# Súboj legiend

PRAVIDLÁ 2.3 / 2 HRÁČI / 36 KARIET / 2 KOCKY

## 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 prílohy. 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 na stranách 3-4, 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

SÚBOJ LEGIEND 2.3 / POKRAČOVANIE

## 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 sú na strane 3. Tlačený krátky príbeh nie je ďalšia schopnosť.

## Tri hry, rovnaké karty

**Prvý riadok, dve kocky:** Súboj legiend 2.3. **Druhý riadok, tri veže a koruna:** rovnaký účinok v Troch bojiskách 1.2 aj Korunách 2.4, na beštiách aj relikviách. Rozdielny zostáva postup nasadenia a udeľovania trofejí. Príbeh, autor, tier a domovina nie sú ďalšie schopnosti. Používajte profil kariet 1.3.0.

# Schopnosti beštií

SÚBOJ LEGIEND 2.3 / AUTOMATICKÉ ÚČINKY

## 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 Troch bojiskách 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

ÚČINOK JE PRI IKONE / SYMBOL NIE JE GARANCIA

## 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 oboch hráčov. 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 oboch strán 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

Druhý riadok má rovnaký účinok v Troch bojiskách aj Korunách. Tri povoľujú dve relikvie pri vodcovi a ich výmenu či odobratie. Koruny povoľujú jednu skrytú získanú relikviu pri beštii, raz a najskôr v ďalšom kole; potom zostáva bodujúcou trofejou. Súboj používa prvý riadok a jednu relikviu na súboj.

# Čítanie kategórií

FARBA AJ TVAR / ŽIADNE SKRYTÉ BONUSY

## 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 2.4.

## Čo platí v ktorej hre

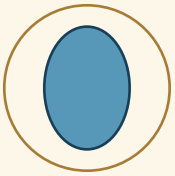
**Prvý riadok, dve kocky:** Súboj legiend 2.3. **Druhý riadok, tri veže a koruna:** rovnaký účinok v Troch bojiskách 1.2 aj Korunách 2.4, na beštiách aj relikviách. Rozdielny zostáva postup nasadenia a udeľovania trofejí. Príbeh, autor, tier a domovina nie sú ďalšie schopnosti. Používajte profil kariet 1.3.0.

## Zrozumiteľný protiťah

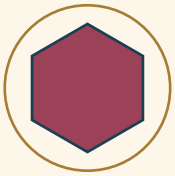
Vo všetkých troch hrách: Súperov talizman sa môže stať výhodou pre beštiu so schopnosťou proti talizmanom. Iná beštia ho môže vypnúť, ak sama nemá relikviu. Talizman, ktorý už neúčinkuje, nespúšťa bonus „proti aktívnemu talizmanu“. Vypnutie nemení kategóriu karty ani neuvoľní jej miesto.



Talizman



Zrkadlo



Pečať

# Základ a rozšírenia

SPOLOČNÁ PRÍPRAVA / PROFIL KARIET 1.3.0

## Vyberte veľkosť partie

Základ obsahuje **24 beštií + 12 relikvií**. Každé z troch rozšírení pridáva **12 beštií + 6 relikvií**. V tejto základnej krabičke je všetkých 36 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 2.4 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 2.4: základ 36 kariet je pre 2 hráčov na 4 kolá.** S 54 kartami hrajú najviac 2, so 72 najviac 3 a s 90 najviac 4 hráči. Počet kôl je počet beštií delený trojnásobkom počtu hráčov, zaokrúhlené nadol; všetky vybrané beštie sa použijú. Víťaz každého bojiska dostane dve trofeje. Pri prázdnej ponuke sú obe bodové: každá 1 bod aj do sád, bez hrateľnej karty. Hra pokračuje do posledného kola. Rozpočet SILY sa nepoužíva.

## Pravidlá k tejto sade

Súboj legiend **2.3**, Tri bojiská **1.2**, Koruny Elendrisu **2.4**; profil kariet **1.3.0**. Staršie schopnosti nekombinujte s novými. Koruny majú samostatný návod. **Podložky otočte stranou príslušnej hry nahor:** Tri bojiská používajú stranu s vodcami a ponukou; Koruny stranu pre tajné zostavy a pomocníka. Staršie textové súhrny na podložkách nahraď týmto návodom: Tri obsadzujú pri náskoku 2, Koruny majú jedného víťaza a dve trofeje za pole.