



FRIEDEMANN FRIESE ŠTYCHOLOV

2



Friedemannův druhý štychbuilding pro 3–5 hráčů

PODSTATA HRY

„Tohle je jako Štychlov, akorát je to úplně jiné!“ – naprosto náhodný rybář po první hře

Ve hře **Štychlov 2** 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 nacytáte, budou tvořit vaši ruku 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. Kolik nových karet z oceánu k tomu budete potřebovat?

HERNÍ MATERIÁL

- 99 karet úlovků
- 5 karet rybářů a 5 karet lodí
- 1 karta výběru trumfu
- 3 karty kol a 1 sledovací karta
- 5 přehledových karet
- pravidla hry



JAK HRÁT

Hra **Štychlov 2** se hraje na 8 kol. Na začátku připravíte hru podle návodu pro přípravu 1. kola. V každém kole odehrajete předepsaný počet štychů. Ze získaných (ulovených) karet tvoříte svůj soukromý dobírací balíček. Na začátku následujícího kola si ze svého balíčku doberete karty do ruky. 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, umísťujete 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. Umístíte **sledovací kartu** na kartu kol tak, aby šipky směřovaly na řádek pro první kolo. **Kartu výběru trumfu** umístíte vedle sledovací karty. V prvním kole nemá žádný efekt.

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

Všech 40 karet bez hvězd dejte prozatím stranou.

4+ Ve **3 hráčích** odeberte z hromádek s jednou až pěti hvězdami všechny karty obsahující symbol „4+“ a vraťte je do krabičky. Ve hře 3 hráčů se nepoužijí.

Každý ze zbylých pěti balíčků zamíchejte zvlášť. Pak vytvoříte **balíček oceánu**: Karty s pěti hvězdami dejte lícem dolů dospod. Na karty s pěti hvězdami umístíte 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 umístíte lícem dolů poblíž karty kol, aby byl všem na dosah.

40 **počátečních karet** (bez hvězd) má hodnoty 1 až 20, ve dvou různých barvách: modrá a žlutá. V závislosti na počtu hráčů rozdejte následující karty:

3 hráči: Odeberte z počátečních karet všechny karty s hodnotou 1 až 5. 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 a 2. 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.

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

PRAVIDLA PRO HRANÍ ŠTYCHŮ

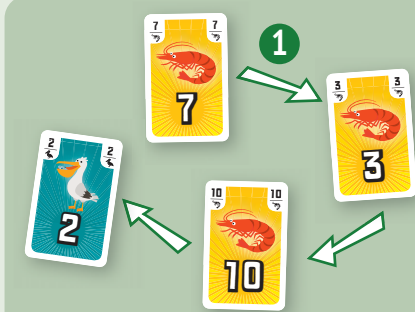
Když jste na tahu a zahajujete štych, vyberte 1 libovolnou kartu z ruky a vyložte ji lícem vzhůru před sebe na stůl. Barva této karty je takzvaná **vynesená barva**. Ostatní hráči v pořadí po směru hodinových ručiček poté také musí do štychu zahrát 1 kartu. Pokud má hráč v ruce alespoň 1 kartu ve vynesené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

Štych ulovíte (vyhrajete), pokud zahrajete 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 umístíte lícem dolů na svého rybáře. Pokud ulovíte štych, budete prvním hráčem dalšího štychu a první kartu tedy zahrajete vy.



Příklad: Všichni hráči vidí kartu kol a dosáhnou na balíček oceánu **1**. Svoji loď a rybáře umístíte před sebe a do ruky si vezmete rozdané karty **2**.

Příklad: Agnes zahájila štych žlutou sedmičkou **1**. Bruno ctí barvu a hraje žlutou trojku, Cyril ctí žlutou desítkou a Dita nemá žluté, takže hraje modrou 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 zapíše 1 bod. Pak zamíchejte karty na svém rybáři. Vznikne váš soukromý **balíček podpalubí**, který umístíte lícem dolů pod kartu své lodí.



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

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

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 potřebného počtu (od nejvíce po nejméně). Pokud potřebuje více hráčů stejný počet karet z balíčku oceánu, jako první si dobere ten, kdo v posledním štychu vyložil kartu dříve (tzn. byl dřív v pořadí).

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

Než vynesete první kartu, vyberte, zda bude trumfová světle zelená nebo tmavě zelená barva (viz níže). Umístěte kartu výběru trumfu vybranou stranou směrem k šipce na sledovací kartě.

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.



KARTY V BALÍČKU OCEÁNU

Balíček oceánu nabízí nové karty, které postupně „vplují“ do hry. Protože tyto karty mají různé efekty, **vždy postupujte na konci každého štychu takto: 1.** Určete nejsilnější a nejslabší kartu (viz čtverzubec níže). **2.** Vyhodnoťte efekty bojů. **3.** Ulovte karty ve štychu, nejdříve nejslabší kartou a poté nejsilnější a umístěte je na svého rybáře.



Barevné karty: Najdete zde vyšší karty v modré a žluté barvě do hodnoty „26“ a také novou červenou barvu s hodnotami od „1“ do „12“.



Trumfové karty: Světle a tmavě zelené karty s hodnotami „1“ až „15“ a dvě karty s oběma odstíny zelené s hodnotou „16“ jsou trumfy. Karta výběru trumfu ukazuje, který odstín zelené je trumf. Ten druhý je vždy další netrumfovou barvou ve hře. Trumfy vždy přebíjí karty ostatních barev. Pokud máte ctít barvu, ale nemáte v ruce kartu této barvy, **můžete** zahrát trumf (tedy přebít barvu trumfem). Pokud zahájíte štych vynesení 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**. Druhá „16“ přebije první „16“.



Změna trumfu: Pokud štych obsahuje světle zelenou nebo tmavě zelenou kartu (případně obě), trumf se **na konci štychu změní** na druhý odstín zelené pro další štych. Otočte kartu výběru trumfu o 180°. Zelené karty s oběma odstíny jsou vždy trumfy.



Čtverzubec: Tyto karty mají hodnoty od „21“ do „25“ a „27“. Tyto karty můžete do štychu zahrát kdykoli, a to i tehdy když máte karty ve vynesené barvě. **Čtverzubec má vždy vynesenu barvu (včetně trumfové)!** Pokud vynesete jako první kartu čtverzubce, karta dalšího hráče určí vynesenu barvu a také barvu zahráného čtverzubce.



Hráč s nejslabší kartou ve štychu uloví všechny čtverzubce v tomto štychu předtím, než hráč s nejsilnější kartou uloví zbylé karty. Nejslabší karta je nejnížší karta, která nectí vynesenu barvu, poté nejnížší karta vynesené barvy, poté nejnížší trumfová karta. Pokud má více karet, které nectí barvu stejnou hodnotu, dříve zahraná karta je slabší.



Bóje: Můžete je **zahrát kdykoli**, i když máte v ruce karty, které by měly ctít vynesenu barvu nebo trumf. Pokud zahájíte štych kartou bóje, další zahraná barevná karta nebo trumf určuje, jakou barvu musí ostatní hráči ctít. Bóje nemá žádnou hodnotu ani barvu. **Nikdy tedy není nejslabší ani nejsilnější kartou ve štychu.** Pokud jsou ve štychu pouze karty bóje, štych uloví hráč, který zahrál první kartu bóje.

Když zahrajete tyto karty, použijte jejich efekty **na konci štychu**, ale ještě předtím, než hráči umístí ulovené karty na své rybáře. **Bóje nemění vítěze štychu.** Pokud je ve štychu více bojů, vyhodnocují se v pořadí, v jakém byly zahrány.



„Ulov 1 jinou kartu“: Ulovte 1 jinou kartu ze štychu a položte ji lícem dolů na svého rybáře. Takto můžete ulovit čtverzubce. V balíčku oceánu jsou dvě tyto karty.

+3

„+3 body“: Jakmile tuto kartu zahrajete, okamžitě si zapište 3 body. Na konci kola se tato karta počítá jako 1 bod stejně jako ostatní karty.



„Zvol trumf“: Vyberte, který odstín zelené bude trumfový pro příští štych (a to i v případě, kdy byla v tomto štychu zahrána zelená karta). Můžete si zvolit, zda odstín změníte, nebo jej ponecháte beze změny. Pokud zahrajete tuto kartu v posledním štychu kola, nebude mít žádný efekt.



„Dober 1 kartu“: Každý hráč si dobere do ruky vrchní kartu ze svého podpalubí. Pokud v podpalubí nemáte žádnou kartu, doberte si namísto toho vrchní kartu z balíčku oceánu. Pokud si má dobrat kartu z balíčku oceánu více hráčů, přednost má ten, kdo ve štychu hraje dříve. V tomto kole odehrajete štych navíc.



„Ulov 1 kartu“: Každý hráč uloví 1 kartu ze své ruky a umístí ji na svého rybáře. V tomto kole odehrajete o 1 štych méně. Pokud tuto bóji zahrajete v předposledním štychu kola, skončí kolo po tomto štychu.



„Vyměň 1 kartu“: Vezměte si 1 jinou kartu z tohoto štychu do ruky. Poté umístěte 1 kartu z ruky **lícem dolů** do tohoto štychu. Na konci kola má tato karta hodnotu 1 bod jako obvykle.

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

KONEC HRY

Hru **Štycholov 2** 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
© 2026 2F-Spiele, Brémy/Německo



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

Redakce: Miroslav Tlamicha
Překlad: Ondřej Polák
Korektury: Eliška Schmucková, Pavel Skalický, Tomáš Tvrď
Grafická úprava: Matěj Uhlíř

