

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



TURNIERHEFT

Der Herrscher ist tot und seine Regentschaft damit Geschichte. Zeige deinen Feinden, warum du der neue rechtmäßige Herrscher sein solltest!

In diesem Heft findest du Turnierregeln und Szenarien für „1 gegen 1“-Partien. Sei vorbereitet! Die neuen Regeln geben dir die Macht, dein eigenes Land zu formen.

Jedes Gebiet zählt, und der Feind plant bereits deinen Untergang! Am Ende kann es nur einen Herrscher geben!

INHALTSVERZEICHNIS

1. Turniermodus	3	2. Szenarien	5
a) Die Abenteuerkarte vorbereiten	3	a) 1. Letzte Chance	5
b) Siegpunkte erhalten	3	b) 2. Das große Rennen	6
c) Zusätzliche Regeln	4	c) 3. Unerwartetes Erbe	7
d) Optionale Regeln	4	3. Szenario-Editor	9
		4. Mitwirkende	11



Version: 1.0 DE



TURNIERMODUS

DIE ABENTEUERKARTE VORBEREITEN

Jedes Turnierszenario von **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** hat eine Vorbereitung der Abenteuerkarte, die nur vorgibt, wie das Zentrum der Szenariokarte auszusehen hat. Die Platzierung aller weiteren zum Szenario gehörenden Gebiete bleibt euch überlassen. Beim Platzieren der Gebiete müsst ihr die Standardregeln für das Platzieren von Gebieten befolgen (siehe „Platzieren der Gebiete“ in der Grundspielanleitung, S. 19).

1. Werft beide jeweils 2 . Die Fraktion mit dem höchsten Ergebnis bestimmt, welche Fraktion beginnt und welche als Zweite an der Reihe ist. Die zweite Fraktion erhält zu Beginn der Partie .
2. Platziert die entsprechenden Gebiete des gewählten Szenarios in der Mitte eures Spielbereichs, wie unter „Vorbereitung der Abenteuerkarte“ angegeben.
3. Die Startfraktion deckt diese Gebiete auf und darf ihre Ausrichtung nach Belieben ändern.
4. Beginnend mit der zweiten Fraktion wechselt ihr euch damit ab, jeweils eines eurer Nahen Gebiete zur Szenariokarte hinzuzufügen, bis alle Gebiete platziert wurden.
 - a) Sofern möglich, müsst ihr ein Nahes Gebiet direkt an ein Zentrales Gebiet anlegen.
 - b) **In jedem Szenario muss sich auf mindestens 2 Nahen Gebieten ein Obelisk befinden.**
5. Sobald ihr alle eure Nahen Gebiete platziert habt, muss die Startfraktion ihr Startgebiet an mindestens ein Nahes Gebiet anlegen. Die andere Fraktion muss ihr Startgebiet auf der gegenüberliegenden Seite der Szenariokarte platzieren. An der am weitesten vom Startgebiet

der Startfraktion entfernten Position (gezählt in Gebieten).

6. Beginnend mit der Startfraktion, wechselt ihr euch damit ab, jeweils eines eurer Fernen Gebiete an die Szenariokarte anzulegen:
 - a) Euer erstes Fernes Gebiet müsst ihr an euer Startgebiet anlegen.
 - b) Die weiteren Fernen Gebiete dürft ihr entsprechend der Standardregeln platzieren (siehe „Platzierung der Gebiete“ in der Grundspielanleitung, S. 19).

Hinweis

Gebiete werden im Turniermodus immer aufgedeckt platziert. Ihr dürft sie nach Belieben ausrichten. Beim Platzieren müsst ihr die Standardregeln für das Platzieren von Gebieten befolgen (siehe „Platzieren der Gebiete“ in der Grundspielanleitung, S. 19).

SIEGPUNKTE ERHALTEN

Die Partie endet, sobald entweder das Rundenlimit des Szenarios erreicht wurde oder eine Fraktion die Siegbedingung des Szenarios erfüllt hat. Danach zählt ihr beide jeweils eure Siegpunkte.

Ihr erhaltet Siegpunkte für das Erfüllen der folgenden Ziele:


- 4 SP für das Besiegen des feindlichen Haupthelden – 1-mal pro Szenario.
- 2 SP für das Besiegen des feindlichen Nebenhelden.
- 1 SP für jede kontrollierte Mine oder Siedlung.
- 1 SP für jedes Gebäude in eurer Stadt.
- 1 SP pro 2 Artefaktkarten in eurem „Macht und Magie“-Stapel.

- 1 SP für jede erreichte Erfahrungsstufe eures Haupthelden.
- X SP für zusätzliche Ziele, die in der Beschreibung des Szenarios aufgelistet sind.


Wer von euch die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Szenario.

ZUSÄTZLICHE REGELN

Die folgenden Regeln gelten für jedes Turnierszenario:

1. Entfernt die Fähigkeitenkarte „Diplomatie“ aus dem Spiel.
2. Entfernt die Artefaktkarte „Sanduhr der bösen Stunde“ aus dem Spiel.
3. Zu Beginn der ersten Runde jedes Szenarios dürft ihr eure Handkarten 1-mal zurück in euren „Macht und Magie“-Stapel mischen und eine neue Starthand ziehen.
4. Die zweite Fraktion beginnt mit .
5. Zusätzliche Moral-Aktion:
 - a) Wirf alle Karten ab, die du beim **Durchsuchen** gezogen hast und führe die **Durchsuchen**-Aktion erneut aus. Du darfst diese Aktion auch auf den Artefakt-, Zauber- und Fähigkeitenstapel anwenden.

Beispiel:

*Nina zieht 2 Karten vom Artefaktstapel. Nachdem sie sich die beiden Karten angesehen hat, entscheidet sie, ihre  einzusetzen, um diese Karten abzuwerfen und das **Durchsuchen (2)** des Artefaktstapels erneut auszuführen.*



6. Legt alle Artefaktkarten, die ihr entfernt, neben euren „Macht und Magie“-Stapel. Sie verbleiben dort bis zum Ende der Partie. Dieser „Entfernte Artefakte“-Stapel zählt für eure Schlusswertung.
7. Ort:

MAMMUTBAUM-OBSERVATORIUM



Kategorie: **Besuchbar**

Wähle 1 Gebiet, das zu diesem benachbart ist und in dem sich kein Held befindet. Du darfst die Ausrichtung dieses Gebiets ändern, musst dabei aber die Standardregeln für das Platzieren von Gebieten befolgen (siehe „Platzieren der Gebiete“ in der Grundspielanleitung, S. 19).

OPTIONALE REGELN

Diese Regeln dürft ihr jedem Szenario und auch in regulären Partien verwenden.

Teilt den Artefaktstapel basierend auf der Seltenheit in 3 separate Stapel (Gewöhnliches Artefakt, Seltenes Artefakt und Relikt).

Die Reihenfolge der Seltenheit ist:

Gewöhnliches Artefakt → Seltenes Artefakt → Relikt.

1. In Startgebieten und Fernen Gebieten könnt ihr nur Gewöhnliche Artefakte erhalten.
2. In Nahen Gebieten könnt ihr Gewöhnliche Artefakte und Seltene Artefakte erhalten.
3. In Zentralen Gebieten könnt ihr Gewöhnliche Artefakte, Seltene Artefakte und Relikte erhalten.

Teilt den Zauberstapel in 2 separate Stapel (Basis- und Expertenzauber)

Hinweis: „Magischer Pfeil“ ist ein Basiszauber.

1. In Startgebieten und Fernen Gebieten könnt ihr nur Basiszauber erhalten.
2. In Nahen und Zentralen Gebieten könnt ihr Experten- und Basiszauber erhalten.



SZENARIO

1. LETZTE CHANCE

Euer König hat, ermüdet von den ständigen Streitereien der Lords in eurer Region, verkündet, dass nur ein Lord die Kontrolle erhalten soll. Unabhängig davon ob der König oder die Lords selbst bestimmen, wer das sein soll, ist sicher, dass Blut fließen wird.

VORBEREITUNG DER ABENTEUERKARTE



Platziert die Gebiete wie oben abgebildet und legt dann die noch nicht verwendeten Gebiete entsprechend der Regeln „Die Abenteuerkarte vorbereiten“ an (siehe S. 3):

- 2 Startgebiete (I)
- 4 Nahe Gebiete (IV–V), 2 davon mit Obelisk
- 4 Ferne Gebiete (II–III)

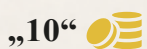
STARTRESSOURCEN

Jede Fraktion erhält die folgenden Ressourcen:



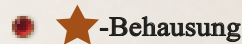
EINSTELLEN DES FRAKTIONSEINKOMMENS

Setzt euer Einkommen auf der Einkommensleiste auf:



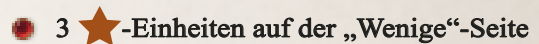
STARTGEBÄUDE

Jede Fraktion beginnt mit diesem Gebäude:




STARTEINHEITEN

Jede Fraktion beginnt mit diesen Einheiten:



ZUSÄTZLICHE REGELN

Während dieses Szenarios:

- Besucht eine Fraktion einen Obelisk, erhält sie .

SIEGBEDINGUNG

Besiege den Haupthelden der feindlichen Fraktion. Sobald die Siegbedingung erfüllt ist, endet die Partie sofort und ihr zählt jeweils eure Siegpunkte.

RUNDENLIMIT

Ist die oben genannte Bedingung bis zum Ende der 8. Runde nicht erfüllt, endet die Partie sofort und ihr zählt jeweils eure Siegpunkte.

SZENARIO

2. DAS GROSSE RENNEN



Die Hochzeit der Prinzessin wurde abgesagt, weil ihr Vater eine schreckliche Prophezeiung befürchtet, die ihm von einem gerissenen Fürsten zugetragen wurde, der ebenfalls um die Hand der Prinzessin anhalten will. Der entsetzte Vater hat seine Tochter in einen Turm gesperrt, und ob der gute Adlige sie retten kann, bleibt abzuwarten.

VORBEREITUNG DER ABENTEUERKARTE



Platziert das Gebiet wie oben abgebildet und legt dann die noch nicht verwendeten Gebiete entsprechend der Regeln „Die Abenteuerkarte vorbereiten“ an (siehe S. 3):

- 2 Startgebiete (I)
- 4 Nahe Gebiete (IV-V), 2 davon mit Obelisk
- 1 Zentrales Gebiet (VI-VII) mit Drachen-Utopia
- 4 Ferne Gebiete (II-III)

STARTRESSOURCEN

Jede Fraktion erhält die folgenden Ressourcen:

10

3

1

EINSTELLEN DES FRAKTIONSEINKOMMENS

Setzt euer Einkommen auf der Einkommensleiste auf:

„10“

„0“

„0“

STARTGEBÄUDE

Jede Fraktion beginnt mit diesem Gebäude:

- -Behausung

STARTEINHEITEN

Jede Fraktion beginnt mit diesen Einheiten:

- 3 -Einheiten auf der „Wenige“-Seite

ZUSÄTZLICHE REGELN

Während dieses Szenarios:

- Sobald eine Fraktion einen Obelisk besucht, darf sie 1 der folgenden 3 Aktionen ausführen:
 - Erhalte
 - Wirf 1 und erhalte das Ergebnis
 - Wirf 1 und erhalte das Ergebnis
- Kontrolliert eine Fraktion am Ende der Partie das Drachen-Utopia, erhält sie 3 Siegpunkte.

SIEGBEDINGUNG

Sobald das Drachen-Utopia zum ersten Mal eingenommen wurde, spielt ihr noch 1 weitere Runde. Anschließend endet die Partie und ihr zählt jeweils eure Siegpunkte.

RUNDENLIMIT

Ist die oben genannte Bedingung bis zum Ende der 11. Runde nicht eingetreten, endet die Partie sofort und ihr zählt jeweils eure Siegpunkte.

SZENARIO

3. UNERWARTETES ERBE



Ein weit, weit, weit entfernter Verwandter (von dem du noch nie etwas gehört hast) ist gestorben und hat dir sein Schloss und seinen Besitz hinterlassen. Offenbar waren dein Verwandter und sein nächstgelegener Nachbar zerstritten ...

VORBEREITUNG DER ABENTEUERKARTE




Platziert die Gebiete wie oben abgebildet und legt dann die noch nicht verwendeten Gebiete entsprechend der Regeln „Die Abenteuerkarte vorbereiten“ an (siehe S. 3):

- 2 Startgebiete (I)
- 2 Nahe Gebiete (IV-V) mit Obelisken
- 2 Nahe Gebiete (IV-V) ohne Obelisken
- 2 Zentrale Gebiete (VI-VII), 1 davon mit Gral und 1 davon mit Drachen-Utopia
- 6 Ferne Gebiete (II-III)

Hinweis: Teilt die Nahen Gebiete (IV-V) zwischen euch auf, so dass ihr beide jeweils 1 Gebiet mit Obelisk habt. Legt den Gralmarker auf das Gralfeld des Zentralen Gebiets.


STARTRESSOURCEN


Jede Fraktion erhält die folgenden Ressourcen:

10  3  1 

EINSTELLEN DES FRAKTIONSEINKOMMENS

Setzt euer Einkommen auf der Einkommensleiste auf:


„10“ 

„0“ 

„0“ 

STARTGEBÄUDE

Jede Fraktion beginnt mit diesem Gebäude:

- -Behausung




STARTEINHEITEN

Jede Fraktion beginnt mit diesen Einheiten:

- 3 -Einheiten auf der „Wenige“-Seite

ZUSÄTZLICHE REGELN

Während dieses Szenarios:

- Besucht eine Fraktion einen Obelisken, darf sie 1 der folgenden 2 Aktionen ausführen:
 - Wirf 1  und 1 . Wähle 1 davon und erhalte das Ergebnis. Ignoriere den anderen Würfel.
 - **Durchsuche (2)** 
- Fraktionen kann das Feld mit dem Gral erst dann besuchen, nachdem sie entweder bereits mind. 2 verschiedene Obelisken besucht haben oder der Gral von einem beliebigen Helden mindestens 1-mal aufgenommen worden ist.
- Um den Gral aufzunehmen, muss ein Held auf dem Feld mit dem Gral 2 Bewegungspunkte ausgeben.
- Besiegt ein anderer Held den Helden mit dem Gral, nimmt er auch den Gral an sich.
- Besiegt eine neutrale Armee einen Helden mit dem Gral, wird der Gral auf das Feld gelegt, auf dem der Held besiegt wurde.
- Ergibt sich ein Held mit dem Gral während eines Kampfes, wird der Gral auf das Feld gelegt, auf dem der Held sich ergeben hat.

- Am Ende der Partie erhält eine Fraktion 3 Siegpunkte, falls:
 - sie das Drachen-Utopia kontrolliert.
 - einer ihrer Helden den Gral besitzt.

SIEGBEDINGUNG

Ist am Ende einer Runde das Drachen-Utopia eingenommen und ein Held besitzt den Gral, spielt ihr noch 1 weitere Runde. Anschließend endet die Partie und ihr zählt jeweils eure Siegpunkte.

RUNDENLIMIT

Ist die oben genannte Bedingung bis zum Ende der 14. Runde nicht erfüllt, endet die Partie sofort und ihr zählt jeweils eure Siegpunkte.





SZENARIO-EDITOR

Führe die nachfolgenden Schritte aus, um dein eigenes Szenario zu erstellen.

1. Benenne dein Szenario.

Gib deinem Szenario einen Namen und verfasse eine Beschreibung.

2. Lege die Anzahl der Fraktionen fest.

Das Grundspiel erlaubt Parteien mit bis zu 3 Fraktionen. Mit Erweiterungen kann diese Anzahl erhöht werden.

3. Lege die Länge des Szenarios fest.




Die Rundenleiste erlaubt Parteien mit bis zu 16 Runden. Wir empfehlen, diese Rundenanzahl nicht zu überschreiten. Möchtest du etwas Längeres erstellen, ist es besser, es in mehrere kleinere Szenarien aufzuteilen, ähnlich wie bei einer Kampagne.

4. Erstelle deine Abenteuerkarte.

Wir empfehlen pro teilnehmender Fraktion mindestens folgende Gebiete zu verwenden: 1 Startgebiet (I), 2 Nahe Gebiete (IV-V) und 2 Ferne Gebiete (II-III). Du darfst weitere Gebiete hinzufügen, um das Szenario zu erweitern. Zeichne deine Szenariokarte oder verwende die Regeln unter „Die Abenteuerkarte vorbereiten“ (siehe S. 3).


Hinweis: Achte darauf, dass jede Fraktion den gleichen Zugang zu den verschiedenen Gebieten hat, damit ihre Position nicht über den Sieger entscheidet.

5. Lege die Startressourcen für die Fraktionen fest.

Üblicherweise sind die Startressourcen pro Fraktion: 15 , 3  und 1 .

Hinweis: Erhöhe oder verringere die Startressourcen, um ein Szenario zu beschleunigen oder zu verlangsamen. Oder lege unterschiedliche Mengen an Startressourcen pro Fraktion fest, um ein asymmetrisches Szenario zu schaffen.

6. Lege das Fraktionseinkommen für das Szenario fest.

Üblicherweise ist das Starteinkommen: 10 , 0  und 0 .


Hinweis: Möchtest du die Partie ein wenig schneller machen, kannst du die Anzahl der Fernen Gebiete (II-III) verringern und das

Einkommen aller Fraktionen erhöhen.

7. Lege die Startgebäude für das Szenario fest.

Wähle die Startgebäude, mit denen die Fraktionen die Partie beginnen.

8. Lege die Starteinheiten für das Szenario fest.

Üblicherweise beginnt jede Fraktion die Partie mit 3 -Einheiten auf der „Wenige“-Seite, aber du darfst dies beliebig anpassen.

9. Lege die Startboni fest, falls du den Fraktionen etwas Zusätzliches zur Auswahl geben möchtest.

Hinweis: Üblicherweise werden Startboni nur in Kampagnen verwendet.

10. Lege die zusätzlichen Regeln fest.

Diese Regeln legen fest, was an besonderen Orten zu tun ist.

Vor allem an solchen, die zusätzliche oder besondere Regeln erfordern, wie der Obelisk und das Drachen-Utopia. Du darfst jedoch auch alle anderen Ortseffekte beliebig modifizieren.

Hinweis: Unter „Spielanpassungen“ (siehe S. 34 in der Grundspielanleitung) und in den Kampagnen findest du einige Ideen.

11. Lege die Siegbedingung fest.

Szenarien können viele Siegbedingungen haben. Die erste Fraktion, die eine dieser Bedingungen erfüllt, gewinnt das Szenario.

Hinweis: Eine Siegbedingung kann alles sein, vom Sammeln von Ressourcen über das Erobern eines Ortes bis hin zum Besiegen einer Fraktion. Du darfst auch für jede Fraktion unterschiedliche Bedingungen festlegen.

12. Lege das Rundenlimit fest.

Hier gibst du an, was zu tun ist, sobald das Rundenlimit erreicht ist.

13. Lege die besonderen Ereignisse fest.

Erstelle Ereignisse, die festlegen, was die Fraktionen zu Beginn einer Runde tun sollen oder welche Bedingungen diese Ereignisse auslösen können.

Hinweis: Unter „Spielanpassungen“ (siehe S. 34 in der Grundspielanleitung) und in den Kampagnen findest du einige Ideen.

SZENARIONAME

.....

ANZAHL DER FRAKTIONEN

..... Fraktion(en)

SZENARIOLÄNGE

..... Runden

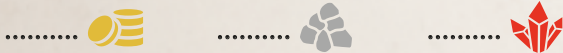
VORBEREITUNG DER ABENTEUERKARTE

- Startgebiete (I)
- Nahe Gebiete (IV-V)
- Zentrale Gebiete (VI-VII)
- Ferne Gebiete (II-III)

.....
.....

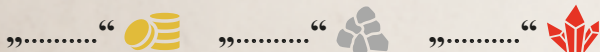
STARTRESSOURCEN

Jede Fraktion erhält die folgenden Ressourcen:






EINSTELLEN DES FRAKTIONSEINKOMMENS

Setzt euer Einkommen auf der Einkommensleiste auf:



STARTGEBÄUDE

Jede Fraktion beginnt mit diesen Gebäuden:

- | | |
|---|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/>  -Behausung | <input type="checkbox"/> Rathaus |
| <input type="checkbox"/>  -Behausung | <input type="checkbox"/> Zitadelle |
| <input type="checkbox"/>  -Behausung | <input type="checkbox"/> Magieryilde |

STARTEINHEITEN

Jede Fraktion beginnt mit diesen Einheiten:

-
-
-
-
-

ZUSÄTZLICHE STARTBONI

Wähle 1 aus:

-
-
-

ZUSÄTZLICHE REGELN

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

SIEGBEDINGUNG

.....
.....
.....
.....

RUNDENLIMIT

.....
.....
.....

BESONDERE EREIGNISSE

-
-
-
-



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

Regeln für den Solomodus: Aleksander Kubiak

Regeln für den Turniermodus: Kamil Białkowski

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

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

Gestaltung der Spielschachtel: Iana Vengerova

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

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

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

Geschäftsführung: Michał Pawlaczyk

Studioleitung: Jarosław Ewertowski

Deutsche Fassung: Spieletexter Ludiversal Translations

Übersetzung: Peer Lagerpusch, Andreas Wolfsteller

Lektorat: Nina Gerling, Benjamin Rodigas

Realisation: Michael Csorba

Heroes of Might & Magic IP Team (Ubisoft):

Eric Damian-Vernet-Brand Director

Theo Gallego-Senior Game Designer

Vicky Malineau-Narrative Director

Besonderer Dank gilt:

Jean-Felix Monin-Creative Director (Ubisoft)

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

Spieltests und Beratung:

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

Katarzyna Kotas, Zuzanna Kotlarek, Theofilos Koutroubis, Kacper Koziół, Adrian Krasicki, Łukasz Krogulec, Grzegorz Kuryłowicz, Dawid Kuźniacki, Robert Kałek, Paweł Kwiecień, Karol "Hadesto" Lach, Peer Lagerpusch, Konstantinos Lekkas and Dracon Rules Design, Emilia Lewandowska, Ziemowit Lewandowski, Tomasz Małyszka, Robert Mankowski, Marcin Marenda, Philip Middleton, Maciej Miga, Anna Młyńska, Cezary Młyński, Sławomir Mocha, Adam Mrowiec, Michał Musiał, Robert Nieroda, Aleksandra Olejniczak, Mateusz Olejniczak, Kacper Olekszyk, Kamil Orłow, Szymon Pach, Adam Pankau, Bartosz Perzyński, Paweł Piekarski, Rafał Polakowski, Konstantinos Poupouridis, Marcin Półbrat, Dominik Radkiewicz, Marcin Radomski, Jamie Rowley, Tomasz "Student" Rudnik, Cyprian Sala, Krystian Skrzyszewski, Adam Smuda, Grzegorz Sowa, Justyna Stawowska, Krzysztof Szych, Jan Tomczak, Michał Tomczak, Szymon Tomczak, Bartosz Tafelski, Rafał Tomczyk, Karol M. Toporowicz, Oktawian Toško, Maciej Urbaniak, Sara Urbańczyk, Milan Varga, Adam Witek, Paweł Wojciechowski, Witold Wojcieszak, Arkadiusz Zawieja, Karol Zawieja, Adam Zielke

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

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

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

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

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

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

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

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

© 2022 Ubisoft Entertainment.



HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC®
THE BOARD GAME