

Obsah:

Obsah hry

Rozloženie hry

Začiatok hry

Cieľ hry

1. Hod kockou

2. Pokuta

3. Pohyb

4. Políčka s občerstvením

5. Políčka bez občerstvenia

6. Pozývanie

7. Parket

8. WC

9. Konzumácia

10. Výmena sympatií

11. Kontrola

12. Koniec kola

Koniec hry

Vstúpenie a vystúpenie počas hry

## PÁRTY

spoločenská hra pre všetkých Pártychtivých

*Začína sa párty. Prichádzajú kamaráti, je tu hojnosť jedla a pitia, zábava je v plnom prúde. Najviac sa toho zomelie na parkete, ale aj pri švédskych stoloch je frmol. Len aby stihalo WC. Každý chce mať dobrú náladu, a získať si čo najviac sympatií. Komu sa to podarí? Hádaj sa nestane, že to niekto preženie s konzumáciou, lebo odíde s hanbou! Nech už párty dopadne akokoľvek, si pozvaný ...*

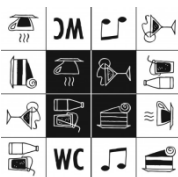
**Poznámka k štruktúre pravidiel** – pravidlá sú písané tak, aby ste mohli hneď začať hrať. Takže si posadajte k stolu, vyberte všetky komponenty z krabice a čítajte ďalej. Ak narazíte na slovo, ktorému nerozumiete, nalistujte si „Slovníček“ na konci pravidiel.

Niektorým veciam možno nebudete pri prvom čítaní rozumieť. Netrápte sa, a hrajte ďalej. Veľa vecí na seba v hre nadväzuje, takže sa vám význam určite časom vyjasní, a ďalšiu hru si už zahráte podľa správnych pravidiel.

Časť pravidiel, ktorá opisuje hranie (očíslované odstavce), je robená spôsobom sprievodcu – jednoducho sa riadte jej pokynmi až pokým si nebudete istý, že pravidlá ovládáte.

**Obsah hry**

1 hrací plán



80 kartičiek občerstvenia (4 druhy kartičiek po 20)



10 stojančekov

110 smajlíkov v desiatich farbách (10 ako figúrky, 100 ako žetóny sympatií)

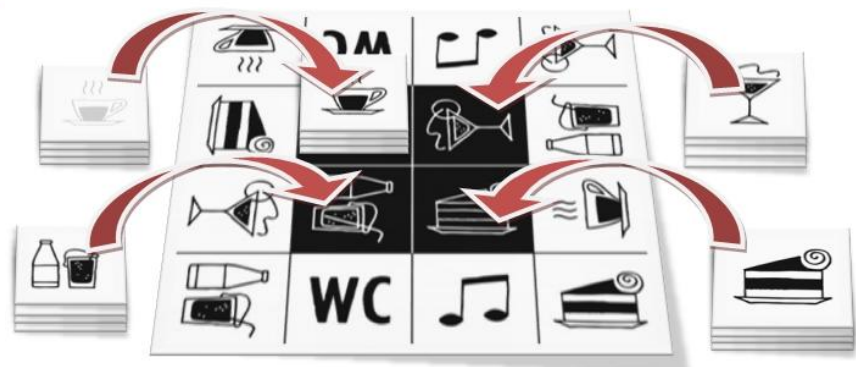


**Rozloženie hry**

Hrací plán umiestnite do stredu medzi všetkých hráčov.

Kartičky občerstvenia sa umiestnia na zodpovedajúce čierne políčka v strede hracieho plánu.

Každý hráč si vyberie jednu farbu smajlíkov, a vezme si ich toľko, koľko hrá hráčov. Potom vezme ešte jedného smajlíka spomedzi nepoužitých svojej farby, a dá si ho stojanček. Tento stojanček so smajlíkom je jeho figúrka.



*Príklad:*

*Hru sa rozhodne hrať 6 hráčov. Každý hráč si vezme 6 smajlíkov svojej farby a ešte jedného (teda dohromady 7), ktorého si vloží do stojančeka ako figúrku.*

### Začiatok hry

Zvoľte si poradie, v akom budete hrať. Začínajúci hráč umiestni svoju figúrku na hrací plán.

Ak ju umiestni na niektoré políčko WC alebo Tanečný parket (symbol noty) nič sa nedeje, figúrku umiestňuje ďalší hráč. Ak hráč umiestni figúrku na políčko s niektorým symbolom občerstvenia, okamžite si vezme kartičku s týmto symbolom a položí ju pred seba symbolom (lícom) nahor.

### Cieľ hry

Cieľom hry je získať aspoň jednu sympatiu od každého hráča, a zbaviť sa všetkých vlastných sympatií.

To znamená – zbaviť sa všetkých smajlíkov svojej farby a získať minimálne jedného smajlíka od všetkých ostatných hráčov.

### 1. Hod kockou

Hráč, ktorý je na ťahu, hodí kockou. Podľa čísla, ktoré padlo na kocke, postúpte na ďalšiu časť pravidiel:

- 1) Ak hráč hodil kockou rovnaké, alebo väčšie číslo, ako je počet jeho skonzumovaných (otočených) kartičiek, prejdite na 3.
- 2) ak hráč hodil nižšie číslo ako je počet jeho skonzumovaných (otočených) kartičiek, prejdite na 2.

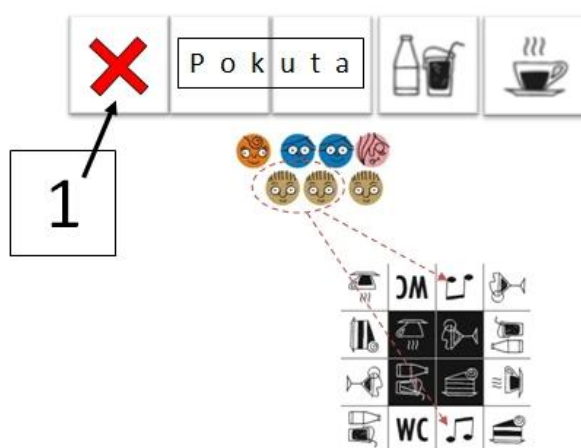
**Pozn. Ak ešte neviete, čo sú skonzumované a neskonzumované kartičky, prejdite prosím cez možnosť číslo 1.**

### 2. Pokuta

Ak hráč hodil na kocke menšie číslo ako je počet jeho skonzumovaných (otočených) kartičiek (viď. 9 Konzumácia), musí zaplatiť tzv. „pokutu“. Pokuta znamená odovzdať určitý počet smajlíkov (sympatií) zo zásoby hráča na jedno z políčok Parket (pole so symbolom noty). Hráč nemusí zaplatiť len smajlíkov svojej farby, môže použiť všetkých, ktorých má pred sebou. Počet smajlíkov (sympatií), ktorých treba zaplatiť sa určí tak, že počet otočených kartičiek ktoré má hráč pred sebou odpočítame od čísla, ktoré padlo na kocke. Mínusové číslo ktoré vyšlo, nám určí koľko žetónov treba zaplatiť.

*Príklad:*

*Jozef hodil 1 a má pred sebou 3 otočené (skonzumované) kartičky.  $1 - 3 = -2$ , to znamená, že Jozef bude musieť zaplatiť 2 žetóny sympatií ako pokutu na ľubovoľný parket.*



*Tipy: Niekedy sa dá využiť aj platenie pokuty ako výhoda ! Dá sa pomocou neho rýchlo zbaviť žetónov svojej farby, ktoré máte navyše a bránia vám vo víťazstve.*

*Okrem toho – hráč po zaplatení pokuty pokračuje v pohybe figúrkou, takže sa môže stať, že podľa čísla na kocke sa dostane na niektoré políčko „Tanečný parket“. Takže môže umiestniť žetóny v rámci pokuty na ten parket, na ktorý potom figúrkou príde, a rovno si svoje žetóny vezme (viď. 7 Parket).*

Podľa toho či hráč má dostatok žetónov na zaplatenie pokuty, postúpte na ďalšiu časť pravidiel.

1) Ak hráč má dostatok žetónov na zaplatenie pokuty, zaplatí ju a môže sa ďalej pohnúť – prejdite na 3.

2) Ak hráč nemá dostatok žetónov na zaplatenie pokuty, prejdite na časť „Koniec hry“.

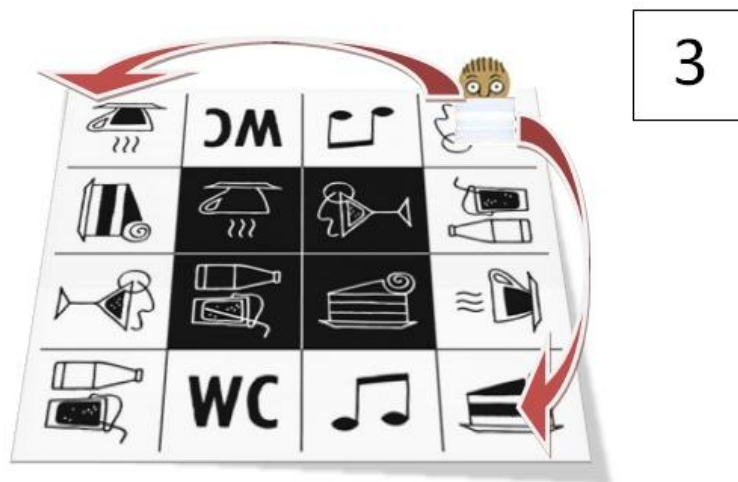
Hra končí v tejto časti ťahu, kolo sa nedohráva.

### 3. Pohyb

Pohybovanie sa po párty je veľmi jednoduchá vec. Podľa čísla, ktoré padlo na kocke, sa hráč môže posunúť o daný počet políčok, doprava alebo doľava. Ak padne číslo 6, hráč nemá na výber, pretože obomi smermi sa dostane na to isté políčko.

Niekedy sa môže stať, že hráč nemôže stúpiť na jedno z polí, ktoré mu určuje hod kockou, napríklad obsadený záchod (na políčku s nápisom WC môže stáť naraz len jedna figúrka). V takom prípade sa musí posunúť na druhé voľné políčko. Taktiež môže nastať situácia, že sa hráč nemôže posunúť vôbec. Ak stojí na parkete, hodí 6 a záchod na opačnej strane je akurát obsadený, nedá sa nič robiť a hráč musí zostať na tom istom políčku.

To, či hráč platil pokutu alebo nie, nemá vplyv na ďalší pohyb – teda aj po zaplatení pokuty hráč ďalej pokračuje v pohybe podľa čísla na kocke.



Podľa toho, na aký druh políčka hráč príde, prejdite na príslušnú časť pravidiel:

1) Pole z občerstvením (koláč, káva, drink, sóda) – časť 4.

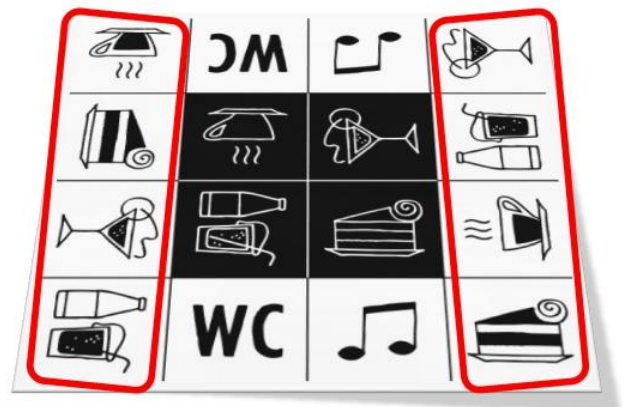
2) Pole bez občerstvenia (WC, parket) – časť 5.

#### 4. Políčka z občerstvením – káva, koláč, drink alebo sóda

Ak hráč príde na políčko na ktorom je nakreslené občerstvenie – káva, koláč, drink alebo sóda – tak má povinnosť zobrať si jednu kartičku takého druhu, na akom stojí (ako keby sa na párty postavil k švédskemu stolu a zobral si vec na tácku). Branie kartičky sa nedá odmietnuť.

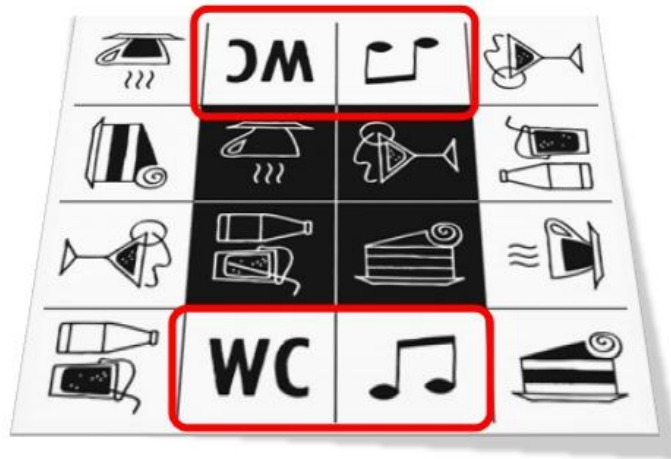
1) Ak sú na tomto políčku aj iné figúrky, postúpte na 6.

2) Ak na tomto políčku nie sú žiadne iné figúrky, ťah hráča končí. Prejdite na 11.



## 5. Políčka bez občerstvenia – WC, parket

Políčka bez občerstvenia majú jednu spoločnú vlastnosť – nedá sa na nich pozývať ostatných na spoločné jedenie a pitie (konzumáciu – podrobnejšie v časti 9). Inak sú obe políčka rozdielne, a každé má svoje špeciálne schopnosti.



- 1) Ak stojíte na políčku Parket, prejdite na 7.
- 2) Ak stojíte na políčku WC, prejdite na 8.

## 6. Pozývanie

Pozývať môže len hráč, ktorý je na ťahu.

Keď prídete na políčko na ktorom stoja iné figúrky, máte možnosť ich pozvať na spoločnú konzumáciu (jedenie alebo pitie). Avšak musíte splniť podmienky - a to, že **musíte mať rovnaké aspoň jedno občerstvenie a stáť na rovnakom políčku.**

Pomoc: Pri konzumácii si medzi sebou hráči menia sympatie (smajlíkov), čo je hlavný spôsob ako vyhrať.

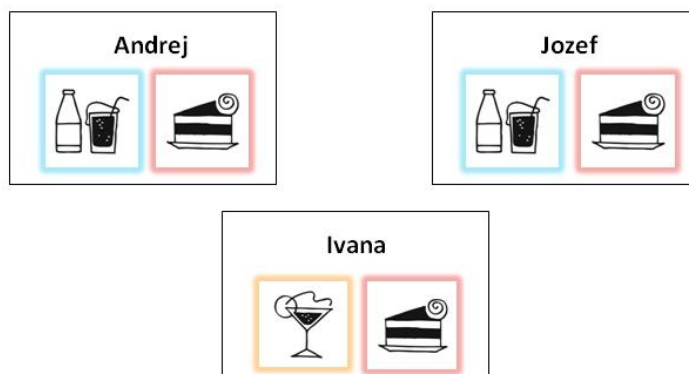
Pozývanie na konzumáciu je dobrovoľné (hráč, ktorý je na ťahu sa môže rozhodnúť aj nepozývať, ak sa mu to nehodí), a nesmie byť tým kto je pozvaný odmietnuté (\*nie je to slušné ...\*).

*Príklad: Michal prišiel na políčko „káva“ na ktorom je aj Zuzka. Zoberie si kartičku „káva“. Zuzka má tiež kávu, a tak ju Michal pozve. Zuzka nemôže pozvanie odmietnuť.*

Hráč môže pozvať na konzumáciu aj viacerých hráčov naraz. V takomto prípade je možných viacej druhov pozvania.

- Ak sa dostane hráč na políčko, na ktorom stojí viac hráčov, ktorí majú také občerstvenie ako on, môže ich pozvať všetkých naraz. Využije pri tom len 1 kartičku (viď. 9. Konzumácia) na výmenu smajlíkov s každým hráčom s ktorým konzumoval (viď 10. výmena sympatii)
- Ak sa dostane na políčko, na ktorom stojí jeden hráč, ktorý má jedno rovnaké občerstvenie, a druhý hráč, ktorý má iné rovnaké občerstvenie, môže ich naraz pozvať. Musí pri tom otočiť dve kartičky (viď. 9. Konzumácia) – jednu z každým hráčom. Hráč mení smajlíkov s každým s kým konzumoval (viď. 10. výmena sympatii)

*Príklad: Andrej prišiel na políčko na ktorom stojí Ivana a Jozef. Andrej má sódu a koláč. Ivana má koláč a drink, a Jozef má sódu a koláč. Andrej môže pozvať Jozefa na sódu (modrá), a potom ešte spoločne Jozefa a Ivanu na koláč (červená) pri čom použije iba jednu kartičku koláč. Taktiež sa môže rozhodnúť pozvať iba Ivanu na koláč, alebo iba Jozefa na sódu a koláč, alebo len na koláč.*



Ak hráč pozval na konzumáciu aspoň jedného hráča, prejdí na 9.  
V prípade, že sa hráč rozhodne nepozývať, jeho ťah končí. Prejdite na 11.

## 7. Parket



Políčka parket sú označené symbolom noty.

Hráč, ktorý príde na úplne prázdne políčko parket, nič nezíska ani nestráca.

Ak na políčku parket ležia nejaké sympatie – ako dôsledok platenia pokút – hráč ktorý prvý príde na toto políčko si ich môže vziať.

Ak už hráč stojí na parkete vo chvíli, keď iný hráč platí pokutu (odovzdáva smajlíkov), nesmie si tento hráč smajlíkov vziať. Smajlíkov si berie vždy len hráč, ktorý na parket prišiel.

Ak na parkete už niekto stojí, a iný hráč tam príde, môže hráča/-ov ktorý na parkete už stojí/stoja tzv. „vytancovať“. Vytancovanie znamená: zobrať každému hráčovi, ktorý na parkete stál už pred jeho príchodom, jedného smajlíka (sympatiu) ľubovoľnej farby, pričom mu za to nemusí nič dávať. Pozrite si taktiež časť „10. Výmena sympatií“.

Po tom, čo hráč príde na políčko parket a urobí jednu z akcií (prázdny parket – nič, zoberie smajlíky ležiace na parkete, alebo vytancuje ostatných hráčov) jeho ťah končí. Prejdite na 11.

## 8. WC



Na políčku záchod sa hráči zbavujú skonsumovaných kartičiek.

Políčka WC sú jediné, na ktorých môže stáť len jeden hráč. Ak tu už niekto stojí, hovoríme, že WC je „obsadené“ (\*aké prekvapivé ....\*). Hráč, ktorý príde na políčko WC dá všetky kartičky, ktoré sú „zjedené“ (otočené prázdnu stranou nahor) naspäť na príslušné kôpky. (Viď. 9. Konzumácia)

*Tip: Je dôležité často chodiť na záchod. Zabráňte tak tomu, že prehráte a pokazíte párty (viď. 2 Pokuta)!*

Keď hráč odovzdá na WC skonsumované kartičky, jeho ťah končí. Prejdite na 11.

## 9. Konzumácia

Ak hráč pozval aspoň jedného iného hráča na spoločné jedenie či pitie (konzumáciu), urobí nasledovné:

1. Povie na čo dotyčného hráča pozýva. V prípade že pozýva viacerých hráčov, musí povedať každému, na čo ho pozýva.
2. Každý hráč otočí kartičky tých občerstvení (občerstvenia) na ktoré bol pozvaný, bielou stranou hore. Takéto kartičky sa považujú za skonsumované (viď. 2. pokuta)

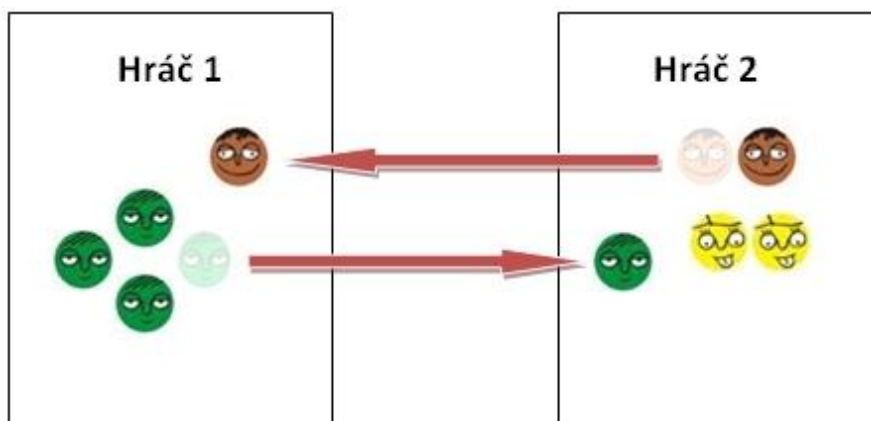
*Príklad: Dano pozval Imra na drink. Dano aj Imro otočia každý jednu kartičku s označením „drink“ ktoré majú pred sebou, bielou stranou nahor.*

Za každé jedno spolu skonsumované občerstvenie (otočenú kartičku) má hráč právo vymeniť si jednu sympatiu s hráčom, s ktorým konzumoval (poprípade s hráčmi). Hráč na ťahu určuje, ktorého smajlíka pozvanému hráčovi odovzdá a ktorého si od neho vezme! Prejdite na 10.

## 10. Výmena sympatií

Výmena sympatií nastáva v dvoch prípadoch:

1. Pri spoločnej konzumácii – v tomto prípade si hráči spolu sympatie vymieňajú. Za každé spoločne skonsumované občerstvenie si hráč môže od hráča s ktorým konzumoval, zobrať jednu sympatiu ľubovoľnej farby (nemusí si zobrať farbu toho hráča, od ktorého berie - vezme si takého smajlíka, ktorý sa mu hodí), a musí mu za ňu dať ľubovoľnú sympatiu zo svojej zásoby (taktiež to nemusí byť vlastná farba). **Vždy si sympatiu vyberá ten hráč, ktorý pozýval – vyberá si ktorú sympatiu si vezme zo zásoby pozvaných a taktiež, ktorých smajlíkov im dá on.**

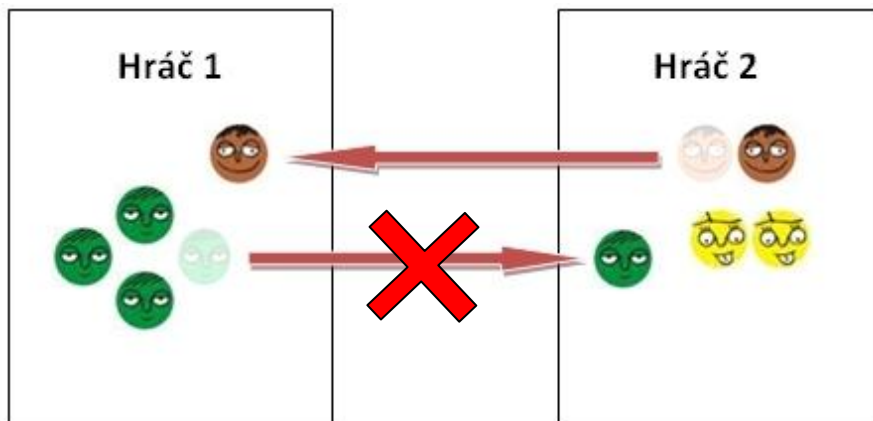




Na obrázku pozýva hráč 1.

*Tip: Najlepšie je dávať hráčom sympatie vlastnej farby, lebo tých sa na víťazstvo potrebujete zbaviť. Ale dajte si pozor, ktoré sympatie tomu druhému do víťazstva chýbajú – možno je to práve vaša farba !*

2. Pri tanci – pri tanci si hráč sympatie vezme, a nemusí za ne nič dávať. Musí si zobrať jednu sympatiu ľubovoľnej farby od každého hráča, ktorý bol na parkete v momente, keď tam hráč prišiel. Ktorú sympatiu si od vytancovaných vezme, rozhoduje ten kto ich vytancoval – teda ten kto prišiel na parket. Na obrázku hráč 1 prišiel ako posledný. Berie si, ale nič nedáva !

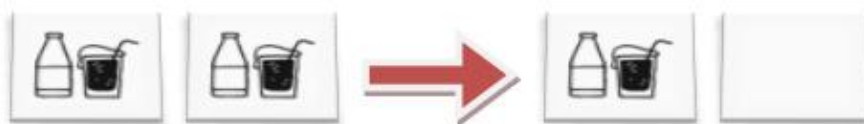


Po dokončení poslednej výmeny sympatií, ktorú hráč zamýšľal, jeho ťah končí. Prejdite ďalej na 11. Ak sa hráčovi podarí získať všetky farby sympatií a svojich sa zbaviť, vyhráva a hra končí v tejto časti kola (nedohráva sa).

### 11. Kontrola

V tejto časti ťahu si hráč skontroluje, či nemá pred sebou dve rovnaké kartičky. Ak má, tak musí jednu z nich skonzumovať sám (\*asi mu chutí ...\*) a otočiť ju bielou stranou nahor. Toto je dosť nevýhodné, pretože hráč dostane skonzumovanú kartičku – má ťažší pohyb (viď. 2. pokuta), ale zároveň si nevymenil žiadne smajlíky (sympatie). Táto kontrola sa robí až na konci ťahu, pretože hráč môže mať počas ťahu dve rovnaké karty a jednu z nich môže s niekým skonzumovať. Tým pádom nebude mať na konci ťahu dve rovnaké karty, a nemusí konzumovať občerstvenie sám.

Hráč si tak isto skontroluje, či náhodou nevyhral – ak nemá žiadne svoje sympatie a má po jednej sympatii od každého hráča, vyhral.



Prejdite na 12.

### 12. Koniec kola

Po skončení kontroly ťah hráča končí. Na ťahu je ďalší hráč v smere hodinových ručičiek.

### Koniec hry

Hra môže skončiť dvomi spôsobmi.

1. Nieкто vyhrá – keď sa niektorému hráčovi podarí získať smajlíka každej farby, ktorá sa vyskytla v hre (aj hráčov, ktorí odišli – viď. „Príchod a odchod počas hry“), vyhráva. Víťaz si môže hovoriť po zvyšok dňa „Kráľ Párty“.

2. Nieкто prehrá – keď nieкто stratí všetky smajlíky, ktoré mal v zásobe (aj vlastné aj cudzie), prehrá – pokazil párty. Hra končí. Ak chcete, môžete zistiť, kto vyhral – každý hráč si zráta svoje smajlíky a dostane za to, aké má zloženie, body.

Za každého smajlíka tej farby, ktorú mal hráč čo pokazil párty, dostane -1 bod.

Za každého vlastného smajlíka dostane 0 bodov.

A za každého smajlíka ostatných farieb odstane +1 bod.

Hráč alebo hráči, ktorý majú najviac bodov, sú víťazi.

*Príklad: Martin pokazil párty.*

*Karolína má 1 Martinovu sympatiu, jednu svoju a dve Stanove. Dostane 2 body za Stanove sympatie, za svoju nedostane nič, a za jednu Martinovu sympatiu stratí jeden bod. Takže na konci má  $2 + 0 - 1 = 1$  bod.*

*Stano má 1 sympatiu od Karolíny, 2 svoje a 2 od Róberta. Dohromady má  $1 + 0 + 2 = 3$  body.*

*Róbert má 2 Karolínine, 3 Martinove a 2 svoje. Takže má  $2 - 3 + 0 = -1$  bod.*

*Tip: Môžete sa dohodnúť, že ak niekto prehrá, tak splní vopred dohodnutú stávkú – poumýva riady po oslave, alebo niečo iné. Výhodou je, že nie je isté, či niekto prehrá, a teda bude musieť splniť stávkú.*

## **Príchod a odchod z hry**

### **Príchod**

Nespornou výhodou tejto hry je, že počas hrania môže do hry vstúpiť ďalší hráč – a tento hráč nie je znevýhodnený voči ostatným hráčom, môže hru pokojne vyhrať.

Príchod sa robí jednoducho. Hráč, ktorý sa rozhodne vstúpiť do hry si z voľných farieb vyberie tú, s ktorou chce hrať. Vezme si stojanček a jedného smajlíka použije ako figúrku. Ďalej si vezme taký počet smajlíkov, koľko bude od tejto chvíle hráčov v hre. Keďže sa však zvýšil počet hráčov, aj ostatní hráči musia doplniť stav – vezmú si teda taký počet smajlíkov svojej farby, koľko hráčov pribudlo v hre.

*Príklad:*

*Hrá päť hráčov. Do hry vstupujú dvaja hráči. To je spolu sedem. Prichádzajúci hráči si vezmú sedem smajlíkov ako sympatie. ostatní hráči si vezmú po dva smajlíky svojej farby, aby mali taktiež sedem. Samozrejme okrem toho musí mať každý hráč ešte svoju figúrku.*

Hráč, alebo hráči ktorí prichádzajú do hry sa v zvolenom poradí postavlia na ľubovoľné políčko a postupujú, ako by na toto políčko prišli po hode kockou.

### **Odchod**

Hráč, ktorý sa rozhodne opustiť hru počká až príde na ťah, svoju figúrku odstráni z hracieho plánu a všetkých smajlíkov ktoré mal, odovzdá na ľubovoľný tanečný parket – týchto si berie ten, kto príde na parket ako prvý. Nikoho nepoškodil a môže odísť. Ostatní hráči pokračujú v hre ďalej tak, akoby tento hráč neodišiel – to znamená, že pre víťazstvo musia získať i farbu smajlíka hráča, ktorý hru opustil.

## **Slovníček**

Konzumácia – je to spoločné otočenie kartičky so symbolom občerstvenia, s jedným alebo viacerými hráčmi

Občerstvenie – kartičky zo symbolmi kávy, koláča, drinku a sódy

Pokuta – sú to sympatie, ktoré musí hráč odovzdať na parket, keď sa mu na začiatku ťahu nepodarí hodiť rovnaké alebo vyššie číslo, ako má počet skonzumovaných kartičiek

Skonzumovaná kartička – kartička otočená bielou (rubovou) stranou nahor

Smajlík – žetón sympatie

Sympatia – predstavuje hráčove zážitky, postoje; v podstate je to časť hráčovej osobnosti, o ktorej sa ten druhý niečo dozvie

Vytancovať – zobrať si od hráča sympatiu za to, že s ním tancoval na parkete (prišiel k nemu na parket)

**Tak hor sa na PÁRTY !!!**