

HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME



SEZNAMOVACÍ SCÉNÁŘ

OBSAH

1. Úvod	3	5. Hraní zbytku scénáře	19
2. Principy hry	4	a) Začátek nového kola	19
3. Příprava hry	6	b) Jak vyhrát výukový scénář	20
a) Dílky mapy	6	c) Akce města	20
b) Deska bojiště	6	d) Akce morálky	21
c) Neutrální jednotky	6	e) Úroveň hrdiny a limit karet v ruce ...	22
d) Karty hradeb a brány	6	f) Efekty karet	23
e) Žetony	7	g) Neutrální jednotky	23
f) Frakce	7	6. Souboj	24
g) Balíčky	9	a) Typy jednotek	24
h) Kostky	9	b) Akce jednotek	25
4. Tahy hráčů	11	c) Obléhačí souboj	25
a) Tah Nekropole	11	7. Typy lokací	27
b) Tah Kobek	16	a) Seznam lokací v tomto scénáři	27

Version: 1.0 CZ



ÚVOD

Vítejte ve hře **Heroes of Might and Magic III: The Board Game!** V této knize najdete krátký výukový scénář pro dva hráče, který byl navržen k vysvětlení principů hry, aniž byste museli číst velkou brožuru pravidel či knihy misí.

Tyto brožury si ovšem připravte k ruce – na jejich zadních stranách najdete přehledové tabulky, na něž se často budeme odvolávat. Připravte si i oboustrannou přehledovou kartu, protože je na ní v bodech vyznačena struktura a průběh kola.

Tento scénář je určen pro dvě frakce, za něž hrají živí hráči, ale klidně jej můžete absolvovat i sólově a ovládat obě. Vzhledem k tomu, že se v tomto scénáři používá (a popisuje) pouze materiál základní hry, doporučujeme zatím nepřidávat do hry komponenty z rozšíření.

Na následujících stranách se dozvíte, jak připravit výukový scénář, a odehrajete první ukázkové kolo předepsané krok po kroku, v němž pokryjeme nejběžnější akce, které budete při hraní Heroes III: TBG provádět. Patří mezi ně pohyb hrdiny po mapě, vyhodnocování souboje, když se váš hrdina střetne s nepřáteli, zvyšování hrdinovy úrovně a získávání nových karet.

Jakmile dohrajete první ukázkové kolo, měli byste být schopni dokončit scénář po svém. Na začátku druhého kola vás provedeme ještě pár pravidly, např. správou města. Pak už ve hře můžete experimentovat dle libosti. Pár pravidel hry jsme pro tento scénář mírně upravili, abychom jisté herní principy zdůraznili a umožnili vám do hry snadněji proniknout. Všechny tyto změny jsou jasně označeny a ve většině případů ovlivňují jen správu karet v prvním ukázkovém kole.

V tomto scénáři se chopíte dvou frakcí ze základní hry, Kobek a Nekropole, a jejich hrdinek Mutare a Tamiky. Cílem obou frakcí je prozkoumat mapu, zatímco posilují své hrdiny a armády, které s hrdiny cestují, a nakonec v souboji porazit hrdinu soupeřovy frakce. Kdo zvítězí? Budou to mrtví, kteří povstali z Nekropole, nebo podlé bestie číhající v hlubinách podzemních Kobek?



PRINCIPY HRY

Heroes of Might and Magic III: The Board Game se snaží připodobnit jak vizáž, tak herní pocit z původní videohry z roku 1999. Pokud ji znáte, pravděpodobně se mezi mnoha principy, efekty karet i mechanikami souboje budete cítit jako doma. Pokud jste však videohru nehráli, nebojte, tato kniha je napsána i pro hráče předlohou nepolíbené.

Každá partie Heroes III se připravuje a hraje dle scénáře, který naleznete v některé Knize misí. Ve hře je několik různých typů scénářů včetně scénářů pro sólovou hru nebo hru kooperativní proti virtuálním soupeřům. Scénář popsany v této knize se hraje v módu **Střet** – tedy v módu, v němž živí hráči hrají proti sobě.

Scénáře s sebou obvykle nesou jistá unikátní pravidla a často i vítěznou podmínku, kterou se hráči snaží splnit. V tomto výukovém scénáři bude vaším úkolem vstoupit svým hrdinou na políčko obsazené hrdinou soupeře a zvítězit v následném souboji. Scénáře mohou mít i spoustu dalších pravidel a úprav, které hru okoření. Až se se hrou seznámíte, budete moci tvořit své vlastní scénáře s pomocí Knihy turnajů.

Na začátku scénáře si musíte zvolit, za kterou **frakci** budete hrát. V základní hře najdete tři: Hrad, Kobky a Nekropoli. V rozšířeních je možné získat frakce další. Ke každé frakci náleží několik unikátních komponent



dané barvy: sada 7 různých oboustranných karet jednotek, 20 označovacích kostiček, deska města, dvě figurky hrdinů a alespoň jedna oboustranná karta hrdiny. V tomto scénáři budou proti sobě hrát fialová (Kobky) a šedá frakce (Nekropole) – jejich karty a desky snadno poznáte dle barvy okrajů.

Během hry vždy ovládáte **hlavního hrdinu**, kterého představuje figurka a karta hrdiny, a máte k dispozici svůj balíček hracích karet zvaný **balíček Might & Magic**. Každý hlavní hrdina má svůj unikátní balíček. Jak bude váš hrdina během hry prozkoumávat krajinu, učit se nové schopnosti a nalézat magické předměty, budete si do balíčku přidávat karty či je z něj vyřazovat. Hrací karty si dobíráte z osobního dobíracího balíčku a po zahrání putují do vaší osobní odhazovací hromádky – tu zamícháte, kdykoli si máte dobrat kartu a v dobíracím balíčku vám došly karty. Díky tomu můžete tutéž kartu schopnosti či předmětu využívat znovu, když vám opět přijde do ruky. Tomuto mechanismu se v deskovkách říká **deckbuilding**.

Jak bylo uvedeno, hrdinové jsou nerozlučně spjati se svou frakcí. Když si vyberete svou frakci, musíte si současně vybrat jednoho z jejích hrdinů. Karty hrdinů jsou oboustranné a každá strana vyobrazuje jiného hrdinu. V tomto výukovém scénáři jsme frakce i hrdiny vybrali za vás.

Důležitou částí každého scénáře je mapa složená z dílků. Na začátku scénáře zpravidla vaše figurka hrdiny stojí na startovním dílku mapy příslušejícím vaší frakci – startovní dílky poznáte dle římské I na rubu. Ostatní dílky mapy mívají na rubu jiné římské číslice




označující obtížnost, s jakou se bude potýkat hrdina, který dílek přechází – čím vyšší číslo, tím riskantnější cesta po dílku, ale také cennější kořist z něj. Na každém dílku je 7 šestiúhelníkových políček. Když se vaše figurka hrdiny přemístí na některé políčko, vyhodnotíte efekt tohoto políčka. Tomu se říká **navštívit políčko**.

Při přesunu svého hrdiny po mapě musíte utrácet **body pohybu (BP)** daného hrdiny. Mnoho políček střeží neutrální jednotky – to jsou nepřátelé, které musíte porazit v souboji, než smíte políčko vyhodnotit. Přesunete-li hrdinu na políčko s hrdinou soupeře, zahájíte souboj mezi vámi dvěma.



Při souboji využíváte své karty jednotek. Všechny frakční karty jednotek jsou oboustranné: na jedné straně je slabší varianta zvaná „hrstka“, kterou lze vylepšit na silnější variantu „tlupa“ (strana karty s holografickým okrajem). Souboj se hraje na speciální desce bojiště, která simuluje taktické tahové souboje původní videohry.



Mimo souboj můžete provádět různé akce svého města, jejichž prostřednictvím verbujete nové jednotky, stavíte budovy a učíte se kouzla. Za každou z těchto akcí musíte platit kombinací tří zdrojů: zlaťáků , stavebních materiálů  a cenností . Téměř všechno ve hře stojí alespoň nějaké zlaťáky. Pomocí stavebních materiálů budete (nepřekvapivě) stavět nové budovy, zatímco pokročilé jednotky či budovy zpravidla vyžadují i cennost nebo dvě.

Jakmile všichni hráči utratí všechny BP svých hrdinů, kolo končí a nastane další kolo hry. Takto hra postupuje, dokud není splněna podmínka konce scénáře.



PŘÍPRAVA HRY

DÍLKY MAPY

Najděte tyto dílky mapy a složte z nich mapu dle obrázku. Zamíchejte vzdálené dílky (II–III) a blízké dílky (IV–V) zvlášť lícem dolů, takže nebudete vědět, kde leží který. Každý dílek má na jednom políčku na lícové straně písmena pro snadnější rozpoznání:

- a) startovní dílek Nekropole (S1) a Kobek (S2)
- b) vzdálené dílky (II–III): F4, F5, F7, F8
- c) blízké dílky (IV–V): N1, N2



II. DESKA BOJIŠTĚ

Položte desku bojiště poblíž mapy.



III. NEUTRÁLNÍ JEDNOTKY

Karty neutrálních jednotek roztřídte do balíčků dle jejich stupně znázorněného symbolem na rubu — ★, ★, ★, ★.



IV. KARTY HRADEB A BRÁNY

Vedle desky bojiště položte kartu Střilny, Hradeb a Brány.



V. ŽETONY

Žetony roztříděné dle typů – suroviny (🟡, 🟢, 🟠), černé kostičky, žetony poškození, žetony pohybu (šipky), žetony morálky a žetony ochromení – připravte v hromádkách na dosah všem hráčům.



VI. FRAKCE

Připravte obě frakce, které se v tomto scénáři utkají (Kobky a Nekropoli) dle následujících kroků:

1. Najděte karty hrdinek Mutare (Kobky) a Tamika (Nekropole). Pozor, jedná se o oboustranné karty – na druhé straně je Alamar a Sandro, s nimiž v tomto scénáři nehrajeme.



2. Najděte tři karty zaměření pro každou z hrdinek. Karta zaměření má v levém spodním rohu podobiznu hrdiny, římské číslo v pravém spodním rohu a název zaměření uvedený i na kartě hrdiny.



3. Připravte desky města pro Kobky a Nekropoli a odpovídající dílky budov. Název frakce je vždy na rubu desky.



4. V každé desce města nechte pouze dílek budovy se symbolem ★. Ostatní dílky budov si připravte stranou.
5. Najděte tyto 3 žetony v barvě obou frakcí a umístěte je na patřičná místa desek města:

a) Populace

b) Výstavby

c) Knihy kouzel



6. Odložte stranou kostičky obou frakcí. Ve hře by mělo být 20 fialových kostiček Kobek a 20 šedých kostiček Nekropole.



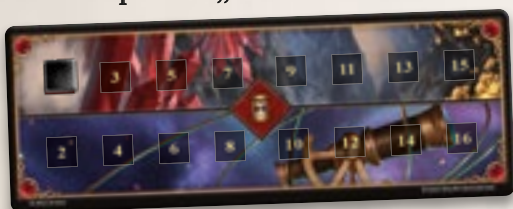
7. Vyberte si jednu figurku hrdiny každé frakce a postavte ji na prostřední políčko startovního dílku dané frakce. I figurky mají barvu odpovídající frakci.



8. Najděte 7 oboustranných karet jednotek každé frakce. Ty poznáte dle holografické folie na straně „tlupa“ a dle okraje v barvě frakce. Každá frakce má 3 jednotky ★, 2 ☆ a 2 ☆.



9. Připravte desku počítačla kol a umístěte černou kostičku na políčko „1“.



10. Zamíchejte karty hvězdářských vyhlášek a položte jejich balíček lícem dolů doprostřed stolu.



11. Následující karty rozdělte do 3 balíčků dle typu: kouzla, artefakty a dovednosti. Rozpoznáte je dle obrázku níže.



Karta kouzla

Karta artefaktu

Karta schopnosti

Poté rozřídíte i základní karty dle typu do hromádek: útok, obrana, moc a vědomosti.



12. Vytvořte počáteční balíček Might & Magic obou hráčů. Složení počátečního balíčku je vždy uvedeno symboly v horní části karty hrdiny. Jakmile si vezmete patřičný počet všech karet, přidejte tolik karet *Magický šíp*, abyste v počátečním balíčku měli celkem 9 karet.

Mutare (Kobky) tedy bude mít:

- 2 × Útok
- 2 × Obrana
- 1 × Moc
- 1 × Vědomosti
- 1 × Taktika (z balíčku dovedností)
- 1 × karta zaměření Draci s pořadovým číslem I
- 1 × Magický šíp (z balíčku kouzel)



Tamika (Nekropole) bude mít:

- 1 × Útok
- 2 × Obrana
- 2 × Moc
- 1 × Vědomosti
- 1 × Útok (POZOR, hnědá karta z balíčku dovedností!)
- 1 × karta zaměření Děsiví rytíři s pořadovým číslem I
- 1 × Magický šíp (z balíčku kouzel)



NÁŠ TIP: Zbytek základních karet vraťte do krabice.

13. Položte frakční kostičku každého hráče do výřezu nejvíce vlevo na kartě hrdiny. To je ukazatel úrovně hrdiny a kostička znázorňuje, že zkušenost vašeho hrdiny je I.



14. Umístěte frakční kostičky do patřičných výřezů v pravé spodní části desky města, kde představují váš počáteční příjem surovin:

- a) 10
- b) 2
- c) 1



15. Rozdejte oběma hráčům následující zdroje (pozor, existují žetony zdrojů různých hodnot):

- a) 15
- b) 4
- c) 1



16. Oba hráči si vezmou 3 jednotky odpovídající jejich frakci. Ty tvoří počáteční balíček jednotek pro daný scénář. Všechny karty otočte na stranu „hrstka“ (bez holografického rámečku). Dbejte na to, aby se tento váš balíček naverbovaných jednotek nesmíchal s ostatními kartami vašich jednotek, které zatím ve hře nejsou. Symbol je v pravém horním rohu karty.



VII. BALÍČKY

Zamíchejte balíčky karet kouzel, artefaktů a dovedností připravené na stole. Z každého balíčku vyložte horní kartu lícem vzhůru vedle něj, kde bude tvořit základ odhazovací hromádky – podle nich od sebe balíčky rozeznáte. Hromádka by měla vždy obsahovat alespoň 1 kartu.



Balíček kouzel

Balíček artefaktů

Balíček dovedností

VIII. KOSTKY

Doprostřed stolu připravte 8 speciálních kostek. Každý hráč hodí 2 kostkami surovin . Komu padlo více, vybere si ze dvou dostupných frakcí. Hráč za Nekropoli v tomto scénáři začíná.



Kostky útoku

Kostky surovin

Kostky pokladu

Po dokončení těchto kroků by vaše herní oblast měla vypadat nějak takto. Nyní jste připraveni zahájit hru.





TAHY HRÁČŮ

TAH NEKROPOLE

Tak jdeme na to! Hráč za Nekropoli je začínajícím hráčem, takže začneme jeho tahem. Začínající hráč se mezi jednotlivými koly hry nemění, takže hráč za Nekropoli bude zahajovat každé kolo

Na začátku svého tahu si vždy můžete dobrat karty až do svého aktuálního limitu karet v ruce . Pro účely výuky pravidel si však nyní hráč za Nekropoli dobere do ruky všech 9 karet svého balíčku. V následujících kolech už budeme dodržovat obvyklá pravidla dobírání karet, k čemuž se ještě vrátíme.

Nyní je čas přesunout figurku Tamiky, hrdinky Nekropole, po mapě, abyste tak prozkoumali a vyplnili okolní krajinu. Každý hlavní hrdina má 3 body pohybu (BP) představované žetony šipek. Vezměte si 3 z nich a otočte je na zelenou stranu – s jejich pomocí si budete udržovat přehled o zbývajících BP. Na herním materiálu jsou BP někdy také označeny tímto symbolem: .

Přesun hrdiny na sousední políčko vždy stojí 1 BP. Při pohybu hrdina nesmí překročit žluté čáry na startovních dílcích ani vstoupit na políčka ohraničená tučnou žlutou čarou, která se nachází na každém dílku mapy.

Nyní přesuňte figurku hrdinky Nekropole na políčko s obrázkem truhlice, které sousedí s městem Nekropole. Při tom otočte jeden žeton šipky na hnědou stranu. Tento BP jste již utratili a v tomto kole nelze znovu využít. Na začátku příštího kola všechny šipky přetočíte opět na zelené.



Nyní si prohlédněte symboly na políčku, kam váš hrdina právě vstoupil. Symbol truhlice značí, že máte hodit kostkou pokladu , ale je zde také římská číslice I.



To znamená, že políčko střeží neutrální armáda úrovně I, kterou musíte porazit dříve, než budete poklad moci sebrat. Je čas připravit svůj první souboj.




Souboj se odehrává na vyhrazené desce bojiště o rozměru 4×5 polí na karty. Protože vy jste útočník, který souboj vyvolal, musíte své jednotky rozmístit dříve, než vylosujete a položíte první kartu obránců (neutrálních jednotek). Vyberte si jednu stranu bojiště a položte všechny tři své jednotky do zadní linie, jak vidíte na obrázku. V příštích soubojích smíte na začátku libovolně rozmístit jednotky do zadní i přední linie, ale nikdy do centrální řady polí. V balíčku armády smíte mít libovolný počet jednotek, ale do souboje jich vždy pošlete nejvýše 5.



Dále musíte vylosovat, které neutrální jednotky políčko střeží. To by za obvyklých okolností znamenalo otočit horní karty neutrálních jednotek z patřičných balíčků. V tomto výukovém souboji si však vybereme konkrétní neutrální jednotky, abychom na jejich schopnostech ukázali určitá pravidla souboje. Najděte v balíčku ★ neutrálních jednotek kartu „Harpyje“ a umístěte ji na desku bojiště dle obrázku.







Tím jste rozmístili jednotky obou stran a souboj může začít prvním kláním (to je název pro kolo souboje). V každém klání bude každá jednotka na bojišti jednou aktivována. Pořadí jejich aktivace určuje hodnota iniciativy  uvedená na každé kartě. Čím vyšší číslo, tím dříve se jednotka během klání aktivuje.

POZNÁMKA: Má-li více vašich jednotek stejnou hodnotu iniciativy, pořadí aktivace určujete vy. Jsou-li jednotky se shodnou iniciativou na opačných stranách souboje, přednost má útočnickova (tj. jednotka hráče, který vyvolal souboj) a poté se pravidelně střídají obráncova–útočnickova–obráncova atd.

Harpyje má iniciativu 8, což je více, než má kterákoli jednotka Nekropole. Harpyje hrají první. Umístěte na harpyje jednu frakční kostičku hráče za Kobky. Používáme kostičku frakce Kobky, protože dle obvyklých pravidel ovládá neutrální jednotky některý ze soupeřů.

NÁŠ TIP: Bojujete-li s neutrálními jednotkami, ovládá je váš soupeř – proto k označování používáme jeho kostičky. Soupeř ovládající neutrální jednotky ovšem nesmí využívat svůj balíček Might & Magic.



Kdykoli se aktivuje pozemní  nebo létající  jednotka, může se nejdříve přesunout o až 3 políčka a poté zaútočit na sousední nepřátelskou jednotku. Střílejší  jednotky fungují trochu jinak, ale ty probereme později. Harpyje je létající  jednotka, takže se může přesunout a zaútočit na kteroukoli jednotku Nekropole.



Vysoká hodnota iniciativy harpyjí je pro vás, hráče za Nekropoli, špatná zpráva. Naštěstí však proti nim máte eso v rukávu. Přízraky jsou dobrým cílem pro útok harpyjí. Přesuňte harpyje vedle nich. Jednotky se mohou na bojišti pohybovat pouze ortogonálně (vodorovně či svisle).



Harpyje nyní zaútočí, ale hráč za Nekropoli má nejprve možnost zahrát karty z ruky a ovlivnit výsledek útoku. V ruce máte dvě základní karty „Obrana“. V horní části karty je symbol ⚡ a vedle něj +1 🛡. Symbol blesku znamená, že když tuto kartu zahrajete, má okamžitý a jednorázový efekt. Druhý symbol značí, že efekt dočasně zvýší hodnotu obrany jedné spřátelené jednotky. To by se mohlo hodit! V tuto chvíli spodní část karty ignorujeme.



Zahrajte na přízraky obě karty obrany – vyložte je lícem vzhůru vedle desky bojiště. Nyní vyhodnoťte útok harpyjí. Kdykoli jednotka zaútočí, její hodnota útoku je upravena o výsledek hodu kostkou útoku. Nyní jednou kostkou útoku (červená) hodte a výsledek přičtete k hodnotě útoku harpyjí. Základní hodnota útoku jednotky je uvedena na její kartě u symbolu ✂. Karty můžete hrát pouze PŘED hodem kostkou, proto jste museli obě karty obrany zahrát předtím.



Dle výsledku hodu (-1, 0 či +1) je útok harpyjí 1, 2 nebo 3. Tuto hodnotu snižte o hodnotu obrany 🛡 přízraků. Základní hodnota jejich obrany (uvedena na jejich kartě) je 0, ale díky dvěma zahraným kartám obrana mají nyní obranu zvýšenou na 2. Jinými slovy, pokud na kostce útoku padlo +1, je útok harpyjí 3, což vzhledem k obraně přízraků ve výši 2 znamená, že přízraky utrpí 1 poškození a máte na ně položit 1 žeton poškození ✂. Byl-li výsledek hodu menší než +1, neutrpí přízraky poškození žádné. V každém případě jste však zachránili přízraky před eliminací tímto útokem, což se snadno mohlo stát. Bez zahraných karet obrany by výsledek hodu +1 znamenal 3 poškození, což by přízraky zabilo, protože mají jen 3 HP 🚫.

Pojďme se dále podívat na text na kartě harpyjí. Mají speciální schopnost uvedenou symbolem útočné akce ⚡. To znamená, že se efekt vyhodnocuje pokaždé, když tato jednotka zaútočí. Když jednotka A zaútočí na sousedící jednotku B, za obvyklých okolností jednotka B ihned poté provede útok na jednotku A, zvaný odvetný útok. Schopnost harpyjí ovšem uvádí, že ignorují soupeřův odvetný útok, tedy že přízraky nyní zaútočit nemohou (každá jednotka může provést jen 1 odvetný útok za klání – odvetný útok přízraků se NEpočítá za provedený). Navíc se harpyje po útoku mohou vrátit na původní místo. Hned jejich kartu přesuňte.

Tím je útok a celá aktivace harpyjí u konce. V tuto chvíli odhodte karty ⚡ zahrané během aktivace harpyjí do odhazovací hromádky hráče, který je zahrál. Hráč za Nekropoli si založí osobní odhazovací hromádku dvěma kartami obrany.

Nyní jsou dle pořadí iniciativy s aktivací na řadě přízraky. Je třeba se harpyjím pomstít! Položte na kartu přízraků jednu frakční kostičku Nekropole znázorňující, že byly aktivovány, a přečtěte si jejich schopnost. Je uvozena symbolem aktivační akce ➡, což znamená, že se provede, kdykoli je jednotka aktivována – tedy teď. Efekt říká, že máte v tuto chvíli odhodit z karty přízraků 1 žeton poškození ☹️. Pokud se tedy harpyjím před chvílí povedlo přízrakům udělit 1 poškození, nyní se jim „zahojí“.

Směle do útoku a zničte harpyje! I přízraky jsou létající jednotka, takže se mohou před útokem ortogonálně přesunout až o 3 pole. Létající jednotky mohou takto procházet i skrz jiné jednotky či překážky. Přesuňte kartu přízraků vedle harpyjí. Před hodem kostkou útoku můžete opět zahrát karty a upravit přízrakům hodnoty. Tentokrát ovšem zvýšíte hodnotu útoku přízraků, aby byly harpyje zlikvidovány jediným úderem.

Zahrajte z ruky svou základní kartu útoku (úplně stejně jako předtím dvě základní karty obrany) a zvýšte si útok ještě víc pomocí karty zaměření Děsiví rytíři, jejíž efekt v horní části přinese přízrakům k útoku další +1 ☹️. Díky tomu budou mít hodnotu útoku 5, což znamená, že i kdyby vám na kostce útoku padlo -1, budou harpyje zničeny, protože nemají obranu a mají 4 HP 🗡️.



Nyní hod'te kostkou útoku a položte na harpyje žetony poškození ☹️ odpovídající udělenému poškození. Protože obdržely poškození alespoň ve výši jejich HP 🗡️, jsou zničeny a jejich kartu odhod'te z desky bojiště. Položte jejich kartu vedle balíčku neutrálních ★ jednotek, čímž založíte odhazovací hromádku. Odhod'te i zahrnou základní kartu Útok a kartu zaměření Děsiví rytíři na svou osobní odhazovací hromádku karet.

Všechny nepřátelské jednotky jsou tímto zničeny, takže v souboji ihned vyhráváte. Karty všech přeživších jednotek Nekropole vraťte z bojiště zpět do balíčku jednotek hráče za Nekropoli. Všechny žetony a kostičky z bojiště přesuňte zpět do obecné zásoby. Po vítězství v boji váš hrdina obvykle získá zkušenost, což představuje symbol ☆. V tomto případě získáte 1 ☆, protože nepřátelská armáda byla na stejné úrovni jako váš hrdina. Kostičku na stupnici úrovně na kartě hrdiny Tamiky přesuňte o 1 políčko dál (diagonálně). Nyní je již na půl cesty k dosažení úrovně II (každá úroveň znamená zvýšení o 2 ☆).

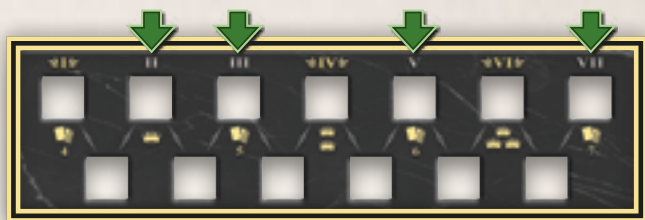
NÁŠ TIP: Souboj proti neutrálním jednotkám se vždy snažte ukončit za jedině klání. Každé další klání vás stojí bod pohybu. Blíže vysvětlíme později.




Nyní můžete vyplenit truhlici na tomto políčku. To znamená hodit kostkou pokladu 🎲 a získat bonus dle výsledku hodu, ale v tuto chvíli řekněme, že vám padlo ☆. Označte políčko mapy černou kostičkou, aby bylo jasné, že poklad již je vybrán – od této chvíle se považuje za prázdné políčko. Poté přesuňte ukazatel zkušenosti Tamiky o další políčko dál (opět diagonálně), protože získala další 1 ☆.



Tamika dosáhla úrovně II! Kdykoli váš hrdina dosáhne úrovně označené stříbrnou barvou (II, III, V a VII), získá novou dovednost z balíčku karet dovedností. K tomu je třeba provést tzv. **nahlédnutí**. Nahlédnutí (X) do balíčku dovedností, kouzel či artefaktů provedete tak, že se buď podíváte na horních X karet, jednu si necháte a ostatní odhodíte, nebo si – namísto nahlížení na horních X karet z balíčku – vezmete horní kartu z odpovídající odhazovací hromádky.



Vždy, když dosáhnete „stříbrné“ úrovně zkušenosti, smíte nahlédnout (2) do balíčku dovedností. To proveďte nyní a nově získanou kartu si vezměte do ruky. Pokud si vezmete kartu z odhazovací hromádky (která se tím vyprázdní), založte novou odhazovací hromádku otočením horní karty z balíčku.






za poražené, souboj na desce bojiště ani neproběhne a váš hrdina nezíská žádnou novou zkušenost .



Možnost 1



Možnost 2

Protože jste neutrální armádu automaticky porazili, můžete nyní vyhodnotit efekt políčka. Symboly  a  značí, že jde o důl. Doly jsou důležité lokace, neboť vám při návštěvě zvyšují pravidelný příjem surovin. Položte na políčko jednu frakční kostičku Nekropole znázorňující, že důl patří vám. Díky tomu se vám zvýší produkce : přesuňte kostičku na stupnici  na své desce města o políčko doprava. Protože jste také vůbec první hráč, který neutrální důl ovládl, získáte příjem okamžitě! Hráč za Nekropoli si vezme 2 žetony  díky produkci dolu.





Pokud kartě dovednosti zatím zcela nerozumíte, nic se neděje. Některé principy či symboly budeme probírat později. Na poslední straně pravidel najdete shrnutí většiny ve hře používaných symbolů.

Tomuto získání kontroly nad políčkem se říká „ovládnutí“. Navštívíte-li políčko ovládané nepřítelem, nahradíte jeho kostičku za vlastní. Tím se zvýší váš příjem dané suroviny a sníží se příjem nepřítele, který důl ztrácí. Nicméně v okamžiku ovládnutí získává příjem pouze hráč, který lokaci ovládne poprvé (tj. do té doby byla neutrální).



Všimněte si, že nově získaná karta putuje rovnou do vaší ruky. Díky tomu můžete novou kartu hned využít – nezapomínejte na to při vybírání. Když kartu zahrajete, položíte ji na osobní odhazovací hromádku a díky tomu zůstane součástí vašeho balíčku M&M. To znamená, že až si budete v budoucnu dobírat kartu a váš dobírací balíček bude prázdný, zamícháte osobní odhazovací hromádku včetně nově získané karty.

POZNÁMKA: Příjem navíc ztratíte, pokud daný důl přestanete ovládat (kostičku na patřičné své stupnici příjmu posuňte o políčko zpět).


Utraťte svůj druhý BP a přesuňte se na další sousední políčko se symboly  a . I toto políčko střeží neutrální armáda. Protože je však úroveň vašeho hrdiny vyšší než úroveň této armády, neutrální jednotky se budou bát s vámi bojovat! Kdykoli vstoupíte na políčko, jehož úroveň (tj. uvedené římské číslo na políčku) je nižší než úroveň vašeho hrdiny, dojde k tzv. **rychlému souboji**. Nepřátelé se považují

Nyní pomocí posledního BP provedeme něco, co jsme v této partii ještě nezkusili. Za 1 BP můžete objevit sousední dílek mapy. Za poslední BP Tamiky tedy otočte lícem vzhůru sousedící dílek mapy II–III. Než dílek po otočení položíte zpět na stůl, můžete jej libovolně pootočit. Sousedící dílky nemusejí mít symboly orientovány stejným směrem. Co ale musejí, je mít všechna políčka přístupná ze všech ostatních již odhalených dílků. Jinými slovy dílek nesmíte pootočit tak, aby jeho neprostupná políčka úplně zablokovala přístup ze stávajících dílků.

TAH KOBKY

V následujícím textu oslovujeme hráče za Kobky. Stejně jako váš soupeř za Nekropoli si na tento výukový tah doberete do ruky všech 9 karet ze svého balíčku M&M a vezměte si tři žetony pohybu otočené na zelenou stranu. Následně hned otočte první z nich na stranu hnědou a přesuňte figurku hrdiny na políčko se symbolem . To nestřeží žádní nepřátelé (není zde římská číslice), takže můžete hned získat odměnu. Hoďte jednou šedou kostkou surovin  a vezměte si žetony surovin dle výsledku hoďu. Políčko označte černou kostičkou, nyní už je prázdné.



Za další BP přesuňte hrdinu na sousední políčko s římskou číslicí „I“, kde vás čeká souboj. Opět platí, že vy jako útočník pokládáte karty svých jednotek na bojiště první a poté namísto otáčení horní karty z balíčku  v něm najdete kartu Halapartníci a položte ji také na bojiště (viz obrázek).




Příklad 1: Volná cesta




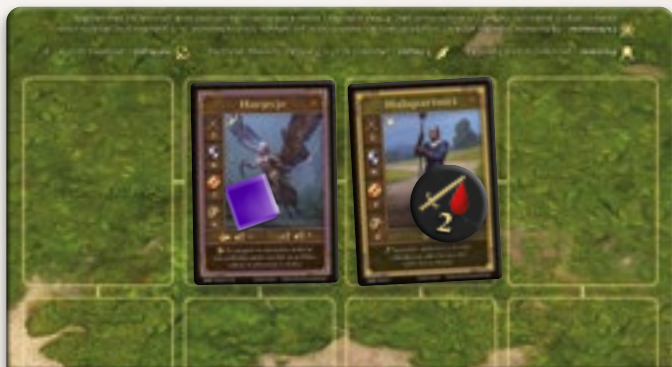
Příklad 2: Blokovaná cesta

Pokud si nejste jistí, jak nejlépe objevený dílek natočit, podívejte se na popisy políček na konci této knížky. Obvykle je lepší napřed vstupovat na políčka nižších obtížností a brzy ovládnout co nejvíce dolů. Po přiložení nového dílku váš první tah končí a na řadě je hráč za Kobky.



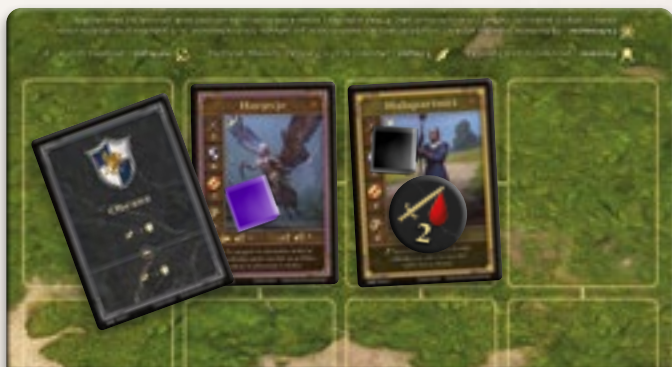
Harpyje Kobek mají iniciativu 6, takže se budou aktivovat jako první. Položte svou frakční kostičku na jejich kartu, čímž znázorníte, že byly aktivovány. Poté je přesuňte k halapartníkům a zaútočte. Ačkoli byste mohli útok posílit hraním karet z ruky – tak jako před chvílí hráč za Nekropoli – podíváme se, co se stane, když halapartníci váš útok přežijí. Hoďte kostkou útoku, upravte hodnotu útoku harpyjí o výsledek hodu a udělte halapartníkům poškození. Nemají žádnou obranu , takže jediným modifikátorem hodnoty útoku je kostka.


Protože halapartníci po tomto útoku neskonali a sousedí s harpyjemi, provedou odvetný útok. Ten funguje stejně jako jakýkoli jiný útok. Při jeho vyhodnocení smíte i hrát karty jako obvykle. Jediný rozdíl je, že odvetný útok nemůže způsobit další odvetný útok a že se při něm neaktivují žádné efekty při aktivaci  jednotky, která odvetný útok provádí (protože se nejedná o její aktivaci).






Zahrajte jednu ze svých karet *obrana* na harpyje, aby je nezničil šťastný hod kostky. Poté hoďte kostkou útoku za halapartníky a udělte poškození harpyjím. Nakonec položte jednu černou kostičku na kartu halapartníků, čímž znázorníte, že už provedli odvetný útok – každá jednotka může odvetný útok provést jen jednou za klání.




POZOR: Na konci klání odhodte všechny kostičky (jak označující aktivaci, tak odvetné útoky) ze všech karet jednotek.




Nyní je na řadě další jednotka – zlohledi. Položte na ně jednu frakční kostičku Kobek. Je to střílejší  jednotka, takže může zaútočit na nepřítel, který s ní nesousedí. Teď by tedy mohla halapartníky prostě zastřelit. Ale pojďme je sundat stylově – pomocí magie!



Zahrajte z ruky kartu *Magický šíp*. Je to karta kouzla  a ke kouzlům se váže pár dalších pravidel. Zprvce, za jedno klání může každý hráč zahrát jen jedno kouzlo. I kdybyste měli dvě různé karty magického šípu, nemohli byste zahrát obě.

Zadruhé má každé kouzlo tři různé efekty lišící se silou, jak je uvedeno na každé kartě. Horní efekt je obvykle zdarma, jak znázorňuje nula v kolečku, zatímco druhý a třetí efekt vyžaduje posílení kouzla o daný počet . Při seslání kouzla můžete zahrát libovolný počet dalších karet přinášejících bonus , čímž kouzlo posílíte. Mají ho různé karty, např. základní karta *Moc* nebo všechny karty kouzel (které můžete namísto seslání použít k posílení kouzla jiné karty).

Karta *Magický šíp* má aktivační efekt , musí být tedy zahrána během aktivace vaší jednotky. Udělí 1, 2 nebo 3 poškození  dle množství přidané . Kartu nyní zahrajte, abyste udělili poškození halapartníkům. Pokud jim již vaše Harpyje udělily 3 poškození, kouzlo posilovat nemusíte. Jinak spolu s kartou *Magický šíp* zahrajte z ruky i kartu *Moc*, čímž poškození šípu posílíte na hodnotu 2



Pokud po seslání kouzla halapartníkům ještě 1 HP  zbývá, zaútočte na ně svými zlohledy, čímž je dorazíte. Útok na dálku funguje stejně jako jakýkoli jiný útok. Na podrobnější pravidla útoku na dálku se podíváme později. Nezapomeňte všechny zahrané karty odhodit na osobní odhazovací hromádku karet hráče za Kobky.

Halapartníci jsou zničeni a vy vyhráváte v souboji! Odhoďte jejich kartu na odhazovací hromádku neutrálních jednotek ★ a karty jednotek Kobek si vezměte z desky bojiště zpět do osobního balíčku armády. Mutare nyní získává 1 , přesuňte kostičku na její stupnici zkušenosti o 1 doprava. Nakonec můžete vybrat truhlici na tomto políčku. Tentokrát hod'te kostkou pokladu  a získáte uvedený bonus. Vysvětlení všech symbolů najdete na zadní straně pravidel hry. Označte políčko s truhlicí černou kostičkou znázorňující, že se odted' považuje za prázdné políčko.



Za poslední BP přesuňte svého hrdinu zpět do města Kobek. Tím končí váš tah a s ním i první kolo hry. Díky, že jste došli až sem!



HRANÍ ZBYTKU SCÉNÁŘE

V tuto chvíli už chápete většinu konceptů hry natolik, že byste měli být schopni odehrát zbytek scénáře. Existuje však ještě pár pravidel, která bychom měli zmínit, než se vydáte do Erathie na vlastní pěst. Níže najdete seznam relevantních témat pro tento scénář. Každý odstavec také obsahuje náš tip: rady a příklady blíže popisující hru.


ZAČÁTEK NOVÉHO KOLA

Jakmile všichni hráči odehrají po jednom tahu, je čas zahájit nové kolo. Nejdříve přesuňte kostičku na počítadle kol o políčko dál, na pole označené „2“. To, že se kostička nachází ve spodní polovině počítadla (s obrázkem sextantu na pozadí) značí, že právě začíná tzv. **hvězdářské kolo**. Na začátku každého hvězdářského kola otočíte a vyhodnotíte horní kartu z balíčku hvězdářských vyhlášek. Ty různými způsoby mění průběh hry a vždy ovlivňují všechny hráče. Přečtete text efektu nahlas, vyhodnoťte jej a kartu odhoďte. Otočíte-li kartu, jejíž efekt nechápete, otočte jinou.



Na začátku třetího kola se kostička na počítadle přesune na políčko „3“, které se nachází zase v horní polovině (s křišťály na pozadí), což znamená, že se jedná o výrobní kolo. Na začátku každého výrobního kola získá každý hráč nové suroviny dle své výše příjmu. Tyto dva typy kol se střídají po celý průběh partie.



Na začátku každého kola si také doplníte vyčerpané body pohybu (BP), žetony městských akcí a využití pokročilých efektů , což si vysvětlíme za chvíli.



NÁŠ TIP: Se zdroji nakládejte moudře. Nové produkuje jen v každém druhém kole. Na začátku scénáře se obvykle nejvíce vyplatí investovat do budování armády.

JAK VYHRÁT VÝUKOVÝ SCÉNÁŘ

Hlavním cílem obou hráčů je porazit soupeřova hrdinu v souboji. K tomu dojde, když váš hrdina vstoupí na políčko se soupeřovým hrdinou.

Začátek souboje proti jinému hráči funguje téměř stejně jako začátek souboje proti neutrální armádě. Nejprve rozmístí své jednotky útočník, poté obránce. Protože jsou přítomni oba hrdinové, mohou při souboji své karty M&M hrát oba hráči. Souboj probíhá na neomezený počet klání, dokud jeden z hráčů nepřijde o všechny jednotky. Tím jeho soupeř ve scénáři zvítězí! Pokud k tomuto rozhodujícímu souboji nedojde do konce 8. kola, začne automaticky, jakmile hráč za Kobky uzavře kolo. V tomto případě je útočníkem hráč za Kobky.

Ve hře je i dalších pár pravidel, například jak se při souboji vzdát, ale nyní je vynecháme, protože pro tento scénář nejsou relevantní.

NÁŠ TIP: Protože při shodě v hodnotě iniciativy vždy hraje první útočník, je výhodnější být v soubojích útočníkem. Snažte se svůj pohyb plánovat tak, ať jste jím právě vy.

MĚSTSKÉ AKCE


Pojďme se podívat na to, jak rozvíjet své město a verbovat nové jednotky. Ve hře jsou tři typy městských akcí, z nichž každou představuje jiný žeton na desce města – výstavba, populace a kniha kouzel. Pomocí nich své město rozšiřujete, verbujete nové jednotky a kupujete nové karty kouzel.

Městské akce můžete provést kdykoli (i mimo svůj tah), ne však během souboje. Městskou akci můžete dokonce provést i těsně před začátkem souboje, tedy v reakci na to, že vás soupeř právě napadl.


Chcete-li využít městskou akci, otočte daný žeton na neaktivní stranu. Akce výstavba vám umožní přidat si na desku města novou destičku budovy. Zaplaťte uvedené náklady budovy v surovinách a vložte destičku budovy na patřičné pole desky města – náklady jsou uvedené na rubu destičky budovy i na prázdném poli desky města. Některá pole pro budovu mají uvedeny dva různé názvy i náklady. To proto, že horní uvedená budova je nutným předpokladem k postavení budovy spodní. Když postavíte první z těchto dvou, umístíte destičku na pole tak, aby ukazovala název a náklady na budovu, kterou vám ještě zbývá postavit. Příbytky, které vám umožňují verbovat jednotky různých stupňů, musíte vystavět ve vzrůstajícím

pořadí stupně: ★ → ☆ → ☆. Výhody poskytnuté každou budovou jsou uvedeny přímo na desce města.




Žeton populace vám umožní přidat si do balíčku armády další frakční jednotky. Když žeton otočíte, můžete naverbovat libovolný počet nových jednotek, pokud za všechny uhradíte náklady naverbování  a také máte ve svém městě postaveny odpovídající příbytky. Karty nových jednotek si přidejte do balíčku armády – noví rekruti vždy přicházejí otočení na stranu „hrstka“. Odeť je můžete použít v souboji.



Žeton populace vám také umožní jednotky posilovat. Posílení jednotky znamená přetočení její karty ze slabší strany „hrstka“ na silnější stranu „tlupa“. Chcete-li jednotku posílit, musíte mít krom odpovídajícího příbytku postavenou i citadelu. Opět můžete za jednu akci posílit, kolik jednotek chcete, včetně jednotek čerstvě naverbovaných. Náklady za posílení  jsou vždy uvedeny na kartě jednotky vedle nákladů za naverbování. Máte-li posílit kartu jednotky na základě nějakého efektu (např. díky textu jiné karty), dané budovy postaveny mít nemusíte.





Posílené jednotky, které utrpí poškození ve výši svých HP, otočíte zpět na slabší stranu „hrstka“ a na tlupu je budete muset opět posílit dalším využitím žetonu populace. Utrpí-li tlupa dokonce vyšší poškození než jejich celkové HP, po otočení karty položte zbylé žetony poškození  na stranu hrstka – počítejte pečlivě!

Třetí možné využití žetonu populace je namísto posilování a verbování jednotek naverbovat sekundárního hrdinu. To ovšem není v tomto výukovém scénáři dovoleno – po dohrání scénáře si můžete přečíst podrobnosti na str. 11 Pravidel.



Žeton knihy kouzel můžete využívat od té chvíle, co ve svém městě postavíte cech mágů (ale až od následujícího kola). Po využití žetonu zaplatíte náklady a nahlédněte do balíčku kouzel, jak je uvedeno na desce města.




Na začátku každého kola otočte všechny tři žetony městských akcí na aktivní stranu, aby se daly znovu využít.

NÁŠ TIP: Většinou se vyplatí jako první budovu postavit citadelu nebo přibýtek . Pokud se již na začátku zaměříte na posilování své armády, dá vám to výhodu už během prvních soubojů. Budovy, které vám poskytují nové karty, bývají výhodnější v pozdější části partie, kdy se zvýší váš limit karet v ruce . Výukový scénář je krátký, takže stavět radnici se vám spíš nevyplatí. Cech mágů může být dobrý nápad, je-li v odhazovací hromádce kouzel silné kouzlo nebo máte-li v ruce hodně karet posilujících kouzla.


AKCE MORÁLKY

Další druh akce, kterou můžete provést, je akce morálky. Když získáváte  či ztrácíte  morálku, vezměte si žeton odpovídajícího typu. Můžete mít nejvýše jeden žeton morálky. Máte-li získat opačný typ žetonu (pozitivní/negativní), než aktuálně máte, jen svůj žeton odhodte.

Žeton pozitivní morálky  můžete kdykoli odhodit a provést jednu z akcí uvedených níže. Máte-li získat žeton pozitivní morálky v době, kdy už jeden máte, můžete jej ihned využít a vzápětí získat nový. Možná využití jsou:



- Doberte si kartu ze svého balíčku Might & Magic.
- Odhodte z ruky libovolný počet karet a stejný počet si doberte ze svého balíčku.
- Opakujte hod kostkou.

Negativní morálka sama o sobě nemá žádný efekt (vyjma toho, že s ní nemůžete získat žeton pozitivní morálky), ale máte-li získat žeton negativní morálky  v době, kdy už jeden máte, musíte na konci tahu odhodit všechny karty z ruky.



POZOR: Frakce Nekropole nemůže vůbec nijak získat ani využívat žetony morálky. Z toho vyplývá, že v tomto scénáři je morálkou ovlivněn pouze hráč za Kobky.


NÁŠ TIP: Odhazování karet a dobírání stejného počtu je opravdu silný efekt. Šetřete si žeton pozitivní morálky na chvíli, kdy si dobete nevhodné karty.







ZKUŠENOST A LIMIT KARET V RUCE

Nyní se blíže podíváme na zvyšování zkušenosti hrdinů a zacházení s kartami v ruce. Už víme, že při dosažení „stříbrné“ úrovně získáte novou kartu dovednosti. Při dosažení „zlaté“ úrovně (↗IV↘ a ↗VI↘) získáte novou kartu zaměření specifickou pro svého hrdinu – v okamžiku dosažení si ji vezmete do ruky a zůstane ve vašem balíčku M&M.








Symbol  určuje váš limit karet v ruce. Na začátku hry je to jen 4, ale na úrovních III, V a VII se vám vždy zvýší o 1. Na začátku každého tahu (počínaje 2. kolem výukového scénáře) můžete vždy z ruky odhodit libovolný počet karet a dobrat si do svého limitu. Máte-li na začátku tahu v ruce více karet, než je váš limit, musíte karty nad limit odhodit (a případně i další, pokud si chcete dobrat jiné) – to platí už pro 2. kolo výukového scénáře, protože v 1. kole jste měli v ruce celý svůj balíček. Kdykoli si během hry máte dobrat kartu a váš dobírací balíček M&M je vyčerpán, zamíchejte svou odhazovací hromádku a utvořte nový.



Symbol  ukazuje, kolik pokročilých efektů karet můžete zahrát za jedno kolo hry. Počet využitých pokročilých efektů si můžete poznačit umístěním černých kostiček na svou kartu hrdiny (a jejich odhozením na konci každého kola). Hráč za Nekropoli již získal jedno využití  za kolo, protože Tamika je na úrovni II. Všechny základní karty a některé další mají ve spodní části pod symbolem  uvedený silnější alternativní efekt. V každém kole můžete tento efekt využít tolikrát, kolika symbolů  jste nejvýše dosáhli na stupnici úrovně vašeho hrdiny.



Jak jsme viděli, porazíte-li neutrální armádu stejné úrovně jako váš hrdina, získáte 1 . Porazíte-li armádu vyšší úrovně, získáte hned 2 , a zvítězíte-li v souboji, v němž proti vám bojovaly azurové  jednotky, ihned zvýšíte úroveň svého hrdiny na maximum, tedy úroveň VII. Stejně získáváte zkušenost za boj proti nepřátelskému hrdinovi – 1 , má-li stejnou úroveň, 2 , má-li vyšší.

NÁŠ TIP: Nezapomeňte v každém kole pokročilé efekty využít. Většina karet je díky nim dvakrát účinnější a některé mají i silné unikátní efekty.







EFEKTY KARET


Pár způsobů využití karet ze svého balíčku M&M už jsme si představili – jmenovitě karty základní, karty zaměření a karty kouzel. Zatím jsme nehráli žádné karty dovednosti ani artefaktu, ale jejich efekty vám po dočtení tohoto odstavce budou jasné. Podívejme se na pár dalších pravidel ohledně hraní karet a další symboly, které na nich můžete najít.



Zprvė, karty můžete hrát pouze ve svém tahu nebo během souboje, kterého se účastní váš hlavní hrdina – karty představují dovednosti či artefakty daného hrdiny, takže je nemůžete využít při soubojích, jichž se nezúčastní. Zadržé, nové karty získáváte vždy přímo do ruky, není-li uvedeno jinak. Občas dostanete instrukci, že máte vyřadit kartu. To znamená vybranou kartu úplně vyřadit ze hry (a vrátit do krabice) na zbytek scénáře.


Karty z vašeho balíčku Might & Magic mohou mít následující typy efektů:

- Okamžité  efekty jsou jednorázové efekty vyhodnocené hned po zahrání – mění hodnoty jednotky na jeden útok či vám poskytují zdroje.
- Aktivační  efekty musíte zahrát na začátku aktivace své jednotky během souboje.
- Mapové  efekty nelze využívat během souboje.
- Dlouhodobé  efekty trvají, dokud nevyprší dle popisu na kartě, nebo dokud hráč, který je zahrál, nezačne svůj příští tah (dle toho, co nastane dřív). Ovlivňuje-li taková karta souboj (např. mění hodnoty jednotky), musí být zahrána na začátku aktivace vaší jednotky.






POZNÁMKA: Kartu dovednosti Nekromancie může využít pouze hráč za Nekropoli, jak připomíná symbol . Pokud hráč za Kobky nahlíží do balíčku dovedností a otočí tuto kartu, může ji odhodit a dobrat si za ni jinou. Může se sice rozhodnout si ji vzít, ale nebude ji moci zahrát.


POZNÁMKA: Zahrajete-li horní efekt karty Diplomacie a máte-li postavený příbytek , otočte i jednu neutrální jednotku z balíčku , kterou si můžete naverbovat.

NÁŠ TIP: Během souboje proti soupeři smíte karty s okamžitým efektem  používat v libovolném pořadí. Vždy můžete kartu zahrát i v reakci na kartu zahraniou soupeřem. To znamená, že v rámci jednoho útoku můžete zahrát i několik takových karet, případně i na střídačku se soupeřem.

NEUTRÁLNÍ JEDNOTKY

Kdykoli budete od této chvíle zahajovat souboj proti neutrálním jednotkám, jednotky určité náhodně otočením karet z patřičných balíčků neutrálních jednotek. Halapartníky a neutrální harpyje ponechte v odhazovací hromádce  a balíčky zamíchejte.

Jednotky, které budou na daném políčku bojovat, určuje obtížnost políčka uvedená římskou číslicí. Na zadní straně Knihy misí najdete tabulku obtížnosti setkání dle políček, která uvádí, kolik kterých typů jednotek máte vždy otočit při vstupu hrdiny na dané políčko. Výukový scénář hraje na normální obtížnost, tj. zahájíte-li například souboj na políčku označeném III, budou vašimi nepřáteli dvě karty  a jedna .

Za neutrální jednotky vždy hraje váš soupeř, který také rozhoduje, kam je po otočení rozmístit. Pozor, střílející jednotky  však musí umístit do zadní linie. Když je neutrální jednotka aktivována, musí vždy útočit na jednotku pro ni nepřátelskou, a pokud nemůže, musí se přesunout co nejbliže nepřátelské jednotce. Hráč, který neutrální jednotky ovládá, jim nesmí pomáhat svými kartami M&M z ruky, protože jeho vlastní hrdina se souboje neúčastní.

Některé efekty – např. karta *Diplomacie* – vám umožní přidat si do balíčku karty neutrálních jednotek. Ty nelze posílit (karty jsou jednostranné). Je-li vaše naverbovaná neutrální jednotka zabita, odhoďte její kartu na odhazovací hromádku neutrálních jednotek daného stupně.

NÁŠ TIP: Využijte toho, že neutrální jednotky v souboji s nepřátelským hrdinou ovládáte vy! Můžete tak snížit jeho pokrok ve hře. Porazíte-li jeho jednotky, bude muset vynaložit zdroje, aby si armádu znovu naverboval. Navíc bude-li souboj trvat více klání, bude muset spotřebovat BP na prodloužení souboje a nebude je moci vynaložit na postup po mapě.



SOUBOJ

Zatím jsme provedli jen dva souboje a oba trvaly jen jedno klání. Od této chvíle když dokončíte klání a žádná strana nebude poražena, začne nové klání souboje. V tom případě odstraňte všechny kostičky ze všech karet na bojišti. V novém klání se opět všechny jednotky budou aktivovat a mohou provést odvetný útok.

Souboj proti neutrálním jednotkám ★, ☆ a ☆ má limit jednoho klání. Pokud je hrdina do té doby neporazí a chce v souboji pokračovat, musí za každé další klání utratit 1 svůj BP, nebo se z boje stáhnout.

Když se stahujete ze souboje, přesuňte svého hrdinu zpět na políčko, odkud se vydal souboj zahájit. Odhodte karty všech neutrálních jednotek z bojiště a karty svých přeživších jednotek si vraťte do balíčku armády. Když na políčko vstoupí další hrdina (nebo znovu váš), vylosujete nové neutrální jednotky. Souboj proti neutrálním ☆ jednotkám limit počtu klání nemá.

Stáhnout se musíte i ve chvíli, kdy vám v souboji proti neutrálním jednotkám dojdou vaše vlastní jednotky. Pokud si dokonce vyčerpáte celý balíček armády, znovu si naberte úvodní jednotky, s nimiž jste scénář začínali.

NÁŠ TIP: Čeká-li vás náročný souboj, snažte se na něj vydat s co nejvíce BP. Stahování se z boje po ztrátě jednotek a/nebo s prázdnou rukou poměrně bolí.

TYPY JEDNOTEK

Už jste si vyzkoušeli ovládnání létajících i střílejících jednotky, ale nyní se na všechny 3 typy jednotek podíváme blíže. Typ jednotky je vždy uveden symbolem v levém horním rohu karty.

- Pozemní jednotky 🐾 se mohou přesunout až o 3 pole a poté zaútočit na sousedícího nepřítele. Nemohou se přesouvat skrz jiné karty (ani spřátelené jednotky).
- Létající jednotky 🦋 se mohou přesunout až o 3 pole a poté zaútočit na sousedícího nepřítele. Mohou vést pohyb skrz jiné karty, ale ne se na nich zastavit.
- Střílející jednotky 🏹 mohou zaútočit na kteréhokoli nepřítele a poté se přesunout o až 1 pole. Nesmějí se však přesouvat před útokem. Pokud v okamžiku aktivace sousedí s nepřátelskou jednotkou a budou provádět útok, musejí cílit na sousedícího nepřítele (a pravděpodobně utrpět jeho odvetný útok). Navíc při útoku na sousedícího nepřítele mají bojový postih – musíte hodit DVĚMA kostkami útoku a vybrat si horší výsledek. Tento bojový postih se uplatní také ve chvíli, kdy střílíte ze své zadní linie do zadní linie soupeřovy. Střílející jednotka utrpí bojový postih (za útok na sousedící jednotku) i když provádí odvetný útok.

NÁŠ TIP: Rozmístění jednotek na začátku souboje je důležité. Pozemní jednotky doporučujeme umístit do přední linie, aby jejich postup k nepříteli nebyl blokován. Létající jednotky mohou začínat v kterékoli linii a střílejícím jednotkám je obvykle lépe v zadní linii, kde jsou více chráněny.

AKCE JEDNOTEK

Nyní si probereme všechny symboly schopností jednotek:

- ➡ – vyhodnoťte v okamžiku aktivace jednotky.
- ☞ – vyhodnoťte, když jednotka útočí jako součást své aktivace (tj. nikoli když provádí odvetný útok). Pokud dostane možnost provést více útoků, efekt se uplatní pouze na ten první.
- ⊙ – vyhodnoťte efekt namísto pohybu a útoku, tj. tento efekt nahrazuje celou aktivaci.
- ☞ – vyhodnoťte při splnění uvedené podmínky.
- ☞ – vyhodnoťte, když jednotka provádí odvetný útok.

Jednotky patřící hráčům se také mohou namísto útoku bránit. V tom případě na kartu jednotky položte žeton obrany. Je-li jednotka s tímto žetonem napadnuta, po hodu kostkou útoku na útok napadající jednotky hod'te kostkou útoku vy. Padne-li „+1“, získává bránící se jednotka +1 k obraně. Žeton obrany odhod'te na začátku příští aktivace bránící se jednotky. Jednotka se nesmí bránit po dvě klání po sobě. Neutrální jednotky se bránit nemohou, ani když je ovládá protihráč.

Na základě některých efektů budete na karty jednotky pokládat žeton ochromení ☞. Namísto příští aktivace ochromené jednotky jen odhod'te žeton ochromení a položte na jednotku frakční kostičku na znamení toho, že byla aktivována – tj. kvůli ochromení přijde o nejbližší aktivaci. Utrpí-li ochromená jednotka poškození nebo je napadena dříve, než dojde k její aktivaci, žeton ochromení také odhod'te. V tom případě může v témže klání provést aktivaci i odvetný útok jako obvykle. Žetony ochromení ☞ jsou oboustranné, jejich druhá strana slouží jako žeton obrany.

NÁŠ TIP: Pozorně čtěte schopnosti jednotek. Některé efekty, jako např. ignorování odvetných útoků, mohou mít na protistranu ničivý dopad, když je využijete správně. Jednotky mají obvykle jiné schopnosti na straně „hrstka“ a „tlupa“. Schopnosti neutrálních jednotek se často liší od schopností stejných frakčních jednotek.

OBLÉHACÍ SOUBOJ

Tuto sekci přečtete pouze v tom vzácném případě, že hrdina jednoho hráče vstoupí na políčko soupeřova města. Pokud k finální bitvě mezi oběma hrdiny dojde ve městě, můžete pro zjednodušení ignorovat pravidla obléhání.

Když vstoupíte na políčko soupeřova města, nastává speciální souboj známý jako obléhání. Dojde k němu pouze v případě, že je ve městě přítomen hrdina hráče, jemuž město patří, nebo že tento hráč zaplatí 8 ☞, aby mohl město bránit svými jednotkami. Tento placený přesun ovšem do města přemístí pouze armádu, nikoli hrdinu, takže obránce nebude moci během souboje hrát své karty M&M z ruky. Pokud ve výukovém scénáři zvítězíte při takovém obléhání, nezvítězíte v samotném scénáři – podmínka vítězství je porazit soupeřova HRDINU.

Je-li v obléhaném městě postavena citadela, získává obránce na bojiště 3 karty hradeb, 1 kartu brány a 1 kartu střílny (položenou mimo desku bojiště). Karty hradeb a brány položí obránce v libovolném pořadí do centrální řady polí bojiště.



Hradby a brána představují na bojišti překážku, stejně jako jakákoli karta jednotky. Pozemní ☞ ani střílejší ☞ jednotky skrz ně nemohou projít. Brána představuje výjimku pro obránce, jehož jednotky mohou branou procházet i se na ní zastavit. Bránu i hradby lze zničit útokem libovolné pozemní či létající jednotky ze sousedního pole. Tyto útoky jsou vždy úspěšné, neaktivují se při nich efekty ☞ útočící jednotky a nehází se kostkou útoku.

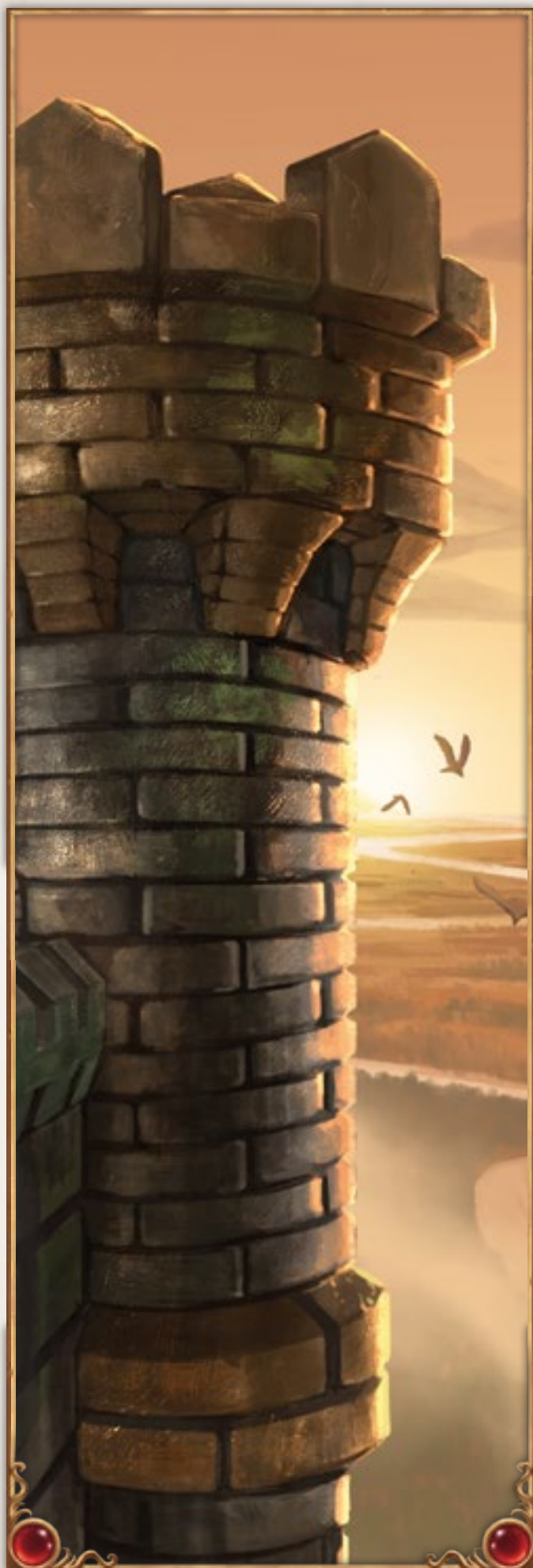
Střílna je střílející jednotka bojující při obléhání města na straně obránce. Nijak se na ni nevztahují efekty pracující s pozicí jednotky, protože není umístěna na desku bojiště (např. nemůže provádět odvetný útok). Lze ji poškodit pouze kouzly či útoky na dálku, ale je zničena i ve chvíli, kdy jsou zničeny všechny 3 hradby a brána (tj. tyto 4 karty jsou otočeny lícem dolů). Obléhatel města může v souboji zvítězit, i když střílna ještě stojí.

Jednotky obránce ve sloupci polí za nezničenou hradbou i branou mají bonus k obraně – jsou-li napadeny střílejícími jednotkami protistrany, je poškození udělené tímto útokem sníženo o 1. Pokud se však útočící či napadená jednotka přesune na centrální řadu polí či na stranu nepřítele (tj. útok již neprobíhá „přes hradby“), tento bonus se neuplatňuje.



Pokud dobudete soupeřovo město, označte jej svou frakční kostičkou. Obvykle za to získáte nějakou odměnu specifikovanou ve scénáři, ale ne v tomto výukovém. Na rozdíl od videohry může soupeř dále využívat akce svého města, i když bylo vámi dobyto, a vy nezískáte přístup k efektům jeho budov ani jeho frakce. Mějte však na paměti, že ztratit kontrolu nad svým městem může být osudné – nevlastníte-li žádné město po 3 po sobě následující kola, prohráváte a vypadáváte ze hry.

NÁŠ TIP: Můžete útočit na své vlastní hradby, čímž si vytvoříte díru pro průchod svých jednotek.





TYPY LOKACÍ

Doteď jsme s hrdiny navštívili několik políček, které se vyhodnocovaly různě dle svého typu. Pojdme se podívat na 3 typy políček, které se ve hře vyskytují.

Políčko k objevení po první návštěvě hrdiny a vyhodnocení efektu označíte černou kostičkou. Od té doby se pro všechny počítá jako prázdné. Kostičku umístíte i v případě, že se rozhodnete efekt nevyhodnotit. Tato políčka poskytují jednorázovou výhodu, např. truhlice s pokladem. Většina políček ve hře je **k objevení**.

Políčko k navštěvování, jak jeho název napovídá, lze navštěvovat opakovaně tím, že se na ně váš hrdina vrátí nebo vynaloží 1 BP během toho, co na něm stojí. Sem patří různé druhy opakovaně využitelných služeb, např. směňování surovin na tržišti.

Políčko k vlastnění může některý hráč ovládnout a vlastnit. Tato políčka obvykle poskytují hráčům další příjem. Když je políčko k vlastnění ovládnuto poprvé (tj. do té doby bylo neutrální), poskytne svůj příjem i okamžitě jako bonus.

Níže najdete kompletní seznam všech políček, na které narazíte ve výukovém scénáři, a jejich efektů.

NÁŠ TIP: Na základě efektů některých karet hvězdářských vyhlášek odhodíte černé kostičky z políček **k objevení**, takže jejich jednorázový efekt bude dostupný znovu. V pozdní části hry se také může hodit navštívit tržiště a směnit své suroviny za nějaké užitečnější. Obvykle skončíte hru s přebytečnými

SEZNAM LOKACÍ V TOMTO SCÉNÁŘI

KÁMEN PROZŘENÍ



Kategorie: **K objevení**

Váš hrdina získá 1

MAGICKÝ PRAMEN



Kategorie: **K objevení**

Můžete se podívat na horní 3 karty své osobní odhazovací hromádky a jednu z nich si vrátit do ruky. Ostatní karty v libovolném pořadí vraťte na svou odhazovací hromádku.

DŮL



Kategorie: **K vlastnění**

Když toto políčko navštívíte, položte sem jednu svou frakční kostičku, aby bylo zřejmé, že jste důl ovládli, a zvyšte svůj příjem odpovídající suroviny o 1 políčko. Jste-li prvním hráčem, který ovládl do té doby neutrální důl, získáte jeho příjem okamžitě. Můžete ovládnout i důl patřící jinému hráči, který si pak svou frakční kostičku z políčka vezme zpět a příjem dané suroviny si od té chvíle sníží (posune kostičku u příslušného příjmu o políčko zpět).

MYSTICKÁ ZAHRADA



Kategorie: **K objevení**

Získáte buď 2 🍷, nebo 1 🍄.

SYMBOL SUROVIN



Kategorie: **K objevení**

Hod'te uvedeným počtem kostek surovin (1 nebo 2), vyberte si jeden z výsledků hodu a vyhodnoťte jej.

SVATYNĚ MAGICKÝCH GEST



Kategorie: **K objevení**

Můžete **nahlédnout (2)** do balíčku kouzel.

SEKVOJOVÁ ROZHLEDNA



Kategorie: **K objevení**

Prozkoumejte dílek mapy ležící lícem dolů a s tímto dílkem sousedící. Rozhledna nemá efekt, pokud s ní žádný takový dílek nesousedí.

CHRÁM



Kategorie: **K objevení**

Získáte žeton pozitivní morálky 🦅.

MĚSTO




Kategorie: **K vlastnění**

Přestanete-li ovládat své město, máte 3 celá kola na to, abyste nějaké město ovládli. Pokud se vám to nepodaří, prohráváte. Útok na město spustí obléhací souboj (viz str. 25).

SYMBOL POKLADU




Kategorie: **K objevení**

Hod'te uvedeným počtem kostek pokladu (1 nebo 2 ) , vyberte si jeden z výsledků hodu a vyhodno'te jej.

TRŽIŠTĚ



Kategorie: **K navštívování**

Buď můžete směnit libovolný počet surovin dle tabulky uvedené na zadní straně Knihy misí, nebo vyřad'te 1 kartu z ruky a získáte 1 . Nemůžete však za jednu návštěvu učinit obojí. Nesmíte vyřadit kartu zaměření, základní kartu, počáteční dovednost ani karty kouzla *Magický šíp*.

STROM POZNÁNÍ




Kategorie: **K objevení**

Smíte zaplatit 3  nebo 10  a získat 2 .

HROBKA



Kategorie: **K objevení**

Můžete dvakrát **nahlédnout (2)** do balíčku artefaktů. Následně dvakrát obdržíte negativní morálku .



VODNÍ MLÝN



Kategorie: **K objevení**

Získáte 3 .

KOSTEL




Kategorie: **K navštívování**

Kostel je útočiště pro zbloudilé duše – na hrdiny na tomto políčku nemůže jiný hrdina zaútočit. Je-li toto políčko obsazeno hrdinou, ostatní hrdinové se zde nemohou zastavit, ale mohou projít skrz.

VĚTRNÝ MLÝN



Kategorie: **K objevení**

Získáte 1 .

STÁJ



Kategorie: **K navštívování**

Získáte 1 BP navíc. Trvá pouze po tento tah.





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

Autor sólových pravidel: Aleksander Kubiak

Autor turnajových pravidel: Kamil Białkowski

Autor výukového scénáře: Kamil Białkowski

Technické texty: Hermann Karpela

Korektury: Derek Barry, Paul Becker, Eliška Boudová, Santiago Adrián Domínguez, Matthieu Emont, Szymon Ewertowski, Bruce Fletcher, Pauline Fuchs, Malte Kühle, Jaime de Marcos, Anna Skup, Michal Stárek, Piotr A. Wesołowski

Překlad: Michal Stárek a Eliška Boudová pro agenturu The Geeky Pen

Grafický design a sazba: Hubert Charczynski, Anna Gut, Dawid Kopczyński, Patryk Kubiak, Przemysław Nawrocki, Natalia Rachowska

Ilustrace krabice a obálky: Iana Vengerova

Ilustrace: Tomasz Badalski, Yoann Boissonnet, János Brumár, Shen Fei, Marcin Jarkiewicz, Dave Ketch, Krzysztof Porchowski Jr., Viviane Tybusch Souza, Tomasz Tworek, Iana Vengerova, Bartosz Winkler

Miniatury: Adrian Bukowski, Adrianna Dołowska, Paweł Kazub, Aleksandra Lupa-Trendota, Maciej Powarunas, Konrad Rogowski, Stefano Vecchi

Marketing: Wiktoria Budnik, Szymon Ewertowski, Kamil Grochowski

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

Provozní ředitel: Michał Pawlaczyk

Výkonný ředitel: Jarosław Ewertowski

Licenční tým (Ubisoft) Heroes of Might & Magic:

Eric Damian-Vernet – Vedoucí značky

Theo Gallego – Hlavní designer

Vicky Malineau – Režisér příběhu

Zvláštní poděkování:

Jean-Felix Monin – Kreativní dohled (Ubisoft)

Jon Van Caneghem a New World Computing – autoři původní videohry Heroes of Might & Magic

Testování hry a konzultace:

Artur Adamski, Sławomir Aftarczuk, Piotr Andrzejewski, Maciej Barczyk, Derek Barry, Filip Bęben, Marijn Bierhof, Edyta Borkowska, Michał Borkowski, Konrad Boryczka, Maxime Bouchard, Alex Brown, Adam Burdykiewicz, Marcel Cwertetschka-Mattasits, Jarosław Czerwiec, Sławomir Czuba, Kamila Faber, Aleksandra Frąckowiak, Piotr Gapiński, Iwona "Ivcia" Gawrońska,

Nina Gerling, Izabella Gładysiak, Kuba Iwaszko, Anna Jabczyńska Adamska, Kaja Jastrzębska, Patrycja Jaszewska, Kacper Jurczyński, Aleksandra Kajkowska, Robert Kałek, Filip Karpowicz, Artur Kasprzyk, Marcin Kawczyński, Piotr Kierzkowski, Darek "KIRA" Kloskowski, Kamil Kluba, Joanna Kmiec, Marcin Kmiec, Lustyk Kostek, Julia Kostka, Katarzyna Kotas, Zuzanna Kotlarek, Theofilos Koutroubis, Kacper Koziol, Adrian Krasicki, Łukasz Krogulec, Grzegorz Kuryłowicz, Dawid Kuźniacki, Paweł Kwiecień, Karol "Hadesto" Lach, Peer Lagerpusch, Konstantinos Lekkas and Dracon Rules Design, Emilia Lewandowska, Ziemowit Lewandowski, Tomasz Małyszka, Robert Mańkowski, Marcin Marenda, Philip Middleton, Maciej Miga, Anna Młyńska, Cezary Młyński, Sławomir Mocha, Adam Mrowiec, Michał Musiał, Kajetan Najda, Robert Nieroda, Aleksander Nowacki, Aleksandra Olejniczak, Mateusz Olejniczak, Kacper Olekszyk, Kamil Orłow, Szymon Pach, Adam Pankau, Bartosz Perzyński, Paweł Piekarski, Jan Pietras, Rafał Polakowski, Marcin Półbrat, Konstantinos Poumpouridis, Dominik Radkiewicz, Marcin Radomski, Jamie Rowley, Tomasz "Student" Rudnik, Cyprian Sala, Krystian Skrzyszewski, Adam Smuda, Grzegorz Sowa, Justyna Stawowska, Krzysztof Szych, Bartosz Tafelski, Jan Tomczak, Michał Tomczak, Szymon Tomczak, Rafał Tomczyk, Karol M. Toporowicz, Oktawian Toško, Sara Urbańczyk, Maciej Urbaniak, Milan Varga, Adam Witek, Paweł Wojciechowski, Witold Wojcieszak, Arkadiusz Zawieja, Karol Zawieja, Adam Zielke

Awaria Prądu, Boardowa Cafe, Druga Era, Fani Gier, Fantasmagoria, Hirawka, Igranie w Lochu, Inowrocławski Klub Fantastyki Cerber, Ludiversum, ParaDice, Planszownia Grodzisk, Planszówkowi Astronauci, Pokój Geeka, Portotypy, Szczeciński Klub Fantastyki, Trzy Plansze

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

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

Archon Studio a jeho logo jsou ochranné známky Archon Spółka z o.o. Archon Studio je registrovaná ochranná známka Archon Studio.

Všechna práva vyhrazena jejich majitelům. ©2024 Archon.

Archon Studio sídlí na adrese Magazynowa 17, Piła 64-920, Polsko.

Skutečné komponenty se mohou od ilustrací mírně lišit.

Vytištěno v Číně. 3D komponenty vyrobeny v Číně. Sestaveno v Číně, distribuce Archon Sp. z o.o.

Might & Magic™, Heroes™, Ubisoft a logo Ubisoft jsou registrované a neregistrované ochranné známky společnosti Ubisoft, využity v licenci Ubisoft Entertainment. ©2024 Ubisoft Entertainment.

