



HEROES III

OF MIGHT AND MAGIC®

THE BOARD GAME

ФАНАТСЬКА КНИГА ПРАВИЛ

HEROES III OF MIGHT AND MAGIC® III THE BOARD GAME

Правила в редакції товариства

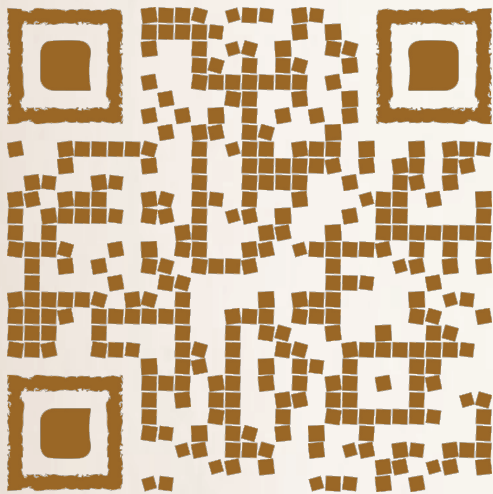
Hermann "Heegu" Karpela

28 січня 2025 р.

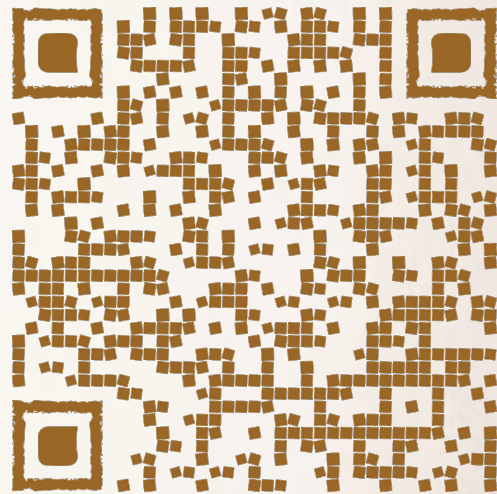
Це неопублікована версія, зібрана на GitHub з коміту [d919222](#).

Цей проект розвивається спільнотою і має власний [репозиторій на GitHub](#). Вітаються будь-які зміни та виправлення. Якщо ви просто хочете залишити відгук, будь ласка, робіть це в оригінальній [темі на BoardGameGeek](#).

Я роблю це з любові до вивчення ігор і бажання зрозуміти їхню складність.
— Heegu



Відскануйте для переходу в репозиторій
GitHub.



Відскануйте для переходу до теми на
BoardGameGeek.



Зміст

Вступ.....	4
Режими Гри	5
Компоненти гри.....	6
Підготовка до Гри.....	8
Структура Раунду	11
Хід Гравця	12
Герої.....	15
Колодобудування	18
Ресурси	23
Місто	24
Елементи Мапи	25
Підрозділи.....	28
Бій	32
Правила ШІ.....	38
Рівень Складності.....	40
Торгівля	42
Завершення Сценарію.....	43
Доповнення.....	44
Локації на Мапі	46
Примітки	53
Автори	54
Алфавітний покажчик	55





ВСТУП

На континенті Антагаріч йде війна: Фракції на чолі зі своїми Героями борються за верховенство. Оберіть свою Фракцію та Героя і виженіть своїх непокірних ворогів з цих земель!

Герої Меча та Магії 3: Настільна гра це тактично-стратегічна рольова настільна гра для 1–3 гравців з використанням базового набору, або більше, якщо використовувати доповнення.

Примітка: У цій книзі правил, ігрові терміни та компоненти пишуться з Великої літери. **Жирний текст** використовується, щоб повернути увагу до важливих правил *Курсивом* виділено приклади ігрового процесу. **Гіперпосилання коричневого кольору** (с. 4) ведуть до інших частин книги правил.

Винятки та примітки з **гіперпосиланнями** (с. 4) пояснюються у вікнах подібних до цього.

У випадку суперечності тексту правил, слідуйте цьому пріоритету: *Карти Гравців, Карти Підрозділів, Планшети Міст, Книга Місій, книга правил.*



РЕЖИМИ ГРИ

Each game of Heroes III is played using a **Scenario** from the Mission Book. The core game only allows you to choose scenarios for 1-3 players. For 4 or more players, expansions are required.

In addition to the scenario objectives, read the **general victory conditions** (c. 43) depending on the scenario type.

There are several types of scenarios:

Clash

A fully competitive mode. Your opponents control Neutral Units in your Combat.

Campaign

A single player mode of interconnected Scenarios against an enemy AI. For rules unique to Solo Mode, see **the AI rules** (c. 38). Further rules changes are detailed in the Campaign Mission Books.

Alliance

Usually a 2 vs. 2 team-based mode with expanded opportunities to **trade** (c. 42) between allied players.

Cooperative

A Cooperative mode where everyone shares the same goal. **The AI rules** (c. 39) and expanded **Trading rules** (c. 42) apply here.

Tournament

A 1 vs. 1 mode with different way of building Map and scoring. See the Tournament Book.

In addition, the **Battlefield Expansion** introduces two focused 1 vs. 1 modes without Scenarios (see the expansion's rulebook):

Adventure

The Map exploration is replaced with Adventure Cards, culminating in a tactical combat on a large hexagonal battlefield.

Skirmish

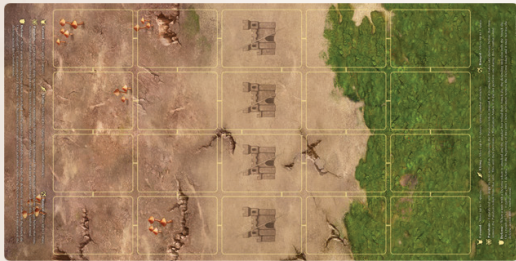
Skip the exploration phase and engage directly in tactical combat.



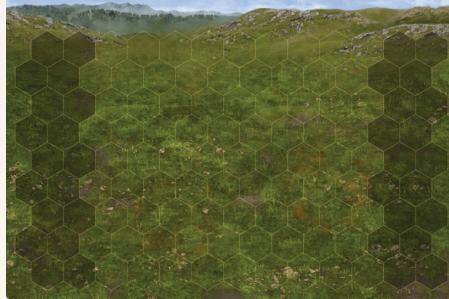


КОМПОНЕНТИ ГРИ

Цей посібник надає візуальний огляд усіх компонентів, що входять до складу кожного доповнення. Детальну інформацію, включаючи точну кількість і зображення кожного компонента, можна знайти в офіційному „Content Guide” Archon Studio.



Бойове Поле (с. 32)



Поле Битви
(Доповнення Поле Битви)



Жетон Ініціативи
(Доповнення Поле Битви)



Плитки Мапи (с. 25)



Картка Героя (с. 16)



Планшет Міста (с. 24)



Жетон Грааля
(с. 50)



Жетони Золота
(с. 23)



Будівельні Матеріали
(с. 23)



Жетон Коштовностей
(с. 23)



Жетон Будівництва
(с. 13)



Жетон Населення
(с. 13)



Жетон Книги Заклинань
(с. 13)



Жетон Моралі
(с. 13)



Жетон Паралічу/Захисту
(с. 33)



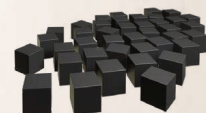
Жетон Ран
(с. 33)



Жетон Руху
(с. 12)



Кубики Фракцій



Чорні Кубики



Карта Позитивної Моралі (Доповнення Поле Битви)



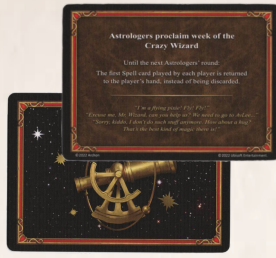
Карта Негативної Моралі (Доповнення Поле Битви)



Фігурки Героїв



Карта Події (с. 45)
(Доповнення Фортеця)



Карта Проголошення
Астрологів (с. 11)



Карта III (с. 38)



Карта Пригод
(Доповнення Поле Битви)



Карта Здібності (с. 19)



Карта Артефакту
(с. 19)



Карта Заклинання
(с. 20)



Карта Бойової
Машини (с. 44)
(Доповнення Оплот)



Карта Спеціалізації
Героя (с. 21)



Карта Характеристик
(с. 19)



Посилена Карта
Характеристик (с. 45)
(Доповнення Інферно)



Карта Нейтрального
Підрозділу (с. 30)



Карта Підрозділу
Фракції (с. 28)



Карта Стрілецької
Вежі (с. 37)



Карти Стін та Брами
(с. 37)



Кістка
Атаки



Кістка
Скарбів



Кістка
Ресурсів



Трек Раундів (с. 11)



Перешкоди (Доповнення Поле Битви)



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Цей розділ допоможе вам у підготовці Сценарію з Книги Місії.

1. Виберіть Сценарій з Книги Місії. Для першої гри ми рекомендуємо обрати Сценарій “Прекрасний Новий Світ” (див. стор. 7 Кинги Місії).
2. Виберіть Фракцію з тих, що є в наявності.
3. Виберіть одного з Героїв вашої Фракції в якості Головного Героя. Кожна Фракція має принаймні одну двосторонню Картку Героя, на кожній стороні якої зображений Герой.
4. Візьміть компоненти, що належать вашій Фракції:
 - a) 1 × Двостороння Картка Героя (на стороні обраного Героя)
 - b) 2 × Фігурки Героїв
 - c) 7 × Плиток Міських Будівель
 - d) 1 × Планшет Міста
 - e) 7 × Двосторонніх Карт Підрозділів
 - f) 3 × Карти Спеціалізації Героя(обраного Героя)
 - g) 1 × Карту Здібностей Героя(обраного Героя)
 - h) 20 × Кубиків Фракції
 - i) 1 × Жетон Будівництва
 - j) 1 × Жетон Населення
 - k) 1 × Жетон Книги Заклинань
 - l) 3 × Жетони Руху
5. Помістіть один з Кубиків Фракції на першу клітинку Треку Рівня Картки Героя (позначену як).
6. Встановіть Плитки Мапи та інші компоненти для конкретного Сценарію, як вказано в Книзі Місії.
7. Покладіть перед собою Планшет Міста обраної Фракції і покладіть поруч з ним Плитки Міських Будівель. Перевірте, які Будівлі вже побудовані у Сценарії, в який ви збираєтеся грати. Розіграйте всі негайні ефекти від вже побудованих Будівель наприкінці підготовки до Гри.
8. Встановіть свій Початковий Дохід, як зазначено у Сценарії, розмістивши Кубики Фракції на Треках Доходу Планшету Міста. Покладіть жетони Населення, Будівництва та Книги Заклинань у відповідні комірки Планшету Міста.
9. Згрупуйте Жетони Ресурсів в окремі стоси, розташовані в межах досяжності всіх гравців. Візьміть стартові Ресурси, визначені Сценарієм і покладіть їх поруч з Планшетом Міста. Це ваш пул Ресурсів.
10. Відокремте решту Жетонів у відповідні стоси.
11. Розсортуйте Карти Характеристик на чотири стоси: Атака, Захист, Сила та Знання. Зверніться до Характеристики на вашій **Картці Героя** (с. 16) і візьміть відповідну кількість Карт з кожного стосу.
12. Якщо ваш Головний Герой - Герой Меча , додайте в Колоду 1 копію Заклинання “Магічна Стріла”, а якщо це Герой Магії , додайте в Колоду 2 таких Заклинання.
13. Додайте Карту **Здібності** (с. 19) і Карту 1-го Рівня **Спеціалізації** (с. 21) Героя до вашої Стартової Колоди



14. Перетасуйте вашу Стартову Колоду і покладіть її долілиць поруч з Карткою Героя. Ця колода є **Колодою Меча і Магії**, вашого Головного Героя. У цій Книзі Правил вона скорочено називається **Ваша Колода**.
15. Розсортуйте Карти Здібностей, Артефактів і Заклинань у 3 Колоди (включно з невикористаними Заклинаннями Магічних Стріл) і перетасуйте їх. З кожної з цих колод візьміть верхню Карту і покладіть їх горілиць поруч з їхніми Колодами, створюючи 3 окремі Стоси Скидання.
16. Оберіть **Складність** (с. 40) Сценарію та візьміть відповідний Стартовий Бонус(и).
17. Розсортуйте Карти Нейтральних Підрозділів у 4 Колоди відповідно до їхнього рівня (★☆☆★). Перетасуйте ці Колоди і залиште достатньо місця для Стосу Скидання.
18. Покладіть Бойове Поле в межах досяжності гравців. Перевірте за Сценарієм, які початкові Підрозділи ви маєте, і покладіть їх у стопку біля вашого Планшету Міста, окремо від решти Підрозділів вашої Фракції.
19. Помістіть Трек Раундів поруч з Ігровою Мапою і покладіть Чорний Кубик на клітинку “1”.
20. Перетасуйте Карти Проголошення Астрологів і покладіть поруч із Треком Раундів.
21. Зорієнтуйте Стартову Плитку на свій смак. Виберіть, яка модель Героя відповідає вашому Головному Герою в цій грі, і поставте обрану модель на Центральне Поле Стартової Плитки.
22. Виберіть Початкового Гравця. Початковий Гравець не змінюється протягом гри.






СТРУКТУРА РАУНДУ

The game is structured into Rounds, during which each player will take their own Turn in a clockwise order starting with the starting player. During their Turns, players will move their **Heroes** (c. 15) on the Game Map, construct new **Buildings** in their **Town** (c. 24), and Recruit **Units** (c. 28) in an attempt to fulfill the Scenario's victory condition.

Perform the following steps **at the start of every Round** except the first one:

- Flip any previously used Build, Population and/or Spell Book Tokens back to their active side.
- Flip any previously used Movement Point (MP) Tokens back to their active, green side.
- Regain uses for Expert Effects .

Then, depending on the current Round number, players either gain Resources or resolve an Astrologers Proclaim Card:

- Odd-numbered Rounds are **Resource Rounds**. All players gain income from the **Buildings, Settlements, and Mines** (c. 48) they control. Skip this step during the first Round.
- Even-numbered Rounds are **Astrologers' Rounds**. Draw an Astrologers Proclaim Card and resolve its effects.
- If the Scenario has timed Events marked on the Round Tracker that have now been reached, resolve them.

After the start of the Round, players take Turns in a clockwise order as described in the next section. After all players have played their Turn, move the Black Cube on the Round Tracker one space forward and perform the start of Round again. Keep playing new Rounds until any of the


Scenario's ending conditions have been met.



In the Alliance game, teams take turns alternately. At the start of your team's first turn of the Round, choose who goes first and last in that Round.

ХІД ГРАВЦЯ

На початку свого Ходу оновіть Карти у своїй руці, виконавши такі дії:

- Скиньте з руки будь-яку кількість Карт. Якщо ваша поточна кількість Карт перевищує ваш Ліміт Руки , ви повинні скинути Карти до Ліміту Руки.
- Після цього ви можете добрати Карти до свого Ліміту Руки.
- Розіграйте всі ефекти “На Початку Вашого Ходу” після добору Карт

Ваш поточний Ліміт Руки залежить від **Рівня** (с. 17) Головного Героя. Ліміт Руки перевіряється лише на початку Ходу.

Гравцям доступні такі Дії: **Переміщення**, **Місто**, та **Мораль**. Як тільки всі гравці витратили всі свої Очки Переміщення і не бажають використовувати Дії Міста або Моралі, поточний Раунд завершується.

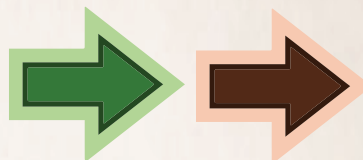
Дії Переміщення

Дії Переміщення виконуються шляхом витрачання Очок Переміщення. Гравець може виконувати Дії Переміщення **тільки під час свого Ходу**.

За кожне витрачене 1 ОП можна виконати одну з наступних Дій:

- Перемістіть Героя на 1 Область в будь-якому напрямку.
- **Відвідайте знову** (с. 26) Область, де знаходиться ваш Герой.
- **Продовжити Бій** (с. 34) проти Нейтральних Підрозділів на 1 Раунд Бою.
- **Відкрити недосліджену Плитку Мапи** (с. 26), якщо ваш Герой стоїть на Області поруч з цією Плиткою.
- Розмістіть нову Плитку Мапи з вашого


пулу Далеких (II–III) Плиток Мапи.



Активний та Неактивний Жетон Руху

Відзначайте кількість використаних ОП, перевертаючи Жетони Руху коричневою, неактивною стороною. Якщо у гравця є Головний, і **Другорядний Герой** (с. 15), відстежуйте їхні ОП окремо. Герої можуть витратити ОП в будь-якому порядку.

Союзні Герої можуть переміщуватися крізь один одного, але не можуть закінчувати своє переміщення на одному Полі. Коли ви переміщуєтесь крізь Поле з іншим Героем, не **Відвідайте** (с. 26) це Поле.

Щоразу, коли ви отримуєте додаткове ОП, іноді позначається , це ОП зберігається лише до кінця того Ходу, в якому воно було отримане. У малоімовірній ситуації, коли два союзних Героя опиняються на одному Полі, ви повинні використати ОП, щоб перемістити одного з них з цього Поля.





Дії Міста


Ви можете виконати кожну з перелічених нижче Дій Міста **один раз за Раунд**. Ці Дії можуть бути виконані в будь-який момент під час Ходу будь-якого гравця, окрім Бою або коли ваша Дія Міста перериває іншу Дію. Наприклад, ви не можете брати Карти Заклинань одночасно з іншим гравцем.

Коли гравець оголошує, про початок Бою, ви можете відреагувати на це будь-якою Дією Міста до того, як буде виконана **Підготовка до Бою**. (с. 32)


Після виконання Дії Міста, переверніть відповідний Жетон неактивною стороною на Планшеті Міста. Ви не можете виконати цю Дію знову до початку наступного Раунду.

 Жетон Будівництва, використовується для розширення **Міста** (с. 24).

 Жетон Населення, використовується для Найму та Підкріплення **Підрозділів** (с. 28) або для Найму **Другорядного Героя** (с. 15).



 Жетон Книги Заклинань, використовується для придбання **Заклинань** (с. 20). Для використання необхідна побудована Гільдія Магів.


Дії Моралі

Гравці можуть отримувати або втрачати Мораль за допомогою різних ігрових ефектів. Коли ви отримуєте Мораль, візьміть жетон позитивної Моралі. . У вас може бути лише один такий Жетон. Якщо ви маєте отримати другий Жетон, ви можете одразу витратити перший перед отриманням другого. Жетон Позитивної Моралі може бути використаний для виконання будь-якої з наступних Дій у будь-який час:

- Візьміть Карту з вашої Колоди.
- Скиньте будь-яку кількість Карт з руки, потім візьміть таку ж кількість Карт.


- Перекиньте будь-яку Кістку.

Якщо ви втрачаєте Мораль, скиньте Жетон Позитивної Моралі , якщо він у вас є, інакше отримайте Жетон Негативної Моралі . І навпаки, якщо ви отримуєте жетон Позитивної Моралі, коли у вас є жетон Негативної Моралі, ви скидаєте цей Жетон. Якщо ви отримуєте другий Жетон Негативної Моралі, ви повинні **скинути Карти зі своєї руки** в кінці свого Ходу.

Фракція Некрополіс  ігнорує будь-які ефекти Моралі. Вони не можуть отримувати або втрачати Мораль.



Приклад Ходу

*Аліса, грає за Героя Лицаря Катерину, починає свій Хід. У неї в руці є 3 Карти з попереднього Раунду, і вона вирішує скинути 2 з них, перш ніж брати Карти з Колоди згідно Ліміту Руки . Поточний Ліміт - 5, оскільки її Головний Герой 3-го Рівня, після скидання вона бере 4 Карти (див. **Ефекти Рівнів** (с. 17)).*

Потім вона використовує Жетон Будівництва, для спорудження ★ Житла, після цього - Жетон Населення для Найму (с. 28) ★ Підрозділу Чемпіонів. Вона може це зробити, оскільки раніше вже побудувала необхідні Житла нижчого рівня (★ та ☆) та має достатньо Ресурсів (с. 23) щоб побудувати Житло, і Найняти Чемпіонів.

Підготувавшись до майбутнього Бою, вона витрачає ОП, для переміщення Головного Героя на сусіднє Поле, яке наразі зайняте Некромантом Сандро - ворожим Головним Героєм, якого контролює Боб. Коли Аліса оголошує про намір розпочати Бій, обидва гравці все ще мають можливість виконати Дії Міста.





ГЕРОЇ

Гравці завжди контролюють Головного Героя і можуть додатково найняти Другорядного Героя. “Героєм гравця” може називатися будь-який з них. Герої використовуються для переміщення Ігровою Мапою та для початку Бою з ворогами, для досягнення умови перемоги в Сценарії.

Головний Герой

Головний Герой представлений обраною фігуркою, Карткою Героя та вашою Колодою. Головний Герой Фракції має 3 . Тільки Головний Герой може використовувати Колоду Карт.

Головний Герой починає гру на 1-му Рівні і може підвищити свій Рівень до 7-го отримуючи Досвід. Досвід отримується за **перемогу в Бою** (с. 35), Відвідування певних **Локацій** (с. 46) та з **Кістки Скарбів** (с. 46). Отримання 1 Досвіду позначається символом .

Другорядний Герой

Якщо ви контролюєте Місто або Поселення, Другорядний Герой може бути Найнятий використавши **Жетон Населення** і сплатою 10 Золотих .

Підрозділи **не можуть** бути Найняті або Підкріплені (с. 28) під час використання Жетона Населення для найму Другорядного Героя.

Ваш Другорядний Герой використовує Фігурку Героя, що залишилася. Ви можете позначити цю Фігурку Кубиком Фракції, щоб відрізнити її від Головного Героя. Найнявши Другорядного Героя, помістіть його Фігурку у Місті або Поселенні, яке ви контролюєте. **Ви можете мати лише одного Другорядно-**

го Героя.

Другорядні Герої мають 2 ; коли ви Наймаєте Другорядного Героя, візьміть 2 додаткових Жетони Руху. Вони не мають власної Картки Героя, **не можуть отримувати Досвід, і не можуть використовувати Картки з Колоди під час Бою.** Якщо Другорядний Герой отримує будь-які Картки, покладіть їх у руку (див. **Колодобудування** (с. 18)). Вважається, що Другорядні Герої мають той же Рівень, що й Головний Герой, при вирішенні **Швидкого Бою** (с. 32).

Якщо вашого Другорядного Героя атакує ворожий Герой, ви можете вибрати, щоб цей Герой був **миттєво переможений замість того, щоб вступати в Бій** (с. 34). Коли Другорядного Героя переможено, приберіть його з гри. Його можна знову буде Найняти, використавши Жетон Населення.



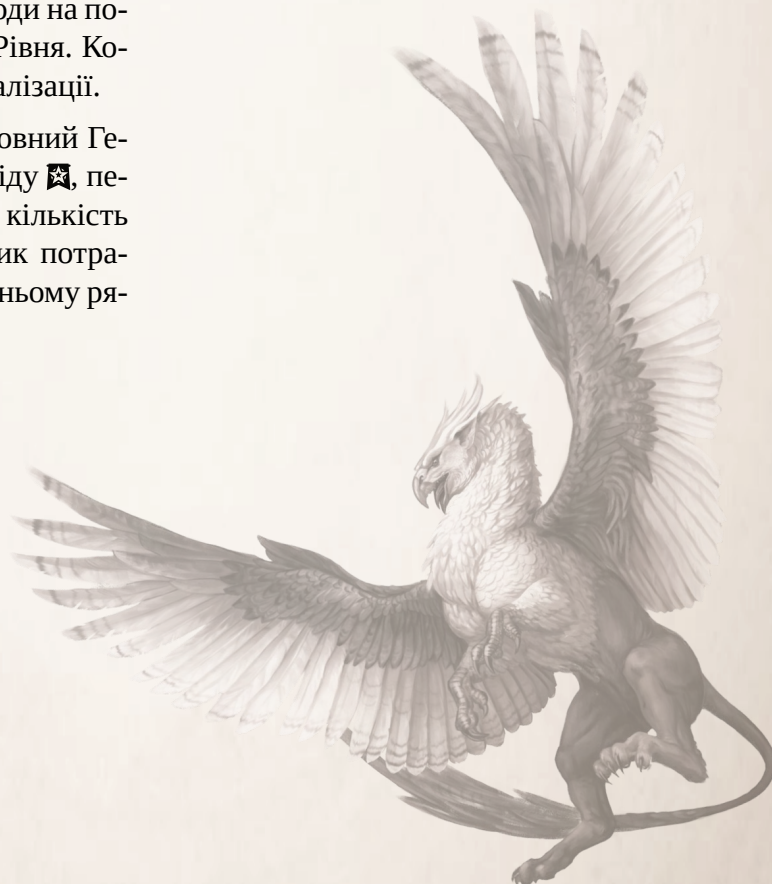
Картка Героя

- Ім'я** – Ім'я Героя. Використовується для ідентифікації. Не має ігрового ефекту.
- Клас** – Клас Героя. Не має ігрового ефекту.
- Тип** – Тип Героя (Меча ☠ або Магії 🪄). Визначає кількість заклинань Магічних Стріл у вашій Стартовій Колоді (1 або 2).
- Колір Фракції** – Колір Кубиків і Фігурок Фракції.
- Атака** – Кількість Карт Атаки у вашій Стартовій Колоді.
- Захист** – Кількість Карт Захисту у вашій Стартовій Колоді.
- Сила Заклинань** – Кількість Карт Сили Заклинань у вашій Стартовій Колоді.
- Знання** – Кількість Карт Знання у вашій Стартовій Колоді.
- Стартова Здібність** – Карта Здібності з якою починає Герой.
- Спеціалізація Героя** – Карти Спеціалізації, які Герой додає до своєї Колоди на початку гри та після підвищення Рівня. Кожен Герой має три Карти Спеціалізації.
- Трек Рівня** – Щоразу, коли Головний Герой отримує 1, або більше Досвіду 🏆, перемістіть Кубик на відповідну кількість комірок цього Треку. Коли кубик потрапляє на наступну комірку у верхньому ряду, Герой отримує Рівень.





Картка Героя



- | | |
|------------------|-----------------------|
| 1. Ім'я | 7. Сила Заклинань |
| 2. Клас | 8. Знання |
| 3. Тип | 9. Стартова Здібність |
| 4. Колір Фракції | 10. Спеціалізація |
| 5. Атака | 11. Трек Рівня |
| 6. Захист | |



Ефекти Рівнів

Головні Герої починають кожен Сценарій на 1-му Рівні і можуть підвищувати свій Рівень, отримуючи Досвід . Найпоширенішими джерелами отримання Досвіду є **Кістка Скарбів**  (с. 46) та **Бої** (с. 35). Кожне підвищення Рівня потребує **2 Очки Досвіду**. Коли Головний Герой досягає нового Рівня, одразу ж виконайте ефекти підвищення Рівня. Отримання Досвіду на 7-му рівні не має ефектів.

Трек Рівнів на Картці Героя показує наступну інформацію:

- Поточний Рівень вашого Головного Героя та кількість отриманого Досвіду, що показується положенням Кубика.
- Ваш поточний Ліміт Руки .
- Кількість **Експертних Ефектів** (с. 19)  які ви можете використати протягом Раунду.
- На яких Рівнях Головний Герой повинен **Шукати** (с. 18) в Колоді Здібностей (с. 19) або отримувати **Карту Спеціалізації** (с. 21). Номери Рівнів, написані золотим кольором на Треку Рівнів (**I**, **IV** та **VI**) дають вам Карту Спеціалізації, а срібні Рівні (**II**, **III**, **V**, **VII**) дають вам Карту Здібностей.

Список ефектів Рівня:

- **Рівень 1** – Ваш Ліміт Руки 4. Додайте до Колоди першу Карту Спеціалізації.
- **Рівень 2** – Шукайте (2) в Колоді Здібностей. Ви можете розіграти 1 Експертний Ефект з Карт за Раунд.
- **Рівень 3** – Ваш Ліміт Руки 5. Шукайте (2) в Колоді Здібностей.
- **Рівень 4** – Додайте до Колоди другу Карту Спеціалізації. Ви можете розіграти 2 Експертних Ефекти з Карт за Раунд.
- **Рівень 5** – Ваш Ліміт Руки 6. Шукайте (2) в Колоді Здібностей.
- **Рівень 6** – Додайте до Колоди третю Карту Спеціалізації. Ви можете розіграти 3 Експертних Ефекти з Карт за Раунд.
- **Рівень 7** – Ваш Ліміт Руки 7. Шукайте (2) в Колоді Здібностей.





КОЛОДОБУДУВАННЯ

Колода Гравця

Кожен гравець має власну Колоду що відображає Здібності та Спорядження його Головного Героя. Колода може містити Карти Характеристик, Здібностей, Заклинань, Артефактів та Спеціалізації Головного Героя. Стартова Колода містить 9 Карт.

General Card Rules

1. Cards can be played **only on your Turn**, or in a **Combat** (с. 32) involving your **Main Hero**.
2. After a Card is used, discard it. Each player has their own separate Discard Pile.
3. If Your Deck is empty when you need to draw a Card, **shuffle your Discard Pile** into a new Deck to draw from.
4. Whenever your Hero gains a Card for any reason, put it **directly into your hand** unless otherwise stated.
5. Whenever you are instructed to **Search** (X) the Ability, Artifact, or Spell Deck, you may either look at the top (X) Cards from the specified Deck, take one of them to your hand, and discard the others, **OR** instead of looking at the top (X) Cards, gain the top Card from that Deck's Discard Pile.
6. The Ability, Artifact, and Spell Decks each have their own Discard Piles, created during the setup, which help you identify these Decks. If a Deck ever runs out of Cards, reshuffle it and discard its top Card to form a new Discard Pile. Whenever one of these Discard Piles is empty, **refill it** with that Deck's top Card.
7. Cards have the following types of effects:

- **Instant** ⚡ Effects are resolved immediately.
 - **Activation** ⇨ Effects must be played when Activating your own Unit in Combat.
 - **Map** 🌐 Effects cannot be used during Combat.
 - **Ongoing** ⤴ Effects last until they are used up or until the player who played them starts their next Turn (whichever happens first).
 - **Permanent** ∞ Cards stay in play until discarded or replaced. **You may only have one permanent Card at a time**; playing another discards the first.
8. Whenever you are instructed to **remove a Card**, remove it completely from the game.



Карти Здібностей та Характеристик

Всі Карти Здібностей і Характеристик мають **Базовий Ефект** і сильніший **Експертний Ефект**, вказаний під Базовим Ефектом. Коли ви розіграєте Карту Здібності або Характеристику, ви повинні обрати який ефект ви використовуєте. Кількість Ефектів які ви можете використати в кожному Раунді обмежена **Рівнем** (с. 17) Головного Героя. Відстежуйте кількість використаних ефектів будь-яким зручним способом, наприклад, розміщуючи Чорні Кубики на Картці Героя.



Карта Здібності

1. Назва
2. Базовий Ефект



Карта Характеристик

3. Експертний Ефект
4. Особлива Карта Фракції*

Деякі Карти доступні лише Фракції Некрополіс ☠️. Коли гравець іншої Фракції отримує Карту Некрополісу з Колоди Здібностей, він може або скинути її і взяти нову Карту замість неї, або взяти її в руку. Гравці, які не належать до Фракції Некрополіс **можуть використовувати Особливі Карты Фракцій** тільки для ефектів, що їх скидають.

Карты Артефактів

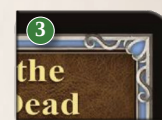
Artifact Cards have a top and bottom effect. When you play one, you must **choose which effect** you are using. They are divided into 3 Levels: Minor, Major, and Relic, with different border color. These Levels relate to the overall Power of the Card and may be referenced when resolving certain effects or during Scenario setup. Otherwise, all Artifact Cards are normally shuffled together to form the Artifact Deck regardless of their Level. They are gained through map exploration.

Artifacts can be **traded** (с. 42) in Alliance and Cooperative Scenarios.



Major Artifact

1. Name
2. Effect



Малий Артефакт








Реліквія

3. Level
4. Fluff



Карты Заклинаний

Spell Cards have three possible primary effects. Using the topmost, basic version of the Spell usually has no additional costs. To access the other effects, you may **Empower** a Spell by paying the indicated cost (3) to get a more powerful outcome (4). You may pay this cost by playing other cards for their Empower  effect (e.g. the Spell Power Statistic) before casting the Spell. All Spell Cards also have an alternative bottom (5)  effect. You cannot preserve the played : casting a Spell consumes all the  played so far, and if you stop playing cards, the power dissipates. You may use a cheaper  effect than what you've paid for, though.



Spell Card

- | | |
|--------------------|-----------------------|
| 1. Spell Name | 4. Spell Effect |
| 2. School of Magic | 5. Alternative Effect |
| 3. Cost to Empower | |

Spells can be gained by Building the Mage Guild. Building it also enables you to use the Spell Book Token for buying additional Spells. The Token cannot be used during the **same Round** when the Guild is constructed. Spells can also be **traded** (c. 42) in Alliance and Cooperative Scenarios.

During Combat, **only one Spell Card** may be played by each player **per Combat Round**.

When you use an effect which lets you cast a Spell from somewhere other than your hand (such as directly from the Spell Deck), place that Spell into your Discard Pile after casting it.



Schools of Magic

All Spell Cards belong to one School of Magic: either Air, Fire, Earth or Water. Spells with one School symbol on them are called **Basic Spells**, while Spells with four identical symbols are called **Expert Spells**. **Magic Arrow** is a Basic Spell; when casting the **Magic Arrow**, you must select which School it belongs to. By default there's no difference, but certain game effects can refer to specific Schools and to Basic/Expert Spells.



School of Fire



School of Water




School of Air



School of Earth

Карти Спеціалізації Героя

Hero Specialty Cards are gained from **Level ups** (с. 17). Each Main Hero has a unique set of Specialty Cards. While many of these Cards have effects which resemble Spell Cards and even make use of  and Schools of Magic, Specialty Cards are their **own unique category of cards**. For example, the limit of 1 Spell per Combat Round doesn't apply to Specialty Cards.



A Level 4 Specialty Card, belonging to Catherine the Knight.



Приклад Пошуку

Боб, який грає за Чаклуна Дімера, побудував Гільдію Магів в попередньому Ігровому Раунді, що дозволяє йому використовувати Жетон Книги Заклинань для придбання Заклинань.



Він використовує Жетон і платить вартість 5 вказану на його Планиеті Міста, що дозволяє йому **Шукати (2)** в Колоді Заклинань.







Тепер він має вибір: або взяти верхню Карту зі Скиду Заклинань, або взяти дві верхні Карти з Колоди Заклинань і забрати одну з них. Він не зацікавлений в отриманні Заклинання Прокляття, яке лежить у Скиді, і замість цього вирішує взяти дві Карти - Чарівну Стрілу і Вогняну Кулю.



Він вирішує залишити собі Вогняну Кулю, кладе її в руку, а Чарівну Стрілу скидає у Скид Заклинань.



РЕСУРСИ


У грі є три типи Ресурсів : Золото , Будівельні Матеріали , та Коштовності . Ресурси витрачаються під час гри для розширення вашого Міста (с. 24), Найму Підрозділів (с. 28), та придбання Заклинань (с. 20). Ви можете отримувати Ресурси з Поселень та Шахт (с. 48) які ви Захопили (с. 26), а також розігруючи Картки і кидаючи Кістку Ресурсів . Щоразу, коли Виробництво Ресурсів гравця збільшується або зменшується, перемістіть Кубик цього Ресурсу на Треку Виробництва на відповідну кількість комірок.




Трек Виробництва Ресурсів





Кожен Сценарій гравці починають з кількістю Ресурсів, що вказані в підготовці до цього Сценарію. Ресурси також можна **обмінювати** (с. 42). Кількість Ресурсів, яка у вас може бути, не обмежена.


Можливі результати Кістки Ресурсів  results:


 — 2 × Будівельні Матеріали

 — 4 × Будівельні Матеріали

 — 1 × Коштовності

 — 2 × Коштовності

 — 3 × Золото

 — 6 × Золото





МІСТО

Кожна Фракція має власне Місто, яке розташоване в центрі Стартової Плитки. Місто - це ваша найважливіша локація, багато Сценаріїв **можуть завершитися** (с. 43) якщо його **Захопить** (с. 26) ворожий Герой.

Стан вашого Міста і Фракції відображено на Планшеті Міста. На ньому показані споруджені Будівлі, вартість спорудження нових Будівель, дохід Ресурсів і статус Жетонів Міських Дій.

Усі Фракції можуть споруджувати такі Будівлі У своєму Місті:

- **Рагуша** – Забезпечує дохід Ресурсів або Особливу Здібність Фракції.
- **Цитадель** – Дозволяє вам Підкріплювати Підрозділи, використовуючи Жетон Населення. Також **захищає ваше Місто** (с. 37) під час нападу.
- **Житло Істот** – Дозволяє Наймати Підрозділи. Житла мають три рівні, які відкривають доступ до нових Підрозділів, їх треба споруджувати в наступному порядку: ★☆☆
- **Гільдія Магів** - надає **Заклинання** (с. 20).
- **Будівля Фракції** - особлива Будівля Фракції з унікальним ефектом.

В Кожному Раунді можна спорудити **тільки одну Будівлю** використовуючи Жетон Будівництва. Для спорудження Будівлі, заплатіть вказану вартість, переверніть Жетон Будівництва неактивною стороною і покладіть Плитку Будівлі у відповідну комірку на Планшеті Міста. Якщо Будівля має негайний ефект після спорудження, використайте його зараз.

Споруджені Будівлі мають відповідну круглу піктограму. Будівлі, які можна спорудити пі-

зніше, мають прямокутну піктограму, яка містить вартість спорудження в Ресурсах. Деякі Плитки Будівель є двосторонніми, їх можна покращити і перевернути, щоб зобразити одночасно дві Будівлі. Покращення треба здійснювати **по порядку**.





ЕЛЕМЕНТИ МАПИ

Мапа будується з чотирьох видів Плиток. Гравець починає на Стартовій (I) Плитці своєї Фракції. Плитки розміщуються і розкриваються, як описано на наступній сторінці. Під час підготовки гри Мапи з числа доступних Плиток візьміть вказану в Сценарії кількість випадкових Плиток Мапи. Перемішайте і розкладіть їх долілиць.

Римська цифра на кожній Плитці описує складність **Нейтральних Підрозділів** на цій Плитці, а також кількість нагород. Початкові (I) Плитки - найлегші, а Центральні (VI-VII) - найскладніші.



Плитки Мапи

Кожна Плитка розділена на 7 **Полей** які можуть **Відвідувати** Герої. Коли ваш Герой переміщується на Поле, він повинен негайно Відвідати його, або почати а **Бій** (с. 32) з ворогами, які захищають його, перш ніж Відвідати Поле. Порожні Поля не мають ефекту під час Відвідування. Суцільну жовту лінію навколо деяких Полів не можна перетинати. **Римські цифри** (с. 40) означають, що це Поле охороняється Нейтральними Підрозділами, з якими потрібно битися, щоб Відвідати його.



1. Стартові Плитки Мапи: I
2. Дальні Плитки Мапи: II-III
3. Близькі Плитки Мапи: IV-V
4. Центральні Плитки Мапи: VI-VII



- | | |
|---------------------|--|
| 1. Порожнє Поле | 5. Межа Поля |
| 2. Локація | 6. Заблоковане Поле |
| 3. Символ Артефакту | 7. Нумерація Плитки, наприклад: F2 або #N3 |
| 4. Складність Поля | |

У Заблоковані Поля не можна входити, але з них можна виходити.

Види Локацій

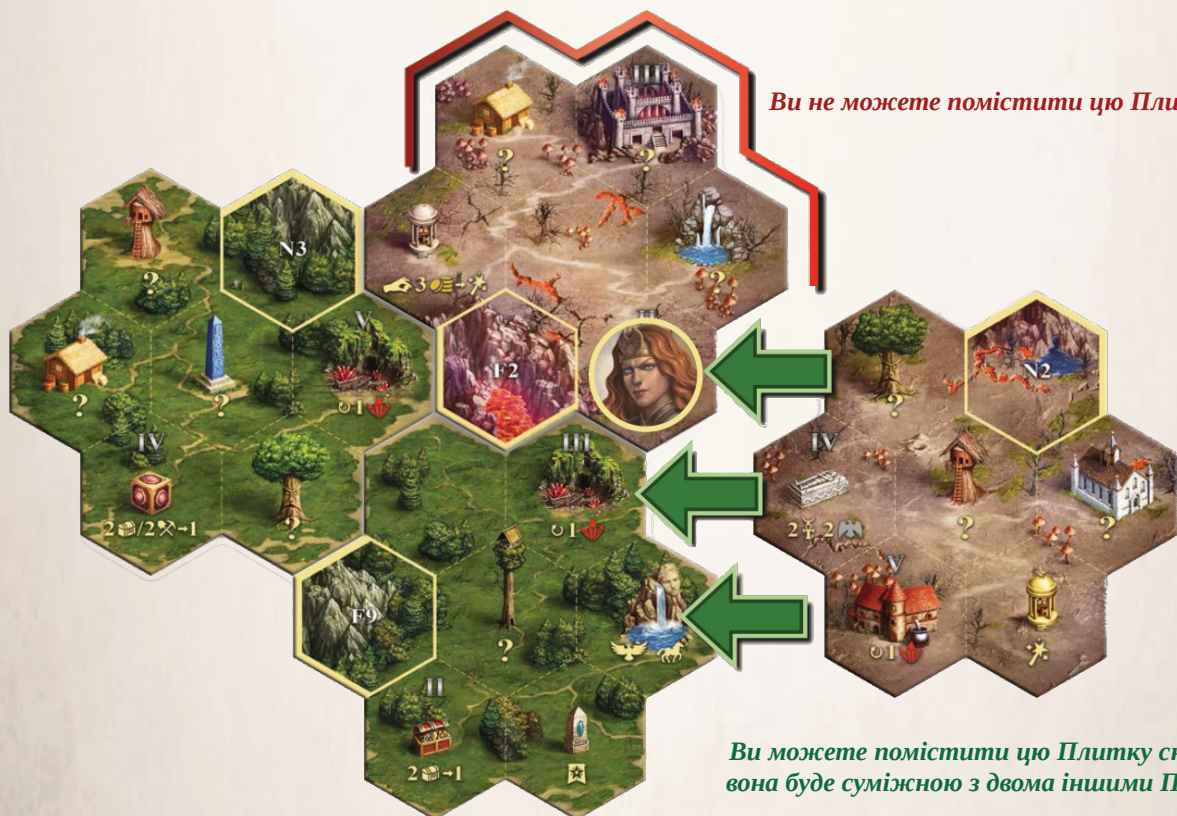
Відвідування Полів приносить Героям вигоду, таку як Ресурси або Карти (див **Список Всіх Локацій** (с. 46)). Існує три види Полів:

- **Одноразове** – Відвідавши таке Поле, покладіть на нього Чорний Кубик. Вважайте це Поле Порожнім, доки на ньому є Чорний Кубик.
- **Захоплюване** – можна займати і контролювати. Воно приносить пасивний дохід Коли ви Відвідуєте таке Поле, позначте його своїм Кубиком Фракції. Вороги, які відвідують захоплене Поле, можуть поміняти Кубик Фракції гравця на свій і **позбавити** гравця переваг цього Поля.
Союзники вважають захоплені Поля **Порожніми**.
- **Багаторазове** – Можна відвідувати багато разів. Не позначайте жодним Кубиком. Ви можете сплатити 1 ОП за повторне Відвідування цього Поля.

Розміщення та Відкриття Нових Плиток

Герой може витратити 1 ОП, щоб відкрити суміжну Плитку, або покласти Далеку (II-III) Плитку зі свого пулу. Всі закриті Плитки, залишаються **прихованими від гравців** поки вони не будуть Відкриті або Розміщені. Нові Плитки розміщуються поруч з Героєм, який витрачає ОП, і з'єднуються принаймні з двома іншими Плитками. Плитки повинні бути розміщені так, щоб існував шлях, до інших Плиток. Коли ви додаєте або відкриваєте нову Плитку, ви можете вільно обертати її.

Коли ви Відвідуєте Одноразове Поле, ви повинні покласти Чорний Кубик на це Поле навіть якщо ви вирішили не використовувати ефекти цього Поля.



Приклад Ходу

Аліса хоче захопити сусідню **Шахту** (с. 48) своїм Головним Героєм, Некромантом Сандро. Вона витрачає 1 ОП, щоб переміститися до Шахти, де починається **Бій** (с. 32) проти Нейтральних Підрозділів, оскільки це Поле має **Рівень Складності** (с. 40) і раніше не було Захоплене іншим гравцем.



Шахту охороняють Троглодити, які мають 3 ОЗ. В руці Аліси знаходяться: Картка Сили, Блискавка, Прискорення та Міський Портал. Під час Бою вона розіграє Блискавку і Посилює її альтернативним (нижнім) ефектом Прискорення, Блискавка завдає 3 рани, вбиває Троглодитів, що призводить до перемоги в Бою.



Бій тривав один Раунд. Аліса не змогла

б використати і Блискавку, і Прискорення, оскільки гравці можуть розіграти лише одну Карту Заклинання за Раунд Бою.

Аліса Захоплює Шахту поклавши на неї свій Кубик Фракції. Захоплення шахти збільшує виробництво Будівельних Матеріалів на 2, і Аліса також негайно отримує значення виробництва Шахти (2), оскільки вона була першим гравцем, який Захопив цю Шахту.

Далі Аліса хоче повернутися на захист раніше Захопленого Поселення. Вона розіграє Міський Портал, що залишився у неї в руці. Її Герой 2-го рівня, тому вона може Посилити його Експертним Ефектом, карти Сили Магії, який дасть їй додаткове ОП.







ПІДРОЗДІЛИ

Крім Героя і пов'язаної з ним Колоди, у гравців також є **Колода Підрозділів**, яка представляє армію, що рухається разом з Героями. Кожна Фракція має доступ до **7 різних Підрозділів**, з унікальними характеристиками та здібностями. Підрозділи необхідні для перемоги в Бою та виконання цілей Сценарію. У кожному Сценарії вказано, які Карти Підрозділів повинні бути включені в вашу початкову Колоду Підрозділів. Ця Колода має бути відокремленою від решти Підрозділів вашої Фракції.

Кожен Підрозділ Фракції є двостороннім, зі слабшою стороною “Мало” і сильнішою стороною “Згря”. Підрозділи “Мало” можна покращити до “Згря” шляхом їх **Підкріплення**, Підрозділ “Згря” може зменшитися до “Мало” в результаті отримання ран. Під час переміщення або перевірки, Картки Підрозділів завжди повинні лежати правильною стороною.

Колода Підрозділів гравця може містити будь-яку кількість Підрозділів, але **тільки до 5 Підрозділів** можуть бути обрані для Бою, під час **Підготовки до Битви** (с. 32). Якщо Підрозділ переможений в Бою, **скиньте його** з Колоди Підрозділів.

Підрозділи можна Наймати та Підкріплювати, перевернувши Жетон Населення і заплативши Вартість Найму  або Підкріплення . Після цього ви можете Наймати і Підкріплювати **будь-яку** кількість ваших Підрозділів, за умови достатньої кількості Ресурсів і необхідних для цього Будівель.

Для **Найму** Підрозділу потрібно, щоб у вашому Місті було Житло рівня цього Підрозділу (★☆☆). **Підкріплення** вимагає, щоб у вашому Місті була Цитадель разом з Житлом рівня цього Підрозділу.

Ефекти, які дозволяють здійснити Підкріплення **не вимагають** витрачати жетон Населення або володіти Цитаделлю чи Житлом.

Якщо всі Підрозділи з вашої Колоди Підрозділів переможено, **негайно** замініть вашу Колоду Підрозділів на Початкові Підрозділи, що вказані в Сценарії. Переможені Підрозділи можна знову Найняти за допомогою Жетона Населення.



Опис Карти Підрозділу



Атака – Кількість ран, яку цей Підрозділ завдає під час атаки.



Захист - Величина, на яку зменшується кількість ран від Атаки. Не застосовується до ран, отриманих від Заклинань та інших неатакуючих ефектів.



Очки Здоров'я - Кількість ран, необхідних для знищення Підрозділу. Підрозділи “Мало” - скидаються з Битви та Колоди Підрозділів їхнього власника, після знищення. “Зграя” - перевертаються на сторону “Мало”, надлишкові рани зараховуються на сторону “Мало”. Підрозділи зберігають свій статус “Мало” або “Зграя” між Боями. Наприкінці Бою всілілі Підрозділи зцілюють отриманні рани.



Ініціатива - Визначає, коли Підрозділ Активується під час Бою. Підрозділи з вищою Ініціативою Активуються першими.



Unit Card (Few)

1. Name
2. Tier
3. Type
4. Attack
5. Defense
6. HP



Unit Card (Pack)

7. Initiative
8. Recruitment cost
9. Reinforcement cost
10. Pack symbol
11. Special Ability

Багато Підрозділів мають **Особливі Здібності**:

- **Активация** ➡ застосовується, коли Підрозділ Активовано.
- **Атака** ⚔ застосовується коли Підрозділ атакує під час своєї Активації. У випадку декількох атак, ефект застосовується **тільки для першої атаки**.
- **Інше** @ може бути застосовано замість звичайної Активації Підрозділу. Це заміняє переміщення та/або атаку.
- **Пасивне** ♪ застосовується щоразу коли виконується його умова.
- **Відплата** ⚡ застосовується щоразу, коли Підрозділ відповідає на атаку.
- В інших випадках, здатність Підрозділу використовується відповідно до її тексту. Підрозділи також можуть використовувати символи, що представляють **Ефекти Карт** (с. 18).

Види Підрозділів

Існує три види Підрозділів:

- **Наземні** 🦋 можуть переміщуватися максимум на 3 поля, а потім атакувати суміжний Підрозділ.
- **Літаючі** 🦋 можуть переміщуватися максимум на 3 поля, **ігноруючи Бойові Перешкоди**, а потім атакувати суміжний Підрозділ.
- **Стрілецькі** 🏹 можуть атакувати **будь-який ворожий Підрозділ**, а потім переміститися на 1 поле АБО переміститися на 1 поле без атаки.

Якщо 🏹 Підрозділ стоїть суміжно з ворожим Підрозділом, то ціллю для його атаки має бути цей суміжний Підрозділ. Атакуючи таким чином 🏹 Підрозділ отримує Бойовий Штраф: киньте дві Кістки Атаки і **застосуйте менший результат**.

Штраф також застосовується, якщо 🏹 Підрозділ атакує зі своєї Тилової лінії Тилу лінію противника. Стіни та Ворота також **зменшують** (с. 37) пошкодження від 🏹 атак.

Нейтральні Підрозділи

Нейтральні Підрозділи охороняють локації на Ігровій Mapі. Перемога в Битвах з ними є необхідною умовою для, Відвідування біль-

шості Локацій. Нейтральні Підрозділи поділені на чотири рівні, кожен з власною Колодою. Окрім ★, ☆ і ☆, існують Лазурні ★ Підрозділи, які є найсильнішими у грі.

Кожна з цих Колод тримається окремо і тасується під час підготовки до гри. Якщо в Колоді Нейтральних Підрозділів закінчилися Карти, перетасуйте Скид і створіть нову Колоду. На початку Битви проти Нейтральних Підрозділів, візьміть **необхідні** (с. 40) Підрозділи для участі в цій Битві.

Гравці можуть додавати Нейтральні Підрозділи до своєї Колоди Підрозділів за допомогою ефектів, описаних у Правилах Сценарію або Карти Здібності “Дипломатія”. **Нейтральні Підрозділи не можна Підкріплювати**, оскільки вони односторонні. Коли Нейтральний Підрозділ зазнає поразки, покладіть його у відповідний Скид Нейтральних Підрозділів.

Having a ★ Dwelling built in your Town allows you to draw an ★ Unit Card using the basic (top) effect of a Diplomacy Ability Card. This effect does not apply to Dungeon’s Portal of Summoning.

Підрозділи	Будівля	Замок	Підземелля	Некрополіс
★ Бронзові	Житло 1-го Рівня	Алебардники, Стрільці, Гріфони	Троглодити, Гарпії, Лихогляди	Скелети, Зомбі, Примари
☆ Срібні	Житло 2-го Рівня	Хрестоносці, Фанатики	Медузи, Мінотаври	Вампіри, Лічі
☆ Золоті	Житло 3-го Рівня	Чемпіони, Архангели	Мантікори, Чорні Дракони	Лицарі Смерті, Дракони Привиди



Приклад Гри

Боб, грає за Чаклуна Аламара. Використовує Магічну Стрілу проти зграї скелетів Аліси, Посилюючи Заклинання на 2 за допомогою Експертного Ефекту Карти Сили.



Скелети отримують 3 рани від Заклинання. Їхній Захист (1) не зменшує кількості ран, оскільки він застосовується лише до атак. Скелети мають лише 2 ОЗ , тому вони перевертаються на бік "Мало" з 1 залишковою раною на них.






Бій з **Нейтральними Підрозділами** починається, коли Герой входить на **Невідвідане** Поле з римською цифрою, яка вказує **тип та кількість** Нейтральних Підрозділів, які охороняють це Поле.

Бій з **іншим гравцем** може розпочатися двома способами:

- Ви переміщуєтесь на Поле, де стоїть ворожий Герой.
- Ви переміщуєтесь до Міста або Поселення, що належить противнику.

Гравець може розпочати кілька Боїв протягом свого Ходу.

If your Town or Settlement is attacked by an enemy Hero and your Hero is not on that Field, you may immediately pay 8  to defend with only your Units. You cannot use your Deck during this Combat, as your Main Hero is not present. Paying this Gold represents the cost of transporting the army there.





When a **Secondary Hero** (c. 15) is attacked, they may choose to be **instantly defeated** (c. 34) instead of engaging in Combat, which helps to preserve the Units.

Швидкий Бій

Якщо Рівень вашого Героя вищий за Складність Поля, Бій проти Нейтральних Підрозділів **не відбувається**. Вважається, що гравець переміг Нейтральні Підрозділи і не отримує ніяких нагород за Бій перед Відвідуванням Поля.

Підготовка до Бою

Бій проходить на Бойовому Полі 4×5, що складається з двох Тилових і двох Передових Ліній, а також Центрального Ряду. Перед Боем з **Нейтральними Підрозділами**:

- Choose one of the Combat Board's sides as your own. Place up to 5 of your Unit cards freely onto the Back and Frontlines of that side.
- Check the **Difficulty Table** (on the back cover) and draw the corresponding number of Neutral Unit cards from their Decks.
- The Neutral Units are placed differently depending on the Game Mode:
- In **Clash** or **Alliance** Scenarios, the enemy player sitting to your right controls the Neutral Units and decides their placement.  Units must be placed in the Backline if possible.
- In **Campaign** or **Cooperative** scenarios, Neutral Units are placed from left to right from the player's perspective. First, place any  Units in the Backline. Then, place any  or  Units in the Frontline. If there's not enough room to place a Unit in its correct line, place them in the other one. Units must be placed in **descending** Initiative order. If there's a tie, place higher tier Units first. If there's still a tie, the players decide the order.

Unit setup when fighting **other players**:

- The attacking player places up to 5 Units on their chosen side of the Combat Board, followed by the defender.
- If the Combat takes place in a Town with a Citadel, the defender adds the **Wall, Gate and Arrow Tower** (c. 37) cards after

placing their Units.

Combat Terminology

The following terms are used to describe effects and elements during Combat:

Attacking Player – The player who started the Combat.

Defending Player – The player whom Combat was started against.

Activation – A Unit Activates when it is next in the Initiative order.

Adjacent Unit – A Unit is directly adjacent to another if it is one space away in a cardinal direction (nondiagonal).

Combat Round – A full cycle of all Units of each player being Activated.

Combat Obstacles – Every card on the Combat Board is a Combat Obstacle. They block the movement of all non-flying Units.

Attack Die – A red Die whose results range from -1 to +1. Roll the Die **whenever a Unit attacks** and add the result to the Unit's Attack value.



Retaliation Attack – If a Unit survives an attack by an adjacent Unit, it performs an attack back at that Unit. Each Unit can perform **only 1** Retaliation Attack per Combat Round. Retaliation Attacks function identically to normal attacks, but they cannot cause another Retaliation Attack. Mark Units which have performed a Retaliation Attack this Round with a black cube.

Paralysis ☞ – Some effects place a Paralysis Token on Units. That Unit **must skip its next Activation**. Remove the Token instead of activating it. If the Unit **is attacked or takes any damage** before that time, **remove the Token**. The Token does not prevent Units from performing Retaliation Attacks.

Defend 🛡️ – Units may choose to gain a Defense Token and end the Activation instead of attacking. When a Unit with a Defense Token is

attacked, make another roll with the attack Die after the initial attack roll. If you roll a “+1”, the defending Unit gains an extra 1 Defense for this attack. If a Unit has a Defense Token at the start of its activation, discard it. The Unit cannot take another Defense Action during that activation.

Структура Бойового Раунду

Бій ділиться на Раунди, під час яких Підрозділи **Активуються по одному разу** в порядку Ініціативи. Після Активації всіх Підрозділів починається новий Раунд Бою. Бій триває до-поки або: всі Підрозділи однієї зі сторін знищені, або гравець змушений **Відступити** під час битви з Нейтральними Підрозділами, або гравець **Здається** іншому гравцю.

Structure of a Combat Round:

- Players Activate their Units in descending order of Unit **Initiative** (c. 29). **If there's a tie**, alternate between attackers and defenders starting with an attacker.
- When a Unit Activates, place a Faction Cube on it to indicate it has been Activated this Combat Round.
- Activated Units may move and attack according to their **type** (c. 30). Neutral Units controlled by an opposing player must always attack if possible.
- Instead of attacking, a Unit may **defend** (c. 33). In Neutral Combat, the Neutral enemy Units cannot defend, even when controlled by another player.
- Before a Unit attacks, both players may **play Cards** (c. 34). Cards are resolved in the order in which players decide to play them.
- After a Unit's attack has been declared and all cards have been played, roll the Attack Die. Modify the attacking Unit's attack by the Die's result, then reduce it by the defending Unit's Defense, and finally deal the rest as **damage** (c. 29) to the defending Unit.
- If the defending Unit was adjacent to the

attacker, it **retaliates** (с. 33) if it hasn't done so this Round.

- Keep activating Units until they've all been Activated once. After the last Unit's activation, the Combat Round ends.



Combat Time Limits

Combats against Neutral Units have a time limit of **one Combat Round**. At the end of every Combat Round you have an option to either **Retreat** or spend 1 MP from the Hero that started the Combat in order to play another Round. When you Retreat, **end the Combat**, and move the Hero that started the Combat back to the Field they **last Visited**. There are no other negative consequences to Retreating.

Combats against Azure ★ Units, other players, or AI Heroes (с. 38) have no time limit, and you cannot Retreat from them.

Використання Карт в Бою

Ви можете використати лише **одне Заклинання за Раунд Бою**. Ефекти “Триваючий” ☹ і “Активация” ➡ можуть використовуватися тільки **під час Активации Підрозділу але до проведення атаки**. Триваючі ефекти діють до кінця Бою або до завершення їх ефекту.

Миттеві ♣ Карти можна розігравати **в будь-який час**, окрім проміжку між кидком Бойової Кістки та нанесенням ран, якщо не вказано інакше. Миттеві Карти, які збільшують ✕ або 🛡 Підрозділу, **повинні** розіграватися після оголошення атаки і діють лише до кінця цієї атаки.

Обмеження Часу Битви

Битви проти Нейтральних Підрозділів мають обмеження у часі - **один Бойовий Раунд**. Якщо ви не перемогли в Битві до кінця Раунду Битви, ви повинні або **Відступити** (с. 34) або витратити 1 ОП Героя, що почав Битву, щоб зіграти ще один Раунд.

End of Combat

If all units on one side are defeated, the combat ends immediately, and the side with any surviving units is the winner. When Combat ends, all damage is healed from all surviving Units. Move any player owned Units back to their Unit Deck and discard any leftover enemy Neutral Units.

Defeated Main Heroes **have to move** to a friendly Town or Settlement, while Secondary Heroes are removed from the game until Recruited again. Defeating a Main Hero may cause **Player Elimination** (с. 43).

If you defeat all Units during Combat against **another player's Main Hero**, the defeated player **loses Morale** and has to **pay the winner** 5 🏰. Do not lose Morale or pay 🏰 if a **Secondary Hero** is defeated. **In both cases**, the defeated player also **gives the winner** one of their **Faction Cubes** (с. 43). You may **Surrender** to another player by paying them 10 🏰 when activating a Unit. Move your Main Hero or remove your Secondary Hero from the game as if you were defeated by losing your Units. There are no other direct consequences to Surrendering; the winner does not gain a Faction Cube.

You cannot surrender when defending a Town.

After winning Combat and getting the **Experience** (с. 35), Heroes **must** Visit the Field where the Combat took place.

Бойовий Досвід

Winning Combat with your Main Hero usually grants them Experience. If either the Difficulty of the Neutral Field or the Level of a defeated enemy Main Hero was **equal** to your Level, gain 1 ✪. If they were **higher** than your Level, gain 2 ✪. Winning a Neutral Combat against a Neutral Azure ★ Unit grants your Hero Level 7 **immediately**. If you ever gain multiple Levels at the same time, resolve their effects in order. Level ups must be resolved before Visiting the Field where the Combat happened.

Secondary Heroes cannot ever gain Experience. You also do not gain Experience from **defeating** a Secondary Hero, or if an enemy Hero **Surrenders** to you.

Campaign and Cooperative Combat

During these game modes, all enemy Units activate as described in the [AI Rules section](#) (c. 39).



Приклад Бою

Bob's Zombies are about to attack Alice's Griffins. As Bob announces the attack, both players now have a chance to modify the Attack or Defense of their own Unit by playing any number of \heartsuit cards that increase an attacking Unit's \heartsuit or a defending Unit's \spadesuit .

Bob decides to play a +1 Attack Card, increasing the Zombies' attack from 2 to 3. Alice responds by playing a +1 Defense Card, increasing the Griffins' Defense from 0 to 1. They would both be permitted to play any number of additional cards in any order, but they decide to stop after playing these cards.

therefore they now start a Retaliation Attack. The cube would now normally be placed on them, however their Special \heartsuit Ability indicates that they may Retaliate any number of times so the cube is not placed.

Both players are allowed to modify the Statistics of their Units again during the Retaliation Attack. The previously played Attack and Defense cards no longer have any effect.







After all cards for the attack have been played, the Attack Die is thrown to further modify the amount of damage the attacking Unit deals. Bob throws a +1. This increases the Zombies' attack from 3 to 4, which is then reduced by the Griffins' Defense of 1. Therefore, 3 damage \heartsuit is placed on the Griffins. Since they have a HP \heartsuit of 4, they are not flipped over to their "Few" side.

The Griffins do not have a black cube on them,



Defending a Town With a Citadel


When a Town with a Citadel is attacked, the defender adds the 3 Wall and 1 Gate Obstacles in any order to the Middle Row of the Combat Board after placing their Units. The Gate Card is **not an Obstacle to the defending player**. The Wall and Gate cards can be destroyed by any adjacent  or  Unit's attack.

Defending Units standing on their own side and **in the same column** as a Wall or a Gate gain protection from  attacks. If they are targeted by a  attack performed from the opponent's side of the Combat Board, **reduce the attack's damage by 1**.



The defender also gains the Arrow Tower Unit Card which is placed next to the Combat Board. The attacker doesn't need to destroy it to win the Combat.



When the Halberdiers are behind a non-destroyed Gate, they **are protected** when attacked from behind the Wall line. The  attack damage of Evil Eyes is **reduced by 1**.



Because the Halberdiers are not behind a non-destroyed Wall, **protection doesn't work**. Evil Eyes attack **without penalty**.

ПРАВИЛА ШІ

Хід Героя ШІ

Герої ШІ використовуються в Кампаніях. Вони починають в своєму Місті, мають 3 ОП, які витрачають на виконання наступних Дій згідно зі схемою:

- Якщо Герой гравця знаходиться на одній Плитці з ШІ, витратьте всі ОП на переміщення до нього щоб почати Бій.
- Якщо на цій Плитці є Шахти або Поселення, які ШІ може захопити, рухайтесь до найближчого з них.
- В іншому випадку рухайтесь в сторону Міста Гравця. Повторюйте цю послідовність, доки не вичерпаєте всі ОП. Герої ШІ роблять свій хід після гравця.

Герої ШІ завжди **автоматично перемагають в Бою** проти Нейтральних Підрозділів, і **Захоплюють або Відвідують всі Поля** через які вони проходять. Вони не отримують жодної вигоди з цих Полів.

Герої ШІ відкривають Плитки Мапи як зазвичай, витративши 1 ОП перед тим, як переміститися на них. Гравець обирає орієнтацію Плитки.

Герої ШІ не Здаються, і ви не можете Здатися їм; Герой ШІ б'ється, доки не втратить всі Підрозділи. Перемога в Бою проти Героя ШІ не дає жодних нагород, якщо це не зазначено в Сценарії. Герої ШІ не мають Планшету Міста, Ресурсів або Картки Героя. Їхні Підрозділи фіксовані і визначені в Сценарії або іншими правилами.

Будь-які відмінності будуть описані в умовах конкретного Сценарію.

Колоди ШІ



Карта ШІ

1. Назва
2. Описання
3. Рівень складності: Легкий
4. Рівень складності: Середній
5. Рівень складності: Складний
6. Рівень складності: Неможливо
7. Тип Картки

AI Heroes use two Decks during Combat: the **AI Deck**, and the **AI Spell Deck**. The AI Deck consists of three types of AI cards: Might 🛡️, Magic 🌪️ and Skill 🎓. Each Campaign scenario lists the number and types of Cards to include during setup. Choose these cards **randomly** when building the Deck. If Skill Cards are included, search for and set aside the Ability Card related to it. Build the **AI Spell Deck** by separating the indicated Spells from the regular Spell Deck. Shuffle these Decks during setup after building them.

When an AI Hero **Activates** a Unit, draw an AI Card and follow its instructions before the Unit moves and/or attacks. If AI Deck is depleted during Combat, stop drawing from it. The effect of each AI card depends of the game's **Difficulty** (c. 40). The Might Card 🛡️ is attached to the unit until the first respective attack/defence happens. The AI Spell Deck is used whenever a Magic Card 🌪️ is drawn. If an AI Hero is instructed to draw a card, they will draw and resolve **another card** from the AI Deck.

Бій проти ШІ

These rules apply during Combat in **Solo** and **Cooperative** Scenarios. The rules for AI unit placement during setup are described in **Combat chapter** (с. 32).

When Neutral enemies or AI Heroes activate a unit, they follow a set of automatic instructions:

- Наземні 🦂 та Літаючі 🦅 Підрозділи ШІ пріоритетно атакують Підрозділи **того ж** рівня. Якщо це неможливо, вони атакують Підрозділ нижчого рівня (в порядку **зменшення** рівня), якщо це також неможливо, вони атакують Підрозділ вищого рівня (в порядку **зростання** рівня).

Приклад: 🦂🦂 має пріоритет: 🦂🦂🦂🦂🦂🦂

- Стрілецькі 🏹 Підрозділи пріоритетно атакують інші Стрілецькі 🏹 Підрозділи того ж рівня, потім нижчого рівня, і, нарешті, вищого рівня, з тим самим порядком рівня, що і вище. Якщо немає Стрілецьких 🏹 Підрозділів для атаки, пріоритет віддається Наземним 🦂 та Літаючим 🦅 Підрозділам (в тому самому порядку рівня).

Example: 🏹🏹 has this priority: 🏹🏹 - 🦂🏹 - 🦂🏹 - 🦂🏹 - 🏹🦂🦂 - 🦂🦂🦂 - 🦂🦂🦂 - 🦂🦂🦂

Якщо є більше однієї придатної цілі, вони атакують найближчу. У випадку рівності цілей, гравець обирає, який з Підрозділів буде атаковано.

Ворожі Підрозділи **не можуть** **Захищатися** (с. 33) без відповідної вказівки.





РІВЕНЬ СКЛАДНОСТІ

Під час підготовки до гри гравці обирають один з чотирьох Рівнів Складності. Кожен з них має свій Початковий Бонус який отримують гравці на 16-му кроці підготовки до гри:

- **Легкий** – Киньте 2 ✂ і отримайте Ресурси з обох Кісток – АБО – **Шукайте** (2) в Колоді Артефактів, двічі.
- **Середній** – Киньте 2 ✂ і отримайте Ресурси з однієї Кістки – АБО – **Шукайте** (2) в Колоді Артефактів.
- **Складний** – Киньте 1 ✂ отримайте Ресурси з неї – АБО – відкривайте Карти з Колоди Артефактів поки не знайдете 1 Малий Артефакт, додайте його до своєї руки.
- **Неможливо** – Без Бонусу.

Сценарії Кампанії мають власні Бонуси, які **Замінюють** Стартовий Бонус.

Всі **Артефакти** отримані в якості Стартового Бонусу кладуться у вашу **руку**, а не в Початкову Колоду. Якщо ви Шукали в Колоді Артефактів, перетасуйте її разом з її Стосом Скиду а потім, скиньте одну Карту Артефактів зверху колоди для формування Стосу Скиду.

Обраний рівень складності визначає кількість і тип Нейтральних ворогів, з якими ви будете битися під час Нейтрального Бою, згідно з **Таблицею** на звороті цієї Книги.



Таблиця Додаткових Правил

Ви можете змінювати правила, збільшуючи або зменшуючи складність гри.


Рівень Складності	Зміни в стандартних Правилах
Збільшення	Міста не виробляють Ресурси, коли вони Захоплені , але гравці можуть використовувати Будівлі захопленого Міста.
Збільшення	Ви не можете перекидати Кістки.
Збільшення	Кістки Скарбів і Ресурсів дають лише 1 Ресурс.
Збільшення	Без Стартового Бонусу.
Зменшення	Ви починаєте гру з Другорядним Героєм.
Зменшення	Кожен підрозділ наносить мінімум 1  під час атаки.
Зменшення	Шахти та Поселення приносять подвійний дохід.
Зменшення	Ви можете обміняти ресурси в будь-який момент, Торговий Пост стає Одноразовим і дозволяє брати 1 Картку з Колоди Артефактів.
Зменшення	Продовження Битви не потребує витрат ОП.
Змінний	Кістка Атаки не впливає на кількість Пошкоджень (але впливає на Здібності).
Змінний	Карта “Проголошення Астрологів” також розігрується в Раунді Ресурсів.
Змінний	Картки “Проголошення Астрологів” не розігруються.
Змінний	Чорні Кубики на всіх Багаторазових Полях знімаються в 4-му, 8-му, та 12-му Раундах.
Змінний	Картки, які зазвичай потрапляють у вашу руку, потрапляють до вашого Стосу Скиду.





ТОРГІВЛЯ

Торговий Пост (с. 49) та інші ефекти дозволяють:

- обмінювати Ресурси з грою, відповідно до таблиці на звороті книги,
- вилучити 1 Карту з руки на Торговому Посту, щоб отримати 1 ,

Кarti Спеціалізацій, Характеристик, Початкових Здібностей та Магічних Стріл не можуть бути вилучені на Торговому Посту.

- або придбати Бойову Машину (с. 44), при наявності доповнення Оплот.

В режимах Альянс та Кооператив гравці можуть обмінюватися Ресурсами та Картами, за такими правилами:

- В Режимі Альянс, союзники можуть обмінюватися Ресурсами в будь-який час свого ходу, за винятком Бою.
- В Режимі Кооператив, Ресурси можна

передавати іншим гравцям під час Відвідування Торгового Посту.

- В обох Режимах, союзники можуть обмінюватися Картами Заклинань і Артефактів в будь-яких комбінаціях, якщо їхні Герої стоять на сусідніх Полях. При обміні Карт ви віддаєте і отримуєте однакову кількість Карт з руки.





ЗАВЕРШЕННЯ СЦЕНАРІЮ

Умови перемоги в кожному Сценарії описані в Книзі Місії. Крім того, ви завжди можете **Вибути** з кожного сценарію наступними способами:

- Завершити 3 повних Раунди, не контролюючи Міста чи Поселення. Підрахуйте кількість Раундів, що залишилися, використовуючи будь-який компонент.
- Програти Бій своїм **Головним Героєм** коли у вас не залишилося Міст або Поселень, в тому числі, захищаючи останнє Місто або Поселення.

Вибулі гравці негайно вибувають з гри. Вилучіть їхні Кубики Фракції і фігурки Героїв з Ігрової Мапи. Карти з їхньої Колоди вважаються Вилученими з гри до кінця Сценарію. Якщо ви Вибули, ви можете приймати участь в грі контролюючи Нейтральні Підрозділи.

Знищення всіх ворожих Фракцій, призводить до негайної перемоги в Сценарії.

В Режимі Гри **Сутичка** з трьома або більше гравцями, зібравши **Кубик Фракцій** кожного противника, ви миттєво перемагаєте. На отримання Кубиків Фракцій можуть впливати спеціальні правила Сценарію.

Після завершення Сценарію **Одиночної Кампанії** ваш Герой повертається на Рівень "1". Підготуйте Стартову Колоду для наступного Сценарію Кампанії використовуючи:

- всі Карти **Характеристик** (с. 19) з вашої Колоди,
- Карту **Спеціалізації** (с. 21) 1-го рівня,
- 5 Карт (крім Спеціалізації) з вашої Колоди.

Пропустіть кроки 11–13 Підготовки до гри.





ДОПОВНЕННЯ



Постійні Карти

Додано в Stretch Goals і розширенні Оплот, див. Колода Гравця (с. 18).

Бойові Машини

Додано в доповнені Оплот. Бойові Машини це Постійні Карти, які можна придбати на Торговому Посту (с. 49) або на Фабриці Бойових Машин (с. 49). Придбавши її на Торговому Посту, **ви не зможете скористуватись** іншими функціями Поля під час цього Візиту. Бойові Машини коштують дорожче на Торговому Посту.

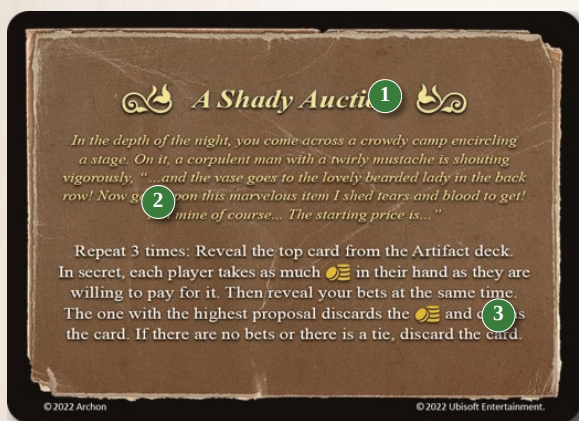


War Machine Card

1. Name
2. Effect
3. Cost in a War Machine Factory
4. Cost in a Trading Post

Events

Added by the Fortress expansion. Event cards may be used in games with more than one player. Shuffle the Event Deck during setup. At the start of each Resource Round (except the first Round), draw and read the next Event Card after receiving Resources. The first Event is drawn by the starting player. **Change the player who draws the Event in a clockwise order** every time a new Event is drawn. Resolve any effects in clockwise order starting with the player who drew the Card. Any cards which were revealed as a part of resolving an Event should be shuffled back into their respective Decks afterwards.




Event Card

1. Name
2. Fluff
3. Effect

Summoning

Some cards from the Inferno expansion may Summon Units during Combat. This effect cannot Summon Units from the Neutral Units Deck. Place the summoned Unit adjacent to the summoning Unit. Summoned Units Activate in the Round they were summoned if their Initiative is lower or equal to the Initiative of the currently Activated Unit. Otherwise, treat them as if they already activated this Combat Round. After Combat, unless stated otherwise, the Summoned Units are added to your Unit Deck.

Empowered Statistic Cards

Added by the Inferno expansion. These cards are more powerful versions of the normal Statistics cards. They have only one effect which is identical to the normal Statistic's Expert Effect, but does not require using your .



Empowered Statistic Card



Statistic Card

1. Name
2. Basic Effect
3. Expert Effect

Випадкове Місто

Додано в розширенні Інферно. Див. [Локації на Мани](#) (с. 52).

ЛОКАЦІЇ НА МАПІ

Символи на Mapі

I-VII Рівень Складності Поля із зазначенням рівня Нейтральних Підрозділів.



Киньте Кістку Скарбів і отримайте вказаний бонус (☒, 2☒, ☒, або ☒).



Киньте **Кістку Ресурсів** (с. 23) і отримайте вказані Ресурси.



Киньте 2 Кістки Ресурсів і отримайте бонус з однієї.



Отримайте Пункт Досвіду.



Шукайте (2) в Колоді Артефактів.



Шукайте (2) в Колоді Заклинань.



Отримайте Позитивну Мораль.



Отримайте Негативну Мораль.



Отримайте 1 Очко Переміщення на цей хід.



Особливий ефект, див. **Багаторазові** (с. 49) або **Інші** (с. 50) Поля.



— Отримайте вказаний Ресурс.



— Збільшить виробництво вказаного Ресурсу. Якщо цей Ресурс **Захоплено** вперше, ви одразу отримуете його.



→ — Гравець має заплатити вказаний Ресурс, щоб отримати щось.

2 X — Виконайте дію X двічі.

2 / 2 → 1 — Киньте 2 Кістки Скарбів або Ресурсів і виберіть одну з них для отримання бонусу.

Ефекти Полів, які дозволяють вам **Шукати** Заклинання або Артефакти, або ті які вимагають витратити Ресурси, щоб використати ефект Поля є **необов'язковими**. Ви завжди повинні класти Чорний Кубик на таке Одноразове Поле, навіть якщо ви не використовуєте його ефект.

Ефекти наведених нижче **Одноразових** Полів пояснюються піктограмами зліва:

Артефакт



Ресурс



Скарб



Ефекти наведених нижче **Одноразових** Полів пояснюються піктограмами на попередній сторінці:

Фонтан Молодості



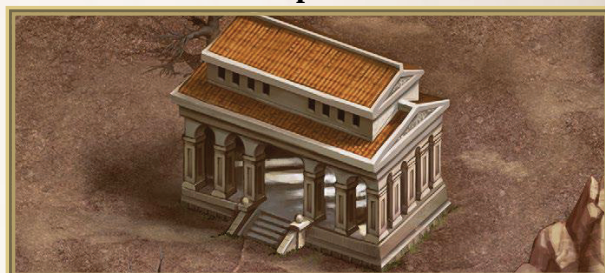
Водяне Колесо



Могила Воїна



Храм



Містичний Сад



Скринька Пандори



Камінь Пізнання




Вітряк



Святиня Магічного Жесту/Заклинання




Через типографську помилку, Вітряк на Плитці #N3 має ?, а повинен мати "+1 .

Міста, Шахти і Поселення




Міста завжди розташовані в центрі Стартового (I) Тайлу. Захоплення ворожого Міста запобігає появі там Другорядних Героїв і переміщенню туди Головних Героїв у разі їхньої поразки. Захоплення Міста може призвести до **Виключення Гравця** (с. 43), а Сценарії передбачають особливі нагороди за їх захоплення. Захоплення Міста також дає вам **Кубик Фракції** його власника. Крім цього, Захоплення Міста не має жодних наслідків для його первісного власника. Він не втрачає доступ до Планшету Міста або його функцій. І на відміну від відеоігри Ви також не отримуєте доступ до Планшету Міста або Підрозділів Фракції.






Міста з базового набору гри.

Шахти це Поля які Захоплюються які збільшують виробництво Ресурсу коли вони Захоплені. Захоплення Шахти вперше негайно приносить вам її дохід. Кожна Шахта має іконку  і зображення Ресурсу, що виробляється нею.



A mine that produces , guarded by Level III Neutral Units. The first player to Flag this Field would immediately gain one  in addition to increasing their  income.

Поселення слугують місцем появи Другорядних Героїв, а також місцем, куди переміщуються Головні Герої в разі поразки. Коли ви Захоплюєте Поселення, оберіть чи збільшити ваше виробництво ,  або  на 1. Як і з Шахтами, якщо ви перший гравець який Захопив Поселення, ви **одразу** отримуєте Ресурс, виробництво якого ви збільшили. Позначте Поселення відповідним Жетоном Ресурсу, щоб показати який Ресурс воно виробляє. Коли ви Захоплюєте Поселення противника, ви можете змінити цей Ресурс.

Крім того, **замість збільшення Виробництва Ресурса**, ви можете негайно **Підкріпити** один з ваших  або  Підрозділів за половину вартості, округленої в більшу сторону. Якщо ви перший хто Захопив Поселення, Підкріпіть цей Підрозділ **безкоштовно**. Якщо ви вирішили зробити Підкріплення, не кладіть Жетон Ресурсів на Поселення.





Доступні Поселення. Кожне стилізоване під окрему Фракцію. Всі мають однаковий принцип роботи.

Багаторазові Поля

Бібліотека



Категорія: **Багаторазове**




Ви можете  3  щоб Вилучити 1 Карту Характеристики з руки або зі Стосу Скиду і замінити її будь-якою іншою Картою Характеристик. Ви можете зробити це двічі за Відвідування.

Чорний Ринок



Категорія: **Багаторазове**

Подивіться 4 верхні Карти зі Стосу Скиду Артефактів. Ви можете придбати одну з них за:

- 5  if it is a **Малий** Артефакт
- 7  if it is a **Великий** Артефакт
- 10  if it is a **Реліктовий** Артефакт

Святилище





Категорія: **Багаторазове**

Герої на цьому Полі не можуть бути атакованими іншими Героями. Союзні Герої можуть проходити крізь ворожих Героїв на цьому Полі але не можуть тут зупинятися.

Таверна



Категорія: **Багаторазове**

Ви можете  7  щоб найняти Другорядного Героя. Помістіть його фігурку на це Поле. Потім виберіть одного з опонентів і скиньте з його руки 1 випадкову Карту.

Торговий Пост



Категорія: **Багаторазове**

Виберіть одне: Обміняти (с. 42) Ресурси АБО Вилучити Карту АБО придбати Бойову Машину (с. 44).

Фабрика Бойових Машин



Категорія: **Багаторазове**

Можна придбати Бойову Машину (с. 44).

Стайні



Категорія: **Багаторазове**

Отримайте 1 ОП . Застосовується тільки до по- точного Ходу. Див. **Дії Руху** (с. 12).



Інші Поля

Древо Пізнання



Категорія: **Одноразове**

Ви можете 3 або 10 щоб отримати 2 .

Обсерваторія на Дереві



Категорія: **Одноразове**

Відкрийте закриту Плитку Мапи, що прилягає до цієї Плитки.

Грааль



Категорія: **Одноразове**

Ви отримуєте Жетон Грааля. У грі може бути тільки один жетон Грааля - ви не можете отримати ще один, навіть якщо Чорний Кубик прибирається з цього Поля, або якщо є кілька Полів з Граалем. Ефекти Жетона пояснюються в описанні відповідного Сценарію.

Ринок Часу



Категорія: **Одноразове**

Вилучіть одну Карту зі своєї руки. Потім **Шукайте (2)** в Колоді Здібностей, Заклинань, або Артефактів.

Фортеця на Пагорбі



Категорія: **Одноразове**

Ви можете Підкріпити один з ваших ★ або ☆ Підрозділів. Вартість Підкріплення зменшується на 3 🍀 до мінімального значення 0.

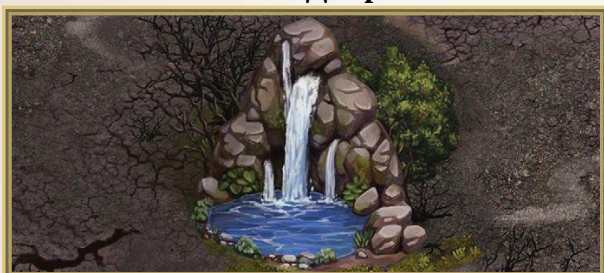
В'язниця



Категорія: **Одноразове**

Ви отримуєте Другорядного Героя. Помістіть його фігурку на це Поле. Якщо у вас вже є Другорядний герой, замість цього отримайте 3 🍀.

Магічне Джерело



Категорія: **Одноразове**

Ви можете подивитися 3 верхні Карти з вашого Стосу Скиду і взяти одну з них в руку. Поверніть решту карт наверх свого Скиду в довільному порядку.

Відьомська Хижа



Категорія: **Одноразове**

Оберіть одне: Вилучіть Kartu Здібності з руки АБО подивіться верхню Kartu Колоди Здібностей і покладіть її собі в руку або у Скид Колоди Здібностей.

Обеліск



Категорія: **Захоплюється**

Ефект Обеліску залежить від Сценарію. Коли ви Захоплюєте це Поле, не прибирайте Кубики Фракції противників; на цьому полі можуть бути Кубики Фракцій кількох гравців.

Вчений



Категорія: **Одноразовий**

Киньте 1 Кістку Атаки. Залежно від результату, зробіть наступне:

- +1 – Отримайте Kartu Характеристики на ваш вибір або Вилучіть Kartку Характеристики з руки.
- 0 – Візьміть 2 Карти з Колоди Здібностей, залиште собі одну з них і скиньте іншу.
- 1 – Візьміть 2 Карти з Колоди Заклинань, залиште собі одну з них і скиньте іншу.

Утопія Драконів



Категорія: **Захоплюється**
Ефект залежить від Сценарію.

Університет



Категорія: **Одноразове**
👉 6 🏠 для Пошуку (4) в Стосі Скиду Здібностей.

Зоряна Вісь



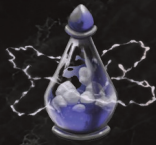
Категорія: **Захоплюється**
Ви можете Вилучити одну Карту Характеристик з руки і замінити її на **Посилену** Карту того ж типу. Коли ви Захоплюєте це Поле, не прибирайте Кубики Фракції противників; на цьому полі можуть бути Кубики Фракцій кількох гравців.

Випадкове Місто



Категорія: **Захоплюється**
При відкритті, усі гравці кидають по 2 🎲. Той хто набрав найбільше, обирає невикористану Фракцію. Це Місто захищають Підрозділи цієї Фракції. Вони мають “Зграю” ★, дві “Зграї” ☆, і два “Мало” ☆ Підрозділи. ★ Підрозділ обирається гравцем, який буде керувати Підрозділами під час цього Бою. Захоплення цього Міста збільшує виробництво 🏠 на 10, яке також отримується негайно, якщо ви перший, хто захопив це Місто.





ПРИМІТКИ



АВТОРИ

Автор ідеї: Германі Карппела

Проектування на GitHub: Анджей Вьонцек, Олексій Соколов, Вадаш Андраш

Написання ІТХ: Анджей Вьонцек, Вадаш Андраш, Олексій Соколов, Рікард Нільссон, Даніель Ковач

Редагування графіки: Анджей Вьонцек, Вадаш Андраш, Йоріс де Клер, Олексій Соколов

Дизайн макета: Йоріс де Клер, Кейт Катранкова, Анджей Вьонцек

Коректура: Йоріс де Клер, Рікард Нільссон, Ліна Хеккінен

Перевірка правопису: Даніель Ковач

Перекладацький інжиніринг: Віктор Марчук, Анджей Вьонцек

Переклад українською: Сергій Сергеев

Висловлюємо особливу подяку: Всім з Archon Studio, за створення гри та відповіді на наші безперервні запитання про правила та інші теми. Джону Ван Канегему та всім, хто брав участь у розробці оригінальної відеогри. Всім, хто підтримав проєкт пропозиціями, виправленнями, зображеннями та словами підтримки на Discord або BoardGameGeek.

Ілюстрації з офіційного релізу були запозичені у: Томаш Бададьський, Йоанн Буассонне, Шен Фей, Вівіан Тібуш Соуза, Яна Венгерова, Бартош Вінклер





AI Card, 38
 Arrow Tower, 37
 Artifact Card, 19
 Astrologers Proclaim Card,
 11

Attack Die, 33

Basic Spell, 20

Combat Obstacles, 33

Defending Town, 37

Dice, 33

Discard Pile, 18

Empowered Statistic Card,
 45

Empowering Spells, 20

Event Cards, 45

Experience, 35

Expert Spell, 20

Initiative, 32

Mage Guild, 20

Obstacles, Combat, 33

Ongoing Effects, 18

Paralysis, 33

Permanent Cards, 18

Retaliation Attack, 33

Retreat, 34

Schools of Magic, 20

Search (X), 18

АЛФАВІТНИЙ ПОКАЖЧИК

Solo Mode, 5, 39
 Specialty Card, 21
 Spell Book Token, 20
 Spell Card, 20

Summoning, 45

Surrender, 34

Time Limit, 34

Units Placement, 32

Walls and Gate, 37

Базовий Ефект, 19

Бойовий Штраф, 30

Бойові Машини, 44

Будівлі, 24

Бій, 32

Випадкове Місто, 45, 52

Відкриття Плиток, 26

Відступ, 33, 34

Головний Герой, 15

Гільдія Магів, 24

Досвід, 15

Другорядний Герой, 15

Дії Моралі, 13

Дії Міста, 13

Дії Переміщення, 12

Експертний Ефект, 19

Жетон Будівництва, 13, 24

Жетон Книги Заклинань,
 13

Жетон Населення, 13, 28

Карти Здібностей, 19

Карти Некрополісу, 19

Картки Тарккеріттик, 19
 Картка Героя, 16
 Колода Меча та Магії, 19
 Кістка, 23, 46

Кістка Ресурсів, 23

Кістка Скарбів, 46

Ліміт Руки, 12, 17

Літаючі Підрозділи, 30

Місто, 24

Наземні Підрозділи, 30

Найм, 28

Негативна Мораль, 13

Нейтральні Підрозділи, 30

Обмеження Часу, 34

Особливі Здібності, 29

Плитки Мапи, 25

Позитивна Мораль, 13

Порожні Поля, 25

Поселення, 48

Початковий Бонус, 40

Початкові Підрозділи, 28

Підкріплення, 28

Підрозділи, 28

Ресурси, 23

Рівень, 17

Рівень Складності, 40

Стос Скиду, 40

Стрілецькі Підрозділи, 30

Торгівля, 42

Триваючі Ефекти, 34

Умови Перемоги, 43

Шахти, 48

Швидкий Бій, 32

Таблиця Рівнів Складності Полів

Складність	Легка	Середня	Важка	Неможлива
Рівень I	★	★	★★	★★★
Рівень II	★★	★★	★★★	★★★
Рівень III	★★★	★★★	★★★	★★★★
Рівень IV	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
Рівень V	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Рівень VI	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
Рівень VII	★	★★	★★★	★★★★

Таблиця Цін

Продає/отримує	...щоб придбати 	...щоб придбати 	...щоб придбати 
Я продаю  ...	—	6  → 1 	2  → 1 
Я продаю  ...	1  → 3 	—	1  → 2 
Я продаю  ...	1  → 1 	3  → 1 	—