Koruny Elendrisu

TAJNÉ ZOSTAVY / PRAVIDLÁ 2.6 / PRE 2-4 HRÁČOV

Body za bojiská, relikvie na použitie

Priprav po jednej beštii skryto pri **Bráne, Lese a Svätyni**. Všetci odhaľte naraz. Každý hráč si zapíše **všetky svoje body z každého bojiska**: za jednoznačne vyhrané vlastnosti aj za platné bodové efekty. Za každý získaný bod si môže vziať jednu miestnu relikviu, pokiaľ je dostupná. Relikvie pomáhajú v ďalších kolách; samy nie sú bodmi.

Zbierka určuje najvyšší počet hráčov

Základ 36 kariet: najviac 2 hráči. S jedným rozšírením máš 54 kariet, stále pre 2 hráčov. **Základ + dve rozšírenia: 72 kariet, najviac 3 hráči. Základ + tri rozšírenia: 90 kariet, najviac 4 hráči.** Dvaja môžu hrať aj s väčšou zbierkou; traja aj s 90 kartami. Každý hrá sám za seba. Použi celé balíčky a každú identitu iba raz.

Družina určuje počet kôl

Počet kôl **R = počet beštií / (3 × počet hráčov), zaokrúhlené nadol**. Každý si vyberie presne **3 × R beštií**. V každom kole použije jednu na každé bojisko, až vyčerpá celú vybranú družinu. Presné počty nájdeš v tabuľke na ďalšej strane.

Koniec hry a víťaz

Hrajte **všetkých R kôl**, kým hráčom nezostane v družine žiadna beštia. Prázdne ponuky relikvií hru neukončia a body sa počítajú ďalej. Po poslednom kole vyhrá **najvyšší súčet bodov zo všetkých bojísk a kôl**. Pri zhode sa o prvenstvo delíte. Relikvie, ich počet ani sady nepridávajú body.

Podložky a záznam bodov

Rozlož tri podložky stranou Korún nahor. Každý má na každom bojisku beštiu a jednu voliteľnú relikviu. Priprav papier na body podľa hráča, kola a bojiska. **SILA nerozhoduje remízy.** Kockami sa nehádže. Starší súhrn na podložke nenahrádza tieto pravidlá 2.6.

Koľko beštií a koľko kôl

POČÍTAJ LEN BEŠTIE / HRÁČ = ČLOVEK AJ PC

Najprv zvoľ zbierku, potom počítaj

Dodrž limit hráčov svojej zbierky. Počet beštií vydeľ trojnásobkom počtu hráčov a zaokrúhli nadol: odohráte R kôl a každý vyberie 3 × R beštií. Relikvie do výpočtu nepatria. Zbierku ani počet hráčov počas partie nemeň.

Kariet (beštií)	Hráči	Počet kôl R	Beštií na hráča	Beštií bokom
36 (24)	2	4	12	0
54 (36)	2	6	18	0
72 (48)	2	8	24	0
72 (48)	3	5	15	3
90 (60)	2	10	30	0
90 (60)	3	6	18	6
90 (60)	4	5	15	0

Príklad pri stole: traja s 90 kartami

60 beštií / (3 × 3 hráči) = 6 kôl. Každý vyberie 18 beštií, spolu 54; ostatných 6 odložte mimo partie. Aj ak sa všetkých 30 relikvií rozdelí už v piatom kole, šieste sa normálne hrá a získané body sa zapíšu. Online sa traja hrajú so 72 kartami; pozri poslednú stranu.

Základ sa dohrá na štyri kolá

36 kariet, 2 hráči: 4 kolá, po 12 beštií. Ak všetkých 12 relikvií získate už za dve kolá, pokračujte tretím aj štvrtým. Každý ďalej získava všetky svoje body z bojísk; iba už neberie relikvie z prázdnej ponuky. Žiadne náhradné karty ani žetóny relikvií sa nevytvárajú.

Odložené beštie nie sú súčasť družiny

Nevybrané beštie sú od začiatku mimo partie. Vybrané beštie použijete všetky, tri za kolo. Beštie ani ich SILA nepridávajú body do konečného skóre a nerozhodujú jeho zhodu.

Príprava a výber družiny

VEREJNÝ VÝBER / NÁHODNÉ PORADIE

Vytvorte tri verejné ponuky cien

Oddeľte relikvie podľa ich malého symbolu vlastnosti: **Brána = HP alebo DEF; Les = ATK alebo SPD; Svätyňa = WIS alebo FTH.** Každú skupinu zamiešajte a rozložte všetky jej karty odkryté pri správnej podložke. Pri 36/54/72/90 kartách má každá ponuka **4/6/8/10 relikvií**. Relikvie ešte nikomu nepatria.

Vyžrebujte celé poradie hráčov

Každý hráč musí dostať náhodné miesto v poradí: prvé, druhé, tretie a prípadne štvrté. Pri stole môžete zamiešať mená na lístkoch alebo všetci hodiť kockou a zoradiť sa podľa výsledku; zhodu hádžu znovu iba zhodní hráči. Online sa celé poradie vyžrebuje automaticky.

Hadový výber beštií

Všetky beštie vyložte odkryté. Hráči si po jednej vyberajú podľa vyžrebovaného poradia, potom naspäť. Pri poradí **C, A, D, B** je sled **C-A-D-B | B-D-A-C | C-A-D-B…** Hráč na konci rady preto vyberá dvakrát po sebe. Vybraná karta už nie je dostupná ostatným.

Rovnaká družina pre každého

Podľa tabuľky vyberajte, kým má každý presne **3 × R beštií**. Výber teda trvá 3 × R úplných radov hadového poradia. Nevybrané beštie odložte mimo partie; neskôr sa nedoberajú. Vybrané identity sú počas výberu verejné, potom si družinu vezmite do ruky alebo ju uložte zakrytú.

Čo je verejné a čo tajné

Verejné sú ponuky, získané aj spotrebované relikvie, **priebežné body každého hráča podľa bojiska**, vyčerpané beštie a odhalené kolá. Tajné je, ktoré karty a kam pripravuješ v tomto kole. Pred potvrdením neukazuj súperom svoju rozpracovanú zostavu.

Priprav tajnú zostavu

KAŽDÉ KOLO / PRESNE TRI BEŠTIE

Jedna beštia na každé bojisko

Z nevyčerpaných beštií priprav lícom nadol jednu na Bránu, jednu do Lesa a jednu do Svätyne. Na bojisku nesmieš mať dve beštie ani prázdne miesto. **Žiadny rozpočet SILY neplatí.** Slabú kartu môžeš obetovať na menej dôležitom bojisku, ale musíš ju tam zahrať.

Najviac jedna relikvia k beštii

Na každé bojisko môžeš pridať zakrytú **jednu svoju získanú a ešte nepoužitú relikviu**. Musí patriť k vlastnosti tohto bojiska; FTH napríklad iba do Svätyne. Jednu kartu nepouži na dvoch miestach. Spolu pripravíš 3 až 6 kariet.

Prvé kolo je bez relikvií

Na začiatku nikto relikviu nevlastní. Získanú kartu môžeš použiť **najskôr v ďalšom kole**, vždy iba raz za partiu. Relikvia získaná v poslednom kole už nemá ďalšie využitie a nepridáva body. Body, za ktoré si ju získal, však už máš zapísané.

Upravuj iba vlastný nepotvrdený plán

Kým svoju zostavu nepotvrdíš, môžeš vlastné pripravené karty vracať a meniť. Potvrď až všetky tri bojiská naraz. **Potvrdenú zostavu už nemeníš.** Súperi vidia, či si pripravený, ale nevidia identity ani hodnoty tvojich skrytých kariet.

Spoločné odhalenie

Až keď všetci potvrdia, odhaľte všetky zostavy naraz. Vyhodnoťte **schopnosti beštií aj relikvie**, zapíšte každému jeho body a potom vyberajte dostupné relikvie. Každý spotrebuje tri beštie; nemožno pasovať ani ustúpiť. Po odhalení už karty nepridávaj ani nemeň.

Tri druhy relikvií

JEDNO POUŽITIE / BODY SA SLEDUJÚ OSOBITNE

Talizman: základné alebo silnejšie zvýšenie

Všetkých 15 talizmanov má podmienku silnejšieho zvýšenia. HP +40 sa zmení na +60, ostatné vlastnosti +30 na +45 a SPD +6 na +9, len ak platí text karty. Použi silnejšiu hodnotu **namiesto** základnej. Dva aktívne talizmany v Troch bojiskách sa sčítajú. **Žiadna relikvia nepridáva automatický bod** za vyloženie ani za kategóriu.

Podmienka proti typu súpera

„S vlastnou" znamená tvoju beštiu pri relikvii. „Proti" znamená aspoň jednu súperovu beštiu na **tom istom bojisku**. Stačí jeden vhodný typ v jej farebnej hviezde. Zvýšený bonus nahrádza základný a uplatní sa iba raz; nikdy sa nenásobí počtom súperov ani farieb.

Zrkadlo: nižšia hodnota vyhráva

Modrý ovál. Ak na bojisku účinkuje aspoň jedno zrkadlo pre danú vlastnosť, toto porovnanie vyhrá najnižšia upravená hodnota. Druhú vlastnosť bojiska nemení. Dve zrkadlá s tou istou vlastnosťou sa nerušia ani neobrátia poradie späť. Aj ostatní hráči môžu z obrátenia získať cenu.

Pečať a potlačenie

Aktívna pečať potlačí ostatné relikvie na tomto bojisku vrátane vlastnej inej relikvie, talizmanov a zrkadiel. **Schopnosti beštií zostávajú.** Cielená schopnosť beštie môže pečať vypnúť ešte pred potlačením. Viaceré preživšie pečate sa nerušia a zostávajú aktívnymi pečaťami pre podmienky kategórie. Iné bojiská neovplyvnia.

Každá zahraná relikvia sa spotrebuje

Po kole presuň každú zahranú relikviu medzi svoje **spotrebované karty**, aj keď ju pečať potlačila alebo nepomohla. Už ju znovu nezahráš. Získanie, použitie ani odloženie relikvie samo osebe nemení tvoje body. Nepoužitú relikviu si môžeš nechať na neskôr; nikdy ju nevracaj do ponuky.

Typ beštie podľa farebnej hviezdy

Červená: draky. Zelená: rastlinné. Modrá: morské. Žltá: okrídlené. Oranžová: ohnivé. Tyrkysová: jedovaté. Fialová: duchovné. Sivá: Iné. Viac farieb znamená všetky zobrazené typy súčasne. Iné znamená žiadny zo siedmich osobitných typov.

Ako získať body na bojisku

KAŽDÝ HRÁČ SI ZAPÍŠE SVOJE VLASTNÉ BODY

Spoločný riadok na kartách

Dve kocky: Súboj legiend 2.3. **Tri veže a koruna:** spoločný účinok pre Tri bojiská 1.2 a Koruny 2.6. Použite rovnaké karty profilu **1.3.0**. Príbeh, autor, tier a domovina nie sú ďalšie schopnosti.

Najprv uprav hodnoty

Beštie vypnú cielené relikvie, potom preživšie pečate potlačia ostatné relikvie. Použi výmeny a zvýšenia vlastností, aktívne talizmany a obrátenie poradia. Podmienky typov a kategórií čítaj podľa vytlačeného účinku. Až z upravených hodnôt urči víťazov vlastností.

Dve porovnania vlastností

Brána: HP a DEF. Les: ATK a SPD. Svätyňa: WIS a FTH. Za každú jedinú najlepšiu upravenú hodnotu dostane jej hráč 1 bod. Pri obrátení vyhráva nižšia hodnota. **Zhoda najlepšej hodnoty = nikomu bod za túto vlastnosť.** SILA remízu nerozhoduje.

Pripočítaj všetky platné bodové efekty

Každému pripočítaj bonusy, ktorých vytlačená podmienka je splnená. **Efekt môže dať bod aj hráčovi, ktorý nevyhral žiadnu vlastnosť.** Bonus sa nenásobí počtom vhodných súperov či farieb. Relikvia nedáva automatický bod len za vyloženie.

Body patria každému, kto ich získal

Výsledné body každého hráča pripočítaj k jeho priebežnému súčtu **presne raz za odhalené kolo**. Pri 2 : 1 získajú hráči 2 a 1 bod; pri 1 : 1 : 1 : 0 získajú prví traja po bode. Nikomu body neodoberaj preto, že iný hráč získal viac. Potom prideľ dostupné relikvie, jednu za každý bod.

Štyria hráči pri Bráne

BODY A RELIKVIE / TRI KONKRÉTNE PRÍKLADY

1. Výsledok 1 - 1 - 0 - 0

Hráč 1 jediný vyhrá HP a hráč 2 jediný vyhrá DEF. **Hráč 1 si zapíše 1 bod a hráč 2 tiež 1 bod.** Každý si môže vziať jednu relikviu z Brány, ak sú dostupné. Hráči 3 a 4 nezískajú nič. Zhoda skóre bojiska body neruší.

2. Výsledok 2 - 1 - 0 - 0

Hráč 1 vyhral HP a má platný efekt +1. Hráč 2 vyhral DEF. **Hráč 1 získa 2 body a nárok na dve relikvie; hráč 2 získa 1 bod a nárok na jednu.** Vyššie skóre hráča 1 neodoberie hráčovi 2 jeho bod ani nárok. Ak sú v ponuke aspoň tri karty, rozdelia sa všetky tri.

3. Výsledok 1 - 1 - 1 - 0

Hráč 1 vyhral HP, hráč 2 DEF. Hráč 3 nevyhral vlastnosť, ale splnil podmienku efektu +1 na bojisku. **Každý z prvých troch si zapíše 1 bod a môže si vziať jednu dostupnú relikviu.** Hráč 4 s nulou nezíska bod ani relikviu.

Zhoda vlastnosti a samostatný efekt

Ak sa dvaja delia o najlepšie HP, za HP nikto neboduje. Body za jednoznačnú výhru DEF a platné efekty sa však normálne počítajú. **Aj keď sú obe vlastnosti zhodné, platný efekt môže dať bod.** Pri prázdnej ponuke vo všetkých príkladoch zostávajú všetky uvedené body; neberú sa iba karty.

Relikvie a záver kola

JEDNA DOSTUPNÁ RELIKVIA ZA KAŽDÝ ZÍSKANÝ BOD

Najprv body, potom výbery

Najprv zapíšte body všetkých hráčov zo všetkých troch bojísk. Potom rozdeľte relikvie z **Brány, Lesa a Svätyne** v tomto poradí. Body z konkrétneho bojiska oprávňujú iba na výbery z jeho ponuky. Získanie karty už nepridáva druhý bod.

Po jednej karte v každom prechode

Na každom bojisku postupujte v **pôvodne vyžrebovanom poradí hráčov**. Každý s nevyužitým nárokom vyberie jednu miestnu relikviu. Ak niekomu zostáva nárok, zopakujte poradie. Tak každý dostane príležitosť na prvý výber, až potom na druhý. Kategória ani symbol vlastnosti výber neobmedzujú.

Keď už niet kariet

Výbery na bojisku sa skončia, keď všetci využili nároky alebo sa minula jeho ponuka. **Všetky získané body zostávajú aj bez relikvie.** Nevyužitý výber sa neprenáša do ďalšieho kola. Karty sa nedopĺňajú ani nevracajú. Dostupnú relikviu pri svojom výbere vezmi.

Odlož použité karty a pokračuj

Po výberoch odlož svoje tri beštie natrvalo medzi vyčerpané a zahrané relikvie medzi spotrebované. Novo získané relikvie môžeš hrať od ďalšieho kola. Ak máš ešte vybrané beštie, hrá sa ďalej aj s úplne prázdnymi ponukami.

Konečné skóre je iba súčet bodov

Po kole R už nikto nemá beštiu v družine. Dokončite posledné kolo a spočítajte zapísané body. Napríklad **Brána 5 + Les 3 + Svätyňa 4 = 12 bodov**. Počet relikvií, ich použitie ani sady tento súčet nemenia. Najviac bodov vyhráva, zhodné prvenstvo je remíza.

Formácie a obmedzená ponuka

PLATNÉ EFEKTY / BODY ZOSTÁVAJÚ AJ BEZ KARTY

Spoločný typ s iným vodcom

Ak to žiada vytlačená schopnosť, potrebuješ **aspoň jedného ďalšieho vlastného vodcu** na inom bojisku s aspoň jedným spoločným typom. Poloha ani susedstvo nerozhodujú. Stačí jeden zhodný typ; bonus sa nenásobí. Sivé Iné je pre túto formáciu spoločným typom dvoch beštií bez iných typov.

Odlišné typy od ostatných vodcov

Ak to žiada schopnosť, musíš mať **aspoň jedného ďalšieho vlastného vodcu** a ani jeden nesmie mať s týmto vodcom spoločný typ. Samotný vodca podmienku nespĺňa. Formácie v Troch bojiskách zohľadňujú aj vlastných vodcov na obsadených poliach; vlastníctvo týchto polí už nemenia. V Korunách porovnaj svoju práve odhalenú trojicu.

Typy a kategórie sa nenásobia

Proti typu stačí aspoň jedna zhodná farba aspoň jedného súpera na tom istom bojisku. Rovnako stačí jedna aktívna cielená súperova kategória; účinok platí raz, aj proti viacerým súperom. Vlastná kategória sa počíta iba na tomto poli. Sivé Iné sa používa pri formáciách, nevytvára nový bonus proti typu.

Efekt funguje aj bez výhry vlastnosti

Ak podmienka formácie alebo inej bodovej schopnosti platí, pripočítaj jej bod **aj pri nule za vlastnosti**. Schopnosť meniacu samotnú vlastnosť použi už pred porovnaním. Vyššie skóre súpera ťa nepripraví o vlastné body. Pravidlá Troch bojísk 1.2 sa touto zmenou Korún nemenia.

Tri relikvie pri výsledku 2 - 1 - 1 - 0

Pri poradí hráčov 1, 2, 3, 4 a troch relikviách vezmú hráči 1, 2 a 3 po jednej. Hráč 1 už druhú kartu nedostane, ale **stále má svoje 2 body**; hráči 2 a 3 po 1 bode. Ak by boli štyri relikvie, hráč 1 si vo druhom prechode vyberie aj druhú. Pri jedinej karte vyberie iba hráč 1; body všetkých zostávajú rovnaké.

Koruny online: zbierka podľa súperov

ZÁKLAD / DVE NÁHODNÉ ROZŠÍRENIA / CELÁ ZBIERKA

Vyber si 1, 2 alebo 3 PC

Na stránke **Stolové online hry** vyber Koruny Elendrisu. Registrácia nie je potrebná. Počet PC určí zbierku:
1 PC: základ 36 kariet, 2 hráči, 4 kolá, po 12 beštií.
2 PC: základ + 2 rozšírenia, 72 kariet, 3 hráči, 5 kôl, po 15 beštií; 3 bokom.
3 PC: všetkých 90 kariet, 4 hráči, 5 kôl, po 15 beštií.

Pri dvoch PC sa rozšírenia vyžrebujú

Hra vyberie **dva rôzne celé balíčky z troch rozšírení**. Ich označenia ukáže pri partii. Dvojica sa počas partie ani po obnovení stránky nemení. Nová partia žrebuje znova; môže vybrať aj tú istú dvojicu.

Zostav a potvrď plán

Presuň vlastné karty myšou alebo dotykom na miesta beštie a relikvie; alternatívne vyber kartu a jej cieľ. Neplatný cieľ kartu neodoberie. Potvrď celú zostavu s beštiou na každom bojisku. PC nevidia tvoje skryté plány.

Odhalenie, body a relikvie

Odhalenie ukáže body za vlastnosti, platné efekty a skóre každého hráča na každom bojisku. Hra ich hneď pripočíta k priebežnému súčtu. Potom vyberáte relikvie podľa nárokov a poradia; PC volí automaticky. **Pri prázdnej ponuke zostávajú body, výber karty sa preskočí.** Hrá sa do vyčerpania družín.

Uloženie a výsledky

Obnovenie v tom istom prehliadači obnoví partiu aj jej zbierku. Registrovanému hráčovi sa zapíše jeden výsledok; PC sa nepočítajú ako ďalší ľudia. Hostia vstupujú iba do súhrnných anonymných štatistík. Vzdanie je prehra.

Verzie a staršie pravidlá

Koruny **2.6** používajú rovnaké karty profilu **1.3.0** a zbierky **1.4.0**. Tri bojiská ostávajú **1.2**, Súboj legiend **2.3**. Staršie uložené partie vrátane Korún 2.4 a 2.5 si ponechávajú pôvodné pravidlá. Pre toto počítanie spusti novú partiu. Staré objednávky sa neprepisujú; karty netreba tlačiť znovu.