

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



MÄSTERSKAPSBOK

Enväldet är borta. Nu är tiden kommen för dig att visa vem som står på tur att härska.

I denna bok finner du regler och scenarion för att spela Mästerskap, utformade för 1 mot 1 spel. Förbered dig!
Med dessa nya regler kommer du ha makten att forma till eget land.

Varje bricka räknas och din motståndare planerar redan ditt fall. I slutet kan endast en bli härskare!

INNEHÅLL

1. Mästerskapsspel.....	3	2. Scenarier	4
a) Bygga scenariokartan.....	3	a) 1. Sista Chansen	5
b) Räkna vinstpoäng.....	3	b) 2. Den Stora Kapplöpningen	6
c) Ytterligare regler	4	c) 3. Det Oväntade Arvet.....	7
d) Valbara regler	4	3. Skapa ett scenario	9
		4. Tack	11



Version: 1.0 SWE



MÄSTERSKAPSSPEL

BYGGA SCENARIEKARTAN

Varje scenario för mästerskap i **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** har en gemensam förberedelse av scenariet. Hur resterande brickor placeras är upp till varje spelare. Placering av kartbrickor följer de vanliga reglerna för placering (se sid 19, "Placering av kartbrickor" i regelboken för grundspelet).

1. Båda spelarna slår 2 Spelaren som fick högst resursvärde på sin tärning får välja vem som ska börja. Den spelare som börjar som nummer två erhåller i början av spelet.
2. Placera kartbrickorna för det valda scenariot i mitten av bordet.
3. Den spelare som börjar spelet upptäcker dessa brickor och kan fritt välja att vrida på dem.
4. I turordning placeras Närbrickor på scenariet. Spelare nummer två börjar med att placera.
 - a) Om möjligt måste en Närbricka placeras bredvid en Mittbricka.
 - b) På minst 2 Närbrickor i varje scenario måste en plats för en Obelisk finnas.
5. När alla Närbrickor har placerats placerar förstespelaren sin Startbricka i anslutning till minst en Närbricka. Den andre spelaren måste placera sin startbricka på motsatt sida av scenariet – på platsen längst ifrån förstespelarens startbricka.
6. Förstespelaren placerar sedan en Fjärranbricka. Spelarna turas om att placera Fjärranbrickor, en i taget.
 - a) Varje spelares första Fjärranbricka måste läggas i anslutning till deras Startbricka.
 - b) Varje spelarens första Fjärranbricka måste följa reglerna för placering av brickor (se sid 19, "Placering av kartbrickor" i regelboken för grundspelet).

Observera

Alla brickor är fritt roterade och placerade uppåtvända. Placerade brickor måste följa reglerna för placering av brickor (se sid 19, "Placering av brickor" i regelboken för grundspelet).

RÄKNA VINSTPOÄNG

När antingen scenariet når sin gräns för antal rundor eller någon spelare uppnår scenariets förutsättningar för vinst, avslutas spelet. Båda spelarna räknar då sina vinstpoäng.

Spelare kan få vinstpoäng (VP) genom följande:

- 4 VP Besegra motståndarens Huvudhjärte – en gång per scenario.
- 2 VP Besegra motståndarens Sekundärhjärte.
- 1 VP Per kontrollerad gruva eller bosättning.
- 1 VP Per byggnas i sin stad.
- 1 VP Per 2 Föremålsskort i sin Might and Magic-korthög.
- 1 VP Per erfarenhetsnivå på sin Huvudhjärte.
- X VP för ytterligare uppdrag som ingår i det spelade scenariet.

Spelaren med flest Vinstpoäng vinner scenariet.

YTTERLIGARE REGLER

Följande regler tillämpas i varje scenario:

1. Ta bort följande Förmågekort från spelet:
 - a) "Diplomati"
2. Ta bort följande Föremålsskort från spelet:
 - a) "Onda Timmans Timglas"

3. I början av varje runda i scenariot kan varje spelare blanda om sin hand med kort med sin Might and Magic-korthög, för att sedan dra en ny starthand.
4. Den andre spelaren börjar med 1 Moralbricka.
5. Ytterligare handling för Moralbricka:
 - a) När du utför handlingen "Leta igenom", släng alla dragna kort och utför handlingen "Leta igenom" igen. Denna handling kan också användas på högar med Föremåls-, Besvärjelse- och Förmågekort.

Exempel:

En spelare letar efter 2 kort från högen med föremålskort. Efter att hen sett de 2 dragna korten, bestämmer sig spelaren för att använda sin Moralbricka för att slänga dessa kort och utföra handlingen Leta igenom.

6. De borttagna Föremålskortet placeras vid sidan av din hög med Might and Magic-kort. Denna "Borttagna Föremål"-hög räknas med i dina Vinstpoäng.
7. Kartplatser:

REDWOOD OBSERVATORIUM



Kategori: **Besöksbart**

Du kan välja 1 bricka bredvid denna som inte har en Hjärte placerad på sig. Du kan fritt rotera den brickan, men det måste följa reglerna för placering av brickor (se sid 19, "Placering av kartbrickor" i regelboken för grundspelet)

VALBARA REGLER

Dessa regler kan användas i alla scenarier, men även i grundspelet.

Dela föremålskortet i tre separata högar utifrån deras sällsynthet (Mindre, Stor och Relik.)

Ordningen för sällsynthet är Mindre → Stor → Relik.

1. Du kan bara få Mindre Föremål på start- och Fjärranbrickor.
2. Du kan få Stor och Relik-föremål på Närbrickor.
3. På Mittbrickor kan du få Relik-, Stor- och Mindre föremål.

Dela Besvärjelsekortet i 2 separata högar (Grundeffekt och Experteffekt).

OBSERVERA: Magiska pilen är en besvärjelse med grundeffekt.

1. På start- och Fjärranbrickor kan du bara få besvärjelser med grundeffekter.
2. På När- och Mittbrickor kan du få besvärjelser med både Expert- och grundeffekter.





SCENARIO

1. SISTA CHANSEN

Er kung är trött på det ständiga gnabbandet mellan regionens Herrar och har uttalat att endast en Herre ska kontrollera regionen. Och oavsett om kungen eller Herrarna själva väljer vem som ska regera, kommer blod spillas.

KARTUPPSTÄLLNING



Placera Kartbrickorna enligt ovan och addera sedan följande brickor enligt reglerna under "Bygga scenariokartan" (se sidan 3):

- 2 × Startkartbrickor (I)
- 4 × Närbrickor (IV-V), 2 måste ha en Obelisk
- 4 × Fjäranbrickor (II-III)

STARTRESURSER

Varje spelare börjar med följande resurser:

10 ×  3 ×  1 × 

MARKERA EN SPELARES INKOMST

Ställ in inkomsten på inkomstärknaren enligt följande:

"10"  "0"  "0" 

STARTBYGGNADER

Varje spelare börjar spelet med dessa byggnader:

  Bostad

STARTENHETER

Varje spelare börjar med följande enheter:

 3 × Ett Fåtal  enheter

REGLER FÖR SCENARIO

Under detta scenario:

-  När en Hjälte besöker en Obelisk erhåller den en Moralbricka.

VINSTVILLKOR

En spelares Hjälte måste besegra dess motståndares Huvudhjälte. När villkoren för vinst är uppnådda avslutas spelet omedelbart och båda spelarna räknar sina Vinstpoäng.

OMGÅNGSRÄKNARE

Om spelet fortgår till slutet av runda 8 och ovanstående mål ej är uppnått, avslutas spelet omedelbart och spelarna räknar sina Vinstpoäng.

SCENARIO



2. DEN STORA KAPPLÖNINGEN

Prinsessans bröllop har blivit avblåst på grund av hennes faders rädsla över en profetia som en slug Herre berättat för honom för att själv komma åt prinsessans hand. Den förtvivlade fadern har låst in sin dotter i ett torn och den nobla man som kan befria henne är fortfarande utom synhåll.

KARTUPPSTÄLLNING



Placera Kartbrickorna enligt ovan och addera sedan följande brickor enligt reglerna under "Bygga scenariokartan" (se sidan 3):

- 2 × Startkartbrickor (I)
- 4 × Närbrickor (IV-V), 2 måste ha en Obelisk
- 1 × Mitt (VI-VII) kartbrickor med Fältet Drakens Utopi
- 4 × Fjäranbrickor (II-III)

STARTRESURSER

Varje spelare börjar med följande resurser:

10 ×

3 ×

1 ×

FASTSTÄLLA SPELARENS INKOMST

Ställ in inkomsten på inkomstärknaren enligt följande:

"10"

"0"

"0"

STARTBYGGNADER

Varje spelare börjar spelet med dessa byggnader:

- Bostad

STARTENHETER

Varje spelare börjar med följande enheter:

- 3 x Ett Fåtal enheter

REGLER FÖR SCENARIO

Under detta scenario:

- När du besöker en Obelisk kan du utföra en av 3 handlingar:
 - Få en Moralbricka
 - Slå 1
 - Slå 1
- I slutet av spelet får den spelare som kontrollerar Drakens Utopi 3 Vinstpoäng.

VINSTVILLKOR

När Drakens Utopi kontrolleras för första gången, fortsätter spelet ytterligare en runda. Sedan avslutas spelet och spelarna räknas sina Vinstpoäng.

OMGÅNGSRÄKNARE

Om spelet fortgår till slutet av runda 11 och ovanstående mål ej är uppnått, avslutas spelet omedelbart och spelarna räknar sina Vinstpoäng.



SCENARIO

3. DET OVÄNTADE ARVET

En släkting som du aldrig hört talas om, har gått bort och efterlämnat sitt slott och egendom till dig. Det visar sig dock att din släkting och hans närmaste grannar låg i fejd.

KARTUPPSTÄLLNING



Placera Kartbrickorna enligt ovan och addera sedan följande brickor enligt reglerna under "Bygga scenariokartan" (se sidan 3):

- 2 × Startkartbrickor (I)
- 2 × Närbrickor (IV–V) med en Obelisk
- 2 × Närbrickor (IV–V) utan en Obelisk
- 2 × Mittbrickor (VI–VII) med en Graal och Drakens Utopi
- 6 × Fjäranbrickor (II–III)

OBSERVERA: Dela Närbrickorna (IV–V) mellan spelarna så att varje spelare får en bricka med en Obelisk.

STARTRESURSER

Varje spelare börjar med följande resurser:

10 ×

3 ×

1 ×

FASTSTÄLLA SPELARENS INKOMST

Ställ in inkomsten på inkomstärknaren enligt följande:

"10"

"0"

"0"

STARTBYGGNADER

Varje spelare börjar spelet med dessa byggnader:

- Bostad

STARTENHETER

Varje spelare börjar med följande enheter:

- 3 x Ett Fåtal enheter

REGLER FÖR SCENARIO

Under detta scenario:

- När en spelare besöker en Obelisk kan en av följande 2 handlingar utföras:
 - Slå 1 och 1 -Välj ett resultat och få bonusen som visas på tärningen. Ignorera den andra tärningen.
 - Leta igenom (2) Besvärjelsekortet
- Spelare kan inte besöka fältet med Graalbrickan förrän de har besökt minst 2 olika Obelisker eller om Graalbrickan har blivit tagen av en Hjälte vid minst ett tillfälle.
- För att ta Graalbrickan måste en Hjälte spendera 2 Förflyttningspoäng på en fält med Graalen.
- Om en Hjälte besegrar en annan Hjälte som har Graalbrickan, får denne Graalbrickan.
- Om en Neutral Armé besegrar en Hjälte som har Graalbrickan, placeras Graalbrickan på fältet där Hjälden besegrades.
- Om en Hjälte med Graalbrickan ger upp under en Strid placeras Graalbrickan på hexagonen där Hjälden gav upp.
- En spelare får 2 Vinstpoäng i slutet av scenariet om:
 - Denne kontrollerar Drakens Utopi.
 - Någon av dennes Hjältar har Graalbrickan.

VINSTVILLKOR

I slutet av en runda: Om Drakens Utopi är kontrollerad och Graalbrickan tagen har varje spelare ytterligare en runda innan spelet avslutas. Sedan räknar spelarna sina Vinstpoäng.

OMGÅNGSRÄKNARE

Om spelet fortgår till slutet av runda 14 och ovanstående mål ej är uppnått, avslutas spelet omedelbart och spelarna räknar sina Vinstpoäng.





SKAPA ETT SCENARIO

Följ dessa steg för att enkelt skapa ditt eget scenario:

1. Namnge ditt scenario.

Du kan namnge ditt scenario och skapa en beskrivning.

2. Välj antal spelare.

I grundspelet kan det vara som högst 3 spelare, men expansionerna tillåter dig att lägga till ytterligare spelare.

3. Välj längden på scenariet.

Omgångsräknaren tillåter dig att spela upp till 16 rundor. Vi rekommenderar inte att spelare fler rundor än Omgångsräknaren tillåter. Om du vill skapa ett längre spel föreslår vi att spelet delas in i flera kortare scenarier eller kampanjer.

4. Forma din karta.

För varje spelare du planerar att spela med, rekommenderar vi att du har åtminstone: 1 × Startbricka (I), 2 × Närbrickor (IV–V), och 2 × Fjärranbrickor (II–III). Du kan lägga till fler brickor av olika slag för att utöka ditt scenario. Du kan designa ditt eget scenario eller använda reglerna i "Bygga scenariekartan" (Se sid 3).
OBSERVERA: Var noggrann med att varje spelare har lika tillgång till de olika typerna av landskapsbrickor så att detta inte påverkar vinstchansen.

5. Välj mängden resurser att börja spelet med.

Spelare börjar spelet med följande resurser:

15 × , 3 × , och 1 × .

OBSERVERA: Du kan välja att öka eller minska antalet resurser för att förkorta eller förlänga speltiden för varje scenario. Du kan också ändra mängden resurser för varje spelare för att skapa ett mer asymmetriskt scenario.

6. Markera spelares inkomst för detta scenario.

Inkomsten för varje spelare är vanligtvis:

"10" , "0" , och "0" .

OBSERVERA: Om du vill snabba upp spelet kan du ta bort några Fjärranbrickor (II–III) och öka varje spelares inkomst.

7. Välj startbyggnaderna som ska vara tillgängliga i detta scenario.

Välj vilka byggnader som som helst. Dessa börjar spelarna spelet med.

8. Välj vilka startenheter som ska vara tillgängliga i detta scenario.

Vanligtvis börjar spelarna med 3 × Fåtal , enheter, men du kan välja att fritt ändra detta.

9. Välj ut startbonusar om du vill ge spelare något ytterligare att välja emellan.

OBSERVERA: Vanligtvis används detta bara i kampanjer.

10. Regler för scenariet.

Dessa regler bör specificera vad som händer på vissa platser, särskilt de som kräver ytterligare eller speciella regler. T.ex. Obelisker eller Drakens Utopi, men du kan fritt ändra effekter på andra platser.

OBSERVERA: Kolla gärna under "Spelförberedelser" (Se sid 35 i Regelboken) eller i olika kampanjer för inspiration.

11. Vinstvillkor.

Scenarier kan ha många olika Vinstvillkor. Den första spelaren som når villkoren vinner spelet.

OBSERVERA: Vinstvillkor kan vara allt mellan att samla resurser, erövra platser eller besegra en motståndare. Varje spelare kan också ha olika Vinstvillkor.

12. Omgångsräknaren.

Bestäm antalet maximala rundor och bestäm vad som händer när dessa är uppnådda

13. Händelser som inträffar vid en given tidpunkt.

Skapa händelser eller förutsättningar som innebär vad spelare bör göra i början av sin runda, eller vad som behöver ske för att aktivera dessa händelser.

OBSERVERA: Se "Förberedelser" (se sid 34 i Regelboken) eller i olika kampanjer för inspiration.

SCENARIETS NAMN

.....

ANTAL SPELARE

..... spelare.

SCENARIOTS LÄNGD

Scenariet spelas över rundor.

KARTUPPSTÄLLNING

- × Startbrickor (I)
- × Närbrickor (IV–V)
- × Mittbrickor (VI–VII)
- × Fjärranbrickor (II–III)

.....

.....

STARTRESURSER

Varje spelare börjar med följande resurser:

..... ×  ×  × 

FASTSTÄLLA SPELARENS INKOMST

Ställ in inkomsten på inkomstärknaren enligt följande:

“.....”  “.....”  “.....” 

STARTBYGGNADER

Varje spelare börjar spelet med dessa byggnader:

- | | |
|---|--|
| ☐  Bostad | ☐ Stadshus |
| ☐  Bostad | ☐ Citadell |
| ☐  Bostad | ☐ Magikernas skrå |

STARTENHETER

Varje spelare börjar med följande enheter:

- 
- 
- 
- 
- 

YTTERLIGARE STARTBONUSAR

Välj en av följande:

- 
- 
- 

REGLER FÖR SCENARIO

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

VINSTVILLKOR

.....

.....

.....

OMGÅNGSRÄKNARE

.....

.....

.....

TIDSBESTÄMDA HÄNDELSE

- 
- 
- 



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 Kmiec, Marcin
Kmiec, Lustyk Kostek, Julia Kostka, Katarzyna Kotas,
Zuzanna Kotlarek, Theofilos Koutroubis, Kacper Koziol, Adrian
Krasicki, Łukasz Krogulec, Grzegorz Kuryłowicz, Dawid
Kuźniacki, Robert Katek, 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 Tośko, Maciej
Urbaniak, Sara Urbańczyk, Milan Varga, Adam Witek, Paweł
Wojciechowski, Witold Wojcieszak, Arkadiusz Zawieja,
Karol Zawieja, Adam Zielke

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

Fakta granskning: Mateusz Bąk, Rafał "Dark Dragon" Mońka
(Acid Cave), Mateusz "Hellburn" Jarosz (Jaskinia Behemota)

Tack för inspiration till vissa Astrologernas

Förkunnelsekort: Jędrzej Mroczkiewicz, Marek Pakieser
(Kopalnia Drewna)

Archon Studio samt Archon Studios logotyp är varumärken tillhörande
Archon Spółka z o.o. Archon Studio är en ® av Archon Studio.

Alla rättigheter tillhör respektive ägare. ©2022 Archon.

Adressen till Archon Studio är Warsztatowa 8 Street, Piła 64-920, Polen.

De faktiska delarna kan avvika från illustrationerna.

Tryckta delar är tillverkade i Kina. Figurerna är tillverkade i Kina.

Tillverkat i Kina och distribuerat av Archon Sp. z o.o.

Might and Magic™, Heroes™ Ubisoft och Ubisoft logotyp är Ubisofts
registrerade eller oregistrerade varumärken och används med licens
från Ubisoft Entertainment. ©2022 Ubisoft Entertainment.

HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME