

# HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

---

## THE BOARD GAME



LIVRE DE TOURNOI

Le trône est vacant. Il est l'heure de montrer à vos rivaux qu'il vous revient de droit.  
Ce livre contient les règles de Tournoi et les scénarios pour s'affronter en duel. Tenez-vous prêt !  
Ces nouvelles règles vous permettront de façonner un royaume à votre image.  
Chaque tuile a son importance, et votre adversaire complotte déjà contre vous !  
À la fin, un seul d'entre vous pourra monter sur le trône !

## TABLE DES MATIÈRES

<b>1. Mode Tournoi</b> .....	3	<b>2. Scénarios</b> .....	5
<b>a) Composition du plateau</b> .....	3	<b>a) 1. Dernière chance</b> .....	5
<b>b) Points de Victoire</b> .....	3	<b>b) 2. La Grande course</b> .....	6
<b>c) Règles additionnelles</b> .....	4	<b>c) 3. Héritage inattendu</b> .....	7
<b>d) Variantes</b> .....	4	<b>3. Création de scénarios</b> .....	9
		<b>4. Crédits</b> .....	11



Version : 1.0 FR







# MODE TOURNOI

## COMPOSITION DU PLATEAU

Chaque scénario de Tournoi de **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** possède son propre schéma de disposition des tuiles, montrant le centre du plateau. Le placement de toutes les autres tuiles pour ce scénario dépend des choix des joueurs. Ils doivent toutefois respecter les règles normales de placement (voir page 19 du livre de règles, Placement des tuiles).

1. Chaque joueur lance 2 . Le joueur qui obtient le plus de ressources sur ses dés choisit qui jouera en 1<sup>er</sup>. Celui qui jouera en 2<sup>e</sup> commence la partie avec .
2. Disposez les tuiles correspondantes au centre de la table, comme indiqué sur le schéma du scénario choisi.
3. Le 1<sup>er</sup> joueur révèle ces tuiles et les oriente à sa guise.
4. En commençant par le 2<sup>e</sup> joueur, les joueurs ajoutent tour à tour leurs tuiles Proches au plateau, une à une.
  - a) Tant que c'est possible, une tuile Proche doit être placée adjacente à une tuile Centrale.
  - b) **Chaque scénario doit contenir au moins 2 tuiles Proches avec une case Obélisque.**
5. Une fois que toutes les tuiles Proches ont été placées, le 1<sup>er</sup> joueur pose sa tuile de Départ à côté d'au moins 1 tuile Proche. L'autre joueur place ensuite sa tuile de Départ à l'extrémité opposée du plateau, le plus loin possible (en nombre de tuiles) de la tuile de Départ de son adversaire.
6. En commençant par le 1<sup>er</sup> joueur, les joueurs ajoutent tour à tour leurs tuiles Lointaines au plateau, une à une.
  - a) La première tuile Lointaine posée par chacun des joueurs doit être adjacente à leur tuile de Départ.

- b) Les autres tuiles Lointaines sont posées en respectant les règles normales de placement (voir page 19 du livre de règles, Placement des tuiles).

### Remarque

Toutes les tuiles sont placées face visible et orientées librement. Les règles normales de placement doivent toujours être respectées (voir page 19 du livre de règles, Placement des tuiles).

## POINTS DE VICTOIRE

Lorsqu'un joueur remplit la Condition de Victoire, ou à la fin de la dernière manche du scénario, la partie prend fin et les deux joueurs comptent leurs Points de Victoire.


Les Points de Victoire s'obtiennent en remplissant les objectifs suivants :

- 4 PV pour avoir vaincu le Héros principal ennemi (une seule fois par scénario).
- 2 PV par Victoire contre le Héros secondaire ennemi.
- 1 PV pour chaque Mine ou Enclave contrôlée.
- 1 PV pour chaque Bâtiment construit.
- 1 PV pour chaque paire d'artefacts dans son deck de Héros.
- 1 PV pour chaque niveau du Héros principal.
- X PV pour avoir rempli les objectifs additionnels propres au scénario.

Le joueur qui totalise le plus de Points de Victoire l'emporte.

## RÈGLES ADDITIONNELLES

Les règles suivantes s'appliquent à tous les scénarios de tournoi :

1. Retirez du jeu les cartes Compétence suivantes :
  - a) « Diplomatie »
2. Retirez du jeu les cartes Artefact suivantes :
  - a) « Sablier Diabolique »
3. Au début de la 1<sup>re</sup> manche d'un scénario, chaque joueur peut remélanger une fois sa main dans son deck de Héros et repiocher une nouvelle main de départ.
4. Le 2<sup>e</sup> joueur commence avec .
5. Nouvelle action de Moral :
  - a) Pendant une **Fouille**, défaussez toutes les cartes piochées et recommencez la **Fouille**. Cette action peut également être utilisée sur les pioches d'Artefacts, de Sorts et de Compétences.

### Exemple :

*Un joueur cherche 2 cartes dans la pioche d'Artefacts. Après avoir pioché et pris connaissance de ces 2 cartes, il décide d'utiliser son jeton Moral pour les défausser et recommencer une **Fouille (2)** de la pioche d'Artefacts.*

6. Toutes les cartes Artefact Détruites sont placées à côté de votre deck de Héros pour le reste de la partie. Cette pile d'Artefacts « retirés » comptera dans votre score final.
7. Site :

## ARBRE OBSERVATOIRE




Catégorie : **Explorable**

Choisissez 1 tuile adjacente qui ne comporte pas de Héros. Vous pouvez immédiatement la réorienter à votre guise, tout en respectant les règles normales de placement (voir page 19 du livre de règles, Placement des tuiles).

## VARIANTES

Ces règles peuvent être introduites dans n'importe quel scénario, y compris ceux du jeu de base.

Triez les cartes  par rareté (Mineur, Majeur, et Relique) et formez 3 pioches distinctes.

L'échelle de rareté est Mineur → Majeur → Relique.

1. Sur les tuiles de Départ et Lointaines, vous ne pouvez obtenir que des Artefacts mineurs.
2. Sur les tuiles Proches, vous pouvez obtenir des Artefacts majeurs et mineurs.
3. Sur les tuiles Centrales, vous pouvez obtenir des Artefacts reliques, majeurs et mineurs.

Triez les cartes Sort par niveau (Basique et Expert) et formez 2 pioches distinctes.

**REMARQUE :** « Flèche magique » est un sort Basique.

1. Sur les tuiles de Départ et Lointaines, vous ne pouvez obtenir que des Sorts basiques.
2. Sur les tuiles Proches et Centrales, vous pouvez obtenir des Sorts expert et basiques.







SCÉNARIO

# 1. DERNIÈRE CHANCE

*Votre roi, lassé par les incessantes querelles que se livrent les seigneurs de votre région, a décrété que seul un d'entre eux devrait avoir toute l'autorité. Et peu importe sur qui le roi ou les seigneurs porteront leur choix, le sang coulera.*

## PRÉPARATION DU PLATEAU





Disposez les tuiles comme indiqué ci-dessus, puis ajoutez les tuiles suivantes selon les règles de Composition du plateau (voir page 3) :

- 2 tuiles de Départ (I)
- 4 tuiles Proches (IV-V), dont 2 avec un Obélisque
- 4 tuiles Lointaines (II-III)




## RESSOURCES DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les ressources suivantes :

10 ×  3 ×  1 × 

## REVENUS DE DÉPART

Ajustez vos pistes de revenu sur :

« 10 »  « 0 »  « 0 » 

## BÂTIMENTS DE DÉPART

Chaque joueur commence avec le Bâtiment suivant :

- Demeure 


## UNITÉS DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les unités suivantes :

- 3 × Quelques 

## RÈGLES DU SCÉNARIO

Pendant le scénario :

- Lorsque votre Héros explore un Obélisque, gagnez .

## CONDITION DE VICTOIRE

Vaincre le Héros principal de votre adversaire.

Lorsqu'un joueur remplit la Condition de Victoire, la partie prend fin immédiatement et les deux joueurs comptent leurs Points de Victoire.

## PISTE DE MANCHES

Si à la fin de la manche 8 la condition ci-dessus n'est pas remplie, la partie prend fin immédiatement et les deux joueurs comptent leurs Points de Victoire.



## SCÉNARIO

# 2. LA GRANDE COURSE



*Le mariage de la princesse est annulé après que son père a été effrayé par une sombre prophétie inventée par un seigneur retors désirant lui aussi la main de la princesse. Le père terrifié a enfermé sa fille dans une tour, reste à savoir si elle sera secourue par le bon gentilhomme.*

## PRÉPARATION DU PLATEAU



Disposez les tuiles comme indiqué ci-dessus, puis ajoutez les tuiles suivantes selon les règles de Composition du plateau (voir page 3) :

- 2 tuiles de Départ (I)
- 4 tuiles Proches (IV-V), dont 2 avec un Obélisque
- 1 tuile Centrale (VI-VII) avec la case Terres Désolées
- 4 tuiles Lointaines (II-III)

## RESSOURCES DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les ressources suivantes :

10 ×

3 ×

1 ×

## REVENUS DE DÉPART

Ajustez vos pistes de revenu sur :

« 10 »

« 0 »

« 0 »

## BÂTIMENTS DE DÉPART

Chaque joueur commence avec le Bâtiment suivant :

- Demeure

## UNITÉS DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les unités suivantes :

- 3 × Quelques

## RÈGLES DU SCÉNARIO

Pendant le scénario :

- Lorsqu'il explore un Obélisque, un joueur peut effectuer une des 3 actions :
  - Gagner
  - Lancer 1
  - Lancer 1
- À la fin de la partie, si un joueur contrôle les Terres Désolées, il gagne 3 Points de Victoire.

## CONDITION DE VICTOIRE

Lorsque les Terres Désolées sont capturées pour la première fois, finissez la manche et jouez-en une dernière. La partie prend alors fin et les deux joueurs comptent leurs Points de Victoire.

## PISTE DE MANCHES

Si à la fin de la manche 11, la condition ci-dessus n'est pas remplie, la partie prend fin immédiatement et les deux joueurs comptent leurs Points de Victoire.



## SCÉNARIO



# 3. HÉRITAGE INATTENDU



*Un arrière-arrière-arrière parent (dont vous n'aviez jamais entendu parler) est mort et vous a légué son château et des terres. Apparemment, votre aïeul et son plus proche voisin étaient en conflit...*

## REVENUS DE DÉPART

Ajustez vos pistes de revenu sur :

« 10 »  « 0 »  « 0 » 

## PRÉPARATION DU PLATEAU






Disposez les tuiles comme indiqué ci-dessus, puis ajoutez les tuiles suivantes selon les règles de Composition du plateau (voir page 3) :

- 2 tuiles de Départ (I)
- 2 tuiles Proches (IV-V) avec un Obélisque
- 2 tuiles Proches (IV-V) sans Obélisque
- 2 tuiles Centrales (VI-VII) avec les cases Graal et Terres Désolées
- 6 tuiles Lointaines (II-III)

**REMARQUE :** Distribuez les tuiles Proches (IV-V) de façon à ce que chaque joueur reçoive une tuile avec un Obélisque et une tuile sans. Placez le jeton Graal sur la case correspondante de la tuile Centrale.

## RESSOURCES DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les ressources suivantes :

10 ×  3 ×  1 × 

## BÂTIMENTS DE DÉPART

Chaque joueur commence avec le Bâtiment suivant :

- Demeure 



## UNITÉS DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les unités suivantes :

- 3 × Quelques 

## RÈGLES DU SCÉNARIO

Pendant le scénario :

- Lorsqu'il explore un Obélisque, un joueur peut effectuer une de ces 2 actions :
  - Lancer 1  et 1  et gagner 1 résultat au choix. Ignorer l'autre dé.
  - Fouiller (2) la pioche d'Artefacts.
- Les joueurs ne peuvent pas se déplacer sur la case avec le jeton Graal à moins d'avoir déjà exploré au moins 2 Obélisques différents, ou que le jeton Graal ait été pris par au moins un autre Héros.
- Pour prendre le jeton Graal, un joueur doit dépenser 2 Points de Déplacement sur la case où se trouve le Graal.
- Un Héros peut également s'emparer de ce jeton s'il bat le Héros qui l'a en sa possession.
- Si un Héros avec le Graal est vaincu par une Armée neutre, le jeton est placé sur la case où a eu lieu le Combat.
- Si un Héros avec le Graal se rend lors d'un Combat, le jeton est placé sur la case où a eu lieu le Combat.

- À la fin de la partie, un joueur gagne 3 Points de Victoire si :
  - Il contrôle les Terres Désolées,
  - et un de ses Héros est en possession du jeton Graal.

### CONDITION DE VICTOIRE

À la fin d'une manche, si les Terres Désolées ont été capturées et qu'un Héros est en possession du Graal, jouez une dernière manche avant que la partie ne s'achève. Les joueurs comptent ensuite leurs Points de Victoire.

### PISTE DE MANCHES

Si à la fin de la manche 14 les conditions ci-dessus ne sont pas remplies, la partie prend fin immédiatement et les deux joueurs comptent leurs Points de Victoire.







# CRÉATION DE SCÉNARIOS

Suivez ces étapes pour créer vos propres scénarios :

**1. Donnez un nom à votre scénario.**

Vous pouvez également écrire une courte introduction.

**2. Choisissez le nombre de joueurs.**

On ne peut pas jouer à plus de 3 avec le jeu de base, mais les extensions permettent d'ajouter des joueurs.

**3. Définissez la Durée du scénario.**

La Piste de manches permet de jouer jusqu'à 16 manches. Il est déconseillé d'aller au-delà. Si vous voulez créer une expérience plus longue, il est préférable de la segmenter en plusieurs scénarios plus courts formant une campagne.

**4. Composez votre plateau.**

Pour chaque joueur dans la partie, il est recommandé d'utiliser au moins : 1 tuile de Départ (I), 2 tuiles Proches (IV-V) et 2 tuiles Lointaines (II-III). Vous pouvez agrandir votre plateau avec plus de tuiles de votre choix. Vous pouvez dessiner le plateau complet de votre scénario, ou utiliser les règles de Composition du plateau (voir page 3).




**REMARQUE :** Vérifiez que l'accès aux différents types de tuiles soit équitablement réparti entre les joueurs, afin que la victoire ne soit pas déterminée par leur position de départ.

**5. Choisissez les ressources de départ**

Les ressources de départ par défaut sont 15 × , 3 × , et 1 × 

**REMARQUE :** Vous pouvez les augmenter pour accélérer le scénario, ou les réduire pour l'allonger. Vous pouvez créer des scénarios asymétriques en attribuant des ressources de départ différentes à chaque joueur.

**6. Définissez les revenus de départ.**


Par défaut, ces revenus sont : « 10 » , « 0 » , et « 0 » .

**REMARQUE :** Pour raccourcir un peu votre scénario, réduisez le nombre de tuiles Lointaines (II-III) et augmentez les revenus de tous les joueurs.

**7. Choisissez les bâtiments de départ.**

Décidez avec quels bâtiments les joueurs commenceront la partie.

**8. Choisissez les unités de départ.**

Par défaut, les joueurs commencent avec 3 × Quelques , mais tout est possible, selon vos choix.

**9. Déterminez des bonus de départ, si vous souhaitez proposer un choix original aux joueurs.**

**REMARQUE :** Cette étape s'applique généralement aux scénarios de campagne.

**10. Définissez les règles du scénario.**

Ces règles doivent préciser quoi faire sur les sites spéciaux, notamment ceux qui nécessitent des règles de scénario additionnelles, tels que les Obélisques ou les Terres Désolées. Mais vous pouvez aussi modifier les effets d'autres sites

**REMARQUE :** Vous pouvez vous inspirer des Paramètres de jeu (voir page 34 du livre de règles) et des campagnes existantes.

**11. Fixez les Conditions de Victoire.**

Un même scénario peut en proposer plusieurs. Le 1<sup>er</sup> joueur à remplir l'une de ces conditions est déclaré vainqueur.

**REMARQUE :** On peut imaginer de nombreuses Conditions de Victoire, comme récupérer des ressources, capturer un site ou vaincre un autre joueur. Vous pouvez aussi imaginer des Conditions de Victoire différentes pour chaque joueur.

**12. Renseignez la Piste de Manches.**

Précisez ce qu'il arrive à la fin de la dernière manche.

**13. Définissez les événements programmés.**

Pour chacun, décidez à quelle manche ou selon quelles conditions il se déclenche, et précisez quoi faire lorsque cela arrive.

**REMARQUE :** Vous pouvez vous inspirer des Paramètres de jeu (voir page 34 du livre de règles) et des campagnes existantes.

## NOM DU SCÉNARIO

.....

## NOMBRE DE JOUEURS

..... joueurs.

## DURÉE DU SCÉNARIO

Ce scénario se joue en ..... manches maximum.




## PRÉPARATION DU PLATEAU

- ..... tuiles de Départ (I)
- ..... tuiles Proches (IV-V)
- ..... tuiles Centrales (VI-VII)
- ..... tuiles Lointaines (II-III)

.....  
.....




## RESSOURCES DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les ressources suivantes :

..... ×  ..... ×  ..... × 



## REVENUS DE DÉPART

Ajustez vos pistes de revenu sur :

« ..... »  « ..... »  « ..... » 

## BÂTIMENTS DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les Bâtiments suivants :

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Demeure  | <input type="checkbox"/> Salle du Conseil |
| <input type="checkbox"/> Demeure  | <input type="checkbox"/> Citadelle        |
| <input type="checkbox"/> Demeure  | <input type="checkbox"/> Guilde des Mages |

## UNITÉS DE DÉPART

Chaque joueur commence avec les unités suivantes :

- .....
- .....
- .....
- .....
- .....

## BONUS DE DÉPART

Choisissez une des options suivantes :

- .....
- .....
- .....

## RÈGLES DU SCÉNARIO

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

## CONDITION DE VICTOIRE

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

## PISTE DE MANCHES

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

## ÉVÉNEMENTS PROGRAMMÉS

- .....
- .....
- .....





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

**Auteur du mode Solo :** Aleksander Kubiak

**Auteur des règles de Tournoi :** Kamil Białkowski

**Relecteurs :** Derek Barry, Szymon Ewertowski, Bruce Fletcher, Anna Skup, Piotr A. Wesółowski

**Graphistes :** Anna Gut, Patryk Kubiak, Natalia Rachowska

**Illustratrice des couvertures :** Iana Vengerova

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

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

**Chefs de projet :** Michał Hartliński, Jakub S. Olekszyk, Michał Tukan

**Directeur de projet :** Michał Pawlaczyk

**Directeur de studio :** Jarosław Ewertowski

**Version française :** Spieletexter Ludiversal Translations

**Traduction :** Judith & Matthieu Bonin-Brustlein

**Relecture :** Olivia Revault d'Allonnes, Thibault Pannier

**Coordination & intégration :** Michael Csorba

**Licence Heroes of Might & Magic (Ubisoft) :**

Eric Damian-Vernet-Brand Director

Theo Gallego-Senior Game Designer

Vicky Malineau-Narrative Director

**Remerciements :**

Jean-Felix Monin-Directeur créatif (Ubisoft)

Jon Van Caneghem et New World Computing-les créateurs originaux de Heroes of Might & Magic

**Testeurs et consultants :**

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" Kłoskowski,

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 et 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, Cypryan 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

**Consultants sur l'univers :** Mateusz Bąk, Rafał "Dark Dragon" Mońka (Acid Cave), Mateusz "Hellburn" Jarosz (Jaskinia Behemota)

**Merci pour l'inspiration et les textes de certaines**

**Proclamations des Astrologues :** Jędrzej Mroczkiewicz, Marek Pakieser (Kopalnia Drewna)

Archon Studio et le logo Archon Studio logo sont des marques de Archon Spółka z o.o. Archon Studio est une marque déposée de Archon Studio. Tous droits réservés aux propriétaires respectifs. ©2022 Archon.

Archon Studio siège au Warszztatowa 8 Street, Piła 64-920, Pologne. Le contenu réel peut différer de celui affiché. Imprimé en Chine. Figurines fabriquées en Chine. Fabriqué en Chine et distribué par Archon Sp. z o.o.

Les marques Might and Magic™, Heroes™, Ubisoft et le logo Ubisoft sont la propriété d'Ubisoft et utilisés sous licence de Ubisoft Entertainment. ©2022 Ubisoft Entertainment.



**HEROES III**  
OF MIGHT AND MAGIC®

---

**THE BOARD GAME**