Tri bojiská

Pravidlá 1.3 / 2 hráči · 36 kariet · bez kociek



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 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.

Tri bojiská

Cieľ: ovládnuť viac bojísk
Brána, Les a Svätyňa tvoria jednu partiu. **Dve trvalo obsadené bojiská znamenajú okamžitú výhru.** Inak dohráte svoje ruky a vyhrá ten, kto ovláda viac bojísk, aj pri 1 : 0. Rovnaký počet ovládaných bojísk je remíza. Samotná priebežná prevaha bez trvalého obsadenia hru neukončí.

Príprava spoločne zvolenej sady
Použite základných 36 alebo výber/celú zbierku podľa kapitoly o zbierke. Rozložte tri podložky a vedľa nich nechajte priestor pre ponuku a odhadzovanie. Dohodnite alebo vyžrebujte hráča A, ktorý začne; potom sa striedajte A/B. Kockami sa nehádže. Pripravte papier a ceruzku na zapisovanie obsadzovania; značkami A/B môžete označiť nárok na bojisko alebo jeho obsadenie.

Tri karty každému
1. Oddeľte beštie, zamiešajte ich a rozdajte každému jednu zakrytú beštiu do ruky.
2. Zvyšné beštie a všetky relikvie spojte, zamiešajte a rozdajte každému ešte dve zakryté karty.
3. Zvyšných N - 6 kariet (30 pri základnej sade) tvorí spoločný zakrytý balík. Vedľa nechajte miesto na NOVÚ kartu, PONECHANÚ kartu a odkrytý odhadzovací balík. Ponuka je na začiatku prázdna.

Tri miesta na každej vlastnej strane
Brána: porovnávajte HP a DEF. **Les:** ATK a SPD. **Svätyňa:** WIS a FTH. Na každom bojisku má každý hráč miesto na **jedného odkrytého vodcu a najviac dve podpory**.

Vodca a dve odkryté relikvie
Vodcom môže byť iba beštia. **Podporou môže byť iba predmet alebo relikvia, nikdy beštia.** Na vlastnej strane sú najviac dve odkryté relikvie. Hraj ich iba na bojisko uvedené na karte. Symbol HP, DEF a podobne označuje druh relikvie; sám o sebe nedáva bod ani garanciu. Platí druhý riadok pri troch vežiach a korune.

Tajná ruka: najviac päť kariet
V ruke smieš mať najviac 5 kariet. Ich počet je verejný, obsah tajný. Pri plnej ruke nemôžeš vziať kartu; najprv v samostatnom ťahu kartu zahraj alebo odhoď. Všetky karty na bojiskách aj odhodené karty sú verejné. Odhodené karty sa nikdy nemiešajú späť.

Vezmi kartu alebo vykonaj akciu

Najprv odkry jednu novú kartu
Kým je v balíku karta, odkry na začiatku ťahu vrchnú kartu ako **NOVÚ**. Vedľa môže byť **PONECHANÁ** zo súperovho bezprostredne predchádzajúceho ťahu. Potom vyber presne jednu z troch možností.

Možnosť 1: vezmi kartu do ruky
Ak máš v ruke **najviac 4 karty**, vezmi novú alebo ponechanú. Druhú z ponuky odhoď. **Tým spotrebuješ celý ťah.** Nemôžeš zároveň zahrať ani odhodiť kartu z ruky. Súper začína bez ponechanej karty. Pri 5 kartách na ruke túto možnosť nemáš.

Možnosť 2: vykonaj akciu na bojisku
Vyber jednu akciu A až E. Vyloženie a výmena používajú kartu z ruky; odobratie vlastnej relikvie kartu z ruky nepotrebuje. Je to **celý tvoj ťah**. Starú ponechanú odhoď a **novú nechaj súperovi ako ponechanú**. Kartu z ponuky nemožno priamo zahrať. Obsadené bojiská sú uzamknuté pre oboch.

Možnosť 3: dobrovoľne odhoď jednu kartu
Odhoď **jednu ľubovoľnú kartu z ruky** lícom nahor do odhadzovacieho balíka. To je celý tvoj ťah: nič nevykladáš ani si neberieš kartu. Starú ponechanú odhoď, novú nechaj súperovi. Uvoľnené miesto môžeš využiť až v ďalšom vlastnom ťahu.

Ponechaná karta čaká iba raz
Súper má iba najbližší ťah na jej vzatie; potom sa odhodí. Ponuka sa nehromadí. **Ťah nemožno dobrovoľne vynechať.** Ak nechceš konať na bojisku, vezmi kartu pri voľnom mieste v ruke alebo jednu kartu odhoď. Prázdnu ruku rieši časť o dohrávke.

A. Vylož alebo vymeň vodcu
Vylož beštiu z ruky odkryto na vlastnú stranu neuzamknutého bojiska. Pôvodného vodcu môžeš nahradiť a odhodiť; jeho relikvie zostávajú. **Výmena vodcu kartou z ruky je dovolená aj v dohrávke po minutí balíka.** Beštia sa nikdy nemení na podporu. Vyloženie alebo výmena spotrebuje celý ťah.

B. Vylož vhodnú relikviu
Pri vlastnom vodcovi vylož relikviu lícom nahor do voľného miesta na neuzamknutom bojisku uvedenom na jej karte. Máš najviac dve relikvie na vlastnej strane. Ich účinky platia ihneď, pokiaľ ich nevypne iná schopnosť. Vhodnú relikviu možno vyložiť aj počas potlačenia; zostane na mieste, ale zatiaľ neúčinkuje.

Relikvie, presun a dohrávka

C. Vymeň jednu konkrétnu relikviu
Pri vlastnom vodcovi na neuzamknutom bojisku vymeň jednu svoju relikviu za vhodnú relikviu z ruky. Ak máš dve, vyber presne tú, ktorú meníš; druhá zostáva. **Stará ide rovno do odkrytého odhadzovacieho balíka.** Nová začne účinkovať podľa bežných pravidiel. Výmena je celý ťah a je dovolená **aj v dohrávke**, aj keď je ešte jedno miesto voľné.

D. Zaplať za presun vodcu
Iba v bežnej fáze: odhoď jednu ľubovoľnú kartu z ruky a presuň vlastného vodcu na iné bojisko bez vlastného vodcu. **Zdroj aj cieľ musia byť neuzamknuté.** Relikvie ostanú na pôvodnom mieste; v cieli vodca využije vlastné existujúce relikvie. **V dohrávke sa vodcovia nepresúvajú.**

E. Odober vlastnú relikviu
Namiesto výmeny môžeš **jednu svoju vyloženú relikviu** z neuzamknutého bojiska rovno odhodiť. Je to celý ťah; novú kartu nevykladáš ani si nič neberieš. Možno odobrať aj vypnutú relikviu alebo relikviu bez vodcu. Jej účinok ihneď prestane platiť; prepočítaj ostatné účinky a náskok. Karta sa nevracia do ruky. Súperovu relikviu takto odobrať nesmieš. **Výnimka 1.3:** ak už nemáš kartu v ruke a balík aj ponuka sú prázdne, ťah sa automaticky vynechá; relikviu vtedy neodoberáš.

Dohrávka po poslednej novej karte
Ťah s poslednou novou kartou je ešte bežný. **Keď už nie je ďalšia nová karta, začína dohrávka.** Smieš dopĺňať voľné miesta, **vymeniť vodcu kartou z ruky, vymeniť alebo odobrať vlastnú relikviu**. Vodcu už nesmieš presunúť na iné bojisko. Stále môžeš odhodiť kartu z ruky za celý ťah alebo vziať poslednú ponechanú pri najviac 4 kartách v ruke. Karty sa do balíka nevracajú.

Posledná ponuka a automatické vynechanie
Poslednú ponechanú vezmi teraz, inak ju odhoď. **Keď sú balík aj ponuka prázdne, hráč s prázdnou rukou automaticky vynechá svoj ťah.** Vtedy už nevyberá odobratie relikvie. Súper ďalej dohráva svoju ruku; automaticky vynechaný ťah sa počíta ako súperova odpoveď pri obsadzovaní. S kartou v ruke zahraj, odhoď alebo odober vlastnú relikviu; dobrovoľný pas nie je dovolený.

Koniec po dohraní oboch rúk
Ak nikto skôr nezíska dve bojiská, hra končí **hneď, keď sú obe ruky, ponuka aj doberací balík prázdne**. Zostávajúce vyložené relikvie koniec neodložia; po skončení už nič nemeníš ani neodoberáš. Počet vynechaných ťahov nerozhoduje. Nepoužiteľné karty odhadzuj po jednej, každú za samostatný ťah.

Body, obsadenie a víťazstvo

Body na bojisku
Bez vodcu máš 0 bodov. Jediný vodca na poli získa oba body za vlastnosti. Inak po účinkoch porovnaj dve miestne hodnoty: za jednoznačne najlepšiu dostaneš 1 bod, za zhodu nikto. Pripočítaj vytlačený bodový bonus beštie, ak platí jeho podmienka. Relikvie nemajú automatický bod. Aktuálna karta tak môže mať najviac **3 body**. SILA zhody v Troch bojiskách nerozhoduje.

Päť kôl ochrany, potom nárok pri náskoku dva
Prvých päť celých kôl sa bojiská neobsadzujú. Jedno celé kolo znamená jeden ťah každého hráča; prvých 10 akcií teda nezaloží ani neodpočítava nárok. **Od 11. akcie v 6. kole** po každom dokončenom ťahu kontroluj skóre. Náskok aspoň 2 založí nový nárok: 2 : 0 aj 3 : 1 áno, 2 : 1 nie. Zapíš bojisko, hráča a počet 0. Náskok musí vydržať dva ďalšie dokončené súperove ťahy. Ťah vzniku sa neráta; vlastné ťahy počet nemenia. Starší náskok z ochranných kôl neposkytuje náskok v odpočte. Súper sa môže brániť povolenými akciami.

Dve odpovede, potom uzamknutie
Po každom z dvoch ďalších súperových ťahov, ak náskok stále trvá, zvýš zapísaný počet o 1. Pokles pod 2 nárok zruší. Nový nárok začína znovu od 0, aj pri zmene hráča. Pri 2 zapíš trvalé obsadenie: obaja už nesmú pridávať, meniť ani odoberať karty či presúvať vodcu dnu alebo von. Počíta sa aj vzatie, odhodenie a automaticky vynechaný súperov ťah. Dve trvalo obsadené bojiská znamenajú okamžitú výhru.

Schopnosť beštie: druhý riadok
Používaj riadok pri **troch vežiach a korune**; účinky sú rovnaké ako v Korunách 2.6. Pozri časti o vlastnostiach, formáciách a relikviách. Účinky nedávajú ďalší ťah. Prvý riadok s kockami ani SILA tu neplatia; HP sa neodpočítava.

Koniec a väčšia sada
Po dohraní rúk spočítaj obsadené aj ostatné ovládané bojiská; rozbehnutý nárok nedostane ďalšie ťahy. Vyššie skóre vyhrá neuzamknuté bojisko aj o 1 bod, zhoda nikomu. **Vyšší počet vyhratých bojísk vyhráva, aj 1 : 0.** Rovnaký počet znamená remízu. Prípravu pre 36 / 54 / 72 / 90 kariet vysvetľuje príloha; limit ruky je stále 5.

Prehľad otvorených účinkov
Po každom ťahu prepočítajte nezamknuté bojiská z aktuálnych vodcov a relikvií. Zmena kategórie aktívnej relikvie môže zmeniť schopnosť vodcu aj náskok. Schopnosť platí len na svojom uvedenom bojisku; ak bojisko nie je uvedené, platí na každom. Žiadna nepridáva ťah, nezväčšuje ruku ani nedovoľuje vstúpiť na uzamknuté bojisko.

Schopnosti a rozostavenie

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.

Náhradná a nižšia hodnota
„Namiesto FTH použi svoju DEF“ znamená porovnať vlastnú pôvodnú DEF proti súperovej FTH; súperove čísla nemeníš. Relikviové posilnenie FTH pridaj až k náhradnej hodnote. „Vyhráva nižšia HP“ platí pri porovnaní HP pre oboch hráčov. Dve obrátenia tej istej vlastnosti sa nerušia; nižšia stále vyhráva. Rovnosť nedáva bod.

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.

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.

Body a načasovanie
Účinky platia automaticky počas splnenej podmienky; otvorené polia prepočítaj po každom ťahu. Dve vyhraté vlastnosti umožnia náskok 2 : 0 aj bez bodovej schopnosti. Na obsadenie stále treba dve ďalšie súperove odpovede. Formácia vyžaduje ďalšieho vlastného vodcu. Schopnosti nemenia limit ruky, cenu presunu, dohrávku ani odkryté relikvie.

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.

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.

Na bojisku účinkuje až s vodcom
Bez vlastného vodcu relikvia nedáva body ani nepotláča. Po presune vodcu zostáva na pôvodnom mieste neaktívna; nový vodca ju opäť aktivuje. Výmena potláčajúcej relikvie môže obnoviť ostatné účinky. Po každom ťahu znovu vyhodnoť otvorené bojiská; uzamknuté už nemenia vlastníka.

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

Obsadenie: nárok a dve súperove odpovede

Ťahy 1 - 10	Ťah 11: A	Ťah 12: B	Ťah 14: B
Prvých 5 kôl	Náskok aspoň 2	Náskok trvá	Náskok trvá
Bez obsadenia	Vznik nároku	1. odpoveď	2. = obsadenie

Medzi odpoveďami hrá A svoj 13. ťah.

Ak náskok klesne pod 2, nárok zaniká a počíta sa nanovo.

Drak a céder v Lese

Bez relikvií Drak vyhrá ATK 122 : 112. Céder si podľa druhého riadku zvýši SPD z 4 na 20, čím porazí Drakových 19. Každý má 1 bod za vlastnosť, Drak navyše +1 proti rastlinnému cédru: **výsledok 2 : 1**. Rozdiel 1 nezaloží nárok na obsadenie, ani po piatom kole.

Nová a ponechaná

Na stole je stará ponechaná karta a práve odkrytá nová. Ak vezmeš jednu, druhú odhodíš a súper začne bez ponechanej. Ak vyložíš vodcu z ruky, starú ponechanú odhodíš a nová čaká súperovi presne jeden ťah.

Nárok až v šiestom kole

A začína. Prvých 10 ťahov sa neobsadzuje, aj keby A viedol 3 : 0. Po ťahu 11 vedie A na Bráne 2 : 0: zapíš nárok 0. B dokončí ťah 12 a náskok trvá: 1. Ťah A číslo 13 nič neodpočíta. B dokončí ťah 14 a náskok stále trvá: **Brána je trvalo obsadená A**.

Protiťah zruší obsadzovanie

Náskok 3 : 1 je dostatočný. Súper zmení relikviu a výsledok sa zníži na 2 : 1: rozdiel je iba 1, nárok sa ruší. Ak neskôr znovu vznikne rozdiel 2, odpočet začína od nuly; predchádzajúce obranné ťahy sa neprenášajú.

Vodca sa dá vymeniť aj na konci

Balík a ponuka sú prázdne. A má v ruke beštiu, B nemá kartu. A smie vymeniť vlastného vodcu na neobsadenom poli za beštiu z ruky a starého odhodí. Ak tým vyprázdni aj poslednú ruku, partia sa vyhodnotí. Ak mu ďalšie karty zostali, B automaticky vynechá a A pokračuje; vynechanie sa ráta do obsadzovania.

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.

Relikvie bez nejasností

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.