



P Á R T Y H R A

HVĚZDA



V E Č Ě Í R K U

Kdo se ráno nestydí, ten se večer nebavil

PRAVIDLA HRY

HVĚZDA VEČÍRKU aneb kdo se ráno nestydí, ten se večer nebavil

Konečně je to tady. Teď můžeš zúročit dlouhodobou přípravu. Všechny oběti, a že jich nebylo málo, směřují jen k jednomu cíli. Odejít domů jako poslední a stát se konečně hvězdou večírku.

V restauraci je všechno připravený. Pití, jídlo a zábava ovlivní tvoji opilost, sytost, touhu a prestiž. To všechno budeš sledovat na svojí Tabuli hanby.

A kdy jdeš domů a hra pro tebe končí? Když se opiješ tak, že už nemůžeš mluvit (políčko 13), když dostaneš padáka (prestiž na P) nebo když nastane nějaká zvláštní událost.

TABULKA HANBY



Před večírkem

Vezmi si Tabulku hanby. Šoupátka u opilosti, sytosti a touhy dej na 0, u prestiže začínáš na šestce. Zamíchej modré karty a rozlož je na dvě hromádky hodnotami nahoru, stejně tak dej na svoje místo žluté karty.



Když budete hrát ve čtyřech nebo už zbudete ve hře jen 4, zavřete parket (položte na parket kartu se zavřenými dveřmi). Když budete jen 3, pusťte navíc do parku psa (položte do parku kartu psa).

Jak to na večírku chodí

Couráš se po restauraci (na herním plánu tvoje kroky ovládá ruleta) a podle toho se vyvíjí tvůj stav.

BUFET – Najíš se a zvýšíš si sytost o 1. Pokud se v bufetu s někým potkáš, odcházíte na bar a se všemi na baru společně pijete

BAR – Vždycky (pokud neurčí akční karta jinak), když někdo přijde do baru, celé osazenstvo baru pije a zvyšuje si opilost o 1. Pokud někomu vyhládlo (sytost 0), zvyšuje se mu opilost o 2. Bar je jen pro pět lidí, pokud se nevejdeš, zůstáváš, kde jsi.

PARČÍK – V parku se vyvětráš a snižuje se ti opilost o 1. A zase, když se tu s někým potkáš, jdete do baru a se všemi na baru pijete.

ŠMAJCHL KABINET – Když jsi tady sám/sama, nic se neděje. Když se tu potká dvojice, vzroste jim touha o 1. Pokud by se chtěl připojit někdo třetí, dvojice se lekne a sníží se jim opilost o 1. Nově příchozí se omluví a odchází na bar, kde se všichni napijou.

PARKET – Klidné místo pro tanec, zábavu a oddech, odtud tě odvede jenom ruleta.

RECEPCE – Tady si vezmi horní kartu z některého z balíčků.

Večírek začíná

Na večírek přichází jako první nejkrásnější hráč (nemusíš to být vždycky ty), vybere si, do jaké místnosti půjde, a provede akci (podle místnosti, do které šel), pak přichází hráč po levici atd. Až budete ve hře všichni, střídáte se v točení rulety, chodíte tam, kam vás šipka zavede, provedte akci a hraje další hráč.

Akční karty

Když točíš ruletou a ta ukáže na místnost, kde už stojíš, bereš si akční kartu. Kartu si bereš, i pokud přijdeš na recepci, nebo pokud máš jít do parčíku a běhá tam zlý pes (3 hráči ve hře). Když si vybereš modrou akční kartu, nejdřív si posuň šoupátko na Tabuli hanby a pak proved' samotnou akci z karty. Žlutý akční party karty jsou pro drsňáky. Když máš pro strach uděláno a vezmeš si party kartu, musíš splnit úkol nebo se o to alespoň pokusit. Pokud to ani nezkusíš, sníží si prestiž o 4.

Konec hry

Poslední dva kolegové se sejdou na baru, napijou se a začnou otáčet černé karty. První kartu otáčí, kdo je na řadě. Kdybyste přežili celý balíček, zamíchejte ho a jedte dál. Kdo zůstane jako poslední, stává se právem hvězdou večírku.

Když si nejste během hry jistí, tak tady najdete odpovědi

Opilost – když je někdo hladový (syťost 0), tak se mu jakákoliv přibývající opilost (i opilost z akčních karet) násobí dvěma. Střízliví se vždy o jedna.

Akční karty - můžeš si vybrat jakoukoliv horní kartu z jednoho ze tří sloupečků podle toho, co chceš u sebe ovlivnit. Když si vezmeš modrou kartu, upravíš podle ní tabulku hanby a pak samotnou kartu zahraješ. U žluté karty provedeš jen akci. Všechny karty se po odehrání bez výjimky vrací naspod balíčku.

Kdy se hrají karty – akční karty hraješ ihned, pokud není na kartě napsané něco jiného.

Bar – když je v baru 5 lidí, zůstáváš, kde jsi. Když jsou 4 a má přijít dvojice z parku nebo bufetu, dvojice zůstává, kde je. Odchod do baru tím padá, tzn. nejdete tam, ani kdyby se tam v dalším tahu uvolnilo místo.

Ruleta by se měla pěkně točit. Komu se neotočí ani jednou dokola, je srab a měl by být po zásluze potrestán. Trest vymyslí ten, na koho ukázala šipka.

Černý karty – nemají žádné místo na herním plánu. Když se mají poslední dva hráči potkat na baru, oba se napijou na setkání, ale pak už pijou jenom, když jim to řekne karta.

Karta OTROK – kdo si vytáhne kartu OTROK, nabídne nějakou činnost. Když se někomu bude činnost líbit, může si otroka koupit. Když je činnost pro ostatní nezajímavá, musí otrok najít atraktivnější činnost. Hráč, který jako první řekne „kupuju“, stává se pánem a zvýší si opilost o 1. Otrok si posune libovolný ukazatel o 2. Do konce hry ale slouží svému pánovi.

Inspirace: Na povel SAHARA všem doliju, na povel KOZA třikrát zamečím, na POHYB udělám 5 dřepů nebo kliků, na SNIF si očichám podpaží, na povel VLASY někoho pohladím, na povel PIC se napiju apod.