

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



PEKLO

KNIHA MISÍ

Frakce Peklo netoleruje slabost. Pohání ji neutuchající touha vládnout a její jediný cíl je dostat svět pod svou věčnou nadvládu a všechny, kdo se postaví na odpor, proměnit v popel. Pokud hordy démonů vypochoďují z ohnivých jam pekelných, země se bude třást pod dusotem jejich kopyt. A svět shořívá v plamenech!

Dlouho sledovali a vyčkávali, ale jejich trpělivost se tenčí – jsou připraveni.

Chopíte se velení pekelné armády zkázy?

V tomto rozšíření **Heroes of Might and Magic III: The Board Game** najdete několik nových možností, např. vylepšené základní karty, novou frakci, nový scénář a volitelná pravidla pro základní hru.

OBSAH BROŽURY

1. Seznam komponent	2	3. Mód aliance	5
2. Nové prvky	3	a) Nová pravidla	5
a) Vylepšená karta	3	b) Příběh dvou zemí	6
b) Povolávání	3	4. Mód střet.....	8
c) Neznámé město	3	a) Předurčený osud	8
d) Ifrití imunita	4	b) Carpe Diem	10
e) Školy magie	4	5. Poznámky	13
f) Lokace mapy	4, 12	6. Tiráž	14

SEZNAM KOMPONENT

7 × dílek mapy:

- 1 × startovní dílek
- 3 × vzdálený dílek
- 2 × blízký dílek
- 1 × středový dílek

1 × deska města

1 × kniha misí

1 × přehledová karta

2 × figurka hrdiny

7 × figurka jednotky

2 × karta hrdiny (oboustranná)

7 × karta jednotky

7 × dílek budovy

7 × karta neutrální jednotky

3 × karta hvězdářské vyhlášky

4 × karta artefaktu

6 × karta kouzla

5 × karta dovedností

12 × karta zaměření

7 × základní karta

- 2 × útok
- 2 × obrana
- 2 × moc
- 1 × vědomosti

20 × mocnější základní karta

9 × žeton zlatáku

- 3 × "1"
- 3 × "3"
- 3 × "10"

7 × žeton stavebních materiálů

- 3 × "1"
- 4 × "3"

5 × žeton cenností

- 3 × "1"
- 2 × "3"

4 × žeton poškození

- 2 × "1 zranění / 2 zranění" (oboustranný)
- 2 × "3 zranění / 5 zranění" (oboustranný)

1 × žeton výstavby

1 × žeton populace

1 × žeton kouzelné knihy


1 × žeton morálky

30 × akrylová kostička

- 10 × černá
- 20 × červená

NOVÉ PRVKY

VYLEPŠENÁ KARTA

Tyto karty fungují podobně jako základní karty, ale mají vždy jen jeden efekt a nikdy na ně není třeba (ani možné) využít .

Když navštívíte lokaci *osa hvězd*, můžete si vyměnit jednu svou základní kartu za vylepšenou kartu téhož typu. Vylepšené karty můžete získat i z jiných zdrojů, jako nové artefakty, dovednosti a hvězdářské vyhlášky.



Vylepšená karta





Základní karta

1. Název
2. Běžný efekt


3. Pokročilý efekt

POVOLÁVÁNÍ

Tento nový druh akce umožní přidávat jednotky na bojiště během souboje. Pokud jednotka provede akci **povolání**, umístíte povolovanou jednotku na sousedící políčko s povolávající jednotkou. Povolaná jednotka bude aktivována ještě v tomtéž klání, pokud její hodnota iniciativy je nižší nebo rovna hodnotě iniciativy jednotky, která ji povolala. Je-li vyšší, považuje se za již aktivovanou. Není-li uvedeno jinak, povolované jednotky se po souboji přidají do vašeho balíčku jednotek.







POZNÁMKA: Akci  *pekelného pána* lze využít pouze jednou za souboj. Tento efekt nemůže **povolat demony** z  neutrálního balíčku. Pokud se touto akcí rozhodnete **posílit demony**, neplatíte žádné náklady.


NEZNÁMÉ MĚSTO

Když tuto lokaci na mapě prozkoumáte, každý hráč hodí 2 . Hráč s nejvyšším součtem kusů surovin může vybrat jednu frakci (krom frakcí, které již hrají). Od té chvíle je políčko bráněno jednotkami takto vybrané frakce.

POZNÁMKA: Stačí připravit karty jednotek této frakce, nic jiného.

Když se hrdina přesune na políčko s **neznámým městem**, začne obléhání – souboj proti jednotkám vybrané frakce. Není-li uvedeno jinak, je neznámé město bráněno:

-  1 × tlupou 
-  2 × tlupou 
-  2 × hrstkou 

POZNÁMKA: Konkrétní  jednotku může vybrat hráč, který ovládá jednotky bránící neznámé město.

POZNÁMKA: Během tohoto obléhání nepoužívejte kartu střilny.

IFRÍTÍ IMUNITA

Speciální dovednost tlupy ifrítů a neutrální jednotky ifrítů jim umožňuje ignorovat poškození z kouzel patřících do Školy ohně.



*Ifrítové
jednotka Pekla*



*Ifrítové
neutrální jednotka*

POZNÁMKA: Jiné efekty než poškození na tyto jednotky působí normálně.

Kouzla patřící do školy ohně poznáte podle ohnivého okraje ilustrace na kartě kouzla.



ŠKOLY MAGIE

Některé karty se odvolávají na školy magie a každá karta kouzel patří do jedné z následujících čtyř škol: vzduch, oheň, země a voda. Každá škola kouzel má svůj specifický okraj kolem ilustrace kouzla:



POZNÁMKA: Ačkoli *Magický šíp* patří do všech škol, můžete využít vždy jen jeden bonus školy současně.



Škola ohně



Škola vody



Škola vzduchu



Škola země

LOKACE MAPY

V rozšíření Peklo najdete dílky mapy s novými lokacemi. Jejich popis je uveden na str. 12 těchto pravidel.

MÓD ALIANCE

Ke hraní tohoto módu potřebujete alespoň jednu frakci z rozšíření, aby mohli hrát 4 hráči týmově dva na dva.

NOVÁ PRAVIDLA

V módu aliance platí tato pravidla:

- Aliance je tým 2 hráčů, který určíte na začátku partie a platí po celou dobu hry.
- Každý hráč si na začátku scénáře vybere frakci.
- Spřátelení hráči si mohou vyměňovat artefakty a kouzla. Vždy však kartu za kartu a pouze v případě, že jejich hrdinové stojí na sousedících políčkách.
- Suroviny si spřátelení hráči mohou volně předávat kdykoli (bez ohledu na pozice hrdinů). Mohou tak činit v tahu kteréhokoli z nich.
- Žádný hráč nesmí **ovládnout** lokaci, kterou **vlastní** jeho spřátelený partner.

URČENÍ VÍTEŽE

Spřátelení hráči mají vždy stejné podmínky vítězství či prohry. Ve hře nejsou žádná měřítka určující, který ze spřátelených hráčů byl lepší či přispěl k vítězství víc.





MÓD ALIANCE

PŘÍBĚH DVOU ZEMÍ

Kontinenty východního a západního Varesburgu se rozhodly ještě jednou pustit do vzájemné války. Nejlepší strategie je zajistit zdroje svého kontinentu (za pomoci spojence) a pak se co nejrychleji přesunout na ten druhý.

POČET HRÁČŮ

Scénář pro 4 hráče (2 vs. 2).

DÉLKA SCÉNÁŘE

Hraje se na 11–13 kol.

PŘÍPRAVA MAPY




Vezměte si následující dílky mapy a sestavte z nich mapu dle diagramu na následující straně:

- 4 × startovní dílek (I)
- 8 × blízký dílek (IV–V), z čehož 4 musejí obsahovat obelisk
- 4 × vzdálený dílek (II–III)
- 4 × vzdálený dílek (II–III), každý hráč dostane jeden do osobní zásoby.

POZNÁMKA: Startovní dílky s blokovaným políčkem (tj. žlutě ohraničeným) položte tak, jak ukazuje diagram. Poté rozdělte blízké dílky do dvou hromádek (bez obelisku a s ním) a pokládejte je střídavě, aby žádné dva dílky s obeliskem spolu nesousedily.


POČÁTEČNÍ SUROVINY

Každý hráč má do začátku tyto suroviny:

14 ×  4 ×  1 × 

POČÁTEČNÍ PŘÍJMY

Příjmy všech hráčů na počítadlech nastavte na:

“10”  “0”  “0” 

POČÁTEČNÍ BUDOVY

Každý hráč začíná s těmito budovami:

-  příbytek

POČÁTEČNÍ JEDNOTKY

Každý hráč začíná s těmito jednotkami:


- 2 × tlupa  s nejnižšími náklady naverbování.

DALŠÍ SCÉNÁŘOVÁ PRAVIDLA

Před začátkem scénáře:

- Na mapě jsou 4 startovní lokace rozdělené do 2 oblastí. Aliance si vyberou své startovní oblasti a každý hráč poté jednu z pozic v oblasti jejich týmu.
- **Volitelně:** Chcete-li zajistit, že je hra dobře vyvážená, doporučujeme odstranit karty (nebo ignorovat efekty) umožňující hráčům přesouvat hrdiny přes blokovaná políčka, např. *Andělská křídla*.

Během tohoto scénáře:

- Když hráč navštíví obelisk, získá .
- Když platíte zlatáky, abyste mohli bránit své obléhané frakční město, můžete při tom používat i svůj balíček Might & Magic.

PODMÍNKA VÍTĚZSTVÍ


Chcete-li zvítězit, vaše aliance musí buď na konci kola ovládat 12 dílků mapy, nebo ovládnout jedno ze zneprátených měst a další 2 kola nad ním udržet kontrolu.

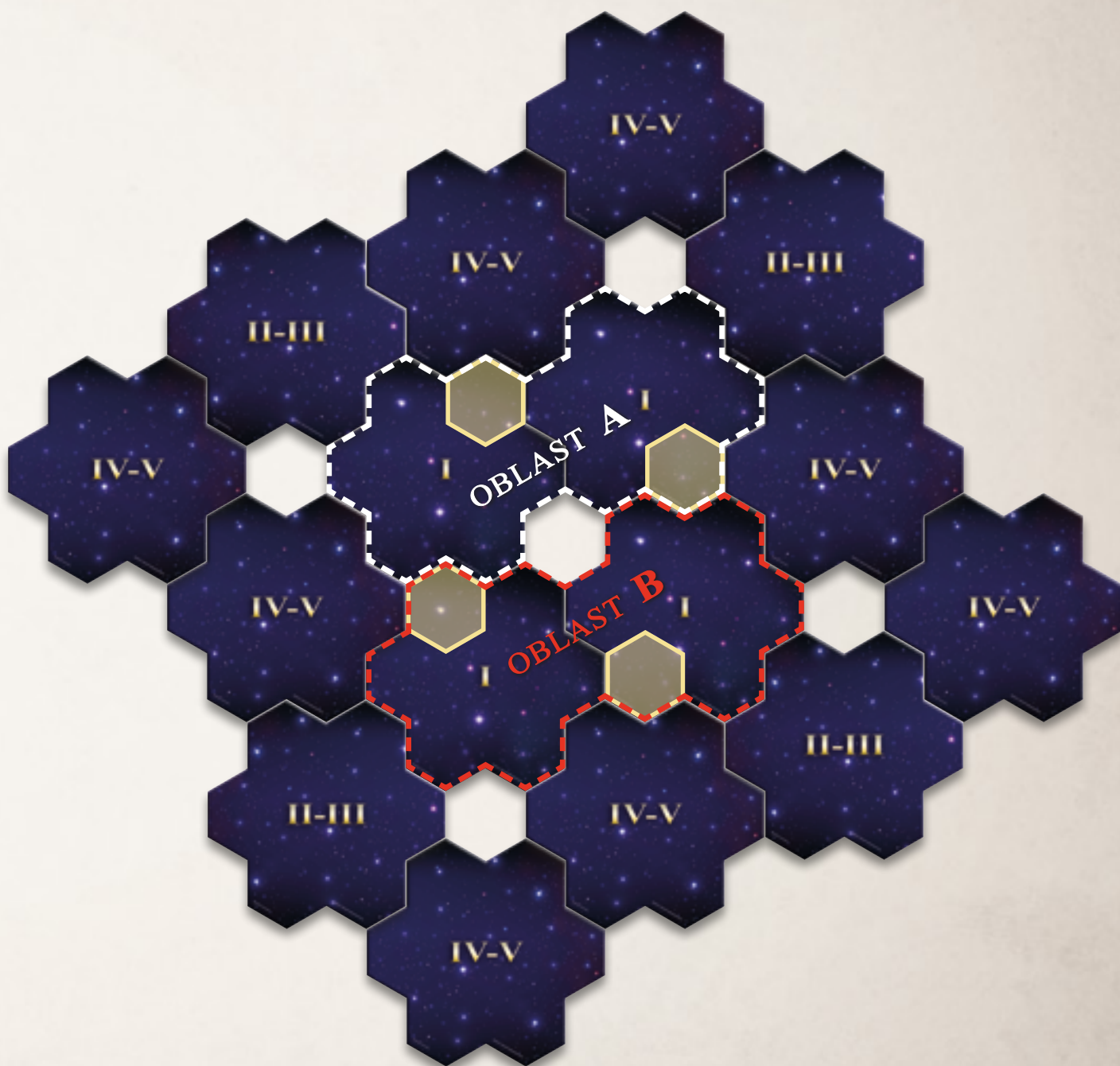
Dílek mapy ovládáte, pokud na něm **vlastníte** důl nebo osadu a současně na něm nejsou žádní zneprátení hrdinové.

POČÍTADLO KOL

Hra končí na konci 11. kola. Pokud některý z hráčů **ovládn**e nepřátelské město během 10. či 11. kola, hra pokračuje do konce 12., respektive 13. kola. Pokud podmínku vítězství splní oba týmy, hra končí remízou. Nesplní-li ji žádný, obě aliance prohrají.

ČASOVANÁ UDÁLOST

Na začátku 4. a 9. kola každý hráč hodí a vyhodnotí 1 .





MÓD STŘET PŘEDURČENÝ OSUD

O trůny v sousedících královstvích je stále větší tahanice. Jen jedno království si však zaslouží vládnout jim všem. Je načase, abys utnul všechny ty žabomyši války a ukázal všem lordům, že právě tobě osud předurčil vládnout!

POČET HRÁČŮ

Scénář pro 3 hráče.

DÉLKA SCÉNÁŘE

Hraje se na 12–14 kol.

PŘÍPRAVA MAPY




Vezměte si následující dílky mapy a sestavte z nich mapu dle diagramu na následující straně:

- 3 × startovní dílek (I)
- 6 × blízký dílek (IV–V), 3 z nich musejí obsahovat obelisk.
- 6 × vzdálený dílek (II–III), každý hráč si vezme dva do osobní zásoby.

POZNÁMKA: Startovní dílky s blokováním políčkem (tj. žlutě ohraničeným) položte tak, jak ukazuje diagram. Poté rozdělte blízké dílky do dvou hromádek (bez obelisku a s ním) a pokládejte je střídavě, aby žádné dva dílky s obeliskem spolu nesousedily.




POČÁTEČNÍ SUROVINY

Každý hráč má do začátku tyto suroviny:

12 ×  4 ×  0 × 

POČÁTEČNÍ PŘÍJMY

Příjmy všech hráčů nastavte na počítadlech na:

“10”  “0”  “0” 

POČÁTEČNÍ BUDOVY

Každý hráč začíná s těmito budovami:

-  příbytek
-  cech mágů

POČÁTEČNÍ JEDNOTKY

Každý hráč začíná s těmito jednotkami:


- 1 × tlupa  s nejvyššími náklady naverbování.

DALŠÍ SCÉNÁŘOVÁ PRAVIDLA

Před začátkem scénáře:

- **Volitelně:** Chcete-li zajistit, že je hra dobře vyvážená, doporučujeme odstranit karty (nebo ignorovat efekty) umožňující hráčům přesouvat hrdiny přes blokováná políčka, např. *Andělská křídla*.

Během tohoto scénáře:

- Když hráč navštíví obelisk, získá .
- Když platíte zlaťáky, abyste mohli bránit své obléhané frakční město, můžete při tom používat i svůj balíček *Might & Magic*.



PODMÍNKA VÍTĚZSTVÍ


Chcete-li zvítězit, musíte na konci kola ovládat 7 dílků nebo **ovládnout** jedno ze zneprátených měst frakce a udržet nad ním kontrolu po 2 následující kola.

Dílek mapy ovládáte, pokud na něm **vlastníte** důl nebo osadu a současně na něm nejsou žádní zneprátení hrdinové.

POČÍTADLO KOL

Hra končí na konci 12. kola. Pokud některý hráč **ovládně** soupeřovo město v 11. či 12. kole, hra pokračuje do konce 13., resp. 14. kola. Všichni hráči, kteří splnili některou podmínku vítězství, vyhrávají. Všichni ostatní prohrávají.

ČASOVANÁ UDÁLOST

Na začátku 4. a 9. kola získá každý hrdina 1 .



MÓD STŘET

CARPE DIEM

Před pár lety se bohové rozhodli, že s tímto světem už nechtějí mít co do činění. Nyní všude vládne chaos.

Každý viní všechny ostatní za to, že bohové odešli. A ty jsi přesvědčený, že světu bez bohů můžeš svou vládou vrátit řád pouze ty.

POČET HRÁČŮ

Scénář pro 2 hráče.

DÉLKA SCÉNÁŘE

Hraje se na 14 kol.

PŘÍPRAVA MAPY




Vezměte si následující dílky mapy a sestavte z nich mapu dle diagramu na následující straně:

- 2 × startovní dílek (I)
- 4 × blízký dílek (IV–V), 2 z nich musejí obsahovat obelisk
- 1 × středový dílek (VI–VII) s *neznámým městem*
- 4 × vzdálený dílek (II–III), každý hráč si vezme dva do osobní zásoby

POZNÁMKA: Startovní dílky s blokováním políčkem (tj. žlutě ohraničeným) položte tak, jak ukazuje diagram. Poté rozdělte blízké dílky do dvou hromádek (bez obelisku a s ním) a pokládejte je střídavě, aby žádné dva dílky s obeliskem spolu nesousedily.


POČÁTEČNÍ SUROVINY

Každý hráč má do začátku tyto suroviny:

10 ×  3 ×  1 × 

POČÁTEČNÍ PŘÍJMY

Příjmy všech hráčů nastavte na počítadlech na:

“10”  “0”  “0” 

POČÁTEČNÍ BUDOVY

Každý hráč začíná s těmito budovami:

-  příbytek
-  cech mágů

POČÁTEČNÍ JEDNOTKY

Každý hráč začíná s těmito jednotkami:


- 1 × tlupa  s nejvyšší cenou naverbování.

DALŠÍ SCÉNÁŘOVÁ PRAVIDLA

Před začátkem tohoto scénáře:

- **Volitelně:** Chcete-li zajistit, že je hra dobře vyvážená, doporučujeme odstranit karty (nebo ignorovat efekty) umožňující hráčům přesouvat hrdiny přes blokováná políčka, např. *Andělská křídla*.

Během tohoto scénáře:

- Když hráč navštíví obelisk, získá .
- Hrdina na středovém dílku nesmí vstoupit na startovní dílek nepřítele.
- Když platíte zlaťáky, abyste mohli bránit své obléhané frakční město, můžete při tom používat i svůj balíček *Might & Magic*.


PODMÍNKA VÍTĚZSTVÍ

Ovládněte neznámé město na středovém dílku.

POČÍTADLO KOL

Nesplní-li nikdo podmínku vítězství do konce 14. kola, hra končí nerozhodně.

ČASOVANÁ UDÁLOST

Na začátku 3., 6. a 9. kola získá hlavní hrdina **nezačínajícího** hráče 1 .





LOKACE MAPY

MĚSTO



Kategorie: **K vlastnění**

Jedná se o startovní políčko hráče. Pokud hráč ovládne město, kde nezačínal, získá bonus dle pravidel scénáře.

OSADA



Kategorie: **K vlastnění**

Když **dobudete** osadu a označíte ji kostičkou své frakce, můžete si vybrat z několika bonusů. Dobudete-li osadu, kterou předtím žádný hráč nevlastnil, získáte bonus navíc (viz str. 25 pravidel základní hry).

NEZNÁMÉ MĚSTO



Kategorie: **K vlastnění**

Když **dobudete** neznámé město, které dosud žádný hráč nevlastnil, ihned vám poskytnete 10 . Krom toho bude i na začátku každého výrobního kola pasivně generovat příjem: 10 . Další podrobnosti naleznete na str. 3, *Neznámé město*.

POZNÁMKA: Dílek s touto lokací můžete na mapu zařadit pouze v případě, že máte k dispozici alespoň 1 frakci, za kterou nikdo nehraje.

OSA HVĚZD



Kategorie: **K vlastnění**

Můžete z ruky **vyřadit** jednu základní kartu a vzít si namísto ní jednu vylepšenou kartu stejného typu. Po přidání své frakční kostičky na tuto lokaci neodstraňujte kostičky ostatních frakcí – může tu ležet jedna od každé frakce. Jakmile zde leží vaše kostička, osa hvězd pro vás platí jako prázdné políčko (jako by to bylo políčko k objevení).



POZNÁMKY





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, 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 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 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, Cyprjan 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