

MYTHOSTCG

10+

NARUTO

KONoha SHIDO



V2

Rulebook

Obsah

Přehled hry	3
Přehled komponent	4
Character Cards	4
Mission Cards	6
Tokeny	7
Jak sestavit první deck	7
Příprava hry	8
Fáze Round	9
Start phase	9
Action phase	10
Mission evaluation phase	10
End phase	11
Jak hrát Character Cards	12
Hidden Characters	13
Character Upgrades	15
Edge token 	16
Power tokeny	17
Effects	17

Vítězství ve hře	18
Herní etiketa	18
Slovníček	19

Vítejte v NARUTO MYTHOS TRADING CARD GAME

Ve hře Naruto Mythos Trading Card Game soupeříte se svým protivníkem jako Kage svých skrytých ninja vesnic o to, kdo vede nejsilnější frakci. Rozhodujete, které ninji vyšlete plnit mise, a volíte strategii, jež vám přinese body potřebné k vítězství dříve než soupeři.

PŘEHLED HRY

Každá partie Naruto Mythos TCG trvá přesně čtyři Rounds. Na konci 4. Round vítězí hráč s nejvyšším počtem Mission Points . Klíčem je správně rozhodnout, které ninji vyšlete na jednotlivé Missions. V každém Round se počet dostupných Missions zvyšuje, takže oba hráči mají dost příležitostí obrátit průběh střetu ve svůj prospěch.

Přehled komponent - CHARACTER CARDS

Character Cards se hrají k přiřazení ninjů k Mission Cards, které jsou právě ve hře.

CHARACTER NAME - Jméno postavy. U jedné Mission můžete mít pouze jednu Character Card se stejným jménem.

CHARACTER VERSION - Označení, které kartu odlišuje od jiných karet stejné postavy.

CHAKRA COST - Počet Chakra Points  potřebných k zahrání karty.

POWER - Hodnota používaná k vítězství o Mission Card.

EFFECT - Karty s efekty obsahují ikonu určující okamžik aktivace: On play - aktivuje se při zahrání postavy lícem vzhůru. Continuous - platí, dokud je postava lícem vzhůru na herním poli.

RARITY - Udává pravděpodobnost nalezení karty v boosteru.

KEYWORDS - Keywords mohou být důležitá pro interakce s jinými kartami a effects.

FACTION - Frakce postavy; může vstupovat do interakcí s dalšími effects.

Anatomie CHARACTER CARD

CHARACTER NAME

CHARACTER VERSION

CHAKRA COST

POWER

FACTION

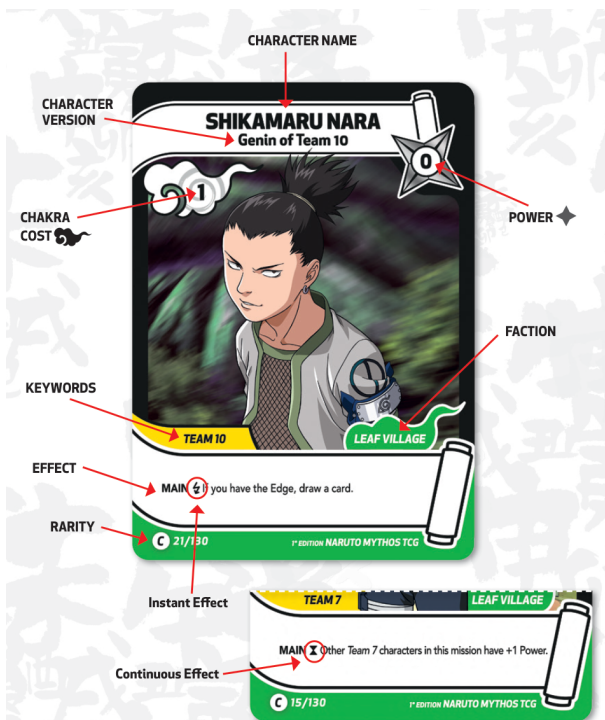
KEYWORDS

EFFECT

RARITY

Instant Effect

Continuous Effect



Původní názorné schéma; herní keywords zůstávají v angličtině.

MISSION CARDS

Každá Mission Card poskytuje základní počet Mission Points  a další body podle svého ranku ve hře.

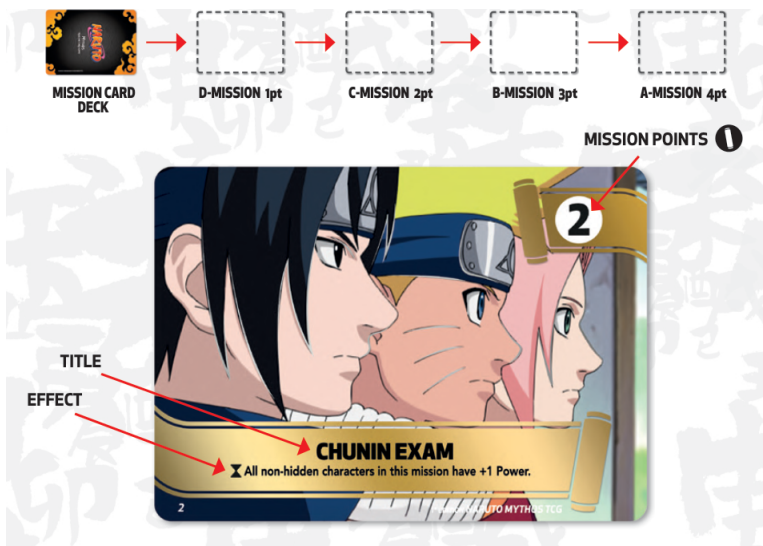
Rank Mission Card určuje Round, v němž byla vyložena. Mission vyložená v prvním Round je D-rank a dává 1 dodatečný bod. Mission vyložená na začátku druhého Round je C-rank a dává 2 dodatečné body. Ve 3. a 4. Round přichází B-rank a A-rank Mission, které přidávají 3, respektive 4 body.

TITLE - Název Mission.

MISSION POINTS - Základní body udělené vítězi této Mission.

EFFECT - Effects, které se aktivují při vyhodnocení nebo během hry.

MISSION CARD DECK D-MISSION 1 pt C-MISSION 2 pt
B-MISSION 3 pt A-MISSION 4 pt



Původní názorné schéma; herní keywords zůstávají v angličtině.

TOKENY A PRVNÍ DECK

V balení Starter Pack najdete tokeny pro sledování Chakra Points 🌀 a Mission Points 📄. Položte je do své herní zóny a upravujte jejich počet podle změn během partie. Najdete zde také jeden Edge token 🌀; ten dostane hráč, který má Edge při Missions. Nemáte-li tokeny, můžete použít drobné předměty, kostky nebo vlastní žetony.

JAK SESTAVIT PRVNÍ DECK

Deck musí obsahovat alespoň 30 karet. Můžete mít libovolný počet Character Cards se stejným jménem, ale nejvýše 2 kopie konkrétní Character Version. Verzi určuje název rozšíření a číselný kód dole na kartě. Art Variants se stejným kódem se nepovažují za jinou verzi.

Příklad: v decku můžete mít libovolný počet karet Naruto Uzumaki, ale maximálně 2 kopie Naruto Uzumaki - Genin of the Leaf Village (1st Edition 9/130).

Každý hráč si navíc zvolí 3 různé Mission Cards. Nemíchají se do osobního decku; během Setup se zamíchají spolu s Mission Cards soupeře.



Původní názorné schéma; herní keywords zůstávají v angličtině.

count as a different one.



Example: You can include any number of **Naruto Uzumaki** cards in your deck, but only up to 2 copies of **Naruto Uzumaki - Genin of the Leaf Village (1st Edition 9/130)** in your deck.

Other than your personal deck, each player also chooses 3 different **Mission cards** to potentially be used in the game. These Mission cards are NOT mixed in with your personal deck and are instead shuffled together with the other Mission cards chosen by your opponent during game setup.

30 CHARACTER CARDS

(max. 2 copies of the same Character version)



3 MISSION CARDS

Původní názorné schéma; herní keywords zůstávají v angličtině.

SETUP

Náhodně určete prvního hráče. Tento hráč získá Edge token



Oba hráči zamíchají lícem dolů 3 zvolené Mission Cards a náhodně vyberou 2. Čtyři vybrané karty se společně zamíchají a vytvoří Mission deck. Každému hráči zbude 1 Mission Card, která se v této partii nepoužije; odložte ji stále lícem dolů.

Oba hráči zamíchají osobní deck a do ruky si doberou 5 karet. Poté může každý jednou vrátit celou ruku do decku, zamíchat a dobrat nových 5 karet.

PŘÍPRAVA PŘED 1. ROUND

PLAYER 1 / CARDS IN HAND / DECK MISSION CARD DECK

PLAYER 2 / CARDS IN HAND / DECK



Původní názorné schéma; herní keywords zůstávají v angličtině.

FÁZE ROUND

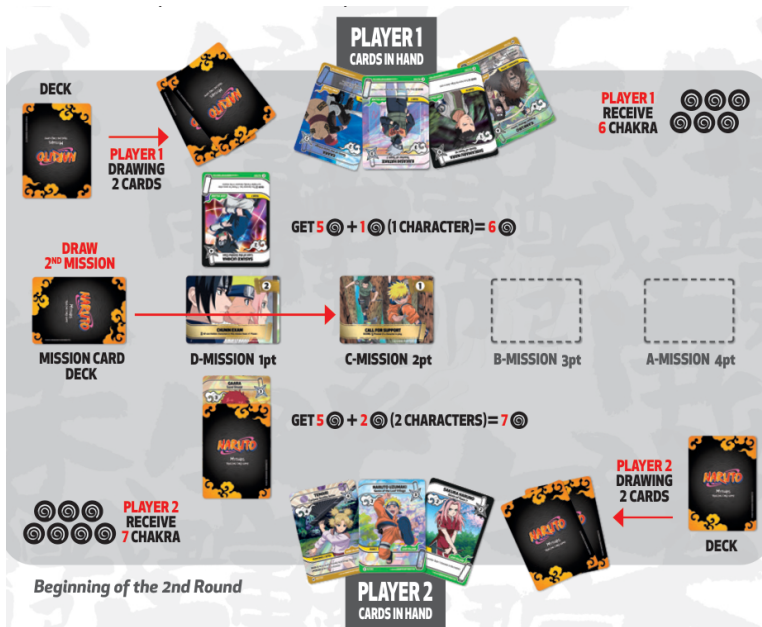
START PHASE > ACTION PHASE > MISSION PHASE > END PHASE > NEW ROUND START PHASE

Níže najdete podrobné vysvětlení jednotlivých fází jednoho Round.

START PHASE

Nejprve otočte vrchní kartu Mission decku lícem vzhůru a položte ji mezi hráče vedle již vyložených Missions. Poté každý hráč získá základních 5 Chakra a navíc 1 Chakra za každou svou postavu ve hře, včetně Hidden Characters. Nakonec si každý dobere 2 karty a přejde do Action phase.

Příklad začátku 2. Round: 5 Chakra + 1 Character = 6; 5 Chakra + 2 Characters = 7.



Původní názorné schéma; herní keywords zůstávají v angličtině.

ACTION PHASE A MISSION EVALUATION PHASE

Hráč s Edge token em provede první tah této fáze. Hráči se střídají a v tahu zahrájí 1 Character k některé Mission. Character lze zahrát z ruky lícem vzhůru nebo jako Hidden lícem dolů. Hráč může také odhalit Hidden Character položenou v dřívějším tahu.

Hráč, který nemůže nebo nechce hrát další Character Cards, může pass. První hráč, který v daném Round passne, získá nebo si ponechá Edge token . Jakmile jeden hráč passne, druhý může hrát několik tahů za sebou, dokud také nepassne. Edge určuje prvního hráče příštího Round a vítěze všech remíz.

MISSION EVALUATION PHASE

Počínaje D-rank Mission porovnejte součet Power postav obou hráčů na každé Mission. Vyšší Power vítězí; při remíze vítězí držitel Edge token u. Vítěz poté aktivuje všechny SCORE effects na Mission Card a svých Characters přiřazených k této Mission. K vítězství a bodování je nutná alespoň 1 Power. Stejně vyhodnoťte další Missions podle ranku. Počet bodovaných Missions se rovná číslu aktuálního Round.



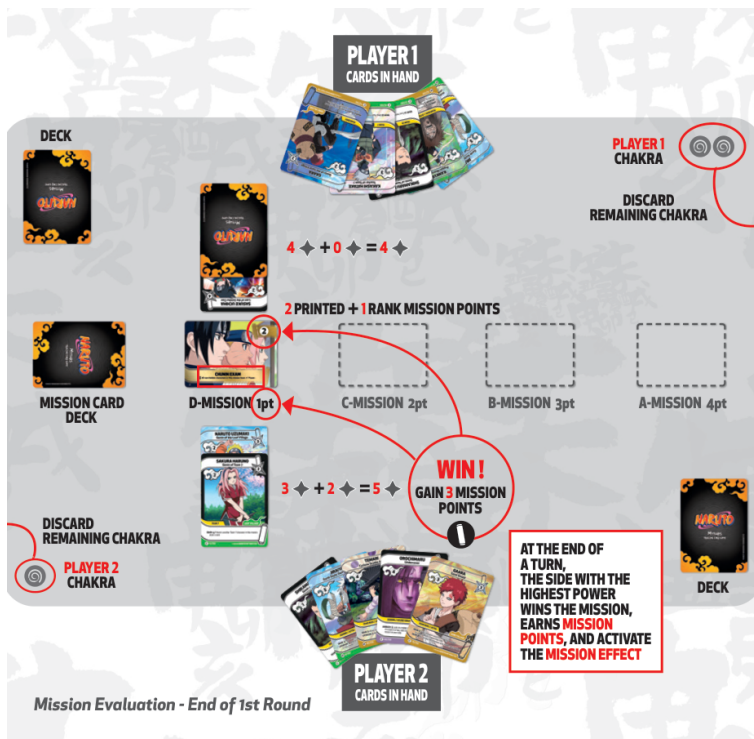
Původní názorné schéma; herní keywords zůstávají v angličtině.

VYHODNOCENÍ A END PHASE

Příklad: vytištěná hodnota Mission je 2 body a D-rank přidává 1 bod. Strana s Power 5 porazí Power 4, získá 3 Mission Points  a aktivuje Mission effect.

END PHASE

Aktuální Round končí. Po 4. Round přejděte k porovnání konečného skóre. Jinak oba hráči odhodí veškeré zbývající Chakra Points  a všechny Power tokeny položené na Characters. Poté začíná nový Round novou Start phase.



Původní názorné schéma; herní keywords zůstávají v angličtině.

JAK HRÁT CHARACTER CARDS

Ve svém tahu musíte zahrát Character Card, nebo passnout; po passu se po zbytek Action phase již neúčastníte.

Můžete:

- Zahrát kartu z ruky lícem vzhůru k Mission, zaplatit její Chakra cost a použít její effects.
- Zahrát kartu z ruky lícem dolů k Mission za 1 Chakra. Character je nyní Hidden; její effects se neaktivují.
- Odhalit a zahrát Hidden Character: otočit ji lícem vzhůru, zaplatit vytištěný Chakra cost a použít effects včetně AMBUSH. Pro interakce s ostatními effects se odhalení považuje za zahrání Character.

Na své straně jedné Mission smíte mít jen 1 Character Card se stejným CHARACTER NAME. Chakra cost zaplatíte vrácením stejné hodnoty Chakra tokenů do společné zásoby. Náklady své Hidden Character si smíte tajně zkontrolovat. Po zahrání Character lícem vzhůru aktivujte její MAIN effects. Poté tah končí a hraje soupeř, pokud již nepassnul.



Playing a face up card

Původní názorné schéma; herní keywords zůstávají v angličtině.

HIDDEN CHARACTERS

Kartu můžete místo lícem vzhůru zahrát lícem dolů; tím je Character Hidden. Za Hidden Character zaplatíte pouze 1 Chakra bez ohledu na vytištěný cost. Při zacílení jinými effects má 0 Power a cost 0.

Ve svém tahu můžete Hidden Character odhalit zaplacením jejího plného vytištěného Chakra cost. Jde o zahrání Character, takže effects umožňující zahrát Character zahrnují i Hidden Characters.

Při zahrání z Hidden stavu použijte MAIN i AMBUSH effects. AMBUSH se neaktivuje, pokud kartu zahrajete rovnou z ruky lícem vzhůru. Hidden Characters lze hrát a odhalovat i bez AMBUSH effect.

AMBUSH EFFECT lze aktivovat pouze odhalením Hidden Card.



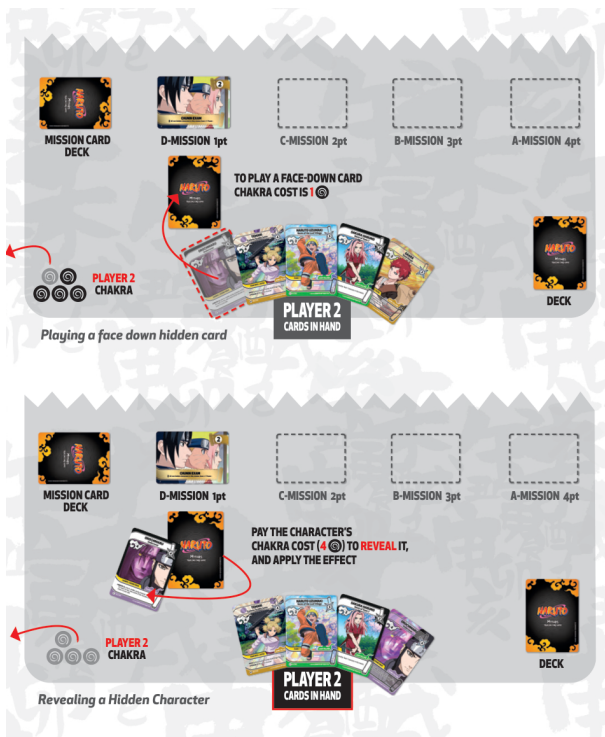
Původní názorné schéma; herní keywords zůstávají v angličtině.

HIDDEN - PŘÍKLADY

ZAHRÁNÍ KARTY LÍCEM DOLŮ: Chakra cost je 1.

ODHALENÍ HIDDEN CHARACTER: zaplaťte vytištěný Chakra cost postavy (v příkladu 4) a použijte effect.

MISSION CARD DECK D-MISSION 1 pt C-MISSION 2 pt
B-MISSION 3 pt A-MISSION 4 pt



Původní názorné schéma; herní keywords zůstávají v angličtině.

CHARACTER UPGRADES

Na stejné straně Mission nemůžete mít Characters se stejným jménem. Character však můžete Upgrade zahráním Character Card stejného jména s vyšším Chakra cost - nikdy se stejným ani nižším cost.

Zaplatíte pouze rozdíl Chakra cost namísto plného cost nové karty. Například karta s cost 5 zahraná na kartu stejného jména s cost 4 stojí pouze 1 Chakra.

Novou kartu položte tak, aby zcela zakryla kartu s nižším cost. Text staré karty se už při hře nepoužívá. Použijte MAIN effects a UPGRADE effects nové karty.

Upgraded Character se počítá jako jedna Character. Pokud ji effect zacíluje, vztahuje se na celý stack; při Defeat odhodte všechny karty ve stacku. Upgraded Character si zachovává stav předchozí karty, například Power tokeny se přenesou na nově zahranou kartu.

Poznámka: Upgrade lze provést i bez UPGRADE effect.



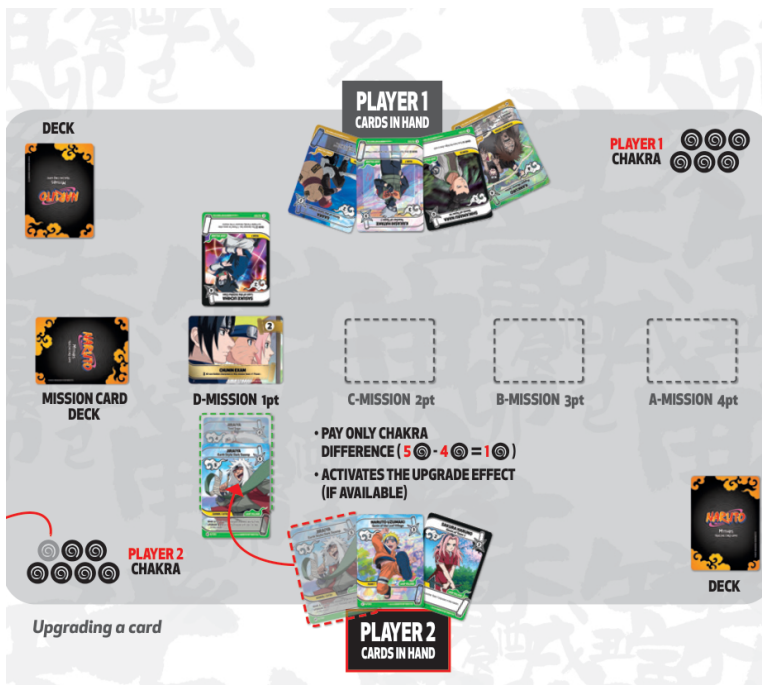
Původní názorné schéma; herní keywords zůstávají v angličtině.

UPGRADE A EDGE TOKEN

UPGRADE: položte novou kartu navrch původní. Zaplaťte jen rozdíl Chakra ($5 - 4 = 1$). Aktivujte UPGRADE effect, je-li k dispozici.

EDGE TOKEN

První hráč, který během Action phase passne, získá nebo si ponechá Edge token . Držitel Edge tokenu vyhrává všechny remízy během Mission evaluation phase a je prvním hráčem příštího Round.



Původní názorné schéma; herní keywords zůstávají v angličtině.

POWER TOKENY A EFFECTS

Power tokeny slouží ke sledování upravených hodnot Power na Character Cards. Potřebujete-li přidat Power token, použijte Chakra token ze zásoby nebo jiný žeton; dokud leží na kartě, považuje se za Power token. Každý přidává Character +1 Power. Na konci každého Round odstraňte všechny Power tokeny ze všech Characters. Hlavním způsobem přidání je POWERUP effect.

Hidden Characters mohou dostávat Power tokeny. Tokeny na Character zůstávají i při změně mezi Hidden a lícem vzhůru.

EFFECTS

Card effects se uplatňují podle uvedeného timingu a shora dolů. Všechny Instant Effects jsou volitelné, pokud text neříká jinak. Continuous Effects jsou aktivní vždy.

Pokud zahrání Character spustí effect na jiné kartě již ve hře, vyřešte nejprve spuštěné effects a teprve poté effects nově zahrané Character. Spustí-li se více effects současně, aktivní hráč, který v tomto tahu hrál, určí jejich pořadí.

Některé UPGRADE effects mění části jiných effects. Při použití MAIN effect nezapomeňte změnu započítat.



Remember to integrate the change when applying the MAIN effect.

Původní názorné schéma; herní keywords zůstávají v angličtině.

VÍTĚZSTVÍ A HERNÍ ETIKETA

Na konci 4. Round vítězí hráč s nejvyšším počtem Mission Points 🏆. Při remíze vyhrává hráč, který na konci hry ovládá Edge token 🏹.

Příklad průběžného součtu: PLAYER 1 celkem 22; PLAYER 2 celkem 23 - WIN!

HERNÍ ETIKETA

- Na své Hidden Characters se můžete kdykoli podívat.
- Vždy jasně zachovávejte pořadí zahraných Characters, zejména Hidden Cards. Během hry je nepřesouvejte a na žádost soupeři pomozte určit pořadí zahrání.

	PLAYER 1				PLAYER 2			
MISSION	D	C	B	A	D	C	B	A
1st Round	1+3	-	-	-	0	-	-	-
2nd Round	1+3	0	-	-	0	2+2	-	-
3rd Round	0	0	3+2	-	1+3	2+2	0	-
4rd Round	1+3	0	3+2	0	0	2+2	0	4+3
Partial Tot.	12	0	10	0	4	12	0	7
TOTAL	22				23 WIN!			

Example of round-bu-round counting

Původní názorné schéma; herní keywords zůstávají v angličtině.

SLOVNÍČEK

Personal deck: Váš deck. Máte-li dobírat z prázdného decku, nic se nestane.

Discard pile: Zóna pro vaše odhozené karty. Během hry pořadí neměňte, pokud effect neříká jinak.

MAIN: Spustí se pokaždé, když Character zahrajete.

UPGRADE: Spustí se pouze při zahrání Character jako Upgrade.

AMBUSH: Spustí se pouze při zahrání (odhalení) Character z Hidden stavu.

SCORE: Spustí se pouze při vítězství v Mission.

CHAKRA +X: Character poskytuje ve Start phase X dalších Chakra Points 🌀.

POWERUP X: Položte X Power tokenů na Character. Není-li cíl určen, cílem je Character, která effect spustila.

Hidden: Character Card lícem dolů. **Non-hidden:** Character Card lícem vzhůru.

Defeat: Character se položí do Discard pile vlastníka. **Hide:** Otočte Character lícem dolů.

Move: Přesuňte Character k jiné Mission podle textu effect.

Take control: Karta je dočasně pod vaší kontrolou. Pokud ji effect odstraní ze hry, vrací se pod kontrolu původního

vlastníka. Pokud se zdroj kontroly stane Hidden, opustí hru nebo změní stranu, vraťte cílovou kartu vlastníkovi na stejnou Mission na druhou stranu.

Enemy: Karta na soupeřově straně; všechny soupeřovy Characters jsou Enemy Characters.

Friendly: Karta na vaší straně. Vaše Characters jsou Friendly vůči ostatním vašim Characters; Character není Friendly sama k sobě.

Leave play: Karta přejde z Mission do Discard pile, ruky nebo decku. Všechny karty pod ní se odhodí.

Weakest/Strongest: Character s nejnižší/nejvyšší Power.

AUTOŘI

Game design: Studio Supernova - Marcello Bertocchi, Luca Ricci; podle námětu Alessia Medy.

Autor: Fulvio Giorgio Fantino © 2025 - Všechna práva vyhrazena

Název díla: Mythos Trading Card Game

Český překlad pravidel: neoficiální fanouškovská lokalizace.
Definovaná herní keywords byla záměrně ponechána v angličtině.