

SBĚRATELSKÁ HRA O ČESKÉ HUDBĚ

MusCard

Pravidla hry

Přehraj soupeře, strhni dav.

2 hráči · partie 15–20 minut · deck min. 30 karet

Nikdo nikomu neubírá životy — soupeříte o přízeň davu. Kdo přetáhne značku Přízně na svůj konec měřítka, vyhrává.

Verze 0.3 (playtest) · červenec 2026 · muscard.cz
Čísla a drobnosti se do vydání prvního starteru můžou změnit.

ZAČÍNÁME

Rychlý start

1. Každý hráč má zamíchaný deck aspoň 30 karet (tracky, kapely, muzikanti, nástroje, noty).
2. Doprostřed stolu dejte měřítko Přízně se značkou na 0 (stupnice $-7 \dots +7$).
3. Oba si líznou 5 karet. Náhodně určete, kdo začíná.
4. Ve svém tahu: nalaď se → lízni → hraj karty (polož max. 1 notu, plať beaty) → vystup.
5. Na konci každého kola (po tazích obou hráčů) vyhrává kolo ten s vyšším součtem Show a posune značku Přízně k sobě o 1 (o 2, když vede aspoň o 4).
6. **Kdo dotáhne značku na svůj konec (± 7), strhnul dav a vyhrál.**

KARTY

Hodnoty na kartě

Hodnota	Co znamená
Cena (v notách)	Kolik beatů stojí zahrání karty.
Show	Kolik přízně karta přitáhne, když vystoupí.
Výdrž	Kolik kol karta vystupuje na scéně, než odejde. Každé tvé kolo vystoupí a Výdrž klesne o 1; na nule odchází do odhazovacího balíčku. Kapely (anchor) Výdrž nemají — jsou trvalé.
Schopnost	Text efektu karty (viz glosář keywordů).

Typy karet

Typ	Jak funguje
Track	Jádro pódia. Položíš ho za beaty, každé kolo vystoupí a dělá Show; Výdrž tiká. Má vlastní QR kód.
Kapela (anchor)	Trvalá karta — ze scény neodchází, Výdrž nemá. Dokud je ve hře, její tracky dostávají bonus. Max 1 kopie v decku.
Muzikant	Má vlastní Show i Výdrž a vystupuje jako track. Souhra: je-li ze stejné kapely jako tvůj track na scéně, spustí bonus. Má slot na nástroj.
Nástroj	Vybavení pro muzikanta. Sedí → bonus k Show. Nesedí → -1 Show. Sabotáž: cizí nástroj smíš dát jen soupeřovi muzikantovi s volným slotem.
Riff	Jednorázový efekt. Riffy s keywordem Reakce (Vypískání) smíš hrát i v soupeřově tahu.
Nota	Zdroj — určuje tvůj rozpočet beatů (viz níže).

ZDROJE

Beaty a nota-karty

Beaty jsou karty, které si taháš — bez not na stole neroztočíš tempo. Nota-karty jsou součástí decku a každý tah smíš položit jednu notu na stůl. Rozpočet beatů tahu = součet hodnot tvých naladěných not na stole. Nevyužité beaty se nepřenášejí — na konci tahu propadnou.

Nota	Beaty / tah	Poznámka
Osminka ♪	$\frac{1}{2}$	naladěná hned
Čtvrtová ♪	1	naladěná hned

Nota	Beaty / tah	Poznámka
Půlová	2	rozšíření — přijde nenaladěná (počítá se až příští tah)
Celá	4	rozšíření — nenaladěná a jen když už máš aspoň 2 noty

První edice používá jen osminky a čtvrtkové. Pojistka proti smůle: jednou za tah smíš odhodit libovolnou kartu z ruky → +1 beat jen pro tento tah.

DECK

Stavba decku

Deck má libovolný počet karet, minimálně 30. Jádro tvoří tracky, k tomu kapely (anchor), muzikanti s nástroji a nota-karty. Max. 2 kopie jedné pojmenované karty; kapely a další legendární karty max. 1. Nota-karty limit nemají. Deck stavíš okolo 1–2 kapel — anchor buffuje jen své vlastní tracky.

PRŮBĚH HRY

Příprava partie

Zamíchej deck a lízni 5 karet. Nelíbí-li se ti ruka, smíš jednou provést mulligan: zamíchej ruku zpět, lízni nových 5 a pak vrať 1 kartu naspodek decku. Značku Přízně dejte na 0 a náhodně určete, kdo začíná. První hráč líže normálně.

Průběh tahu

Fáze	Co se děje
1 · Naladění	Odznač své vyčerpané karty (Sólo). Nenaladěné noty z minula se naladí. Spust efekty „na začátku tvého tahu“. Spočítej rozpočet beatů (součet naladěných not).
2 · Lízni	Lízni 1 kartu.
3 · Hlavní fáze	V libovolném pořadí, dokud máš beaty: polož max. 1 notu; hraj tracky, kapely, muzikanty, nástroje a riffy placením beatů; aktivuj Sólo (vyčerpá kartu — to kolo už nevystoupí); případně použij pojistku (1× za tah: odhoď kartu → +1 beat).
4 · Vystoupení	Tracky a muzikanti na scéně vystoupí → každému sniž Výdrž o 1; komu klesla na 0, po vystoupení odchází. Kapely-anchory jsou trvalé — Výdrž se jich netýká. Poznač si svůj součet Show tohoto kola.
5 · Konec tahu	Efekty „na konci tvého tahu“. Ruku srovnej na max. 7 karet. Předej tah.

Konec kola — tady se hýbe Přízeň

Po tazích obou hráčů porovnejte aktuální součty Show (aktivní karty + bonusy anchorů a Harmonie). Kdo má vyšší součet, posune značku Přízně k sobě o 1 — o 2, když vede aspoň o 4. Remíza značkou nehne. Show je soutěž o kolo, ne přímý odečet: velké pódium kolo vyhraje, ale ne o osm.

INTERAKCE

Přehrát, ne zničit

Nenapadáš soupeřovy „životy“ — soupeříte o značku Přízně. Hlavní nástroj disrupce je Vypískání (riff s keywordem Reakce): zahraješ ho v reakci na soupeřem zahráný track a track se vypíská — toto kolo nevystoupí. Timing: jediné reakční okno hned poté, co soupeř zahraje track, a než track poprvé vystoupí. Mimo toto okno Vypískání zahrát nelze. Další efekty (Rozladění, Tlumení) umlčí schopnost soupeřovy karty, její Show ale zůstává.

Konec hry

Vyhrává, kdo dotáhne značku Přízně na svůj konec měřítka (± 7) — strhnul dav na svou stranu. Dojde-li hráči balíček, dál nelíže a hraje se dál — rozhodne značka Přízně.

GLOSÁŘ

Keywordy schopností

Keyword	Co dělá
Nástup:	Efekt se spustí jednorázově, když kartu zahraješ.
Vystoupení:	Efekt se spustí pokaždé, když karta vystoupí.
Sólo	Aktivovaná schopnost: unav (vyčerpěj) kartu → proved' efekt. Unavená karta to kolo nevystoupí.

Keyword	Co dělá
Crescendo +X	Na konci tvého kola +X Show natrvalo — karta roste.
Decrescendo -X	Na konci tvého kola -X Show — silná, ale slábne.
Předkapela	Smíš zahrát za poloviční cenu, ale karta přijde unavená.
Přídavek	Když karta odejde ze scény, jednou se smí vrátit do ruky.
Singl	Lízneš 1 kartu.
Reakce / Vypískání	Hraje se v reakci na soupeřem zahráný track → track toto kolo nevystoupí.
Souhra (kapela)	Muzikant ze stejné kapely jako tvůj track na scéně → bonus (typicky +Show).
Harmonie (kapela)	Bonus, když ovládáš příslušnou kapelu-anchor.
Rozladění	Umlčí schopnost soupeřovy karty (Show zůstává).
Tutti	Toto kolo mají tvé tracky +1 Show.
Štístko	Když karta vystoupí, hod' mincí: při výhře efekt navíc.

PŘEHLED

Hra v kostce

Parametr	Hodnota
Hráči	2
Cíl délky partie	15–20 minut
Velikost decku	min. 30 karet
Startovní ruka	5 karet · mulligan 1× (nová pěťice, 1 kartu vrať naspodek)
Limit ruky	7 karet na konci tahu
Kopie karet	max. 2 · legendární (kapely) max. 1 · noty bez limitu
Nota za tah	max. 1 položená
Pojistka	1× za tah: odhod' kartu → +1 beat
Měřítka Přízně	−7 ... +7, start na 0
Posun Přízně	+1 vítězi kola · +2 při vedení ≥ 4 · remíza beze změny
Výhra	dotáhni značku na svůj konec (± 7)

UKÁZKA HRY

Ukázková partie: NotaBand vs. CM Bálešáci

Ondra hraje aggro deck kolem kapely NotaBand, Bára tempo deck kolem CM Bálešáci (oba z 1. série). Oba si lízli 5 karet, značka Přízně je na 0, začíná Ondra.

Kolo 1

Ondra (tah 1) — Lízne, položí notu J → rozpočet 1 beat. Zahraje dvakrát track Čerešničky, čerešničky (cena J, tj. $\frac{1}{2} + \frac{1}{2} = 1$). Vystoupení: 1 + 1 = Show 2. Oběma klesne Výdrž z 1 na 0 — po vystoupení odchází do odhazovacího balíčku.

Bára (tah 1) — Lízne, položí J. Zahraje Hnalo dzievča krásy (J; Show 1 / Výdrž 2, Singl — lízne kartu navíc). Vystoupení: Show 1, Výdrž klesá na 1.

Konec kola: Ondra 2 > Bára 1 → značka Přízně na +1 pro Ondru.

Kolo 2

Ondra — Lízne, položí druhou J → rozpočet 2. Zahraje Anička dušička - čardáš (JJ; Show 2 / Výdrž 2, Crescendo +1). Vystoupení: Show 2, Výdrž na 1. Na konci tahu Crescendo: Anička má natrvalo Show 3.

Bára — Lízne, položí J → rozpočet 2. Zahraje anchor CM Bálešáci (JJ; trvalá, Show 1, její tracky +1 Show). Vystoupení: Hnalo dzievča 1 + 1 z anchoru + anchor 1 = Show 3. Hnalo dzievča dohrálo (Výdrž 0) a odchází — anchor zůstává, netiká.

Konec kola: Bára 3 > Ondra 2 → značka zpět na 0. Tempo deck se rozjíždí.

Kolo 3

Ondra — Lízne, položí J → rozpočet 2,5. Zahraje V tom Lučenci (J; Show 2 / Výdrž 2) a Azt a kutya (JJ; Show 2 / Výdrž 2 — Harmonie by dala +1, ale anchor NotaBand ještě na scéně není). Vystoupení: Anička 3 + Lučenci 2 + Azt a kutya 2 = Show 7. Anička dohrála (Výdrž 0) a po vystoupení odchází.

Bára — Lízne, položí J → rozpočet 3. Zahraje muzikanta Tomáše Vavříka (JJ; Show 2 / Výdrž 3 — Souhra by dala +2, ale na scéně teď žádný track Bálešáků není) a levný track Ej šla děvečka (J; Show 1). Vystoupení: Vavřík 2 + Ej šla 1 + 1 z anchoru + anchor 1 = Show 5.

Konec kola: Ondra 7 > Bára 5 → značka na +1 pro Ondru. (Vede o 2, tedy posun jen o 1 — na +2 by potřeboval vést aspoň o 4.)

A tak dál — Ondra tlačí levné tracky a rychlé body, Bára staví scénu kolem anchoru a Souhry. Hraje se, dokud jeden z nich nedotáhne značku Přízně na svůj konec měřítka (± 7).

Co ukázka předvedla

- Noty a rozpočet beatů (každý tah +1 nota na stole)
- Výdrž — karty vystupují omezený počet kol a pak odchází
- Trvalý anchor kapely a jeho +1 Show pro vlastní tracky
- Keywordy Singl, Crescendo, Harmonie a Souhra v praxi
- Konec kola: porovnání Show a posun značky Přízně

MusCard · muscard.cz · verze pravidel 0.3 (playtest) · Karty 1. série mají vlastní QR kód — každá tě vezme rovnou k muzice.