

# HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

## THE BOARD GAME



HVĚZDÁŘSKÉ ODPOVĚDI

Draží Erathiané,

Doufáme, že se vám i vašim armádám daří dobře. Ještě jednou děkujeme za Vaši trpělivost a zapojení se do procesu vytváření **Heroes of Might & Magic: The Board Game**. Během jejího vývoje a testování jsme občas dostali otázky – od betatesterů i samotných hráčů – které nám pomohly najít jistá nedorozumění a chyby v pravidlech hry. Proto jsme se rozhodli sepsat tyto Hvězdářské odpovědi.

Na následujících stránkách najdete seznam otázek, které byly během procesu vývoje pokládány nejčastěji. Zpětná vazba od mnohých hráčů nám pomohla identifikovat pravidla, která mohou být v jistém kontextu problematická, a důvody, proč tomu tak je. Vězte, že pravidla v knihách pravidel by měla vše vysvětlovat dostatečně a přečtení této brožury není povinné, ale můžete tu najít odpovědi na některé nejasnosti, které se ve vašich partiích mohou vyskytnout.

Děkujeme za podporu a pochopení.

S pozdravem

*Tým tvůrců Heroes of Might and Magic III: The Board Game.*

## OBSAH BROŽURY

1. Herní mechaniky .....	3	6. Karty .....	8
2. Hrdinové .....	4	7. Sólóv ý mód.....	10
3. Město .....	5	8. Rozdíly mezi PC hrou a deskovou hrou ..	11
4. Souboj.....	5		
5. Jednotky .....	7		

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

Archon Studio je registrovaná ochranná známka Studio.

Všechna práva vyhrazena jejich majitelům. ©2023 Archon.

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

Skutečné komponenty se od vyobrazení mohou mírně lišit. Vytisknuto v Číně, detailní miniatury vyrobeny v Číně.

Distribuuje Archon Sp. z o.o.

Might & Magic™, Heroes™, Ubisoft, a logo Ubisoft jsou registrované či neregistrované ochranné známky Ubisoft a jsou použity v licenci Ubisoft Entertainment. ©2023 Ubisoft Entertainment.

Verze: 1.0 CZE

# HVĚZDÁŘSKÉ ODPOVĚDI

## HERNÍ MECHANIKY

### **Když si pravidla odporují, co má přednost?**

Pořadí pravidel od nejvyšší priority je: karty ve hře, karty jednotek, desky měst, knihy misí, kniha pravidel. Když zahrajete novou kartu, zkontrolujte efekty, které už ve hře jsou (i dovednosti jednotek) a ověřte si, jak se již platné efekty skládají či příčí s vaší hranou kartou.

### **Dostanu produkci svého města v prvním kole?**

Ne, do prvního kola máte jen „počáteční suroviny“ popsané v přípravě scénáře.

*Přehledová karta*

### **V jakém pořadí hráči hrají v módu aliance?**

V módu aliance hrajete na týmy. Oba týmy hrají tahy na střídačku, dokud neodehrají svůj tah všichni 4 hráči. Když je na tahu váš tým a nikdo z vašeho týmu ještě v tomto kole nehrál, můžete si vybrat, kdo bude hrát první (tj. v každém kole můžete volit jinak dle aktuální situace).

### **Scénář neuvádí, kam postavit moji nebo nepřátelskou figurku hrdiny.**

Není-li uvedeno jinak, začínají na políčku města na startovním dílku své frakce.

*Hlavní sešit pravidel, str. 9, 33*

### **Když vstoupím na políčko lokace, musím ji vyhodnotit?**

Ano, musíte, počínaje soubojem (má-li se tam odehrát).

*Hlavní sešit pravidel, str. 19*

### **Můj hrdina stojí na políčku, kde byly obnoveny zdroje důsledkem události, nebo zůstal na tržišti – musím nyní utratit další bod pohybu (BP), pokud chci totéž políčko vyhodnotit znovu?**

Ano. Stojí-li váš hrdina na políčku, které si přejete vyhodnotit znovu, musíte vynaložit 1 BP, i když se figurka nepotřebuje přesunout.

*Hlavní sešit pravidel, str. 10*

### **Jak mám získat specifický typ kouzla, např. kouzlo Školy vzduchu?**

Hlavním zdrojem kouzlem je Cech mágů. Když **nahlížíte (X)** do balíčku kouzla, můžete si buď vzít horní kartu z obecné odhazovací hromádky karet kouzel, nebo otočit horních X karet z obecného dobíracího balíčku. I když se vám žádné z těchto kouzel aktuálně nehodí, mějte na paměti, že můžete karty kouzel využívat k posilování kouzel jiných. Existují i dovednosti, které vám umožní nahlížet na větší počet karet či kupovat kouzla levněji (jako např. *moudrost*).

### **Mohu hrát karty v tahu jiného hráče?**

Ano, ale pouze pokud probíhá souboj s vaším hlavním hrdinou. V některých scénářích můžete používat karty i v soubojích, kdy je napaden váš sekundární hrdina, v tom případě to lze i tehdy (ale stále pouze během souboje).

*Hlavní sešit pravidel, str. 11*

### **Mám si nově pořízenou kartu dávat do své odhazovací hromádky?**

Ne, každá karta, kterou si nově pořídíte, putuje do vaší ruky.

*Hlavní sešit pravidel, str. 13*

### **Co se stane, když chci ovládnout osadu, kterou už někdo ovládá?**

Musíte si vybrat jeden z uvedených bonusů, ale nezískáte bonus za první ovládnutí. Nemůžete ovládnout lokaci, kterou již ovládáte vy nebo váš spojenec v módu aliance.

*Hlavní sešit pravidel, str. 19*

## Jaký je rozdíl mezi tenkými a silnými čarami oddělujícími políčka na dílku mapy?

Tenké oddělují políčka, mezi kterými se váš hrdina může přesunout, zpravidla za 1 BP. Silné blokují hrdinův přesun. Silnou čáru můžete překročit, pouze pokud zahrajete kartu, která to výslovně umožňuje, nebo je-li to dovoleno speciálními pravidly scénáře.

*Hlavní sešit pravidel, str. 18*

## Je políčko s grálem obnovitelné?

Využívá-li scénář grál, je žeton grálu vždy jen jeden. Jsou-li ve scénáři 2 políčka s grálem, můžete žeton „vzít“ z kteréhokoli z nich. Jakmile jej však některý hráč vzal, obě lokace platí jako prázdné políčko – při vstupu na ně však musíte vyhodnotit souboj s neutrálními jednotkami.

*Hlavní sešit pravidel, str. 23*

## Jak mohu odhodit negativní morálku?

Nejnsnazší způsob je získat pozitivní morálku z některého ze zdrojů: artefakty, dovednosti nebo lokace mapy.

Získáte-li pozitivní morálku ve chvíli, kdy máte u sebe žeton negativní morálky, pak namísto získání žetonu pozitivní morálky odhodíte tu negativní. Pamatujte, že můžete u sebe mít jen jeden žeton morálky. Frakce Nekropole  všechny efekty morálky ignoruje.

*Hlavní sešit pravidel, str. 10*

## Hrdinové magie působí ze startu silněji.

Ze začátku je rozdíl mezi hrdiny síly a hrdiny magie jen malý. Hrdinové magie mohou působit mocněji, protože mají více karet kouzel, ale mají také méně karet, které lze – na rozdíl od kouzel – hrát neomezeněkrát (jako *útok* či *obrana*). Krom toho je kouzla třeba často posilovat odhazováním jiných karet z ruky, čímž hrdinové magie rychleji „spotřebují“ svou ruku během soubojů.

## Jak mám využít kartu morálky, která poskytuje bonus +1 k útoku, obraně či bojové síle během příštího souboje?

Tuto kartu musíte zahrát před začátkem souboje a funguje pouze na první útok či obranu, které vyhodnocujete. Třetí možnost pojednává o „souboji“ během módu Dobrodružství (ve fázi dobrodružství). Takže jakmile kartu zahrajete, chronologicky první věc z výše uvedených tří dostane bonus +1 a tuto kartu morálky odhodíte. Podobně zaútočí-li na vás nepřítel ze všeho nejdřív, dostanete bonus +1 k obraně.

## HRDINOVÉ

## Jak mohu využít hodnoty uvedené nahoře na kartě hrdiny?

Tyto hodnoty a úvodní dovednost se používají jen k sestavení vašeho počátečního balíčku Might & Magic. Nikdy dál ve hře je již nevyužíváte. Zaměření funguje ještě trochu jinak – musíte najít 3 karty zaměření odpovídající vašemu hrdinovi (všechny mají uvedený název) a první z nich (označenou I) si přidejte do počátečního balíčku. Zbylé si přidáte do balíčku, jakmile váš hrdina získá úroveň IV, resp. VI.

*Hlavní sešit pravidel, str. 9*

## Mohou se dva hrdinové vyskytnout na 1 dílku mapy?

Ano, na dílku mapy ano, ale ne na tomtéž políčku. Každý dílek má 7 políček, ale na jednom může stát jen 1 hrdina. Hrdina může projít skrz políčko obsahující jiného hrdinu – patřícího témuž hráči nebo jeho spojenci v módu Alliance – ale nesmí tam ukončit svůj pohyb. Vstoupíte-li na políčko se znepřátelným hrdinou, začíná souboj.

## Co když si mohu hodit kostkou pokladu díky akci svého sekundárního hrdiny a padne mi ?

Sekundární hrdina nemůže získat zkušenost, takže se tento efekt ignoruje. Získává-li váš sekundární karty či suroviny, získáte je normálně. Ignorujete pouze výsledek .

*Hlavní sešit pravidel, str. 11*

## Jak vlastně funguje zkušenost?

Pokaždé když získáte hlavním hrdinou , posuňte ukazatel hrdinovy úrovně na další políčko na jeho kartě hrdiny. Za každé 2 takové kroky získá váš hlavní hrdina 1 úroveň zkušenosti.

*Hlavní sešit pravidel, str. 32*

## Karty zaměření, které se odvolávají na konkrétní druh jednotek – jako karty patřící Josephine nebo Mutare – se vztahují i na neutrální jednotky?

Některé karty zaměření se neodvolávají na jednu konkrétní jednotku – např. karty Mutare hovoří o „jakýchkoli dracích“. Libovolná jednotka, která má ve jménu „draci“ (včetně „vílodrací“), se kvalifikuje.

## Mohu přesunout svého sekundárního hrdinu, i když mému hlavnímu hrdinovi stále zbývají BP?

Ano, jejich akce můžete rozdělit libovolně, ale pamatujte, že jejich zbývající BP musíte také sledovat odděleně – hlavní hrdina má 3 BP, zatímco sekundární pouze 2.

*Hlavní sešit pravidel, str. 11*

## Mohu mít víc než 3 ?

Ano, to je možné. Další  lze získat z některých efektů karet jako např. artefakty.

## MĚSTO

### Mohu postavit cech mágů a použít svůj žeton kouzelné knihy během soupeřova tahu, abych získal více kouzel, než na mě zaútočí?

Ano, v tuto chvíli můžete postavit cech mágů, ale nemůžete použít svůj žeton kouzelné knihy, protože dle textu uvedeného na desce města lze kouzla kupovat jen ve svém tahu. Stále však (i v soupeřově tahu) získáte karty kouzel, které cech poskytuje v okamžiku postavení.

*Hlavní sešit pravidel, str. 15*

### Když vlastním soupeřovo frakční město, mohu používat efekty jeho budov?

Nemůžete používat efekty budov soupeřova frakčního města, které jste dobyli, pokud to výslovně nepovolují pravidla konkrétního scénáře.

*Hlavní sešit pravidel, str. 17*

### Kolik jednotek mohu naverbovat či posílit?

Jednou za každé kolo můžete otočit žeton populace na neaktivní stranu a buď naverbovat sekundárního hrdinu, nebo verbovat a posilovat své jednotky. V druhém případě jich můžete verbovat či posílit, kolik chcete, ale za každou jednotlivou musíte uhradit uvedené náklady.

*Hlavní sešit pravidel, str. 26*

### Pokud mi radnice dává BP navíc, může je použít kterýkoli hrdina?

Ano, pokud si vybíráte získat  navíc, vybíráte si i to, který z vašich hrdinů dostane onen 1 BP.

## SOUBOJ

### Kdo vybírá jednotky/políčka, na něž zahraná karta cílí, pokud se má vybrat více než jedna?

Ten, kdo kartu hraje. Má právo si vybrat její efekt tak, aby pro něho byl co nejprospěšnější, dokud ovšem dodržuje efekt popsany na kartě.

### Jaký je rozdíl na kartě mezi „2“ a „až 2“?

Příslovce „až“ na kartě mírně mění význam – efekt s tímto slovem umožňuje, ale NENUTÍ hráče, který

kartu hraje, vybrat si cokoli v rozmezí 0–2, např. vybrat si jen jeden, nebo dva cíle, na něž kouzlo míří. Např. dovednost tlupy hyder: bez slůvka „až“ by byla NUCENA útočit na přesně 2 sousední jednotky.

### Existuje ve hře něco jako „palba do vlastních“? Např. když kouzlo (kruh mrazu, peklo, ohnivá koule atd.) nebo dovednost jednotky (lichové, zlatí draci atd.) ovlivňuje více než jeden cíl, ale s prvním cílem sousedí pouze spřátelené jednotky?

Ano, „přátelská palba“ v Heroes existuje. Tyto dovednosti a kouzla musíte používat opatrně nebo ve chvíli, kdy si myslíte, že poškození vlastních jednotek za výsledný efekt stojí.

### Mohu hrát karty po útoku jednotky a předtím, než přijde odvetný útok na ni?

Ano, mají-li symbol .

*Hlavní sešit pravidel, str. 30*

### Mohu naverbovat jednotky přímo před soubojem s jiným hráčem?

Ano, pokud jste v tomto kole doposud nevyužili žeton populace, můžete verbovat i posilovat libovolný počet jednotek, kolik si můžete dovolit.

*Hlavní sešit pravidel, str. 10*

### Jak poznám, kam během obléhání města položit stěny a brány?

Na prostřední řadě desky bojiště je poloprůhledně naznačeno, kam tyto karty patří. Obránce (hráč za obléhané město) se může svobodně rozhodnout, na které ze 4 políček umístit bránu.

### Rychlý souboj sekundárního hrdiny probíhá stejně jako u hlavního hrdiny?

Ano. To, zda bude souboj rychlý, závisí na úrovni vašeho hlavního hrdiny. Sekundární hrdina nezískává zkušenost ani úrovně, ale v tomto případě použijte úroveň svého hlavního hrdiny.

*Hlavní sešit pravidel, str. 32*

### Může jednotka provést odvetný útok poté, co je kouzlem vzkříšena?

Ne. Kouzlo musíte seslat v okamžiku, kdy by  jednotky kleslo na nulu. To platí jak v případě vyřazení „hrstky“, tak při přeměně „tlupy“ v „hrstku“. Kouzlo se uplatní předtím, než může jednotka provést odvetný útok, a de facto zruší předchozí útok – tím pádem není „za co“ činit odvetu. :)

### **Ignorují kouzla hodnotu obrany? Mám házet kostkou útoku, když útočím kouzlem?**

Ano, kouzla ignorují hodnotu  – v jejich případě se neposuzuje síla útoku, nýbrž rovnou počet žetonů , které máte na cílenou jednotku umístit. Také na ně neházíte kostkou útoku, protože ta se vztahuje na „běžné“ silové útoky.

*Hlavní sešit pravidel, str. 26*

### **Dovednost některých jednotek „ignorovat odvetné útoky“ funguje na všechny jejich útoky, nebo pouze na první útok klání?**

Na všechny útoky, které jednotka s touto dovedností podniká.

### **Mohu použít Stan první pomoci předtím, než nepřátelská jednotka podnikne odvetný útok na moji?**

Ano, limit je jednou za klání. Musíte jej však využít dříve, než začne útok, nebo musí vaše jednotka útok přežít, aby mohla být o 1 „zhojena“.

### **Když udílím poškození kartou kouzla, odstráním i tak z cílené jednotky žeton ochromení?**

Ano. Pokud jednotka s žetonem ochromení dostane poškození (aspoň 1 žeton ) , žeton ochromení se odhazuje. Můžete tak dokonce záměrně zranit svou vlastní jednotku, abyste odstranili .

*Hlavní sešit pravidel, str. 30*

### **Funguje dovednost jednotky *lichové* i proti sousedícím jednotkám?**

Ano, funguje pokaždé, když *lichové* útočí.

### **Mohu používat karty s okamžitým efektem během nepřátelské aktivace jednotky?**

Ano, tyto karty můžete zahrát kdykoli, ale musíte tak učinit před hodem na útok. Okamžitý efekt platí jen během tohoto útoku.

*Hlavní sešit pravidel, str. 31*

### **Když hraju za neutrální jednotky, můžu provádět akci obrana či přesun?**

Ne, musíte provést útok, pokud je v dosahu platný cíl útoku (je-li jich více, vy si vybíráte cíl a cestu k němu). Pokud není možné na žádnou jednotku zaútočit, musíte přesunout neutrální jednotku k nejbližší jednotce, na niž by útočit mohla, a to tak daleko, jak je možné.

*Hlavní sešit pravidel, str. 30*

### **Mohu kouzlem *Úklid* odstranit libovonou překážku?**

Toto kouzlo nemůže vyřadit jednotku. Můžete jím však odstranit všechny typy překážek, včetně bran, hradeb a ohnivých zdí.

### **Může jakákoli jednotka vejít na políčko obsazené překážkou z efektu (jako je např. kouzlo *Ohnivá zeď*)?**

Ano, na rozdíl od běžných překážek je ohnivá zeď vytvořena kouzlem a nebrání jednotce ve vstupu na dané pole – karta má vyšší prioritu pravidel než sešit pravidel.

### **Funguje *Zemětřesení* na všechny typy překážek?**

Ne, pouze na hradby a bránu. Ostatní překážky neovlivní.

### **Považují se i jednotky sousedící pouze rohem karet (tj. diagonálně) za „sousedící“?**

Ne, na desce bojiště se za sousedící považují pouze jednotky sousedící ortogonálně, tedy vodorovně či svisle. Na desce bitevního pole se však za sousedící považují kterákoli dvě políčka, která spolu sdílejí hranu.

*Hlavní sešit pravidel, str. 30*

### **Hráč sešle kouzlo *Zuřivost* na mou jednotku. Kdo vybírá cíl jejího útoku?**

Je-li vaše jednotka cílem kouzla *Zuřivost*, jste to vy, kdo vybírá cíl jejího útoku, ale musíte dodržet text efektu karty. Musí tedy zaútočit na „nejbližší jednotku“ – pokud má na výběr více nejbližších, je výběr na vás. Pokud jsou však všechny nejbližší jednotky vaše vlastní, musí zaútočit na jednu z nich, nedá se svítit.

### **Co se stane, když prohrají souboj s neutrálními jednotkami?**

Pokud jste v souboji poraženi a přijdete o všechny jednotky, přesuňte svého poraženého hrdinu na políčko města či osady, kterou vlastníte. Připravte si nový balíček armády dle přípravy daného scénáře.

*Hlavní sešit pravidel, str. 26*

### **Souboj s neutrálními jednotkami skončil remízou (žádná ze stran neztratila všechny jednotky). Zůstane můj hrdina na políčku, kde se souboj odehrál?**

Pokud byly aktivovány všechny jednotky, žádná ze stran není poražena a nechcete vynakládat BP na prodloužení souboje, váš hrdina se stáhne. Postavte jeho figurku na políčko, odkud se k souboji přesunul, a vezměte si všechny jednotky z desky bojiště zpět do svého balíčku. Mějte na paměti, že chcete-li znovu zaútočit na neutrální armádu na tomto políčku, váš hrdina musí vynaložit BP,

aby na políčko znovu vstoupil. Až tak učiní, vylosujte novou neutrální armádu (dle obtížnosti políčka a pravidel scénáře).

*Hlavní sešit pravidel, str. 32*

**Kvalifikuje se jednotka jako „spřátelená“ sama sobě pro účely vyhodnocování efektů používajících pojem „spřátelený“?**

Ne, „spřátelená jednotka“ znamená jakákoli JINÁ jednotka, kterou v daném souboji ovládáte.

**Když je cílem útoku jednotka s žetonem ochromení, provede potom odvetný útok?**

Ano, ale pouze pokud dostane alespoň 1 , ještě v tomto klání neprovedla odvetný útok a útočník s napadenou jednotkou sousedí. Pokud přišla  od  jednotky nebo efektu kouzla, pouze odstraníte žeton ochromení (opět v případě, že ochromená jednotka dostala alespoň 1 ).

*Hlavní sešit pravidel, str. 30*

**Můj sekundární hrdina je napaden. Mám v souboji použít všechny své jednotky?**

Maximální počet jednotek na jedné straně bojiště je 5. Nemusíte použít všechny své jednotky, vyberte si, kolik chcete, ale nejvýše 5. Můžete se i případně boje zcela vzdát a odstranit svého sekundárního hrdinu z mapy (později si ho můžete znovu naverbovat); to se ovšem počítá za vítězství protistrany.

*Hlavní sešit pravidel, str. 11, 26*

**Kdy odhazují žeton obrany?**

Žeton obrany zůstává na kartě jednotky do její příští aktivace. Pokud tam na začátku aktivace stále byl, nesmí jednotka znovu provést akci obrana. Když je jednotka s žetonem obrany napadena, hodte kostkou útoku – padne-li „+1“, přičtete 1 k hodnotě obrany jednotky. Tento hod provádíte po soupeřovu hodů na útok.

*Hlavní sešit pravidel, str. 30*

**V případě shody v nejvyšší hodnotě iniciativy se aktivují napřed všechny jednotky útočníka s touto iniciativou a poté všechny jednotky obránce?**

Ne. Jednotky aktivujete v pořadí iniciativy od nejvyšších. Má-li více než jedna jednotka tutéž (nejvyšší) hodnotu iniciativy, pak se střídají v aktivaci po jedné, počínaje útočníkem: útočnickova-obránčova-útočnickova-obránčova... Při každé shodě v nejvyšší hodnotě iniciativy platí, že první koná vždy útočnickova jednotka. Útočník také na desku bojiště umísťuje všechny své jednotky jako první.

Tato pravidla platí při soubojích na desce bojiště, střídání aktivace jednotek na bitevním poli probíhá jinak.

*Hlavní sešit pravidel, str. 31*

**Pokud moje střílejší jednotka sousedí s nepřátelskou jednotkou, může i tak útočit na jakoukoli jinou nepřátelskou jednotku?**

Ne. V tomto případě může buď zaútočit na sousedící jednotku (což pro ni pravděpodobně znamená útočit s bojovým postihem), nebo se přesunout. Mějte na paměti, že karty jako *teleport* či *taktika* mohou pomoci rozhýbat takto „uvězněné“ jednotky.

*Hlavní sešit pravidel, str. 27*

**Žeton ochromení byl z mé jednotky odstraněn těsně před její aktivací. Aktivuje se jednotka normálně?**

Ano.

*Hlavní sešit pravidel, str. 30*

## JEDNOTKY

**Moje jednotka může útočit dvakrát, házím dvakrát kostkou útoku?**

Ano. Každý z útoků se vyhodnocuje zvlášť. Může-li tedy vaše jednotka provést více útoků během jedné aktivace, můžete hrát karty na posílení každého z nich zvlášť. Okamžité efekty  však fungují vždy na 1 konkrétní útok bezprostředně následující zahrání karty. Na každý útok také házíte kostkou útoku. Totéž platí pro odvetné útoky, při nichž lze také hrát karty.

**Mám odhazovat karty ovlivňující jednotku, když ji přetáčím ze strany „tlupa“ na „hrstka“?**

Ne, karty ovlivňující jednotku zůstávají na desce, dokud efekt trvá.

**Když mi dovednost jednotky ukládá přehazovat určitý výsledek kostky (např. *křížáci*), mám tento výsledek přehazovat donekonečna, nebo pouze poprvé, když padne?**

Dovednost křížáků uvádí „můžeš“ (tedy nemusíš) přehazovat, takže se můžete kdykoli rozhodnout vyhodnotit „0“. Pokud ji vyhodnotit nechcete, můžete přehazovat tak dlouho, dokud bude „0“ padat.

**Funguje pasivní efekt jednotky na mapě? Mohu například použít pasivní dovednost *pegasů*, abych nepřítelova kouzla oslabil i mimo souboj?**

Ne. Efekty  na kartách jednotek fungují pouze během souboje. Nefungují na mapě. Krom toho může  ovlivnit jiné jednotky pouze ve chvíli, kdy tak výslovně

uvádí. Obvykle se  dovednost vztahuje pouze na jednotku, která ji má.

### **Když drak útočí na 2 jednotky, je poté cílem dvou odvetných útoků?**

Dovednost některých draků je útočit na 2 jednotky „v linii“. Během útoku musí být oba cíle sousedící a v přímé linii od draka – jinými slovy, drak a oba cíle jeho útoku jsou v jedné linii 3 sousedících jednotek. Po útoku drak schytá odvetný útok jen od sousedící nepřátelské jednotky.

*Hlavní sešit pravidel, str. 30*

### **Když sešlu požehnání posílené o 1 a moje jednotka útočí na zombie, získají zombie další +1 do obrany díky své dovednosti?**

Ne, zombie nezískají +1 do obrany. Kouzlo *požehnání* vám dovoluje ignorovat kostku útoku, takže ať vám padne cokoli, nevyhodnocujete to – dovednost zombií se uplatní pouze na výsledek na kostce útoku.

### **Dovednost tlupy vážek se uplatní pouze na nadcházející odvetný útok, nebo na zbytek souboje?**

Postih na  se uplatní pouze na jeden odvetný útok od jednotky, na niž předtím tlupa vážek zaútočila.

### **Jak funguje dovednost mumíí?**

Dovednost mumíí má 2 efekty. První se spouští, když mumie na někoho útočí – po hodu bojovou kostkou nepřičítejte její výsledek k hodnotě útoku (ale hodit musíte z důvodu jiných efektů, které mohou hod ovlivnit). Efekt  se naopak vyhodnocuje, když jsou mumie cílem útoku; útočnickova kostka útoku je namísto hodu natočena na výsledek „-1“.

### **Pokud speciální dovednost říká „ignorujte dlouhodobý efekt“, jak přesně to funguje?**

Některé jednotky jako *titáni* či *chrličie* mohou ignorovat . To znamená, že takovými efekty nejsou ovlivněny. Jinými slovy, je-li na bojiště či na tuto jednotku zahrána karta s efektem , nemá na ni vůbec žádný vliv.

### **Ruší ifrití dovednost efekty karet zaměření?**

Ne. Ifrití dovednost se vztahuje na karty kouzel, takže karty zaměření ovlivňují ifrity jako obvykle.

### **Jak fungují Rashkovy karty zaměření nebo kouzlo ohnivý štít proti útočícím jednotkám?**

Ze všeho nejdřív útočící jednotka vyhodnotí svůj útok a dovednost. Ihned poté dostane  z ohnivého štítu či Rashkova zaměření – to se děje najednou, čili 

dostane i v případě, že napadenou jednotku vyřadí. Poté může napadená jednotka (není-li vyřazena) provést odvetný útok. Pokud platí současně kouzlo ohnivý štít i Rashkovo zaměření, vyhodnotí se obě v témže kroku.

### **Kostička se na cíl útoku vyvern pokládá pokaždé?**

Ano, pokaždé když vyverny provedou útok, musí se na cíl útoku položit kostička (kostičky). Když se později jednotka s kostičkou aktivuje, 1 kostičku odstraňte a udělte jednotce 1 . Pokud jednotka vynechává aktivaci kvůli efektu kouzla či ochromení, kostičku neodstraňuje. Tyto kostičky se počítají jako efekt, takže je lze odstranit např. kouzlem *lék*. V tom případě z karty jednotky odhodte všechny kostičky.

### **Když neutrální přízrační draci zaútočí a cíl útoku se musí přesunout, kdo ho přesouvá?**

Hráč ovládající jednotku, na niž přízrační draci zaútočili, ji musí přesunout o 1 políčko dále od draků, je-li to možné. Políčko, kam se jednotka přesouvá, musí být prázdné a nesmí sousedit s přízračnými draky. Pokud žádné takové políčko není dostupné, napadená jednotka zůstává na původním místě.

## KARTY

### **Mám zahraniou kartu s dlouhodobým efektem pokládat poblíž karty hrdiny, abych si pamatoval, že efekt platí?**

Ano. Takové karty máte odhazovat teprve ve chvíli, kdy jejich efekt skončil. Karta, která ovlivňuje konkrétní jednotku, by měla ležet poblíž dané karty jednotky, aby se vám připomínala. Pamatujte, že efekt  platí, pouze dokud je karta ve hře. Jakmile ji odhodíte, efekt končí. I tak ale můžete využít kartu *vědomosti* a vrátit si kartu  do své ruky.

*Hlavní sešit pravidel, str. 13*

### **Některé karty zaměření fungují velmi podobně jako kouzla. Jsou to kopie kouzla navíc, dají se posilovat a počítají se do limitu seslaných kouzel? Platí na ně trvalé karty posilující kouzla, jako jsou Školy magie?**

Ne a ne. Ačkoli některé karty zaměření působí prakticky stejně jako kouzlo a dokonce se dají posilovat kartami moci, nejsou to kouzla. Limit seslaných kouzel se vztahuje striktně jen na karty typu „kouzla“. Karty zaměření nejsou nijak ovlivněny efekty, které posilují či oslabují kouzla.

*Hlavní sešit pravidel, str. 11*

### **Kdy mohu zahrát Sandrovu kartu zaměření či Vidominino zaměření úrovně IV?**

Obě můžete použít jak na mapě, tak během souboje. Mějte však na paměti, že tím nezmezí efekty ani žetony poškození ležící na dané jednotce. Sandro dokonce může dvě své karty zaměření položit na kostlivce, jednu na druhou.

### **Mohu zahrát kartu zaměření nazvanou dle jednotky (např. „děsiví rytíři“) na jakoukoli jednotku, nebo musím vybrat danou jednotku (děsivé rytíře)?**

Tyto karty zaměření můžete uplatnit na jakoukoli jednotku. Karta zaměření se jmenuje podle jednotky jen proto, aby se vůbec nějak jmenovala a lépe jste ji mohli najít v balíčku všech karet zaměření. Ačkoli nemáte povinnost uplatnit její efekt právě na jednotku, která se jmenuje stejně, bývá efekt právě pro tuto jednotku silnější.

### **Mohu použít kartu dovednosti nekromancie na jiné jednotky než nemrtvé?**

Ne. Obvykle nemrtvé jednotky ovládá pouze frakce Nekropole. Používat jednotky jiných frakcí je možné pouze v některých scénářích či ve vašich vlastních úpravách pravidel. Některé události a dovednost *diplomacie* vám mohou umožnit naverbovat neutrální jednotky, ale ty nemají stranu „tlupa“, takže je nelze posilovat.

### **Uplatňuje se sleva z karty nekromancie pouze na zlatáky, nebo i na jiné suroviny?**

Pouze množství zlatáků je sníženo na polovic.

### **Jak dlouho funguje kouzlo zármutek, když je sešlu na nepřátelskou jednotku těsně před tím, než má provést odvetný útok na moji jednotku?**

Kouzlo *zármutek* má okamžitý efekt , ale má se hrát před aktivací jednotky. Odvetný útok není aktivace jednotky. Kouzlo *zármutek* byste měli sesílat pouze na jednotky, které v daném klání ještě nebyly aktivovány.

### **Mohu použít *paprsek narušení* a zrušit speciální dovednost jednotky *černí draci*?**

Na neutrální jednotku jej seslat můžete. V případě frakční jednotky záleží na tom, zda je to hrstka, nebo tlupa. Na tlupu jej použít nejde, protože její dovedností je ignorovat všechny efekty kouzel. Na hrstku ano, protože dovednost hrstky je pouze omezení  z kouzel. Mějte na paměti, že dovednost „ignorovat efekty všech kouzel“ platí pro obě strany účastníci se bitvy! Je-li tlupa *černých draků* součástí VAŠÍ armády, také na ně nebudou žádná kouzla působit, ani ta posilující!

### **Některé karty jako řetězový blesk mohou ovlivnit vícero jednotek. Kdo vybírá cíle, pokud je jich více než jeden?**

V této a podobných situacích vybírá všechny cíle hráč, který zahrál kartu kouzla. To platí i pro jednotky útočící na více než jednu jednotku.

### **Z kolika Škol magie může benefitovat kouzlo *magický šíp*?**

*Magický šíp* patří do všech Škol magie, ale vždy může získat bonus pouze z jedné ze Škol současně. Počítá se také za běžné kouzlo.

*Kniha misí Pevnosti, str. 4*

### **Kolik mohu mít trvalých karet, jednu na každého svého hrdinu?**

Ne, jen jednu trvalou kartu celkem. Chcete-li zahrát novou, musíte odhodit tu, kterou už máte.

*Kniha misí Bašty, str. 3*

### **Odhazují-li kartu, kterou jsem zahrál (např. proto, že její efekt skončil), počítá se to jako odhození pro efekty udávající „odhod' X karet“?**

Ne. Když kartu zahrajete, musíte provést efekty na ní a pokud si karta jako podmínku efektu ukládá odhození dalších karet, jedná se o jiné karty z ruky.

### **V jakém pořadí se vyhodnocují karty hvězdářských vyhlášek a karty událostí?**

Oba typy karet vyhodnocujte současně pro všechny hráče. Pokud to není možné, hvězdářské vyhlášky se vyhodnocují v pořadí tahu od začínajícího hráče a karty událostí v pořadí tahu od hráče, který kartu otočil.

*Kniha misí Pevnosti, str. 3*

### **Mohu používat karty s okamžitým efektem na mapě?**

Ano, kartu s efektem  můžete zahrát i na mapě, ale ne všechny vám dají nějaký benefit. Některé se vztahují pouze na souboj, takže používat je na mapě by bylo plýtvání. Na mapě je nejlepší využívat karty, které vám dávají suroviny, snižují náklady na verbování nebo udílejí vašim hrdinům BP navíc.

### **Mohu použít karty kouzel s okamžitým efektem, vrátit si je do ruky pomocí *vědomostí* a použít je znovu?**

Ano, karty s okamžitým efektem si můžete vrátit do ruky a znovu zahrát bez problému. Některá kouzla s efektem  představují výjimku, protože se odhazují, teprve až jejich efekt doběhne nebo je použit. Nicméně i tak vám nic nebrání zahrát 2 kopie téže  karty.

### Kdy mohu využít kartu dovednosti *učení*?

Pouze v okamžicích, kdy váš hrdina skutečně postupuje na vyšší úroveň. Tj. získává-li půl úrovně a jeho úroveň zkušenosti se zvyšuje ze 3,0 na 3,5, nesplňuje podmínku zahrání karty.

### Které jednotky mohu naverbovat díky kartě *diplomacie*?

K naverbování jednotky musíte uhradit náklady a mít ve frakčním městě postavený specifický typ příbytku. Stupeň jednotky, kterou můžete naverbovat, závisí na daném příbytku. Máte-li například pouze příbytek pro ★, nemůžete verbovat jednotky jiného stupně než ★.

*Hlavní sešit pravidel, str. 28*

### Mohou všechny frakce získat kartu dovednosti *nekromancie*?

Pokud má hráč za jinou frakci než Nekropole získat kartu *nekromancie*, má dvě možnosti. Buď ji ukáže ostatním hráčům, odhodí na společnou odhazovací hromádku karet dovedností a dobere si za ni jinou – nebo si ji ponechá ve svém balíčku *Might & Magic*. Nebude ji ovšem moci použít, protože karty se symbolem ☠ může využívat pouze frakce Nekropole.

*Hlavní sešit pravidel, str. 13*

### Mohu použít kartu *vědomosti* a vrátit si svou kartu zaměření po zahrání do ruky?

Ne, efekt karty *vědomosti* funguje pouze na karty kouzel.

### Kolik útoků mají hydry?

Hydry útočí na 2 sousedící jednotky současně. Každý útok se vyhodnocuje zvlášť, včetně hraní ♣ karet a hodu kostkou útoku.

### Jak se pozná vzácnost různých typů karet?

Vzácnost karet artefaktů rozeznáte dle barvy okraje. V případě kouzel jde o počet rohů kolem ilustrace kouzla – 1 roh u běžných kouzel, 4 u pokročilých. (Výjimku tvoří pouze běžné kouzlo *magický šíp*, které má 4 rohy, protože každý patří do jiné Školy magie.)

*Hlavní sešit pravidel, str. 14*

### Kolik kostek mohu přehodit díky kouzlu *veselí*?

Záleží na stupni posílení tohoto kouzla. S 0 🎲 můžete jednou přehodit každý hod kostkou útoku během aktivace, v níž jste kartu *veselí* zahráli. S 2 🎲 můžete jednou přehodit každý hod kostkou útoku během daného klání a se 4 🎲 během celého souboje.

### Kolik zkušenosti získám po poražení AI hrdiny?

Cokoli, co získáte po souboji s ním – včetně 🏆 – je zmíněno ve scénáři. Pokud scénář v této situaci nic neuvádí, nic nezískáte.

### Co znamená „zvláštní stav“ na AI kartách?

Škodlivé efekty ovlivňující jednotku, jako např. ochromení.

### Kam mám pokládat zahrané AI karty útoku či obrany a jak dlouho jejich efekty platí?

Tyto karty se vždy pokládají na karty jednotek v armádě AI, nikdy na jednotky v armádě hráče. AI karta zůstane takto ležet na kartě jednotky, dokud její efekt není využit – pokládejte tyto efekty za dlouhodobé 🔄 a kartu odhoďte, až efekt vyhodnotíte.

### Kdy „prohraji v souboji s nepřátelskou armádou“? Když se stáhnou nebo vzdám, počítá se to jako „prohra“, nebo prohrávám pouze v případě, že je moje armáda zcela zničená?

V sólové kampani se v soubojích proti AI hrdinovi vzdávat nesmíte, protože se nepočítá za „souboj s jiným hráčem“.

Stáhnout se z boje proti neutrálním jednotkám (vyjma azurových) můžete, ale bude se to považovat za prohru v souboji proti nepřátelské armádě. Ve scénářích, kde je prohra v souboji podmínkou prohry scénáře, se tudíž nesmíte ani stáhnout.

*Hlavní sešit pravidel, str. 32*



## ROZDÍL MEZI PC HROU A DESKOVOU HROU

### Musím se vracet do města, když chci verbovat jednotky?

Ne, verbovat jednotky můžete z kteréhokoli místa mapy – dokonce i mimo svůj tah – ale pouze jednou za kolo. Velikost vaší armády není omezena.

Nemusíte čekat celý týden, než všechny příbytky zvýší vaši populaci jako v PC hře.

### Mohu navštěvovat chýši čarodějnice opakovaně?

Ne, v této hře můžete každou chýši čarodějnice navštívit jen jednou za partii (pokud není černá kostička navštívení z lokace odhozena scénářovou událostí).

*Hlavní sešit pravidel, str. 19, 21*

### Mohu si naverbovat více než 1 sekundárního hrdinu?

Ne, lze naverbovat jen jednoho hrdinu mimo svého hlavního, ale žádný z nich se nemusí vracet do města, aby verboval další jednotky. Jsou dostupné oběma hrdinům hned od okamžiku naverbování.

*Hlavní sešit pravidel, str. 11*

### Mohu použít žeton pozitivní morálky, abych získal další aktivaci své jednotky?

Ne, morálka v této hře funguje trochu jinak. Při odhození žetonu pozitivní morálky můžete provést jednu z akcí uvedenou v pravidlech a na přehledové kartě.

*Hlavní sešit pravidel, str. 10*

### Mohu použít dovednost *rezistence* a zrušit kouzlo, které si nepřítel seslal na jednu ze svých jednotek?

Ano, v této hře lze použít *rezistenci* proti jakémukoli kouzlu.

### Pokud na svoje trpaslíky sešlu kouzlo, musím uplatnit jejich speciální dovednost a hodit kostkou, i když je to jednotka MOJÍ armády?

Ano, trpasličí speciální schopnost platí na každé kouzlo či zaměření na ně využitě.

### Jsou v této hře kouzla (např. *požehnání*), která jsou některým frakcím nedostupná, nebo je může použít kterákoli frakce na kteroukoli jednotku?

Ne, pouze dovednost *nekromancie* je omezená na jednu konkrétní frakci, všechny ostatní efekty mohou být využity kteroukoli frakcí na kteroukoli jednotkou, pokud je to v souladu s pravidly uvedenými na kartách kouzla a jednotek.

### Když střilející (Ranged) jednotka sousedí s jednotkou nepřítele, ztratí svůj status „střilející“?

Ne, stále se na ni vztahují modifikátory pro  jednotky.

V tomto případě může pouze zaútočit na sousedící jednotku, nebo se přesunout (pamatujte na postihy)!

*Hlavní sešit pravidel, str. 27*

### Kolik kouzel mohu zahrát?

Obecné pravidlo zní, že můžete zahrát jen jedno kouzlo za klání, ale na rozdíl od PC hry mohou některé efekty karet (např. *vědomosti* zahrané s ) zvýšit váš limit kouzel.

*Hlavní sešit pravidel, str. 14*

### Jak často mohu využívat tentýž artefakt či jinou jednu kartu?

Každou kartu můžete použít jednou a poté ji odhodit na svou odhazovací hromádku. Když využijete či odhodíte všechny karty ze svého balíčku a máte si dobrat nové, zamícháte odhazovací hromádku a vytvoříte si dobírací balíček nový. Když vám poté stejná karta přijde na ruku znovu, můžete ji znovu využít. Naštěstí pro vás je ve hře spousta efektů, které vám umožní kartu získat na ruku znovu rychleji (např. vybrat si ji přímo do ruky ze své odhazovací hromádky).

*Hlavní sešit pravidel, str. 13*





**HEROES III**  
OF MIGHT AND MAGIC®  
**THE BOARD GAME**