Tri bojiská

TAKTICKÁ HRA PRE DVOCH / PRAVIDLÁ 1.2

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 prílohy. Rozložte tri bojiská a podložku ponuky **stranou pre Tri bojiská nahor**. 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 iba účinok pri troch vežiach.

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

KAŽDÝ BEŽNÝ ŤAH / VŽDY IBA JEDNA VOĽBA

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. Postup pri prázdnej ruke v dohrávke je na ďalšej strane.

A. Vylož alebo vymeň vodcu

Vylož beštiu z ruky odkryto na vlastnú stranu neuzamknutého bojiska. V bežnej fáze môžeš pôvodného vodcu nahradiť a odhodiť; jeho relikvie zostávajú. **V dohrávke iba vylož vodcu na prázdne miesto.** Beštia sa nikdy nemení na podporu.

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

VÝMENA AJ ODOBRATIE RELIKVIE / JEDNA AKCIA ZA ŤAH

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, aj s prázdnou rukou a v dohrávke. Jej účinok ihneď prestane platiť; prepočítaj ostatné účinky a náskok. Karta sa nevracia do ruky. Súperovu relikviu takto odobrať nesmieš.

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 alebo odobrať vlastnú relikviu**. Vodcu už nesmieš vymeniť ani presunúť. Stále môžeš odhodiť kartu z ruky za celý ťah alebo vziať poslednú ponechanú pri najviac 4 kartách v ruke.

Posledná ponuka a prázdna ruka

Poslednú ponechanú vezmi teraz, inak ju odhoď. Kým súper ešte dohráva, hráč bez kariet v ruke aj bez ponuky môže **odobrať vlastnú relikviu alebo prenechať ťah súperovi**. Ak nemá ani vhodnú relikviu, ťah vynechá automaticky. Toto je výnimka pre prázdnu ruku v dohrávke. S kartou v ruke zahraj, odhoď alebo odober relikviu; 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

PRIEBEŽNE KONTROLUJ KAŽDÉ BOJISKO

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.

Náskok dva založí nárok

Po každom dokončenom ťahu kontroluj skóre. **Náskok aspoň 2** založí 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 nároku sa neráta; vlastné ťahy počet nemenia. 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 2.4. Pozri vlastnosti a formácie na strane 5 a relikvie na strane 6. 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

TRI BOJISKÁ 1.2 / 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.

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 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.

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

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.

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

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

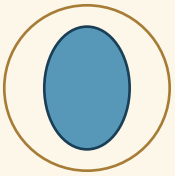
Prvý riadok, dve kocky: Súboj legiend 2.3. **Druhý riadok, tri veže a koruna:** rovnaký účinok v Troch bojiskách 1.2 aj Korunách 2.4, na beštiách aj relikviách. Rozdielny zostáva postup nasadenia a udeľovania trofejí. Príbeh, autor, tier a domovina nie sú ďalšie schopnosti. Používajte profil kariet 1.3.0.

Zrozumiteľný protiťah

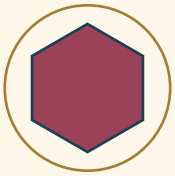
Vo všetkých troch hrách: Súperov talizman sa môže stať výhodou pre beštiu so schopnosťou proti talizmanom. Iná beštia ho môže vypnúť, ak sama nemá relikviu. Talizman, ktorý už neúčinkuje, nespúšťa bonus „proti aktívnemu talizmanu“. Vypnutie nemení kategóriu karty ani neuvoľní jej miesto.



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.