Mighty Fight



Pravidla

Mighty Fight je karetní bojová hra, kde hráči prostřednictvím svých karet svádějí souboje a hráč, jehož karta zůstane po skončení kola na středovém poli, získává vítězný bod. Hráč, který získá celkem 10 vítězných bodů, nedohodnou-li se hráči na jiném limitu, se tímto okamžikem stává vítězem.

Herní součásti

- 4 balíčky 30 identických karet
- 1 žeton prvního hráče
- 40 žetonů vítězných bodů
- 1 počítadlo útoku a životů + 4 žetony
- 4 dvoulištové stojánky přípravy/zálohy





Popis karty



1. Název karty
2. Barva karty
3. Útok
4. Životy
5. Schopnost karty a její iniciativa
6. Dodatečný bonus barvy
7. Označení balíčku karet jednotlivých hráčů

Počet hráčů 2–4

Herní módy

Bitva – pro hru 3–4 hráčů / **Duel** – pro hru 2 hráčů

Průběh hry

- Hra se hraje na herní kola.
- Každé herní kolo zahajuje svým tahem hráč s žetonem prvního hráče, po kterém následují po směru hodinových ručiček se svými tahy postupně ostatní hráči.
- Po skončení tahu posledního hráče daného kola obdrží hráč, jehož karta zůstala na středovém poli, vítězný bod. Žeton prvního hráče se přesune k dalšímu hráči po směru hodinových ručiček, tento hráč se stává prvním hráčem zahajujícím další herní kolo.
- Hra končí okamžikem, kdy některý z hráčů dosáhne předem domluveného počtu vítězných bodů.
- Pokud některý z hráčů použije všechny své karty a nemá již s čím hrát (žádné karty v ruce, v záloze, v přípravě, ani na středovém poli), vypadává ze hry a ostatní hráči dohrávají hru bez něj.

Tah hráče

Hráč během svého tahu MŮŽE vykonat JEDNU z níže uvedených akcí:

a) Lízne si kartu ze svého balíčku do ruky. Počet karet v ruce není omezen.
b) Vyloží kartu do přípravy. Pokud je v liště přípravy nějaká karta, posouvá se tato karta automaticky do zálohy a její místo zaujme vykládaná karta. Pokud je lišta zálohy obsazena a není tudíž kam posunout kartu z přípravy, není možné tuto akci provést.
c) Vyloží kartu ze zálohy na středové pole a okamžitě se vyhodnotí výsledek případného souboje. Karta, která byla při souboji zničena, se přesouvá na hřbitov toho hráče, který ji vyložil. U vítězné karty se posoudí aktuální hodnoty útoku a životů a tyto hodnoty se nastaví na počítadle tak, aby byly patrné pro všechny hráče. Hráč, kterému jeho karta vydržela na středovém poli celé kolo, nemůže při svém dalším tahu ke své původní kartě vyložit další svoji kartu ani původní kartu vyměnit.
d) Posune kartu z přípravy do zálohy.

Hráčovo pole

Každý hráč má před sebou:

- Balíček hracích karet otočených lícem dolů, odkud si hráč líže nové karty do ruky.
- Hřbitov, kam hráč odkládá své zničené karty lícem nahoru. Karty na hřbitově jsou tedy viditelné pro všechny hráče a každý hráč na ně smí jinému hráči kdykoliv nahlížet.
- Karty v ruce, které vidí jen daný hráč a může je vykládat do přípravy/zálohy.
- Stojánek pro vykládání karet obsahující bližší lištu přípravy (maximálně 1 karta) a vzdálenější lištu zálohy (maximálně 3 karty).

Příprava: Bližší lišta na stojánku pro vykládání karet, kam hráč vykládá karty z ruky lícem k hráči. Pokud je toto pole již obsazeno, posouvá nově vykládaná karta původní kartu automaticky do zálohy, je-li v záloze volné místo.
Záloha: Vzdálenější lišta na stojánku pro vykládání karet, kam jsou posouvány karty z přípravy lícem k hráči.
Karty v přípravě a záloze tedy nesmí vidět soupeři. Z lišty zálohy se vykládají karty na středové pole.

> ***Příklad:*** *Hráč v prvním tahu vyloží kartu Arcimága do přípravy. V dalším tahu chce z ruky vyložit Ducha. Vezme tedy Ducha, umístí ho do lišty přípravy, čímž je Arcimág automaticky přesunut do zálohy.*

Středové pole

- Hráči zvolené místo (např. stůl – stůl není součástí balení ☺), kde dochází k soubojům karet a kde se získávají vítězné body.
- Na středovém poli zůstává VŽDY jen jedna vítězná karta, pokud nedošlo ke vzájemnému zničení karet (například: Arcimág vs. Děsivý přízrak, Duch vs. Stín).
- Pokud má některý z hráčů kartu na středovém poli a jiný hráč tam vyloží svou kartu, dochází bezprostředně k souboji, který je okamžitě vyhodnocen. Karty spolu bojují v soubojových kolech tak dlouho, dokud není alespoň jedna z nich zničena.

Popis karty

- **Útok (🗡):** Hodnota útoku udává počet zničených životů soupeřovy karty v jednom soubojovém kole.

> ***Příklad:*** *Karta Druid má útok 5. V každém soubojovém kole ubírá soupeřově kartě 5 životů.*

- **Životy (♡):** Hodnota životů udává, kolik daná karta snese poškození, než bude zničena.

> ***Příklad:*** *Karta Druid má 6 životů. Přežije tedy útok až do hodnoty 5 v jednom soubojovém kole. Do dalšího soubojového kola vstupuje již jen s jedním životem. Silnější útok než 5 by tuto kartu zničil již v 1. soubojovém kole. Zničená karta se přesouvá na hřbitov hráče, který ji vyložil.*

Pozn.: *Pokud budou dále v pravidlech uvedeny příklady soubojů nebo odkazy na schopnosti karet, bonusy či postihy, budou v kontextu útoku a životů vždy uváděny zkratky např.: 4/6, +2/+2 nebo -1/-1 a vždy platí, že číslo před lomítkem odkazuje na útok a číslo za lomítkem na životy.*

- **Barva karty:** Označuje příslušnost k jedné ze tří barevných frakcí, která má vliv na dodatečný bonus barvy. **Červená** frakce představuje příšery, **modrá** frakce představuje lidi, **zelená** frakce představuje přírodní síly.

Dodatečný bonus barev:
a) **modrá** proti **zelené**
b) **zelená** proti **červené**
c) **červená** proti **modré**



Dodatečný bonus barvy se přičítá k AKTUÁLNÍM hodnotám útoku a životů dané karty. Iniciativa schopností karet se vyhodnocuje až poté, co jsou zcela určeny hodnoty útoku a životů obou bojujících karet.

Pro uplatnění dodatečného bonusu barvy je tedy nutná přítomnost protihráčovy karty. Jakmile zůstane po souboji karta na středovém poli osamocena, přichází o dodatečný bonus barvy.

U příkladů doporučujeme, aby si hráči vzali do ruky karty, kterých se příklad týká.

> ***Příklad:*** *Modrý Hrobník, který má útok 2 a 2 životy (dále jen 2/2) je na středovém poli. Protihráč vyloží zeleného Chauna, který má také útok 2 a 2 životy. Hrobník dostane dodatečný bonus barvy (modrá proti zelené) +1/+1, to znamená, že dokud bojuje s Chaunem, je 3/3. Proběhne první kolo souboje, Hrobník vítězí a z jeho 3/3 zůstane 3/1. Chaun se přesouvá na hřbitov hráče, který jej vyložil, Hrobník přichází o svůj dodatečný bonus barvy a zůstává na středovém poli jako 2/1. Životy, o které karta přijde při souboji, se vždy odečítají nejprve z dodatečného bonusu barvy a teprve poté ze životů samotné karty (karta tedy nemůže být zničena tím, že přijde o dodatečný bonus barvy).*

- **Schopnosti karet a jejich iniciativy (10, 20, 30, 40, ...):** Každá karta má nějakou schopnost, která může ovlivnit útok či životy své nebo ostatních karet, přinést vítězné body či ovlivnit tah hráče. Schopnosti karet se aktivují např. vyložením na středové pole, zničením karty, samotným soubojem apod. Iniciativa pak určuje, která karta bude uplatňovat své schopnosti při souboji dříve. Schopnosti karty s vyšší iniciativou budou vyhodnoceny dříve než schopnosti protivníkovy karty s nižší iniciativou. Pokud mají schopnosti bojujících karet stejnou iniciativu, vyhodnocují se současně.

> ***Příklad:*** *Na středovém poli je Arcimág, jehož schopnost Mistr magie má iniciativu 20. Díky této schopnosti zničí první kartu, na kterou narazí. Na středové pole k němu protihráč vyloží kartu Kněze, jehož schopnost Síla víry má také iniciativu 20. Díky této schopnosti si hráč po vyložení na středové pole lízne 3 karty. Při jejich souboji nastane následující: Arcimág zničí Kněze ještě před soubojem, Kněz se přesune na hřbitov svého vlastníka, ale ještě předtím si jeho vlastník lízne 3 karty (jejich schopnosti se aktivovaly ve stejný okamžik ještě před samotným soubojem).*

Při provádění schopnosti se VŽDY dodržuje posloupnost textu. U schopností, které vykládají karty do zálohy/přípravy, může hráč karty vyložit rovnou do zálohy nebo může kartu vyložit do přípravy a tím si tak posunout kartu z přípravy do zálohy, pokud tam již nějakou kartu měl. Schopnosti, které ovlivňují hodnoty útoku a životů dané karty na základě měnících se skutečností (počet karet v ruce, množství vítězných bodů apod.), se vyhodnocují pouze při vyložení na středové pole.

> ***Příklad:*** *Hráč vyloží kartu Lich, která má u hodnot útoku a životů uvedeno „X". U této karty je hodnota útoku a životů ovlivněna počtem karet držených v ruce bonusem +3/+3 za každou kartu. Hráč, který tuto kartu vyložil na středové pole, má v ruce 5 karet. Lich tedy bude mít 15/15.*

- **Přehled iniciativ jednotlivých karet:**

50 –Vlk 40 –Víla, Paladin 30 –Duch, Stín 20 –všechny ostatní karty 10 –Hrobník

- **Runa:** Slouží k rozpoznání balíčku hráče. Každý balíček hráče má unikátní runu.



Souboj

K souboji dochází vždy OKAMŽITĚ, když se na středovém poli potkají dvě karty.
Pro správné vyhodnocení souboje je potřeba dodržet níže uvedený postup:

1) Vyhodnoťte barvy karet a jejich návaznost na dodatečný bonus barvy.
2) Vyhodnoťte iniciativy schopností karet.
3) Vyhodnoťte schopnosti karet. Schopnosti se aktivují:
- **a)** při vyložení (např. Kněz – lízni si po vyložení 3 karty)
- **b)** před soubojem (např. Arcimág – zničí první kartu, na kterou narazí)
- **c)** při zničení (např. Léčitelka – pokud je zničena, nahradí ji jiná karta ze hřbitova)

> ***Příklad:*** *Děsivý přízrak je červená karta 5/5, která má schopnost Aura strachu s iniciativou 20 udělující ostatním kartám postih -2/-2. Chaun je 2/2. Jeho dodatečný bonus barvy mu přidává +1/+1 proti červeným kartám, což z něj dělá kartu 3/3. Postih Děsivého přízraku sníží útok a životy Chauna na 1/1 (Chaun tedy získá dodatečný bonus barvy ještě před aktivací schopnosti Aura strachu Děsivého přízraku).*

4) Poté vyhodnoťte samotný souboj. Souboj probíhá na soubojová kola, a to tak dlouho, dokud není jedna z karet zničena. V rámci soubojového kola na sebe karty navzájem útočí svojí hodnotou útoku proti hodnotě životů druhé karty. Po souboji zůstávají kartě aktuální životy – nedoplňují se, útok zůstává stejný (není-li ovlivněno schopnostmi karet).

> ***Příklad:*** *Kněz 1/4 útočí na krále 8/8, obě karty jsou modré a jejich schopnosti neovlivní výši útoku a životů, takže Král Kněze poráží a zůstává na středovém poli jako 8/7, Kněze si vlastník přesune na svůj hřbitov.*

Pokud se stane, že se souboj nerozhodne při prvním soubojovém kole, hned vzápětí nastává další soubojové kolo a takto se pokračuje do té doby, dokud není alespoň jedna karta zničena.

> ***Příklad:*** *Na středovém poli je Kněz 1/4. Protihráč proti němu vyloží Královnu 2/4, vyhodnotí dodatečný bonus barvy obou karet, následně schopnosti karet a poté nastane samotný souboj. Po prvním soubojovém kole má Kněz 1/2 a Královna 2/3. V dalším soubojovém kole je Kněz zničen, přesouvá se vlastníkovi na hřbitov a Královna zůstává na středovém poli jako 2/2.*

Obecná pravidla

- Při vyhodnocování soubojových kol platí, že zničené životy karet se vždy odečítají napřed z dodatečného bonusu barev (např. modrá proti zelené apod.) a teprve potom z vlastní hodnoty životů dané karty. Po skončení boje vítězná karta přichází o svůj dodatečný bonus barvy. Zjednodušeně lze tedy říci, že karta nemůže být zničena tím, že přijde o dodatečný bonus barvy.
- Pokud je v průběhu hry hráč donucen nějakou vlastností karty prohlédnout svůj hrací balíček či do něj vložit nějaké karty, je potřeba balíček VŽDY znovu zamíchat.
- Kartu ze středového pole není možno stáhnout či vyměnit za jinou.
- Pokud má karta místo hodnoty útoku/životů uvedeno „X“, určuje se tato hodnota při vyložení na středové pole. Přežije-li karta souboj, nese si do dalších soubojů i své předchozí poškození.
- U karet, které mají schopnost vyhodnocovanou při zničení, se tato schopnost vyhodnocuje v okamžiku, kdy tato karta ještě nedoputovala na hřbitov. Neboli tuto schopnost nemůže daná karta aplikovat sama na sebe.
- Ikona hřbitova v popisu schopností karet odkazuje pouze na hřbitov daného hráče (vlastní hřbitov), není-li na kartě uvedeno jinak.
- Všech efektů trvalých postihů se karta zbaví pouze vyvoláním ze hřbitova.



Příprava hry

- Každý hráč si vezme svůj balíček 30 karet.
- Hráč může hrát s celým balíčkem nebo, pokud se takto hráči předem domluví, si balíček sestaví z omezeného počtu karet. Vyřadit je možno libovolné karty a tyto karty do dané hry nemají možnost vstoupit. Hráč balíček zamíchá a položí před sebe lícem dolů.
- Každý hráč si lízne 5 karet.
- Pokud se hráči nelíbí některé nebo všechny karty, které si líznul, může je JEDNOU vrátit do balíčku, ten zamíchá a lízne si karty nové do počtu 5 karet v ruce.
- Poblíž středového pole se umístí počítadlo aktuální hodnoty útoku a životů vyložené karty. Pro zobrazení hodnoty se jak pro útok, tak pro životy používají dva žetony – jeden pro desítky, druhý pro jednotky.
- Hráči se dohodnou nebo rozhodnou losem, kdo bude hrát jako první.
- Tento hráč si vezme žeton prvního hráče a položí ho viditelně před sebe, čímž se stává pro toto kolo prvním hráčem a může zahájit hru.



Duel probíhá stejně jako Bitva až na 3 výjimky:

1) Při přípravě hry si hráč může navolit svůj balíček hracích karet, ale v MINIMÁLNÍM počtu 15 ks.
2) Hráč si na začátku hry lízne pouze 3 karty místo 5.
3) Hráč **NEPOUŽÍVÁ** lištu přípravy a své karty vykládá rovnou do zálohy.

Pro Duel je velmi důležité správně používat žeton prvního hráče. Fakticky je totiž hra velmi rychlá (cca 5 minut) a může se stávat, že se kvůli této rychlosti budou (speciálně nově hrající) hráči ztrácet v tom, kdo je zrovna na tahu.

Typicky pak Duel vypadá následovně:

Hráč 1 (žeton 1. hráče)
Hráč 2
Vyhodnocení kola, případné rozdání vítězných bodů a přesun žetonu prvního hráče k hráči č. 2
Hráč 2 (žeton 1. hráče)
Hráč 1
Vyhodnocení kola, případné rozdání vítězných bodů a přesun žetonu prvního hráče k hráči č. 1
Hráč 1 (žeton 1. hráče)
Hráč 2
Vyhodnocení kola, případné rozdání vítězných bodů a přesun žetonu prvního hráče k hráči č. 2
Hráč 2 (žeton 1. hráče)
Hráč 1
Vyhodnocení kola, případné rozdání vítězných bodů a přesun žetonu prvního hráče k hráči č. 1
Atd.

Piktogramy

– odkazuje na hřbitov hráče, který kartu vyložil, není-li uvedeno jinak

– zamíchat balíček karet, ze kterého si hráč líže karty do ruky

– po vyložení na středové pole

– pokud je tato karta zničena

Speciální interakce některých karet

Při vyhodnocování soubojových kol by mohly vzniknout nejasnosti ohledně toho, jak se vzájemně dané karty ovlivňují. Pro jednoduchost jsou níže uvedeny příklady možných střetnutí:

Víla vs. **Stín** – **Stín** je okamžitě zničen.
Víla vs. **Nekromant** – **Nekromant** je okamžitě zničen.
Víla vs. **Lich** – **Lich** je okamžitě zničen.
Víla vs. **Pán lesa** – **Pán lesa** je okamžitě zničen.
Víla vs. **Ohavnost** – **Ohavnost** neuplatňuje svůj postih (schopnost: Nenáviděný zaniká).
Paladin vs. **Stín** – **Stín** je okamžitě zničen.
Paladin vs. **Nekromant** – **Nekromant** je okamžitě zničen.
Paladin vs. **Lich** – **Lich** je okamžitě zničen.
Paladin vs. **Ohavnost** – **Ohavnost** uplatňuje svůj postih (schopnost: Nenáviděný je stále platná).
Arcimág vs. **Děsivý přízrak** – Zničí se vzájemně.
Duch vs. **Stín** – Zničí se vzájemně.
Duch vs. **Léčitelka** – **Duch** ignoruje nejen 1. útok Léčitelky, ale v případě jejího zničení a nahrazení jinou kartou (viz schopnost Léčitelky) ignoruje Duch i první útok této nové karty.

Závěrem pár vysvětlivek

Členové královské rodiny
Král, Královna a Princ

Stín
Tato karta obecně kopíruje veškeré vlastnosti karet. Tedy AKTUÁLNÍ hodnotu útoku a životů, schopnosti karet s jejich iniciativami, pokud tyto iniciativy nejsou vyšší než iniciativa Stínovy schopnosti Mimik. Pokud je Stín vyložen např. na Hrobníka, chová se jako Hrobník (je po zničení také odstraněn ze hry). Stín ale nekopíruje schopnosti ovlivňující hodnoty útoku a životů, ale pouze jejich aktuální hodnoty, jak je uvedeno výše (Lich, Nekromant atd.).

> ***Příklad:*** *Hráč vyloží kartu Lich. U této karty je hodnota útoku a životů ovlivněna počtem karet držených v ruce bonusem +3/+3 za každou kartu. Hráč, který tuto kartu vyložil na středové pole, má na ruce 5 karet. Lich tedy bude mít 15/15. Protihráči, který vyložil Stín, zůstaly v ruce 2 karty. A protože Stín kopíruje aktuální hodnoty útoku a životů Liche, nebude mít 6/6 (podle karet v ruce hráče, který jej vyložil), ale 15/15.*

Víla / Paladin / Děsivý přízrak / Ohavnost
Pokud tyto karty zničí schopnosti jiných karet nebo jim udělí jiný trvalý postih, obnoví se takto ovlivněným kartám jejich schopnosti, pouze pokud jsou znovu vyvolány ze hřbitova.

Léčitelka
Pokud se potkají dvě Léčitelky, vzájemně se zničí, čímž se přesunou na hřbitov. Následně si oba hráči potají (tak, aby protihráč neviděl, jaká karta byla zvolena) vytáhnou jednu kartu ze hřbitova, naráz ji vyloží a vyhodnotí standardní souboj.

Upír
Díky své schopnosti může mít zvýšený počet životů nad původní hodnotu.

Lesní duch
Tato karta má iniciativu (20), ale v případě, že je na hřbitově karta Vlk, získává Lesní duch Vlkovu schopnost Rychlý lovec (kartu může hráč vyložit rovnou na středové pole), která má iniciativu (50). Všechny ostatní části schopnosti Lesního ducha se vyhodnocují s iniciativou (20).

Pán lesa / Nekromant / Lich
Těmto kartám se hodnoty útoku a životů určí pouze při vyložení na středové pole v závislosti na počtu karet / vítězných bodů. Pokud přežijí souboj, zůstávají na středovém poli a hodnoty útoku a životů si nesou z předchozích soubojů.

