

# FRIEDEMANN FRIESE ŠTYCHOLES

Friedemannova obávaná štychovka pro 3–5 hráčů

## CÍL HRY

Ve hře **Štycholes** se prodíráte lesem. Je hluboký, tajemný, a ještě ke všemu je noc. Jediný pocit bezpečí skýtá vyšlapaná stezka. Je těžké ji neztratit. Jakmile z ní sejdete, zmocní se vás strach a hrůza. Ááá! Rychle zas najít stezku, ať nepřijedete o rozum. Stát na místě taky nemůžete, protože zřícenina za vámi vypadá jako rejdiště příšer. Komu ani po několika kolech nezbělají vlasy hrůzou, vyhrává hru!

**Štycholes** je jednoduchá štychová hra bez trumfů. Štych vyhrává nejvyšší karta v zahraničí barvě. Snadné, že? Trik je v tom, že jsou ve hře jak karty s kladnými hodnotami, tak těmi zápornými. Hrajete s kartami od „-6“ do „+6“ ve 4 barvách. Takže sbíráte kladné i záporné karty a vaším cílem je dosáhnout co nejvyrovnanějšího výsledku. Toho by mohli dosáhnout všichni hráči... jaká škoda, že hrajete proti sobě. Ostatní se už nemohou dočkat, až vám zavaří další dávkou bodů. Hodně zábavy při hraní **Štycholesu!**

## HERNÍ MATERIÁL

- 60 hracích karet (po 14 v každé ze čtyř barev: všechny hodnoty od „-6“ do „+6“, přičemž „-1“ a „+1“ jsou dvakrát, navíc čtyři vícebarevné „0“)
- 6 karet „stupnice strachu“
- 10 duchů (2 v každé z pěti barev)
- 1 pravidla hry



## SEZNAMTE SE S EVŽENEM...

**Štycholes** je snadná hra, nějaké otázky vás ale určitě napadnou. Evžen se už na většinu z nich ptal. A když tuhle hru pochopil Evžen, pochopí ji každý.

## PŘÍPRAVA HRY

Všech 6 karet stupnice strachu vyložte do řady. Vytvoříte tak cestu vedoucí dvěma směry od „0“ až k „+30“ a „-30“. Každý hráč si vezme 2 duchy ve své barvě: jednoho umístíte na strašidelnou zříceninu, druhého umístíte před sebe jako připomínku vaší barvy.

Ve hře je **60 karet**. Karty mají hodnoty od „+6“ do „+1“ a od „-1“ do „-6“ ve čtyřech barvách: modrá, oranžová, fuchsiová a zelená. Karty hodnoty „+1“ a „-1“ se vyskytují dvakrát. Existují také 4 vícebarevné karty s hodnotou „0“.



V závislosti na počtu hráčů odeberte ze hry následující karty:

**3 hráči:** Odeberte všechny karty jedné barvy a jednu „0“, dále po jedné kartě „+1“ a „-1“ ze zbylých tří barev. Zamíchejte zbyvajících 39 karet a každému rozdejte **13 karet**. Karty si vezměte do ruky.

**4 hráči:** Odeberte po jedné kartě „+1“ a „-1“ ze všech barev. Zamíchejte zbyvajících 52 karet a každému rozdejte **13 karet**. Karty si vezměte do ruky.

**5 hráčů:** Použijte všech 60 karet a každému rozdejte **12 karet**. Karty si vezměte do ruky.

Odebrané karty vraťte do krabice, nebudete je potřebovat.

Připravte si tužku a papír na zapisování bodů. Hráč, kterého naposledy něco vyděsilo, začne první štych.

## PRŮBĚH HRY

Hrajete jedno kolo za každého hráče. V každém kole bude zahajovat štych jiný hráč. Počet štychů, které během kola odehrajete, se rovná počtu karet na ruce.

## PRÁVIDLA ŠTYCHŮ

První hráč zahraje libovolnou kartu (tzn.: **určí barvu**). Ostatní zahrají také 1 kartu postupně po směru hodinových ručiček. Pokud mají kartu ve vnesené barvě, musí ji zahrát (tzn.: **ctí barvu**), pokud ne, mohou zahrát libovolnou kartu.

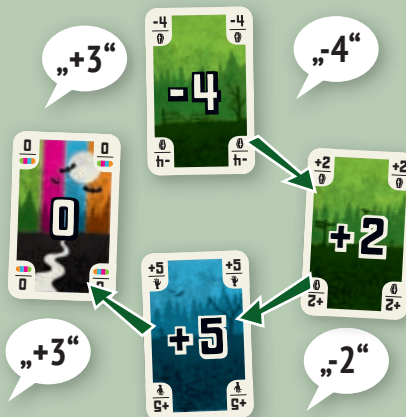
**Kartu „0“** můžete zahrát kdykoli, dokonce i namísto ctění barvy. Karta „0“ vždy ctí barvu! Pokud je první karta ve štychu „0“, pak další zahraniční karta s nějakou barvou určí barvu štychu.

*Ne, Evžene, pokud nemáš barvu, kterou někdo vnesl, nemusíš „0“ hrát. Když hraješ jako další hráč po tom, kdy někdo vnesl „0“, také nemusíš hrát „0“.*

Po zahrání karty vždy ohlásíte celkovou hodnotu strachu všech zahraničních karet tím, že **sečtete všechny hodnoty** karet nezávisle na tom, zda hráči ctí barvu nebo ne.

*Ano, Evžene, to se dělá proto, aby všichni průběžně věděli, jaká je hodnota strachu.*

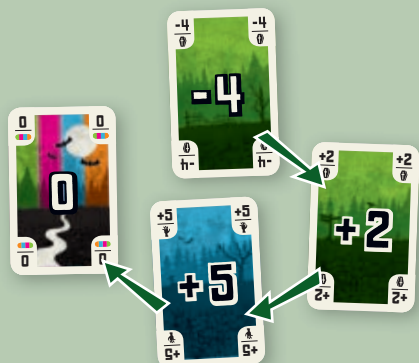
Štych končí, jakmile každý zahrál přesně jednu kartu. Vyhrává hráč, který zahrál nejvyšší hodnotu ve vnesené barvě. Pořadí hodnot v každé barvě je následující: +6 > +5 > ... > +1 > 0 > -1 > ... > -6.



**Příklad:** Agnes zahraje zelenou „-4“. Řekne: „-4!“.  
Bruno následuje zelenou „+2“, řekne: „-2!“.  
Cyril nemá zelenou a zahraje modrou „+5“.  
Řekne: „+3!“.  
Dita má na ruce i zelenou, ale rozhodne se zahrát „0“. Řekne: „+3!“.

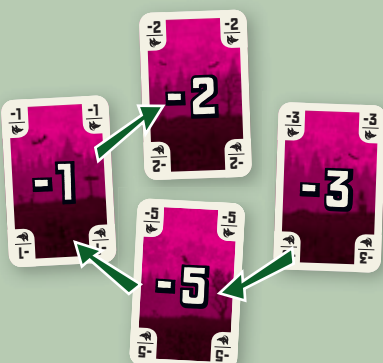
Pokud je ve štychu více „0“ a nejvyšší karta je „0“, vyhrává ten, kdo zahrál „0“ jako první. Ve hře 5 hráčů toto platí také pro „+1“ a „-1“.

Ano, Evžene, při hře **5 hráčů** mohou být ve štychu obě „+1“ i „-1“. Pokud je toto nejvyšší hodnota, pak vyhrává také ten, kdo ji zahrál do štychu jako první.



**Příklad:**

Bruno vyhrává štych se zelenou „+2“ a posune se na stupnici strachu vpřed o 3 políčka (součet +3).



**Příklad:**

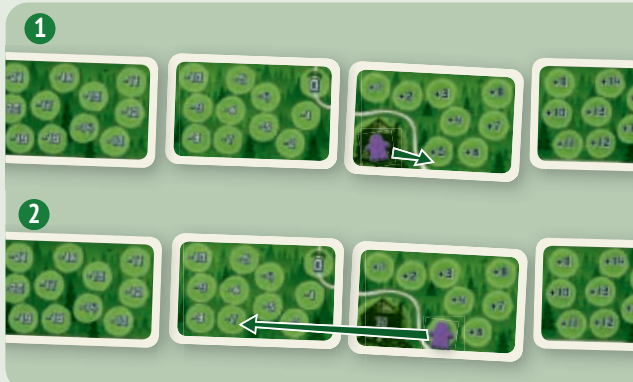
Dita vyhrává štych s fuchsiovou „-1“ a posune se na stupnici strachu zpět o 11 polí.

## STUPNICE STRACHU – KDO SE ZTRATIL?

Když vyhrajete první štych, posuňte svého ducha ze zříceniny odpovídajícím směrem o celkovou hodnotu štychu.

V dalších štýchích se duch posouvá od odpovídající hodnoty (kladné i záporné).

Ano, Evžene, svým duchem se tedy budeš posouvat dopředu i dozadu.



**Příklad:**

- 1 Agnes vyhrála první štych s hodnotou strachu „+5“. Posune tedy svého ducha ze zříceniny na políčko „+5“ na stupnici strachu.
- 2 Později Agnes vyhraje další štych s hodnotou „-12“. Posune svého ducha z políčka „+5“ na políčko „-7“.

Většinou je délka cesty dostatečná pro opakovaný pohyb duchů oběma směry. Ale když překročíte „+30“ nebo „-30“, zaznamenejte si, na jakém čísle duch právě je. Pokud ztratíte přehled o aktuální pozici vašeho ducha, jednoduše sečtete hodnoty všech vašich vyhraných štýchů na konci kola.

Vyhraný štych umístěte lícem dolů před sebe. Poté začnete další štych zahráním nové karty z ruky.

## KONEC KOLA – KDO JE STRAŠPYTEL?

Kolo končí, když hráči odehrají všechny karty z ruky.

Evžene, asi se ptáš, co to má tématicky společného se strachem?

Zkontrolujte, na kterém políčku stupnice strachu se nachází váš duch. Zapište si hodnotu pole, na kterém právě stojí. Pozor: Nezáleží na tom, jestli je na kladném nebo záporném poli (zapište pouze číslo, ignorujte kladné nebo záporné znaménko). Pokud je váš duch i nadále na **zřícenině**, tedy nemáte ani jeden štych, získáte **15 bodů** strachu.

Ano, Evžene, většinou se vyplatí vyhrát alespoň 1 štych. Nebuď srab a nezůstávej ve zřícenině. Ona je totiž taky vlastně strašidelná.



**Příklad:**

- 1 Na konci kola stojí fuchsiový duch Agnes na místě „+8“, Brunův bílý duch na místě „-2“, Cyrilův zelený duch na místě „+5“, a Dita žlutý duch na místě „-11“.
- 2 Proto si zapiší následující body: Agnes utrpěla 8, Bruno 2, Cyril 5 a Dita 11 bodů strachu.

Nakonec přesuňte své duchy zpět zpět na zříceninu. Zamíchejte karty, rozdejte je a začněte nové kolo. Takto odehrajete tolik kol, kolik je ve hře hráčů, přičemž každé kolo musí začít jiný hráč.

## KONEC HRY – KDO SE VRÁTIL KE STEZCE?

Vyhrává ten, kdo má nejméně bodů strachu po odehrání všech kol. Pokud má stejně nízký počet bodů více hráčů, o vítězství se dělí!



Děkujeme **Hans im Glück** za to, že v této hře můžeme použít jejich figurky duchů!

**VYDALO:**  
2F-Spiele  
Fedelhören 64,D-28203 Brémy  
**Autor:** Friedemann Friese  
**Grafická úprava:** Maren Rache  
**Redakce a výroba:** Henning Kröpke  
Copyright 2025, 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 Tvrď  
**Grafická úprava:** Matěj Uhlíř

