



P Á R T Y H R A

HVĚZDA



V E Č 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 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 svoji Tabulce 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.

Jak si připravíš herní plán?

Vezmi si střelku rulety a odkruť ji od kolečka. Kolečko zespodu nacvakni do díry v herním plánu. Použij klidně trochu víc síly, odměnou bude, že se kolečko z herního plánu už neztratí. Teď seshora nacvakni střelku rulety a herní plán je hotový.

Před večírkem

Každý si vezme svoji Tabulku hanby. Červená šoupátka u opilosti, sytosti a touhy postav na 0. U prestiže začínáš na šestce. Vezmi si figurku stejné barvy, jako je roh tabulky. Figurka tě bude reprezentovat na večírku.

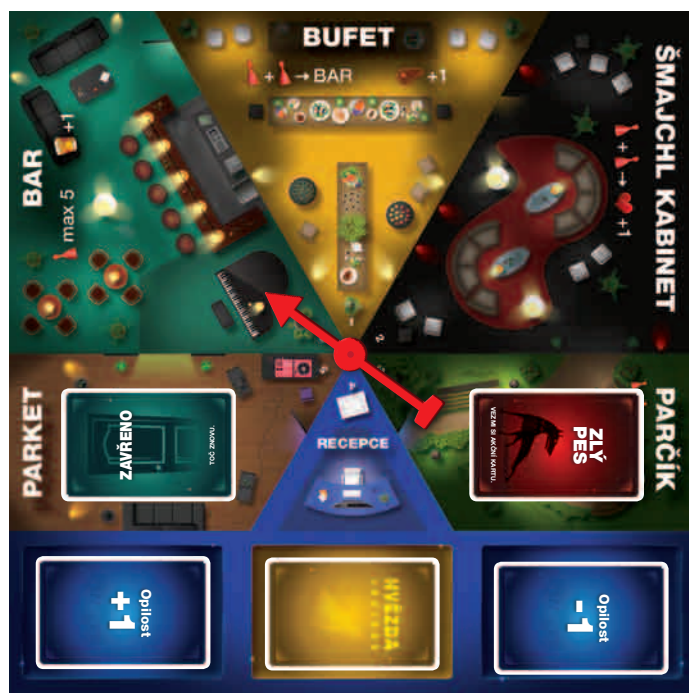


Teď zamíchej modré karty a rozlož je na herní plán na dvě hromádky hodnotami nahoru, stejně tak dej na svoje místo žluté karty.



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).

Na zavřená místa se nechodí.



Jak to na večírku chodí

Couráš se z místnosti do místnosti (na herním plánu kroky tvojí figurky 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 vyhládl (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. Po-

kud by se chtěl připojit někdo třetí, dvojice se lekne a sníží se jim opilost o 1. Nově přichozí 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 a figurku do hry nasazuje jako první nejkrásnější hráč (nemusíš to být vždycky ty). Vybere si, do které 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, chodte tam, kam vás šipka zavede, a provedte akci.

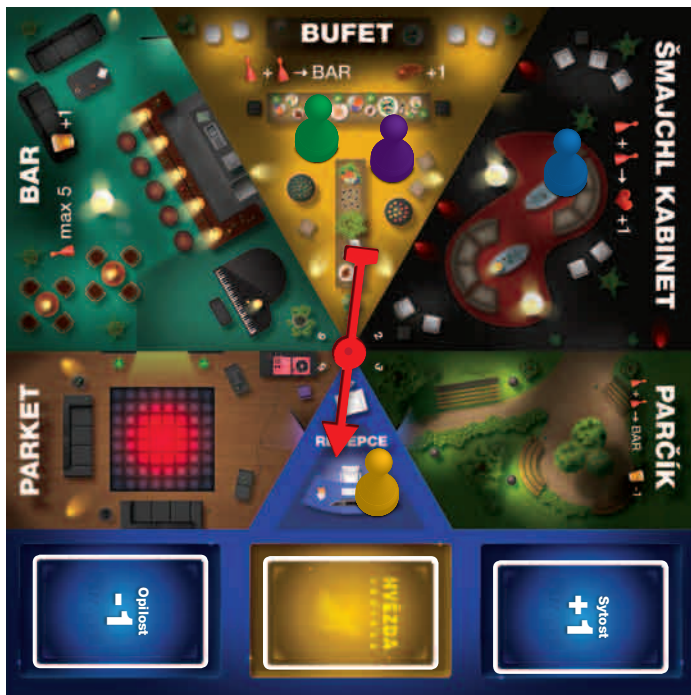
Akční karty

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, kde běhá zlý pes (3 hráči ve hře). Když si vybereš modrou akční kartu, nejdřív si posuň šoupátko na Tabulce 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.

Příklad 1

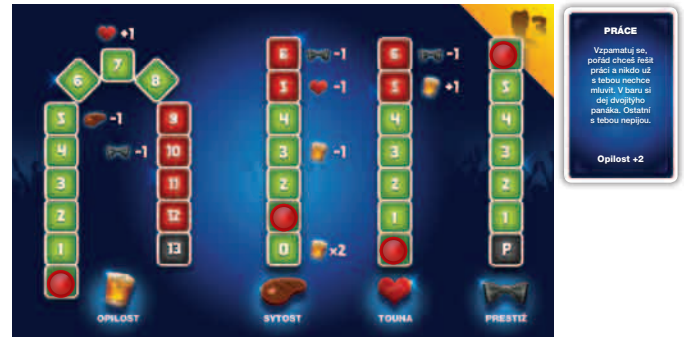
Žlutý hráč zatočil ruletou a ta se zastavila na recepci. Žlutý hráč se přesouvá na recepci a vybírá si akční kartu. Rozhoduje se pro modrou kartu „Sytost +1“.



Na své tabulce hanby si tedy zvyšuje sytost o jedno políčko.

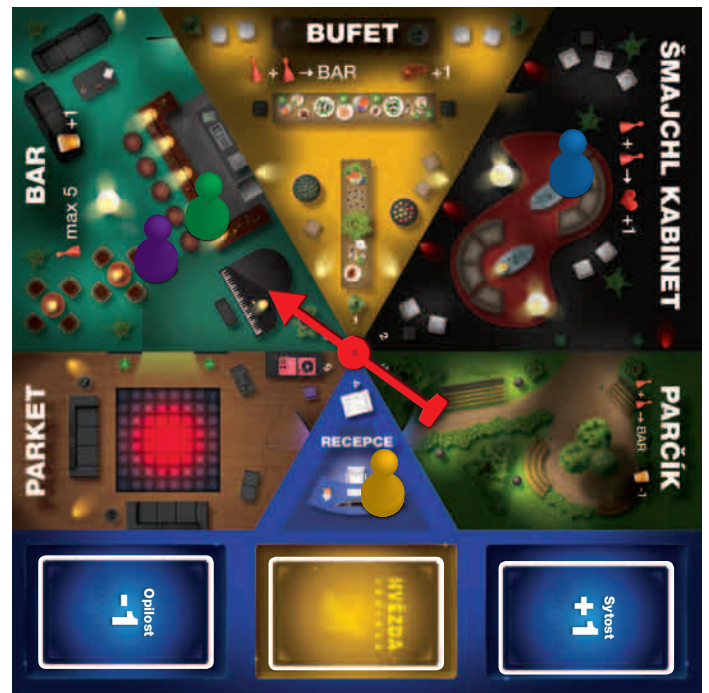


Potom kartičku otočí a splní příslušný úkol. V úkolu si vybírá druhou možnost a sníží všem (včetně sebe) prestiž o jedno políčko. Hraje další hráč.

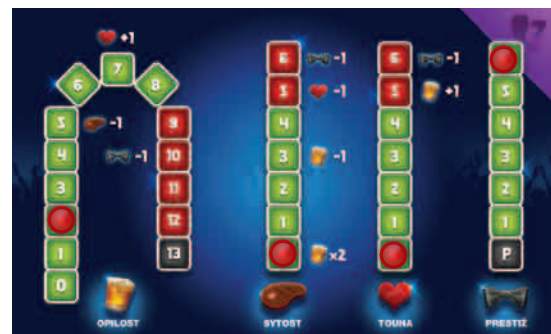


Příklad 2

Fialový hráč přichází do baru, a tím pádem se napije se zeleným kolegou.



A protože je hodně hladový, sytost je na políčku 0, tak se mu zvyšuje opilost hned o 2 namísto o jedno políčko. Stejným způsobem ovlivňují ikonky u jednotlivých políček ostatní charakteristiky. Např. pokud se dostane šoupátko opilosti na políčko číslo 5, pak se snižuje sytost o 1 apod.



Konec hry

Poslední dva kolegové, kteří zůstanou ve hře, 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, tady najdete odpovědi

Jak se ovlivňují šoupátka na tabulce hanby? Když se dostane šoupátko na políčko, kde je jiná ikonka, hráč si podle ní posune šoupátko i u zmíněné charakteristiky.

Třeba u sytosti:

Když je šoupátko na políčku 0, tak pokaždé, když hráč pije, zvedá si opilost o 2 políčka namísto jednoho.

Když se šoupátko dostane na trojku, pak si hráč sníží opilost o 1.

Když je šoupátko na pětce, hráč už je hodně najezený a snižuje se mu logicky touha.

A šestka znamená, že je hráč úplně přežraný, pravděpodobně i krká a nic s ním není. Jeho prestiž padá o 1 políčko. Políčka s ikonkami ovlivňují jiné charakteristiky v obou směrech. Tedy při pohybu šoupátka nahoru i dolů.

Opilost

Když je někdo hladový (sytost 0), násobí se mu jakákoliv přibývajících opilost (i opilost z akčních karet) dvěma. Strízliví se vždy o jedna.

Akční karty

Můžeš si vybrat jakoukoliv horní kartu z jednoho ze tří sloupečků podle toho, co chceš 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

Měla by se 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 žádný 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 vymyslet atraktivnější nabídku. Hráč, který jako první řekne „kupuju“, se stává pánem a zvýší si opilost o 1. Otroci 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.

