

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



KSIĘGA TURNIEJÓW

Władczyni odeszła. Nadszedł czas pokazać innym, że to tobie pisane jest teraz rządzić.

Ta księga zawiera zasady turniejowe oraz scenariusze stworzone z myślą o rozgrywkach 1 vs 1. Szykuj się!

Dzięki nowym zasadom zdobędziesz moc kształtowania swojej krainy.

Każdy kafelek ma znaczenie! Twój przeciwnik już o tym wie i snuje plany twojej zguby...

Koniec końców, korona jest tylko jedna.

SPIS TREŚCI

1. Tryb turnieju	3	2. Scenariusze	5
a) Tworzenie Mapy scenariusza	3	a) 1. Ostatnia szansa	5
b) Podliczanie punktów Zwycięstwa	3	b) 2. Wielki wyścig	6
c) Dodatkowe zasady	4	c) 3. Nieoczekiwany spadek	7
d) Opcjonalne zasady	4	3. Tworzenie scenariuszy	9
		4. Twórcy	11





Version: 1.0 PL



TRYB TURNIEJU

TWORZENIE MAPY SCENARIUSZA

Każdy scenariusz turniejowy w **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** obejmuje początkowy układ Mapy, który przedstawia jej środek. Umieszczenie pozostałych kafelków w każdym z tych scenariuszy zależy od waszej fantazji, a jedyne co was w niej ogranicza, to reguły dokładania kafelków Mapy (str. 19 *Księgi Zasad* – Umieszczanie kafelków Mapy).

1. Każde z was rzuca 2 . Osoba z większą sumą wyników wybiera, kto będzie pierwszym, a kto drugim graczem. Drugi gracz na początku gry otrzymuje .
2. Rozłóżcie wskazane kafelki Mapy na środku stołu zgodnie z przedstawionym w opisie danego scenariusza układem.
3. Pierwszy gracz odkrywa te kafelki. Może je przy tym dowolnie obracać.
4. Poczynając od drugiego gracza, na przemian dodawajcie do Mapy po jednym ze swoich kafelków Bliskich aż do wyczerpania puli.
 - a) Jeżeli to możliwe, umieszczane kafelki Bliskie muszą przylegać do kafelka Centralnego.
 - b) **Na co najmniej 2 kafelkach Bliskich w każdym scenariuszu musi znajdować się Obelisk.**
5. Gdy ułożycie wszystkie kafelki Bliskie, pierwszy gracz umieszcza swój kafelek Początkowy, kładąc go tak, aby sąsiedował z co najmniej jednym kafelkiem Bliskim. Następnie drugi gracz umieszcza swój kafelek Początkowy po przeciwnej stronie Mapy – na najodleglejszej pozycji (mierzonej liczbą kafelków) względem kafelka Początkowego pierwszego gracza.
6. Teraz, poczynając od pierwszego gracza, naprzemiennie dodawajcie do Mapy po jednym z waszych kafelków Dalekich:

- a) Pierwszy kafelek Daleki musicie zawsze dołożyć do swojego kafelka Początkowego.
- b) Pozostałe kafelki Dalekie umieszczajcie zgodnie z normalnymi zasadami umieszczania kafelków (str. 19 *Księgi Zasad*).

Pamiętajcie!

Kafelki umieszczacie odkryte i możecie je dowolnie obracać. Kafelki muszą być umieszczane zgodnie z zasadami dotyczącymi umieszczania kafelków, które znajdziecie na str. 19 *Księgi Zasad*.

PODLICZANIE PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

Gra kończy się, gdy jedno z was spełni podany w scenariuszu warunek zwycięstwa albo gdy wyczerpie się limit rund. W obu przypadkach zliczacie swoje punkty Zwycięstwa (PZ).


Poniżej podano punkty Zwycięstwa, które każdy gracz zdobywa za osiągnięcie danego celu:

- 4 PZ za pokonanie Bohatera Głównego przeciwnika (raz na scenariusz)
- 2 PZ za pokonanie Bohatera Pomocniczego przeciwnika
- 1 PZ za każdą kontrolowaną Kopalnię i Osadę
- 1 PZ za każdy Budynek w kontrolowanych Miastach
- 1 PZ za każde 2 karty Artefaktów w talii M&M i na stosie Usuniętych Artefaktów
- 1 PZ za każdy Poziom Doświadczenia Bohatera Głównego
- X PZ za dodatkowe cele wskazane w opisie danego scenariusza

Scenariusz turniejowy wygrywa osoba z największą liczbą punktów Zwycięstwa.

DODATKOWE ZASADY

Poniższe zasady odnoszą się do każdego scenariusza turniejowego:

1. Usunięcie z gry następujące karty Zdolności:
 - Dyplomacja
2. Usunięcie z gry następujące karty Artefaktów:
 - Klepsydra Diabelskiej Godziny
3. Na początku pierwszej rundy scenariusza każdy gracz może wtasować karty ze swojej ręki ponownie do swojej talii M&M i dobrać nową rękę początkową.
4. Drugi gracz rozpoczyna grę z żetonem .
5. Żeton Morale pozwala na wykonanie nowej akcji:
 - Podczas **Przeszukiwania** odrzuć wszystkie dobrane karty i **Przeszukaj** jeszcze raz. Z tej akcji możecie także korzystać w przypadku talii Artefaktów, Zaklęć i Zdolności.

Przykład:

Katarzyna Przeszukuje (2) talię Artefaktów. Zobaczywszy dwie dopiero dobrane karty, postanawia użyć żetonu Morale. Odrzuca więc te karty i ponownie Przeszukuje (2) talię Artefaktów.



6. Wszystkie Usunięte z gry karty Artefaktów kładźcie na osobnych stosach obok waszych talii M&M. Te stosy Usuniętych Artefaktów będą uwzględniane podczas obliczania ostatecznej punktacji na koniec gry.
7. Zmiana działania lokacji:

OBSERWATORIUM



Typ lokacji: **Jednorazowa**

Wybierz 1 kafelek, na którym nie ma Bohatera i który przylega do tego kafelka. Możesz go dowolnie obrócić. Pamiętaj, że po obróceniu nadal musi spełniać warunki umieszczania kafelków Mapy (str. 19 *Księgi Zasad*).

ZASADY OPCJONALNE

Poniższe zasady możecie zastosować w każdym scenariuszu, także w innych trybach.

1. Podzielcie karty Artefaktów na 3 talie według ich mocy. Moc artefaktów stopniuje się następująco: Słabe → Mocne → Relikty.
 - a) Na kafelkach Początkowych i Dalekich możecie zdobywać tylko karty Słabych Artefaktów.
 - b) Na kafelkach Bliskich możecie zdobywać karty Słabych i Mocnych Artefaktów*.
 - c) Na kafelkach Centralnych możecie zdobywać wszystkie typy artefaktów*.

2. Rozdzielcie karty Zaklęć na 2 talie – zaklęć Podstawowych i Mistrzowskich.

UWAGA: Magiczna Strzała jest zaklęciem Podstawowym.

- a) Na kafelkach Początkowych i Dalekich możecie zdobywać tylko karty Zaklęć Podstawowych.
- b) Na kafelkach Bliskich i Centralnych możecie zdobywać oba typy zaklęć*.

**Za każdym razem możecie wybrać, z której talii dobieracie karty.*



SCENARIUSZ

1. OSTATNIA SZANSA

Twój król – zmęczony ciągłymi utarczkami pomiędzy wasalami tej krainy – postanowił, że będzie tu władać tylko jeden lord. Niezależnie od tego, kto będzie wybierał tych, którzy się nie nadają, krew na pewno się poleje.

PRZYGOTOWANIE MAPY



Umieśćcie kafelki Mapy na stole według powyższego układu. Następnie dodajcie do nich wymienione poniżej kafelki zgodnie z instrukcjami opisanymi w części „Tworzenie Mapy scenariusza” (str. 3):

- 2 × kafelek Początkowy (I)
- 4 × kafelek Bliski (IV-V), 2 z nich muszą zawierać Obelisk
- 4 × kafelek Daleki (II-III)

ZASOBY POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące Zasoby:

10

3

1

POCZĄTKOWY PRZYCHÓD GRACZY

Na swoich torach przychodu ustawcie:

„10”

„0”

„0”

BUDYNKI POCZĄTKOWE

W Miastach graczy wzniesione są następujące Budynki:

- Siedlisko

JEDNOSTKI POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące jednostki:

- 3 Garstki jednostek

ZASADY SCENARIUSZA

W trakcie gry:

- Gdy gracz odwiedza Obelisk, zyskuje żeton

WARUNEK ZWYCIĘSTWA

Wygrywa frakcja, która pokona Bohatera Głównego przeciwnika. Gdy warunek zwycięstwa zostanie spełniony, gra natychmiast się kończy. Podliczcie swoje PZ.

TOR RUND

Jeśli powyższy warunek nie zostanie spełniony do końca 8. rundy, gra się kończy. Podliczcie swoje PZ.

SCENARIUSZ

2. WIELKI WYŚCIG



Z powodu straszliwej przepowiedni ojciec księżniczki odwołał jej ślub z pewnym szlachcicem. Wieści o prorocztwie pochodzą od złego władcy, który również pożąda jej ręki... Przerażony ojciec zamknął dziewczynę w wieży. Ciekawe czy dobry szlachcic zdoła ją uratować?

PRZYGOTOWANIE MAPY



Umieśćcie kafelki Mapy na stole według powyższego układu. Następnie dodajcie do nich wymienione poniżej kafelki zgodnie z instrukcjami opisanymi w części „Tworzenie Mapy scenariusza” (str. 3):

- 2 × kafelek Początkowy (I)
- 4 × kafelek Bliski (IV–V), 2 z nich muszą zawierać Obelisk
- 1 × kafelek Centralny (VI–VII) z polem Smoczej Utopii
- 4 × kafelek Daleki (II–III)




ZASOBY POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące Zasoby:

10  3  1 

POCZĄTKOWY PRZYCHÓD GRACZY

Na swoich torach przychodu ustawcie:

„10”  „0”  „0” 

BUDYNKI POCZĄTKOWE

W Miastach graczy wzniesione są następujące Budynki:

- Siedlisko 




JEDNOSTKI POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące jednostki:

- 3 Garstki jednostek 

ZASADY SCENARIUSZA

W trakcie gry:

- Gdy twój Bohater odwiedzi Obelisk, wybierz 1 z poniższych opcji:
 - Otrzymujesz żeton .
 - Rzuć i rozpatrz 1 .
 - Rzuć i rozpatrz 1 .
- Gracz, który na koniec gry kontroluje Smoczą Utopię, zdobywa 3 PZ.

WARUNEK ZWYCIĘSTWA

Gdy Smocza Utopia zostanie zajęta po raz pierwszy, rozegrajcie 1 dodatkową rundę. Gra kończy się wraz z nią. Podliczcie swoje PZ.

TOR RUND

Jeśli powyższy warunek nie zostanie spełniony do końca 11. rundy, gra się kończy. Podliczcie swoje PZ.

SCENARIUSZ

3. NIEOCZEKIWANY SPADEK



Twój wspaniały, bogaty krewny (o którym pierwsze słyszysz) umarł i zostawił ci w spadku swój zamek oraz posiadłość. Najwyraźniej jednak on i jego najbliższy sąsiad nie darzyli się sympatią...

PRZYGOTOWANIE MAPY



Umieśćcie kafelki Mapy na stole według powyższego układu. Następnie dodajcie do nich wymienione poniżej kafelki zgodnie z instrukcjami opisanymi w części „Tworzenie Mapy scenariusza” (str. 3):

- 2 × kafelek Początkowy (I)
- 2 × kafelek Bliski (IV-V) z Obeliskiem
- 2 × kafelek Bliski (IV-V) bez Obelisku
- 2 × kafelek Centralny (VI-VII) – jeden z Graalem i jeden ze Smoczą Utopią
- 6 × kafelek Daleki (II-III)

UWAGA: Rozdzielcie między siebie kafelki Bliskie (IV-V) tak, żeby każde z was miało po 1 kafełku z Obeliskiem.


ZASOBY POCZĄTKOWE


Każdy gracz posiada następujące Zasoby:


10  3  1 

POCZĄTKOWY PRZYCHÓD GRACZY

Na swoich torach przychodu ustawcie:


„10” 

„0” 

„0” 

BUDYNKI POCZĄTKOWE

W Miastach graczy wzniesione są następujące Budynki:

● Siedlisko 



JEDNOSTKI POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące jednostki:

● 3 Garstki jednostek 

ZASADY SCENARIUSZA

W trakcie gry:

- Gdy twój Bohater odwiedzi Obelisk, wybierz 1 z poniższych opcji:
 - Rzuć 1  oraz 1 , a następnie rozpatrz wybrany wynik, ignorując drugi.
 - **Przeszukaj (2)** talię Artefaktów.
- Żaden gracz nie może odwiedzić pola z żetonem Graala, póki nie odwiedzi co najmniej 2 różnych Obelisków albo póki żeton Graala nie zostanie zabrany przez dowolnego Bohatera co najmniej jeden raz.
- By zdobyć żeton Graala, Bohater gracza musi zużyć 2 PR na polu Graala.
- Jeśli Bohater z żetonem Graala zostanie pokonany przez innego Bohatera, zwycięzca Walki przejmuje żeton Graala.
- Jeśli Bohater z żetonem Graala zostanie pokonany przez Jednostki Neutralne, żeton Graala należy położyć na polu, na którym Bohater ten został pokonany.
- Jeśli Bohater z żetonem Graala podda się podczas Walki, żeton Graala należy położyć na polu, na którym poddał się ten Bohater.

- Gracz zdobywa 3 PZ na koniec scenariusza, jeśli spełnia oba poniższe warunki:
 - Kontroluje Smoczą Utopię.
 - Jeden z jego Bohaterów jest w posiadaniu żetonu Graala.

WARUNEK ZWYCIĘSTWA

Jeśli na koniec dowolnej rundy Smocza Utopia jest Oflagowana, a żeton Graala jest w posiadaniu jednej z frakcji, rozegrajcie jeszcze 1 rundę. Gra kończy się wraz z nią. Podliczcie swoje PZ.

TOR RUND

Jeśli powyższy warunek nie zostanie spełniony do końca 14. rundy, gra się kończy. Podliczcie swoje PZ.





TWORZENIE SCENARIUSZY

Aby stworzyć własny scenariusz, postępuj zgodnie z poniższymi instrukcjami.

1. Nazwij scenariusz.

Możesz wymyślić własny tytuł i opis scenariusza.

2. Wybierz liczbę graczy.

Jeśli posiadasz tylko zestaw podstawowy, maksymalna liczba graczy wynosi 3. Możesz ją jednak zwiększyć przy pomocy rozszerzeń gry.

3. Określ długość scenariusza.

Tor Rund pozwala na prowadzenie rozgrywek trwających do 16 rund. Nie zalecamy tworzenia dłuższych scenariuszy. Jeśli jednak chcesz zaprojektować dłuższą kampanię, dobrze zrobisz, dzieląc ją na kilka krótszych scenariuszy.

4. Zaprojektuj swoją Mapę.

Dla każdego planowanego gracza zaleca się użycie co najmniej: 1 kafelka Początkowego (I), 2 kafelków Bliskich (IV-V) i 2 kafelków Dalekich (II-III). Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, by użyć większej ich liczby. Mapę scenariusza możesz rozrysować albo stworzyć zgodnie z instrukcjami opisanymi w części „Tworzenie Mapy scenariusza” (str. 3).

UWAGA: Aby wygrana nie zależała od położenia kafelka Początkowego, upewnij się, że każda frakcja ma taki sam dostęp do takich samych typów kafelków.

5. Ustal Zasoby początkowe graczy.

Domyślnie to: 15 , 3  oraz 1 .

UWAGA: Modyfikując te wartości, możesz przyspieszyć albo spowolnić postęp rozgrywki. Możesz też stworzyć asymetryczny scenariusz, zapewniając frakcjom inne liczby zasobów początkowych.

6. Ustal początkowy przychód graczy.


Domyślnie to: „10” , „0”  oraz „0” .

UWAGA: Jeśli chcesz trochę przyspieszyć rozgrywkę, zmniejsz liczbę kafelków Dalekich (II-III) na Mapie i zwiększ początkowy przychód wszystkich graczy.

7. Wybierz Budynki początkowe.

Wybierz dowolne Budynki, z którymi gracze rozpoczną rozgrywkę.

8. Wybierz jednostki początkowe.

Domyślnie gracze zaczynają grę, posiadając 3 Garstki jednostek , ale możesz to dowolnie zmodyfikować.

9. Jeśli chcesz dać graczom dodatkowe opcje wyboru, ustal możliwe premie początkowe.

UWAGA: Premie początkowe zazwyczaj wykorzystywane są tylko w kampaniach.

10. Ustal zasady scenariusza.

Zasady te powinny określać, co należy zrobić w różnych lokacjach, szczególnie w tych, które wymagają dodatkowych lub specjalnych zasad (na przykład Obelisk czy Smocza Utopia). Oczywiście możesz dowolnie modyfikować efekty wszystkich lokacji.

UWAGA: W poszukiwaniu inspiracji możesz zajrzeć do kampanii lub do „Ustawień gry” (str. 34 *Księgi Zasad*).

11. Ustal warunek zwycięstwa.

Może być ich więcej niż jeden – wygrywa pierwsza osoba, która spełni jeden z nich.

UWAGA: Warunkiem zwycięstwa może być wszystko – od zebrania odpowiednich Zasobów, przez zajęcie określonej lokacji, po pokonanie frakcji. Możesz też wyznaczyć każdej frakcji inne warunki zwycięstwa.

12. Określ koniec gry na torze Rund.

Określ, co się stanie, gdy skończy się ostatnia runda gry.

13. Ustal Wydarzenia Czasowe.

Określ, co się dzieje lub co gracze mają zrobić, gdy rozpocznie się konkretna runda albo gdy inne, wybrane przez ciebie warunki, zostaną spełnione.

UWAGA: W poszukiwaniu inspiracji możesz zajrzeć do kampanii lub do „Ustawień gry” (str. 34 *Księgi Zasad*).

NAZWA SCENARIUSZA

.....

LICZBA GRACZY

Scenariusz dla osób.

DŁUGOŚĆ SCENARIUSZA

Ten scenariusz rozgrywany jest w rundach.

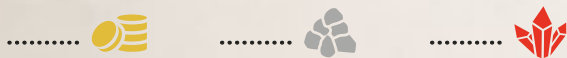
PRZYGOTOWANIE MAPY

- × kafelek Początkowy (I)
- × kafelek Bliski (IV-V)
- × kafelek Centralny (VI-VII)
- × kafelek Daleki (II-III)

.....
.....

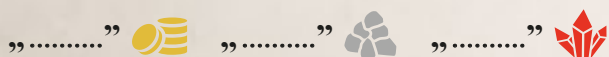
ZASOBY POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące Zasoby:



POCZĄTKOWY PRZYCHÓD GRACZY

Na swoich torach przychodu ustawcie:



BUDYNKI POCZĄTKOWE

W Miastach graczy wzniesione są następujące Budynki:

- | | |
|--|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Siedlisko  | <input type="checkbox"/> Ratusz |
| <input type="checkbox"/> Siedlisko  | <input type="checkbox"/> Cytadela |
| <input type="checkbox"/> Siedlisko  | <input type="checkbox"/> Gildia Magów |

JEDNOSTKI POCZĄTKOWE

Każdy gracz posiada następujące jednostki:

-
-
-
-
-

PREMIE POCZĄTKOWE

Wybierz jedną z poniższych opcji:

-
-
-

ZASADY SCENARIUSZA

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

WARUNKI ZWYCIĘSTWA

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

TOR RUND

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

WYDARZENIA CZASOWE

-
-
-



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 Iwazsko, 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