Súboj legiend

Pravidlá 2.3 / 2 hráči · 36 kariet · 2 kocky D6



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 Pre 2 hráčov: zamiešaj 24 beštií a 12 relikvií, rozdajte po **5 kariet**. Zvyšok je spoločný balík. Vyžrebujte začínajúceho a pripravte 2 kocky D6.

2. Vylož a odpovedz Začínajúci odkryto vyloží **1 beštiu a voliteľne 1 relikviu naraz**. Súper ich vidí a odpovie rovnako. Voľba sa už nemení. Hneď po vyložení dober za každú zahranú kartu jednu, kým je balík; ruka najviac 5. Relikvia môže patriť ľubovoľnému bojisku.

3. Rozhodni súboj Použi účinok pri **dvoch kockách**. Porovnaj všetkých 6 upravených vlastností: lepšia dá 1 bod, zhoda 0; obrátenie odmení nižšiu. Každý hodí dvoma D6. **Výsledok = upravené kocky + body vlastností + platný bonus beštie.** Pri zhode opakujte hody s rovnakými účinkami.

4. Korisť a ďalšie kolo Víťaz získa obe beštie do bodovacej kôpky a začína ďalší súboj. Obe použité relikvie odhoďte. Relikvie samy nepridávajú bod ani SILU; účinkujú iba v tomto súboji.

5. Keď nemáš beštiu Ak máš iba relikvie a balík nie je prázdny, odhoď jednu a dober; opakuj podľa potreby. Ak beštiu máš, takto relikvie nevymieňaš. Prázdny balík znamená dohrávku bez doberania.

6. Víťazstvo Pri prázdnom balíku, keď niekto nemá beštiu, zostávajúce beštie pripadnú ich vlastníkom, aj už vyložená bez odpovede. **Vyhráva súčet SILY získaných beštií**; rovnosť je remíza. Zvyšné relikvie odhoďte.

7. Poradie účinkov Beštie vypnú cielené relikvie → pečate potlačia ostatné → zmeny vlastností a talizmany → porovnania → kocky a platný bonus. HP sa iba porovnáva, neodpočítava.

Súboj legiend

Získaj najcennejšiu korisť
Vyhráva vyšší súčet **SILY** získaných beštií, aj vlastných. SILA je číslo v červenej pečati vľavo hore. Relikvie majú pečať R a 0 bodov. Počet kôl nie je pevný: hráte so všetkými kartami dohodnutej sady.

Príprava a prvý hráč
Vyberte 36 kariet alebo celú zbierku podľa kapitoly o zbierke. Zamiešajte spoločný balík a rozdajte každému **5 kariet**. Dohodnite alebo vyžrebujte prvého hráča. Používate dve obyčajné kocky D6; hráči nimi hádžu postupne. Na začiatku nie je vyložená žiadna relikvia.

1. Začínajúci hráč vyloží beštiu
Vyber jednu beštiu a prípadne **najviac jednu relikviu**. Vylož ich naraz odkryté pred seba. Tým svoju voľbu potvrdíš; neskôr ju už nemeníš ani nepridávaš relikviu. Hra s jednou beštiou bez relikvie je vždy dovolená.

2. Súper vidí karty a odpovie
Druhý hráč najprv vidí vyloženú beštiu aj relikviu. Potom sám vyloží jednu beštiu a prípadne jednu relikviu, opäť naraz odkryté. Vyber si odpoveď podľa vlastností a schopností oboch beštií.

Dobieranie a ruka najviac 5
Hneď po potvrdení vlastnej voľby dober zo spoločného balíka jednu kartu za každú zahranú kartu: za beštiu jednu, za beštiu s relikviou dve. Dober iba kým sú karty v balíku, najviac do 5. Nové karty nemenia už potvrdenú voľbu.

3. Schopnosti a šesť vlastností
Uplatnite schopnosti a relikvie v poradí uvedenom v časti o schopnostiach, potom porovnajte HP, ATK, DEF, SPD, WIS a FTH. Vyššia upravená hodnota dáva 1 bod; aktívne obrátenie môže určiť nižšiu. Zhoda nič. Za každú vlastnosť má hráč najviac 1 bod, spolu 0 až 6. Žiadna relikvia automaticky negarantuje bod. HP sa iba porovnávajú, životy neubúdajú.

4. Výsledok a kocky
Každý hráč hodí dvoma kockami a uplatní prípadnú kockovú schopnosť svojej beštie. **Výsledok = súčet upravených kociek + body zo šiestich porovnaní + výsledkový bonus beštie.** Vyšší výsledok vyhrá súboj. Používaj iba schopnosť pri ikone dvoch kociek; relikvia tu nepridáva vlastný bod navyše.

Odveta, relikvie a koniec

Víťaz získa karty a začína
Víťaz odloží obe beštie do svojej bodovacej kôpky a **začína ďalší súboj**. Pri rovnosti celkového výsledku súboja obaja hádžte znovu, kým niekto nevyhrá. Bonusy, schopnosti a relikvie počas opakovaných hodov zostávajú rovnaké.

Relikvia platí iba tento súboj
Hrá sa naraz s beštiou, najviac jedna na hráča. Použi jej riadok s kockami: zvýšenie hodnoty, obrátenie porovnania alebo vypnutie súperovej relikvie. **Relikvia nepridáva automatický bod.** V Súboji legiend môžeš priložiť ľubovoľnú relikviu bez ohľadu na označenie bojiska. Po súboji obe použité relikvie odhoďte; nemajú SILU ani neostávajú vybavené.

Keď máš iba relikvie
Ak si na rade, nemáš v ruke beštiu a v balíku sú karty, odhoď jednu relikviu a dober jednu kartu. Opakuj podľa potreby. Stále si na rade; nejde o súboj ani o body. Ak máš beštiu, nemôžeš takto odhadzovať relikvie namiesto hrania.

Keď sa minie balík
Po poslednej dobranej karte pokračujte s tým, čo máte v rukách, bez ďalšieho dobierania. Už vyložená beštia sa ráta, aj keď jej vlastník vyprázdnil ruku: súper na ňu môže odpovedať. Pred novým súbojom skontrolujte, či obaja ešte majú beštiu.

Koniec a zostávajúce karty
Ak pri prázdnom balíku niektorý hráč už nemá beštiu, všetky neodohrané beštie idú bez súboja do **bodovacej kôpky svojho vlastníka**, aj už vyložená beštia, na ktorú súper nemá odpoveď. Všetky zvyšné relikvie odhoďte. Spočítajte SILU získaných beštií; vyšší súčet vyhráva, rovnosť je remíza. Karty sa do balíka nevracajú.

Všetky schopnosti sú automatické
Schopnosť je súčasťou vyloženej beštie. Nepotrebuje ďalšiu kartu, voľbu ani samostatný ťah. Podmienky a poradie uvádza časť o schopnostiach beštií. Tlačený krátky príbeh nie je ďalšia schopnosť.

Tri hry, rovnaké karty
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.

Schopnosti beštií

Presné poradie 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.

Výmena vlastných hodnôt
Vymeň iba dve vlastné vlastnosti uvedené na karte, naraz z ich pôvodných hodnôt. Súperove čísla sa nemenia. Podmienky porovnávajúce vytlačené vlastnosti alebo SILU skontroluj pred úpravami. Výmena platí iba tento súboj. Potom pridaj číselný účinok aktívnej relikvie.

Keď vyhráva nižšia hodnota
Aktívny účinok obráti uvedené porovnanie pre oboch hráčov: bod má nižšia upravená hodnota. Pri zhode nikto. Ak rovnakú vlastnosť obracajú obe strany alebo beštia aj relikvia, obráti sa iba raz; účinky sa navzájom nerušia.

Vypnutie jednej kategórie
Schopnosť „bez vlastnej relikvie vypni súperove zrkadlá“ vypne iba uvedenú kategóriu, nie talizmany ani pečate. Počíta sa skutočne vyložená vlastná relikvia: aj neaktívna bráni podmienke „bez relikvie“. V oboch hrách s bojiskami sa pozeraj iba na dané bojisko a dodrž pole uvedené pri schopnosti. Vypnutá karta zostáva na mieste; nevypína sa schopnosť súperovej beštie. Vypnúť možno aj pečať, čím sa ostatné relikvie obnovia.

Bonus k výsledku
Bonus pridaj iba pri splnenej vytlačenej podmienke a vždy iba raz. **Prebudený céder** napríklad pridá +1 k výsledku s vlastnou aktívnou pečaťou. Ak mu ju súperova beštia vypne, bonus nedostane. Beštia so schopnosťou proti aktívnemu zrkadlu získa bonus iba vtedy, keď súperovo zrkadlo prežilo vypínanie aj potlačenie. Body zo šiestich porovnaní ostávajú samostatné.

Poistka kocky
Ak karta zaručuje minimum 3 na nižšej kocke, zvýš iba nižšiu z dvoch kociek na 3, a to len keď je pod 3. Pri dvoch rovnakých uprav iba jednu. Napríklad 1 + 1 sa zmení na 3 + 1. Účinok znovu použi pri každom remízovom hode.

Typy a kategórie bez násobenia
Proti drakom, duchom či inému typu rozhoduje farba hviezdy, nie názov alebo odhad podľa maľby. Pri schopnosti s vlastným talizmanom alebo proti súperovmu zrkadlu musí byť požadovaná relikvia aktívna. Stačí aspoň jedna; dve rovnakej kategórie nedajú dvojnásobný bonus. V Troch bojiskách sa kategória kontroluje iba na uvedenom bojisku a schopnosť vodcu pridá najviac svoj vytlačený 1 bod.

Relikvie bez nejasností

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.

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.

Spoločné účinky, vlastný postup hry
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.

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.

Čo platí v ktorej hre
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.

Zrozumiteľný protiťah
Vo všetkých troch hrách: Súperov talizman sa môže stať výhodou pre beštiu so schopnosťou proti talizmanom. Iná beštia 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.

Herné situácie

Príklad bez zvláštnych účinkov

Hráč A	Hráč B
4 lepšie vlastnosti = 4 body	2 lepšie vlastnosti = 2 body
Kocky: 3 + 5 = 8	Kocky: 4 + 4 = 8
Výsledok: 4 + 8 = 12	Výsledok: 2 + 8 = 10

12 > 10: A berie obe beštie. Relikvie sa odhodia.

Drak proti Prebudenému cédru

Obaja hrajú bez relikvie. Drak vyhrá HP (155 : 138), ATK (122 : 112) a SPD (19 : 4); céder DEF (64 : 55), WIS (90 : 75) a FTH (58 : 28). Obaja majú 3 body. Drak dostane +2 proti rastlinnému cédru; céder bez vlastnej pečate bonus nemá. Pri hodoch Draka 2 + 3 a cédra 3 + 3 vyjde **Drak: 3 + 5 + 2 = 10; céder: 3 + 6 = 9**. Drak vyhrá obe beštie. Druhý riadok cédra so zvýšením SPD sa v Súboji nepoužíva.

Remíza a poistka kocky

Ak sú celkové výsledky zhodné, obaja hádžu znovu; karty a platné bonusy zostávajú. Schopnosť zaručujúca minimum 3 na nižšej kocke upraví hod **1 + 1 na 3 + 1**, nie na 3 + 3. Použi ju znova pri každom remízovom hode.

Posledná beštia

Balík je prázdny. A má dve beštie a B už iba relikviu. Obe beštie A patria bez ďalšieho súboja do bodovacej kôpky A; relikvia B sa odhodí. Rovnako sa vráti do bodovacej kôpky vlastníka už vyložená beštia, na ktorú súper nemá odpoveď.

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**.

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.

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.