Súboj legiend

2 hráči · 36 kariet · 2 kocky D6

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.

Podrobné pravidlá a herné situácie
Naskenuj QR kód. Nájdeš obrázky, príklady a úplné vysvetlenie schopností.
elendris.sk

Tri bojiská

2 hráči · 36 kariet · bez kociek

1. Príprava 2 hráči, 36 kariet. Každému daj 1 náhodnú beštiu; zvyšok zmiešaj s relikviami a pridaj každému 2 karty. Začínaš s **3 kartami, limit je 5**. Brána: HP/DEF; Les: ATK/SPD; Svätyňa: WIS/FTH.

2. Jeden ťah, jedna voľba Odkry NOVÚ kartu. Vedľa môže ležať PONECHANÁ z posledného ťahu. **Vezmi jednu do ruky** pri najviac 4 kartách a druhú odhoď; alebo vykonaj **jednu akciu**; alebo **odhoď jednu kartu z ruky**. Pri akcii/odhodení starú ponechanú odhoď a novú nechaj súperovi. Ponuku nemožno priamo zahrať.

3. Akcie na bojisku Vylož/vymeň vodcu; pridaj/vymeň vhodnú relikviu; odhoď vlastnú vyloženú relikviu; alebo za odhodenie karty presuň vodcu na prázdne vlastné pole, pričom relikvie zostanú. Na strane máš **1 vodcu a najviac 2 odkryté relikvie** príslušného poľa. Akcia stojí celý ťah.

4. Body a obsadenie Čítaj účinok pri **troch vežiach a korune**. Každá lepšia miestna vlastnosť dá 1 bod, zhoda 0; pridaj platný bonus. Bez vodcu máš 0, samotný vodca oba body. Relikvie samy nebodujú. **Prvých 5 celých kôl sa neobsadzuje.** Od 6. kola drž náskok aspoň 2 cez dva ďalšie súperove ťahy; ťah vzniku sa neráta. Pokles pod 2 ruší nárok. Potom sa pole uzamkne obom. **Dve obsadené polia ihneď vyhrávajú.**

5. Dohrávka a výsledok Po minutí balíka dohrávaj ruky; vodcu smieš vymeniť kartou z ruky, už nie presúvať. Poslednú ponechanú ešte možno vziať. Bez ruky a ponuky automaticky vynecháš. Keď sú balík, ponuka a obe ruky prázdne, neobsadené pole vyhrá aj náskok 1; zhoda nikomu. **Vyhrá viac ovládaných polí**, rovnaký počet je remíza.

Podrobné pravidlá a herné situácie
Naskenuj QR kód. Nájdeš obrázky, príklady a úplné vysvetlenie schopností.
elendris.sk

Koruny Elendrisu

Základ: 2 hráči · 4 kolá · s rozšíreniami až 4 hráči

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.

Podrobné pravidlá a herné situácie
Naskenuj QR kód. Nájdeš obrázky, príklady a úplné vysvetlenie schopností.
elendris.sk

Brána



Les



Svätyňa

