

STRUČNÝ NÁVOD KE KARETNÍ HŘE MAGIC THE GATHERING



Staň se i ty čarodějem, který bojuje proti jinému čaroději za pomoci různých bytostí a kouzel, které představují karty ve tvém balíčku!

Princip a cíl hry

Obvykle proti sobě hrají dva hráči, kteří mají svůj balíček 60 karet a 20 životů a snaží se snížit životy druhého hráče na 0 (nebo mu dát 10 poison counterů) za pomoci útočících bytostí a kouzel, za které platí tzv. manou.

Soupeře porazíš pokud je počet jeho životů na 0 nebo pokud si protihráč nemůže dobrat (líznout) kartu z knihovny.

Základní balíček

Standardní základní balíček obsahuje minimálně **60 karet**, kde každá karta může být maximálně 4x (pokud není na kartě napsáno jinak). Výjimkou jsou basic landy, které nemají maximální počet.

Typy karet

Velká část karet jsou **permanenty** - po seslání zůstávají na bojišti a jejich cena (value) je uvedena na kartě (pokud nemá, tak je mana cost 0). Ostatní odkládáme **do hřbitova**.

Land (země) - **permanent**

hraje se jednou za kolo. Je základním "platidlem" ve hře - produkuje manou.

Creature (bytost) - **permanent**

ve tvém kole může útočit na soupeře. Pokud přišla na bojiště v tomto kole ("je unavená"), tak nemůže útočit nebo používat schopnosti až do příštího kola. V soupeřově kole může blokovat útočící bytosti.

Sorcery - **do hřbitova**

kouzlo, které může hráč hrát pouze ve svém kole v hlavních fázích.

Instant - **do hřbitova**

kouzlo, které může hráč zahrát KDYKOLIV (klidně i v soupeřově kole nebo během útoku).

Artifact (artefakt) - **permanent**

věci s efektem. Mohou to být i bytosti, manovací kameny a jiné.

Enchantment (očarování) - **permanent**

kouzlo s dlouhodobým efektem. Zůstává na herní ploše a její efekt trvá až do doby, dokud jej něco nezruší.

Planeswalker - **permanent**

permanent, který má místo životů žetony (country) loajality, kterými platí své schopnosti. Většinou mají 3 schopnosti, které mohou použít 1x za kolo. Když má 0 žetonů loajality, tak umírá. Útočící hráč si může vybrat, zda svou bytostí bude útočit do soupeře nebo do Planeswalkera.

Battle - **permanent**

herní mechanika ovlivňující hru pro náročnější hráče.

Popisky a vzhled karty



1. **Název karty**

2. **Typ a podtyp** - definuje Typ karty viz. Typy karet. Podtyp rozlišuje hlavně bytosti (Creature) na druhy (př. Rabbit, Zombie, Mouse).

3. **Text karty** - schopnosti a vlastnosti karty.

4. **Údaje** - sběratelské číslo, jméno výtvarníka, edice aj.

5. **Hologram** - ochranný znak u Rare a Mythic Rare a některých promo karet.

6. **Útok / Obrana** - určuje, jaké poškození karta udělí, a kolik životů má (obrana-životy).

7. **Flavour text** - příběhový text, který je vždy napsaný kurzívou.

8. **Znak edice a vzácnost** - určuje vzácnost karty a její edici.

9. **Cena (mana cost)** - určuje potřebu zemí (mány) na to, abyste mohli danou kartu seslat.

Příprava hry

- Každý hráč začíná s **20 životy**. (u Commander formátu jiný počet)
- Určete, kdo bude hrát jako první např. hodem kostkou.
- Zamíchej svůj balíček a dober (lízni) si **7 karet**. Pokud s nimi nejsi spokojený, můžeš uplatnit pravidlo mulligan (viz. slovníček)
- Hráč, který hru zahajuje si v prvním kole nelíže kartu.
- V dalších hrách rozhoduje o tom, kdo hru bude zahajovat hráč, který prohrál.

*grafické znázornění herní plochy naleznete na druhé straně

Průběh hry

Hráči se v hraní střídají a každé kolo se skládá z pěti fází.

1. Počáteční fáze UNTAP, UPKEEP a DRAW

Odtapovací fáze, kde si odtapneš (vrátíš do svislé polohy) všechny své tapnuté karty na bojišti. Takto je možné znovu karty použít (tapnout) pro svoje schopnosti či pro útok. Následuje tzv. Upkeep, který některé karty využívají. Poslední je Draw, kde si dobereš (lízneš) jednu kartu z knihovny do ruky.

2. První hlavní fáze

Zde můžeš vyložit zemi (jednu za kolo), sesílat kouzla, vyvolávat bytosti na bojiště, používat očarování, hrát sorcery.

3. Bojová fáze

Můžeš (nemusíš) útočit na soupeře svými bytostmi pokud nejsou unavené. Když nechceš útočit nebo nemůžeš, tak pokračuj další fází. Více v části o Útočení a Blokování.

4. Druhá hlavní fáze

Totožná s první. Nevypotřebovanou manou nyní můžeš použít právě na vyvolávání bytostí, artefaktů, očarování atd., když už máš bojovou fázi za sebou. (Rada: občas je lepší hrát např. bytosti až v této fázi, jelikož si necháváš volnou manou do bojové fáze, kde můžeš použít instanty, a tím ovlivnit průběh boje.)

5. Konec kola

Zde mohou oba hráči zahrát pouze instanty nebo schopnosti svých karet. Poté pokud máš v ruce více než 7 karet, tak přebývající karty odhodíš na hřbitov. Vyprší různé efekty kouzel, na nichž je uvedeno, že platí do konce kola a bytostem se vyléčí veškerá zranění, které v tomto kole obdržela (kromě counterů, ty zůstávají!). Poté končí své kolo a předáš kolo soupeři.

První kolo začínajícího hráče

Každé kolo můžeš ze své ruky zahrát pouze jednu kartu země, která jde na bojiště. Země mohou být tapnuty pro zaplacení jedné many. Pokud máš na ruce kouzlo nebo bytost stojící jednu manou, tak jej můžeš nyní seslat.

První kolo soupeře

Lízne kartu a může zahrát zemi. Následně může sesílat kouzla nebo bytosti.

Druhé kolo začínajícího hráče

Odtapneš si své tapnuté karty a lízneš kartu. Následně můžeš zahrát další kartu země z ruky. Pokud máš dostatek zemí (na zaplacení jejich ceny), tak můžeš sesílat kouzla a bytosti. Pokud jsi v prvním kole vyložil bytost, tak v tomto kole již může tato bytost útočit na soupeře v bojové fázi.

Takto pokračujete. Střídejte se v kolech, dokud jeden z čarodějů nevyhraje souboj!

Výhra

- soupeřův počet životů klesne na 0
- v soupeřově knihovně nezbyla karta nemůže si dobrat
- karta mu oznámí, že prohrál hru (efekt karty)
- soupeř získá 10 poison counterů od bytosti

Seslání kouzel (Stack)

Když chceš seslat kouzlo, musíš kartu vyložit před sebe a tapnout země nebo jiné zdroje, které ti dají manou, která přechází do manapoolu.

Když jsi takhle zaplatil a seslal kouzlo, jde karta na tzv. stack, kde čeká na případnou reakci tebe nebo tvého soupeře. Pokud se soupeř rozhodne reagovat např. instantem, tak tato reakce jde také na stack nad tvoji seslanou kartu. Takto se stack vrství, dokud nic a nikdo dál nereaguje. Pak dojde k vyhodnocení efektů a karet na stacku (vyhodnocení je v opačném pořadí, než jak přicházely po jednom), takže první bude vyhodnocen poslední karta nebo efekt na stacku.

Práce se stackem je komplikovaná záležitost, kterou lépe pochopíš až postupně s herními zkušenostmi.



Slovníček

Mana - základní platidlo, * 4 základní barvy (plains-bílá, island-modrá, swamp-černá, mountain-červená, forest-zelená), "dvoubarevná" - volíš si, kterou z těch dvou zaplatíš, 1 - platíš pomocí jakékoliv many (číslo znamená, kolik many musíš zaplatit), 4 - phrexianská mana (místo many můžeš zaplatit 2 svými životy), waste - bezbarvá země

Mana Value - cena, kterou zaplatíš za zahrani karty, případně hodnota karty na bojišti
Tapnutí - otočení karty o 90° - označení, že karta v tomto kole udělala nějakou akci/efekt
Untap (odtapnutí) - vrácení do svislé polohy

Cast (seslat) - seslání kouzla nebo permanentu. Seslání viz. Seslání kouzel (Stack), na kterou lze reagovat, a tak ji třeba přerušit. Po seslání jdou kouzla do hřbitova a permanenty na bojiště.

Mulligan - když nejsi spokojený s kartami. Zamícháš je zpět do balíčku a lízneš si nové karty. Toto můžeš udělat kolikrát chceš. Jen pozor, při každém mulliganu lízneš 7 karet a pak jednu kartu za každý mulligan dáš do spod balíčku. (Při prvním mulliganu budeš mít tedy 6 karet, druhý mulligan 5 karet atd.)

Permanent - typ karty, který vstupuje na bojiště

Protection (imunita) - permanenty nemohou být cílené, očarované či blokovány danou barvou, na kterou má permanent imunitu

Control - kontroluješ bytosti a další permanenty na bojišti. Sesláním kouzla, kde soupeř získá kontrolu nad tvým permanentem (ale zůstává vlastním). Když karta opustí bojiště, se ti karta vrátí.

Damage (zranění) - bytost udělí zranění soupeři (pokud útočí a není blokována) nebo soupeřovi bytosti (když jsou blokovány nebo blokují). Počet zranění je roven síle bytosti. Pokud bytost dostane více zranění než je její obrana, tak je zničena. Bytosti, které nebyly zničeny, jsou na konci kola "uzdravené".

Discard - zahození karty (na hřbitov)

Sacrifice (obětování) - některé karty nařizují obětování bytosti nebo permanentu, ten pak odchází na hřbitov

Target (cílení) - vybíráme si, co toto kouzlo při seslání ovlivní

Token - některé karty vytvářejí tokeny. Po zničení odcházejí ze hry přes hřbitov.

Kolo

1. Počáteční fáze

- Odtapni (untap), (upkeep), lízni (draw)

2. První hlavní fáze (main)

- zahraj zemi (pokud máš), sešli kouzlo/a

3. Bojová fáze (combat)

4. Druhá hlavní fáze (druhá main)

- zahraj zemi (pokud jsi nevyložil dřívě), sešli kouzlo/a

5. konec kola



Boj

1. **Beginning of combat** - okamžik, kdy oznámíš, že končí tvá hlavní fáze a začíná bojová, ve které už mohou po celou její dobu být hrány jen instanty.

2. **Declare attackers step** - tapni každou bytost, kterou chceš útočit.

3. **Declare blockers step** - bránící hráč oznámí bytosti, které budou blokovat určitou bytost.

4. **Combat damage step** - je chvíle, kdy útočící a blokuující bytosti navzájem udělí poškození (combat damage). Pokud byla útočící bytost blokována, tak si navzájem udělí poškození. Když je poškození větší než odolnost, bytost umírá a jde do hrobu. Nebyla-li blokována, tak jde poškození do soupeře, který ztratí tolik životů. Když je blokována více bytostmi, tak i přes to udělí poškození dle své síly. Př. má sílu 5, tak vlastník útočící bytosti rozhodne, kam těchto 5 zranění rozdělí mezi blokuující bytosti.

5. **End of combat step** - konec bojové fáze a případně spuštění efektů karet.

Ukázka hrací plochy jednoho hráče

Hrací zóny

Knihovna - balíček (Deck)

Ruka - karty se kterými hraješ, můžeš je seslat.

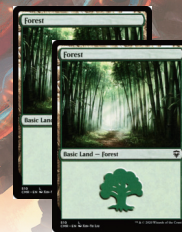
Bojiště - místo, kde pokládáš své permanenty.

Hřbitov - odkládací místo, kde odkládáš své zemřelé bytosti, zničené permanenty, seslaná kouzla a zahozené karty. Ze hřbitova můžeš karty opět vyvolat za pomoci jiných karet a efektů.

Exile - finální zóna, na kterou jsou i tvá normální kouzla krátká. Zde odchází tvé karty napořád a jsou tak mimo danou hru.



Ruka (Hand)

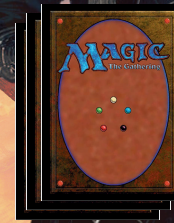


Mana pool

Bojiště (Battlefield)



Balíček (Deck)



HŘBITOV (Graveyard)

VYHNANSTVÍ (Exile)

Základní schopnosti bytostí

Flying - bytost může být blokována jen jinou bytostí s flyingem nebo reachem.

Reach - může blokovat bytosti s flyingem.

Deathtouch - smrtící útok, bránící bytost umírá s jakýmkoliv zraněním.

Trample - pokud by bytost s trample měla obráncům udělit více zranění, než je potřeba k jejich zničení, přebytek udělí hráči.

Haste - bytost může zaútočit hned v kole, kdy jsi ji seslal (není unavená).

Lifelink - přidá vlastníkově bytosti tolik životů, kolik udělí zranění.

First strike - během boje udělí poškození bránící bytosti jako první, takže pokud je to dost, aby ji zabila, tak nedostane zranění od blokuující bytosti.

Double strike - udělí zranění dvakrát. Poprvé před bytostmi, které nemají first strike a podruhé při běžném útoku.

Indestructible - tato bytost nemůže být zabita žádným zraněním od bytostí nebo kouzel. Mohou být obětovány nebo odejít na hřbitov, pokud nějaký efekt sníží její odolnost na 0.

Vigilance - během útoku se netapuje, tudíž je připravena v soupeřově kole bránit.

Defender - nemůže útočit (pouze blokovat).

Shroud - nemůže být zacílena žádným kouzlem nebo efektem (ani TVÝMI!)

Hexproof - nemůže být zacílena žádným kouzlem nebo efektem TVÉHO soupeře.

Menace - může být blokována pouze dvěma a více bytostmi.

Ward - efekty a kouzla soupeře, které cílí kartu s Ward, jsou zrušeny, pokud soupeř nezaplatí poplatek ceny za Ward (např. Ward - discard a card).

BLOKOVÁNÍ

> bytosti MOHOU (NEMUSÍ) blokovat a bojovat s útočícími bytostmi.

> pouze odtapnuté bytosti. Blokuující bytosti se netapují.

> bytost může blokovat nezávisle na jejím příchodu do hry. Musí být odtapnutá.

> blokuující hráč si volí, která bytost a jestli vůbec bude blokovat útočící bytost.

ÚTOČENÍ

> bytosti útočí na soupeře nebo Planeswalkera, ne do jeho bytostí

> bytosti jsou do útoku tapované

> bytost, která vstoupila do hry je "unavená" a nemůže útočit (pokud nemá haste)

> útočící bytost si nevybírání, zda a která bytost ji bude blokovat

Útočící a blokuující bytost si navzájem udělí zranění.

Bytost je zničena jestliže dostane více zranění, než je počet jejich životů a odchází do hrobu.



ČERNÝ RYTÍŘ

www.cernyrytir.cz