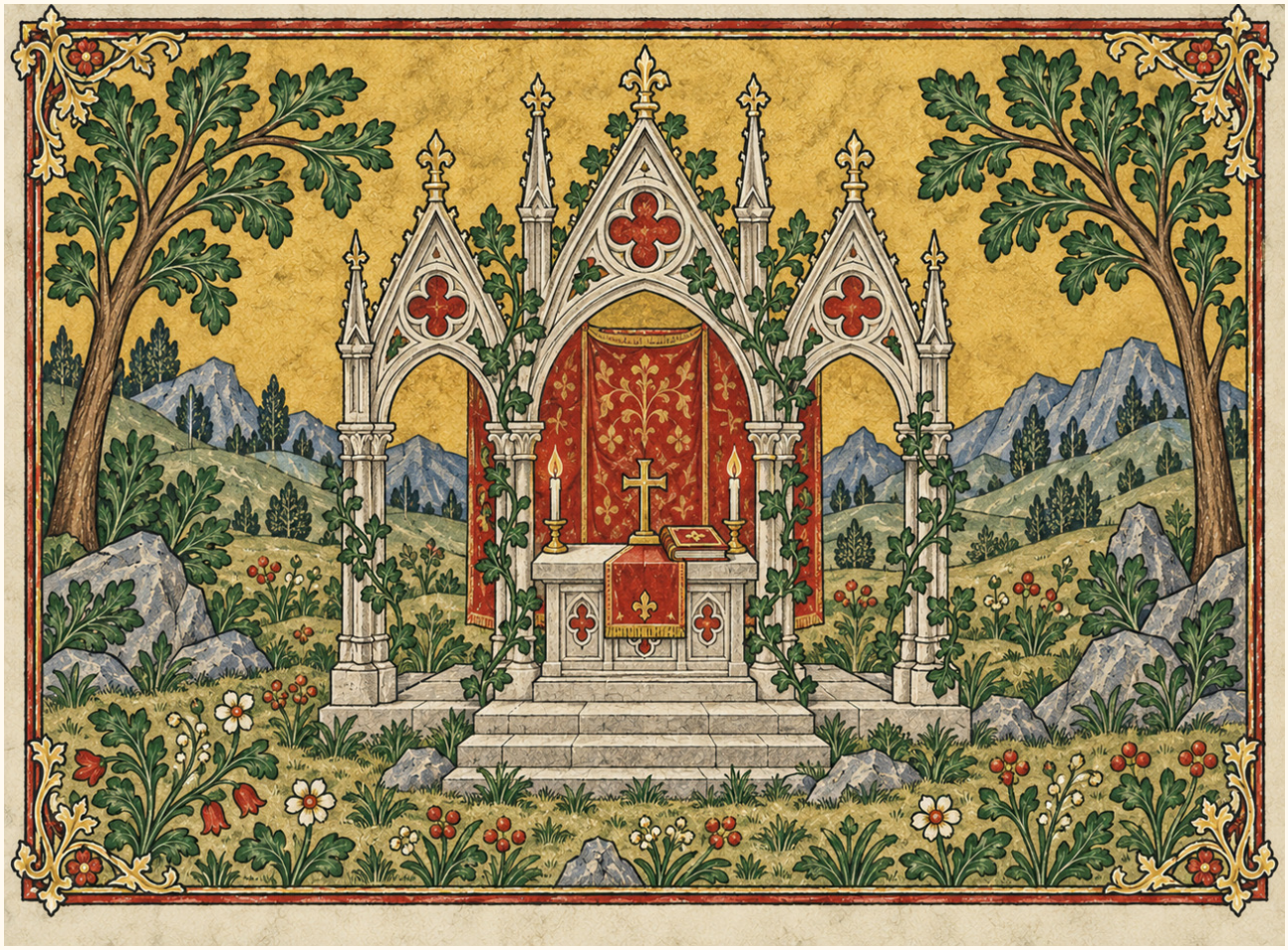
Koruny Elendrisu

Pravidlá 2.6 / Základ: 2 hráči · 4 kolá · s rozšíreniami až 4 hráči



Vitaj pri stole

Táto príručka patrí k zvitkom z novembra 2026. Základná krabička obsahuje 36 kariet: 24 beštií a 12 relikvií. Tri voliteľné rozšírenia pridávajú po 18 kariet. Podložky Brána, Les a Svätyňa používajú obe hry o bojiská.

Pravidlá si otvoríš aj cez QR kód na svojom zvitku. Číselné schémy sú modelové situácie; nemenia údaje ani schopnosti vytlačených kariet.

Rýchly začiatok

1. Príprava základu 2 hráči, 36 kariet, **4 kolá**. Relikvie odkryto rozdeľ k Bráne (HP/DEF), Lesu (ATK/SPD) a Svätyni (WIS/FTH): po 4. Vyžrebujte poradie a vyberajte odkryté beštie hadovo **A-B | B-A | A-B...**, kým má každý 12.

2. Tajná zostava Každé kolo priprav zakryto **1 nepoužitú beštiu na každé pole**. Pridaj najviac 1 vlastnú získanú nepoužitú relikviu príslušného poľa. Prvé kolo je bez relikvií. Odhaľte naraz až po pripravení všetkých; potom už zostavu nemeň.

3. Každému jeho body Použi účinok pri **troch vežiach a korune**, na beštiách aj relikviách. Po účinkoch porovnaj dve miestne vlastnosti. Jediná najlepšia dá 1 bod; zhoda najlepšej nikomu. Pridaj platné bodové efekty aj bez výhry vlastnosti. **Každý si zapíše všetky svoje body.** SILA nerozhoduje a relikvia sama neboduje.

4. Získaj relikvie Za každý bod vyber jednu dostupnú relikviu z jeho bojiska. Riešte Bránu, Les, Svätyňu. Na každom poli postupujte v pôvodnom poradí po jednej karte a poradie opakujte pri ďalších nárokoch. **Prázdna ponuka neruší body**; chýbajúce výbery sa neprenášajú.

5. Pokračuj a vyhraj Odlož 3 použité beštie a všetky zahrané relikvie, aj potlačené. Získanú relikviu hráš najskôr v ďalšom kole, iba raz. Pokračuj všetky 4 kolá aj bez ponúk. **Vyhrá súčet zapísaných bodov**; zhoda je spoločné prvenstvo. Relikvie ani ich sady nepridávajú body.

6. Hra s rozšíreniami 54 kariet: 2 hráči/6 kôl. 72: 2/8 alebo 3/5. 90: 2/10, 3/6 alebo 4/5. Každý vyberie 3 beštie na kolo; prebytočné odložte. Podrobnosti a príklady nájdeš cez QR.

Koruny Elendrisu

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 prípravy.

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 pre hru Koruny. 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

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.

Počty pri jednotlivých sadách
36 kariet / 2 hráči: 4 kôl, po 12 beštií, 0 beštií bokom.
54 kariet / 2 hráči: 6 kôl, po 18 beštií, 0 beštií bokom.
72 kariet / 2 hráči: 8 kôl, po 24 beštií, 0 beštií bokom.
72 kariet / 3 hráči: 5 kôl, po 15 beštií, 3 beštií bokom.
90 kariet / 2 hráči: 10 kôl, po 30 beštií, 0 beštií bokom.
90 kariet / 3 hráči: 6 kôl, po 18 beštií, 6 beštií bokom.
90 kariet / 4 hráči: 5 kôl, po 15 beštií, 0 beštií bokom.

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.

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

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

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

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

Spoločný riadok na kartách
Dve kocky: Súboj legiend 2.3. **Tri veže a koruna:** spoločný účinok pre Tri bojiská 1.3 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

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

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

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 1.3 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

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 karty profilu **1.3.0** a zbierky **1.4.0**. Tento návod obsahuje Tri bojiská **1.3** a Súboj legiend **2.3**. Staršie uložené partie aj historické tlačové podklady si ponechávajú pôvodné pravidlá. Pre aktuálne pravidlá spusti novú partiu. Karty netreba tlačiť znovu.

Herné situácie

Body zostávajú aj pri vyčerpanej ponuke

Hráč A	Hráč B	Hráč C	Hráč D
2 body	1 bod	1 bod	0 bodov
1 relikvia	1 relikvia	1 relikvia	0 relikvií

Ponuka: 3 relikvie. Poradie A - B - C - D, po jednej karte.

A si zapíše oba body. Chýbajúca druhá relikvia sa nenahrádza.

Rovnaké karty, iné udeľovanie bodov

V Lese hrajú Drak a Prebudený céder bez relikvií. Drak vyhrá ATK 122 : 112; céder zvýši SPD zo 4 na 20 a vyhrá nad 19. Drak dostane aj +1 proti rastlinnej beštii. **Drak si zapíše 2 body, céder 1 bod.** Ak sú dostupné aspoň tri lesné relikvie, Drak postupne získa dve a céder jednu. Vyššie skóre Draka nevezme cédru jeho bod. Pri prázdnej ponuke obom zostávajú rovnaké body.

Hadový výber pre dvoch

Žreb určil A pred B. Výber pokračuje **A-B | B-A | A-B | B-A...**. Na obrátke má B, potom A dve voľby za sebou. Po 12 úplných dvojiciach má každý 12 beštií; všetkých 24 sa použije počas štyroch kôl.

Body patria aj viacerým hráčom

Na Bráne A vyhrá HP a platná schopnosť mu dá +1; B vyhrá DEF; C nevyhrá vlastnosť, ale splní podmienku bodového efektu +1; D nezíska nič. Zapíš **2 - 1 - 1 - 0**. Ak zostávajú iba tri relikvie a poradie je A-B-C-D, A, B a C dostanú po jednej. A si stále ponechá oba body, hoci druhú relikviu nedostal.

Zhoda vlastnosti neruší efekt

A a B sa delia o najlepšie HP: za HP nikto neboduje. Jednoznačná výhra DEF sa počíta samostatne. Aj hráč bez výhry vlastnosti môže získať bod za splnenú vytlačenú schopnosť. SILA sa na rozhodnutie zhody nepoužíva.

Posledné kolá bez relikvií

Pri základe boli všetky relikvie rozdelené po druhom kole. Tretie aj štvrté sa hrajú a body sa zapisujú normálne. Neberiete iba karty z prázdnej ponuky. Ak má A na konci Brána 5, Les 3 a Svätyňa 4, výsledok je **12 bodov**, bez ďalších bodov za relikvie alebo sady.

Karty a spoločné účinky



Ukážka schváleného líca karty. Vlastnosti a schopnosti vždy čítaj z konkrétnej karty. Horný riadok pri dvoch kockách patrí Súboju legiend, druhý riadok pri vežiach a korune hrám o bojiská.

Jedna krabička, tri hry

Základ a rozšírenia
Základná krabička: **36 kariet** (24 beštií a 12 relikvií). Tri voliteľné rozšírenia sú balené samostatne; každé má **18 kariet** (12 beštií a 6 relikvií). Celá zbierka: **90 kariet**.

Ako čítať kartu
Dve kocky: Súboj legiend 2.3. **Tri veže a koruna:** spoločný účinok pre Tri bojiská 1.3 a Koruny Elendrisu 2.6. Každá hra má vlastný postup nasadenia a bodovania. Príbeh, autor, tier a domovina nie sú ďalšie schopnosti.

Šesť vlastností
HP = životy; ATK = útok; DEF = obrana; SPD = rýchlosť; WIS = múdrosť; FTH = viera. Na kartách sú tieto vlastnosti zobrazené piktogramami. Hodnota HP sa porovnáva, neodpočítava.

Priebeh účinkov

Podmienky čítaj z vytlačených vlastností, typov a fyzicky vyložených kariet. **1.** Beštie súčasne vypnú cielené relikvie. **2.** Zostávajúce pečate potlačia ostatné relikvie. **3.** Použi zmeny vlastností beštií a pripočítaj aktívne talizmany. **4.** Porovnaj obe miestne vlastnosti vrátane obrátení. **5.** Pripočítaj platné body schopnosti. Bonus za kategóriu vyžaduje stále aktívnu relikviu. V Súboji porovnaj všetkých šesť vlastností a potom hádž kockami.

Rozdielne použitie relikvií

Tri bojiská dovoľujú dve relikvie pri vodcovi a ich výmenu alebo odobratie. Koruny dovoľujú jednu skrytú získanú relikviu pri beštii, iba raz a najskôr od ďalšieho kola; potom sa spotrebuje a už sa nehrá. Body Korún sa zapisujú samostatne. Súboj používa prvý riadok a jednu relikviu na súboj.

Aktuálne verzie

Pravidlá tejto knihy: Súboj legiend **2.3**, Tri bojiská **1.3**, Koruny Elendrisu **2.6**; profil kariet **1.3.0**, zbierka **1.4.0**. Používajte jednu verziu každej karty. V Troch bojiskách náskok 2 zakladá nárok; v Korunách si každý zapisuje vlastné body. Staršie súhrny pravidiel nenahrádzajú tento návod.

Relikvie bez nejasností

Zrkadlo: nižšia hodnota vyhráva

Zrkadlo obráti iba uvedenú vlastnosť pre všetkých hráčov v tomto súboji alebo na tomto bojisku; vyhráva jediná najnižšia hodnota. Porovnávajte upravené čísla: po zvýšení zo 70 na 110 môže proti HP 100 nižšia výhoda zaniknúť. Pri rovnosti nikto. Viac obrátení tej istej vlastnosti sa neruší: nižšia stále vyhráva. Zrkadlo samo nepridáva výsledkový bod.

Pečať: rozhodnú beštie

Pečať vypne ostatné relikvie všetkých hráčov v súboji alebo na tomto bojisku, vrátane posilnení, obrátení a bodov. Schopnosti beštií ostávajú. Najprv však môže pečať vypnúť cielená schopnosť beštie; potom nepotláča nič. V Troch bojiskách pečať potrebuje vlastného vodcu.

Bez kruhového rušenia

Všetky vypnutia beštiami vyhodnoťte naraz. Ak po nich zostala aspoň jedna pečať, potlačenie platí. Dve preživšie pečate sa navzájom nerušia; obe držia potlačenie a obe sa počítajú ako aktívne pečate pre schopnosti kategórie. Bonusy „s aktívnou pečaťou“ či „proti aktívnej pečati“ sa potom môžu uplatniť. Kategória zostáva aj vypnutej karte, ale nespúšťa taký bonus.

Jedno kolo a jedna relikvia

V Súboji legiend vylož najviac jednu relikviu spolu s beštiou. Relikviu už neskôr nepridávaj ani nemeň. Jej účinok platí iba tento súboj vrátane opakovaných remízových hodov. Po súboji relikviu odhoď, aj keď ju súper vypol. Žiadne presuny medzi bojiskami ani uzamykanie tu nie sú.

Čítanie kategórií

Hviezda patrí beštii

Červená: draky. Zelená: rastlinné. Modrá: morské. Žltá: okrídlené. Oranžová: ohnivé. Tyrkysová: jedovaté. Fialová: duchovné. Sivá: Iné.

Viac farieb znamená všetky typy

Beštia je súčasne každým typom vo svojej hviezde. Stačí jeden zhodný typ, aby ju schopnosť proti nemu zasiahla. Jeden účinok sa nikdy nenásobí počtom farieb. Sivé Iné znamená žiadny zo siedmich zvláštnych typov.

Tri kategórie relikvií
Zlatý kosoštvorec: TALIZMAN. Zvyšuje vlastnosť.
Modré oválne zrkadlo: ZRKADLO. Obracia uvedené porovnanie.
Vínový šesťuholník: PEČAŤ. Potláča ostatné relikvie.
Každá relikvia má jednu kategóriu. Malý symbol vlastnosti určuje jej bojisko v Troch bojiskách aj v Korunách 2.6.

Zrozumiteľný protiťah
Vo všetkých troch hrách: Súperov talizman sa môže stať výhodou pre beštiu so schopnosťou proti talizmanom. Iná beština ho môže vypnúť, ak sama nemá relikviu. Talizman, ktorý už neúčinkuje, nespúšťa bonus „proti aktívnemu talizmanu“. Vypnutie nemení kategóriu karty ani neuvoľní jej miesto.

Základ a rozšírenia

Vyberte veľkosť partie
Základ obsahuje **24 beštií + 12 relikvií**. Každé z troch rozšírení pridáva **12 beštií + 6 relikvií**. V krabičke je základných 36 kariet. Tri voliteľné rozšírenia po 18 kartách sú balené samostatne; spolu zbierka obsahuje 90 kariet. Pre Súboj legiend a Tri bojiská môžete s rozšíreniami dohodnúť výber 36 alebo celé balíčky, spolu 36 / 54 / 72 / 90. Každú identitu použite raz; počas partie karty nepridávajte.

Štandardných 36
So samotným základom použite všetkých 36 kariet. Pri výbere z väčšej zbierky pre Súboj legiend alebo Tri bojiská náhodne vyberte 24 beštií a po dve relikvie z každej skupiny **HP, DEF, ATK, SPD, WIS, FTH**. Rozhoduje vlastnosť, nie kategória. Vybraných 36 spojte do spoločného balíka; ostatné odložte. Koruny 2.6 používajú celé balíčky podľa vlastného návodu.

Celá zbierka
Použite základ a vybrané úplné rozšírenia bez náhodného vyraďovania. V Súboji legiend a Troch bojiskách sa limity ruky ani postup doberania a ukončenia nemenia. Tri bojiská sa môžu skončiť obsadením skôr, než sa minie balík.

Koruny: počet kôl
Koruny 2.6: 36 kariet a 2 hráči znamenajú 4 kolá. Pri 54 kartách hrajú najviac 2 hráči, pri 72 najviac 3 a pri 90 najviac 4. Počet kôl je počet beštií delený trojnásobkom počtu hráčov, zaokrúhlený nadol. Každý si zapíše všetky vlastné body a za každý bod môže získať jednu dostupnú miestnu relikviu. Prázdna ponuka nezruší body a neukončí hru. Hrá sa do vyčerpania všetkých vybraných beštií. SILA neobmedzuje zostavu.

Pravidlá k tejto sade
Pravidlá tejto knihy: Súboj legiend **2.3**, Tri bojiská **1.3**, Koruny Elendrisu **2.6**; profil kariet **1.3.0**, zbierka **1.4.0**. Používajte jednu verziu každej karty. V Troch bojiskách náskok 2 zakladá nárok; v Korunách si každý zapisuje vlastné body. Staršie súhrny pravidiel nenahrádzajú tento návod. Tri bojiská 1.3 navyše chránia prvých päť celých kôl pred obsadzovaním a dovoľujú výmenu vodcu kartou z ruky aj v dohrávke. Nové zvitky a tento návod používajú 1.3; historické tlačové podklady 1.2 zostávajú samostatnou staršou verziou.