

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



LIBRO DE TORNEO

El soberano se ha marchado. Es el momento de demostrar a los demás que ha llegado tu hora de reinar.
En este libro encontrarás las reglas y escenarios de torneo para las partidas uno contra uno. ¡Prepárate! Con las nuevas reglas, tendrás el poder de dar forma a tus tierras.
Cada loseta es vital, ten en cuenta que tu enemigo ya está planeando cómo destruirte.
¡Solo uno de vosotros podrá reinar!

TABLA DE CONTENIDOS

1. Modo Torneo	3	2. Escenarios.....	5
a) Construir el mapa de escenario	3	a) 1. Última oportunidad	5
b) Puntuación.....	3	b) 2. La gran carrera	6
c) Reglas adicionales.....	4	c) 3. Herencia inesperada	7
d) Reglas opcionales.....	4	3. Creador de escenarios	9
		4. Créditos.....	11



Versión: 1.0 ESP



MODO TORNEO

CONSTRUIR EL MAPA DE ESCENARIO

Cada escenario de torneo de **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** contiene una preparación inicial que ilustra la disposición del mapa del escenario. Las decisiones de colocación del resto de las losetas de mapa asignadas al escenario dependen de ambos jugadores y deben seguir las reglas básicas de colocación de losetas (página 19 de las reglas básicas, Colocación de losetas de mapa).

1. Ambos jugadores lanzan 2 . El jugador con más recursos en sus dados elige quién empieza y quién es segundo. El segundo jugador obtiene al comienzo de la partida.
2. Coloca las losetas de mapa correspondientes en el centro de la zona de juego, tal y como indica la ilustración de preparación del mapa del escenario elegido.
3. El jugador inicial descubre estas losetas y las rota como prefiera.
4. Comenzando por el segundo jugador, ambos jugadores se turnan para añadir una a una todas sus losetas de mapa cercanas (si tienen) al mapa del escenario.
 - a) Siempre que sea posible, una loseta de mapa cercana se debe colocar junto a una loseta de mapa central.
 - b) **En cada escenario, al menos 2 losetas de mapa cercanas deben incluir un obelisco.**
5. Una vez colocadas todas las losetas de mapa cercanas, el jugador inicial debe colocar su loseta de mapa inicial adyacente a al menos una loseta de mapa cercana. El otro jugador debe colocar su loseta de mapa inicial en el lado opuesto del mapa de escenario, es decir, en la posición más alejada de la loseta del jugador inicial (por número de losetas).
6. Empezando por el jugador inicial, ambos jugadores añaden por turnos, una a una, sus losetas de mapa lejanas al mapa del escenario:

- a) La primera loseta de mapa lejana de cada jugador debe estar adyacente a su loseta de mapa inicial.
- b) El resto de las losetas lejanas deben seguir las reglas básicas de colocación (página 19 de las reglas básicas, Colocación de losetas de mapa).

Nota

Rota libremente todas las losetas y colócalas boca arriba siguiendo las reglas básicas de colocación de losetas (página 19 de las reglas básicas, Colocación de losetas).

PUNTUACIÓN

Cuando el escenario llegue al límite de rondas o cualquier jugador complete la condición de victoria, la partida acaba y ambos jugadores deben contar sus puntos de victoria.

Los jugadores ganan puntos de victoria por completar los siguientes objetivos:

- 4 PV por derrotar al héroe principal del enemigo (una vez por escenario).
- 2 PV por derrotar al héroe secundario del enemigo.
- 1 PV por cada mina o asentamiento controlados.
- 1 PV por cada edificio en sus ciudades.
- 1 PV por cada 2 cartas de artefacto en su mazo de fuerza y magia.
- 1 PV por cada nivel de experiencia de su héroe principal.
- X PV por objetivos adicionales especificados en la descripción del escenario.

El jugador con más puntos de victoria gana el escenario.

REGLAS ADICIONALES

Las siguientes reglas se aplican a todos los escenarios de torneo:

1. Retira la siguiente carta de habilidad de la partida:
 - a) *Diplomacia*.
2. Retira la siguiente carta de artefacto de la partida:
 - a) *Reloj de la Hora Aciaga*.
3. Al comienzo de la primera ronda de un escenario, cada jugador puede devolver su mano de cartas a su mazo de fuerza y magia, barajarlo y robar una nueva mano.
4. El segundo jugador comienza con 1 ficha de moral.
5. Acción adicional con la ficha de moral:
 - a) Durante la acción **buscar**, descarta todas las cartas que hayas robado y vuelve a **buscar**. Esta acción se puede usar también con los mazos de artefactos, hechizos y habilidades.

Ejemplo:

*Un jugador busca 2 cartas en el mazo de artefactos. Después de ver las 2 cartas que acaba de robar, el jugador decide usar su ficha de moral para descartarlas y volver a **buscar** 2 cartas en el mazo de artefactos.*

6. Cualquier carta de artefacto retirada se coloca junto al mazo de fuerza y magia hasta el final de la partida. Este montón de artefactos retirados cuenta para tus puntos de victoria finales.
7. Lugar del mapa:

OBSERVATORIO DE CAOBA



Categoría: **Visitable**

Elige 1 loseta adyacente a esta que no contenga un héroe. Puedes rotarla como quieras, siempre que siga las reglas básicas de colocación de losetas (página 19 de las reglas básicas, Colocación de losetas).

REGLAS OPCIONALES

Estas reglas se pueden usar en cualquier escenario, incluidos los básicos.

Divide en tres el mazo de artefactos (menores, mayores y reliquias).

El orden de rareza es menor → mayor → reliquia.

1. En las losetas iniciales y lejanas solo podrás conseguir artefactos menores.
2. En las losetas cercanas podrás conseguir artefactos mayores y reliquias.
3. En el centro conseguirás artefactos mayores, menores y reliquias.

Divide en dos el mazo de hechizos (hechizos básicos y avanzados).

NOTA: *Flecha mágica* es un hechizo básico.

1. En las losetas iniciales y lejanas solo puedes conseguir hechizos básicos.
2. En las losetas cercanas y centrales puedes conseguir hechizos básicos y avanzados.





ESCENARIO

1. ÚLTIMA OPORTUNIDAD

Tu rey se ha cansado de las disputas entre los señores de tu región y ha decretado que un solo señor debería estar al mando. Ya sea el rey o los señores quienes lo elijan, lo más probable es que se produzca un derramamiento de sangre.

PREPARACIÓN DEL MAPA



Coloca las losetas de mapa como aparece más arriba y después añade las siguientes losetas tal y como se indica en la página 3 de las reglas (Construir el mapa de escenario):

- 2 losetas de mapa iniciales (I).
- 4 losetas de mapa cercanas (IV-V), de las cuales 2 deben incluir un obelisco.
- 4 losetas de mapa lejanas (II-III).

RECURSOS INICIALES

Cada jugador comienza con los siguientes recursos:

10

3

1

INGRESOS INICIALES DE LOS JUGADORES

Establece como sigue los ingresos en el marcador de ingresos:

«10»

«0»

«0»

EDIFICIOS INICIALES

Cada jugador empieza la partida con estos edificios:

● Vivienda de

UNIDADES INICIALES

Cada jugador comienza con las siguientes unidades:

● 3 «unas pocas»

REGLAS DEL ESCENARIO

Durante este escenario:

- Cuando un héroe visita un obelisco, recibe una ficha de moral

CONDICIÓN DE VICTORIA

El héroe de un jugador debe derrotar al héroe principal de su oponente. Cuando uno de los jugadores cumpla la condición de victoria, la partida acaba inmediatamente y ambos cuentan sus puntos de victoria.

MARCADOR DE RONDAS

Si al final de la 8.ª ronda ninguno ha cumplido la condición de victoria, la partida acaba inmediatamente y ambos cuentan sus puntos de victoria.





ESCENARIO

2. LA GRAN CARRERA

La boda de la princesa se ha cancelado debido al miedo de su padre a una terrible profecía que le entregó un astuto señor que también desea la mano de la princesa. El padre, horrorizado, ha encerrado a la joven en una torre y queda por saber si el buen noble podrá rescatarla.

PREPARACIÓN DEL MAPA



Coloca las losetas de mapa como aparece más arriba y después añade las siguientes losetas tal y como se indica en la página 3 de las reglas (Construir el mapa de escenario):

- 2 losetas de mapa iniciales (I).
- 4 losetas de mapa cercanas (IV-V), de las cuales 2 deben incluir un obelisco.
- 1 loseta de mapa central (VII-VIII) con la zona de la utopía del dragón.
- 4 losetas de mapa lejanas (II-III).

RECURSOS INICIALES

Cada jugador comienza con los siguientes recursos:

10

3

1

INGRESOS DE LOS JUGADORES

Establece como sigue los ingresos en el marcador de ingresos:

«10»

«0»

«0»

EDIFICIOS INICIALES

Cada jugador empieza la partida con estos edificios:

● Vivienda de

UNIDADES INICIALES

Cada jugador comienza con las siguientes unidades:

● 3 «unas pocas»

REGLAS DEL ESCENARIO

Durante este escenario:

- Al visitar un obelisco, los jugadores pueden realizar una de 3 acciones:
 - Ganar una ficha de moral
 - Lanzar 1
 - Lanzar 1
- Al final de la partida, el jugador que controle la utopía del dragón gana 3 puntos de victoria.

CONDICIÓN DE VICTORIA

Una vez capturada la utopía del dragón por primera vez, la partida prosigue una ronda más y después la partida acaba y ambos jugadores cuentan sus puntos de victoria.

MARCADOR DE RONDAS

Si al final de la 11.ª ronda ninguno ha cumplido la condición de victoria, la partida acaba inmediatamente y ambos cuentan sus puntos de victoria.



ESCENARIO

3. HERENCIA INESPERADA

Un pariente lejano (del que nunca habías oído hablar) ha muerto y te ha dejado su castillo y sus tierras, pero al parecer estaba enemistado con su vecino más cercano...

PREPARACIÓN DEL MAPA



Coloca las losetas de mapa como aparece más arriba y después añade las siguientes losetas tal y como se indica en la página 3 de las reglas (Construir el mapa de escenario):

- 2 losetas de mapa iniciales (I).
- 2 losetas de mapa cercanas (IV-V) con un obelisco.
- 2 losetas de mapa cercanas (IV-V) sin obelisco.
- 2 losetas de mapa centrales (VI-VII) con la zona del grial y la utopía del dragón.
- 6 losetas de mapa lejanas (II-III).

NOTA: Divide las losetas cercanas (IV-V) entre los dos jugadores de forma que cada uno reciba una loseta con obelisco.

RECURSOS INICIALES

Cada jugador comienza con los siguientes recursos:

10

3

1

INGRESOS DE LOS JUGADORES

Establece como sigue los ingresos en el marcador de ingresos:

«10»

«0»

«0»

EDIFICIOS INICIALES

Cada jugador empieza la partida con estos edificios:

- Vivienda de

UNIDADES INICIALES

Cada jugador comienza con las siguientes unidades:

- 3 «unas pocas»

REGLAS DEL ESCENARIO

Durante este escenario:

- Al visitar un obelisco, los jugadores pueden llevar a cabo una de 2 acciones:
 - Lanza 1 y 1 . Elige un resultado y obtén el bonificador correspondiente. Ignora el otro dado.
 - Busca (2) en el mazo .
- Los jugadores no pueden visitar la zona con la ficha de grial a menos que ya hayan visitado dos obeliscos diferentes u otro héroe haya cogido la ficha al menos una vez.
- Para conseguir la ficha de grial, el héroe del jugador debe gastar 2 puntos de movimiento en la zona del grial.
- Si otro héroe derrota al héroe con la ficha del grial, se queda con ella.
- Si un ejército neutral derrota a un héroe con la ficha de grial, esta se coloca en la zona en la que el héroe ha caído derrotado.

- Si un héroe con la ficha de grial se rinde en combate, la ficha se coloca en la zona en la que se ha rendido.
- Un jugador gana 3 puntos de victoria al final del escenario si:
 - Controla la utopía del dragón.
 - Uno de sus héroes tiene la ficha de grial.

CONDICIÓN DE VICTORIA

Al final de cualquier ronda, si alguien captura la utopía del dragón y toma la ficha de grial, se juega una ronda más y después la partida acaba y los jugadores cuentan sus puntos de victoria.

MARCADOR DE RONDAS

Si esta condición no se cumple antes del final de la 14.ª ronda, la partida acaba inmediatamente y ambos jugadores cuentan sus puntos de victoria.





CREADOR DE ESCENARIOS

Utiliza estos pasos para crear con facilidad tu propio escenario:

1. Dale un nombre.

Titula tu escenario y añade una descripción.

2. Elige la cantidad de jugadores.

En el juego básico el máximo son 3 jugadores, pero las expansiones te permiten aumentar este número.

3. Establece la duración.

El marcador de rondas te deja jugar hasta 16 rondas. No recomendamos sobrepasar esa cantidad. Si quieres crear una partida más larga, es mejor dividirla en varios escenarios más pequeños, como si fuese una campaña.

4. Diseña tu mapa.

Por cada jugador que vaya a haber te recomendamos que utilices, al menos, 1 loseta de mapa inicial (I), 2 losetas cercanas (IV-V) y 2 losetas lejanas (II-III). Si quieres ampliar el escenario, puedes añadir más losetas de diversos tipos. Puedes dibujar tu escenario o utilizar las reglas de construcción del mapa de escenario (página 3).

NOTA: Asegúrate de que cada jugador tenga un acceso equivalente a los distintos tipos de losetas para que su posición no determine quién va a ganar.

5. Elige la cantidad inicial de recursos de los jugadores.

Por defecto, los recursos iniciales de un jugador son 15 , 3  y 1 .

NOTA: Aumenta o reduce estas cantidades para acelerar o ralentizar cada escenario. También puedes distribuir cantidades de recursos iniciales diferentes para cada jugador si quieres un escenario asimétrico.

6. Establece los ingresos de los jugadores.

Por defecto, los ingresos iniciales son

«10» , «0»  y «0» .

NOTA: Si quieres acelerar un poco la partida, reduce la cantidad de losetas de mapa lejanas (II-III) y aumenta los ingresos de los jugadores.

7. Elige los edificios iniciales disponibles del escenario.

Elige los edificios con los que los jugadores comienzan la partida.

8. Elige las unidades iniciales del escenario.

Por defecto, los jugadores comienzan con 3 «unas pocas» unidades , pero cámbialo como mejor te parezca.

9. Define los bonificadores iniciales si quieres que los jugadores tengan algo adicional.

NOTA: Por lo general, esto solo se usa en campañas.

10. Establece las reglas del escenario.

Estas reglas deberían especificar lo que se hace en lugares especiales, sobre todo los que requieren reglas adicionales o especiales, como los obeliscos y la utopía del dragón, pero también puedes modificar libremente los efectos de cualquier otro lugar.

NOTA: Si quieres ideas, echa un vistazo a Opciones de juego (página 34 de las reglas básicas) y las campañas.

11. Establece la condición de victoria.

Los escenarios pueden tener varias condiciones de victoria. El primer jugador que consiga una de ellas gana la partida.

NOTA: Una condición de victoria puede ser cualquier cosa, desde recoger recursos a capturar un lugar o derrotar a un jugador. También puedes crear distintas condiciones para cada jugador.

12. Establece el marcador de rondas.

Aquí deberías indicar lo que ocurre si se alcanza el límite de rondas.

13. Establece un evento contrarreloj.

Crea eventos que determinen lo que los jugadores deberían hacer al comienzo de una ronda o qué condiciones podrían activar estos eventos.

NOTA: Si quieres ideas, echa un vistazo a Opciones de juego (página 34 de las reglas básicas) y las campañas.

TÍTULO DEL ESCENARIO

.....

NÚMERO DE JUGADORES

..... jugadores.

DURACIÓN DEL ESCENARIO

Este escenario dura rondas.

PREPARACIÓN DEL MAPA

.....

- losetas de mapa iniciales (I)
- losetas de mapa cercanas (IV-V)
- losetas de mapa centrales (VI-VII)
- losetas de mapa lejanas (II-III)

.....

.....

RECURSOS INICIALES

Cada jugador comienza con los siguientes recursos:

..... ×  ×  × 

INGRESOS DE LOS JUGADORES

Establece como sigue los ingresos en el marcador de ingresos:

«.....»  «.....»  «.....» 

EDIFICIOS INICIALES

Cada jugador empieza la partida con estos edificios:

- ☐ Vivienda de 
- ☐ Alcaldía
- ☐ Vivienda de 
- ☐ Ciudadela
- ☐ Vivienda de 
- ☐ Cofradía de magos

UNIDADES INICIALES

Cada jugador comienza con las siguientes unidades:

-
-
-
-
-

BONIFICADORES INICIALES ADICIONALES

Elige uno de los siguientes:

-
-
-

REGLAS DEL ESCENARIO

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

CONDICIÓN DE VICTORIA

.....

.....

.....

MARCADOR DE RONDAS

.....

.....

.....

EVENTOS CONTRARRELOJ

-
-
-



Diseño de reglas: Kamil Białkowski, Jacek Karpowicz, Aleksander Kubiak, Jakub S. Olekszyk

Diseño de reglas del modo solitario: Aleksander Kubiak

Diseño de las reglas de torneo: Kamil Białkowski

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

Diseño gráfico y edición: Anna Gut, Patryk Kubiak, Natalia Rachowska

Ilustraciones de la caja y la portada: Iana Vengerova

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

Modelado de miniaturas: Adrian Bukowski, Adrianna Dołowska, Paweł Kazub, Maciej Powarunas, Konrad Rogowski, Stefano Vecchi

Gestión del proyecto: Michał Hartliński, Jakub S. Olekszyk, Michał Tukan

Jefe ejecutivo: Michał Pawlaczyk

Director del estudio: Jarosław Ewertowski

Equipo de propiedad intelectual de Heroes of Might & Magic (Ubisoft):

Eric Damian-Vernet (dirección de marca)

Theo Gallego (diseño de juego senior)

Vicky Malineau (dirección narrativa)

Agradecimiento especial:

Jean-Felix Monin (dirección creativa, Ubisoft)

Jon Van Caneghem y New World Computing (los creadores originales de Heroes of Might & Magic)

Jugadores de pruebas y consultores:

Artur Adamski, Sławomir Aftarczuk, Maciej Barczyk, Derek Barry, Filip Bęben, Marijn Bierhof, Edyta Borkowska, Michał Borkowski, Konrad Boryczka, Maxime Bouchard, Alex Brown, Adam Burdykiewicz, Marcel Cwertetschka-Mattasits, Jarosław Czerwicz, Sławomir Czuba, Kamila Faber, Aleksandra Frąckowiak, Piotr Gapiński, Iwona «Ivcia» Gawrońska, Nina Gerling, Izabella Gładysiak, Kuba Iwaszko, Anna Jabczyńska Adamska, Kaja Jastrzębska, Patrycja Jaszewska, Kacper Jurczyński, Aleksandra Kajkowska, Filip Karpowicz, Artur Kasprzyk, Marcin Kawczyński, Piotr Kierzkowski, Darek «KIRA» Kloskowski, Kamil Kluba, Joanna Kmiec, Marcin Kmiec, Lustyk Kostek, Julia Kostka, Katarzyna Kotas, Zuzanna Kotlarek, Theofilos Koutroubis, Kacper 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 Marena, 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 Poumpouridis, 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, Ludiversum, ParaDice, Planszownia Grodzisk, Planszówkowi Astronauci, Pokój Geeka, Portotypy, Szczecinecki Klub Fantastyki, Trzy Plansze

Consultores: Mateusz Bąk, Rafał «Dark Dragon» Mońka (Acid Cave), Mateusz «Hellburn» Jarosz (Jaskinia Behemota)

Gracias por la inspiración y los textos de ambientación de algunas de las cartas de anuncio astrológico: Jędrzej Mroczkiewicz, Marek Pakieser (Kopalnia Drewna)

Versión española: Spieletexter Ludiversal Translations

Traducción: Lis Díez Bourgoín, de Translation Circus

Corrección: Jael Herrera Gómez, de Translation Circus

Gestión de proyecto: Silas Rummel y Michael Csorba

Archon Studio y el logo de Archon Studio logo son TM de Archon Spółka z o.o. Archon Studio es ® de Archon Studio.

Todos los derechos reservados a sus respectivos dueños.

©2022 Archon.

Archon Studio está localizado en la calle Warsztatowa, 8, Piła 64-920, Polonia.

Los componentes pueden variar de lo que aquí aparece. Componentes impresos fabricados en China. Miniaturas fabricadas en China. Fabricado en China y distribuido por Archon Sp. z o.o.

Might & Magic™, Heroes™, Ubisoft y el logo de Ubisoft son marcas registradas o sin registrar de Ubisoft y se utilizan con permiso de Ubisoft Entertainment. © 2022 Ubisoft Entertainment.

HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME