

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



BITEVNÍ POLE
PRAVIDLA HRY

Díky tomuto rozšíření můžete vést bitvy na hexovém (= šestiúhelníkovém) plánu. Můžete velet své armádě miniatur na bojišti a využívat překážek ke své výhodě.

Zda ovšem se všemi těmito možnostmi přelstíte nepřítel, zůstává na vás.

V této knize najdete nové módy hry, díky nimž můžete skočit přímo do bitvy.

Toto rozšíření přináší dva nové módy hry – dobrodružství a šarvátku – které se více soustředí na souboje jeden na jednoho, ale také pravidla, jak použít hexové bitevní pole v běžné hře.

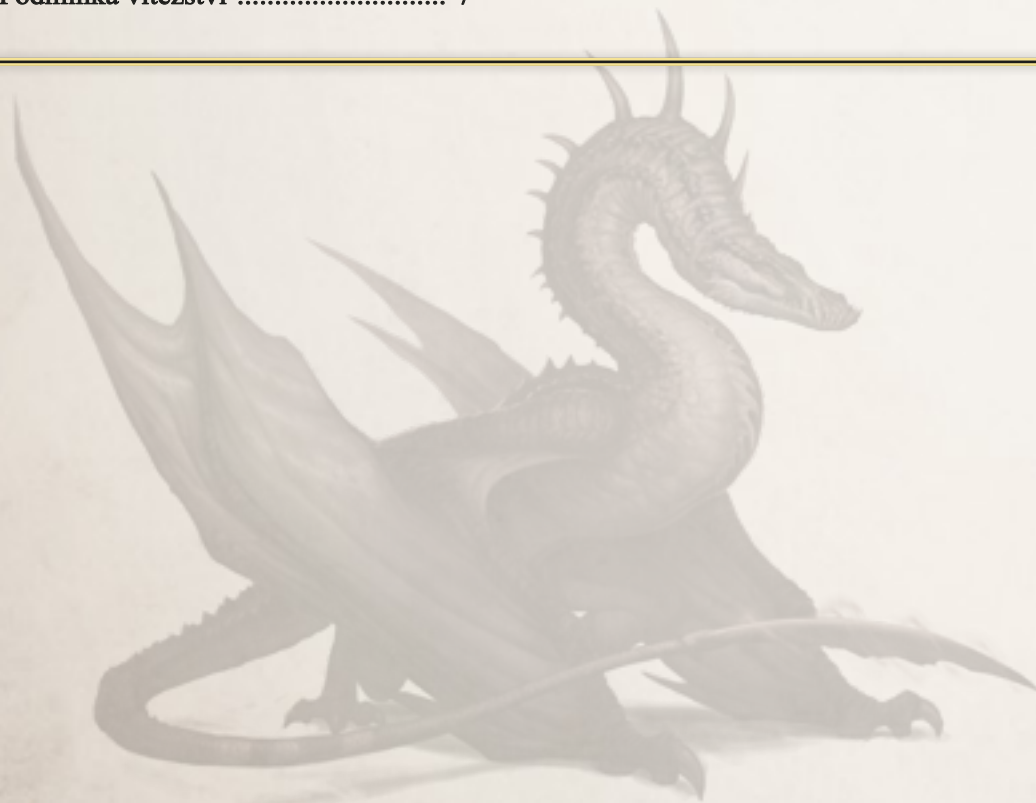
Mód dobrodružství – tento mód nahrazuje mapu, po níž hrdinové krácejí, balíčkem karet.

Mód šarvátka – s tímto módem můžete skočit přímo do bitvy.

Oba módy předpokládají znalost pravidel základní hry a uvádějí pouze rozdíly oproti nim.

OBSAH BROŽURY

1. Seznam komponent.....	3	4. Souboj na bitevním poli	8
2. Příprava hry	4	a) Změny pravidel souboje.....	9
a) Mód Dobrodružství.....	4	5. Mód Šarvátka.....	10
b) Mód Šarvátka	4	a) Podmínka vítězství	10
c) Balíček karet morálky	5	6. Bitevní pole v základní hře	11
3. Mód Dobrodružství.....	6	a) Změny pravidel souboje.....	12
a) Průběh kola	6	7. Slovníček	14
b) Karty dobrodružství	7	8. Tiráž.....	15
c) Podmínka vítězství	7		



Version: 1.0 CZE



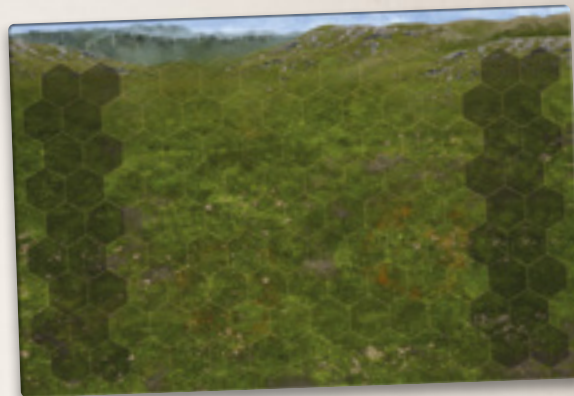
SEZNAM KOMPONENT



1 × pravidla hry



2 × přehledová karta



1 × deska bitevního pole



10 × žeton překážky (oboustranný)



1 × žeton iniciativy



50 × karta dobrodružství



10 × karta pozitivní morálky










10 × karta negativní morálky


PŘÍPRAVA HRY S BITEVNÍM POLEM

MÓD DOBRODRUŽSTVÍ

Následujícím postupem si připravíte potřebné komponenty ze základní hry:


1. Oba hráči si vyberou jednu z dostupných frakcí a vezmou si následující:
 - a) 1 kartu hrdiny
 - b) 1 desku města
 - c) 7 karet jednotek (oboustranných)
 - d) 7 figurek jednotek
 - e) 3 karty zaměření patřící k hrdinovi
 - f) 1 kartu dovednosti patřící k hrdinovi
 - g) 20 frakčních kostiček
2. Připravte balíčky karet artefaktů, kouzel a dovedností jako obvykle. Ze hry vyřaďte tyto karty dovedností: *diplomacie* a *logistika*.
3. Rozdělte žetony surovin, poškození a ochrnutí/obrany na hromádky dle druhu.
4. Připravte kostky útoku, surovin i pokladu.
5. Položte černou kostičku na první políčko počítadla kol (označené „1“).
6. Položte jednu frakční kostičku do výřezu  na své kartě hrdiny.
7. Každý hráč si vezme tyto počáteční suroviny: 15 , 3  a 1 .
8. Nastavte si příjmy na 10 , 0  a 0 .
9. Připravte si počáteční balíčky Might & Magic jako obvykle (viz str. 9 hlavních pravidel).

Poté připravte i potřebné komponenty z tohoto rozšíření:


10. Umístěte desku bitevního pole mezi oba hráče.
11. Připravte balíček dobrodružství i balíčky pozitivní a negativní morálky.
12. Připravte žetony překážek a iniciativy.
13. Oba hráči hodí 2 . Hráč s vyšším součtem bude začínat.

MÓD ŠARVÁTKA

Následujícím postupem si připravíte potřebné komponenty ze základní hry:

1. Oba hráči si vyberou jednu z dostupných frakcí a vezmou si následující:
 - a) 1 kartu hrdiny
 - b) 7 karet jednotek (oboustranných)
 - c) 7 figurek jednotek
 - d) 3 karty zaměření patřící k hrdinovi
 - e) 1 kartu dovednosti patřící k hrdinovi
 - f) 20 frakčních kostiček
2. Připravte balíčky karet artefaktů, kouzel a dovedností jako obvykle. Ze hry vyřaďte tyto karty dovedností: *diplomacie* a *logistika*.
3. Rozdělte žetony surovin, poškození a ochrnutí/obrany na hromádky dle druhu.
4. Připravte kostky útoku a surovin.
5. Položte jednu frakční kostičku do výřezu  na své kartě hrdiny.
6. Připravte si počáteční balíčky Might & Magic jako obvykle (viz str. 9 hlavních pravidel).

Poté připravte i potřebné komponenty z tohoto rozšíření:

7. Umístěte desku bitevního pole mezi oba hráče.
8. Připravte balíček dobrodružství i balíčky pozitivní a negativní morálky.
9. Připravte žetony překážek a iniciativy.
10. Oba hráči hodí 2 . Hráč s vyšším součtem bude začínat.

BALÍČEK KARET MORÁLKY

V módech Dobrodružství a Šarvátka se namísto žetonů morálky používají balíčky karet morálky. Zamíchejte každý zvlášť a položte je jako dobírací poblíž počítačla kol.



Karta pozitivní morálky



Karta negativní morálky

1. Jméno
2. Efekt

3. Symbol rozšíření

Efekt – Vyhodnoťte při splnění uvedené podmínky.

Symbol rozšíření Bitevní pole – karty s tímto symbolem při hraní základní hry vyřadíte či ignorujete.

BALÍČEK KARET POZITIVNÍ MORÁLKY

Pokaždé když získáte pozitivní morálku a máte u sebe nějaké karty negativní morálky, jednu z nich odhodte. Pokud jste u sebe žádné neměli, **nahlédněte (2)** do balíčku pozitivní morálky. Novou kartu pozitivní morálky položte lícem vzhůru vedle své karty hrdiny a nevybranou kartu dejte dospod dobíracího balíčku. V módech Dobrodružství či Šarvátka můžete mít současně vždy až 2 karty pozitivní morálky. Kdykoli můžete jednu či ově odhodit a vyhodnotit její/jejich efekt. Poté kartu vraťte dospod balíčku pozitivní morálky.

BALÍČEK KARET NEGATIVNÍ MORÁLKY

Získáte-li negativní morálku, opět analogicky nejdříve odhazujete karty pozitivní morálky, které máte u sebe, za každou negativní, již byste měli získat. Pokud nemáte kartu pozitivní morálky, doberte si kartu z balíčku negativní morálky a položte ji vedle své karty hrdiny. Není žádný limit karet negativní morálky, které můžete mít současně u sebe.



Každou svou kartu negativní morálky musíte vyhodnotit ve chvíli, kdy udává text na kartě. Poté ji dejte dospod balíčku karet negativní morálky.





MÓD DOBRODRUŽSTVÍ

Jedná se o kompetitivní mód pro dva hráče (jeden na jednoho), v němž si nejprve pomocí tahání karet dobrodružství vylepšujete své balíčky, získáváte suroviny, posilujete armády a mnoho dalšího. Můžete ovládat až 7 jednotek. Jakmile tato fáze skončí, nastává závěrečná bitva jeden na jednoho na desce bitevního pole.

Pokud máte či si doberete kartu (včetně karty zaměření svého hrdiny), která dává suroviny či body pohybu (BP) nebo snižuje náklady na některé akce, položte ji vedle své karty hrdiny namísto zařazení do svého balíčku Might & Magic. Můžete ji kdykoli později jednorázově použít a následně vyřadit ze hry. V módu Dobrodružství získáváte  stejně jako v základní hře, ale jsou jednorázové. Na začátku souboje se váš limit  obnoví.

Vyberte si velikost mapy a délku hry:


- **Krátká** – hraje se na 9 kol.
- **Střední** – hraje se na 13 kol.
- **Dlouhá** – Hraje se na 16 kol.



PRŮBĚH KOLA

Na začátku každého kola si začínající hráč dobere 3 karty dobrodružství. Všechny si je přečte, jednu si ponechá a zbylé 2 pošle soupeři, který si ponechá jednu z nich a zbylou odhodí. Každý hráč poté vyhodnotí svou vybranou kartu dobrodružství, nebo si ji odloží lícem dolů poblíž své karty hrdiny k pozdějšímu použití. Pokud své karty vyhodnocují oba hráči, činí tak v pořadí od začínajícího hráče. Vyhodnocené karty dobrodružství si položte lícem vzhůru vedle své karty hrdiny (ano, nikoli do odhazovací hromádky). Poté kolo končí.

POZNÁMKA: V módu Dobrodružství můžete využívat městské akce stejně jako v základní hře.

POZNÁMKA: Jeden hráč je vždy začínající v kolech s lichými pořadovými čísly, druhý v kolech se sudými.

Po dobrání karet dobrodružství, ale před výběrem jedné z nich, můžete využít efekt  z některé dříve odložené karty k tomu, abyste libovolný počet právě dobraných karet zamíchali zpět do dobíracího balíčku karet dobrodružství a dobrali si stejný počet nových karet.





I když v tomto módu váš hrdina přímo nemá BP  jako takové, můžete takto využívat  poskytnutý některými kartami.

POZNÁMKA: Každý hráč může mít na později odloženu nejvýše 1 kartu dobrodružství. Tu si položte vedle karty hrdiny lícem dolů. Můžete ji později nahradit jinou odloženou kartou, odhodit, nebo zahrát.

V posledním kole již nedobíráte novou kartu dobrodružství. Stále můžete využít svou uloženou kartu dobrodružství a pomocí surovin stavět budovy nebo verbovat či posilovat jednotky. Po posledním kole začíná závěrečný souboj na bitevním poli.

HVĚZDÁŘSKÁ KOLA

V každém hvězdářském kole si namísto otočení karty hvězdářské vyhlášky vyberte jednu z následujících dvou možností:

- Zvyšte jeden svůj vybraný příjem o 1 stupeň,
- nebo hod'te 1  a zvyšte si příjem suroviny odpovídající výsledku hodů, k tomu však navíc získáte základní příjem této suroviny, tj. 5 pro , 2 pro  nebo 1 pro .

POZNÁMKA: Zvýšení příjmu o 1 stupeň znamená posunout kostičku označující tento příjem o 1 místo dále, stejně jako byste v základní hře právě dobyli důl.

KARTY DOBRODRUŽSTVÍ

Každá karta dobrodružství patří do jednoho ze dvou typů: souboj, nebo událost.





K. dobrodružství – událost *K. dobrodružství – souboj*

- | | |
|----------|------------------------|
| 1. Název | 4. Bojová síla |
| 2. Typ | 5. Kořist za vítězství |
| 3. Efekt | 6. Základní odměna |

VYHODNOCENÍ KARTY DOBRODRUŽSTVÍ – SOUBOJ

Vyberte si jednu z možných bojových sil uvedených na kartě. Vyberte si 2 svoje jednotky, sečtěte jejich hodnoty útoku a hoďte 2 kostkami útoku. Pokud celkový součet je alespoň tak vysoký jako vybraná bojová síla nebo ji převyšuje, získáte základní odměnu a kořist uvedenou u vybrané bojové síly.

Pokud váš celkový součet je nižší než vybraná bojová síla karty, získáte pouze základní odměnu a položte žeton  na kartu jedné z jednotek, které se zúčastnily tohoto souboje. Pokud do některého z příštích soubojů vyberete tuto ochromenou jednotku, její hodnota útoku se nepočítá do vaší bojové síly, ale můžete z ní odhodit žeton .

VYHODNOCENÍ KARTY DOBRODRUŽSTVÍ – UDÁLOST

Vyhodnoťte efekt popsany textem na kartě.

POZNÁMKA: Efekty karet obelisků jsou tím silnější, čím více karet obelisků jste již zahráli.


PODMÍNKA VÍTĚZSTVÍ

Chcete-li zvítězit, musíte v závěrečném souboji na bitevním poli porazit všechny jednotky, které vyslal váš soupeř.



SOUBOJ NA BITEVNÍM POLI

V módu Dobrodružství začíná závěrečný souboj na konci posledního kola, zatímco v módu Šarvátka začíná ve chvíli, kdy je balíček připraven.

POZOR: Odhod'te všechny žetony  umístěné na vaše jednotky během předchozí fáze Dobrodružství.

DOBRÁNÍ KARET

Tento krok se provádí pouze v módech Dobrodružství nebo Šarvátka.

Doberte si karty ze svého dobíracího balíčku do svého limitu karet v ruce (viz str. 12 pravidel základní hry).

ROZMÍSTĚNÍ PŘEKÁŽEK

Žetony překážek jsou oboustranné a rozdělené do 3 typů: efekt, překážka a hradba/brána. Tyto žetony nahrazují karty bojových překážek a fungují stejně (viz str. 30 základních pravidel).

POZNÁMKA: Všechny figurky jednotek se také počítají jako překážky.



Efekt



Překážka



Hradba/brána

POZNÁMKA: Chcete-li označit efekt kouzla *ohnivá zeď*, položte žeton překážky „ohnivá zeď“ na prázdný hex a kartu kouzla vedle desky bitevního pole jako připomínku.

Počínaje začínajícím hráčem se oba hráči střídají v pokládání překážek na desku bitevního pole. Žádná překážka nesmí sousedit s jinou překážkou ani se zónou nasazování kteréhokoli hráče.

Zónou nasazování se rozumí tmavší šedá oblast, kam hráči umísťují své jednotky na bitevní pole.



Překážky a figurky umístěné správně jsou vyznačeny zeleným okrajem, nesprávně umístěné červeným.

ROZMÍSTĚNÍ JEDNOTEK

Počínaje začínajícím hráčem se hráči střídají v umístování jednotek na bitevní pole, po jedné. Po umístění poslední figurky souboj začíná.

POZNÁMKA: První hráč si vybere zónu nasazování, když umístí svou první jednotku. Druhý hráč poté umísťuje jednotky do zóny nasazování na opačné straně bitevního pole.

ZMĚNY PRAVIDEL SOUBOJE


POHYB JEDNOTEK

Hodnota pohybu jednotky na bitevním poli se rovná její iniciativě – jednotka s iniciativou 8 se může přesunout až o 8 hexů. Jakmile aktivace jednotky skončí, označte ji svou frakční kostičkou. Kostičky odstraníte na začátku příštího klání.

STŘÍLEJÍCÍ JEDNOTKY

Tyto jednotky se mohou BUĎ přesunout, NEBO zaútočit. Střílející jednotka utrpí bojový postih, pokud útočí na sousedící jednotku nebo na jednotku, která je od ní vzdálená 8 či více hexů.

BALÍČEK MIGHT & MAGIC

Pokročilé efekty karet můžete hrát jednou za klání, nikoli jednou za celý souboj. Na konci každého klání si každý hráč dobere 2 karty z balíčku. Krom toho získáte 1 bod , nejvýše však do výše limitu vašeho hrdiny (dle jeho úrovně zkušenosti).

ŽETON INICIATIVY

Na začátku souboje získá první hráč žeton iniciativy. Majitel žetonu aktivuje své jednotky jako první v případě shody v hodnotě iniciativy jednotky. Jakmile jsou všechny jednotky s touto hodnotou iniciativou aktivovány, předejte žeton soupeři.

POZNÁMKA: Ostatní pravidla souboje jsou shodná jako v základní hře.





MÓD ŠARVÁTKA

V této variantě přeskočíte fázi Dobrodružství a s předpřipraveným balíčkem se vrhnete přímo do bitvy.

Vyberte si jednu z variant a následujte instrukce:

SOUBOJ ARMÁD

Nastavte úroveň svého hrdiny na 7. Utvořte si počáteční balíček Might & Magic a upravte ho takto:

- Přidejte všechny karty hrdinova zaměření.
- Vylosujte si 6 karet dovedností. Dvě z nich vyřadte a zbylé si přidejte do balíčku.
- Vylosujte si 4 karty artefaktů. Jednu vyřadte a zbylé si přidejte do balíčku.
- Vylosujte si 3 karty kouzel, hrajete-li za hrdinu síly, nebo 5, hrajete-li za hrdinu magie. Přidejte je do balíčku.

Zamíchejte si balíček. Všechny 7 karet svých jednotek otočte na stranu „tlupa“ a pokračujte dle odstavce *Souboj na bitevním poli*.

STŘEDNÍ ŠARVÁTKA

Nastavte úroveň svého hrdiny na 5. Utvořte si počáteční balíček Might & Magic a upravte ho takto:

- Přidejte karty zaměření svého hrdiny úrovně I a IV.
- Vylosujte si 4 karty dovedností. Jednu z nich vyřadte a zbylé si přidejte do balíčku.
- Vylosujte si 3 karty artefaktů. Jednu vyřadte a zbylé si přidejte do balíčku.
- Vylosujte si 2 karty kouzel, hrajete-li za hrdinu síly, nebo 4 karty kouzel, hrajete-li za hrdinu magie, a přidejte si je do balíčku.

Zamíchejte si balíček. Otočte všechny své ★ a ★ jednotky na stranu „tlupa“ a pokračujte dle odstavce *Souboj na bitevním poli*.

KRÁTKÁ POTYČKA

Nastavte úroveň svého hrdiny na 3. Utvořte si počáteční balíček Might & Magic a upravte ho takto:

- Přidejte kartu zaměření svého hrdiny úrovně I.
- Vylosujte si 3 karty dovedností. Jednu z nich vyřadte a zbylé si přidejte do balíčku.
- Vylosujte si 2 karty balíčku, jednu z nich vyřadte a zbylou si přidejte do balíčku.
- Vylosujte si 1 kartu kouzla, hrajete-li za hrdinu síly, nebo 2, hrajete-li za hrdinu magie. Přidejte si je do balíčku.

Zamíchejte si balíček. Otočte své ★ a ★ jednotky na stranu „hrstka“ a pokračujte dle odstavce *Souboj na bitevním poli*.

PODMÍNKA VÍTĚZSTVÍ

Chcete-li zvítězit, musíte v závěrečném souboji na bitevním poli porazit všechny jednotky, které na ně vyslal váš soupeř.



BITEVNÍ POLE V ZÁKLADNÍ HŘE

Podle následujících pravidel můžete bitevní pole využít i v hrách dle základních pravidel. Doporučujeme používat bitevní pole pouze k soubojům hráč proti hráči. Chcete-li jej využít i při boji proti neutrálním jednotkám, ignorujte limit počtu klání – přidávání dalších klání nestojí BP. Berte však na vědomí, že tím se podstatně prodlouží herní doba.

ROZMÍSTĚNÍ PŘEKÁŽEK

Žetony překážek jsou oboustranné a rozdělené do 3 typů: efekt, překážka a hradba/brána. Tyto žetony nahrazují karty bojových překážek a fungují stejně (viz str. 30 základních pravidel).

POZNÁMKA: Všechny figurky jednotek se také počítají jako překážky.



Efekt



Překážka



Hradba/brána

POZNÁMKA: Chcete-li označit efekt kouzla *ohnivá zeď*, položte žeton překážky „ohnivá zeď“ na prázdný hex a kartu kouzla vedle desky bitevního pole jako připomínku.

Počínaje začínajícím hráčem se oba hráči střídají v pokládání překážek na desku bitevního pole. Žádná překážka nesmí sousedit s jinou překážkou ani se zónou nasazování kteréhokoli hráče.

Zónou nasazování se rozumí tmavší šedá oblast, kam hráči umísťují své jednotky na bitevní pole.

ROZMÍSTĚNÍ JEDNOTEK

Počínaje začínajícím hráči se hráči střídají v umísťování jednotek na bitevní pole, po jedné. Po umístění poslední figurky souboj začíná.



ZÓNA NASAZOVÁNÍ

Překážky a figurky umístěné správně jsou vyznačeny zeleným okrajem, nesprávně umístěné červeným.

ZMĚNY PRAVIDEL SOUBOJŮ

POHYB JEDNOTEK

Hodnota pohybu jednotky na bitevním poli se rovná její iniciativě – jednotka s iniciativou 8 se může přesunout až o 8 hexů. Jakmile aktivace jednotky skončí, označte ji svou frakční kostičkou. Kostičky odstraníte na začátku příštího klání.

STŘÍLEJÍCÍ JEDNOTKY

Tyto jednotky se mohou BUĎ přesunout, NEBO zaútočit. Střílejší jednotka utrpí bojový postih, pokud útočí na sousedící jednotku nebo na jednotku, která je od ní vzdálená 8 či více hexů.

ŽETON INICIATIVY

Na začátku souboje získá první hráč žeton iniciativy. Majitel žetonu aktivuje své jednotky jako první v případě shody v hodnotě iniciativy jednotek. Jakmile jsou všechny jednotky s touto hodnotou iniciativy aktivovány, předejte žeton soupeři. Ostatní pravidla souboje jsou stejná jako v základní hře.



OBLÉHÁNÍ

Při obléhání města přidejte na desku bitevního pole hradbu a bránu (viz následující strana). Jednotky obránce mohou branou procházet, jako by to byl prázdný hex.

- | | |
|-----------|-----------|
| 1. Hradba | 4. Hradba |
| 2. Hradba | 5. Hradba |
| 3. Brána | |

POZNÁMKA: Stejně jako v základní hře platí, že chcete-li zničit hradbu či bránu, vaše jednotka musí stát na sousedícím hexu. Takto zničené překážky odstraňte z desky bitevního pole.

BALÍČKY MORÁLKY V ZÁKLADNÍ HŘE

Balíčky karet morálky můžete používat i v základní hře namísto žetonů. Následujte pravidla *Balíček karet morálky* s jednou výjimkou: pokaždé když máte získat  či , doberte si 1 kartu z příslušného balíčku. Máte-li si někdy během hry dobrat z balíčku karet morálky, který je prázdný, postupujte dle pravidel základní hry (tj. použijte žetony morálky).





Červeně ohraničené žetony znamenají nesprávně umístěné žetony překážek.



SLOVNÍČEK

B	N	S
Bitevní pole, souboj 8	Negativní morálka..... 5	Souboj – Dobrodružství 7
D	O	Sťílejší jednotky 9, 12
Dobrodružství, karty 7	Obléhání 12	Šarvátka, mód..... 10
Dobrodružství, mód..... 6	P	U
H	Pohyb jednotek..... 9, 12	Událost – dobrodružství 7
Hvězdářská kola 6	Pozitivní morálka 5	V
I	Průběh kola Dobrodružství 6	Vítězství, podmínky 7, 10
Iniciativy, žeton 9	Překážky..... 8, 11	Vyhodnocení karet Dobrodružství 7
M		
Morálky, karty 5		





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

Autor sólových pravidel: Aleksander Kubiak

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

Grafický design: Anna Gut, Patryk Kubiak, Natalia Rachowska

Víko a ilustrace: Iana Vengerova

Ilustrace: Tomasz Badalski, Shen Fei, Viviane Tybusch Souza, Iana Vengerova, Bartosz Winkler

3D figurky: Adrian Bukowski, Adrianna Dołowska, Maciej Powarunas, Paweł Kazub, Konrad Rogowski, Stefano Vecchi

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

Hlavní vedoucí: Michał Pawlaczyk

Ředitel studia: Jarosław Ewertowski

Heroes of Might & Magic licenční tým (Ubisoft):

Eric Damian-Vernet – vedoucí značky

Theo Gallego – starší designér hry

Vicky Malineau – vedoucí příběhu

Zvláštní poděkování:

Jean-Felix Monin – kreativní ředitel (Ubisoft)

Jon Van Caneghem a New World Computing – původní tvůrci

Heroes of Might & Magic

Testování hry a konzultace:

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 Frackowiak, 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 Marendza, 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, 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 Toško, 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

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

Děkujeme za inspiraci a tematické texty na kartách hvězdářských vyhlášek: Jędrzej Mroczkiewicz, Marek Pakieser (Kopalnia Drewna)

Česká verze: Spieltexter Ludiversal Translations

Překlad: Michal Stárek

Korektury: Marek Dvořák

Koordinátor: Michael Csorba

Archon Studio a jeho logo jsou registrované ochranné známky Archon Spółka z o.o.

Všechna práva vyhrazena ©2022 Archon.

Archon Studio, Warsztatowa 8, Piła 64-920, Polsko.

Skutečné komponenty se mohou od ilustrací mírně lišit. Vyrobeno v Číně.

Distribuje Archon Sp. z o.o.

Heroes of Might and Magic® a příbuzné ochranné známky vlastní Ubisoft Entertainment a jsou použity v jejich licenci. ©2022 Ubisoft Entertainment. ©2022 Archon.



HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME