

PÁRTYSAUŘI

Nechce se vám
studovat pravidla?
Podívejte se na
videonávod!



Cíl hry

Vítejte v bouřlivých dvacátých letech! Uspořádejte ten nejoslavnější večírek ze všech – takový, na který se vám podaří přilákat ty nejzářivější hvězdy mezi místní dinosauři smetánkou. V každém kole můžete buď přihodit na aktuálního dinosaura, nebo z aukce odstoupit (pasovat). Každý z dinosaurů dává přednost něčemu jinému, budete je tedy muset buď nalákat na ty správné pochutiny, nebo uplatit pomocí blyštivých drahokamů. Zvítězí nejvyšší nabídka a dinosaurus zamíří na večírek hráče, který ji učinil. Ostatní hráči si mezitím vybírají novou kartu příhozů z nabídky dostupných karet. Dobře si rozmyslete, kdy má smysl přihazovat a kdy budete raději pasovat – hráči, kteří pasují dříve, si mohou vybrat z více karet. Vaším cílem je mít na konci hry nejvíce bodů. Body získáváte za každého jednotlivého dinosaura, kterého jste na svůj večírek nalákali. Další body navíc získáte za všechny vaše dvojice a trojice dinosaurů a stejně tak za každou vaši řadu dinosaurů s po sobě jdoucími čísly (sekvenci).

Karty dinosaurů (25 karet):

Karta každého dinosaura má **číslo** od 1 do 10. Každý dinosaurus se objevuje ve dvou kopiích, s výjimkou karet 4–7, které existují ve třech kopiích. Kromě toho existuje i jeden žolík (J). Malé kosočtverce na levém a pravém okraji karet znázorňují, v kolika kopiích se daná karta ve hře vyskytuje.



Hvězdičky v pravém horním rohu ukazují, kolik bodů za daného dinosaura získáte na konci hry (1–5). Čím dále od středu číselné řady se dinosaurus nachází, tím vyšší hodnotu jeho karta má.

Sekvence: Na konci hry hráči získávají body také za každou sekvenci, kterou se jim z karet dinosaurů podaří sestavit.

- Sekvencí se rozumí sada tří nebo více karet dinosaurů s po sobě jdoucími čísly. Je možné vytvořit více sekvencí.
- Čím delší sekvenci se vám podaří vytvořit (složenou ze tří karet, čtyř karet atd.), tím více bodů za ni na konci hry dostanete.
- Každé číslo může být v jedné sekvenci použito pouze jednou. Pokud jste nalákali více dinosaurů se stejným číslem, můžete každého z nich použít pouze v jedné sekvenci.
- Své sekvence můžete libovolně přeskupovat až do závěrečného bodování.



sekvence 3 karet



sekvence 5 karet využívající žolíka

Žolíkem můžete nahradit libovolného dinosaura (s jakýmkoliv číslem od 1 do 10) v sekvenci.

Karty příhozů (85 karet):

Každá karta příhozu má hodnotu od 1 do 5. Karty příhozů slouží k přihazování na dinosaury, buď prostřednictvím **pochutin**, NEBO **drahokamů**. Existují tři typy pochutin (koktejl, jednohubka a dortík), přičemž karta každého dinosaura zobrazuje, na kterou pochutinu je možné ho nalákat. Alternativně lze každého dinosaura uplatit drahokamy.



4 × s hodnotou 2–5 od každého typu



12×

Karty s hodnotou 1 jsou speciální, protože je lze použít jako kterýkoliv typ pochutiny.



5 × s hodnotou 1–5

Karty „MOJE!“ a přehledové karty (5 + 5 karet):

Karty „MOJE!“ slouží jako ukazatel, že jste v daném kole pasovali. Na jejich zadní straně je žolík, kterého si můžete „zaplatit“ během závěrečného bodování. Přehledové karty zobrazují karty dinosaurů, kolik kopií a hvězdiček každý dinosaurus má a jaké pochutiny upřednostňuje. Na zadní straně těchto karet je stručný souhrn závěrečného bodování.



Příprava hry

- Každý hráč si vezme jednu **kartu „MOJE!“** a jednu **přehledovou kartu** stejné barvy.
- Zamíchejte karty příhozů a umístěte je doprostřed stolu lícem dolů – toto je váš dobírací balíček. Vedle něj nechte místo na odhazovací balíček a nabídku dostupných karet. V nabídce dostupných karet bude o jednu kartu méně, než je počet hráčů.
- Zamíchejte karty dinosaurů a umístěte je lícem dolů vedle nabídky dostupných karet – toto je váš balíček dinosaurů. V závislosti na počtu hráčů vraťte následující počet karet dinosaurů do krabice, aniž byste se na ně podívali: 3 karty při hře 3 hráčů, 2 karty při hře 4 hráčů a 1 kartu při hře 5 hráčů.



odhazovací balíček



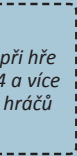
dobírací balíček



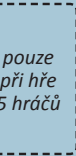
nabídka dostupných karet (počet karet závisí na počtu hráčů)



vždy



vždy



při hře 4 a více hráčů



pouze při hře 5 hráčů



balíček dinosaurů

- Každý hráč si táhne do ruky 5 karet příhozů z dobíracího balíčku. Hráči, kteří mají celkovou hodnotu karet nižší než 10, mohou své karty odhodit lícem nahoru na odhazovací balíček a dobrot si 5 nových karet (dokud jejich 5 karet nebude mít celkovou hodnotu alespoň 10).
- Vyberte začínajícího hráče, který zahájí první kolo.

Průběh hry

Hra se skládá ze série kol. Na začátku každého kola otočte **vrchní kartu z balíčku dinosaurů**. Následně z dobíracího balíčku vyložte lícem nahoru do nabídky dostupných karet **o jednu kartu méně, než je počet hráčů** (tj. 2/3/4 karty ve hře pro 3/4/5 hráčů).

Dobírací balíček je prázdný?
Zamíchejte odhazovací balíček a vytvořte nový dobírací balíček.



Začínající hráč zahájí kolo a hra pokračuje po směru hodinových ručiček.

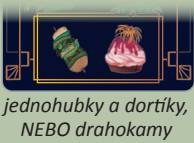
Průběh hry (pokračování)

Hráč, který je na tahu, musí buď **přihodit** a navýšit tak nabídku, nebo **pasovat**. Takto hra po jednotlivých tazích pokračuje, dokud nepasují všichni hráči kromě jednoho.

Přihazování

Přihazování probíhá tak, že hráč, který je na tahu, oznámí číslo. Toto číslo udává, kolik je ochoten zaplatit za vyloženého dinosaura pomocí karet příhozů. Aby další hráč aktuální nabídku přebil, musí přihodit víc – tedy uvést **vyšší číslo**. Pokud se jedná o první nabídku v daném kole, můžete aukci zahájit příhozem v libovolné výši (s minimální hodnotou 1).

Přihazujete buď pomocí **pochutin, NEBO drahokamů**. Ve spodní části každé karty dinosaura je zobrazeno, které pochutiny můžete použít k tomu, abyste se ho pokusili zlákat na svůj večírek. Tyto typy lze libovolně kombinovat, jiný než zobrazený typ pochutin ale použít nemůžete. Každého dinosaura je možné také uplatit drahokamy, **nikdy** však nesmíte kombinovat pochutiny a drahokamy.

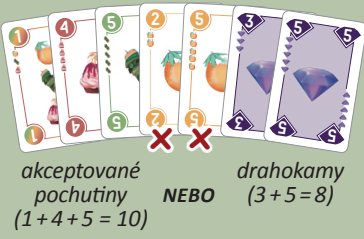


jednohubky a dortíky,
NEBO drahokamy

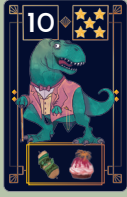
Poznámka: Dinosaurí žolík je speciální, protože na něj lze přihazovat pouze pomocí drahokamů.

Důležité: Říkáte vždy pouze číslo. Nikdy neprozrazujete, zda přihazujete pomocí pochutin, nebo drahokamů. Čím přesně za dinosaura zaplatíte, se můžete rozhodnout, až když aukci vyhrajete, nikdy však nesmíte nabídnout víc, než kolik můžete zaplatit.

Příklad: V aukci je právě dinosaur s číslem 10. Kolo začíná Helena a přihazuje 2. Karel nemůže nebo nechce přihodit víc a pasuje. Anna zvyšuje nabídku na 4. Vy zvýšíte na 5. Helena poté pasuje a Anna zvyšuje na 6.



Znovu je řada na vás. Tento dinosaur má slabost pro jednohubky a dortíky, můžete tedy zvýšit nabídku až na **10** (kombinací dortíku, jednohubky a karty s hodnotou 1, která může být použita jako libovolný typ pochutiny). Vaše dva koktejly (s hodnotami 2 a 5) vám v tomto případě bohužel nepomůžou, protože tento dinosaur je nemá rád. Alternativně můžete použít drahokamy (s hodnotami 3 a 5) a zvýšit na 8.



Speciální případ: Pokud pasují všichni hráči, aniž by kdokoliv přihodil, kolo okamžitě končí. Karta nevydraženého dinosaura je odstraněna ze hry a všechny karty příhozů z nabídky dostupných karet se přesunou do odhazovacího balíčku. Zahajte nové kolo, začínající hráč zůstává stejný.

Pasování

Pasováním odstupujete z aktuální aukce a nemůžete do ní už dále přihazovat. Hráč, který pasuje, položí svou kartu „MOJE!“ na libovolnou kartu příhozů z nabídky dostupných karet, která je stále k dispozici (tedy není už rezervovaná jiným hráčem). Takto zarezervovanou kartu si hráč na konci kola bere do ruky.



Poznámka:

- Pasování je dobrovolné. Pokud však hráč nemůže nabídku zvýšit, pasovat musí.
- Pasovat může i začínající hráč.

Konec kola

Kolo končí, jakmile pasují všichni kromě jednoho hráče.

Hráč, který učinil nejvyšší nabídku, získává vyloženou kartu dinosaura a musí deklarovanou částku zaplatit kartami příhozů ze své ruky. Karet může zvolit libovolný počet, musí se ale jednat pouze o akceptovaný typ pochutin, NEBO drahokamy a jejich celková hodnota musí být minimálně ve výši vítězné nabídky. Uplatněné karty příhozů odhodí lícem nahoru na odhazovací balíček. Je možné zaplatit víc než deklarovanou částku, ale v takovém případě se žádné „drobné“ nevrací. Vydražené dinosaury hráči vykládají před sebe na hrací plochu.

Příklad: Aukci z předchozího příkladu jste vyhráli příhozem na 8. Mohli byste za dinosaura zaplatit pomocí pochutin, ale pak byste zbytečně přeplatili (4 + 5). Raději proto zaplatíte dvěma kartami drahokamů (3 + 5), které odhodíte na odhazovací balíček.

Všichni ostatní hráči si do ruky vezmou kartu příhozu, kterou si během pasování zarezervovali v nabídce dostupných karet, a vezmou si zpět své karty „MOJE!“.

Začíná nové kolo. **Novým začínajícím hráčem** je hráč, který sedí nalevo od hráče, který právě získal kartu dinosaura.

Konec hry

Hra končí kolem, ve kterém je vydražena poslední karta z balíčku dinosaurů. Po něm proběhne **závěrečné bodování**. Každý hráč vyhodnotí své karty následujícím způsobem: Nejprve můžete zvolit přesně jednu kartu dinosaura, kterou vlastníte ve více než jedné kopii, a odstranit ji ze hry. Za tuto kartu žádné body nezískáte, místo ní však smíte otočit svou kartu „MOJE!“ na druhou stranu a použít ji ve třetím kroku bodování jako žolíka.

Poté sečtete svoje vítězné body (VB):

- Hvězdičky:** Za každou hvězdičku na kartách dinosaurů získáváte 1 bod.
- Dvojice/trojice:** Za každou dvojici (dvě karty dinosaurů se stejným číslem) získáváte 3 body, za každou trojici (tři karty dinosaurů se stejným číslem) získáváte 6 bodů. Žolíky v dvojicích ani trojicích použít nemůžete.
- Sekvence:** Vytvořte ze svých karet dinosaurů co nejdelší sekvenci (viz infobox „*Sekvence*“ na první straně pravidel). Obodujte každou sekvenci podle její délky:

3: 3 VB	4: 6 VB	5: 10 VB	6: 15 VB
7: 21 VB	8: 28 VB	9: 36 VB	10: 45 VB
- Karty v ruce:** Nakonec získáte 1 bod za každé dvě karty příhozů, které vám zůstaly v ruce.

Příklad závěrečného bodování:

Celkový počet hvězdiček na Anniných kartách dinosaurů:
 $4 + 0 + 2 + 1 + 1 + 4 + 5 = 17 \text{ VB}$

sekvence ze 4 karet: **6 VP**

není sekvence

Anna odstranila jednu ze svých duplicitních karet dinosaurů, aby mohla kartu „MOJE!“ použít jako žolíka.

1 dvojice: **3 VB**

5 zbývajících karet v ruce:
 $5 / 2 = 2 \text{ VB}$

= 28 VB

Vítězem se stává hráč, kterému se podařilo získat nejvíce bodů. V případě shody vítězí hráč s nejvyšší celkovou hodnotou karet v ruce. Pokud je to stále nerozhodně, hráči se o vítězství dělí.



Pro jednodušší počítání bodů doporučujeme stáhnout si aplikaci **Deep Print Games**. V té naleznete virtuální počítadlo bodů pro tuto i mnoho dalších her. Stáhněte si ji zdarma na App Store a Google Play.



Autor: Leo Colovini
Ilustrace: Annika Heller
Vývoj: Sebastian Wenzlaff
Pravidla: Sebastian Wenzlaff, Viktor Kobilke
Český překlad: Šárka Tůmová

© 2024 Deep Print Games GmbH, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Germany. All rights reserved.
www.deep-print-games.com

