

FATAL ARENA - PRAVIDLÁ HRY

Fatal Arena je bojová kartová hra pre 2 až 4 hráčov.

Každý hráč sa snaží v aréne prežiť čo najdlhšie s pomocou skupiny bytostí, rôznych zbraní a kúzel.

Každý hráč bojuje sám za seba, no dočasné spojenectvá sú povolené. Tiež je možné hrať tímovú hru dvoch proti dvom.

POPIS KARTY

typ
karty majú 6
rôznych typov

názov
efekty a
schopnosti
príbeh



cena
koľko kariet musí
mať hráč v ruke, aby
mohol túto kartu
vyložiť do hry

sila
koľko zranení môže
táto karta udeliť
protihráčom

sériové číslo


ŠTART


Zamiešaj všetky karty a rozďaj po 4 kartách každému hráčovi. Každý hráč má nárok jedenkrát vymeniť hociktoré zo svojich kariet za nové, ak mu pôvodné nevyhovovali.


Každý hráč má na začiatku hry 8 životov. Životy udávajú, koľko zranení znesie hráč, kým je vyradený z hry.


Hru začína hráč, ktorého karty majú spolu najväčšiu cenu.


TYPY KARIET


 Bytosť Bytosti môžu v aréne útočiť a blokovať útoky protivníkov.

 Strela Dokáže priamo zraniť protihráča alebo bytosť alebo spôsobiť iný efekt.

 Granát Je v ňom ukrytá strela, ktorú môžeš odpáliť kedykoľvek, aj v reakcii na útok protihráča.

 Mutácia Pridáva sa k bytostiam a väčšinou vylepšuje ich vlastnosti.

 Zbraň Funguje podobne ako mutácia, ale po smrti sa dá preniesť inej bytosti.

 Miesto Dáva ti špeciálny efekt na celú hru.

HROB

Na kôpke zvanej hrob sa zbierajú všetky zabitú bytosti, vyhodené a použité karty. Je spoločný a prístupný pre všetkých hráčov.

Nevrátiliteľné karty

Karty s týmto symbolom sa nedajú brať z hrobu.



PRIEBEH HRY

Hráči sa striedajú v smere hodinových ručičiek. Každé kolo hráča sa delí na **Prípravu**, **Vykladanie kariet** a **Súboj**.

1. Príprava

Zober si 1 kartu z balíka.

Svoje aktivované kúzla (strely a granáty) presuň do hrobu a odmráz bytosti, ktoré boli zmrazené v tvojom predošlom kole.

2. Vykladanie kariet


Do hry môžeš vyložiť ľubovoľný počet svojich kariet.


Každá karta v tvojej ruke sa ráta ako 1 zdroj. Zakaždým môžeš vyložiť kartu, ktorej cena nepresahuje aktuálny počet tvojich zdrojov (počet zdrojov ti klesne o 1 vyložením každej ďalšej karty).






Karty môžeš vykladať, kým máš dostatok zdrojov. Počet kariet v hre ani v ruke nie je nijako obmedzený. Počet zdrojov sa dá zvýšiť pomocou kariet s efektom +1 zdroj.

Čo sa stane keď vyložíš kartu:


 Bytosť Ostáva v hre. Zatiaľ nemôže útočiť, no môže blokovať útoky protihráčov a jej efekty sú aktívne.

 Strela 1. Udelí určený počet zranení protihráčovi alebo bytosti, ktorú určíš. Niektoré strely majú určený cieľ (napríklad: **len na bytosti**, **len na hráča**). Strely s bodkou nedávajú žiadne zranenie.
2. Splní svoj efekt a odchádza do hrobu. Strely **na 1 kolo** ostávajú aktívne až do začiatku tvojho ďalšieho kola.

 Granát Ostáva v hre. Jeho efekt môžeš odpáliť okamžite, alebo hocikedy neskôr (aj v kole protihráča). Po odpálení sa správa ako strela.

 Mutácia alebo  Zbraň Pred vyložením už musí byť v hre bytosť, ktorá ju dostane. Po vyložení sa pripojí k bytosti v hre, ktorú určíš (môže byť aj protihráčova) a natrvalo upraví jej vlastnosti.

Každá bytosť môže mať maximálne 1 mutáciu + 1 zbraň a obidve jej ostávajú až do smrti. Po smrti ide mutácia do hrobu spolu s bytosťou, no zbraň môžeš prideliť inej bytosti v hre (ak zbraň nechceš, alebo nemáš komu prideliť, ide tiež do hrobu).

 Miesto Po vyložení zostáva v hre až do konca partie a jeho efekt je stále aktívny.

3. Súboj

Po vykladaní kariet prichádza na rad súboj s protihráčom. Ak nechceš útočiť, ohlás koniec svojho kola a na rade je ďalší hráč.

1. Útok

Vyber si, ktoré tvoje bytosti budú útočiť, a na ktorého hráča/ hráčov budú útočiť. Takisto môžeš aktivovať efekty kariet, ktoré už máš vyložené. (napríklad: zmraz, znič, vráť do ruky)

Útočiť môžu len tie bytosti, ktoré už sú v hre minimálne od tvojho minulého kola! (všimni si: nemôže útočiť, nemôže útočiť sám, musí útočiť sám, môže útočiť okamžite)

Každej útočiacej bytosti sa aktivuje efekt **vždy keď útočí**.

2. Reakcia

Počas súboja nie je dovolené vykladať ďalšie karty, ale protihráč môže aktivovať efekty kariet, ktoré už má vyložené. (napríklad: zmraz, znič, vráť do ruky)

3. Blokovanie

Protihráč môže každú útočiacu bytosť **blokovat' jednou zo svojich bytostí**. (všimni si: nemôže blokovat', môže blokovat' 2 bytostí, neblokovaťel'ný)

Každý boj útočiacej a blokujúcej bytosti sa vyhodnotí zvlášť, pričom sa porovnáva ich aktuálna sila: **Silnejší zabíja slabšieho, v prípade remízy obaja prežijú**.

Poradie duelov určuje brániaci hráč. Ak je nejaký efekt kvôli zabitej bytosti, vykoná sa ešte pred tým, než sa vyhodnotí ďalší duel. (všimni si: ak je zabitý:)

4. Výsledok

Každá bytosť, ktorá prežila duel, ostáva v hre. Každý neblokovaný útočník vezme protihráčovi toľko životov, akú má silu. Ak hráč nemá žiadnych obrancov, zrania ho všetci útočníci.

Životy hráča je možné zachrániť **pohltením zranení**. (napríklad: pohltí z zranena)

Útokom na protihráča končíš svoje kolo. Zranené (nie mŕtve) bytosti sa vyliečia a na rade je ďalší hráč.

KONIEC HRY

Ak niektorý hráč príde o všetky životy, hra končí. **Vítazom sa stáva hráč s najvyšším počtom ostávajúcich životov**.

V prípade remízy víťazí vyšší súčet sily vyložených kariet, v prípade ďalšej remízy víťazí vyšší počet kariet v ruke.

ALTERNATÍVNE PRAVIDLÁ

Presýtenie

Hra končí, aj keď životy niektorého hráča dosiahnu 12 a viac. **Tento hráč prehráva**, spomedzi ostatných sa vyberá víťaz podľa pôvodných pravidiel.

Taktická varianta

Na začiatku hry vyložte 4 karty vedľa balíka. Na začiatku každého ťahu si hráč môže namiesto z balíka zobrat' jednu z týchto kariet, a doplniť na jej miesto novú kartu z balíka.

Karta z tejto štvorice sa nedá získať žiadnym iným spôsobom.

DOPLŇUJÚCE PRAVIDLÁ

Ak nie je uvedené inak, efekt karty platí pri jej vyložení. Efekty granátov platia pri ich odpálení.

Odstraňovanie kariet a bytostí

znič: Pošli danú kartu do hrobu. Ak je to bytosť, ráta sa ako zabitá.

vráť do ruky: Pošli danú kartu z hry do ruky majiteľa. Ak je to bytosť, neráta sa ako zabitá.

vyhod' z ruky: Pošli danú kartu z ruky hráča do hrobu. Ak je to bytosť, neráta sa ako zabitá.

Keď je bytosť akýmkoľvek spôsobom odstránená z hry, **stráca priloženú schopnosť aj zbraň**. Mutácia odchádza do hrobu. Zbraň môžeš pridelit' inej bytosti v hre, alebo odchádza do hrobu.

zmraz: Otoč danú bytosť nabok. Zmrazená bytosť nemôže útočiť, brániť, ani používať svoje efekty. Zmrazenie platí vždy 1 kolo. Ak hráč zmrazí už zmrazenú bytosť, je zničená.

pohl'tí zranenia: Anuluje zranenia, ktoré majú byť udelené hráčovi alebo bytosti. Ak chce hráč zachrániť bytosť, musí pohltit' aspoň toľko zranení, koľko je sila tej bytosti. Bytosť sa nedá zachrániť pred efektami **znič** alebo **vráť do ruky**.

Trvalé efekty

ochrana proti strelám: Na túto bytosť neplatia strely (ale platia na ňu granáty).

+X zdrojov: Pridáva majiteľovi uvedený počet zdrojov na každé kolo.

Podmienené a platené efekty

Kurzívou je na karte písaná podmienka pre nasledujúci efekt.

zahod' 1 kartu / obetuj 1 život: Za použitie tohto efektu musíš zahodiť kartu zo svojej ruky/obetovať život. **Takýto efekt sa dá použiť len raz za kolo každého hráča**.

zmraz / obetuj [názov karty]: Tento efekt sa spúšťa zmrazením / zničením tejto karty majiteľom. Neplatí ak kartu zmrazí / zničí iný hráč alebo efekt inej karty.

ak útočí sám: Efekt platí len počas útoku danej bytosti, ak hráč neposiela do útoku žiadnu inú bytosť.

na 1 kolo: Efekt platí do začiatku tvojho ďalšieho kola.

Protihráči a súboje

Slovom **protihráč** sa označuje vždy len jeden hráč, proti ktorému práve bojuješ alebo (ak neprebíha súboj) si ho vyberieš za cieľ efektu.

Ak jedna bytosť **blokuje dvoch útočníkov**, útočníci sa berú ako jedna bytosť, so spoločnou silou. Buď zomrie obranca, alebo obaja útočníci, alebo nikto.

Mutácie a zbrane

Bytosti na seba preberajú všetky efekty mutácií a zbraní, ktoré nesú. Pritom efekty **nemôže blokovat'** a **nemôže útočiť** majú prioritu pred ostatnými.

Ondrej Sova / NERO GAMES © 2005-2023

fb.com/nerogames.sk nero@nerogames.sk