

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



POLE BITWY

KSIĘGA ZASAD II

To rozszerzenie pozwoli ci toczyć bitwy na heksowej planszy Walki. Spójrz na pole bitwy z lotu ptaka, posłuż się przeszkodami terenowymi, by zdobyć przewagę, i poprowadź armię swoich figurek do ataku na pozycje wroga.

Tylko od ciebie zależy, czy uda ci się dowieść swego strategicznego geniuszu i przechytrzyć przeciwnika.

Prócz zasad dotyczących korzystania z tego rozszerzenia w dotychczasowych rozgrywkach znajdziesz tu również nowe tryby gry – Przygody i Pojedynku – które skupiają się na pojedynkach 1 vs 1.

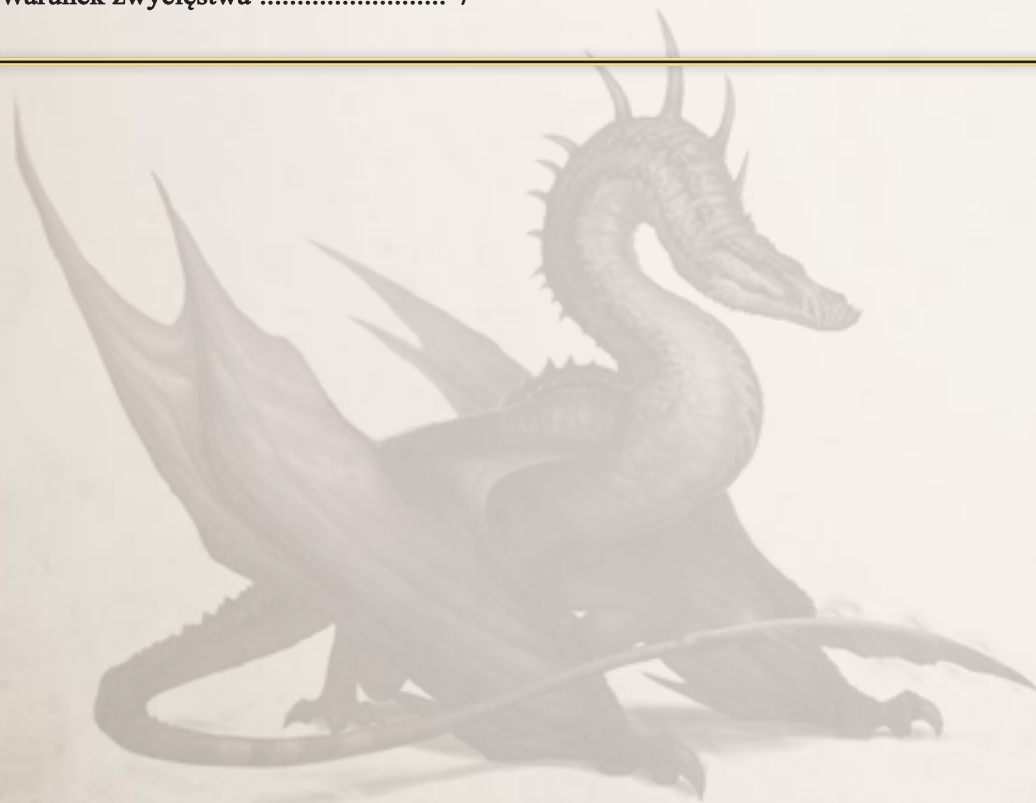
Tryb Przygody pozwoli ci zamienić Mapę przygody na talię kart.

Tryb Pojedynku natomiast oferuje kilka nowych zasad, które pozwolą ci od razu skoczyć w ogień bitwy.

Oba tryby korzystają z podstawowych zasad (opisanych w *Księdze Zasad* w zestawie podstawowym) z kilkoma opisanymi tu zmianami.

SPIS TREŚCI

1. Komponenty	3	4. Walka na Polu Bitwy	8
2. Przygotowanie Pola Bitwy	4	a) Zmiany w zasadach Walki	9
a) Tryb Przygody	4	5. Tryb Pojedynku	10
b) Tryb Pojedynku	4	a) Warunek zwycięstwa	10
c) Talie Morale	5	6. Pole Bitwy w zwykłych rozgrywkach	11
3. Tryb Przygody	6	a) Zmiany w zasadach Walki	12
a) Struktura rundy	6	7. Indeks	14
b) Rozpatrywanie kart Przygód	7	8. Twórcy	15
c) Warunek zwycięstwa	7		



Version: 1.0 PL



KOMPONENTY



Księga Zasad II



2 arkusze pomocy



1 plansza Pola Bitwy



1 żeton Inicjatywy

10 żetonów Przeszkód (dwustronnych)



50 kart Przygód



10 kart Wysokiego Morale











10 kart Niskiego Morale



PRZYGOTOWANIE POLA BITWY

TRYB PRZYGODY


Postępując zgodnie z poniższymi krokami, przygotujcie wymagane do rozgrywki 2-osobowej komponenty z zestawu podstawowego.

- Wybierzcie swoje frakcje i przygotujcie dla nich następujące komponenty:
 - 1 dwustronną planszетkę Bohatera
 - 1 planszę Miasta i kafelki Budynków
 - 7 dwustronnych kart Jednostek
 - 7 figurek Jednostek
 - 3 karty Specjalności wybranego wcześniej Bohatera
 - 1 kartę Zdolności właściwej dla tego Bohatera
 - 20 kostek frakcji
- Przygotujcie talie Artefaktów, Zaklęć oraz Zdolności według normalnych zasad. Usuńcie z gry następujące karty Zdolności: Dyplomacja, Logistyka.
- Podzielcie żetony Zasobów, Obrażeń oraz Paraliżu/Obrony na pile według typu i umieśćcie je w zasięgu obu graczy.
- Przygotujcie wszystkie kości Ataku, Zasobów oraz Skarbów.
- Na pierwszym polu toru Rund (oznaczonym „1”) umieśćcie czarną kostkę.
- Na polu  I  na swojej planszетce Bohatera każde z was umieszcza kostkę swojej frakcji.
- Weźcie swoje początkowe pile Zasobów: 15 , 3  oraz 1 .
- Na swoich torach przychodu ustawcie następujące wartości: 10 , 0  oraz 0 .
- Przygotujcie swoje początkowe talie M&M (str. 9 *Księgi Zasad*).

Postępując zgodnie z poniższymi krokami, przygotujcie wymagane komponenty z niniejszego rozszerzenia.



- Umieśćcie planszę Pola Bitwy między sobą.
- Przygotujcie talię Przygód, a także talie

Wysokiego oraz Niskiego Morale.

- Przygotujcie żetony Przeszkód i Inicjatywy.
- Każde z was rzuca 2 . Osoba z większą sumą wyników jest pierwszym graczem.


TRYB POJEDYNKU

Postępując zgodnie z poniższymi krokami, przygotujcie wymagane do rozgrywki 2-osobowej komponenty z zestawu podstawowego.

- Wybierzcie swoje frakcje i przygotujcie dla nich następujące komponenty:
 - 1 dwustronną planszетkę Bohatera
 - 7 dwustronnych kart Jednostek
 - 7 figurek Jednostek
 - 3 karty Specjalności wybranego wcześniej Bohatera
 - 1 kartę Zdolności właściwej dla tego Bohatera
 - 20 kostek frakcji
- Przygotujcie talie Artefaktów, Zaklęć oraz Zdolności według normalnych zasad. Usuńcie z gry następujące karty Zdolności: Dyplomacja, Logistyka.
- Podzielcie żetony Obrażeń oraz Paraliżu/Obrony na pile według typu i umieśćcie je w zasięgu obu graczy.
- Przygotujcie wszystkie kości Ataku oraz Zasobów.
- Na polu  I  na swojej planszетce Bohatera każde z was umieszcza kostkę swojej frakcji.
- Przygotujcie swoje początkowe talie M&M (str. 9 *Księgi Zasad*).

Postępując zgodnie z poniższymi krokami, przygotujcie wymagane komponenty z niniejszego rozszerzenia.

- Umieśćcie planszę Pola Bitwy między sobą.
- Przygotujcie talie Wysokiego oraz Niskiego Morale.

9. Przygotujcie żetony Przeszkod i Inicjatywy.
10. Każde z was rzuca 2 . Osoba z większą sumą wyników jest pierwszym graczem.

Efekt – Rozpatrz, gdy wskazany warunek zostanie spełniony.

Ikona Pola Bitwy – Te karty są używane tylko w rozgrywkach z Polem Bitwy. W pozostałych rozgrywkach Usuńcie je z gry albo zignorujcie ich efekty.

TALIE MORALE

W trybach Przygody i Pojedynku zamiast z obecnych w zestawie podstawowym żetonów Morale będziecie korzystać z dwóch talii Morale. Każdą z nich potasujcie osobno i umieśćcie obok toru Rund.



karta Wysokie Morale

karta Niskie Morale

1. Typ karty
2. Efekt

3. Ikona Pola Bitwy

TALIA WYSOKIEGO MORALE

Gdy twoje Morale podniesie się, odrzuć 1 kartę Niskiego Morale. Jeśli nie masz takiej karty, **Przeszukaj (2)** talię Wysokiego Morale. Zyskaną w ten sposób kartę umieść odkrytą obok swojej planszeczki Bohatera, a resztę odłóż na spód talii Wysokiego Morale. W trybach Przygody i Pojedynku możesz na raz mieć maksymalnie 2 karty Wysokiego Morale. Efekty każdej z nich możesz rozpatrzyć w dowolnym momencie. Gdy to zrobisz, umieść rozpatrzoną kartę na spodzie talii Wysokiego Morale.

TALIA NISKIEGO MORALE

Gdy otrzymujesz karty Niskiego Morale, za każdą z nich odrzuć kartę Wysokiego Morale. Jeśli masz dobrać kartę Niskiego Morale, a nie masz żadnej karty Wysokiego Morale do odrzucenia, dobierz kartę Niskiego Morale i umieść ją odkrytą obok swojej planszeczki Bohatera. Efekty kart Niskiego Morale rozpatrzysz, gdy spełnione zostaną wskazane na nich warunki. Po rozpatrzeniu takiej karty umieść ją na spodzie talii Niskiego Morale. Nie obowiązuje limit ilości tych kart.





TRYB PRZYGODY

Ten oparty na rywalizacji tryb przeznaczony jest dla rozgrywek 2-osobowych (1 vs 1). Zamiast eksplorować Mapę, w trakcie gry będziecie korzystać z kart Przygód, które pozwolą wam m.in. zdobywać Zasoby i rozwijać talie oraz armie. Co więcej, teraz podczas Walki pod waszą wodzą może znajdować się nawet 7 jednostek.

Osoba, która doberze lub posiada kartę pozwalającą obniżyć koszty albo zyskać Zasoby bądź PR (wliczając w to kartę Specjalności Bohatera), umieszcza ją obok swojej planszeczki Bohatera. W Trybie Przygody karty te są jednorazowe, dlatego nie dokładacie ich do swojej talii M&M. Po rozpatrzeniu Usuńcie je z gry. Podobnie jak w zwykłej rozgrywce także podczas Przygody macie możliwość korzystania z określonej liczby . Tu jednak limit ten dotyczy całej przygody, a nie jednej rundy. Dopiero na początku Walki na planszy liczba dostępnych odnowi się.

Wybierzcie rozmiar Mapy/długość rozgrywki:

- **Mała** – Przygoda kończy się wraz z 9. rundą.
- **Średnia** – Przygoda kończy się wraz z 13. rundą.
- **Duża** – Przygoda kończy się wraz z 16. rundą.

STRUKTURA RUNDY

Na początku każdej rundy osoba, która ją zaczyna, dobiera 3 karty Przygód, zatrzymuje jedną z nich, a następnie przekazuje pozostałe 2 karty przeciwnikowi, który również zatrzymuje jedną z nich (drugą odrzuca). Karty te możecie rozpatrzeć albo zachować na później, kładąc je na swoich planszetchkach Bohatera.

Osoba zaczynająca daną rundę rozpatruje swoją kartę jako pierwsza. Rozpatrzone karty umieszczajcie obok swoich planszetek Bohatera. Następnie runda się kończy.

UWAGA: Podczas każdej rundy w trybie Przygody możecie wykonywać akcje Miasta, tak samo, jak w normalnej rozgrywce.

UWAGA: Rundy nieparzyste zaczyna pierwszy gracz, a parzyste – drugi.

Po wzięciu kart, lecz przed dokonaniem wyboru, każde z was może użyć efektów z jednej ze swoich kart M&M, aby wtasować dowolną liczbę właśnie wziętych kart z powrotem do talii Przygód i dobrać w ich miejsce nowe. Choć w tym trybie gry twój Bohater nie otrzymuje żadnych PR, możesz w ten sposób wykorzystać efekty zapewniane przez niektóre karty.

UWAGA: Każdy gracz może mieć tylko 1 kartę zachowaną na później. Zachowaną kartę możesz odrzucić, zagrać albo zastąpić inną kartą Przygody. Kartę tę trzymaj zakrytą na swojej planszeczce Bohatera.

W ostatniej rundzie nie dobieracie kart z talii Przygód. Każde z was może jednak zagrać swoją zachowaną kartę oraz wydawać Zasoby, by ulepszyć Miasto i armię. Po zakończeniu ostatniej rundy rozpoczyna się Walka na planszy Pola Bitwy.

RUNDY ASTROLOGÓW

W rundach Astrologów nie dobieracie karty Astrologowie Ogłaszają. Zamiast tego każdy gracz wybiera jedną z opcji:

- Zwiększ przychód wybranego Zasobu o 1 poziom.
- Rzuć 1 , zwiększ przychód wylosowanego Zasobu o 1 poziom, a następnie otrzymaj podstawowy przychód tego Zasobu, który wynosi: 5 dla , 2 dla oraz 1 dla .

UWAGA: Aby zwiększyć przychód o 1 poziom, przesun kostkę na odpowiednim torze przychodu o 1 pole naprzód, tak samo jak w przypadku nowej Kopalni.

ROZPATRYWANIE KART PRZYGÓD

Wszystkie karty Przychód należą do jednego z dwóch typów – Wydarzenia albo Walki.



karta Przychody-Wydarzenia

karta Przychody-Walki



- | | |
|----------|--------------------|
| 1. Nazwa | 4. Siła Bojowa |
| 2. Typ | 5. Łupy Bitewne |
| 3. Efekt | 6. Łupy Podstawowe |

Rozpatrywanie Walki opisane jest w części „Walka w Przychodzie”.

Rozpatrywanie Wydarzenia opisane jest w części „Wydarzenie w Przychodzie”.

WALKA W PRZYCHODZIE

Wybierz, z którą z widocznych na karcie Sił Bojowych chcesz się zmierzyć. Ze swoich jednostek wybierz dwie, a następnie zsumuj ich wartości Ataku i wyniki rzutu 2 kośćmi Ataku. To twoja Siła Bojowa.

- Jeśli twoja Siła Bojowa jest co najmniej równa wybranej przez siebie Sile Bojowej na karcie, otrzymujesz Łupy Podstawowe i Łupy Bitewne.
- Jeśli twoja Siła Bojowa jest mniejsza, otrzymujesz tylko Łupy Podstawowe i umieszczasz żeton  na jednej z jednostek, które brały udział w tej Walce. Ta jednostka jest ogluszona. Jeśli ogluszona jednostka zostanie wybrana do Walki, nie uwzględniaj jej Ataku w obliczaniu swojej Siły Bojowej. Następnie usuń z niej żeton .

WYDARZENIE W PRZYCHODZIE

Rozpatrz efekt wybranej karty Przychody.

UWAGA: Efekt karty Obelisku w przypadku każdego gracza zależy od liczby wcześniej zagranych przez tego gracza kart Obelisku.


WARUNEK ZWYCIĘSTWA

Aby wygrać, musisz pokonać wszystkie jednostki, które przeciwnik wystawi na Polu Bitwy w finałowej Walce.



WALKA NA POLU BITWY

Walka na Polu Bitwy w trybie Przygody rozpoczyna się z chwilą zakończenia ostatniej rundy, a w trybie Pojedynku – gdy wasze talie są gotowe.

UWAGA: Usuńcie wszelkie żetony , które zostały umieszczone na waszych jednostkach w trakcie Przygody.

DOBIERZCIE KARTY

Pomińcie ten krok, jeśli nie gracie w trybie Przygody ani Pojedynku.

Ze swojej talii M&M dobraćcie karty do limitu na ręce (str. 12 *Księgi Zasad*).

ROZMIEŚĆCIE PRZESZKODY

Wprowadzone w tym rozszerzeniu dwustronne żetony Przeszkód zastępują przeszkody terenowe z zestawu podstawowego. Ich działanie pozostaje jednak bez zmian (str. 30 *Księgi Zasad*). Żetony te dzielą się na trzy rodzaje: Efektów, Przeszkód oraz Murów/Bramy.

UWAGA: Figurki Jednostek również działają jak przeszkody.



Efekt



Przeszkoda



Mur/Brama

UWAGA: Aby zaznaczyć efekt zaklęcia Ściana Ognia, umieśćcie znacznik Przeszkody-Efektu „Ściana Ognia” na pustym heksie, a kartę Zaklęcia – obok Pola Bitwy (dla przypomnienia).

Wasze wybrane Przeszkody umieszczajcie na planszy Pola Bitwy naprzemiennie, poczynając od pierwszego gracza. Żadne dwie Przeszkody nie mogą sąsiadować ze sobą. Przeszkody nie mogą również sąsiadować ze strefą rozstawienia jednostek po żadnej ze stron.



STREFA ROZSTAWIENIA JEDNOSTEK

Prawidłowo umieszczone Przeszkody i figurki zaznaczono zieloną obwódką, a nieprawidłowo – czerwoną.

UWAGA: Strefa rozstawienia jednostek to zacieniony obszar planszy Pola Bitwy, w którym gracze rozstawiają swoje jednostki przed Walką.

ROZMIEŚCIE JEDNOSTKI

Poczynając od pierwszego gracza, naprzemiennie umieszczajcie swoje jednostki na planszy Pola Bitwy. Walka zaczyna się z chwilą umieszczenia ostatniej z nich.


UWAGA: Pierwszy gracz wybiera swoją strefę rozstawienia, umieszczając w niej swoją jednostkę, a drugi gracz zajmuje strefę po przeciwnej stronie Pola Bitwy.

ZMIANY W ZASADACH WALKI


RUCH JEDNOSTEK

Liczba pól, o które jednostka może się poruszyć, jest równa jej Inicjatywie. Zatem jednostka o Inicjatywie 8 może poruszyć się o maksymalnie 8 heksów. Kiedy aktywacja jednostki dobiegnie końca, umieść na niej kostkę swojej frakcji. Kostki te usuniecie ze wszystkich jednostek na początku następnej rundy Walki.

JEDNOSTKI STRZELAJĄCE

Jednostki  mogą albo poruszyć się, albo zaatakować. Ponadto otrzymują one karę do Walki, gdy atakują jednostkę z nimi sąsiadującą albo znajdującą się w odległości co najmniej 8 heksów.

TALIA MOCY I MAGII (M&M)

Limit efektów Mistrzowskich, z których możecie skorzystać, nie obowiązuje na całą Walkę, ale tylko na jedną jej rundę. Na koniec rundy Walki dobieracie po 2 karty ze swoich talii M&M i odzyskujecie 1 , jednak maksymalnie do limitu Bohatera.

ŻETON INICJATYWY

Na początku Walki pierwszy gracz otrzymuje żeton Inicjatywy. Jeśli dwie jednostki przeciwnych stron mają tę samą Inicjatywę, pierwsza rusza się ta, której gracz posiada żeton Inicjatywy. Kiedy wszystkie jednostki z tą Inicjatywą zakończą swoje aktywacje, żeton przejmuje strona przeciwna.

UWAGA: Pozostałe zasady, opisane w *Księdze Zasad* w zestawie podstawowym, pozostają bez zmian.





TRYB POJEDYNKU

W tym trybie pomijacie Przygodę i, korzystając z przygotowanych szablonów, od razu rzucacie się w wir walki. Wybierzcie jeden z przedstawionych poniżej i postępujcie według instrukcji.

DŁUGI POJEDYNEK

Ustawcie PD swoich Bohaterów na VII. Każde z was tworzy swoją początkową talię M&M, a następnie modyfikuje ją według poniższych kroków:

- Dodaj wszystkie karty Specjalności swojego Bohatera.
- Dobierz 6 losowych kart Zdolności, Usuń 2 z nich, a pozostałe dodaj do swojej talii M&M.
- Dobierz 4 losowe karty Artefaktów, Usuń 1 z nich, a pozostałe dodaj do swojej talii M&M.
- Dobierz 3 losowe karty Zaklęć (w przypadku Bohatera Mocy) albo 5 losowych kart Zaklęć (w przypadku Bohatera Magii) i dodaj je do swojej talii M&M.

Potasujcie swoje talie. Połóżcie wszystkie 7 swoich kart Jednostek stroną „Grupy” ku górze i postępujcie zgodnie z instrukcjami w części „Walka na Polu Bitwy”.

ŚREDNI POJEDYNEK

Ustawcie PD swoich Bohaterów na V. Każde z was tworzy swoją początkową talię M&M, a następnie modyfikuje ją według poniższych kroków:

- Dodaj do niej karty Specjalności swojego Bohatera z poziomów I i IV.
- Dobierz 4 losowe karty Zdolności, Usuń 1 z nich, a pozostałe dodaj do swojej talii M&M.
- Dobierz 3 losowe karty Artefaktów, Usuń 1 z nich, a pozostałe dodaj do swojej talii M&M.
- Dobierz 2 losowe karty Zaklęć (w przypadku Bohatera Mocy) albo 4 losowe karty Zaklęć (w przypadku Bohatera Magii) i dodaj je do swojej talii M&M.

Potasujcie swoje talie. Połóżcie wszystkie karty Jednostek ★ oraz ☆ stroną „Grupy” ku górze i postępujcie zgodnie z instrukcjami w części „Walka na Polu Bitwy”.

KRÓTKI POJEDYNEK

Ustawcie PD swoich Bohaterów na III. Każde z was tworzy swoją początkową talię M&M, a następnie modyfikuje ją według poniższych kroków:

- Dodaj do niej kartę Specjalności swojego Bohatera z poziomu I.
- Dobierz 3 losowe karty Zdolności, Usuń 1 z nich, a pozostałe dodaj do swojej talii M&M.
- Dobierz 2 losowe karty Artefaktów, Usuń 1 z nich, a drugą dodaj do swojej talii M&M.
- Dobierz 1 losową kartę Zaklęcia (w przypadku Bohatera Mocy) albo 2 losowe karty Zaklęć (w przypadku Bohatera Magii) i dodaj do swojej talii M&M.

Potasujcie swoje talie. Połóżcie wszystkie karty Jednostek ★ oraz ☆ stroną „Garstki” ku górze i postępujcie zgodnie z instrukcjami w części „Walka na Polu Bitwy”.

WARUNEK ZWYCIĘSTWA

Aby wygrać, musisz pokonać wszystkie jednostki, które przeciwnik wystawi do Walki na Polu Bitwy.

POLE BITWY W ZWYKŁYCH ROZGRYWKACH



Poniższe zasady pozwolą wam korzystać z tego rozszerzenia w innych trybach gry. Zalecamy korzystanie z planszy Pola Bitwy wyłącznie do Walk między graczami. Jeśli zdecydujecie się użyć jej również w Walkach z Jednostkami Neutralnymi, zignorujcie limit rund i nie wydawajcie PR w celu przedłużania Walki. Pamiętajcie jednak, że takie rozwiązanie może poważnie wydłużyć czas gry.

ROZMIEŚCIE PRZESZKODY

Wprowadzone w tym rozszerzeniu dwustronne żetony Przeszkód zastępują przeszkody terenowe z zestawu podstawowego. Ich działanie pozostaje jednak bez zmian (str. 30 *Księgi Zasad*). Żetony te dzielą się na trzy rodzaje: Efektów, Przeszkód oraz Murów/Bramy.

UWAGA: Figurki Jednostek również działają jak przeszkody.



Efekt



Przeszkoda



Mur/Brama

UWAGA: Aby zaznaczyć efekt zaklęcia Ściana Ognia, umieśćcie znacznik Przeszkody-Efektu „Ściana Ognia” na pustym heksie, a kartę Zaklęcia – obok Pola Bitwy (dla przypomnienia).

Wasze wybrane Przeszkody umieszczajcie na planszy Pola Bitwy naprzemiennie, poczynając od atakującego gracza. Żadne dwie Przeszkody nie mogą sąsiadować ze sobą. Przeszkody nie mogą również sąsiadować ze strefą rozstawienia jednostek po żadnej ze stron.

UWAGA: Strefa rozstawienia jednostek to zacieniony obszar planszy Pola Bitwy, w którym gracze rozstawiają swoje jednostki przed Walką.



STREFA ROZSTAWIENIA JEDNOSTEK

Prawidłowo umieszczone Przeszkody i figurki zaznaczono zieloną obwódką, a nieprawidłowo – czerwoną.

ROZMIEŚCIE JEDNOSTKI


Poczynając od atakującego gracza, naprzemiennie umieszczajcie swoje jednostki na planszy Pola Bitwy. Walka zaczyna się z chwilą umieszczenia ostatniej z nich.

ZMIANY W ZASADACH WALKI

RUCH JEDNOSTEK

Liczba pól, o które jednostka może się poruszyć, jest równa jej Inicjatywie. Zatem jednostka o Inicjatywie 8 może poruszyć się o maksymalnie 8 heksów. Kiedy aktywacja jednostki dobiegnie końca, umieść na niej kostkę swojej frakcji. Kostki te usuniecie ze wszystkich jednostek na początku następnej rundy Walki.

JEDNOSTKI STRZELAJĄCE

Jednostki  mogą albo poruszyć się, albo zaatakować. Ponadto otrzymują one karę do Walki, gdy atakują jednostkę z nimi sąsiadującą albo znajdującą się w odległości co najmniej 8 heksów.

ŻETON INICJATYWY

Na początku Walki atakujący gracz otrzymuje żeton Inicjatywy. Jeśli dwie jednostki przeciwnych stron mają tę samą Inicjatywę, pierwsza rusza się ta, której gracz posiada żeton Inicjatywy. Kiedy wszystkie jednostki z tą Inicjatywą zakończą swoje aktywacje, żeton przejmuje strona przeciwna.

UWAGA: Pozostałe zasady, opisane w *Księdze Zasad* w zestawie podstawowym, pozostają bez zmian.



OBLEŻENIE

Jedynymi żetonami Przeszkód, jakie umieszczacie na planszy Pola Bitwy, przygotowując ją do oblężenia, są Mur i Brama (jak pokazano na następnej stronie). Jednostki strony broniącej się mogą poruszać się przez Bramę, jakby była pustym polem.

- | | |
|----------|--------|
| 1. Mur | 4. Mur |
| 2. Mur | 5. Mur |
| 3. Brama | |

UWAGA: Aby zniszczyć Mur albo Bramę, jednostka musi zaatakować taką Przeszkodę z sąsiadującego pola – tak samo jak w zasadach z zestawu podstawowego. Zniszczone obiekty zdejmijcie z planszy Pola Bitwy.

TALIE MORALE W INNYCH TRYBACH GRY

W innych trybach gry również możecie zastąpić żetony Morale taliami Morale. Postępujcie zgodnie z instrukcjami w części „Talie Morale”, ale z jednym wyjątkiem – zawsze, gdy otrzymacie  albo , dobierzcie 1 kartę z odpowiedniej talii. Gdy macie dobrać kartę z talii Morale, ale jest ona pusta, postępujcie zgodnie z zasadami z zestawu podstawowego.



Przeszkody umieszczone nieprawidłowo oznaczono czerwoną obwódką.



INDEKS

J	P	W
Jednostki Strzelające 9, 12	Przeszkody 8, 11	Walka na Polu Bitwy 8
K	R	Walka w Przygodzie 7
Karty Przygód 7	Rozpatrywanie kart Przygód 7	Warunki zwycięstwa 7, 10
N	Ruch Jednostek 9, 12	Wydarzenie w Przygodzie 7
Niskie Morale 5	Rundy Astrologów 6	Wysokie Morale 5
O	Struktura Rundy 6	Ż
Oblężenie 12	T	Żeton Inicjatywy 9
	Talie Morale 5	
	Tryb Pojedynku 10	
	Tryb Przygody 6	





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

Zasady trybu solo: Aleksander Kubiak

Zasady turniejowe: Kamil Białkowski

Korekta wersji angielskiej: Derek Barry, Szymon Ewertowski, Bruce Fletcher, Anna Skup, Piotr A. Wesołowski

Tłumaczenie wersji polskiej: Piotr A. Wesołowski, Anna Skup

Projekt graficzny i redakcja techniczna: Anna Gut, Patryk Kubiak, Natalia Rachowska

Projekt pudełka i okładek książek: Iana Vengerova

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

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

Kierownictwo projektu: Michał Hartliński, Jakub S. Olekszyk, Michał Tukan

Dyrektor naczelny: Michał Pawlaczyk

Kierownik studia: Jarosław Ewertowski

Heroes of Might & Magic – zespół IP (Ubisoft):

Eric Damian-Vernet – dyrektor marki

Theo Gallego – starszy projektant gier

Vicky Malineau – dyrektor fabularny

Specjalne podziękowania:

Jean-Felix Monin – dyrektor artystyczny (Ubisoft)

Jon Van Caneghem oraz New World Computing – oryginalni twórcy „Heroes of Might & Magic”

Testy gry i konsultacje:

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 „Ivicia” 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 Kozioł, 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 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, Ludiversum, ParaDice, Planszownia Grodzisk, Planszówkowi Astronauci, Pokój Geeka, Portotypy, Szczeciński Klub Fantastyki, Trzy Plansze

Konsultacja fabularna: Mateusz Bąk, Rafał „Dark Dragon” Mońka (Acid Cave), Mateusz „Hellburn” Jarosz (Jaskinia Behemota)

Podziękowania za inspiracje i fluffy niektórych kart

Astrologowie Ogłaszają: Jędrzej Mroczkiewicz, Marek Pakieser (Kopalnia Drewna)

Archon Studio oraz logo Archon Studio są znakami towarowymi Archon spółka z o.o. Archon Studio jest znakiem zastrzeżonym ® Archon Studio.

Wszelkie prawa zastrzeżone dla ich właścicieli. ©2022 Archon.

Siedziba Archon Studio znajduje się pod adresem: ul. Warsztatowa 8, Piła 64-920, Polska.

Komponenty gry mogą różnić się od przedstawionych na ilustracjach. Komponenty drukowane wykonano w Chinach. Figurki wykonano w Chinach. Wyprodukowano w Chinach, dystrybucja: Archon sp. z o.o.

Might & Magic™, Heroes™, Ubisoft i logo Ubisoft są zarejestrowanymi lub niezarejestrowanymi znakami handlowymi Ubisoft i są używane na podstawie licencji udzielonej przez Ubisoft Entertainment. ©2022 Ubisoft Entertainment.



HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME