



HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME

REGELBOK

Heroes of Might and Magic III: The Board Game är ett strategispel för 1–3 spelare där man använder grundspelets komponenter.

I Antagarichs vidder fortsätter hjältarna för Might and Magic att utforska kungadömet vildmarker genom upptäckter av forntida föremål och nya bosättningar. De rekryterar även mäktiga varelser till sin hjälp. Landets hjältar söker såväl visdom som kunskap i allt de företar sig. Deras lojalitet till sin fraktion märks tydligt genom deras arméer som hjälper till att utforska vildmarkerna. Deras namn förknippas med tro och tillit, tack vare deras hjältedåd i strider för att bannlysa andra ovärdiga fiender från regionen.

Väljer du att vara en Might-hjälte, en krigare, med svärdet och skölden, eller väljer du att vara en magiker och utnyttja trollformlernas magiska kraft för att bli en Magic-hjälte? Vilken väg till framgång du än väljer att följa, var noga med att hålla dina trupper nära dig och din Might- and Magichög närmare!

Välkommen till Antagarichs vidder och **Heroes of Might and Magic III: The Board Game**.

INNEHÅLL

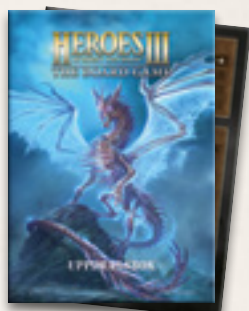
1. Spelets delar.....	3	9. Enheter.....	26
2. Spelöversikt.....	6	a) Enhetstyper	27
3. Förberedelser	7	b) Enhetskostnader	27
a) Spelrundor.....	9	c) Neutrala enheter	28
b) Turordning	10	10. Strid	29
4. Hjältar.....	11	a) Stridsförberedelse	29
a) Huvudhjälte.....	11	b) Stridsterminologi.....	30
b) Sekundära hjältar	11	c) Kortanvändande i strid.....	30
c) Hältekortsinformation	11	d) Turordning vid strid	31
d) Nivåeffekter.....	12	e) Stridserfarenhet	32
5. Att bygga korthög.....	13	f) Snabbstrid	32
a) Generella kortregler	13	g) Stridens slut.....	32
b) Förmåge- och statistikkort	13	11. Spelare mot AI	33
c) Föremålskort	14	a) AI-strid.....	33
d) Besvärjelsekort.....	14	b) AI-förflyttning.....	33
6. Resurser	16	12. Spelförberedelser	34
7. Stad.....	17	a) Svårighetsgrad.....	35
8. Kartans delar.....	18	b) Vinstvillkor	35
a) Kartbrickor.....	18	c) Bytestabell.....	36
b) Lista på kartplatser	20	13. Noteringar.....	37
c) Bosättningar	25	14. Tack	38
d) Gruvor	25	15. Ordlista	39



SPELETS DELAR



1 × Regelbok



1 × Uppdragsbok



20 × Kartbrickor

(3 × Startbrickor, 9 × Fjärranbrickor, 6 × Närbrickor,
2 × Mittbrickor)



1 × Mästerskapsbok



3 × Spelhjälpare



1 × Stridsbräde



3 × Stadsbräden



2 ×
Anfallstärningar



3 ×
Resurstärningar



3 ×
Skatt-tärningar



6 × Hältefigurer



1 × Omgångsräknare



3 × Hältekort (tvåsidiga)



21 × Enhetskort



41 × Neutrala enhetskort



30 × Förmågekort



32 × Föremålskort



46 × Besvärjelsekort



18 × Specialitetskort



24 × Statistikkort



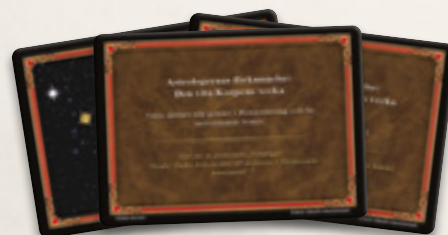
20 × AI-kort



3 × Murkort,
1 × Portkort



1 × Piltornskort



19 × Astrologernas förkunnelsekort



33 × Guldbrickor



21 × Byggnadsmaterialbrickor



16 × Värdesaksbrickor



3 × Byggbrickor



3 × Invånarbrickor



15 × Skadebrickor



6 × Paralys-/
Försvarsbrickor



3 × Besvärjelsebrickor



17 × Förflyttningsbrickor



2 × Moralbrickor



1 × Graalbricka



100 × Akrylkuber
(20 × Blåa, 10 × Lila, 20 × Gråa, 40 × Svarta)





SPELÖVERSIKT

Varje **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** spelas som ett scenario eller en kampanj där varje scenario har sin egen karta, egna förutsättningar för seger och egna regler. Du kommer även kunna välja bland olika hjältar, var och en med sina unika egenskaper och kortlekar, vilket bidrar till att spelet kan spelas om och om igen.

SPELUPPLÄGG

Heroes of Might and Magic III: The Board Game kan spelas med ett av de fyra nedan listade speluppläggen:

SAMMANDRABBNING

Ett renodlat tävlingsupplägg för 2–3 spelare. Välj ditt “Sammandrabbnings” scenario från uppdragsboken och besegra dina rivaler innan de besegrar dig!

KAMPANJ

Det går att spela **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** med en spelare, där man spelar mot en AI-motståndare. Solokampanjen består av en serie sammanlänkade scenarier genom en fängslande historia. De innehåller enastående händelser och intressanta mekanismer. Specifika regler för solospel, gå till sidan 33.

ALLIANS

Ett 2 mot 2 lagspel där du parar ihop dig med en lagkamrat och spelar mot 2 andra spelare. Det behövs ett expansionspaket för att kunna spela 4 personer. Scenarierna och reglerna för Alliansupplägget finns i samtliga regelböcker för expansionspaket där ytterligare en fraktion tillkommer.

SAMARBETE

Ett samarbetspel för 2–3 spelare där alla har ett gemensamt mål.





Denna del och detta diagram leder dig genom processen att förbereda ett scenario från Uppdragsboken.

1. Välj ett scenario från Uppdragsboken. I just denna introduktionsguide rekommenderar vi att du väljer scenariot "Brave New World" (se sidan 7 i Uppdragsboken).

2. Välj din fraktion från någon av de ännu icke valda. Om ni inte kan komma överens vid val av fraktioner, slå en resurstärning och den som slår högst får välja först.

Det finns 3 olika fraktioner i grundspelet, var och en med unika förmågor och talanger. Varje fraktion har sin egen färg för att utmärka sig.

- a) **Castle:** Led dina stolta soldater till seger med hjälp av Griffins och Angels!



- b) **Dungeon:** Vidriga varelser och monster lurar i Fängelsehållans djup, väntandes på ditt kommando....



- c) **Necropolis:** Återuppstig och inta din rättmätiga plats som de dödas härskare!



3. Välj en av dina fraktioners hjältar som din Huvudhjärte och placera dess kort framför dig.
4. Plocka fram följande delar från spelboxen som tillhör din fraktion:
 - a) 1 × tvärsidigt Hjärte kort
 - b) 2 × Hjärtefigur
 - c) 7 × Stadsbyggnadsbrickor
 - d) 1 × Stadsbräde
 - e) 7 × tvärsidigt Enhetskort
 - f) 3 × Hjärtespecifika Specialitetskort
 - g) 1 × Hjärtespecifika Förmågekort
 - h) 20 × Fraktionskuber
 - i) 1 × Byggbricka
 - j) 1 × Populationsbricka
 - k) 1 × Magiboksbricka
5. Placera en av dina fraktionskuber i första rutan på nivåräknaren som finns på Hjärte kortet (Markerad med "1"). Din hjärte är nu på nivå 1.



6. Förbered spelet utifrån antalet spelare och layouten på Kartbrickan som visas i Uppdragsboken.
7. Placera Stadsbrädet framför dig och förbered Fraktionens Stadsbyggnadsbrickor genom att placera dem bredvid Stadsbrädet. Kontrollera vilka byggnader som redan är uppförda i det scenario du tänker spela och placera respektive byggnadskort på Stadsbrädet.
8. Ställ in din startinkomst, utifrån scenariots regler, genom att placera dina fraktionskuber på inkomsträknaren på Stadsbrädet. Placera Invånar-, Bygg- och Magiboksbrickor på deras markerade platser på Stadsbrädet.
9. Gruppera resursbrickorna i separata högar inom räckhåll för alla spelare. Ta fram de resurser som det scenario du ska spela kräver för att starta och placera dem bredvid ditt hjärte kort. Detta är din Resurssamling.

10. Dela upp kvarvarande brickor i högar inom räckhåll för alla spelare.
11. Sortera Statistikkorten i fyra högar: Anfall, Försvar, Styrka och Kunskap. Ta motsvarande antal kort från varje hög enligt det antal som nämns under Hjältekortsinformation på ditt Hjältekort (se sidan 11, Hjältekortsinformation). Detta är din Starthand i Might and Magic.
12. Om din Huvudhjärte är en Might-hjärte lägg till 1 kopia av besvärjelsen "Magisk Pil" till din korthög och om det är en Magic-hjärte lägg till 2 av dessa besvärjelser till din korthög.
13. Lägg till din hjältes Förmåga och Nivå 1 Specialitetst kort till din starthand.
14. Blanda din starthand och placera den med framsidan ner bredvid ditt Hjältekort. Din hand är nu redo för spel.
15. Sortera Förmåge-, Föremåls- och Besvärjelsekorterna i tre högar med framsidan ner. Vänd upp det översta kortet från varje hög och placera det bredvid högen. På detta sätt skapas tre slänghögar.
16. Välj svårighetsgrad och ta motsvarande Startbonus(ar) (se sidan 35, Svårighetsgrad).
17. Sortera de Neutrala enheterna i 4 högar utifrån deras färg, (Brons ★, Silver ★, Guld ★, och Azur ★). Blanda dessa korthögar individuellt och placera dem med framsidan ner med tillräckligt mellanrum för slänghögar.
18. Placera Stridsbrädet bredvid Kartan. Stäm av med scenariot gällande antal startenheter du ska ha och bevara dem i en separat hög.
19. Placera omgångsräknaren bredvid Kartan och placera en svart kub i den första rutan på räknaren (markerad med "1").
20. Blanda Astrologernas förkunnelsekort och placera dem med framsidan ner bredvid omgångsräknaren.
21. Roter Startbrickan fritt och placera din Hjältefigur på fältet med staden.
22. Den spelare som snabbast kan säga namnen på 5 Neutrala enheter från "Heroes of Might and Magic III" får göra första draget! Alternativt slår ni en Anfallstärning och spelaren med högst siffra börjar spelet.

SPELRUNDOR

Det finns två typer av rundor och de alternerar efter varje spelares omgång:

- **Resursrundor:** I början av resursrundan förvärvar varje spelare inkomst från Stadsbyggnader, Bosättningar och Gruvor som de kontrollerar (se sidan 16, Resurser). Mängden är markerad på inkomsträknaren.



- **Astrologernas runda:** I början av rundan dras ett Astrologernas Förkunnelsekort. Läs det högt och utför det som står. Effekterna och varaktigheten på dessa kort varierar och påverkar hur spelet ska spelas.



Omgångsräknaren hjälper till att hålla reda på omgångarna. När en spelare har avslutat sin runda flyttas den svarta kuben på omgångsräknaren fram ett steg.



Beroende på vilket scenario ni spelar kan det inträffa tidsspecifika händelser som aktiveras vid specifika förutsättningar. Till exempel, när ni nått en given runda, eller när en särskild händelse inträffar under spelets gång.

TURORDNING

I början av din runda blir du den aktiva spelaren och du får slänga valfritt antal kort från din hand och sedan dra nya kort, upp till din handbegränsning. Om du har fler kort än din handbegränsning tillåter, måste du slänga kort till korrekt antal på handen. Om din hand är full i början av din runda, behöver du inte dra eller kasta några kort. Du kan kontrollera hur många kort du får ha på handen genom att titta på nivåräknaren på ditt hjältekort (se sidan 12, Nivåeffekter).

Under spelets gång kan spelare utföra flera olika typer av handlingar.

STADSHANDLINGAR

Du kan utföra varje stadshandling en gång per runda. Du kan göra det antingen på din runda, eller på en annan spelares runda. Till och med precis före, men inte under, en strid. Efter du har utfört en stadshandling, vänd motsvarande bricka på Stadsbrädet. Du kan inte utföra den handlingen igen förrän i början av nästa runda, när alla brickor har återförts till Stadsbrädet.

- Byggbrickor, används för att expandera din Stad (se sidan 17, Stad).
- Invånarbricka, används för att **Rekrytera** och **Förstärka** enheter eller **Rekrytera** en Sekundärhjalte (Se sidan 26, Enheter).
- Magiboksbricka, används för att köpa besvärjelser (se sidan 15, Bygga ett Magikernas skrå).

MORALHANDLINGAR

Under spelets gång kommer du besöka olika platser som kan orsaka att du antingen får, eller förlorar Moral. När du får Positiv Moral placerar du en Moralbricka nära din Might and Magic-korthög. Du kan bara ha 1 sådan bricka åt gången och du kan använda den när som helst under spelets gång, även under strider, för att utföra en av följande 3 handlingar:

- Dra ett kort från din Might and Magic-korthög.
- Slänga valfritt antal kort och plocka upp samma antal från din korthög.
- Slå om en tärning.

Närhelst en spelares hjälte får en Negativ Moralbricka, måste spelaren slänga en Moralbricka, om de har en. I annat fall tar de en Negativ Moralbricka. En spelare kan enbart ha 1 sådan bricka åt gången.

Om en hjälte får en Negativ Moralbricka medan de redan har en, slängs istället alla kort i slutet av rundan.

Följande gäller alltid: Om en spelare vars Huvudhjalte är drabbad av Negativ Moral erhåller Positiv Moral, slänger spelaren den Negativa Moralbrickan istället för att plocka upp den Positiva Moralbrickan.

OBSERVERA: Necropolisfraktionen ignorerar alla Moraleffekter.

FÖRFLYTTNINGSHANDLINGAR

Din hjälte kan förflyttas valfritt antal gånger under din spelomgång, förutsatt att du har tillräckligt många Förflyttningspoäng. (Förflyttningspoäng; se sidan 11, Huvudhjalte). För varje 1 Förflyttningspoäng du spenderar, kan du utföra en av följande handlingar:

- Förflytta din hjälte upp till ett fält i valfri riktning.
- Fortsätta en strid mot en Neutral enhet i ytterligare en runda (se sidan 29, Stridsförberedelser).*
- Upptäck en dold kartbricka om din hjälte befinner sig på en angränsande kartbricka.
- Placera en ny kartbricka från din samling av Fjärranbrickor (II-III) (se sidan 19, Kartbrickor för scenarier.)

Markera hur många Förflyttningspoäng du har använt genom att vända Förflyttningsbrickan till den bruna sidan.

**Efter du har avslutat en strid kan du utföra andra handlingar om du har tillräckligt många Förflyttningspoäng kvar.*



Det finns två olika typer av karaktärer: Might-hjältar och Magic-hjältar. Varje fraktion har minst en av varje typ. En "Spelares Hjälte" refererar till antingen din Huvudhjälte eller din sekundära hjälte.

HUVUDHJÄLTE

Huvudhjälten representeras av sin figur och hjältekort. Varje fraktions Huvudhjälte har 3 förflyttningspoäng som du kan spendera på olika handlingar. Enbart Huvudhjälten kan använda spelarens Might and Magic-korthög och få erfarenhet för att stiga i nivå. Varje Huvudhjälte börjar spelet på nivå 1 och kan avancera till nivå 7.

Du får Erfarenhet när du tillintetgör Neutrala enheter och motståndarhjältar med samma eller högre svårighetsgrad/erfarenhetsnivå som din Huvudhjältes. Särskilda platser på kartan kan också belöna dig med Erfarenhet, liksom ett kast med skatt-tärningen när den visar "erfarenhet" (se sidan 18).

SEKUNDÄRA HJÄLTAR

Om du kontrollerar en Stad eller Bosättning kan du **Rekrytera** din fraktions sekundärhjälte. För att rekrytera denne behöver du spendera 10 guld medan du expanderar din armé, genom att använda invånarbrickan. Den hjälten använder din fraktions kvarvarande hjältefigur och kan förflyttas på kartan. Det betyder att varje spelare kan kontrollera upp till två hjältar på samma gång.

När du **Rekryterar** din sekundärhjälte placeras denne på din Stad eller Bosättning. Den hjälten har inget Hjältekort, kan inte få Erfarenhet och har 2 Förflyttningspoäng. Dessutom, om den hjälten erhåller kort, plockas dessa till handen precis som om det vore Huvudhjälten.

Närhelst din sekundära hjälte deltar i en strid används dina enheter. Under den striden kan du använda vilket kort som helst från din hand eller Might and Magic-korthög. Om din sekundära Hjälte anfaller en motståndares Hjälte,

kan du välja att antingen strida eller plocka bort Sekundärhjälten från spelet (se sidan 32, Stridens slut).

Om en sekundärhjälte utplånas, tas denne ur spel men kan **Rekryteras** på vanligt vis under din nästa spelrunda. Den spelare som utplånar en Sekundärhjälte erhåller en fraktionskub (se sidan 35, Vinstvillkor) från spelaren som förlorade hjälten.

HJÄLTEKORTSINFORMATION



Hjältekort

- | | |
|------------------|-----------------|
| 1. Namn | 7. Styrka |
| 2. Klass | 8. Kunskap |
| 3. Typ | 9. Startförmåga |
| 4. Fraktionsfärg | 10. Specialitet |
| 5. Anfall | 11. Nivåräknare |
| 6. Försvar | |

Hjältespecialitet – Visar vilken typ av specialitetskort hjälten lägger till i sin korthög i början av spelet och efter att de stiger i erfarenhetsnivå. Specialitetskort räknas inte in i hur många besvärjelser du får ha.

Nivåräknare – Visar vilken nivå din Huvudhjälte befinner sig på. Den innehåller ytterligare information om vilka effekter den aktuella nivån har samt vilka kort du erhåller för varje gång du går upp en erfarenhetsnivå.



Anfall – Avgör antalet Anfallskort som du lägger till i din korthög i början av spelet.



Försvar – Avgör antalet Försvarskort du lägger till i din korthög i början av spelet.



Styrka – Avgör antalet Styrkekort som du lägger till i din korthög i början av spelet.



Kunskap – Avgör antalet Kunskapskort som du lägger till i din korthög i början av spelet.

NIVÅEFFEKTER

Nivåräknaren visar hur många kort du får ha på handen och antalet avancerade effekter du kan använda varje runda. Den visar även när du kan få Specialitetskortet eller när du får **Leta igenom** förmågekortet efter nya förmågor. (Se sid 13, Generella kortregler):

- **Nivå 1** – Högst antal kort på handen är 4. Lägg till det första specialitetskortet i din korthög.
- **Nivå 2** – **Leta igenom (2)** korthögen med förmågor. På denna hjältenivå får du, en gång per runda, spela ut en experteffekt från 1 av dina kort (se sid. 13 Förmågekort).
- **Nivå 3** – Högst antal kort på handen är 5. **Leta igenom (2)** korthögen med förmågor.
- **Nivå 4** – Lägg till ytterligare ett Specialitetskort i din korthög. På denna hjältenivå får du, en gång per runda, spela ut en experteffekt från 2 av dina kort.
- **Nivå 5** – Högst antal kort på handen är 6. **Leta igenom (2)** korthögen med förmågor.
- **Nivå 6** – Lägg till ett tredje Specialitetskort i din korthög. På denna hjältenivå får du, en gång per runda, spela ut en experteffekt från 3 av dina kort.
- **Nivå 7** – Högst antal kort på handen är 7. **Leta igenom (2)** korthögen med förmågor.

Alla nivåeffekter visas direkt på Hjaltekortet:

- Guldnivåer (I, IV, VI) lägg till ett Specialitetskort i din korthög. När Silver ökar i nivå tillåts du **Leta igenom(2)** korthögen med förmågor.
- Antalet kronor (crown icon) visar hur många kort på Experteffekt du kan spela under en runda, medan antalet kort (card icon) visar högst antal kort du får ha på handen.

OBSERVERA: Du kan placera en svart kub på ditt Hjaltekort för att markera hur många (crown icon) effekter som finns kvar att använda denna runda.





ATT BYGGA KORTHÖG

Starthanden består av Statistikkort, Besvärjelsekort, samt den valde hjälten Specialitetskort, sammanlagt 9 kort. När du än erhåller ett kort (till exempel genom att utforska karten eller erhåller en besvärjelse från Magikernas skrå) läggs detta till din hand, om inte annat anges.

6. Om din Might and Magic-hög är tom och du behöver dra ett kort, blanda då din slänghög för att skapa en ny korthög.

GENERELLA KORTREGLER

- När spelet anger att du ska **Leta igenom (X)** korthögarna Förmågor, Föremål eller Besvärjelser, kan du antingen titta på de översta korten i de angivna högarna, plocka upp ett av dem till din hand och släng övriga. Eller kan du, istället för att titta på de översta (X) korten, plocka upp det översta kortet från den angivna högens slänghög till din hand.
- Korthögarna Förmågor, Föremål och Besvärjelser har var och en sin egen slänghög vilket hjälper spelarna att identifiera de olika korthögarna.
- När spelet ber dig att plocka bort ett kort, plocka då bort det helt från spelet och placera det i lådan.
- Korten du kommer använda är indelade i följande fyra olika typer, baserat på deras effekter:
 - Omedelbar** ⚡ effekterna träder omedelbart i kraft.
 - Aktivering** ➡ effekterna spelas ut när dina enheter aktiveras.
 - Karta** 🗺 effekterna kan inte användas under strid.
 - Pågående** ⌚ effekterna håller i tills de är förbrukade eller tills spelaren som spelade ut dem påbörjar sin nästa runda (det som inträffar först).
- Efter ett kort är använt, släng det (placera det i din individuella slänghög) Kort med pågående effekter slängs när effekten har använts eller har gått ut.

FÖRMÅGE- OCH STATISTIKKORT

Varje kort för Förmåga och Statistik har en grundeffect och en kraftigare expert 🏰 effekt som syns nedanför grundeffecten. Kom ihåg att det finns ett maxantal av expertkort som du kan spela ut varje runda. Detta utmärks av din Huvudhjaltes nivå.



Förmågekort



Statistikkort

- | | |
|-------------------------|----------------------------|
| 1. Namn | 3. Avancerad effekt |
| 2. Grundläggande effekt | 4. Fraktionsspecifikt kort |

**Fraktionsspecifika kort kan läggas till till vilken fraktion som helst i Might and Magic, men de kan bara användas av deras specifika fraktioner. Om du Letar igenom Förmågor och hittar ett fraktionsspecifikt kort som inte kan användas av din fraktion, kan du välja att avslöja det, placera det i Förmågornas slänghög och istället dra ytterligare ett kort från Förmågor. Kort med symbolen 🏰 kan bara användas av Necropolis fraktion.*

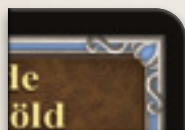
FÖREMÅLSKORT

Föremålskortet är indelade i 3 nivåer. Mindre, Större och Relik. I början av spelet blandas alla Föremålskort till en hög. Dessa kort kan påverka moral, strider eller resurser och de kan hjälpa dig att dra nya kort. Du kan erhålla dem när du utforskar eller som utfall på en Skatt-tärning (se sidan 18, Kartbrickans utformning)

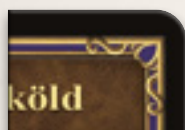


Större Föremålskort

1. Namn
2. Effekt



Mindre föremål



Relikföremål

3. Fluff



BESVÄRJELSEKORT

Även om Besvärjelsekortet kan ge olika effekter kommer du förmodligen använda dem för strid. För att erhålla dem, behöver du bygga upp ett Magikernas skrå eller utforska kartan. Initialt kostar det inget att kasta en besvärjelse, men dess effekter blir starkare om du adderar mer "Styrka". Effekterna som genererar styrka läggs till när det kastas en besvärjelse och styrkan som blir över kan inte användas för framtida besvärjelser.

För att förstärka en besvärjelse måste du slänga valfritt Besvärjelsekort från din hand eller använda ett Föremåls-, Förmåge- eller Styrkekort. En spelare kan bara kasta en besvärjelse en gång per anfallsrunda men kan stärka besvärjelsen med valfritt antal kort.



Grundläggande magi

1. Namn
2. Magiskolesymbol



Avancerad magi

3. Besvärjelseeffekt
4. Alternativ effekt

Exempel:

Sandro använde alla sina kort i föregående runda, så nu drar han det antal kort som han får för en full hand, i början av sin runda. Sandro drar ett styrkekort och tre besvärjelser: Magisk pil, Hast och Stadsportal. Sedan flyttar han till en neutral gruva och utlöser en strid med Neutrala enheter.



Under stridens gång väljer Sandro att kasta Magisk Pil mot en motståndares Rogue som har 3 Liv. Grundskadan

som den Magiska pilen vållar är 1, men dess skada kan öka om man ökar styrkan. Eftersom Sandro har ett Styrkekort och besvärjelsen Hast på sin hand, väljer han att spela ut dem bredvid den Magiska Pilen för att öka dess styrka. Detta gör att han besegrar enheten utan att direkt anfalla den.



När strid en är över väljer Sandro att använda Stadsportalbesvärjelsen för att teleportera sig till en vänligt sinnad Bebyggelse eller Stad. Eftersom Sandro ökade styrkan på den Magiska Pilen med Styrke- och Hastkortet, kan han inte dra nytta av styrkeeffekterna på Stadsportalbesvärjelsen som skulle givit honom extra Förflyttningspoäng efter att ha teleporterats.



BYGGA ETT MAGIKERNAS SKRÅ

Det enklaste sättet att lägga till nya Besvärjelsekort till din hand är genom att bygga ett Magikernas skrå i din Stad.

När du bygger Magikernas skrå **Leta igenom (2)** Besvärjelsekort två gånger. Om du startar med ett redan byggt magikerskrå, placera dessa kort direkt i högen, istället för till handen. För att erhålla fler Besvärjelsekort, kan du betala kostnaden markerad på Stadsbrädet för att **Leta igenom (2)** Besvärjelsekort. Du kan bara använda 1 Magikernas skrå en gång per runda. När du gör detta och **Letar igenom (2)**, vänd din Magiboksbricka. Du kan inte använda ett magikerskrå för att köpa besvärjelser under den runda som det byggdes.

Exempel 1:

Alamar, en Warlockhjärte från fraktionen Dungeon, bestämmer sig för att bygga Magikernas skrå. Han **Letar igenom (2)** Besvärjelsekort och väljer att plocka upp

det översta kortet i dess slänghög och lägger till ett Stenhud-kort. Nästa kort i slänghögen är en Magisk Pila men Alamar har redan en mäktig armé av enheter och behöver inte mer skadekort, så han beslutar sig för att titta på de två översta korten i högen med Besvärjelsekort. Olyckligtvis är det ytterligare två skadekort – två Eldklot. Nu måste Alamar lägga till ett av dem till sin hand och lägga tillbaka det andra i slänghögen för Besvärjelsekort.

Exempel 2:

Tamika, en Dödsriddare från Necropolisfraktionen som redan har ett magikerskrå i sin Stad, beslutar sig för att köpa några besvärjelser. Hon betalar vad det kostar (utifrån priset på Stadsbrädet) för att **Leta igenom (2)** Besvärjelsekort.



Hon är inte intresserad av Förbannelse som ligger överst i slänghögen, så hon tittar istället på de två översta korten bland Besvärjelsekort.



Hon plockar upp ett Eldklot och en Magisk Pila. Trots att Tamika vill behålla båda, kan hon bara behålla ett. Hon behåller Eldklotet och placerar den Magiska Pilen i slänghögen. Hur gärna Tamika än hade velat köpa den Magiska Pilen, får hon inte det, då hon bara får köpa en besvärjelse per runda.





RESURSER

Resurser är grundläggande för att framgångsrikt spela **Heroes of Might and Magic III: The Board Game**. Du behöver dem för att expandera din Stad, **Rekrytera** enheter och för att köpa besvärjelser.

Det finns tre olika typer av resurser i spelet: Guld, Byggnadsmaterial och Värdesaker. Du kan erhålla resurser från Bosättningar och Gruvor som du äger, men också genom att använda föremål och slå resurstärningar.



Guld



Byggnadsmaterial



Värdesaker

En resurstärning  kan ge dig någon följande resurser:

-  2  – 2 × Byggnadsmaterial
-  4  – 4 × Byggnadsmaterial
-  1  – 1 × Värdesaker
-  2  – 2 × Värdesaker
-  3  – 3 × Guld
-  6  – 6 × Guld

Ibland när du besöker en marknadsplats eller som en effekt av någon händelse (se sidan 36, Bytestabell) har du möjlighet att utbyta resurser eller ta bort ett kort.



STAD

Varje fraktion har sin egen Stad med unika byggnader som förser Staden med olika effekter när de byggs.

- **Stadshuset** – Under en resursrunda, erhåll ytterligare inkomst eller en fraktionsspecifik förmåga.
- **Citadell** – Tillåter dig att **Förstärka** dina enherskort från “Fåtal” till “Kompani” och lägger till murar, portar och ett piltorn till din Stad under en belägring.
- **Enhetsbostad** – Tillåter dig att **Rekrytera** enheter. Genom att bygga fler bostäder låser du upp mer erfarna enheter, men de måste byggas i följande ordning: ★, ☆, ★.
- **Magikernas skrå** – Tillåter dig att köpa besvärjelser.
- **Fraktionsbyggnader** – Har unika effekter beroende på fraktion.

Du kan enbart bygga en gång per runda genom att betala kostnaden för byggnaden och vända din Byggnadsbricka. Placera motsvarande Stadsbyggnadsbricka på ditt Stadsbräde. Du kan inte bygga fler byggnader förrän din Byggnadsbricka har vänts tillbaka i början på nästa runda.

Medan du utforskar kartan har du möjlighet att tillfångata neutrala Bosättningar och belägra motståndares Städer. Du kan göra detta genom att flytta och placera din Hjärte på dem. Om du belägrar en Stad eller Bosättning som tillhör en annan spelare kan den försvarande spelaren betala 8 guld för att försvara med sin armé (om de inte redan är närvarande på brickan). Om de gör så flyttas deras armé, men inte Huvudhjärten, vilket betyder att de inte kan använda några kort från sin hand under den striden. Efter striden förflyttas armén omedelbart tillbaka till Huvudhjärten.

Om du erövrar en motståndares Stad placerar du en fraktionskub på den staden och tar en fraktionskub från den tidigare ägaren. Beroende på scenariot kan detta räknas som en del av förutsättningarna för att vinna spelet (Se sidan 35, Vinstvillkor). Du får använda byggnader och förmågor från en belägrad Stad, även förmågan att **Rekrytera** enheter från andra fraktioner. Det är viktigt att komma ihåg att erövring av en motståndares Stad kan innebära olika belöningar i olika scenarier och kan därigenom räknas som vinstvillkor (se sidan 35, Vinstvillkor).





KARTANS DELAR

KARTBRICKOR

TYPER AV KARTBRICKOR

Att upptäcka nya områden och spännande äventyr är en grundläggande del av upplevelsen av **Heroes of Might and Magic III: The Board Game**. Medan du utforskar kartan kommer dina Hjältar resa genom olika platser och över olika terränger, vilka representeras av kartbrickor. Kartbrickorna är indelade i 4 olika typer som kan identifieras av deras svårighetsgrad på baksidan.



1. Startbrickor Hjältekort
2. Fjärranbrickor II-III
3. Närbrickor IV-V
4. Mittbrickor VI-VII

KARTBRICKORNAS UTFORMNING

Varje Kartbricka är indelad i 7 separata fält med olika platser att besöka. Vissa fält innehåller en romersk siffra, vilket hänvisar till fältets svårighetsgrad (I-VII) samt vilka Neutrala enheter du kan sammandrabba med (se sidan 35, Svårighetsgrad). En tydlig gul linje utmed fältets kanter betyder att fältet är blockerat och inte kan beträdas.



- | | |
|-----------------------|---------------------------|
| 1. Tomt fält | 4. Blockerat fält |
| 2. Plats | 5. Gränslinje |
| 3. Symbol för Föremål | 6. Fältets Svårighetsgrad |

Fält som är markerade med en  symbol tillåter dig att slå en skatt-tärning och kan förse dig med följande bonuser:

-   – Resurstärning. Slå 1 Resurstärning
-   – 2 × Resurstärningar. Slå 2 Resurstärningar och välj 1
-   – ½ Erfarenhetsnivå. Spelarens Huvudhjärte får en halv erfarenhetsnivå
-   – Föremål. Leta igenom (2) Föremålskorthögen

PLATSKATEGORIER

Varje fält tillhör en av de tre kategorierna vilket hjälper dig att identifiera vad som måste göras när du väl besöker ett fält. (se sidan 20, Lista på kartplatser) För att besöka en plats, måste du först flytta till dess fält. Om en strid utlöses när du flyttar till ett fält, måste denna avgöras innan fältets effekter verkställs. Tomma fält har inga effekter och ingen strid utlöses mot Neutrala enheter när du kommer hit.

- **Besöksbart** När du väl har besökt det, placera en svart kub på det för att markera besöket. Om det redan finns en svart kub på fältet, se det som ett tomt fält.
- **Flaggbart** Dessa fält kan tillfalla någon direkt, att ägas eller kontrolleras. När du intar det, **Flagga** det med en av dina fraktionskuber. Andra spelare kan också ta fältet och ersätta din kub med deras, för att erhålla fältets effekter. En Allierad Hjärte som kommer till fältet med din fraktionskub, behandlar det som ett tomt fält.
- **Återbesöksbart** Du kan besöka detta fält flera gånger och erhålla dess effekter varje gång (om det finns några). Placera inte ut någon kub för att markera att du har besökt fältet.

KARTBRICKOR FÖR SCENARIER

I varje scenario använder du en kombination av Mitt- (VI–VII) och/eller Närbrickor (IV–V). De innehåller de starkaste fienderna men också det bästa bytet. I början av spelet blandas dessa och placeras med framsidan ner, enligt instruktionerna för förberedelse i det valda scenariot. De förblir ett mysterium tills dess att en Hjärte upptäcker dem. I några scenarier kommer du få din individuella samling av Fjärranbrickor (II–III). Under förberedelserna blandas dessa med framsidan nedåt och delas upp bland alla spelare. När en spelare beslutar sig för att utforska nya marker med dess Hjärte, lägger spelaren det översta Kartkortet från sin egen samling på kartan. Placera det med framsidan upp, då det representerar nyligen upptäckt land. En spelare som blir av med alla sina Fjärranbrickor (II–III), kan inte längre lägga till brickorna på kartan.

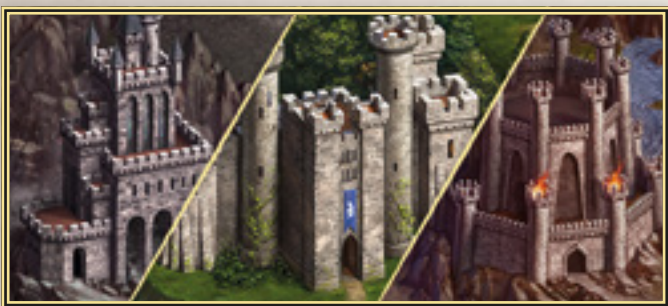
PLACERING AV KARTBRICKOR

Du kan bara lägga till Kartbrickor på kartan om de både angränsar till din Hjärte och minst två andra brickor. Nya brickor måste även placeras så att det finns en giltig stig som kopplar samman dem med andra brickor. Detta betyder att eftersom det är möjligt att placera blockerade fält bredvid varandra, måste det finnas en giltig stig (en väg att ta sig) till den tillagda kartbrickan från någon annan Kartbricka. Du får lov att rotera Kartbrickorna när du placerar dem.



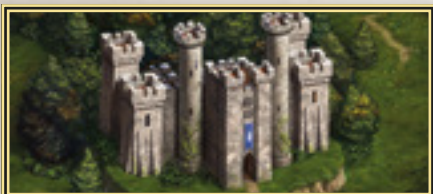
LISTA PÅ KARTPLATSER

STAD

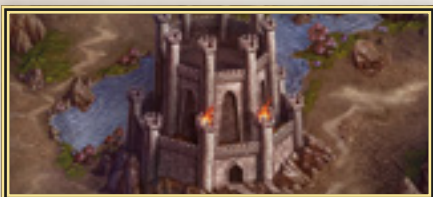


Kategori: **Flaggbar**

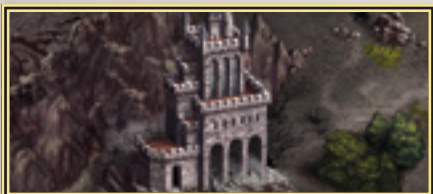
Detta är en spelares startfält. Om en spelare erövrar en stad, erhåller de en bonus beroende på scenariot.



Castle Stad



Dungeon Stad



Necropolis Stad

VATTENHJUL



Kategori: **Besöksbart**

Få 3 🍷.

VÄDERKVARN



Kategori: **Besöksbart**

Få 1 🍷.

MYSTISKA TRÄDGÅRDEN



Kategori: **Besöksbart**

Välj en: Få 2 🍷 eller 1 🍷.



DEN MAGISKA GESTENS HELGEDOM



Kategori: **Besöksbart**

Du kan **Leta igenom (2)** Besvärjelsekortet.

KUNSKAPENS TRÄD



Kategori: **Besöksbart**

Du kan betala 3  eller 10  för att få 2 .

DEN MAGISKA BESVÄRJELSENS HELGEDOM



Kategori: **Besöksbart**

Du kan betala 3  för att **Leta igenom (2)** Besvärjelsekortet.

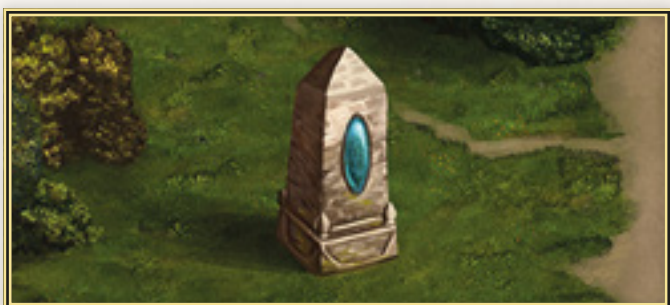
REDWOOD OBSERVATORIUM



Kategori: **Besöksbart**

Upptäck en intilliggande bricka.

LÄROSTEN



Kategori: **Besöksbart**

Din Huvudhjärte får 1 .

HÄXANS HYDDA



Kategori: **Besöksbart**

Du kan antingen avlägsna ett Förmågekort från din hand eller titta på det översta kortet bland Förmågorna och plocka upp det till din hand eller placera det i Förmågornas slänghög.

TEMPEL



Kategori: **Besöksbart**

Få en Positiv Moralbricka.

STALLAR



Kategori: **Besöksbart**

Få ytterligare 1 Förflyttningspoäng.

KRIGARENS GRAV



Kategori: **Besöksbart**

Du får **Leta igenom (2)** Föremålskorthögen två gånger.

Efter att **Leta igenom**, erhåll Negativ Moral två gånger.

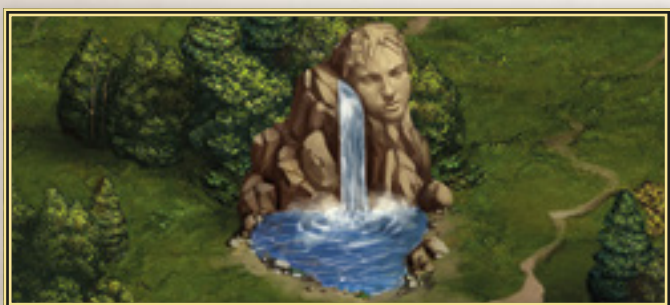
DRAKENS UTOPI



Kategori: **Flaggbar**

Effekterna beror på scenariot.

UNGDOMENS KÄLLA



Kategori: **Besöksbart**

Hjälten som landar på detta fält får ytterligare 1 MP denna runda. Du får även en Positiv Moralbricka.

MAGISKA KÄLLAN



Kategori: **Besöksbart**

Du får titta på de 3 översta korten i din egen slänghög och plocka upp ett av dem till din hand. Lägg tillbaka övriga kort i valfri ordning överst i din slänghög.

MARKNADSPLATS



Kategori: **Besöksbart**

Möjliggör den besökande hjälten att byta ut resurser eller plocka bort ett kort (se sidan 16).

SKATTSYMBOL



Kategori: **Besöksbart**

Kasta angivet antal tärningar, välj sedan en av dem för att utföra dess effekt.

GRAAL



Kategori: **Besöksbart**

Få en Graalbricka.

SYMBOL FÖR FÖREMÅL



Kategori: **Besöksbart**

Du får Leta igenom (2) Föremålskorthögen.

HELGEDOM



Kategori: **Besöksbart**

Hjältar på detta fält kan inte anfallas av andra hjältar. Om ett fält upptas av en Hjärte kan andra Hjältar inte stanna här, utan måste passera.

RESURSSYMBOL



Kategori: **Besöksbart**

Kasta angivet antal tärningar, välj sedan en av dem för att utföra dess effekt.

BLOCKERADE FÄLT



Kategori: —

Detta är en speciell terrängtyp där Hjältar är förbjudna. Du känner lätt igen den på kartan på den tjocka gula gränsen.

OBELISK



Kategori: **Flaggbar**

En obelisks effekter kan variera beroende på scenariot. När du besöker det flyttas inte motståndarens fraktionskuber, vilket betyder att det kan finnas flera kuber på fältet. När Obeliken väl har besökts en gång av en fraktion, räknas Obeliken som ett tomt fält, precis som ett besökbart fält skulle ha gjort.

BOSÄTTNINGAR

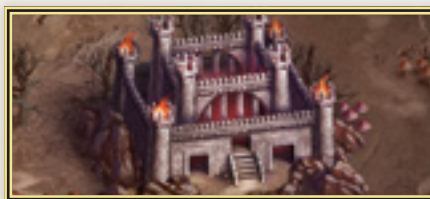


Kategori: **Flaggbar**

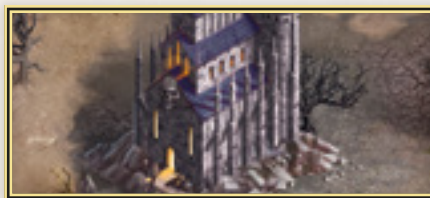
När du flaggar en Bosättning kan du välja din belöning bland flera bonusar. Om du erövrar en Bosättning som inte tidigare har varit i någon annans egendom, erhåller du extra bonus (se nästa sida)



*Castle
Bosättning*



*Dungeon
Bosättning*



*Necropolis
Bosättning*



GRUVA



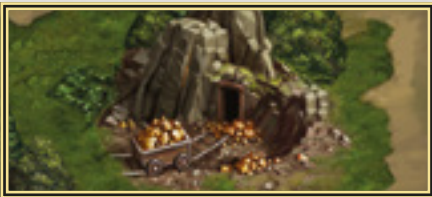
Kategori: **Flaggbar**

Om du erövrar en gruva som inte tidigare har varit i någon annans ägo, ger den dig genast intäkter. Utöver detta, beroende på typen, kommer det passivt generera inkomst i början av varje resursrunda.

Malmgruva: 2 × Byggnadsmaterial

Alkemistens Labb, Kristallgruva, Juvel tjärn: 1 × 

Guldgruva: 5 × Guld



*Guldgruva
(Guld)*



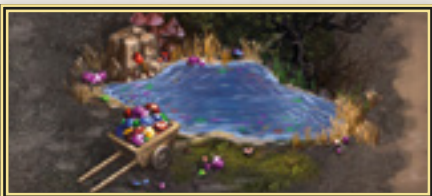
*(Järngruva)
(Byggmaterial)*



*Alkemistens
labb
(Värdesaker)*



*Kristallgruva
(Värdesaker)*



*Juvel tjärn
(Värdesaker)*

BOSÄTTNINGAR

Bosättningar fungerar precis som Städer. Skillnaden är att de inte har egna byggnader. När du **flaggar** en Bosättning och placerar en av dina fraktionskuber på dess fält, kan du välja en av följande bonusar:

- Öka din Guldintäkt  med 5.
- Öka ditt intäkt för Byggnadsmaterial  med 2.
- Öka dina intäkter för Värdesaker  med 1.
- **Förstärk** en av dina Brons- eller Silvernivåenheter för hälften av den normala kostnaden (se sidan 27, Enhetskostnader).*

Om du väljer att öka din intäkt, placerar du motsvarande resursbricka på fältet för Bosättningen. Intäktsbonusarna går förlorade om du förlorar kontrollen över den Bosättningen.

Du kan erhålla en engångs extrabonus om du är den första spelaren att **flagga** en Bosättning. Du får genast den valda intäkten när du **flaggar** (5 Guld, 2 Byggnadsmaterial, eller 1 Värdesak) eller så kan du istället **Förstärka** en av dina Brons- eller Silvernivåenheter gratis.

**Detta är en engångseffekt. Denna Bosättning genererar ingen intäkt såvida inte en annan spelare flaggar fältet. Kostnaden för att Förstärka en enhet avrundas uppåt.*

GRUVOR

Gruvor är flaggbara kartplatser som passivt kan generera intäkter beroende på dess typ. När du **Flaggar** en gruva placerar du din fraktionskub på fältet och plockar bort andra fraktionskuber från det. Om du dessutom är den första spelaren som **Flaggar** fältet, genererar gruvan omedelbart intäkt.

Om en Hjalte anländer till en gruva som ägs av en annan spelare och där det inte finns några motståndare, **Flaggar** denna Hjalte genast gruvan. Gruvor som ingen har gjort anspråk på, försvaras alltid av Neutrala enheter.



ENHETER

Varje fraktion har tillgång till 7 olika enheter, med unika förmågor. Fastän du vanligtvis börjar spelet med dina enheter vända på "fåtal"-sidan, kan du **Förstärka** dem genom att betala kostnaden för förstärkning som anges på kortet. När du gör detta vänds kortet till "kompani"-sidan. Alla spelare har en egen korthög med rekryterade enheter. Du kan aldrig ha fler än 5 enheter på stridsbrädet åt gången. Om en enhet slås ut i strid, tas denna bort från korthögen. Efter en strid återförs överlevande enheter till korthögen. Du kan lägga till en borttagen enhet till din korthög genom att **Rekrytera** denna igen. **Rekrytera** och **Förstärka** enheter kräver att du använder en invånarbricka för att utöka din armé. När du gör det kan du omedelbart **Rekrytera** och **Förstärka** valfritt antal gånger, förutsatt att du har tillräckligt med resurser. Kom ihåg att vända på Invånarbrickan när du är färdig med utökningen av din armé! Du kan använda den igen efter att den återvänt till ditt bräde i början av nästa runda.

Om du förlorar alla dina enheter antingen i strid eller genom reträtt (se sidan 32, Stridens slut), kan du närsomhelst byta ut dina enheter med startenheter för det scenariot.



Enhetskort (Fåtal)



Enhetskort (Kompani)

- | | |
|------------|-------------------------|
| 1. Namn | 7. Initiativ |
| 2. Nivå | 8. Rekryteringskostnad |
| 3. Typ | 9. Förstärkningskostnad |
| 4. Anfäll | 10. Kompanisymbol |
| 5. Försvar | 11. Specialförmåga |
| 6. Liv | |



Anfäll – Anger hur mycket skada som görs av en enhet. Skadan kan modifieras av olika effekter.



Liv – Anger den maximala mängden skada en enhet kan ta innan den förgörs. När en **Förstärkt** enhet tar skada som motsvarar, eller överskrider, den maximala mängden Liv, vänd denna till "fåtal"-sidan. Dra av den överblivna mängden skada (om det finns) från enhetens nya maximala liv. När en enhet som är "fåtal" tar skada som motsvarar, eller överskrider, gränsen för maximalt Liv, tas denna bort från stridsbrädet. Efter en strid tas samtliga skada bort från överlevande enheter. Om en enhet vändes från "kompani" till "fåtal" under striden, vänds enheten inte tillbaka förrän du har **Förstärkt** enheten igen.



Försvar – Anger hur mycket den försvarande enheten minskar skadan från anfallet. Denna räknas inte in i skada från besvärjelser eller andra effekter.



Initiativ – Anger när en enhet kan aktiveras i en strid. Ju högre initiativvärde, desto snabbare kommer enheten agera.

Specialförmåga – De flesta fraktionsenheter har en specialförmåga med ytterligare regler. Dessa är: **Aktivering**, **Anfallshandling**, **Andra handlingar**, **Passiv** och **Vedergällning**.

- **Aktivering** ➡ – Utförs i samma stund som enheten aktiveras.
- **Anfallshandling** ⚔ – Utförs när enheten anfaller. Om enheten utför fler än 1 anfall, utförs handlingen endast på det första anfallet.
- **Andra handlingar** @ – Kan utföras istället för att utföra de vanliga handlingarna.
- **Passiv** 🛡 – Utförs vid varje tillfälle förutsättningarna uppnås.
- **Vedergällning** ⚔ – Utförs varje gång enheten utför ett vedergällningsanfall.

Exempel:

Alamar är i strid med Sandro. Alamar beslutar sig för att slå en Magisk Pil-besvärjelse med +1 styrka på Sandro's Zombie-kompani. Zombierna har 3 Liv och de tar 2 skada från besvärjelsen. De har nu 1 Liv kvar. Deras Försvär (1) reducerar inte skadan, då den inte aktiveras mot besvärjelser.



Nu väljer Alamar att anfalla dem med ett kompani harpyor, som ger 3 skada. Skadan reduceras av Zombiernas försvar (1), så de tar 2 skada.



Den totala mängden skada överskrider Zombiernas Liv, så de vänds till "fåtal"-sidan och tar den överskridna skadan, 1 skada.



ENHETSTYPER

Alla enhetskort tillhör tre kategorier:



Mark – Kan förflyttas upp till 3 steg och anfalla motståndares enheter som är i direkt anslutning till den.



Flygande – Kan förflyttas upp till 3 steg, anfalla motståndares enheter i direkt anslutning, samt ignorera stridshinder (se sidan 20, Stridsterminologi).



Distans – Kan förflyttas upp till 1 steg och kan inte anfalla efter en förflyttning. Så länge det inte finns några angränsande motståndarenheter får en distansenhet anfalla vilken enhet som helst på stridsbrädet. Dock får distansenheten en stridsbestraffning* när den anfaller en angränsande enhet eller anfaller en enhet som står vid motståndarens bakre linje (se sidan 29, Stridsrundor) samtidigt som distansenheten står vid sin egen bakre linje. Distansenheten får därtill en anfallsbestraffning (-1 ✕) om den anfallna enheten befinner sig bakom en mur eller port.

*När du anfaller med en stridsbestraffning, slå 2 Anfallstärningar och utför det lägre resultatet på tärningen.

ENHETSKOSTNADER

Varje fraktion har 7 olika enheter tillgängliga för **Rekrytering**. Varje enhet har två separata kostnader på deras kort: Kostnaden för att **Rekrytera** (👉) och kostnaden för att **Förstärka** (↑↑↑). För att lägga till någon av dina fraktionsenheter till korthögen med rekryterade enheter, förutom att ha en tillgänglig bostad, måste du

också betala kostnaden för rekrytering. För att **Förstärka** din enhet, måste du ha Citedellet och betala kostnaden för att **Förstärka**, som anges på kortet. **Förstärkta** enheter har bättre statistik och kan erhålla nya förmågor.

Fraktionsenheter finns i 3 olika nivåer och är enbart tillgängliga om du har motsvarande nivå på din bostad i staden. Bronsenheter kräver nivå 1 Bostad, silverenheter kräver nivå 2 Bostad, Guldenheter kräver nivå 3 Bostad. En nivå 3 Bostad tillåter dig dessutom att använda diplomatförmågan för att **Rekrytera** Azurenheter (Se sidan 28, Neutrala enheter).



Exempel:

Drottning Catherine har byggt alla tre nivåer av Bostäder, vilket ger henne tillgång till samtliga fraktionsenheter. Före en strid spelar rekryterar hon några Ärkeänglar, men har redan 6 enheter i hennes korthög. Hon beslutar sig för att den allsmäktige Ärkeängels ska ersätta hennes svagaste enhet, Hillebarder.

NEUTRALA ENHETER

Neutrala enheter är indelade i 4 korthögar som baseras på deras enhetsnivå, från brons (de svagaste), silver och guld, till Azur (de mäktigaste). När du aktiverar en strid ska du dra kort från den Neutrala enhetskorthögen som motsvarar svårighetsgraden som angavs på kartans fält, där striden äger rum (se sidan 35, Svårighetsgrad).

Diplomati möjliggör det för dig att **Rekrytera** Neutrala enheter. För att göra detta, måste du ha Bostadsnivån som krävs för att **Rekrytera** enheter av den enhetsnivån (t.ex. nivå 3 Bostad för Azurenheter) samt betala rekryteringskostnaden som anges på den rekryterade Neutrala enhets kort.

OBSERVERA: Azurenheter är de starkaste enheterna i spelet och detta är det enda sättet du kan **Rekrytera** dem på.

	Stadsbyggnad	Castle	Dungeon	Necropolis
★ Bronsenhet	Nivå 1 Bostad	Hillebarder, Bågskyttar, Gripär	Troglodyter, Harpyror, Övervakare	Skelett, Zombier, Vålnader
☆ Silverenheter	Nivå 2 Bostad	Korsfarare, Trosfanatiker	Medusor, Minotaurer	Vampyrer, Licher
★ Guldenheter	Nivå 3 Bostad	Mästare, Ärkeänglar	Mantikoror, Svarta drakar	Skräckriddare, Spökdirakar

STRID

En strid utförs närhelst en hjälte förflyttas eller placeras på ett obesökt fält med Neutrala enheter eller när en hjälte interagerar med en annan spelare. Antingen genom att belägra dess Städer eller genom att anfälla dess hjältar.

STRIDSFÖRBEREDELSE

STRIDSRUNDOR

Striderna äger rum på 4×5 Stridsbrädet.



Stridens längd kan variera beroende på vilka enheter du strider emot.

- Strider med Neutrala enheter från bronsnivå till guldnivå varar endast 1 runda.
- Strider med neutrala Azurenheter eller mot andra spelare varar tills någon vinner eller ger upp.

Om du misslyckas med att besegra brons-, silver- eller guldnivåenheter inom en stridsrunda, kan du betala 1 Förflyttningspoäng för att utöka striden med en runda (du kan utöka striden flera gånger, förutsatt att du har Förflyttningspoäng). Om du inte vill eller kan betala ytterligare Förflyttningspoäng, retirerar din Hjalte. Striden avslutas och du måste flytta tillbaka din Hjalte till fältet den befann sig på innan striden påbörjades.

I dessa fall räknas inte fältet där striden utspelade sig på som besökt. Släng de Neutrala enheterna som var inblandade i striden och dra nya när en Hjalte beträder fältet igen.

NEUTRALA ENHETERS FÖRBEREDELSE

När en strid med Neutrala enheter aktiveras måste du:

- Placera upp till 5 av dina enheter på Stridsbrädet.
- Stämna av svårighetsgraden (se sidan 35) och dra motsvarande antal kort med Neutrala enheter från motsvarande hög.
- I solokampanjer och i samarbetspel:
 - a) Placera valda Neutrala distansenheter längs med den bakre linjen på det neutrala stridsbrädet. Börja placera enheterna längst till vänster, sett från den kontrollerande spelaren. Enheterna placeras utifrån sitt initiativ i fallande ordning.
 - b) Placera valda neutrala Flygande-, eller Markenheter längs med den främre linjen. Börja placera enheterna längst till vänster, sett från den kontrollerande spelaren. Enheterna placeras utifrån sitt initiativ i fallande ordning. Varje enhet måste uppta en egen plats på stridsbrädet. Om det inte finns utrymme vid främre linjen placeras resterande enheter utmed bakre linjen, med början från vänster.
 - c) Om två enheter har samma initiativvärde, placeras enheten med högst enhetsnivå först. Om båda enheterna har samma initiativvärde och enhetsnivå får spelaren som kontrollerar de Neutrala enheterna avgöra vilka enheter som placeras först.
- I Sammandrabbnings- eller Alliansupplägg:
 - a) Spelaren som precis avslutat sin runda kontrollerar de Neutrala enheterna.
 - b) Den spelaren avgör också enheternas placering, men distansenheter måste, om möjligt, placeras längs med bakre linjen.

Närhelst en Neutral enhet aktiveras måste spelaren som kontrollerar den alltid anfalla Hjältens enheter. Om detta inte är möjligt måste samtliga Neutrala enheters Förflyttningspoäng spenderas för att förflytta enheterna närmre Hjältens enheter.

HJÄLTE MOT HJÄLTEFÖRBEREDELSE

Hjälte mot Hjälte stridsförberedelsen är lik en Neutral enhets stridsförberedelse. Den enda skillnaden är att det krävs två spelare som kontrollerar sina fraktionsenheter.

Först placerar den anfallande spelaren upp till 5 av sina enheter på Stridsbrädet, precis som beskrivs i Inställning av neutral enhet. Sedan placerar försvarande spelare ut upp till 5 av sina enheter, precis som anfallaren, men på motsatt sida av Stridsbrädet.

STRIDSTERMINOLOGI

Aktivering – När en enhet aktiveras är det dennes tur att agera-förflyttas och/eller anfalla. För att komma ihåg vilken enhet som redan varit aktiverad under en strid placeras en fraktionskub på den enheten. Dessa plockas bort i slutet av stridsrundan.

Angränsande enhet – En enhet är angränsande om den befinner sig i direkt anslutning till någon av brickans/rutans raka sidor (inte diagonalt).

Stridsrunda – En stridsrunda består av en cykel av händelser där spelarens alla enheter blir aktiverade. Spelare aktiverar sina enheter i nummerordning, där enheten med högst initiativ aktiveras först. Om en spelare inte har fler enheter att aktivera fortsätter motståndaren aktivera samtliga kvarvarande enheter tills alla enheter blivit aktiverade. Sedan påbörjas nästa stridsrunda.

Stridshinder – Varje kort som placeras på stridsbrädet räknas som ett stridshinder. Dessa objekt, som blockerar förflyttningar från icke-flygande enheter, består av andra enhetskort, murar och portar. Portar och murar kan förstöras när de anfalls av angränsande Mark- eller Flygande enheter. Vänd förstörda murar och portar. Dessa kort räknas inte längre som stridshinder. Försvararens enheter kan förflyttas genom portar som om det vore ett tomt fält.

Anfallstärning – En röd tärning vars resultat sträcker sig från -1 till +1. Slå tärningen närhelst en enhet anfaller och lägg till resultatet på enheters anfallsvärde.

Vedergällningsanfall – Om en enhet överlever ett anfall från en angränsande enhet, utförs ett anfall på den enheten. Varje enhet kan utföra 1 Vedergällningsanfall varje stridsrunda. Vedergällningsanfall fungerar precis som sedvanliga anfall, vilket innebär att du kan spela kort från

din hand när du utför ett anfall. Ett vedergällningsanfall kan inte trigga igång ytterligare vedergällningsanfall. För att komma ihåg vilken enhet som redan utfört ett vedergällningsanfall läggs 1 svart kub på enheten. Denna kub tas bort i slutet av stridsrundan.

Paralysering ☞ – En paralyserad enhet hoppar över sin nästa aktiveringsfas och tar bort den brickan istället. Om den attackeras eller tar någon skada före den tiden, avlägsna Förlamningssymbolen från den enheten. Den här enheten utför ett vedergällningsanfall om den inte utförde det under sin stridsrunda.

Försvar 🛡️ – När en enhet med försvarsbricka blir anfallen, efter du slagit tärningen för att räkna ut ditt anfallsvärde, slå tärningen igen – om du får “+1” får din enhet 1 extra försvar. Om din enhet har en försvarsbricka får du i början av den enhetens aktiveringsfas slänga brickan. Enheten kan inte utföra försvarshandling under denna aktiveringsfas.

KORTANVÄNDANDE I STRID

Du får spela ut högst en besvärjelse per stridsrunda. Kort med Pågående ⤿ eller Aktiverings ➡ symbolerna kan bara användas då dina enheter aktiveras, men före utförandet av en attack. Omedelbara ⚡ kort kan spelas när som helst, men (såvida inget annat anges) inte mellan ett Anfallstärningsslag och anfallets genomförande. De omedelbara ⚡ effekterna som ökar en enhets grundvärden slutar gälla före den enhetens nästa handling på rundan, oavsett om enheten anfaller eller försvarar. Pågående ⤿ effekter varar till slutet av striden eller tills effekten på kortet tar slut. Kort med pågående ⤿ effekter slängs efter att effekten använts.

Exempel:

Sandro har Jättarnas destruktionsslagga, ett föremål som garanterar +2 bonusskada i ett anfall, förutsatt att han slänger ett kort från handen. Han har också 2 försvarskort och en eldklotsbesvärjelse.



Motståndarens kompani med grip-enheter har ett högre initiativvärde och aktiveras därmed först. De anfaller Sandros Skräckriddare. Sandro spelar ett försvarskort på

Experteffekt för att reducera 2 skador som Skräckriddarna tar. Griparnas slag med Anfallstärningen (+1) höjer deras anfall till totalt 4. Skräckriddarnas grundförsvar är 2. Med försvarskortet spelat, höjs deras försvar till totalt 4 och slår ut samtliga skada från griparna. Efter anfallet återgår Skräckriddarnas grundförsvar till 2.



Eftersom Skräckriddarna överlevde utför de nu ett vedergällningsanfall. Sandro måste bestämma sig huruvida han vill använda deras jättarnas destruktionslägg eller inte. Eftersom griparna är ett störmoment, bestämmer han sig för att använda den och kastar ett försvarskort. Detta ökar Skräckriddarnas anfallsvärde till 7. Sandro slår en "0" på Anfallstärningen och griparna tar totalt 7 skada.



Griparna måste vändas till "fåtal" och ta den kvarvarande skadan, vilket lämnar dem med 1 liv kvar. Nu är de ett utmärkt mål för Eldklotbesvärjelsen spelaren håller i sin hand.



TURORDNING VID STRID

1. Spelare aktiverar sina enheter i fallande ordningsföljd utifrån enheternas initiativ. Du börjar med enheten med högst initiativ som ännu inte blivit aktiverad. Om båda spelarna har samma initiativ, börjar alltid spelaren som initierat anfallet. Enheter kan bara aktiveras en gång per stridsrunda.
2. Den aktiverade enheten kan förflyttas det antal steg som enhetstypen tillåter. Efter det kan spelaren bestämma sig för att anfalla en enhet. Flygande och markenheter kan anfalla efter en förflyttning, medan distansenheter endast kan anfalla innan en förflyttning. Istället för att anfalla kan du välja att försvara med en enhet. Om du beslutar dig för detta, avslutas din enhets aktiveringsfas och enheten får en försvarsbricka.
3. Före du anfaller med en enhet behöver du besluta dig för om du vill använda något pågående eller aktiveringskort från din hand.
4. Innan ett slag med Anfallstärningen kan du och din motspelare spela ut valfria Omedelbart kort för att öka en enhets anfall eller försvar. Efter det slås Anfallstärningen och resultatet tillförs enheten före anfallet resulterar i skada, tillsammans med övriga anfallsmodifikationer. (t.ex. bestraffning för distansanfall).
5. Räkna ut den totala effekten av skadan. Reducera den anfallande enhetens totala anfallsvärde med den försvarande enhetens försvarsvärde. Därefter, dela ut överskridande skada till den enheten. Om försvaret överskrider eller motsvarar anfallets värde, delas ingen skada ut. Placera skademarkören på den försvarande enheten för varje poäng skada den fått; vänd på kortet och dela ut överskridande skada på enheten, eller ta bort enheten från stridsbrädet om enheten dör.
6. Om den försvarande enheten överlever, befinner sig i angränsande fält och ännu inte utfört ett vedergällningsanfall – genomförs nu ett vedergällningsanfall.
7. Återgå till steg 1, tills alla enheter har aktiverats.
8. Slut på stridsrundan.

OBSERVERA: Om flera enheter har samma . Först, aktivera anfallarens enheter och sedan försvararens enheter. Om nödvändigt – upprepa detta steg.

STRIDSERFARENHET

När du utplånar en motståndares hjälte eller Neutrala enheter, får din Huvudhjalte erfarenhet. Mängden bestäms av svårighetsgraden på striden.

1. Om fältets svårighetsgrad, eller motståndarens hjältes nivå, är lägre än din Huvudhjaltes nivå erhåller du ingen erfarenhet.
2. Om fältets svårighetsgrad, eller motståndarens hjältes nivå, motsvarar din Huvudhjaltes nivå erhåller du 1 .
3. Om fältets svårighetsgrad, eller motståndarens hjältes nivå, är högre än din Huvudhjaltes nivå, erhåller du 2 .
4. En Azurenhet motsvarar alltid erfarenhetsnivå 7.

Exempel:

En nivå 5-hjalte besegrar en Azurenhet (strid på fält, med svårighetsgrad 7), vilket ökar hjältens nivå till nivå 7 (2 nivåer!).

OBSERVERA: Du erhåller ingen erfarenhet när du strider mot en armé som har transporterats från en Stad/Bosättning eller från strider mot en sekundärhjalte.

SNABBSTRID

Om din hjältes nivå är högre än 1 nivå än fältets svårighetsgrad, flyr de Neutrala enheterna från området. Spelaren segrar då omedelbart och ingen strid äger rum.

STRIDENS SLUT

En strid kan sluta på 3 olika sätt:

1. En spelare väljer att ge upp (Detta kan bara inträffa vid en strid mot en annan spelare).
2. En spelare retirerar från striden (Detta kan bara inträffa vid en strid mot Neutrala enheter, dock ej Azurer).
3. Alla enheter på någon sida av striden besegras.

Under en strid kan du ge upp närhelst du aktiverar någon enhet, men innan du genomför en förflyttning eller ett anfall.

Att retirera räknas inte som en stridsförlust. Ta alla kvarvarande enheter från stridsbrädet och flytta din hjälte till fältet den senast besökte.

För att kunna ge upp i en strid mot en motståndares hjälte, måste du betala 10 guld till denne. När du gör detta placerar du din hjälte i en Stad eller Bosättning som du kontrollerar. Du kan inte ge upp eller retirera när du försvarar en Stad. Att ge upp räknas inte som en stridsförlust och resulterar inte i några enhetsförluster.

Om din Huvudhjalte besegras av en annan spelare, ge din motspelare 5 guld och erhåll en negativ moralbricka (se sidan 10, Moralhandlingar)





SPELARE MOT AI

Vid solospel måste du följa vissa regler för att säkerställa ett rättvist och spännande äventyr.

Kampanjspelet **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** har AI-hjältar som använder 2 kortlekar i sitt spel, AI-kortleken och Besvärjelsekortet. AI-kortleken består av kort som till sin funktion, liknar Förmågor och Föremål men varierar beroende på spelets svårighetsgrad (se sidan 35, Svårighetsgrad).



AI-kort

Baserat på AI-kortlekens instruktioner kommer AI:n även använda sig av Besvärjelsekort som innehåller besvärjelser som hjälper AI-hjälten under strid.

AI-STRID

Under strid mot Neutrala eller AI-enheter, simuleras motståndarens drag som om det vore en riktig människas:

1. De ursprungliga reglerna förblir de samma, att enheten med högst initiativ startar och att hjälten som anfaller har prioritet. Vid strid mot en AI-hjälte och varje gång AI aktiverar en enhet, dra ett kort från AI-kortleken och utför dess effekter i AIs ställe.

2. Om det är möjligt, anfaller alltid Motståndarens Mark och Flygande enheter, enheter med samma nivå. Om detta inte är möjligt, riktar de in sig på den närmaste enheten inom en förflyttning. De förflyttar sig in i området om så krävs. Motståndarenheter prioriterar lägre enhetsnivåer om de inte kan anfalla enheter på samma nivå som de själva.
3. Motståndarens Distansenheter prioriterar att anfalla andra Distansenheter med samma enhetsnivå, sedan anfaller de lägre enhetsnivåer för att till slut anfalla enheter med högre nivå. Om det inte finns några Distansenheter, anfaller de istället Mark- eller Flygande enheter med samma enhetsnivå. Om det finns mer än ett möjligt mål, anfaller den den närmaste enheten. Om det fortfarande finns mer än ett möjligt mål, väljer spelaren vilken enhet som ska anfallas.

AI-FÖRFLYTTNING

AI-hjältar har tre Förflyttningspoäng som de använder för att förflytta sig på kartan. De måste utföra följande drag i denna ordning:

1. Kontrollera om en spelares Hjälte finns på samma hexagonbricka som AI:n. Om så är fallet, spendera då alla Förflyttningspoäng och gå mot dem och försök att inleda ett anfall.
2. Kontrollera om det finns några gruvor eller Bosättningar att **Flagga** på Kartbrickan som AI-hjälten står på. Om det är fallet, flytta till den närmaste och **Flagga** den.
3. Om drag 1 och 2 inte är möjliga, flytta då istället till spelarens Stad.
4. Upprepa från första steget tills alla Förflyttningspoäng är förbrukade.

AI vinner automatiskt alla strider mot Neutrala enheter och dess uppförande kan variera i olika scenarier.



SPELFÖRBEREDELSE

Valfria bordsregler

Du kan modifiera reglerna för att minska eller öka spelets svårighetsgrad.

Svårighet	Förändring av standardreglerna
Öka	Städer producerar inga resurser när de är flaggade men spelare kan använda byggnaderna i en belägrad Stad.
Öka	Du får inte kasta om din tärning.
Öka	Alla skatt- och resurstärningar ger bara 1 resurs.
Öka	Ingen startbonus
Sänk	Du startar spelet med en sekundärhjärte.
Sänk	Varje enhet utdelar minst 1  under ett anfall.
Sänk	Alla gruvor och bosättningar genererar dubbel inkomst.
Sänk	Du får lov att byta ut dina resurser närsomhelst. Marknadsplatsen blir Besöksbar och det dras 1 kort till dig från Föremålskortet.
Sänk	Att förlänga en strid kostar inte längre några Förflytningspoäng.
Variant	Anfallstärningen gör inte längre skada (men fungerar tillsammans med förmågor).
Variant	Ett Astrologernas Förkunnelsekort dras även i början av resursrundorna.
Variant	Astrologernas Förkunnelsekort dras inte längre.
Variant	Svarta kuber på alla Besöksbara fält plockas bort på 4 ^e , 8 ^e , and 12 ^e rundan.
Variant	De kort som normalt skulle gå till din hand, hamnar direkt i din slänghög istället.

SVÅRIGHETSGRAD

Välj svårighetsgrad under förberedelserna. Detta påverkar startbonusar samt antalet Neutrala enheter som spelaren stöter på när man utforskar. Efter att ha erhållit bonusen, blanda då Föremålshögen.

STARTBONUS

- **Lätt** – Slå 2 resurstärningar och addera summan av båda tärningarna till din Resurssamling, eller **Leta igenom (2)** Föremålskorten två gånger.
- **Normal** – Slå 2 resurstärningar och addera resultatet från en valfri tärning till din Resurssamling, eller **Leta igenom (2)** Föremålsskorten.
- **Svår** – Slå 1 resurstärning och addera resultatet till din resurssamling, eller vänd upp kort överst i högen från Föremålsskort tills du hittar 1 Mindre Föremål och lägg det till din hand.
- **Omöjlig** – Ingen Startbonus.

VINSTVILLKOR

Även om vinstvillkoren kan variera mellan de olika scenarierna, är den vanligaste att besegra alla motståndarfraktioner. Detta gör du genom att erövra alla Städer och Bosättningar som kontrolleras av motståndaren.

Om inte annat nämns, förlorar en spelare som står utan Stad eller Bosättning under 3 hela rundor och elimineras därmed från spelet. Samma sak händer om din Huvudhjärte besegras under försvar av en omringad Stad och du inte har fler Städer eller Bosättningar. En eliminerad spelare kan fortfarande kontrollera Neutrala enheter under strid mot andra spelare.

Vissa scenarier kräver att du samlar på motståndarens fraktionskuber. Dessa kan räknas som ett vinstvillkor – genom att besegra motståndarhjältar eller att erövra deras Startstäder.

Tabell över fältets svårighetsgrad

Svårighet	Lätt	Normal	Svår	Omöjlig
Nivå I	1× 	1× 	2× 	3× 
Nivå II	2× 	2× 	3× 	2×  , 1× 
Nivå III	1×  , 1× 	2×  , 1× 	1×  , 2× 	3× 
Nivå IV	2×  , 1× 	1×  , 2× 	3× 	2×  , 1× 
Nivå V	2×  , 1×  , 1× 	1×  , 2×  , 1× 	2×  , 2× 	1×  , 3× 
Nivå II	2×  , 2×  , 1× 	1×  , 2×  , 2× 	2×  , 3× 	1×  , 4× 
Nivå VII	1× 	2× 	2×  , 1× 	2×  , 2× 

Tabellens omräkning

-  – Enhet från Bronskorten
-  – Enhet från Silverkorten

-  – Enhet från Guldskorten
-  – Enhet från Azurekorten

BYTESTABELL

När du besöker en marknadsplats kan du byta resurser enligt följande tabell, eller ta bort ett kort från din han för en guld.

OBSERVERA: Du kan inte ta bort Specialitet-, Statistik-, Magiska pilkort eller en Startförmåga på detta sätt.

Allierade spelare kan byta Föremål och Besvärjelser, men måste byta ett kort mot ett annat. Deras hjältar måste också befinna sig i angränsande fält. Enbart kort från speляres händer kan bytas.

Bytestabell

Sälj/Få	...att köpa 	...att köpa 	...att köpa 
Jag säljer  ...	—	6 för 1	2 för 1
Jag säljer  ...	1 för 3	—	1 för 2
Jag säljer  ...	1 för 1	3 för 1	—





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 "Hadeisto" 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.



ORDLISTA

A

AI-kort.....	33
Aktiveringskort	13
Alliansupplägg	6
Astrologernas förkunnelsekort	9

B

Besegrad.....	35
Besvärjelsekort.....	14
Bosättningar	25

E

Enheter	26
Enhetstyper.....	27
Erfarenhet och stiga i nivå.....	32
Experteffekter	13

H

Hjältekort	11
Hjälte mot Hjälteförberedelse ...	30
Huvudhjälte	11

F

Förflyttningshandling	10
Förmågekort	13

G

Ge upp	32
Grundeffekt	13

K

Kampanj – Solospel	33
Kartegenskaper.....	18
Kartkort	13

M

Might- and Magic-korthög	9
Moral.....	10

N

Negativ moral.....	10
Neutrala enheter	28

O

Omedelbara kort.....	13
----------------------	----

P

Paralyserad	30
Pågående kort.....	13
Positiv moral	10

R

Resurser.....	16
Resurstärning	16
Retirera.....	32

S

Sammandrabbningsupplägg	6
Sekundär hjälte.....	11
Skatt-tärning.....	18
Specialförmåga.....	27
Specialkort	11
Snabbstrid.....	32
Stad	17
Stadshandlingar	10
Startbonus.....	35
Statistikkort	13
Strid.....	29
Strid mot Neutrala enheter	29
Stridsbestraffning	27
Stridshinder	30
Stridstärning	30
Svårighetsgrad.....	35

T

Tidsspecifika händelser	9
Tomt fält.....	19

U

Upptäcka	18
----------------	----

V

Vinstvillkor.....	35
-------------------	----

SPELARHJÄLP

KORTHANDLING

-  **Omedelbar** effekter utförs omedelbart.
-  **Aktivering** effekterna spelas under en enhets aktiveringsfas.
-  **Karteffekter** kan inte användas under strid.
-  **Pågående** effekter räcker tills de tar slut eller tills spelaren som spelade ut dem påbörjar sin nästa runda (det som först inträffar).

ENHETSHANDLING

-  Utför effekten samtidigt som enheten aktiveras.
-  Utför effekten när denna enhet anfaller. Om enheten gör mer än 1 anfall, utför då effekten enbart under första anfallet.
-  Du kan utföra denna effekt istället för andra vanliga handlingar.
-  Utför effekten varje gång kraven uppfylls.
-  Utför effekten varje gång denna enhet genomför ett Vedergällningsanfall.

MORALHANDLING

1. Positiv moral:
 - a) Dra 1 kort.
 - b) Slå om 1 tärning.
 - c) Släng valfritt antal kort och plocka upp lika många.
2. Negativ moral:
 - a) Om en hjälte redan har fått Negativ Moral, kastar denne alla kort i slutet av rundan.
 - b) Om en hjälte som har fått Negativ Moral får Positiv Moral istället för den Positiva Moralbrickan, kastar denne den Negativa Moralbrickan.

Necropolisfraktionen är immun mot alla Moraleffekter.

SYMBOLER PÅ KARTAN

- I-VII** Visar fältets svårighetsgrad (motsvarar nivån på Neutrala enheter).
-  Slå en Skatt-tärning och få angiven bonus.
 -  Slå en Resurstärning och få angiven resurs.
 -  Få en halv Erfarenhetsnivå.
 -  **Leta igenom (2)** en hög med Besvärjelsekort.
 -  **Leta igenom (2)** en hög med Föremål.
 -  Få Positiv Moral.
 -  Få Negativ Moral.
 -  Få en extra Förflyttningspoäng
 -  Denna plats har en specialeffekt (se sidan 20 i Grundspelets Regelbok).

Resurssymboler:

-  Guld
-  Byggnadsmaterial
-  Värdesaker

+ “Resurssymbol” – Får omedelbart den angivna resursen.

U “Resurssymbol” – Ökar omedelbart produktionen av den angivna resursen. Om den är **Flaggad** för första gången, ger det dig den angivna resursen.

Hand “Resurssymbol” ➡ – Spelaren måste betala den angivna resursen för att erhålla något.

2 “Vilken symbol som helst” – Utför denna handling två gånger.

2  ➡ 1 – Slå 2 Skatt-tärningar och välj att utföra en av dem.