

POPIS A CÍL HRY

Je čas na pořádnou párty! Ukažte, jak se dokážete odvázat u pantomimy, modelování s panáčkem nebo vysvětlování lechtivých pojmů. Zadaní si můžete vybrat ze tří různých úrovní podle toho, jak jste odvážní. Hru můžete hrát jak s partou, tak jen s partnerem. Cíl hry je pokaždé stejný: ztratit ostych, co nejdříve dojít do cíle a přitom se skvěle pobavit. Tak už pojďte na věc!

HRA OBSAHUJE:

- 200 karet s 625 úkoly
- oboustranný herní plán
- přesýpací hodiny
- střílku
- modelínu
- ohebného panáčka
- 6 figurek
- pravidla hry v českém a slovenském jazyce

PŘÍPRAVA HRY

Rozložte herní plán na stůl. Pokud hrajete párty verzi, zvolte stranu, kde jsou znázorněné čtyři postavy:



Jestliže hrajete jen ve dvou, zvolte stranu se dvěma postavami:



Roztřídte karty podle kategorií a umístěte je stranou s úkoly dolů na herní plán, kde mají své místo. (Akční karty využijete pouze při hře dvou hráčů.) Střílku přiřadíte doprostřed kruhu s aktivitami nebo s čísly. Ostatní komponenty umístěte vedle herního plánu.

PRAVIDLA HRY PRO 4-12 HRÁČŮ

Hráči se rozdělí do týmů po dvou či více hráčích, vyberou si barvu figurky a umístí ji na políčko START. Začíná tým, který má největší obvod hrudníku. Při shodě nebo při diskriminačních podmínkách začíná ten tým, který je vzrůstem větší. Na kašpárky zde nehrajeme ...

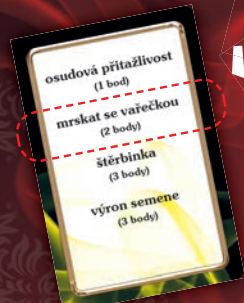
Každý tým si zvolí, který hráč z týmu bude začínat. Poté se v jednotlivých aktivitách střídáte, aby se nečervenal pouze jeden člen týmu. Hráč, který začíná, zatočí střílkou v kruhu s aktivitami. Hráč si vezme příslušnou kartu pro danou aktivitu nebo provede jednorázový úkol podle políčka, kde se zastaví špička střílky. Jednotlivé aktivity a úkoly jsou popsány níže. Pokud si hráč bude brát kartu s aktivitou, je pouze na něm, který úkol na kartě bude chtít splnit. Úkoly jsou bodově ohodnocené a o tolik políček se posune vaše figurka, pokud váš tým uhodne daný úkol v časovém limitu. Čím více bodů je u daného úkolu, tím více se budete červnat a vykonávat větší úsilí. Pokud nikdo z vašeho týmu neuhodne daný úkol, než se písek v přesýpacích hodinách zcela přesype, zůstáváte na políčku a hraje další tým/hráč. Ať bude stát vaše figurka kdekoliv, vždy bude prvním krokem točení střílkou, abyste zjistili, co máte dělat. Po splnění nebo nesplnění daného úkolu vyřadíte kartu s úkoly ze hry.

Příklad:

1)



2)



3)



4)

Vysvětlivky k příkladu:

- 1) Stojíte na políčku č. 5.
- 2) Roztočte střílku a vezměte si příslušnou kartičku.
- 3) Vyberte si úkol z kartičky.
- 4) Pokud váš spoluhráč zadaná slova uhádne, postoupíte o tolik políček, kolik je u úkolu bodů.

Párty TIME 18+

AKTIVITY A JEDNORÁZOVÉ ÚKOLY

Mluvení

Pokud se střílka zastaví na tomto políčku, hráč si vezme příslušnou kartu a zvolí si, který úkol bude chtít vysvětlovat, aby ho tým uhádl v časovém limitu. Počet bodů u úkolu = posun o tolik políček na herním plánu.

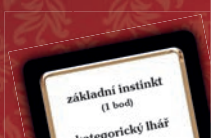
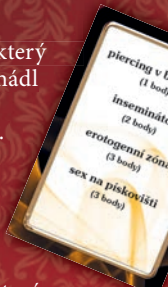
- Hráč při vysvětlování nesmí použít základ vysvětlovaného slova.
- Slovo je třeba uhádnout v přesném tvaru. Vysvětlující hráč pomáhá hráčům, kteří hádají, najít ten správný tvar slova.
- Je-li slovo složeno ze dvou částí a někdo z hádačích jednu z jeho částí uhodne, smíte poté tuto část použít k dalšímu vysvětlování.
- Můžete používat protiklady.
- Nesmíte používat cizí jazyky a není dovoleno na věci ukazovat, pokud se na tom předem všichni nedohodnete.

Pantomima

Pokud se střílka zastaví na tomto políčku, hráč si vezme příslušnou kartu a zvolí si, který úkol bude chtít předvádět, aby ho tým uhádl v časovém limitu. Počet bodů u úkolu = posun o tolik políček na herním plánu. Hráč nemá povoleno mluvit a snaží se používat co možná nejméně pomůcek.

Modelování

Pokud se střílka zastaví na tomto políčku, hráč si vezme příslušnou kartu a zvolí si, který úkol bude chtít modelovat, aby ho tým uhádl v časovém limitu. Počet bodů u úkolu = posun o tolik políček na herním plánu. Hráč nesmí mluvit, ale může si vzít na pomoc ohebného panáčka, který splní vše, co po něm budete chtít.



Fant

Pokud se střelka zastaví na tomto políčku, hráč odhodí jednu část svého oblečení a hraje další tým/hráč.

Symbol drinku

Pokud se střelka zastaví na tomto políčku, hráč si dá svého oblíbeného panáka nebo pět velkých loků piva/vína a hraje další tým/hráč.

KONEC HRY

Hra končí, pokud některý tým dojde na políčko CÍL. Není nutné na toto políčko vstoupit přesně. Vítězný tým získá ocenění Nejrychlejší lechtivá pírká a může se škodolibě posmívat těm bačkorám, které jsou někde vzadu a červenají se až k prasknutí.

PRAVIDLA HRY PRO DVA HRÁČE

Ve hře pro dva hráče budete hrát s partnerem proti imaginárnímu páru, který vás bude chtít za každou cenu porazit. Imaginárnímu páru, řekněme mu Prdolové, bude patřit kruh se střelkou. Vyberte si s partnerem barvu figurky a umístěte ji na políčko START. Prdolům vyberte nějakou ošklivou figurku a umístěte ji také na políčko START. Vždy budete začínat vy!

První aktivitou, kterou budete vykonávat, je mluvení. Určete, kdo z vás začne s vysvětlováním, a v dalších aktivitách se střídáte. Hráč si vezme příslušnou kartu a zvolí si, který úkol bude chtít vysvětlovat, aby ho partner uhádl v časovém limitu. Počet bodů u úkolu = posun o tolik políček na herním plánu. Po vašem kole hrají Prdolové. Zatočte střelkou. Prdolové se posunou o tolik políček, kolik ukáže střelka, anebo zůstanou stát na místě. Prdolové ignorují veškeré aktivity a speciální políčka, jen se posunují. Opět hrajete vy se svým partnerem. Aktivitu, kterou budete vykonávat, zjistíte podle barvy nebo symbolu pod svou figurkou. Pokud budete na startu, vždy budete mít aktivitu mluvení.

Speciální akční políčka

Pokud budete stát na fialovém akčním políčku se symbolem, hráč, který bude hádat, si vezme akční kartu a bude se řídit textem, který je na ní napsaný. Pro hráče, který má vykonávat aktivitu, platí stejná pravidla jako obvykle. Počet bodů u úkolu = posun o tolik políček na herním plánu.

Příklad speciálního políčka:



- 1) Kárl hádá a vezme si akční kartu.
- 2) Hančí bude vykonávat aktivitu a vezme si příslušnou kartu podle symbolu na políčku.

Aktivity

Veškerá pravidla zůstávají stejná jako při hře 4–12 hráčů.

KONEC HRY PRO DVA HRÁČE

Hra končí, pokud některý tým dojde na políčko CÍL. Není nutné na toto políčko vstoupit přesně. Prdolové, ti suchaři, nesmí vyhrát, líbejte se, hladte se, objímejte se, ať žárli, určitě jim to potom vůbec nepůjde.

HERNÍ TIPY

Pokud někdo neuhádne to, co předvádějící hráč předvádí, vysvětluje nebo modeluje, příště si neberte další příslušnou kartu, ale vyberte si jiný úkol z dané kartičky. Jakmile hráč nějaký úkol z karty uhádne, až potom si můžete vzít jinou příslušnou kartu.

Vymyslete si odvážnější texty než ty, které jsou na akčních kartách.

Doporučuje 6 z 5 kardiologů!

V případě dotazů se obračtejte na e-mail hry@albi.cz.

Najdete nás na Facebooku.



VÝROBCE A DISTRIBUTOR PRO ČR:

ALBI Česká republika a. s.
Thámová 13, Praha 8
www.albi.cz
www.modernihry.cz

