna placerar sina enheter på stidsbrädet.



Hinder och figurer som är korrekt placerade är markerade med den gröna kanten. De som är felplacerade, med den röda.

PLACERA UT ENHETER

Första spelaren börjar. Sedan turas spelarna om att placera ut sina enheter på Battlefield-brädet. Striderna börjar när sista enheten är utplacerad.

OBSERVERA: Den första spelaren väljer en utposteringszon genom att placera sin enhet och den andra spelaren placerar ut sina enheter på utposteringszonen på motsatt sida av slagfältet.

REGELÄNDRINGAR FÖR STRID

FÖRFLYTTNING AV ENHET

Varje enhets möjliga förflyttning motsvarar dess initiativ. En enhet med 8 i initiativ kan förflytta sig upp till 8 hexagoner. När en enhets aktivering avslutas, markeras detta med din fraktionskub. Kuberna avlägsnas när nästa runda startar.

DISTANSENHETER

Dessa enheter kan antingen förflytta sig eller strida och erhåller en stridsbestraffning när de anfaller angränsande enheter eller enheter som är 8 eller fler steg bort.

MIGHT- OCH MAGICKORT

Gränsen för antalet kort på expertnivå som du kan spela är 1 per Stridsrunda, inte för hela Striden. I slutet av varje Stridsrunda drar varje spelare 2 kort från sin korthög. Utöver det, få tillbaka 1  upp till Hjältens begränsning.

INITIATIVBRICKA

Vid inledningen av en strid får den första spelaren Initiativbrickan. Använd denna för att trumfa vid lika initiativ mot motståndaren (spelaren med brickan börjar). När alla enheter med detta initiativ aktiveras, skicka då vidare Initiativbrickan till nästa spelare.

OBSERVERA: Resterande regler för strid från grundspelet förblir oförändrade.





SKIRMISHUPPLÄGGET

Hoppa över Äventyrsdelen och använd istället en av de förgjorda mallarna för att dyka rakt in i kamp.

Välj ett av scenarierna och följ instruktionerna.

STOR

Din Hjaltes nivå börjar på 7. Skapa din starthög och anpassa den enligt följande:

- Lägg till alla Hjältarnas Specialitetskort.
- Dra 6 slumpmässiga Förmågekort. Plocka bort 2 av dem och lägg de resterande korten i korthögen.
- Dra 4 slumpmässiga Föremålskort. Plocka bort 1 av dem och lägg de resterande korten i korthögen.
- Dra 3 slumpmässiga Besvärjelsekort för en Might-hjälte eller 5 för en Magic-hjälte och lägg dem i korthögen.

Blanda din korthög. Vänd alla dina 7 Enhetskort till "Kompani"-sidan och följ instruktionerna för Battlefield-strider.

MELLAN

Ställ in din Hjaltes nivå på 5. Skapa din starthög och anpassa den enligt följande:

- Lägg till nivå I och nivå IV Hjaltekort.
- Dra 4 slumpmässiga Förmågekort. Plocka bort 1 av dem och lägg de resterande korten i korthögen.
- Dra 3 slumpmässiga Föremålskort. Plocka bort 1 av dem och lägg de resterande korten i korthögen.
- Dra 2 slumpmässiga Besvärjelsekort för en Might-hjälte eller 4 för en Magic-hjälte och lägg dem i korthögen.

Blanda din korthög. Vänd alla dina ★ och ☆ - enhetskort till "Kompani"-sidan och följ instruktionerna för Battlefield-strider.

LITEN

Ställ in din Hjaltes nivå på 3. Skapa din starthög och anpassa den enligt följande:

- Lägg till nivå I Hjaltekort.
- Dra 3 slumpmässiga Förmågekort. Plocka bort 1 av dem och lägg de resterande korten i korthögen.
- Dra 2 slumpmässiga Föremålskort. Plocka bort 1 av dem och lägg de resterande korten i korthögen.
- Dra 1 slumpmässigt Besvärjelsekort för en Might-hjälte eller 2 för en Magic-hjälte och lägg dem i korthögen.

Blanda din korthög. Vänd alla dina ★ och ☆ - enhetskort till "Fåtal"-sidan och följ instruktionerna för Battlefield-strider.

VINSTVILLKOR

För att segra måste en av spelarna besegra alla enheter som är utspridda av den andra spelaren under Battlefield-striden.





BATTLEFIELD I ORDINARIE SPEL

Med dessa regler kan du använda den här expansionen i ordinarie spel. Vi rekommenderar att använda ett Slagfältsbräde enbart i spel 1 mot 1. Om du bestämmer dig för att använda det i Strid mot Neutrala enheter, ignorera då begränsningen för antalet rundor. Spendera inte Förflyttningspoäng för att få ytterligare Stridsrundor. Var dock uppmärksam på att detta kan förlänga speltiden.

PLACERA HINDER

Brickorna för Hinder är dubbelsidiga och är indelade i 3 typer: Effekt, Hinder och Mur/Port. Dessa brickor ersätter och fungerar som Stridshinder från Grundspelet (se sid. 30 i Regelboken för Grundspelet).

OBSERVERA: Alla enhetsfigurer räknas också som Hinder.



Effekt



Hinder



Mur/Port

OBSERVERA: För att markera effekten av "Eldvägg"-besvärjelsen, använd "Eldvägg" Effekthinder på en tom plats och placera "Eldvägg"-besvärjelsen bredvid Battlefield-stridsbrädet som en påminnelse.

Anfallande spelare börjar. Sedan turas båda spelarna om att placera ut sina valda Hinder på Battlefield-stridsbrädet. Inget Hinder kan angränsa till ett annat Hinder eller till någon spelares utplaceringszon.

OBSERVERA: En utplaceringszon är det gråa området där spelarna placerar sina enheter på stridsbrädet.

PLACERA UT ENHETER

Anfallande spelare börjar. Sedan turas båda spelarna om att placera ut sina enheter på stridsbrädet. Striderna börjar när sista enheten är utplacerad.



Hinder och figurer som är korrekt placerade är markerade med den gröna kanten. De som är felplacerade, med den röda.

REGELÄNDRINGAR FÖR STRID

FÖRFLYTTNING AV ENHET

Varje enhets möjliga förflyttning motsvarar dess initiativ. En enhet med 8 i initiativ kan förflytta sig upp till 8 hexagoner. När en enhets aktivering avslutas, markeras detta med din fraktionskub. Kuberna avlägsnas när nästa runda startar.

DISTANSENHETER

Dessa enheter kan antingen förflytta sig eller strida och erhåller en stridsbestraffning när de anfaller angränsande enheter eller enheter som är 8 eller fler steg bort.

INITIATIVBRICKA

Vid inledningen av en strid får den anfallande spelaren Initiativbrickan. Använd denna för att trumfa vid lika initiativ mot motståndaren (spelaren med brickan börjar). När alla enheter med detta initiativ aktiveras, skicka då vidare Initiativbrickan till nästa spelare.

OBSERVERA: Resterande regler för strid från grundspelet förblir oförändrade.

BELÄGRING

Under förberedelserna för belägring placeras enbart Murar och Portar som hinder på slagfältet (se nästa sida). Försvarande enheter kan gå igenom Portarna som om de vore tomma brickor.

- | | |
|---------|--------|
| 1. Mur | 4. Mur |
| 2. Mur | 5. Mur |
| 3. Port | |

OBSERVERA: Precis som i grundspelet måste en av dina enheter anfalla från en intelligande hexagonbricka för att förstöra en Mur eller en Port. Förstörda element avlägsnas från Slagfältet.

MORALKORT I ORDINARIE SPEL

Man kan använda kortlekarna istället för brickor i ordinarie spel. Följ reglerna för "Moralkort" med 1 undantag: Varje gång du erhåller  eller , dra ett kort från motsvarande korthög. Om du, någon gång under spelets gång, måste dra ett kort från någon av Moralkorthögarna och den är tom, följ då reglerna i grundspelet istället.





Den röda gränslinjen markerar felaktigt placerade Hinder.



ORDLISTA

A

Astrologernas rundor..... 6
Äventyrskort..... 7
Äventyrsupplägg 6

B

Belägring..... 12

D

Distansenhet..... 9, 12

F

Förflyttning av enhet 9, 12

H

Händelse under Äventyr..... 7
Hinder..... 8, 11

I

Initiativbricka 9

M

Moralkort 5

N

Negativ Moral 5

P

Positiv Moral..... 5

R

Rundans struktur 6

S

Skirmishupplägg 10
Slagfältsstrid..... 8
Spela ut Äventyrskort..... 7
Strid under Äventyr..... 7

V

Vinstvillkor..... 7, 10





TACK

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

Solodesign: Aleksander Kubiak

Mästerskapsregelskapare: Kamil Białkowski

Korrekturläsning: Derek Barry, Szymon Ewertowski,
Bruce Fletcher, Anna Skup, Piotr A. Wesołowski

Svensk version: Spieletexter Ludiversal Translations

Översättning & Korrekturläsning: Dennis Dickner och
Birgitta Ryding i samarbete med Serotonin Games

Realisation & Integration: Michael Csorba

Grafisk design och redigering: Anna Gut, Patryk Kubiak,
Natalia Rachowska

Låda och bokomslag: Iana Vengerova

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

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

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

Verkställande direktör: Michał Pawlaczyk

Chef för studion: Jarosław Ewertowski

Heroes of Might & Magic IP grupp (Ubisoft):

Eric Damian — Vernet-Brand Director

Theo Gallego — Senior Game Designer

Vicky Malineau — Narrative Director

Speciella tack:

Jean-Felix Monin — Creative Director (Ubisoft)

Jon Van Caneghem and New World Computing — the original
creators of Heroes of Might & Magic

Speltestning och rådgivning:

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
Czerwicz, Sławomir Czuba, Kamila Faber, Aleksandra
Frąckowiak, Piotr Gapiński, Iwona "Ivcia" Gawrońska, Nina
Gerling, Izabella Gładysiak, Kuba Iwaszko, Anna Jabczyńska
Adamska, Kaja Jastrzębska, Patrycja Jaszewska, Kacper
Jurczyński, Aleksandra Kajkowska, Filip Karpowicz, Artur

Kasprzyk, Marcin Kawczyński, Piotr Kierzkowski, Darek
"KIRA" Kloskowski, Kamil Kluba, Joanna Kmiec, Marcin
Kmiec, Lustyk Kostek, Julia Kostka, Katarzyna Kotas,
Zuzanna Kotlarek, Theofilos Koutroubis, Kacper Koziol, Adrian
Krasicki, Łukasz Krogulec, Grzegorz Kuryłowicz, Dawid
Kuźniacki, Robert Katek, 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 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, Ludiversal, ParaDice, Planszownia
Grodzisk, Planszówkowi Astronauci, Pokój Geeka, Portotypy,
Szczeciński Klub Fantastyki, Trzy Plansze

Fakta granskning: Mateusz Bąk, Rafał "Dark Dragon" Mońka
(Acid Cave), Mateusz "Hellburn" Jarosz (Jaskinia Behemota)

Tack för inspiration till vissa Astrologernas

Förkunnelsekort: Jędrzej Mroczkiewicz, Marek Pakieser
(Kopalnia Drewna)

Archon Studio samt Archon Studios logotyp är varumärken tillhörande
Archon Spółka z o.o. Archon Studio är en ® av Archon Studio.

Alla rättigheter tillhör respektive ägare. ©2022 Archon.

Adressen till Archon Studio är Warsztatowa 8 Street, Piła 64-920, Polen.

De faktiska delarna kan avvika från illustrationerna.

Tryckta delar är tillverkade i Kina. Figurerna är tillverkade i Kina.

Tillverkat i Kina och distribuerat av Archon Sp. z o.o.

Might and Magic™, Heroes™ Ubisoft och Ubisoft logotyp är Ubisofts
registrerade eller oregistrerade varumärken och används med licens
från Ubisoft Entertainment. ©2022 Ubisoft Entertainment.

HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME