

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME

A detailed illustration of a dragon breathing a powerful stream of fire. The dragon has dark, scaly skin with red highlights and a long, spiky tail. It is shown from the side, its head turned towards the viewer as it breathes a bright orange and yellow flame. The background is a dark, smoky environment.

REVIDOVANÁ PRAVIDLA

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®
THE BOARD GAME

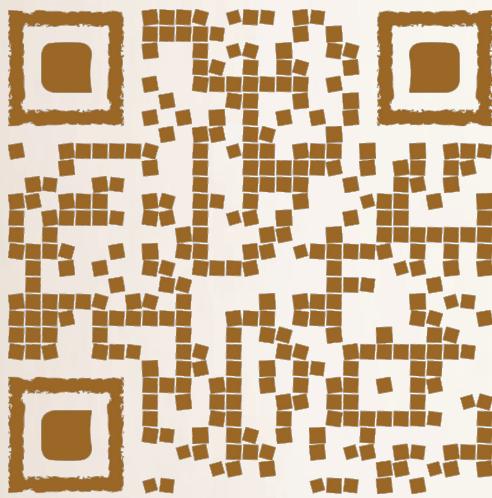
Revidovaná pravidla

Hermannii "Heegu" Karppela

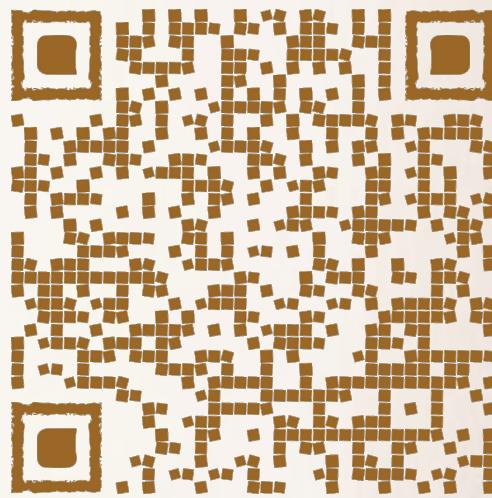
24. října 2024

Toto je nepublikovaná verze vyrobená z GitHub commitu [d2df577](#).

Jedná se o komunitní projekt, který má [GitHub repozitář](#). Kdokoliv může přispívat, provádět změny a opravovat chyby. Pokud chcete pouze zanechat zpětnou vazbu, učiňte tak prosím v původním [BoardGameGeek vlákně](#).



Naskenuj pro otevření **GitHub** repozitáře.



Naskenuj pro otevření **BoardGameGeek** vlákna.



Obsah

Úvod	4
Herní módy	5
Seznam komponent	6
Příprava hry	8
Průběh kola	11
Tahy hráčů	12
Hrdinové	15
Stavba Balíčku	18
Suroviny	22
Město	23
Prvky Mapy	24
Jednotky	27
Souboj	31
Pravidla AI	38
Obtížnost	40
Obchodování	42
Konec Scénáře	43
Obsah Rozšíření	44
Všechny Lokace Mapy	46
Obsah	53
Tvůrci	54
Poznámky	55





ÚVOD

Kontinent Antagarich je ve válce, protože několik různých frakcí vedených jejich Hrdiny bojuje o nadvládu. Vyberte si svou Frakci a Hrdinu a vyženěte z těchto zemí své vzpurné nepřátele!

Heroes of Might and Magic III: The Board Game je takticko-strategická desková hra na hrdiny pro 1–3 hráče při hraní se základní sadou, nebo pro více hráčů při použití rozšíření.

Poznámka: V těchto pravidlech se herní prvky a komponenty píší s Velkým písmenem. **Tučný text** se používá pro zvýraznění důležitých pravidel. *Kurzíva* se používá pro herní příklady. **Hnědé odkazy** (s. 4) vás vezmou do odpovídajících částí.

Výjimky a poznámky s **oranžovými odkazy** (s. 4) jsou vysvětleny v rámečcích, jako je tento.

Protichůdná pravidla komponent se řeší podle následující priority: Karty Hráčů, Karty Jednotek, Desky Měst, Kniha Misí, tato kniha pravidel.





HERNÍ MÓDY

Každá hra Heroes III se hraje podle Scénáře z Knihy Misí. Existují čtyři typy Scénářů:

Střet

Plně kompetitivní mód pro 2–3 hráče.

Kampaň

Hra pro jednoho hráče v propojených Scénářích proti nepřátelskému AI. Pravidla specifická pro hru jednoho hráče najdete v částech **Pravidla AI** (s. 38) a **Konec Scénáře** (s. 43). Další změny pravidel jsou detailně popsány u každé Kampaně v Knize Misí.

Aliance

Týmová hra 2 proti 2. Pro hru ve čtyřech hráčích budete potřebovat rozšíření.

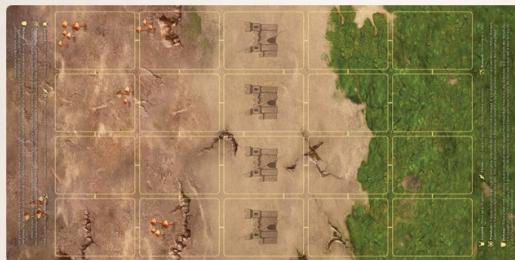
Kooperativní mód

Kooperativní mód pro 2–3 hráče, kde všichni sdílejí společný cíl.





Tento průvodce poskytuje vizuální přehled všech součástí hry, včetně každého rozšíření. Podrobnejší informace, včetně přesného množství a obrázků jednotlivých komponent, najdete v oficiálním průvodci obsahem od Archonu.



Deska Bojiště (s. 31)



Deska Bitevního Pole
(*Bitevní Pole*)



**Žeton
Iniciativy**
(*Bitevní Pole*)



Dílek Mapy (s. 24)



Karta Hrdiny (s. 16)



Deska Města (s. 23)



Žeton Grálu
(s. 50)



Žetony Zlatáků
(s. 22)



**Stavební
Materiály**
(s. 22)



**Žeton
Cenností**
(s. 22)



**Žeton
Výstavby**
(s. 13)



**Žeton
Populace**
(s. 13)



**Žeton
Knihy Kouzel**
(s. 13)



Žeton Morálky
(s. 13)



**Žeton
Ochromení/
Obrany** (s. 32)



**Žeton
Poškození**
(s. 32)



**Žetony
Pohybu**
(s. 12)



**Kostičky
Frakcí**



**Černé
Kostičky**



**Karta Pozitivní
Morálky** (*Bitevní Pole*)



**Karta Negativní
Morálky** (*Bitevní Pole*)



Figurky Hrdinů



Karta Události
(s. 45)
(Pevnost)



Karta Hvězdárské Vyhlášky (s. 11)



Karta AI (s. 38)



Karta Dobrodružství
(Bitevní Pole)



Karta Dovednosti
(s. 19)

Karta Artefaktu
(s. 19)

Karta Kouzla (s. 20)



Karta Válečného Stroje (s. 44) (Bašta)

Karta Zaměření
(s. 20)

Základní Karta
(s. 19)

Vylepšená Karta
(s. 45) (Peklo)



Karta Neutrální Jednotky (s. 29)

Karta Frakční Jednotky (s. 27)

Karta Střílny (s. 36)

Karty Brány a Hradeb (s. 36)



Kostky Útoku

Kostky Pokladu

Kostky Surovin



Počítadlo Kol (s. 11)



Překážky (Bitevní Pole)



PŘÍPRAVA HRY

Tato část vás provede procesem přípravy hry podle Scénáře z Knihy Misí.

1. Vyberte si Scénář z Knihy Misí. Pro vaši první hru doporučujeme zvolit Scénář „Překrásný Nový Svět“ (viz strana 7 v Knize Misí).
2. Vyberte si jednu z dostupných Frakcí.
3. Vyberte si jednoho z Frakčních Hrdinů své Frakce jako vašeho Hlavního Hrdinu. Každá Frakce má alespoň jednu oboustrannou Kartu Hrdiny, na které je z každé strany vyobrazen jiný Hrdina.
4. Vezměte si následující komponenty patřící k vaší Frakci:
 - a) 1 × Oboustranná Karta Hrdiny (s vybraným Hrdinou nahoře)
 - b) 2 × Figurka Hrdiny
 - c) 7 × Dílek Městské Budovy
 - d) 1 × Deska Města
 - e) 7 × Oboustranná Karta Jednotky
 - f) 3 × Karta Zaměření vámi vybraného Hrdiny
 - g) 1 × Karta Dovednosti vámi vybraného Hrdiny
 - h) 20 × Kostička Frakce
 - i) 1 × Žeton Výstavby
 - j) 1 × Žeton Populace
 - k) 1 × Žeton Knihy Kouzel
 - l) 3 × Žeton Pohybu
5. Umístěte jednu ze svých Kostiček Frakce na první políčko ukazatele Úrovně na Kartě Hrdiny (označenou symbolem „I“). Váš Hrdina je nyní na úrovni 1.

6. Rozložte Dílky Mapy a další komponenty Scénáře podle návodu zobrazeného v Knize Misí.
7. Položte Desku Města vaši vybrané Frakce před sebe a Dílky Městských Budov položte vedle ní. Zkontrolujte, které budovy jsou již postaveny ve Scénáři, který se chystáte hrát, a umístěte příslušné Dílky Městských Budov na Desku Města. Vyhodnoťte případné okamžité účinky již postavených budov na konci přípravy hry.
8. Nastavte úvodní příjem podle scénáře a umístěte Kostičky Frakcí na odpovídající ukazatele příjmu na Desce Města. Umístěte Žetony Populace, Výstavby a Knihy Kouzel na příslušná místa na Desce Města.
9. Seskupte Žetony Surovin na oddělené hromádky umístěné v dosahu všech hráčů. Vezměte si počáteční Suroviny určené scénářem, který hrájete, a umístěte je vedle své Desky Města. Toto je váš zdroj Surovin.
10. Rozdělte zbývající Žetony do odpovídajících hromádek.
11. Roztříďte Základní Karty na čtyři hromádky: Útok, Obrana, Moc a Vědomosti. Podívejte se na hodnoty na **Kartě Hrdiny** (s. 16) a vezměte si z každé hromádky odpovídající počet karet.
12. Pokud je váš Hlavní Hrdina Hrdinou Síly ♀, přidejte do svého Balíčku 1 kopii Kouzla Magický Šíp, a pokud je Hrdinou Magie ♂, přidejte do svého Balíčku 2 tato kouzla.
13. Přidejte si do vašeho Úvodního Balíčku Kartu **Dovednosti** (s. 19) vašeho Hlav-



ního Hrdiny a Karty **Zaměření** (s. 20)
Úrovně 1.

14. Zamíchejte váš Úvodní Balíček a umístěte ho lícem dolů vedle vaší Karty Hrdiny. Toto je Balíček **Might & Magic** vašeho Hlavního Hrdiny a je nyní připraven. V této knize pravidel je zkrácen na **Váš Balíček**.
15. Roztříďte Karty Dovedností, Artefaktů a Kouzel do 3 Balíčků lícem dolů (včetně nepoužitých Kouzel Magický Šíp) a zamíchejte je. Z každého z těchto Balíčků vezměte vrchní kartu a položte ji vedle téhož Balíčku lícem nahoru, čímž vytvoříte 3 samostatné Odhazovací Hromádky.
16. Zvolte si **Obtížnost** (s. 40) Scénáře a vezměte si odpovídající Počáteční Bonus(y).
17. Roztříďte Neutrální Jednotky do 4 Balíčků podle jejich úrovně (**★☆☆★☆**). Tyto Balíčky pak zamíchejte a nechte si dostatek místa pro jejich Odhazovací Hromádky.
18. Umístěte Desku Bojiště v dosahu hráčů. Zkontrolujte ve Scénáři, které počáteční Jednotky jste obdrželi a umístěte je na hromádku poblíž Desky Města, odděleně od zbývajících Jednotek vaší Frakce.
19. Umístěte Počítadlo Kol vedle herního plánu a na políčko „1“ umístěte Černou Kostičku.
20. Zamíchejte Karty Hvězdářských Vyhľášek a položte je lícem dolů vedle Počítadla Kol.
21. Otočte výchozí Dílek Mapy podle svých představ. Vyberte si figurku Hrdiny představující vašeho Hlavního Hrdinu a umístěte ji na prostřední Pole startovního Dílku Mapy.
22. Vyberte si začínajícího hráče. Začínající hráč se během hry nikdy nemění.





PRŮBĚH KOLA

Hra je rozdělena do Kol, během nichž každý hráč provede svůj Tah v pořadí ve směru hodinových ručiček, počínaje začínajícím hráčem. Během svých tahů hráči přesouvají své **Hrdiny** (s. 15) na Herní Mapě, staví nové Budovy ve svém **Městě** (s. 23) a Verbuje **Jednotky** (s. 27) s cílem splnit vítěznou podmíinku Scénáře.

Provedte následující kroky **na začátku každého Kola**, kromě prvního Kola:

- Otočte všechny dříve použité Žetony Stavby, Populace a/nebo Knihy Kouzел zpět na jejich aktivní stranu.
- Otočte všechny dříve použité Žetony Bodů Pohybu (BP) zpět na jejich aktivní, zelenou stranu.
- Obnovte použití Pokročilých Efektů .

Poté hráči, v závislosti na aktuálním čísle kola, bud získají Suroviny, nebo vyřeší Kartu Hvězdářská Vyhláška:

- Lichá Kola jsou **Kola Surovin**. Všichni hráči získávají příjem z **Budov**, **Osad a Dolů** (s. 48), které ovládají. Tento krok přeskočte v prvním Kole.
- Sudá kola jsou **Kola Hvězdářů**. Vytahněte si Kartu Hvězdářská Vyhláška a vyřešte její efekty.
- Pokud jsou ve Scénáři označeny časované Události, kterých bylo nyní dosaženo, vyřešte je.

Po zahájení Kola se hráči střídají v pořadí ve směru hodinových ručiček, jak je popsáno v následující části. Poté, co všichni hráči odehrají svůj Tah, posuňte Černou Kostičku na Počítadle Kol o jedno políčko dopředu a znova provedte začátek Kola. Pokračujte v hraní nových Kol, dokud nebude splněna ně-

která z podmínek pro ukončení Scénáře.



Vé hře Aliance se týmy po každém tahu střídají. Na začátku prvního tahu vašeho týmu v daném kole si můžete vybrat, kdo bude hrát první a kdo poslední.



Na začátku svého Tahu si obnovte Karty v ruce podle následujících kroků:

- Odhodte libovolný počet Karet z ruky. Pokud váš aktuální počet přesahuje Limit Karet na ruce , musíte odhodit karty, abyste se do limitu vešli.
- Poté si můžete dobrat Karty až do výše svého Limitu Karet na ruce.
- Po dobrání Karet vyřešte všechny efekty typu „na začátku svého tahu“.

Váš aktuální Limit Karet na ruce závisí na **Úrovni** (s. 17) vašeho Hlavního Hrdiny. Začátek vašeho tahu je jediným okamžikem, kdy se kontroluje Limit Karet na ruce.

Hráči mohou během tahu využít tři typy akcí: **Pohyb**, **Město** a **Morálka**. Jakmile všichni hráči utratí všechny své Body Pohybu a nechtějí použít další Akce Města nebo Morálky, aktuální kolo končí.

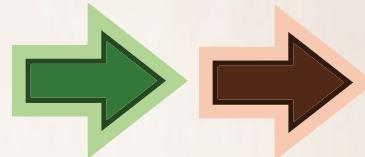
Akce Pohybu

Akce Pohybu se provádějí utracením Bodů Pohybu (BP). Hráč může použít Akce Pohybu **pouze během svého tahu**.

Za každý utracený 1 BP můžete provést jednu z následujících akcí:

- Přesunout Hrdinu o 1 pole v libovolném směru.
- Znovu Navštívit (s. 25) pole, ve kterém se nachází váš hrdina.
- Pokračovat v Souboji (s. 33) proti Neutrálním Jednotkám další 1 bojové kolo.
- Odkrýt Dílek Mapy (s. 25), pokud je váš Hrdina na poli vedle tohoto Dílku.
- Umístit nový Dílek Mapy z vaší zásoby

Vzdálených (II-III) Dílků Mapy.



Aktivní a neaktivní Žeton Pohybu.

Použité množství BP označíte otočením Žetonů Pohybu na jejich hnědou, neaktivní stranu. Pokud má hráč Hlavního i **Sekundárního Hrdinu** (s. 15), sledujte jejich BP odděleně. Hrdinové mohou utrácet BP v libovolném pořadí.

Spojenečtí Hrdinové se mohou pohybovat jeden přes druhého, ale nemohou zastavit svůj pohyb na stejném Poli. Když se pohybujete přes Pole se spojeneckým Hrdinou, **Nenavštěvujete, ani Neobjevujete** (s. 25) pole, na kterém spojenecký Hrdina stojí.

Kdykoliv dostanete pokyn k získání (dodatečných) BP, někdy reprezentovaných symbolem , tyto BP zůstanou zachovány **pouze pro kolo, ve kterém byly získány**. V nepravděpodobné situaci, kdy se dva spojenečtí hrdinové ocitnou na stejném poli, musíte použít další BP, abyste jednoho z nich přesunuli pryč z tohoto pole.



Akce Města

Každou z níže uvedených Akcí Města můžete provést **jednou za Kolo**. Tyto Akce lze provést kdykoliv během Tahu jakéhokoliv hráče, s výjimkou Souboje nebo situace, kdy by vaše Akce Města přerušila jinou Akci. Například s Žetonem Knihy Kouzel nelze současně dobírat karty Kouzel.

Když hráč oznámí, že se chystá zahájit Souboj, můžete na to reagovat libovolným počtem Akcí Města do chvíle, než provedete některý z kroků **přípravy Souboje** (s. 31).

Po provedení Akce Města otočte příslušný Žeton na své Desce Města na jeho neaktivní stranu. Tuto Akci nemůžete znova použít až do začátku dalšího kola, kdy se Žetony obnoví.

 Žeton Výstavby, slouží k rozšíření vašeho **Města** (s. 23).

 Žeton Populace se používá k Verbování a Posílení **Jednotek** (s. 27) nebo k Verbování **Sekundárního Hrdiny** (s. 15).

 Žeton Knihy Kouzel se používá k nákupu **Kouzel** (s. 20). K jeho použití je nutná budova Cechu Mágů.

Akce Morálky

Hráči mohou získat nebo ztratit Morálku prostřednictvím různých herních efektů a událostí. Když získáte Morálku, vezměte si Žeton Pozitivní Morálky . Takový Žeton můžete mít pouze jeden. Pokud se chystáte získat druhý Žeton, můžete před získáním druhého okamžitě utratit první Žeton. Žeton Pozitivní Morálky lze kdykoliv použít k provedení některé z následujících Akcí:

- Dobrat si Kartu z vašeho Balíčku.
- Odhadit libovolný počet Karet, a pak si stejný počet Karet dobrat.
- Znovu hodit libovolnou Kostkou, kterou jste právě hodili.

Pokud ztratíte Morálku, odhodte Žeton Po-

zitivní Morálky , pokud ho máte. V opačném případě získáte Žeton Negativní Morálky . Získání Pozitivní Morálky v době, kdy máte Žeton Negativní Morálky, naopak tento Žeton odhadí. Pokud byste měli získat druhý Žeton Negativní Morálky, musíte na konci svého Tahu místo toho **Odhodit všechny Karty z ruky**.

Frakce Nekropole  ignoruje všechny efekty Morálky. Nemůže nikdy za žádných okolností získat nebo ztratit Morálku.



Příklad Tahu

Alice, která hraje hrdinku Catherine, začíná svůj tah. V ruce má 3 Karty z předchozího kola a rozhodne se 2 z nich Odhadit, než si dobere karty ze svého Balíčku až do Limitu Karet na ruce . Současný limit je 5, protože její Hlavní Hrdina je na 3. Úrovní, takže si po Odhození Karet dobere 4 Karty (viz Efekty Úrovní (s. 17)).

Poté utratí svůj Žeton Výstavby a postaví ★ Obydlí, a pak svůj Žeton Populace na Ver-

bování (s. 27) ★ Jednotky Šampioni. Může to udělat, protože předtím postavila Obydlí nižší úrovně (★ a ☆), a má dostatek *Surovin* (s. 22) jak na stavbu Obydlí, tak na Verbování Šampionů.

Nyní je připravena na nadcházející Bitvu a utratí Bod Pohybu, aby přesunula svého Hlavního Hrdinu na sousední Pole, které momentálně okupuje Nekromancer Sandro, nepřátelský Hlavní Hrdina ovládaný Bobem. Když Alice oznámí svůj záměr zahájit Souboj, oba hráči mají stále možnost provést Akce Města.





HRDINOVÉ

Hráči vždy ovládají Hlavního Hrdinu a mohou si navíc naverbovat i Sekundárního Hrdinu. „Hrdina Hráče“ může odkazovat na kteréhokoli z nich. Hrdinové se používají k provádění Akcí Pohybu na herní desce a k začájení Soubojů proti nepřátelům za účelem dosažení vítězných podmínek Scénáře.

Hlavní Hrdina

Hlavní Hrdina je reprezentován vybranou figurkou, Kartou Hrdiny a Vaším Balíčkem. Každá Frakce má Hlavního Hrdinu se 3 . Pouze Hlavní Hrdina může použít Váš Balíček.

Každý Hlavní Hrdina začíná hru na Úrovni 1 a může postoupit až na Úroveň 7 získáváním Zkušeností. Zkušenosti se získávají z **vítězného Souboje** (s. 34), Návštěvy určitých Lokací (s. 46) a **Kostky Pokladu** (s. 46). Získání 1 Zkušenosti je reprezentováno symbolem .

Sekundární Hrdinové

Pokud ovládáte Město nebo Osadu, Sekundární Hrdina může být Naverbován otočením vašeho **Žetonu Populace** a zaplacením 10 .

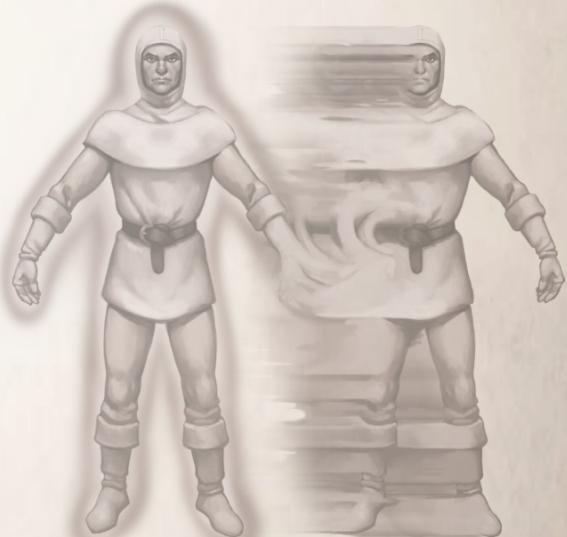
Jednotky **nemohou** být **Naverbovány** nebo **Posíleny** (s. 27) pokud se Žeton Populace použil k Naverbování Sekundárního Hrdiny.

Váš Sekundární Hrdina používá zbývající figurku Hrdiny vaší Frakce. Možná budete chtít označit tuto figurku žetonem (např. Kostičkou Frakce), aby se odlišil od Hlavního Hrdiny. Po Naverbování Sekundárního Hrdiny umístěte figurku do Města nebo Osady,

které ovládáte. **Můžete mít pouze jednoho Sekundárního Hrdinu.**

Sekundární Hrdinové mají 2 ; když získejte Sekundárního Hrdinu, vezměte si další sadu 2 Žetonů Pohybu k reprezentaci jejich PB. Sekundární Hrdinové nemají svou vlastní Kartu Hrdiny, **nemohou získávat Zkušenosti, nemohou hrát Karty z Vašeho Balíčku během Souboje**, ale mohou použít **stejné Jednotky** jako Hlavní Hrdina. Pokud Sekundární Hrdina získá jakékoli Karty, umístěte je do své ruky jako obvykle (viz **Stavba Balíčku** (s. 18)). Sekundární Hrdinové mají stejnou Úroveň jako Hlavní Hrdina pro účely řešení **Rychlého Souboje** (s. 31).

Pokud je váš Sekundární Hrdina napaden nepřátelským Hrdinou, můžete se rozhodnout, že tento Hrdina bude **okamžitě poražen bez Souboje** (s. 33). Když je Sekundární Hrdina poražen, odstraňte ho ze hry. Sekundární Hrdinové mohou být znova Naverbováni dalším použitím Žetonu Populace.



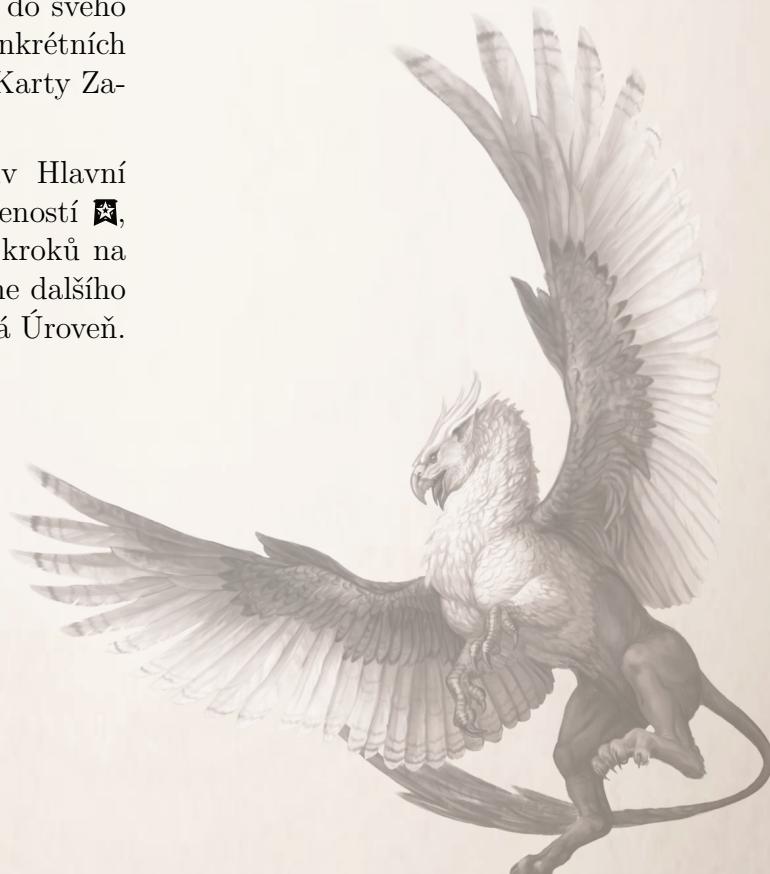
Popis Karty Hrdiny

1. **Jméno** – Jméno Hrdiny. Používá se k identifikaci. Nemá žádný herní efekt.
2. **Povolání** – Povolání Hrdiny. Nemá žádný herní efekt.
3. **Typ** – Typ Hrdiny (Síla  nebo Magie ). Určuje počet Kouzel Magický Šíp ve vašem Úvodním Balíčku (1 nebo 2).
4. **Barva Frakce** – Připomínka barvy kostiček a figurek Frakce.
5. **Útok** – Počet Karet Útoku ve vašem Úvodním Balíčku.
6. **Obrana** – Počet Karet Obrany ve vašem Úvodním Balíčku.
7. **Moc** – Počet Karet Moci ve vašem Úvodním Balíčku.
8. **Vědomosti** – Počet Karet Vědomostí ve vašem Úvodním Balíčku.
9. **Úvodní Dovednost** – Připomínka unikátní Karty Dovednosti, se kterou Hrdina začíná.
10. **Zaměření Hrdiny** – Připomínka Karet Zaměření, které Hrdina přidává do svého balíčku na začátku hry a po konkrétních úrovních. Každý hrdina má tři Karty Zaměření.
11. **Počítadlo Úrovní** – Kdykoliv Hlavní Hrdina získá 1 nebo více Zkušeností , posuňte kostičku o daný počet kroků na počítadle. Když kostička dosáhne dalšího slotu na horní řadě, Hrdina získá Úroveň.



Karta Hrdiny

- | | |
|-----------------|----------------------|
| 1. Jméno | 8. Vědomosti |
| 2. Povolání | 9. Úvodní Dovednost |
| 3. Typ | 10. Zaměření |
| 4. Barva Frakce | 11. Počítadlo Úrovní |
| 5. Útok | |
| 6. Obrana | |
| 7. Moc | |



Efekty Úrovni

Hlavní Hrdinové vždy začínají každý Scénář na Úrovni 1 a mohou postoupit získáváním Zkušeností ★. Nejběžnějšími zdroji získávání Zkušeností jsou **Kostka Pokladu** ☺ (s. 46) a **Souboj** (s. 34). Každá nová Úroveň vyžaduje **2 Zkušenosti**. Když Hlavní Hrdina dosáhne nové Úrovni, okamžitě vyřešte její účinky. Získávání Zkušeností na Úrovni 7 nemá žádný efekt.

Počítadlo Úrovni na Kartě Hrdiny zobrazuje následující informace:

- Aktuální Úroveň Hlavního Hrdiny a množství získaných Zkušeností, zobrazeno pozicí kostičky.
- Váš aktuální Limit Karet na ruce ☐.
- Počet **Pokročilých Efektů** (s. 19) ♔, které můžete použít během Kola.
- Na jakých Úrovních musí váš Hlavní Hrdina **Hledat** (s. 18) novou **Kartu Dovednosti** (s. 19) nebo získat **Kartu Zaměření** (s. 20). Čísla úrovní napsaná zlatou barvou na Počítadle Úrovni (♦I♦, ♦IV♦ a ♦VI♦) vám dávají Kartu Zaměření, zatímco stříbrné Úrovni (2, 3, 5, 7) vám dávají Kartu Dovednosti.

Seznam všech efektů:

- **Úroveň 1** – Váš Limit Karet na ruce je 4. Přidejte první Kartu Zaměření do Vašeho Balíčku.
- **Úroveň 2** – Hledejte (2) v Balíčku Dovednosti. Můžete hrát 1 Kartu s Pokročilým Efektem za Kolo.
- **Úroveň 3** – Váš Limit Karet na ruce je 5. Hledejte (2) v Balíčku Dovednosti.
- **Úroveň 4** – Získejte druhou Kartu Zaměření. Můžete hrát 2 Karty s Pokročilým Efektem za Kolo.
- **Úroveň 5** – Váš Limit Karet na ruce je 6. Hledejte (2) v Balíčku Dovednosti.
- **Úroveň 6** – Získejte třetí Kartu Zaměření. Můžete hrát 3 Karty s Pokročilým Efektem za Kolo.
- **Úroveň 7** – Váš Limit Karet na ruce je 7. Hledejte (2) v Balíčku Dovednosti.





STAVBA BALÍČKU

Hráčské Balíčky

Všichni hráči mají unikátní Balíček, který reprezentuje Dovednosti a Vybavení jejich Hlavního Hrdiny. Balíčky mohou obsahovat Základní Karty, Karty Dovedností, Kouzел, Artefaktů a Zaměření Hlavního Hrdiny. Balíček každého hráče začíná s 9 kartami vybranými během přípravy hry.

Obecná Pravidla Karet

1. Karty mohou být hrány **pouze ve vašem Tahu** nebo v **Souboji** (s. 31) zahrnujícím vašeho **Hlavního Hrdinu**.
2. Kartu po použití odhodte. Každý hráč má svou Odhazovací Hromádku.
3. Pokud je váš Balíček prázdný, když potřebujete dobrat Kartu, **zamíchejte svou Odhazovací Hromádku** do nového Balíčku a doberte z něj.
4. Kdykoliv váš Hrdina získá Kartu z jakéhokoliv důvodu, dejte ji **přímo do vaší ruky**, pokud není uvedeno jinak.
5. Kdykoliv máte pokyn **Hledat** (X) v Balíčku Dovedností, Artefaktů nebo Kouzel, můžete buďto prohlédnout vrchních (X) Karet z daného Balíčku, jednu z nich si vzít do ruky a ostatní odhodit, **NEBO** můžete místo toho získat vrchní Kartu z Odhazovací Hromádky daného Balíčku.
6. Balíčky Dovedností, Artefaktů a Kouzel mají své vlastní Odhazovací Hromádky, vytvořené během přípravy hry. To pomáhá je identifikovat. Pokud Balíček někdy dojde, zamíchejte ho a odhodte jeho vrchní Kartu, aby vznikla nová Odhazovací Hromádku. Kdykoliv je jedna z těchto Odhazovacích Hromá-
7. Karty mají následující typy efektů:
 - **Okamžité** ➔ Efekty jsou vyřešeny okamžitě.
 - **Aktivační** ➔ Efekty musí být hrány při Aktivaci vaší vlastní Jednotky v Souboji.
 - **Mapové** ☰ Efekty nemohou být použity během Souboje.
 - **Pokračující** ↗ Efekty trvají, dokud nejsou spotřebovány nebo dokud hráč, který je zahrál, nezačne své další Kolo (co nastane dříve).
 - **Trvalé** ∞ Karty zůstávají ve hře, dokud nejsou odhozeny nebo nahrazeny. **Můžete mít současně pouze jednu trvalou Kartu;** hraní další odhadí první.
8. Kdykoliv je řečeno, že máte **odstranit kartu**, odstraňte ji zcela ze hry.



Karty Dovedností a Základní Karty

Všechny Karty Dovedností a Základní Karty mají **Běžný Efekt** a silnější **Pokročilý Efekt**, který je zobrazen pod Běžným Efektem. Kdykoliv hrájete Kartu Dovednosti nebo Základní Kartu, musíte si vybrat, který efekt používáte. Počet **Efektů**, které můžete použít v každém Kole, je omezen **Úrovní** (s. 17) vašeho Hlavního Hrdiny. Sledujte počet použití jakýmkoliv vhodným způsobem, například přesouváním Černých Kostek na a z Karty Hrdiny.



Karta Dovednosti

1. Název
2. Běžný Efekt



Základní Karta

3. Pokročilý Efekt
4. Karta specifická pro danou Frakci*

Karty Artefaktů

Karty Artefaktů mají horní a spodní efekt. Když jednu hrájete, musíte **vybrat, který efekt** používáte. Jsou rozděleny do 3 Úrovní: Malé, Velké a Relikvie. Tyto Úrovně se vztahují k celkové Síle Karty a mohou být zmíněny při řešení určitých efektů nebo během přípravy Scénáře. Všechny Karty Artefaktů jsou normálně zamíchány dohromady, aby vytvořily Balíček Artefaktů bez ohledu na jejich Úroveň. Jsou získávány průzkumem mapy.

Artefakty mohou být **směněny** (s. 42) v Alianci a Kooperativních Scénářích.



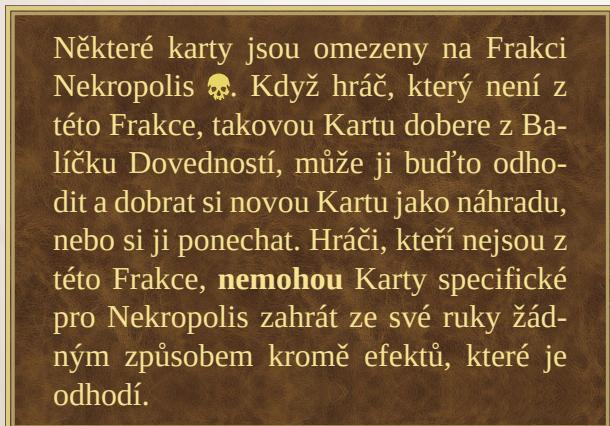
Malý Artefakt

Velký Artefakt

1. Název
2. Efekt
3. Příběhový text



Relikvie



Karty Kouzel

Karty Kouzel mají tři možné primární efekty. Použití horní, běžné, verze Kouzla nemá žádné dodatečné náklady. K přístupu k ostatním efektům můžete **Posílit** Kouzlo za placením uvedené ceny (3) a dosáhnout silnějšího efektu (4). Tuto cenu můžete zaplatit hraním jiných karet s efektem Posílení (4) před sesláním Kouzla (např. Základní Karta - Moc). Všechny Karty Kouzel mají také alternativní spodní (5) efekt. Nemůžete zahovat zahrávané (4) na později: seslání Kouzla spotřebuje všechny dosud zahrávané (4), a pokud přestanete hrát karty, moc se rozplyne.



Karta Kouzla

1. Název Kouzla
2. Škola Magie
3. Cena za Posílení
4. Efekt Kouzla
5. Alternativní Efekt

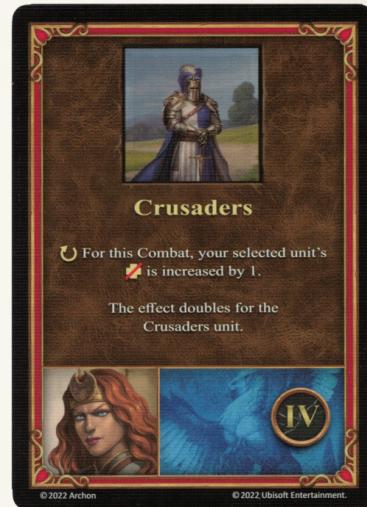
Kouzla mohou být získána postavením Cechu Mágů. Stavba také umožňuje použít Žeton Knihy Kouzel k nákupu dalších Kouzel. Žeton nelze použít během **stejného Kola**, ve kterém byl Cech postaven. Kouzla mohou být také **směněna** (s. 42) v Alianci a Kooperativních Scénářích.

Během Souboje může každý hráč **použít pouze jednu Kartu Kouzla za Kolo Boje**.

Když použijete efekt, který vám umožní seslat Kouzlo z jiného místa než z vaší ruky (například přímo z Balíčku Kouzel), po seslání tohoto Kouzla jej umíste do své Odhazovací Hromádky.

Karty Zaměření Hrdiny

Karty Zaměření Hrdiny jsou získávány během nových Úrovní (s. 17). Každý Hlavní Hrdina má unikátní sadu Karet Zaměření. I když mnoho z těchto Karet má efekty, které se podobají Kartám Kouzla, Karty Zaměření jsou **vlastní unikátní kategorií karet**.



Karta Zaměření Úrovně 4, patřící rytířce Catherine.



Příklad Hledání

Bob, který hraje za čaroděje Deemera, postavil během předchozího Herního Kola Cech Mágů, což mu nyní umožňuje použít Žeton Knihy Kouzel k nákupu dalších Kouzel.



Používá Žeton a platí cenu 5 uvedenou na jeho Desce Města, což mu umožňuje **Hledat** (2) v Balíčku Kouzel.

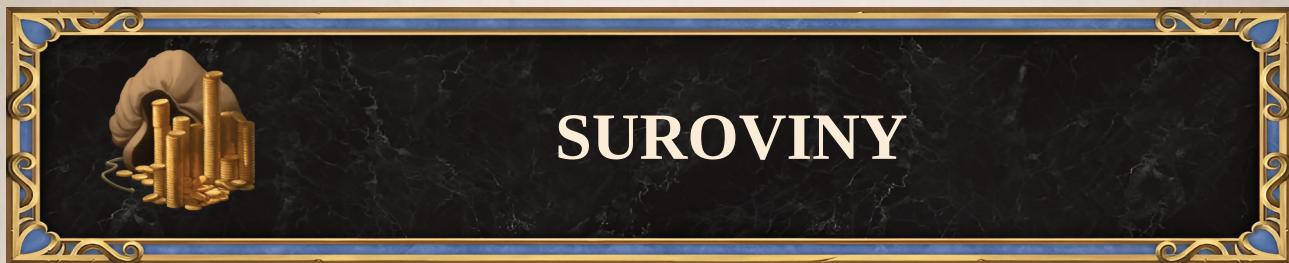


Nyní má na výběr buď získat vrchní Kartu z Odhazovací Hromádky Karet Kouzel, nebo se podívat na dvě vrchní Karty z Balíčku Kouzel a jednu z nich získat. Nemá zájem o získání Kouzla Prokletí, které je na vrcholu Odhazovací Hromádky, a místo toho se rozhodne podívat se na dvě Karty – Magický Šíp a Ohnivou Kouli.



Rozhodne se ponechat si Ohnivou Kouli. Vloží ji do své ruky a odhodí Magický Šíp do Odhazovací Hromádky Karet Kouzel.





Ve hře jsou tři typy Surovin: Zlatáky ☰, Stavební Materiály ☸ a Cennosti ♀. Suroviny se během hry utrácejí za rozšiřování vašeho Města (s. 23), za Verbování Jednotek (s. 27) a za nákup Kouzel (s. 20). Suroviny můžete získat z Osad a Dolů (s. 48), které Obsadíte (s. 25), hraním Karet a házením Kostkou Surovin ☠. Kdykoliv se zvýší nebo sníží Produkce Surovin některého hráče, posuňte kostku těchto Surovin na jeho Počítadle Produkce o odpovídající počet míst.



Zlatáky



Stavební Materiály



Cennosti

Hráči začínají každý Scénář s počtem Surovin uvedeným v přípravě daného Scénáře. Suroviny mohou být také obchodovány (s. 42). Není žádný limit na množství Surovin, které můžete mít.



Počítadlo Produkce Surovin

Možné výsledky hodu Kostkou Surovin ☠:

2 ☸ — 2 × Stavební materiály

4 ☸ — 4 × Stavební materiály

1 ♀ — 1 × Cennosti

2 ♀ — 2 × Cennosti

3 ☰ — 3 × Zlatáky

6 ☰ — 6 × Zlatáky





Každá Frakce má své vlastní Město, umístěné uprostřed jejich Startovního Dílku. Město je vaše nejdůležitější místo, protože mnoho Scénářů může skončit (s. 43) pokud je Obsazeno (s. 25) nepřátelským Hrdinou.

Obsah vašeho Města a celkový stav Frakce je reprezentován Deskou Města. Ta ukazuje vaše aktuálně postavené Budovy, náklady na stavbu budoucích Budov, vaše příjmy Surovin a stav Akčních Žetonů Města.

Všechny Frakce mohou ve svém Městě postavit následující Budovy:

- **Radnice** – Poskytuje příjem Surovin, nebo Dovednost specifickou pro danou Frakci.
- **Citadela** – Umožňuje vám Posílit Jednotky při použití Žetonu Populace. Také chrání vaše Město (s. 36), když je napadeno.
- **Obydlí Jednotek** – Umožňuje vám Verbovat Jednotky. Obydlí mají tři Úrovně, které odemykají nové Jednotky a musí být postaveny v následujícím pořadí: ★★★
- **Cech Mágů** – Získává vám Kouzla (s. 20).
- **Budova Frakce** – Budova specifická pro danou Frakci s unikátním efektem.

Jen jedna Budova může být postavena v každém Kole pomocí Žetonu Výstavby. Když postavíte Budovu, zaplatte její cenu v Surovinách, otočte Žeton Výstavby na jeho neaktivní stranu a umístěte nový Kartonový Kus Budovy do jeho správného slotu na Desce Města. Pokud má Budova jakékoliv okamžité efekty při jejím postavení, okamžitě je vyřešte.

Postavené Budovy jsou vždy reprezentovány

symbolem v kruhu. Budovy, které lze postavit v budoucnu, jsou reprezentovány obdélníkem, který stanovuje cenu Budovy v Surovinách. Některé Stavební Dílky jsou oboustranné a mohou být později vylepšeny a otočeny tak, aby představovaly dvě různé budovy současně. Takové vylepšení musí být **postaveno v odpovídajícím pořadí**.





Mapa každého Scénáře se skládá ze čtyř typů Dílků Mapy. Hráči začínají na Startovním (I) Dílku své Frakce. Následující stránka popisuje, jak mohou být ostatní dílky umístěny a objeveny. Během přípravy hry by všechny dílky měly být náhodně vybrány z možných Dílků podle popisu ve Scénáři a zamíchány, přičemž zůstávají lícem dolů.

Římská číslice na každém dílku popisuje obtížnost Neutrálních Jednotek na daném dílku, stejně jako počet odměn, které hráči mohou na daném dílku očekávat. Startovní (I) Dílky jsou nejjednodušší, zatímco Středové (VI–VII) Dílky jsou nejobtížnější.



Popis Dílků Mapy

Každý Dílek Mapy je rozdělen do 7 samostatných **Polí**, která mohou vaši Hrdinové **Navštívit**. Když se váš Hrdina přesune na Pole, musí ho Navštívit, pokud je to možné, nebo nejprve začít **Souboj** (s. 31) proti nepřátelům, kteří ho střeží, než ho Navštíví. Prázdná Pole nedělají nic. Plné žluté čáry na okraji Pole nelze překročit. **Římské číslice** (s. 40) napsané na Poli označují, že Pole je střeženo Neutrálními nepřáteli, se kterými se musí bojovat, aby ho bylo možné Navštívit.



1. Startovní Dílek Mapy: I
2. Daleký Dílek Mapy: II-III
3. Blízký Dílek Mapy: IV-V
4. Středový Dílek Mapy: VI-VII



- | | |
|---------------------|--------------------------------------|
| 1. Prázdné Pole | 5. Hranice |
| 2. Lokace | 6. Blokované Pole |
| 3. Symbol Artefaktu | 7. Název Dílku, např.
F2 nebo #N3 |
| 4. Obtížnost Pole | |

Na Blokované Pole nelze vstoupit, ale lze jej opustit.

Kategorie Lokací

Návštěva Polí poskytuje Hrdinům výhody, jako je získávání Surovin nebo Karet (viz **Všechny Lokace na Mapě** (s. 46)). Existují tři kategorie Polí:

- **Navštívitelné** – Jakmile toto pole Navštívíte, umístěte na něj Černou Kostičku. Považujte jej za Prázdné Pole, dokud na něm je Černá Kostička.
- **Obsaditelné** – Tato Pole mohou být hráči zabrána a poskytují pasivní výhody. Když jedno Navštívíte, umístěte na něj svou Kostičku Frakce. Neprátele Hrdinové, kteří Navštíví vaše Obsazená Pole, nahradí vaši Kostičku svou, aby ukradli efekty Pole. Spojenečtí Hrdinové považují Obsazená Pole **za prázdná**.
- **Opakovatelné navštívitelné** – Toto Pole můžete Navštívit vícekrát. Při Návštěvě na něj neumistujte žádné Kostičky. Můžete zaplatit 1 BP za opětovnou Návštěvu tohoto Pole.

Umísťování a Objevování Nových Dílků

Hrdinové mohou utratit 1 BP za odhalení sousedního lícem dolů obráceného Dílku, nebo za umístění Dalekého (II–III) Dílku Mapy ze své vlastní zásoby Dílků. Všechny lícem dolů obrácené Dílky by mely být **skryty před všemi hráči**, dokud nejsou připraveny k umístění nebo odhalení. Nové Dílky musí sousedět s polem, na kterém stojí Hrdina, který utratil BP a musí být propojeny alespoň se dvěma dalšími existujícími Dílkami. Nové Dílky musí být také umístěny tak, aby existovala platná cesta, která je nakonec spojí se všemi ostatními Dílkami. Dílky Mapy můžete vždy při umísťování nebo odhalování otočit.

Když Navštívíte Navštívitelné Pole, **můsíte** na toto Pole umístit Černou Kostičku, i když nemůžete nebo nechcete použít účinky tohoto Pole.



Příklad Tahu

Alice chce zabrat sousední *Důl* (s. 48) tím, že ho Obsadí se svým Hlavním Hrdinou, Nekromantem Sandrem. Utrácí 1 BP, aby se přesunula na *Důl*, kde začíná *Souboj* (s. 31) proti Neutrálním Jednotkám, protože Pole má *Hodnocení Obtížnosti* (s. 40) a nebylo dříve Obsazeno žádným hráčem.



Důl se ukáže být střežen Troglodyty, kteří mají 3 HP 🦠. Alicina současná ruka obsahuje Kartu Moci, Blesk, Zrychlení a Městský Portál. Během Souboje sesílá Blesk a Posiluje 🦠 ho alternativním (spodním) efektem Zrychlení, což způsobí, že Blesk udělí 3 poškození ✕, zabíjí Troglodyty a Alice vyhrává Souboj.



Souboj trval pouze jedno Kolo, takže Alice by

nemohla seslat jak *Blesk*, tak *Zrychlení*, protože hráči jsou omezeni na hraní pouze jedné Karty Kouzla za Kolo Boje.

Alice nyní *Obsazuje Důl* umístěním jedné ze svých Kostiček Frakce na něj. Obsazení tohoto konkrétního *Dolu* zvyšuje její produkci Stavebních Materiálů 🏠 o 2 a také okamžitě získává produkční hodnotu *Dolu* 2 🏠, protože byla první hráčkou, která ho *Obsadila*.

Poté chce Alice zpět bránit dříve *Obsazenou Osadu* sesláním Městského Portálu, který jí ještě zůstal v ruce. Její Hrdina je na Úrovni 2, takže ho může *Posílit* Pokročilým Efektem Karty Moci 🎒, což jí po seslání udělí další Bod Pohybu.





JEDNOTKY

Kromě Hrdiny a s ním spojeného Balíčku mají hráči také **balíček Karet Jednotek**, který představuje armády pohybující se s jejich Hrdiny. Každá Frakce má přístup k **7 různým Jednotkám**, z nichž každá má unikátní statistiky a dovednosti. Jednotky jsou nezbytné pro vítězství v Souboji a k plnění cílů Scénáře. Pokyny v přípravě každého Scénáře uvádějí, které Karty Jednotek by měly být zahrnuty do vašeho Startovního Balíčku Jednotek. Tento Balíček by měl být jasně oddělen od zbytku Jednotek vaší Frakce.

Každá Jednotka Frakce je oboustranná, se slabší stranou „Hrstka“ a silnější stranou „Tlupa“. Jednotky „Hrstka“ mohou být **Posíleny** na „Tlupu“, zatímco utržení poškození může následně snížit Jednotku zpět na stranu „Hrstka“. Jednotky by měly být vždy udržovány na své správné straně při pohybu nebo kontrole.

Balíček Jednotek hráče může mít jakýkoliv počet Jednotek, ale během **Přípravy Souboje** (s. 31) může být k boji vybráno **nejvýše 5 Jednotek**. Pokud je Jednotka poražena v Souboji, **odhodlete ji** ze svého Balíčku Jednotek.

Jednotky mohou být Verbovány a Posíleny otočením Žetonu Populace a zaplacením ceny za Verbování ⚡ nebo Posílení ↑↑. Když to uděláte, můžete okamžitě Verbovat a Posílit **kolikrát chcete**, pokud máte dostatek Surovin a potřebné Budovy k tomu. **Verbování** Jednotky vyžaduje, aby vaše Město mělo Obydlí odpovídající Úrovni této Jednotky (★☆★). **Posílení** vyžaduje, aby vaše Město mělo, kromě Obydlí odpovídající Úrovni této Jednotky, také Citadelu.

Jakékoli efekty, které vás instruují k Po-sílení, **nevyzadují** utrácení vašeho Žetonu Populace ani vlastnění Citadely nebo jakéhokoliv Obydlí.

Pokud jsou všechny Jednotky ve vašem Balíčku Jednotek poraženy, **okamžitě** nahraďte svůj Balíček Jednotek Startovními Jednotkami Scénáře. Poražené Jednotky Frakce mohou být vždy znova Na-verbovány s dalším použitím Žetonu Po-pulace.



Popis Karty Jednotky



Útok – Hodnota poškození, které tato Jednotka uděluje při útoku.



Obrana - Hodnota, o kterou tato Jednotka snižuje poškození způsobené Útokem na ni. Netýká se poškození z Kouzел nebo jiných neutočných efektů.



HP - Neboli životy. Hodnota poškození potřebná k poražení Jednotky. „Hrstka“ Jednotek je odhozena ze Souboje a z Balíčku Jednotek, když je poražena. „Tlupa“ Jednotek se otočí zpět na „Hrstku“ Jednotek, přičemž veškeré přebytečné poškození je přeneseno na stranu „Hrstky“. Jednotky si mezi Souboji zachovávají svůj status „Hrstky“ nebo „Tlupy“. Veškeré poškození je na konci Souboje vyléčeno ze všech Jednotek.



Iniciativa - Určuje, kdy se Jednotka Aktivuje během Souboje. Jednotky s vyšší Iniciativou se Aktivují jako první.



**Karta Jednotky
(Hrstka)**

1. Jméno
2. Úroveň
3. Typ
4. Útok
5. Obrana
6. HP
7. Iniciativa
8. Cena za Verbování
9. Cena za Posílení
10. Symbol Tlupy
11. Unikátní Dovednost



**Karta Jednotky
(Tlupa)**

Většina Jednotek má **unikátní dovednost**:

- **Aktivace** ➡ se vyhodnotí, když se Jednotka Aktivuje.
- **Útok** ⚔ se vyhodnotí, když Jednotka útočí během své Aktivace. V případě více útoků se efekt vyhodnotí **pouze pro první útok**.
- **Jiná Akce** ⚡ může být vyřešena místo normální Aktivace Jednotky. Nahrazuje veškerý pohyb a/nebo útok.
- **Pasivní** ⚡ se vyhodnotí, kdykoliv je splněna její podmínka.
- **Odveta** ⚡ se vyhodnotí, když Jednotka oplácí útok.
- V jakýchkoliv jiných případech bez výše uvedených ikon se dovednost Jednotky používá podle jejího textu. Jednotky mohou také používat symboly představující **Efekty Karet** (s. 18).

Typy Jednotek

Existují tři typy Jednotek:

- **Pozemní** ⚔ Jednotky se mohou přesunout až o 3 pole, a poté zaútočit na sousedního nepřítele.
- **Létající** ✈ Jednotky se mohou přesunout až o 3 pole, **ignorovat Bojové Překážky**, a poté zaútočit na sousedního nepřítele.
- **Střílející** ☢ Jednotky mohou zaútočit na jakoukoliv nepřátelskou Jednotku, a poté se přesunout až o 1 pole. NEBO se přesunout až o 1 pole bez útoku.

Pokud je ☢ Jednotka vedle nepřátelské Jednotky, jejím cílem útoku **musí být** tento sousední nepřítel. Když takto útočí na sousedního nepřítele, ☢ Jednotka trpí postihem v Souboji: hodte dvěma Kostkami Útoku (místo jedné) a **použijte menší výsledek**.

Tento postih se také aplikuje, pokud ☢ Jednotka útočí ze své Zadní linie do Zadní linie nepřítele. Hradby a Brány mohou také **snížit** (s. 36) poškození z útoků ☢.

Neutrální Jednotky

Neutrální Jednotky střeží různá místa na Herní Mapě. Zahájení a vítězství v Souboji proti nim je nezbytné pro Navštívení většiny

Lokací. Neutrální Jednotky jsou rozděleny do čtyř různých úrovní, každá s vlastním Balíčkem. Kromě ★, ☆ a ★, existují také Azurové ★ Neutrální Jednotky, které jsou nejsilnější ve hře.

Každý z těchto Balíčků by měl být vždy udržován oddeleně od ostatních a zamíchán během přípravy hry. Pokud Balíček Neutrálních Jednotek někdy dojde, zamíchejte odhozené karty do nového Balíčku. Když začíná Souboj proti Neutrálním Jednotkám, vyberte **příslušný počet** (s. 40) Jednotek z každé úrovně, které se účastní tohoto Souboje.

Je možné, aby hráči získali Neutrální Jednotky do svého Balíčku Jednotek prostřednictvím různých efektů, jako jsou pravidla specifická pro daný Scénář nebo Karta Dovednosti Diplomacie. **Neutrální Jednotky nelze Posílit**, protože jsou jednostranné. Poraženou Neutrální Jednotku umístěte do příslušné Neutrální Odhazovací Hromádky.

Postavené ★ Obydlí ve vašem městě vám umožňuje dobrat si kartu ★ Jednotky pomocí běžného (horního) efektu Karty Dovednosti Diplomacie. Tento efekt neplatí pro Portál Přivolání z Kobky.

	Budova Města	Hrad	Kobka	Nekropolis
★ Bronzové	Obydlí Úrovně 1	Halapartníci, Lučištníci, Grifinové	Troglodyti, Harpyje, Zlé Oči	Kostlivci, Zombie, Přízraky
★ Stříbrné	Obydlí Úrovně 2	Křížáci, Fanatici	Medúzy, Minotauři	Upíři, Lichové
★ Zlaté	Obydlí Úrovně 3	Šampioni, Archandělé	Mantikory, Černí Draci	Hroziví Rytíři, Přízrační Draci



Příklad Herní Situace

Bob, který hraje za Čaroděje Alamara, sesílá Magický Šíp proti Alicině „tlupe“ Kostlivců a Posiluje Kouzlo o 2 pomocí Pokročilého Efektu Karty Moci.



Kostlivci utrží 3 poškození od Kouzla. Jejich Obrana o hodnotě 1 poškození ne snižuje, protože se vztahuje pouze na Útoky. Kostlivci mají pouze 2 HP , takže se nyní otočí na svou stranu „Hrstka“ a 1 přebytečné poškození na nich zůstane.





Souboj s **Neutrálními Jednotkami** začíná, když se Hrdina přesune na **nenavštívené** Pole s římskou číslicí, která označuje **typ** a **počet** Neutrálních Jednotek střežící toto Pole.

Souboj s **jiným hráčem** může začít dvěma způsoby:

- Přesunete se na jakékoli Pole obsahující jednoho z jejich Hrdinů.
- Přesunete se do jimi vlastněného Města nebo Osady.

Hráči mohou během svého Kola začít více Soubojů.

Pokud je vaše Město nebo Osada napadena nepřátelským Hrdinou a váš Hrdina není na tomto Poli, můžete okamžitě **zaplatit 8** a bránit se **pouze s vašimi Jednotkami**. Během tohoto Souboje nemůžete použít svůj Balíček, protože váš Hlavní Hrdina není přítomen. Placení těchto Zlatáků představuje náklady na přepravu armády.

Je-li váš **Vedlejší Hrdina** (s. 15) napaden, **můžete** se rozhodnout, že bude **okamžitě poražen** (s. 33) namísto Boje, díky čemu si můžete zachovat své Jednotky.

Rychlý Souboj

Pokud je Úroveň vašeho Hrdiny vyšší než Obtížnost Pole v Souboji proti Neutrálním Jednotkám, **nedochází k žádnému Souboji**. Hráč je považován za toho, kdo porazil Neutrální Jednotky automaticky, a neziskává žádné odměny ze Souboje před Návště-

vou Pole.

Příprava Souboje

Souboj se odehrává na 4×5 Desce Bojiště, která se skládá ze dvou řad Zadních, dvou Předních a jedné prostřední. V Souboji proti **Neutrálním Jednotkám**, postupujte podle těchto kroků:

- Vyberte si jednu ze stran Desky Bojiště jako svou vlastní. Umístěte až 5 svých Karet Jednotek volně na Zadní a Přední linie této strany.
- Zkontrolujte **Tabulku Obtížnosti** (na zadní straně) a vezměte daný počet Neutrálních Jednotek z jejich Balíčků.
- Neutrální Jednotky jsou umístěny různě podle Herního Režimu:
- Ve Scénářích **Střet** nebo **Aliance** ovládá Neutrální Jednotky nepřátelský hráč sedící po vaší pravici a rozhoduje o jejich umístění. ♀ Jednotky musí být umístěny v Zadní linii, pokud je to možné.
- Ve Scénářích **Kampaň** nebo **Kooperativní** jsou Neutrální Jednotky umístěny zleva doprava z pohledu hráče. Nejprve umístěte jakékoli ♀ Jednotky do Zadní linie. Pak umístěte jakékoli ♂ nebo ⚡ Jednotky do Přední linie. Pokud není dostatek místa k umístění Jednotky do její správné linie, umístěte ji do druhé linie. Jednotky musí být umístěny v **klesajícím** pořadí Iniciativy. Pokud je shoda, umístěte nejprve Jednotky vyšší úrovně. Pokud je stále shoda, rozhodnou o pořadí hráči.

Příprava Jednotek při boji s **jinými hráči**:

- Útočící hráč umístí až 5 Jednotek na

svou vybranou stranu Desky Bojiště, pak následuje obránce.

- Pokud Souboj probíhá ve Městě s Cítadelou, obránce přidá karty **Hradeb**, **Brány** a **Střílny** (s. 36) po umístění svých Jednotek.

Terminologie Souboje

Následující termíny se používají k popisu efektů a prvků během Souboje:

Útočící hráč – Hráč, který zahájil Souboj.

Bránící se hráč – Hráč, proti kterému byl Souboj zahájen.

Aktivace – Jednotka se Aktivuje, když je na řadě v pořadí Iniciativy.

Sousední Jednotka – Jednotka je přímo sousední s jinou, pokud je o jedno pole vzdálena v kardinálním směru (ne diagonálně).

Kolo Boje – Plný cyklus všech Jednotek každého hráče, které jsou Aktivovány.

Bojové Překážky – Každá karta na Desce Bojiště je Bojová Překážka. Blokují pohyb všech nelétajících Jednotek.

Kostka Útoku – Červená Kostka, jejíž výsledky se pohybují od -1 do +1. Hodte Kostkou **kdykoliv Jednotka útočí** a přidejte výsledek k hodnotě Útoku Jednotky.



Odvetný Útok – Pokud Jednotka přežije útok od sousední Jednotky, provede útok zpět na tuto Jednotku. Každá Jednotka může provést **pouze 1** Odvetný Útok za Kolo Boje. Odvetné Útoky fungují stejně jako normální útoky, ale nemohou způsobit další Odvetný Útok. Označte Jednotky, které provedly Odvetný Útok v tomto Kole, Černou Kostičkou.

Ochromení – Některé efekty umístí na Jednotky Žeton Ochromení. Tato Jednotka musí **přeskočit svou další Aktivaci** a následně odstranit Žeton. Pokud je Jednotka napadena nebo utrpí jakékoli poško-

zení dříve, **odstraňte Žeton**. Žeton nebrání Jednotkám v provádění Odvetných Útoků.

Obrana – Jednotky se mohou rozhodnout získat Obranný Žeton a ukončit Aktivaci místo útoku. Když je Jednotka s Žetonem Obrany napadena, provedte další hod Kostkou Útoku po počátečním útočném hodu. Pokud hodíte „+1“, bránící se Jednotka získá pro tento útok extra 1 Obranu. Pokud má Jednotka Žeton Obrany na začátku své aktivace, odhodte ho. Jednotka nemůže během této aktivace provést další Akci Obrany.

Struktura Kola Boje

Souboj je rozdělen na Kola, během nichž se všechny Jednotky účastníci se tohoto Souboje **Aktivují jednou** podle Iniciativy. Po Aktivaci všech Jednotek začíná nové Kolo Boje. Souboj trvá, dokud nejsou všechny Jednotky na jedné straně eliminovány, hráč **Neustoupí** při boji s Neutrálními Jednotkami nebo **Nekapituluje** jinému hráči.

Struktura Kola Boje:

- Hráči Aktivují své Jednotky v sestupném pořadí podle Iniciativy (s. 28) Jednotek. **Pokud dojde ke shodě**, střídají se útočníci a obránci, počínaje útočníkem.
- Když se Jednotka Aktivuje, umístěte na ni Kostičku Frakce, abyste označili, že byla Aktivována v tomto Kole Boje.
- Aktivované Jednotky se mohou pohybovat a útočit podle svého typu (s. 29). Neutrální Jednotky ovládané soupeřem musí vždy útočit, pokud je to možné.
- Místo útoku se může Jednotka **bránit** (s. 32). V Neutrálním Souboji se Neutrální nepřátelské Jednotky nemohou bránit, i když jsou ovládány jiným hráčem.
- Před útokem Jednotky mohou oba hráči **hrát Karty** (s. 33). Karty se řeší v pořadí, v jakém se hráči rozhodnou je hrát.

- Po vyhlášení útoku a po zahrání všech karet hodte Kostkou Útoku. Upravte útok útočící Jednotky podle výsledku Kostky, poté jej snížte o Obranu bránící se Jednotky. Zbytek způsobí **poškození** (s. 28) bránící se Jednotce.
- Pokud bránící se Jednotka sousedí s útočníkem, **oplatí** (s. 32) útok, pokud tak neučinila v tomto Kole.
- Pokračujte v aktivaci Jednotek, dokud nebudou všechny jednou Aktivovány. Po aktivaci poslední Jednotky končí Kolo Boje.



Časové Limity Souboje

Souboj proti Neutrálním Jednotkám má časový limit **jednoho Kola Boje**. Pokud nemůžete vyhrát Souboj před koncem aktuálního Kola Boje, musíte buď **Ustoupit** (s. 33) nebo utratit 1 BP Hrdiny, který Souboj zahájil, abyste mohli hrát další Kolo. Když Ustoupite, **ukončete Souboj** a přesuňte Hrdinu, který Souboj zahájil, zpět na Pole, které **naposledy Navštívil**. Ústup nemá žádné jiné negativní důsledky.

Souboje proti Azurovým ★ Jednotkám, jiným hráčům nebo **AI Hrdinům** (s. 38) nemají žádný časový limit a nelze z nich Ustoupit.

Používání Karet v Souboji

Můžete použít pouze **jedno Kouzlo za Kolo Boje**. Pokračující ⚡ a ➔ Aktivační efekty mohou být použity pouze **při Aktivaci jedné z vašich Jednotek a před jejím útokem**. Pokračující efekty trvají do

konce Souboje nebo dokud není efekt na kartě vyčerpán.

Okamžité 🔍 Karty mohou být hrány **kdykoliv**, mimo dobu mezi hodem Kostkou Útoku a vyhodnocením poškození, není-li uvedeno jinak. Efekty zvyšující ✖ Jednotky (např. Základní Karty) vyprší, jakmile je proveden první útok touto Jednotkou, nebo když Aktivace končí, podle toho, co nastane dříve. Zvýšená 🛡 vyprší podobným způsobem.

Konec Souboje

Pokud jsou všechny Jednotky na jedné straně poraženy, Souboj okamžitě končí a strana s přeživšími jednotkami je vítězná. Když Souboj končí, všechna poškození ze všech přeživších Jednotek jsou vyléčena. Přesuňte všechny Jednotky vlastněné Hráčem zpět do jejich Balíčku Jednotek a Odhodte zbývající nepřátelské Neutrální Jednotky.

Poražení Hlavní Hrdinové **musí být přemístěni** do přátelského Města nebo Osady, zatímco Sekundární Hrdinové jsou odstraňeni ze hry, dokud nejsou znovu Naverbováni. Porážka Hlavního Hrdiny může způsobit **Vyřazení Hráče** (s. 43).

Pokud porazíte všechny Jednotky během Souboje proti **Hlavnímu Hrdinovi jiného hráče**, poražený hráč **ztrácí Morálku** a musí **zaplatit vítězi** 5 ☰. Neztrácíte Morálku ani neplatíte ☰, pokud je poražen **Sekundární Hrdina**. V obou případech poražený hráč také **dává vítězi** jednu ze svých **Kostiček Frakce** (s. 43). Můžete **Kapitulovat** jinému hráči tím, že mu při Aktivaci Jednotky zaplatíte 10 ☰. Přesuňte svého Hlavního Hrdinu nebo odstraňte svého Sekundárního Hrdinu ze hry, jako byste byli poraženi ztrátou svých Jednotek. Kapitulace nemá žádné další přímé důsledky; vítěz nezíská Frakční Kostku.

Nemůžete kapitulovat při obraně Města.

Po vítězství v Souboji a získání **Zkušeností**

(s. 34), musí Hrdinové **Navštívit Pole**, kde se Souboj odehrál.

Zkušenost ze Souboje

Vítězství v Souboji s vaším Hlavním Hrdinou obvykle poskytuje Zkušenosti. Pokud byla Obtížnost Neutrálního Pole nebo Úroveň poraženého nepřátelského Hlavního Hrdiny **rovna** vaší Úrovni, získejte 1 ★. Pokud byla **výšší** než vaše Úroveň, získejte 2 ★. Vítězstvím v Neutrálním Souboji proti Neutrální Azurové ★ Jednotce získává váš Hrdina okamžitě Úroveň 7. Pokud získáte více Úrovní najednou, vyřešte jejich efekty postupně. Zvýšení Úrovně musí být vyřešeno před Návštěvou Pole, kde se Souboj odehrál.

Sekundární Hrdinové nemohou nikdy získat Zkušenosti. Také nezískáte Zkušenosti za **poražení** Sekundárního Hrdiny, nebo pokud vám nepřátelský Hrdina **Kapituluje**.

Kampaň a Kooperativní Mód

Během těchto herních režimů se všechny nepřátelské Jednotky aktivují, jak je popsáno v sekci Pravidel AI (s. 39).



Příklad Souboje

Bobovy Zombie se chystají zaútočit na Aliciny Grifiny. Když Bob oznámi útok, oba hráči nyní mají možnost upravit Útok nebo Obranu své Jednotky hraním libovolného počtu **↗** karet, které zvyšují **✗** útočící Jednotky nebo **█** bránící se Jednotky.

Bob se rozhodne zahrát kartu +1 Útok a zvýší útok Zombie z 2 na 3. Alice reaguje zahráním karty +1 Obrana a zvýší Obranu Grifinů z 0 na 1. Oba by mohli hrát libovolný počet dalších karet v libovolném pořadí, ale rozhodnou se zastavit po zahrání těchto karet.



Po zahrání všech karet je pro útok hzena Kostka Útoku, aby dále upravila množství poškození, které útočící Jednotka způsobí. Bob hodí +1. Tím se útok Zombie zvýší z 3 na 4, což je následně sníženo Obranu Grifinů o 1. Proto jsou na Grifiny umístěny 3 poškození **✗**. Protože mají 4 HP **█**, nejsou přetočeni na svou stranu „Hrstka“.

Grifini na sobě nemají Černou Kostičku, takže nyní zahájí Odvetný Útok. Kostička by na ně po něm byla normálně umístěna, avšak

jejich Unikátní **❖** Dovednost uvádí, že mohou oplatit jakýkoliv počet útoků, takže k tomu nedojde.

Oba hráči mohou znova upravit statistiky svých Jednotek během Odvetného Útoku. Dříve hrané karty Útoku a Obrany již nemají žádný efekt.



Obrana Města S Citadelou

Když je napadeno Město s Citadelou, obránci přidá 3 Hradby a 1 Bránu jako Překážky v libovolném pořadí do Prostřední Rady Desky Bojiště po umístění svých Jednotek. Karta Brány **není Překážkou pro obránce**. Karty Hradby a Brány mohou být zničeny útokem jakékoli sousední nebo Jednotky.

Bránící se Jednotky stojící na své straně a **ve stejném sloupci** jako Zed' nebo Brána získávají ochranu proti útokům . Pokud jsou cílem útoku provedeného nepřátelskou Jednotkou, **snižte poškození útoku o 1**.



Obránci také získává kartu Střílny, která je umístěna vedle Desky Bojiště. Útočník ji nemusí zničit, aby vyhrál Souboj.



Když jsou Halapartníci za nezničenou Bránou, jsou chráněni při útoku zpoza Hradby. Útok Zlých Očí má snížené poškození o 1.



Protože Halapartníci nejsou za nezničenou Hradbou, ochrana nefunguje. Zlé Oči útočí bez postihu.



Dělám to z lásky k poznávání her a touhy porozumět jejich složitosti.

— Heegu



Tah AI Hrdiny

AI Hrdinové se používají v Kampaních. Začínají ve svém Městě a mají 3 BP, které vždy utrácejí za provádění následujících Akcí v se-stupné prioritě:

- Pokud je AI Hrdina na stejném Dílku jako Hrdina hráče, utratí všechny BP, aby se k němu přiblížil a zaútočil.
- Pokud jsou na stejném Dílku Doly nebo Osady, které by AI mohlo Obsadit, přesuňte se k nejbližšímu z nich.
- Jinak se přesuňte směrem k hráčovu Městu. Opakujte tuto sekvenci, dokud nebudou všechny BP spotřebovány. AI Hrdinové provádějí svůj tah po hráči.

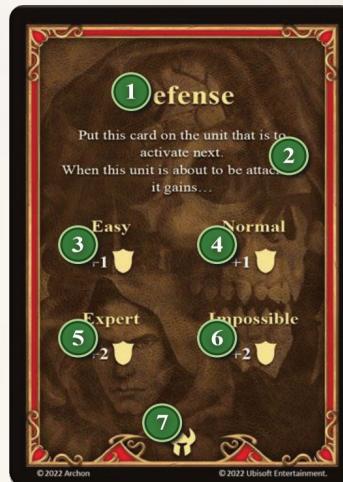
AI Hrdinové vždy **automaticky vyhrají Souboj** proti jakýmkoli Neutrálním Jednotkám a zároveň **Obsadí nebo Navštíví všechna Pole**, kterými procházejí. Z Polí nezískávají žádné výhody.

AI Hrdinové musí Objevovat skryté Dílky Mapy jako obvykle utracením 1 BP předtím, než na ně vstoupí. Hráč vybírá orientaci tohoto Dílku.

AI Hrdinové nemohou Kapituloval a vy nemůžete Kapituloval jim; vždy budou bojovat, dokud jim nedojdou Jednotky. Vítězství v Souboji proti AI Hrdinovi neposkytuje žádné odměny, pokud to není uvedeno ve Scénáři. AI Hrdinové nemají Desku Města, Suroviny ani Kartu Hrdiny. Jejich Jednotky jsou statické a definované nastavením Scénáře nebo jinými pravidly.

Jakékoliv rozdíly oproti výše uvedenému budou popsány ve vlastních pravidlech daného Scénáře.

AI Balíčky



Karta AI

1. Název
2. Popis
3. Lehký Modifikátor
4. Normální Modifikátor
5. Těžký Modifikátor
6. Nehratelný Modifikátor
7. Typ Karty

AI Hrdinové používají během Souboje dva Balíčky: **AI Balíček** a **AI Balíček Kouzel**. AI Balíček je sestaven ze tří typů AI karet: Síla ♀, Magie ⚡ a Schopnost 🎩. Každý scénář Kampaně uvádí počet a typy karet, které je třeba zahrnout během přípravy. Tyto karty vybírejte **náhodně**. Pokud jsou zahrnutý Karty Schopnosti, vyhledejte a odložte odpovídající Kartu Dovednosti. Sestavte AI **Balíček Kouzel** oddělením uvedených Kouzel od běžného Balíčku Kouzel. Připravené Balíčky zamíchejte.

Když AI Hrdina **Aktivuje** Jednotku, doberete si AI Kartu a vyhodnote ji, než se Jednotka pohně a/nebo zaútočí. Pokud je AI Balíček během Souboje vyčerpán, přestaňte z něj dobírat. Efekt každé AI karty závisí na **Obtížnosti** (s. 40) hry. Karta Síly ♀ je připojena k jednotce, dokud nenastane první útok/obrana. AI Balíček Kouzel se používá vždy, když je dobrána Karta Magie ⚡. Pokud je AI Hrdinovi přikázáno, aby dobral kartu, učiní tak a vyřeší **další kartu** z AI Balíčku.

Souboj proti AI

Tato pravidla platí během Souboje ve **Hře jednoho hráče** a v **Kooperativních Scénářích**. Když Neutrální nepřátelé nebo AI Hrdinové aktivují jednotku, řídí se souborem automatických pokynů:

- Pozemní a Létající Jednotky nepřátele upřednostňují útok na Jednotky **stejné úrovně**. Pokud to není možné, útočí na Jednotku nižší úrovně (v se-stupném pořadí úrovní, až po bronzovou), a pokud to také není možné, útočí na Jednotku vyšší úrovně (ve **vzestupném** pořadí úrovní).

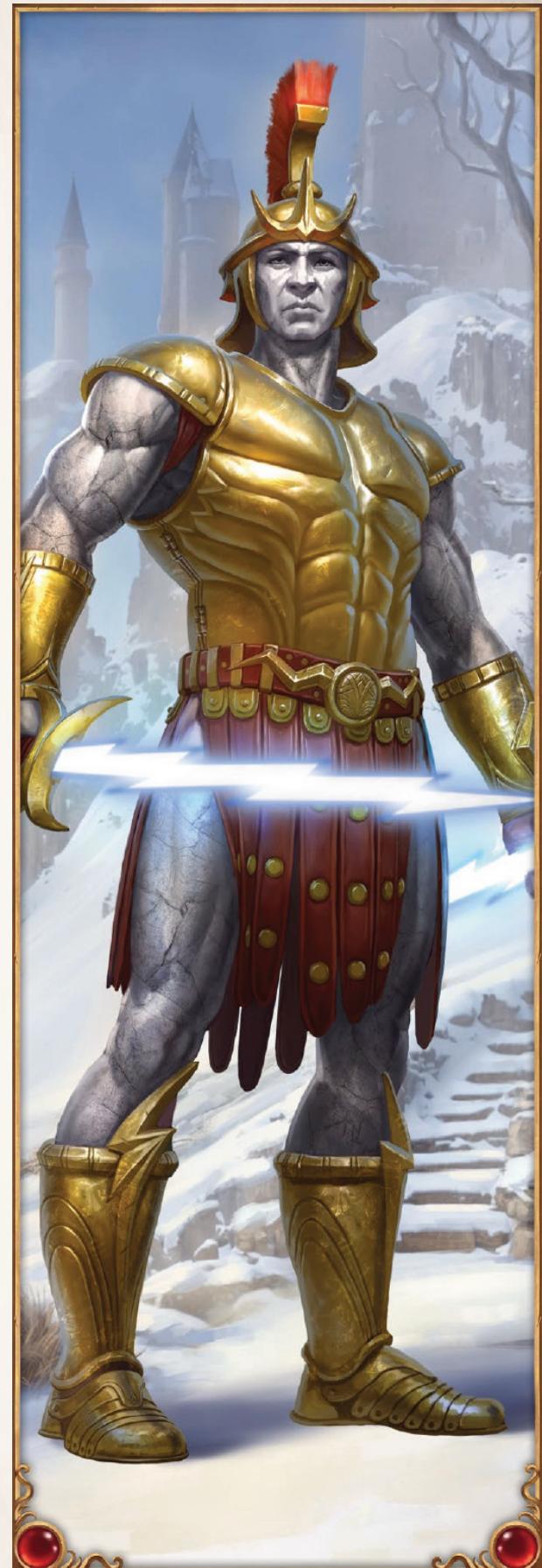
Příklad: má priority: - - - .

- Střílející Jednotky upřednostňují útok na jiné Střílející Jednotky stejné úrovně, poté nižší úrovně, a nakonec vyšší úrovně, ve stejném pořadí úrovní jako výše. Pokud nejsou k dispozici žádné Střílející Jednotky, na které by mohly útočit, upřednostňují Pozemní a Létající Jednotky ve stejném pořadí úrovní.

Příklad: má priority: - - - - - - - .

V obou případech, pokud existuje více než jeden platný cíl, útočí na nejbližší. Pokud je kdykoliv shoda mezi platnými cíli, hráč si výbere, která Jednotka bude napadena.

Nepřátelské Jednotky se nesmí **Bránit** (s. 32) pokud k tomu nemají instrukce.





Během přípravy hry si musí hráči zvolit Obtížnost. Existují čtyři různé Obtížnosti, každá s jiným počátečním bonusem, který hráči obdrží během kroku 16 Přípravy Hry:

- **Lehká** – Hodte 2 a vezměte si Suroviny z obou – NEBO – **Hledejte** (2) v Balíčku Artefaktů, dvakrát.
- **Normální** – Hodte 2 a vezměte si Suroviny z jednoho z nich – NEBO – **Hledejte** (2) v Balíčku Artefaktů.
- **Těžká** – Hodte 1 a vezměte si Suroviny – NEBO – berte karty z vrcholu Balíčku Artefaktů, dokud nenajdete 1 Menší Artefakt a dejte si ho do ruky.
- **Nemožná** – Žádný počáteční bonus.

Mise v Kampani mají unikátní bonusy, které **nahrazují** běžný počáteční bonus.

Všechny **Artefakty** získané z počátečního bonusu by měly být umístěny do vaší **ruký** a ne do vašeho Úvodního Balíčku. Pokud jste hledali nějaké Artefakty, zamíchejte Balíček Artefaktů a jeho Odhazovací Hromádku dohromady, a poté odhodte jeden Artefakt z vrchu, abyste znova vytvořili Odhazovací Hromádku Artefaktů.

Zvolená obtížnost také určuje počet a typ Neutrálních Jednotek během Neutrálního Souboje podle **Tabulky Obtížnosti** na zadní straně knihy.



Tabulka Volitelných Pravidel

Můžete upravit pravidla pro zvýšení nebo snížení obtížnosti hry.

Obtížnost Hry	Změna výchozích pravidel
Zvýšení	Města neprodukují suroviny při Obsazení , ale hráči mohou využívat budovy dobytého Města.
Zvýšení	Nemůžete znovu hodit kostkami.
Zvýšení	Všechny kostky Pokladů a Surovin poskytují pouze 1 surovinu.
Zvýšení	Žádný počáteční bonus.
Snížení	Začínáte hru se Sekundárním Hrdinou.
Snížení	Každá jednotka způsobí při útoku alespoň 1
Snížení	Všechny Doly a Osady poskytují dvojnásobný příjem.
Snížení	Můžete kdykoliv směňovat své suroviny; Tržiště se stává Navštívitelné a dobíráte 1 kartu z Balíčku Artefaktů.
Snížení	Prodloužení Souboje již nestojí žádné BP.
Varianta	Kostka Útoku již neovlivňuje poškození (ale dovednosti stále ano).
Varianta	Karta Hvězdářská Vyhláška je také otáčena na začátku kol Surovin.
Varianta	Karty Hvězdářských Vyhlášek již nejsou otáčeny.
Varianta	Černé Kostičky na všech Navštívitelných polích jsou odstraněny ve 4., 8. a 12. kole.
Varianta	Karty, které by normálně šly do vaší ruky, jdou místo toho okamžitě do vaší Odhazovací Hromádky.





OBCHODOVÁNÍ

Pole Tržiště (s. 49) a další efekty vám umožňují bud:

- obchodovat s více Surovinami podle **tabulky na zadní straně knihy**,
- odstranit kartu z ruky** na Tržišti, abyste získali 1

Karty Zaměření, Statistik, Úvodní Dovednosti a Magických Šípů na Tržišti **nelze odstranit**.

- nebo koupit **Válečný Stroj** (s. 44), pokud máte rozšíření Bašta.

V **Alianci** a **Kooperativních Scénářích** si mohou hráči vzájemně vyměnit Suroviny a karty podle těchto pravidel:

- V Aliancích mohou spojenci obchodovat se Surovinami kdykoliv během svých tahů, kromě Souboje.

● V Kooperativních Scénářích mohou být Suroviny darovány ostatním hráčům při Návštěvě Tržiště.

● V obou typech Scénářů si mohou spojenci vyměňovat Karty **Kouzel** a **Artefaktů** v jakékoliv kombinaci, pokud mají hrdiny na sousedních Polích. Obchodovat můžete pouze **karty z ruky** a musíte vyměnit stejný počet karet.





Všechny Scénáře mají své vítězné podmínky popsané v Knize Scénářů. Kromě toho je vždy možné být **Vyřazen** z jakéhokoliv Scénáře následujícími způsoby:

- Hrajete 3 plná kola bez kontroly nad Městem nebo Osadou. Počet zbývajících kol počítejte pomocí jakékoliv vhodné komponenty.
- Prohrajete Souboj s vaším **Hlavním Hrdinou**, když už nemáte žádná Města nebo Osady, včetně obrany vašeho posledního Města nebo Osady.

Vyřazení hráči jsou okamžitě odstraněni ze hry. Odstraňte jejich Kostičky Frakce a figurky Hrdinů z Herní Mapy. Zacházejte s kartami v jejich Balíčku jako s kartami Odstraněnými ze hry po zbytek Scénáře. Pokud jste Vyřazeni, můžete se stále účastnit hry kontrolováním Neutrálních Jednotek.

Pokud Vyřadíte všechny nepřátelské Frakce, okamžitě vyhráváte Scénář.

Ve Scénářích typu **Střet** se třemi nebo více hráči vám okamžité vítězství ve hře zajistí získání **Kostičky Frakce** od každého nepřátelského hráče. Další specifická pravidla Scénáře mohou také upravit výsledek získávání Kostiček Frakce.

Po dohrání Scénáře **Kampaně** nastavte Úroveň vašeho Hrdiny na 1 a připravte Úvodní Balíček pro další Scénář. Bude se skládat z:

- všechn **Základní** (s. 19) karet z vašeho Balíčku,
- karty **Zaměření** (s. 20) úrovně 1,
- 5 dalších karet, vyjma karet Zaměření, dle vašeho výběru z vašeho Balíčku.

Vynechte kroky 11–13 Přípravy Hry pro další Scénář Kampaně.





OBSAH ROZŠÍŘENÍ

Školy Magie

Většina rozšíření má efekty, které odkazují na Školu Magie. Všechny Karty Kouzel patří do jedné Školy: Vzduchu, Ohně, Země nebo Vody. Při sesílání **Kouzla Magický Šíp** můžete vybrat, do které Školy patří. **Karty Zaměření Hrdiny** nejsou Kouzla, i když některé z nich mají Školu Magie. Kouzla s jedním symbolem Školy na nich jsou **Běžná Kouzla**, zatímco Kouzla se čtyřmi identickými symboly jsou **Pokročilá Kouzla**. Určité herní efekty mohou ovlivnit pouze jeden z těchto typů.

Trvalé karty

Přidány zejména v rozšíření Bašta, vysvětleny v sekci **Hrácké Balíčky** (s. 18).

Válečné Stroje

Přidány v rozšíření Bašta. Válečné Stroje jsou Trvalé karty, které lze koupit buď na Tržišti (s. 49) nebo v Továrně na Válečné Stroje (s. 49). Pokud si jeden koupíte na Tržišti, **ne můžete použít** žádnou z dalších obvyklých funkcí tohoto Pole během této Návštěvy. Válečné Stroje jsou také na Tržišti dražší.



Škola Ohně



Škola Vody



Škola Vzduchu



Škola Země



Karta Válečného Stroje

1. Název
2. Efekt
3. Cena v Továrně na Válečné Stroje
4. Cena na Tržišti

Události

Přidány v rozšíření Pevnost. Karty Událostí mohou být použity ve hrách s více než jedním hráčem. Zamíchejte Balíček Událostí během nastavení. Na začátku každého Kola Surovin (kromě prvního Kola), po obdržení Surovin, otočte a přečtěte další Kartu Události. První Událost otáčí začínající hráč. **Hráč, který otáčí Událost, se mění ve směru hodinových ručiček** pokaždé, když je otočena nová Událost. Vyřešte jakékoliv efekty ve směru hodinových ručiček, počínaje hráčem, který Kartu otočil. Případné karty, které byly odhaleny jako součást Události, by měly být následně zamíchány zpět do svých příslušných Balíčků.



Karta Události

1. Název
2. Příběhový text
3. Efekt

Přivolání

Některé karty z rozšíření Peklo mohou během Souboje Přivolat Jednotky. Tento efekt neumožňuje Přivolat Jednotky z Balíčku Neutrálních Jednotek. Umístěte přivolanou Jednotku vedle přivolávající Jednotky. Přivoláné Jednotky se Aktivují v Kole, ve kterém byly přivolány, pokud je jejich Iniciativa nižší nebo rovna Iniciativě právě Aktivované Jednotky. Jinak s nimi zacházejte, jako by se již Aktivovaly v tomto Kole Boje. Po Souboji, pokud není uvedeno jinak, jsou Přivolané Jednotky přidány do vašeho Balíčku Jednotek.

Vylepšené Karty

Přidány v rozšíření Peklo. Tyto karty jsou silnějšími verzemi Základních Karet. Mají pouze jeden efekt, který je identický s Pokročilým Efektem Základní Karty, ale nevyžaduje použití ♚.



Vylepšená Karta

Základní Karta

1. Název
2. Běžný Efekt
3. Pokročilý Efekt

Náhodné Město

Přidáno v rozšíření Peklo. Více v sekci **Všechny Lokace Mapy** (s. 52).





Symboly na Mapě

Obtížnost Pole odpovídající úrovni
I-VII Neutrálních Jednotek.

- !** Hodte Kostkou Pokladu a získejte uvedený bonus (**2**, **2**, **1**, nebo **0**). 
- ?** Hodte **Kostkou Surovin** (s. 22) a získejte uvedené Suroviny.
- 2** **2** Hodte 2 Kostkami Surovin a vyberte si bonus z jedné z nich.
- ?** Získejte jeden bod Zkušeností.
- ?** Hledejte (2) v Balíčku Artefaktů.
- ?** Hledejte (2) v Balíčku Kouzel.
- ?** Získejte Pozitivní Morálku.
- ?** Získejte Negativní Morálku.
- ?** Získejte tento tah 1 Bod Pohybu.
- ?** Speciální efekt, viz **Opakování Navštívitelná** (s. 49) nebo **Další** (s. 50) pole.
- +**  — Okamžitě získejte uvedenou Surovinu.
- ↻**  — Zvýšte produkci uvedené Suroviny. Pokud je pole po prvé **Obsazeno**, získáte produkci navíc okamžitě.
-  — Hráč musí zaplatit uvedenou cenu, aby něco získal.
- 2 X** — Proveďte akci **X** dvakrát.
- 2** **!**/**2** **2** **→** **1** — Hodte 2 Kostkami Pokladu nebo Surovin a vyberte si jednu.

Efekty Polí, které vám umožňují **Hledat Kouzla** nebo Artefakty, nebo kde můžete utratit suroviny, abyste použili efekt Pole, jsou **vždy volitelné**. Na taková Navštívitelná Pole musíte vždy umístit Černou Kostku, i když se rozhodnete efekt Pole nepoužít.

Efekty následujících **Navštívitelných** polí jsou vysvětleny symboly vlevo:

Artefakt



Surovina



Poklad



Efekty následujících **Navštívitelných** polí jsou vysvětleny symboly na předchozí straně:

Pramen mládí



Vodní kolo



Hrobka válečníka



Chrám



Mystická zahrada



Pandořina skříňka



Kámen poznání



Větrný mlýn



Svatyně magického gesta/zaříkávání



Kvůli chybě tisku má Větrný mlýn na délku #N3 ?. Mělo by tam být „+1 ⚡“.

Města, Doly a Osady

Města jsou vždy umístěna ve středu Startovního (I) Dílku. Obsazení nepřátelského Města zabrání jejich Sekundárním Hrdinům se tam objevit a Hlavním Hrdinům se tam přesunout, pokud jsou poraženi. Obsazení Města může způsobit **Vyřazení Hráče** (s. 43) a Scénáře obvykle mají speciální odměny za jejich Obsazení. Obsazení Města vám také dá **Kostičku Frakce** od jeho původního majitele. Obsazení Města neovlivní jeho původního majitele žádným dalším způsobem. Neztratí přístup ke své Desce Města ani k jejím funkcím. Rovněž nezískáte přístup k jejich Desce Města ani k Jednotkám Frakce.



Města ze základní hry.

Doly jsou Obsaditelná Pole, která zvyšují příjem konkrétní suroviny, když jsou Obsazena. Pokud jste první, kdo Důl Obsadí, okamžitě vám také poskytne svůj příjem. Všechny Doly mají symbol **U** a vedle něj obrázek Suroviny, kterou produkují.



Důl, který produkuje **W**, střežený Neutrálními Jednotkami úrovně 3. První hráč, který toto Pole Obsadí, okamžitě získá jeden **W** navíc ke zvýšení svého příjmu **W**.

Osady fungují jako místo pro zrození Sekundárních Hrdinů a jako místo, kam se mohou Hlavní Hrdinové přesunout, pokud jsou poraženi. Když Obsadíte Osadu, vyberte si, zda zvýšíte svůj příjem **W**, **W** nebo **W** o jedno pole. Stejně jako u Dolů, pokud jste první hráč, který Osadu Obsadí, **okamžitě** získáte Suroviny odpovídající tomuto zvýšení produkce. Obsadíte Osadu příslušným Žetonym Suroviny, aby bylo vidět, kterou Surovinu produkuje. Když Obsadíte nepřátelskou Osadu, můžete tuto Surovinu změnit.

Navíc, **místo zvýšení Produkce Surovin**, můžete zvolit **Posílení** jedné ze svých **★** nebo **★** Jednotek okamžitě za polovinu běžné ceny, zaokrouhleno nahoru. Pokud jste první hráč, který Osadu Obsadil, Posilte tuto Jednotku **zdarma**. Pokud zvolíte Posílení, neučistujte na Osadu žádné Žetony Surovin.



Všechny možné Osady. Každá má styl podle jiné Frakce. Fungují ale všechny stejně.

Opakovaně Navštívitelná Pole

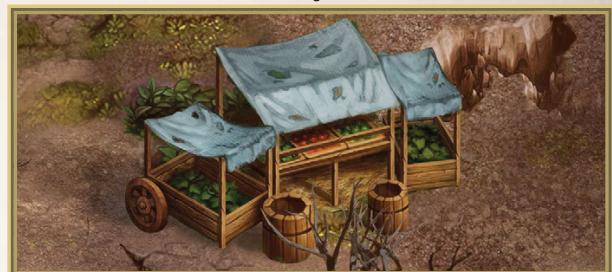
Knihovna



Kategorie: **Opakovaně Navštívitelné**

Můžete **→ 3** a odstranit 1 Základní Kartu z vaší ruky nebo Odhadovací Hromádky a nahradit ji jinou Základní Kartou. Můžete to udělat dvakrát za Návštěvu.

Černý trh



Kategorie: **Opakovaně Navštívitelné**

Podívejte se na vrchní 4 karty z Odhadovací Hromádky Artefaktů. Můžete si koupit jednu z nich za:

- 5 **●** pokud je to **Malý Artefakt**
- 7 **●** pokud je to **Velký Artefakt**
- 10 **●** pokud je to **Relikvie**

Svatyně



Kategorie: **Opakovaně Navštívitelné**

Hrdinové na tomto Poli nemohou být napadeni jinými Hrdiny. Přátelští Hrdinové mohou projít skrz nepřátelské Hrdiny na tomto Poli, ale nemohou zde zastavit.

Hostinec



Kategorie: **Opakovaně Navštívitelné**

Můžete **→ 7** k získání Sekundárního Hrdiny. Umístěte jeho figurku na toto Pole. Poté vyberte jednoho nepřátelského hráče, který Odhodí 1 náhodnou kartu ze své ruky.

Tržiště



Kategorie: **Opakovaně Navštívitelné**

Vyberte jednu možnost: **Obchodujte** (s. 42) se surovinami NEBO Odstraňte kartu NEBO kupte **Válečný Stroj** (s. 44).

Továrna na Válečné Stroje



Kategorie: **Opakovaně Navštívitelné**

Kupte **Válečný Stroj** (s. 44).

Stáje



Kategorie: **Opakováně Navštívitelné**
Získejte 1 BP 🐾. Trvá pouze jeden Tah. Viz Akce Pohybu (s. 12).



Ostatní Pole

Strom poznání



Kategorie: **Navštívitelné**
Můžete 🤖 3 🌺 nebo 10 💎 k získání 2 ★.

Sekvojová rozhledna



Kategorie: **Navštívitelné**
Objevte skrytý Dílek Mapy sousedící s tímto.

Grál



Kategorie: **Navštívitelné**
Získejte Žeton Grálu. Ve hře může existovat pouze jeden Žeton Grálu. Nezískávejte další, pokud je Černá Kostička tohoto Pole odstraněna nebo pokud existuje více Polí Grálu. Efekty Žetona jsou popsány ve Scénáři.

Trh Času



Kategorie: **Navštívitelné**
Odstraňte jednu kartu z vaší ruky. Poté **Hledejte (2)** v Balíčku Dovedností, Kouzel, nebo Artefaktů.

Hradiště



Kategorie: Navštívitelné

Můžete okamžitě Posílit jednu ze svých ★ nebo ☆ Jednotek. Cena Posílení je snížena o 3 ☰, minimálně na 0.

Kouzelný Pramen



Kategorie: Navštívitelné

Můžete se podívat na vrchní 3 karty vaší Odhazovací Hromádky a jednu z nich vrátit do vaší Ruky. Zbylé karty vraťte na vrch Odhazovací Hromádky v libovolném pořadí.

Obelisk



Kategorie: Obsaditelné

Efekty Obelisku závisí na Scénáři. Když toto Pole Obsazujete, neodstraňte žádné nepřátelské Kostičky Frakce; více hráčů může mít na tomto Poli Kostičku Frakce.

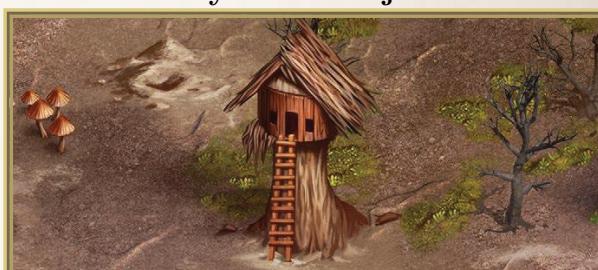
Vězení



Kategorie: Navštívitelné

Získejte Sekundárního Hrdinu. Umístěte jeho figurku na toto Pole. Pokud již Sekundárního Hrdinu máte, získáte místo toho 3 ☰.

Chýše Čarodějnice



Kategorie: Navštívitelné

Vyberte 1 možnost: Odstraňte Kartu Dovednosti z ruky NEBO se podívejte na vrchní kartu Balíčku Dovedností a kartu si dejte do ruky, nebo na příslušnou Odhazovací Hromádku.

Učenec



Kategorie: Navštívitelné

Hodte 1 Kostkou Útoku. Podle výsledku udělejte následující:

- +1 – Získejte Základní Kartu podle vašeho výběru, nebo odstraňte Základní Kartu z vaší ruky.
- 0 – Doberte 2 karty z Balíčku Dovedností, jednu z nich si nechte a druhou odhodte.
- 1 – Doberte 2 karty z Balíčku Kouzel, jednu z nich si nechte a druhou odhodte.

Dračí Utopie



Kategorie: **Obsaditelné**
Efekty závisí na Scénáři.

Univerzita



Kategorie: **Navštívitelné**
 6 k **Hledej** (4) v Odhadovací Hromádce Dovedností.

Hvězdná Osa



Kategorie: **Obsaditelné**
Můžete odstranit jednu ze svých Základních Karet z ruky a nahradit ji **Vylepšenou** Kartou stejného typu. Když tototo Pole Obsazujete, neodstraňujte žádné nepřátelské Kostičky Frakce; na tomto Poli může mít Kostičku Frakce více hráčů.

Náhodné Město



Kategorie: **Obsaditelné**
Když je odhaleno, všichni hráči hodí 2 . Hráč s nejvyšším hodem si vybere nepoužitou Frakci. Náhodné Město je bránilo Jednotkami této Frakce. Obsahuje jednu „Tlupu“ ★, dvě „Tlupy“ ☆ a dvě „Hrstky“ ★ Jednotek. Jednotku ★ vybere hráč, který kontroluje Jednotky během toho Souboje. Obsazení tohoto Pole zvýší produkci o 10, což také okamžitě získáte, pokud jste první, kdo toto Pole Obsadil.





OBSAH

A

- AI Karta 38
- Akce Města 13
- Akce Morálky 13
- Akce Pohybu 12

B

- Balíček Might & Magic... 10
- Běžný Efekt 19
- Bojové Překážky 32
- Budovy 23

C

- Časový Limit 33
- Cech Mágů 20, 23

D

- Dílek Mapy 24
- Doly 48

H

- Hlavní Hrdina 15
- Hledat (X) 18
- Hra jednoho hráče 5, 39
- Hradby a Brána 36

I

- Iniciativa 31

J

- Jednotky 27

K

- Kapitulace 33
- Karta Artefaktu 19
- Karta Dovednosti 19
- Karta Hrdiny 16
- Karta Hvězdářská Vyhláška
11

Karta Kouzla 20

Karta Nekropole 19

Karta Zaměření 20

Karty Událostí 45

Kostka Pokladu 46

Kostka Surovin 22

Kostka Útoku 32

Kostky 22, 32, 46

L

- Létající Jednotky 29
- Limit Karet na ruce 12, 17

M

- Město 23

N

- Náhodné Město 45, 52
- Negativní Morálka 13
- Neutrální Jednotky 29

O

- Obchodování 42
- Objevování Dílků 25
- Obrana Města 36
- Obtížnost 40
- Ochromení 32
- Odhazovací Hromádka 18, 40
- Odvetný Útok 32
- Osada 48

P

- Počáteční Bonus 40
- Pokračující Efekty 18, 33
- Pokročilý Efekt 19
- Posílení Jednotek 27
- Posílení Kouzla 20
- Postih v Souboji 29
- Pozemní Jednotky 29

Pozitivní Morálka 13

Prázdné Pole 24

Překážky, Souboj 32

Přivolání Jednotek 45

R

- Rozmístění Jednotek 31
- Rychlý Souboj 31

S

- Sekundární Hrdina 15
- Škola Magie 44
- Souboj 31
- Startovní Jednotky 27
- Střílející Jednotky 29
- Střílna 36
- Suroviny 22

T

- Trvalé Karty 18

U

- Unikátní dovednost 28
- Úroveň 17
- Ústup 32, 33

V

- Válečné Stroje 44
- Verbování 27
- Vítězné Podmínky 43
- Vylepšená Karta 45

Z

- Základní Karta 19
- Žeton Knihy Kouzel 13, 20
- Žeton Populace 13, 27
- Žeton Výstavby 13, 23
- Zkušenosti 15, 34



Autor: Hermanni Karpela

GitHub vývojáři: Andrzej Wiącek, Alexey Sokolov, Vadász András

LATEX vývoj: Andrzej Wiącek, Vadász András, Alexey Sokolov, Rickard Nilsson, Dániel Kovács

Grafická editace: Andrzej Wiącek, Vadász András, Joris de Kleer, Alexey Sokolov

Design stránek: Joris de Kleer, Kate Kafrankova, Andrzej Wiącek

Korektury: Joris de Kleer, Rickard Nilsson, Leena Häkkinen

Kontrola pravopisu: Dániel Kovács

Nástroje pro překlady: Victor Marchuk, Andrzej Wiącek

Překlad do češtiny: Tomáš Zeman

Zvláštní poděkování: Všem z Archon Studio za produkci hry a odpovědi na naše neustálé dotazy ohledně pravidel a dalších témat. Jon Van Caneghemovi a všem, kteří se podíleli na vývoji původní videohry. Všem, kteří podpořili projekt návrhy, opravami, obrazovými zdroji a povzbudivými slovy, ať už na Discordu nebo na fóru BoardGameGeek.

Umělecká díla zapůjčená z oficiálního vydání vytvořili: Tomasz Badalski, Yann Boissonnet, Shen Fei, Viviane Tybusch Souza, Iana Vengerova, Bartosz Winkler





POZNÁMKY

Tabulka Obtížnosti Setkání

	Lehká	Normální	Težká	Nehratelná
Úroveň I	★	★	★★	★★★
Úroveň II	★★	★★	★★★	★★★☆
Úroveň III	★★☆	★★★☆	★★★★	★★★★
Úroveň IV	★★★☆	★★★☆	★★★★	★★★★★
Úroveň V	★★★★☆	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Úroveň VI	★★★★★☆	★★★★★★	★★★★★★	★★★★★★
Úroveň VII	★	★	★	★

Tabulka Obchodu

Transakce	...nakoupit ⚡	...nakoupit 🌺	...nakoupit 🌸
Prodat ⚡...	--	6 ⚡ → 1 🌺	2 ⚡ → 1 🌸
Prodat 🌺...	1 🌺 → 3 ⚡	--	1 🌺 → 2 🌸
Prodat 🌸...	1 🌸 → 1 ⚡	3 🌸 → 1 🌺	--