



ŠTYCHOLOV



Štychbuilding pro 3 až 5 hráčů

PODSTATA HRY

Ve hře **Štycholov** se během osmi kol pokusíte ulovit co nejvíc štychů. Každá karta v každém uloveném štychu má hodnotu 1 bod. Ale pozor! Karty, které v jednom kole nacytíte, budou tvořit vaši ruku karet do dalších kol! Pokud se vám nepodařilo chytit dostatek karet, doplníte si ruku do plného počtu silnějšími kartami z takzvaného balíčku oceánu. Hru vyhrává ten, kdo nasbírá nejvíc bodů, ale kolik nových karet z oceánu k tomu budete potřebovat?

HERNÍ MATERIÁL

- 100 karet úlovků
- 5 karet rybářů a 5 karet lodí
- 3 karty kol a 1 sledovací karta
- 5 přehledových karet
- Pravidla hry



EFEKTY NA KONCI ŠTYCHŮ	
0	Weste 1 jistou kartu ze štychu a položí ji na svého rybáře.
1	Všechne hráči nasytí nepohodlivý štych hráči je karta.
2	Podle této karty umístí na svého rybáře 2 nové karty z oceánu.
3	Podle této karty umístí na svého rybáře 3 nové karty z oceánu.
4	Podle této karty umístí na svého rybáře 4 nové karty z oceánu.
5	Podle této karty umístí na svého rybáře 5 nových karet z oceánu.

EFEKTY NA NÁLEŽNOSTI ŠTYCHŮ	
0	Zahrát první kartu štychu.
1	Podle této karty umístí 1 novou kartu na svého rybáře a položí ji na svého rybáře.
2	Podle této karty umístí 2 nové karty na svého rybáře a položí je na svého rybáře.
3	Podle této karty umístí 3 nové karty na svého rybáře a položí je na svého rybáře.
4	Podle této karty umístí 4 nové karty na svého rybáře a položí je na svého rybáře.
5	Podle této karty umístí 5 nových karet na svého rybáře a položí je na svého rybáře.

JAK HRÁT

Hra **Štycholov** se hraje na 8 kol. Na začátku hry připravíte hru podle návodu pro přípravu 1. kola. V každém kole odehrajete předepsaný počet štychů. Z karet získaných (ulovených) tvoříte svůj soukromý dobírací balíček. Na začátku následujícího kola si ze svého balíčku doberete karty do kola dalšího. Pokud nemáte v balíčku dostatek karet na dobrání potřebného počtu karet, zbývající karty si vezmete z balíčku oceánu. Nejprve odehrajte 1. kolo hry a až pak si přečtete druhou stránku pravidel, kde se dozvíte, jak hra pokračuje.

PŘÍPRAVA 1. KOLA

Každý hráč si vezme 1 **přehledovou kartu**, 1 **kartu rybáře** a 1 **kartu loď**. Štychy, které během kola ulovíte, umístíte na svého rybáře. Později z nich vytvoříte svůj dobírací balíček, který budete umísťovat na loď.

Najděte **kartu kol**, která odpovídá vašemu počtu hráčů. Na zadní straně najdete potřebné počáteční karty (vysvětlíme za chvíli), na přední straně najdete přehled kola s počtem karet, které si budete brát do ruky. Umístěte **sledovací kartu** na kartu kol tak, aby byl vidět řádek pro první kolo.

Rozřídte **karty úlovků** na šest hromádek podle počtu hvězd ★ (0 až 5).

Všech 40 karet bez hvězd dejte prozatím stranou. Každý ze zbylých pěti balíčků zamíchejte zvlášť. Pak vytvoříte **balíček oceánu**: Karty s pěti hvězdami dejte lícem dolů doprostřed. Na karty s pěti hvězdami umístěte lícem dolů karty se čtyřmi hvězdami, pak karty se třemi hvězdami, pak karty se dvěma hvězdami a nakonec s jednou hvězdou, vše také lícem dolů. Balíček oceánu umístěte lícem dolů poblíž karty kol, aby byl všem na dosah.

Zbylých 40 **počátečních karet** (bez hvězd) má hodnoty 1 až 10, ve čtyřech různých barvách: modrá, fialová, červená a žlutá. V závislosti na počtu hráčů rozdejte následující karty:

3 hráči: Odeberte z počátečních karet všechny karty s hodnotou 1 a 2. Také odeberte modrou a červenou kartu s hodnotou 3. Zbylých 30 karet zamíchejte a rozdejte každému hráči **10 karet**. Své karty si vezměte do ruky a podívejte se na ně.

4 hráči: Odeberte z počátečních karet všechny karty s hodnotou 1. Zbylých 36 karet zamíchejte a rozdejte každému hráči **9 karet**. Své karty si vezměte do ruky a podívejte se na ně.

5 hráčů: Zamíchejte všech 40 počátečních karet a rozdejte každému hráči **8 karet**. Své karty si vezměte do ruky a podívejte se na ně.

Případné odebrané karty vraťte zpět do krabičky. Nebudou během hry potřeba.

Veźměte si tužku a papír pro zaznamenávání bodů. Určete hráče, který bude na tahu jako první.

PRAVIDLA PRO HRÁNÍ ŠTYCHŮ

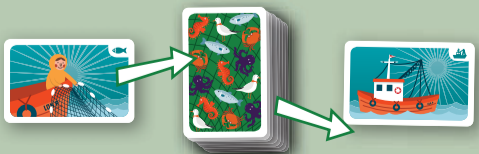
Když jste na tahu a zahajujete štych, vyberte 1 libovolnou kartu z ruky a vyložte ji lícem vzhůru před sebe na stůl. Barva této karty je takzvaná **vynesená barva**. Ostatní hráči v pořadí po směru hodinových ručiček poté také musí do štychu zahrát 1 kartu. Pokud má hráč v ruce alespoň 1 kartu ve vynesené barvě, musí ji zahrát (takzvaně **ctí barvu**). Pokud už v ruce žádnou kartu ve vynesené barvě nemá, musí zahrát kartu v **jiné barvě**.

Štych ulovíte (vyhrajete), pokud zahrájete do štychu **nejvyšší kartu** ve vynesené barvě. V rámci každé barvy mají všechny karty jinou hodnotu, takže bude vždy jeden jasný vítěz štychu. Ulovené karty umístěte lícem dolů na svého rybáře. Pokud ulovíte štych, budete prvním hráčem dalšího štychu a první kartu tedy zahrájete vy.

Příklad: Agnes zahájila štych žlutou sedmičkou ①. Bruno ctí barvu a hraje žlutou trojku, Cyril ctí žlutou desítku a Dita nemá žluté, takže hraje fialovou dvojku. Štych uloví Cyril a umístí tyto 4 karty lícem dolů na svého rybáře ②. Pak zahájí další štych.

KONEC 1. KOLA

Kolo končí po odehrání všech štychů (karet v ruce). Spočítejte ulovené karty na vašem rybáři. Za každou kartu na rybáři si zapíšete 1 bod. Pak zamíchejte karty na svém rybáři. Vznikne váš soukromý **balíček podpalubí**, který umístíte lícem dolů pod kartu své lodi.



Příklad: Cyril ulovil 8 karet. Zapíše si 8 bodů. Pak zamíchá všechny ulovené karty a umístí je lícem dolů do podpalubí lodi (pod kartu lodi).



PŘÍPRAVA 2. AŽ 8. KOLA

Posuňte sledovací kartu o jeden řádek níž na kartě kol. Doberte si z vašeho **podpalubí** uvedený počet karet a vezměte si je do ruky. Pokud máte v podpalubí více karet, než kolik si máte dobrat, zbylé karty v podpalubí ponechte.

	2. kolo	3. a 4. kolo	5. a 6. kolo	7. a 8. kolo
3 hráči	10 karet	11 karet	12 karet	13 karet
4 hráči	9 karet	10 karet	11 karet	12 karet
5 hráčů	8 karet	9 karet	10 karet	11 karet

Příklad: Na začátku 2. kola ve hře 4 hráčů si každý dobírá 9 karet. Agnes si dobere 9 ze svých 16 karet z podpalubí. Cyril a Dita mají jen 8 karet a Bruno pouze 4 karty, takže si všichni doberou všechny své karty. Bruno potřebuje ještě 5 karet, které si dobere z balíčku oceánu, poté následuje Cyril a pak Dita, kteří si každý doberou 1 kartu z tohoto balíčku.

Pokud v podpalubí nemáte dostatek karet, chybějící karty si doberte z balíčku oceánu. Hráč, který **potřebuje nejvíce karet**, si dobere všechny potřebné karty jako první, poté následují hráči podle toho, kolik karet jim chybí do maxima (od nejvíce po nejméně). Pokud potřebuje více hráčů stejný počet karet z balíčku oceánu, jako první si dobere ten, kdo v předchozím štychu vyložil kartu dříve (tzn. byl dřív v pořadí).

Hráč s nejmenším počtem bodů zahajuje 1. štych nového kola. Pokud má více hráčů stejný nízký počet bodů, štych zahájí ten z nich, kdo v předchozím štychu vyložil kartu dříve (tzn. byl dřív v pořadí).

KARTY V BALÍČKU OCEÁNU

Balíček oceánu nabízí nové karty, které postupně „vplují“ do hry.




Vyšší barevné karty: Najdete zde vyšší karty ve všech čtyřech barvách – modrá, fialová, červená a žlutá – s hodnotami od „11“ do „18“.



Trumfové karty: Zelené karty s hodnotami „1“ až „16“ jsou trumfy. Trumfy vždy přebijí barevné karty. Pokud máte ctít barvu, ale nemáte v ruce kartu této barvy, **můžete** zahrát trumf (tedy přebít barvu trumfem). Pokud zahájíte štych vynesením trumfu, ostatní hráči musí zahrát trumf (tedy **ctít trumf**). Pouze pokud nemají v ruce žádné trumfy, mohou zahrát kartu v jiné barvě. Pokud je ve štychu alespoň jeden trumf, štych uloví hráč, který zahrál nejvyšší trumfovou kartu.

Karty s efekty „Na konci štychu“

Když zahrajete tyto karty, použijte jejich efekty **na konci štychu**, ale ještě předtím, než hráč s nejvyšší kartou umístí ulovený štych na svého rybáře. Karty s hodnotou „0“ se řídí obvyklými pravidly pro hraní štychů. **Karty bóje**  můžete **zahrát kdykoli**, i když máte v ruce karty, které by měly ctít vynesenou barvu nebo trumf. Pokud zahájíte štych kartou bóje, další zahrnaná barevná karta nebo trumf určuje, jakou barvu musí ostatní hráči ctít. Pokud jsou ve štychu pouze karty bóje, štych uloví hráč, který zahrál první kartu bóje.



„Ulov 1 jinou kartu“: V každé ze čtyř barev a v barvě trumfu je ve hře karta s hodnotou „0“. Nejprve ulovte 1 jinou kartu ze štychu a položte ji lícem dolů na svého rybáře. To ještě před tím než hráč s nejvyšší kartou uloví zbývající karty! Pokud je ve štychu více karet s hodnotou „0“, vybírejte v pořadí, v jakém jste tyto karty zahráli.



„Předejte 1 kartu doleva“: Všichni hráči současně vyberou 1 kartu ze své ruky a položí ji lícem dolů k hráči po levici. Získanou kartu od souseda si poté vezměte do ruky.



„-3 body“: V balíčku oceánu jsou 2 takové karty. Pokud tuto kartu ulovíte a umístíte ji na svého rybáře, ihned si запиšte -3 body. Na konci kola se tato karta počítá jako 1 bod stejně jako ostatní karty.



„Ulov všechny ostatní karty“: Nejprve ulovte všechny ostatní karty ze štychu a položte je lícem dolů na svého rybáře. To vše ještě před tím, než hráč s nejvyšší kartou uloví štych (respektive pouze tuto kartu bóje). Pokud jsou ve štychu zároveň jedna nebo více karet s hodnotou „0“, vybírejte v pořadí, v jakém jste zahráli karty bóje a karty „0“. Karta s hodnotou „0“ zahrnaná po této kartě bóje uloví tuto kartu bóje. Další karty s hodnotou „0“ již nic nezískají. Hráč s nejvyšší kartou zahájí další štych, i když nic neuloví.

Karty s efekty „Pro následující štych“

Pokud zahrajete tyto **karty bóje**, jejich efekty ovlivní pouze následující štych. Pokud je zahrajete v posledním štychu, efekty se již nevyhodnotí.



„Zahraješ první kartu“: Namísto hráče, který štych ulovil, zahájíte příští štych vy a vyložíte libovolnou kartu z ruky. Ostatní hráči pokračují po směru hodinových ručiček.



„Určíš barvu“: Určete barvu příštího štychu, kterou musí všichni hráči ctít (pokud mají odpovídající karty v ruce, a to včetně hráče, který zahraje první kartu). Můžete zvolit i zelenou trumfovou barvu. Pokud nikdo nectí ani nepřebije zvolenou barvu trumfem (tzn. všichni zahrají jiné barvy nebo karty bóje) vyhráváte štych vy jakožto určovatel barvy.



„Nejnižší hodnota vyhrává“: Dodržujte běžná pravidla pro hraní a brání štychů, ale štych uloví hráč s nejnižší kartou. Pokud přebijete barvu trumfem nebo zahájíte štych trumfem, štych uloví nejnižší trumfová karta.

KONEC 2. AŽ 8. KOLA

Zapište si 1 bod za každou ulovenou kartu na svém rybáři, stejně jako na konci 1. kola.

Poté zamíchejte právě ulovené karty a znovu je umístíte lícem dolů jako svůj **balíček podpalubí** pod vaši loď. Pokud máte v podpalubí staré karty z předchozích kol, umístíte právě ulovené karty **pod** staré karty. Nové karty budete dobírat až po starých kartách!

KONEC HRY

Hru Štycholov vyhrává po 8. kole hráč s nejvyšším počtem bodů! Pokud má několik hráčů stejný nejvyšší počet bodů, o vítězství se dělí.

Vzácná výjimka – Nadměrný odlov:

Pokud na začátku kola není v balíčku oceánu dostatek karet na to, aby si všichni hráči mohli doplnit ruku na požadovaný počet karet, hra okamžitě končí. I v tomto případě stále vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

VDALO:
2F-Spiele
Fedelhören 64,D-28203 Brémy

Autor: Friedemann Friese

Grafická úprava: Maren Rache

Redakce a výroba: Henning Kröpke

Copyright 2024, 2F-Spiele, Brémy/Německo



ČESKÁ VERZE HRY:
TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com



Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektury: Marcel Ondrák, Pavel Skalický, Tomáš Tvrý

Grafická úprava: Michal Hubáček