

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



INFERNO
UPPDRAGSBOK

Infernofraktionen tolererar inga svagheter. Drivna av en orubblig önskan om dominans strävar de efter att etablera obestridd överlägsenhet och förvandla de som motsätter sig dem till aska. När horderna av demoner ska marschera fram från helvetets gropar, kommer landet att darra under deras hovars dån. Världen kommer att brinna! De har vaksamt tittat och väntat, men deras tålamod är slut. De är redo. Kommer du att skapa ödeläggelse och släppa krigets galna hundar lösa?

I den här expansionen för **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** hittar du flera nya funktioner, inklusive de Kraftladdade Statistikkorten, en ny fraktion, ett nytt scenario, samt valfria regler för grundspelet.

INNEHÅLL

1. Komponentlista.....	2	3. Alliansmodell	5
2. Nya inslag.....	3	a) Ytterligare regler.....	5
a) Kraftladdade Statistikkort	3	b) Sagan om de två länderna	6
b) Frammana	3	4. Stridsläge	8
c) Tillfällig stad.....	3	a) Det bestämda ödet.....	8
d) Efreet-enheternas immunitet	4	b) Fånga dagen	10
e) Magiakademier.....	4	5. Obs.....	13
f) Kartplatser.....	4, 12	6. Tack	14

KOMPONENTLISTA

7 × Kartbrickor:

- 1 × Startbricka
- 3 × Fjärranbrickor
- 2 × Närbrickor
- 1 × Mittbricka

1 × Stadsbräde

1 × Uppdragsbok

1 × Spelarhjälp

2 × Hältefigurer

1 × Stadsfigur

7 × Enhetsfigurer

2 × Hältekort (dubbelsidiga)

7 × Enhetskort

7 × Stadsbyggnadsbrickor

7 × Neutrala Enhetskort

3 × Astrologernas förkunnelsekort

4 × Föremålskort

6 × Besvärjelsekort

5 × Förmågekort

12 × Specialitetskort

7 × Statistikkort

- 2 × Anfallskort
- 2 × Försvarskort
- 2 × Kraftkort
- 1 × Kunskapskort

20 × Kraftladdade Statistikkort

9 × Guldbrickor

- 3 × "1 Guld"
- 3 × "3 Guld"
- 3 × "10 Guld"

7 × Byggnadsmaterial

- 3 × "1 Byggnadsmaterial"
- 4 × "3 Byggnadsmaterial"

5 × Värdesaksbrickor

- 3 × "1 Värdesak"
- 2 × "3 Värdesaker"

4 × Skadebrickor

- 2 × "1 Skada/2 Skador"
(dubbelsidiga)
- 2 × "3 Skada/5 Skador"
(dubbelsidiga)

1 × Byggbricka

1 × Populationsbricka

1 × Magiboksbricka

1 × Moralbricka

30 × Akryliska kuber

- 10 × "Svart"
- 20 × "Röd"



NYA DELAR

KRAFTLADDADE STATISTIKKORT

Dessa kort fungerar på samma sätt som statistikkort men har bara en effekt och behöver inte utnyttja din . Genom att besöka en Stjärnallians kan du byta ut ett av dina statistikkort mot ett kraftladdat sådant av samma typ. Du kommer också att kunna få dessa kort från andra källor, som nya Föremåls-, Förmåge- och Astrologernas Förkunnelsekort.



Kraftladdade Statistikkort



Statistikkort

1. Namn
2. Grundläggande effekt
3. Avancerad effekt



FRAMMANA

Låter dig lägga till en enhet till stridsbrädet under strid. Om en enhet utför en **Frammana**-åtgärd, placera den frammanade enheten intill den tillkallande enheten. Frammanade enheter aktiveras i den omgång de frammanades, om deras initiativ är lägre eller lika med initiativet från den för närvarande aktiverade enheten. Behandla dem annars som om de redan aktiverat denna stridsomgång. Efter strid, om inte annat anges, läggs de frammanade enheterna till dina enhetskort.

OBSERVERA: Demonkrigare kan endast användas en gång per strid. Denna effekt kan inte **Frammana** demonerna från Neutrala enhetskort. Om du väljer att **Förstärka** din Demon-enhet betalar du inget guld.

SLUMPMÄSSIG STAD

När denna plats upptäcks på kartan slår varje spelare 2 . Spelaren med den högsta summan av grundresurser på sina tärningar får välja en fraktion (förutom de fraktioner som redan är med i spelet) och från och med nu försvaras detta fält av den fraktionens enheter.

OBSERVERA: Du behöver bara förbereda fraktionens enhetskort.

När en hjälte rör sig på ett fält med en Tillfällig Stad, startar en belägringsstrid mot dessa enheter. Om inte annat anges, försvaras Tillfällig Stad av:

- 1 × Ett Kompani
- 2 × Ett Kompani
- 2 × Ett Fåtal

OBSERVERA: kan väljas av den spelare som kontrollerar de försvarande enheterna.

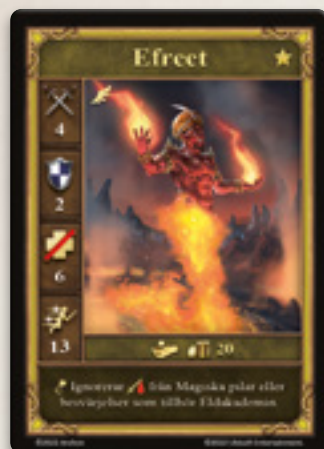
OBSERVERA: Använd inte "Piltornkortet" under denna belägring.

EFREET-ENHETERNAS IMMUNITET

Den speciella förmågan hos ett Kompani Efretenheter och Efreets Neutrala Enheter är att kunna ignorera skador från trollformlerna som tillhör Eldakademin.



*Efreets
Inferno Enhetskort*



*Efreets
Neutrala Enhetskort*

OBSERVERA: Andra effekter än skador fungerar normalt på dessa enheter.

Besvärjelsekort som tillhör Eldakademin kan identifieras med ramen runt symbolen.



MAGIAKADEMIER

Några kort hänvisar till Magiakademier och varje Besvärjelsekort tillhör någon av de fyra Akademierna: Luft, Eld, Jord och Vatten. Varje akademi har sin unika ram runt symbolen.



OBSERVERA: Trots att "Magisk Pil" tillhör alla Magiakademier kan den enbart få bonus från en Akademi åt gången.



Eldakademin



Vattenakademin



Luftakademin



Jordakademin

KARTPLATSER

I Inferno-expansionen finner man fler brickor med nya platser att upptäcka. För den kompletta listan av platser, läs på sidan 12.



Denna spelversion kräver minst en expansion och 4 spelare för att bilda en Allians, 2 spelare mot 2 spelare.

YTTERLIGARE REGLER

När du spelar i detta läge tillämpas följande regler:

- En Allians är ett lag på 2 spelare som bestämts innan spelets början och som varar tills slutet av det valda scenariot.
- Varje spelare väljer sin fraktion i början av scenariot.
- Allierade spelare kan utbyta föremål. För att göra detta behöver hjältarna befinna sig på fält bredvid varandra.
- Resurser kan också utbytas utan att hjältarna befinner sig bredvid varandra. Medlemmar i en Allians kan fritt byta resurser med varandra under sin runda.
- Spelare i en allians kan inte **Flagga** platser som redan är **Flaggade** av en annan spelare i samma allians.

SLUTSCENARIO

Allierade spelare delar på vinsten eller förlusten. Det finns inget ytterligare steg för att jämföra vem i en allians som vann eller bidrog mest till vinsten.





ALLIANSLÄGE

SAGAN OM DE TVÅ LÄNDERNA

Kontinenterna östra och västra Varesburg har beslutat att föra krig en sista gång. Att säkra resurserna på din kontinent (med hjälp från din allierade) och sedan gå vidare till den andra så snabbt som möjligt är den bästa strategin för slaget om Varesburgarna.

ANTAL SPELARE

Ett scenario för 4 spelare (2 mot 2).

SCENARIOTS LÄNGD

Detta scenario spelas över 11–13 rundor.

KARTUPPSTÄLLNING

Ta följande Kartbrickor och lägg ut dem enligt scenariekartan:

- 4 × Startbrickor (I)
- 8 × Närbrickor (IV–V), 4 måste ha en Obelisk
- 4 × Fjäranbrickor (II–III)
- 4 × Fjärran (II–III) Kartbrickor. Varje spelare får 1 av dessa brickor.

OBSERVERA: Placera Startbrickorna med ett blockerat fält (fältet med en gul rand på vardera kant) såsom visas på kartans layout. Dela sedan upp Närbrickorna i 2 högar (med och utan Obelisk) och placera ut dem så att inga Obelisker angränsar varandra.

STARTRESURSER

Varje spelare börjar med följande resurser:

14 ×  4 ×  1 × 

STÄLLA IN SPELARENS INKOMST

Sätt inkomsten på inkomsträcknaren enligt följande:

“10”  “0”  “0” 

STARTBYGGNADER

Varje spelare börjar spelet med dessa byggnader:

- ★ Bostad

STARTENHETER

Varje spelare börjar med följande enheter:

- 2 × Kompanier ★ med lägst rekryteringskostnad.

YTTERLIGARE REGLER FÖR SCENARIOT

Innan detta scenario startar:

- Det finns 4 startplatser uppdelade på 2 startområden. Lagen väljer sina startområden och sedan väljer varje spelare sin startposition inom sitt lags startområde.
- **Valfritt:** För att säkerställa att spelet blir välbalanserat, rekommenderar vi att plocka bort de kort, eller ignorera effekterna av de kort, som tillåter Hjältar att förflytta sig över den gula gränsen (hinder på kartan) så som “Änglavingar”.

Under detta scenario:

- När en spelare besöker en Obelisk, erhåller spelaren .
- Spelare kan använda sin Might and Magic-korthög när de betalar guld för att försvara sin Fraktions stad.

VINSTVILLKOR

För att vinna scenariot måste en allians antingen kontrollera 12 brickor i slutet av en runda eller ta en av fiendens städer och behålla kontrollen över den under de kommande 2 omgångarna.

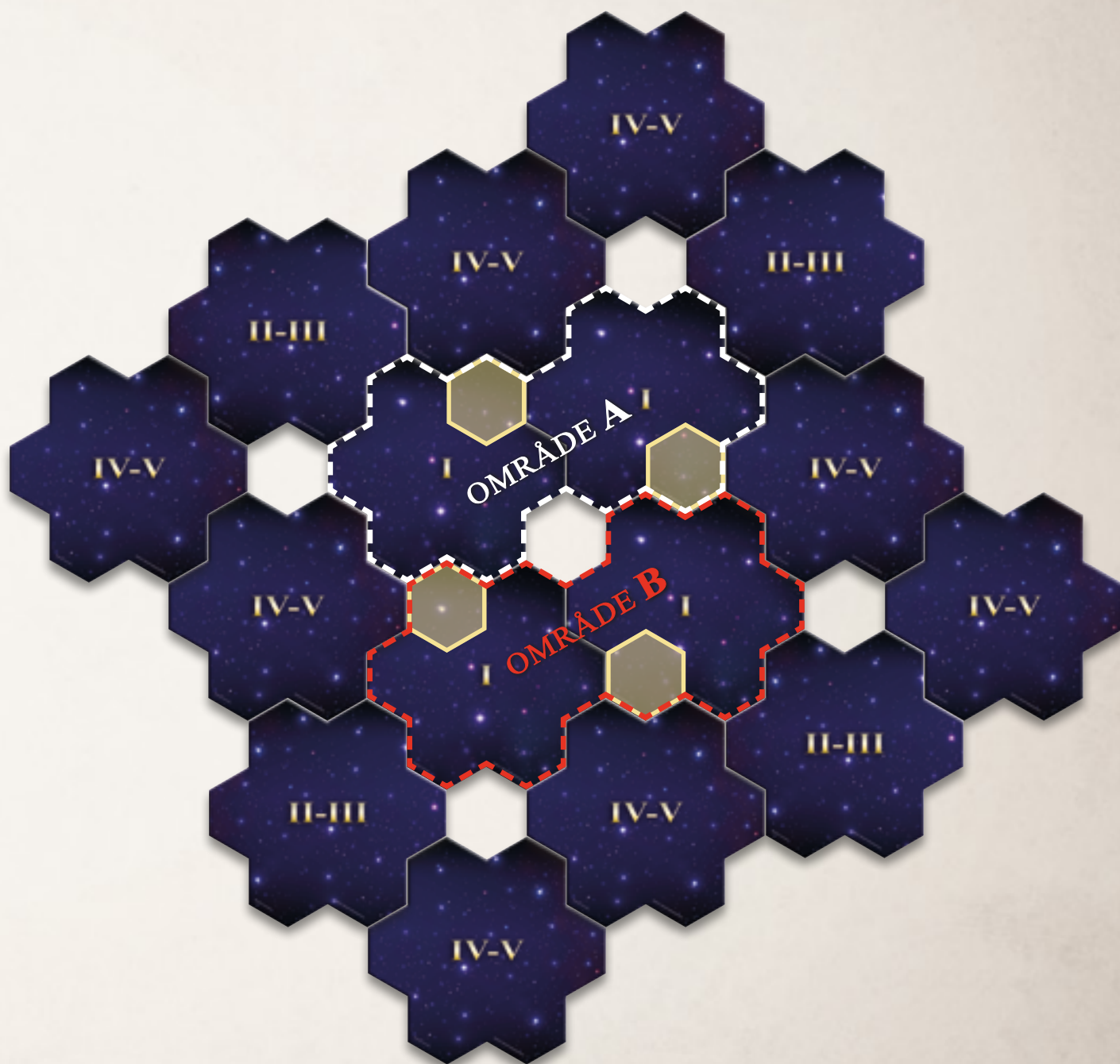
OBSERVERA: Du kontrollerar en bricka om du har **Flaggat** en gruva eller Bosättning på den och om det inte finns några Motståndarhjältar på den.

OMGÅNGSRÄKNARE

Om ovanstående villkor är uppfyllda avslutas spelet med runda 11. Om en av spelarna **Flaggar** en fiendestad i runda 10 eller 11, förlängs spelet till slutet av runda 12 respektive 13. Om båda lagen uppfyller vinstvillkoren slutar matchen oavgjort, och om inget lag uppfyller vinstvillkoren förlorar båda allianserna.

TIDSBESTÄMDA HÄNDELSER

I början av runda 4 och 9 slår alla spelare 1  och utför handlingen.





SAMMANDRABBNINGSUPPLÄGG

DET BESTÄMDA ÖDET

Grannmarkerna har blivit allt mer befolkade. Endast ett rike är lämpligt att styra de andra.

Det är dags att visa de andra adelsmännen att det är ditt självklara öde att styra detta land.

ANTAL SPELARE

Scenario för 3 spelare.

SCENARIOTS LÄNGD

Detta scenario spelas över 12–14 rundor.

KARTUPPSTÄLLNING

Ta följande Kartbrickor och lägg ut dem enligt scenariekartan:

- 3 × Startbrickor (I)
- 6 × Närbrickor (IV–V), 3 måste ha en Obelisk
- 6 × Fjärranbrickor (II–III) – Varje spelare får 2 av dessa brickor.

OBSERVERA: Placera Startbrickorna med ett blockerat fält (fältet med en gul rand på vardera kant) såsom visas på kartans layout. Dela sedan upp Närbrickorna i 2 högar (med och utan Obelisk) och placera ut dem så att inga Obelisker angränsar varandra.

STARTRESURSER

Varje spelare börjar med följande resurser:

12 ×

4 ×

0 ×

STÄLLA IN SPELARENS INKOMST

Ställ in inkomsten på inkomstärknaren enligt följande:

“10”

“0”

“0”

STARTBYGGNADER

Varje spelare börjar spelet med dessa byggnader:

- ★ Bostad
- Magikernas Skrå

STARTENHETER

Varje spelare börjar med följande enheter:

- 1 × Ett Kompani ★ med den högsta rekryteringskostnaden.

YTTERLIGARE REGLER FÖR SCENARIOT

Innan detta scenario startar:

- **Valfritt:** För att säkerställa att spelet blir välbalanserat, rekommenderar vi att plocka bort de kort, eller ignorera effekterna av de kort, som tillåter Hjältar att förflytta sig över den gula gränsen (hinder på kartan) så som “Änglavingar”.

Under detta scenario:

- När en spelare besöker en Obelisk, erhåller spelaren .
- Spelare kan använda sin Might and Magic-korthög när de betalar guld för att försvara sin Fraktions stad.



VINSTVILLKOR

För att vinna scenariot måste en spelare kontrollera 7 brickor i slutet av en omgång eller ta en av fiendens städer och behålla kontrollen över den under de kommande 2 omgångarna.

OBSERVERA: Du kontrollerar en bricka om du har **Flaggat** en gruva eller Bosättning på den och om det inte finns några Motståndarhjältar på den.

OMGÅNGSRÄKNARE

Om ovanstående villkor är uppfyllda avslutas spelet med runda 12. Om en av spelarna **Flaggar** en fiendestad i runda 11 eller 12, förlängs spelet till slutet av runda 13 respektive 14. Alla spelare som uppfyller vinstvillkoren vinner. Alla spelare som misslyckas med det, förlorar.

TIDSBESTÄMDA HÄNDELSER

I början av runda 4 och 9 vinner varje hjälte 1 .





SAMMANDRABBNINGSUPPLÄGG

FÅNGA DAGEN

För några år sedan beslutade gudarna att de inte längre ville ha någon del i den här världen. Nu råder total anarki. Alla skyller på alla andra för att gudarna övergav dem. När du satt i tronsalen bestämde du dig för att du är den enda personen som är lämplig att regera.

ANTAL SPELARE

Scenario för 2 spelare

SCENARIOTS LÄNGD

Detta scenario spelas över 14 rundor.

KARTUPPSTÄLLNING

Ta följande Kartbrickor och lägg ut dem enligt scenariekartan:

- 2 × Startkartbrickor (I)
- 4 × Närbrickor (IV–V), 2 måste ha en Obelisk
- 1 × Mitt (VI–VII) kartbricka med Slumpmässig stad
- 4 × Fjärranbrickor (II–III) – Varje spelare får 2 av dessa brickor

OBSERVERA: Placera Startbrickorna med ett blockerat fält (fältet med en gul rand på vardera kant) såsom visas på kartans layout. Dela sedan upp Närbrickorna i 2 högar (med och utan Obelisk) och placera ut dem så att inga Obelisker angränsar varandra.

STARTRESURSER

Varje spelare börjar med följande resurser:

10 ×  3 ×  1 × 

STÄLLA IN SPELARENS INKOMST

Ställ in inkomsten på inkomstärknaren enligt följande:

“10”  “0”  “0” 

STARTBYGGNADER

Varje spelare börjar spelet med dessa byggnader:

-  Bostad
-  Magikernas Skrå

STARTENHETER

Varje spelare börjar med följande enheter:

- 1 × Ett Kompani  med den högsta rekryteringskostnaden.

YTTERLIGARE REGLER FÖR SCENARIOT

Innan detta scenario startar:

- **Valfritt:** För att säkerställa att spelet blir välbalanserat, rekommenderar vi att plocka bort de kort, eller ignorera effekterna av de kort, som tillåter Hjältar att förflytta sig över den gula gränsen (hinder på kartan) så som “Änglavingar”.

Under detta scenario:

- När en spelare besöker en Obelisk, erhåller spelaren .
- En Hjälte på Mittbrickan kan inte beträda motståndarens Startbricka.
- Spelare kan använda sin Might and Magic-korthög när de betalar guld för att försvara sin Fraktions stad.

VINSTVILLKOR

Erövra den Tillfälliga staden på Mittbrickan.

OMGÅNGSRÄKNARE

Om ovanstående villkor inte uppfylls innan slutet på runda 14, avslutas spelet oavgjort.

TIDSBESTÄMDA HÄNDELSE

I början av runda 3, 6 och 9, får den andre spelarens Sekundärhjärte 1 .





KARTPLATSER

STAD



Kategori: **Flaggbar**

Detta är en spelares startfält. Om en spelare intar en stad, får spelaren en bonus beroende på scenario.

BOSÄTTNING



Kategori: **Flaggbar**

När du **Flaggar** en bosättning kan du välja din belöning utifrån flera bonusar. Om du erövrar en Bosättning som inte tidigare har varit i någon annan spelares ägo, erhåller du extra bonus (se sidan 25 "Bosättningar" i Grundspelets regelbok).

SLUMPMÄSSIG STAD



Kategori: **Flaggbar**

När du **Flaggar** en Tillfällig Stad som inte tidigare har ägts av någon spelare, ger den dig omedelbart 10 🍀. Dessutom kommer den passivt att generera intäkter i början av varje resursrunda: 10 🍀. Se mer information på sidan 3 "Tillfällig Stad".

OBSERVERA: Brickan med denna plats kan endast användas om det finns minst 1 fraktion som inte används i detta spel.

STJÄRNALLIANS



Kategori: **Flaggbar**

Du kan ta bort ett av dina statistikkort från din hand och ersätta det med ett kraftladdat kort av samma typ. När du besöker en Stjärnallians tas inte fiendens fraktionskuber bort, vilket betyder att det kan finnas flera kuber på fältet. När den väl har besökts av en fraktion, räknas Stjärnalliansen som ett tomt fält för den fraktionen, precis som ett besökbart fält skulle göra.



NOTERINGAR





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 Kmieć, Marcin Kmieć, Lustyk Kostek, Julia Kostka, Katarzyna Kotas, Zuzanna Kotlarek, Theofilos Koutroubis, Kacper Koziół, Adrian Krasicki, Łukasz Krogulec, Grzegorz Kuryłowicz, Dawid Kuźniacki, Robert Katek, Paweł Kwiecień, Karol "Hadeosto" 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