

Pivní hra

PRAVIDLA HRY

OBSAH



118 karet piva



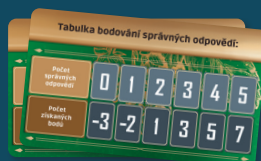
8 pivních táček
s jednotlivými
disciplínami



počítadlo kol



5 karet pořadí



2 přehledové karty
bodování



6 karet sázek



80 žetonů ve dvou
hodnotách

CÍL HRY

Cílem Pivní hry je dokázat, že právě vy jste největším znalcem piva v širém okolí – a to tak, že v partii, hrané na tři (při hře 5 a 6 hráčů) nebo čtyři (při hře 2 až 4 hráčů) kola, získáte nejvíce bodů.

PŘÍPRAVA HRY

Pivní táčky s jednotlivými disciplínami důkladně zamíchejte a vytvořte z nich balíček, který umístíte rubem vzhůru tak, aby na něj všichni hráči pohodlně dosáhli.

Všechny karty zamíchejte dohromady a vytvořte z nich balíček, který umístíte lícovou stranou vzhůru tak, aby na něj všichni hráči pohodlně dosáhli. Lícovou stranu poznáte podle světlého podkladu ve spodní části karty.

V dosahu všech hráčů umístěte kupičku žetonů. Každý hráč dostane do začátku pět žetonů v hodnotě „1“. Každý hráč si také vezme jednu kartu sázek.

Doprostřed herní oblasti seřadte pětici karet pořadí do řady od nejnižší po nejvyšší. Vedle nich umístěte kartu počítadla kol. Pokud hrajete hru 5 a 6 hráčů, rovnou umístěte jeden bodovací žeton na spodní pole na této kartě – tím dáte najevo, že budete hrát pouze 3 kola.



PRŮBĚH HRY

Jedna partie Pivní hry se skládá ze tří (při hře 5 a 6 hráčů) nebo čtyř (při hře 2 až 4 hráčů) kol, v nichž každý hráč odehraje jeden tah. Na začátku každého kola umístíte na příslušné pole na kartě počítadla kol jeden bodovací žeton – podle toho poznáte, kolikáté kolo hrajete.

PRŮBĚH KOLA

Na začátku tahu každého hráče otočte vrchní pivní tácek z balíčku pivních táček – dozvíte se, jaká disciplína vás čeká.

Disciplíny se týkají vlastností piva – pivního stylu, hořkosti, obsahu alkoholu, roku založení pivovaru, lokace pivovaru, stupňovitosti – a dalších zajímavostí.

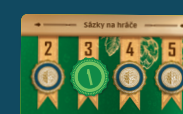
Hráči se poté střídají v tazích od začínajícího hráče a dále po směru hodinových ručiček. Každý z hráčů v každém kole odehraje jeden tah a v tazích ostatních hráčů na ně bude sázet.

Hráč na tahu před sebe lícem vzhůru vyloží z balíčku pět karet piva. Cílem hráče na tahu je buď tyto karty správně seřadit podle dané vlastnosti (v případě hořkosti, obsahu alkoholu, roku založení pivovaru, stupňovitosti či tipování), nebo správně odpovědět na dané otázky (v případě lokace pivovaru, pivního stylu a kvízových otázek).

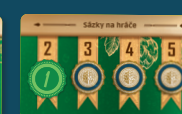
Poznámka: Pokud při seřazování dojde k rovnosti, počítají se jako správné všechny validní pozice. Například pokud má hráč seřadit piva podle obsahu alkoholu a piva na třetím a čtvrtém místě mají stejný obsah alkoholu, nezáleží na tom, které z nich hráč zařadí na třetí a které na čtvrtou pozici – v obou případech je odpověď správná.

Než ale hráč na tahu začne odpovídat, musí si každý hráč, který má alespoň jeden bod, vsadit na to, jak se aktivnímu hráči bude dařit. Každý hráč proto položí jeden ze svých žetonů bodů (v hodnotě 1 bod) na svoji kartu sázek. Pokud ji položí na pole s hodnotou 2, znamená to, že sází na to, že hráč na tahu správně odpoví alespoň na dvě otázky či správně seřadí alespoň dvě karty. Pokud na hodnotu tři, musí hráč na tahu zodpovědět správně alespoň tři otázky nebo seřadit správně alespoň tři karty.

Příklad: Hrají Karel, Jiří a Zdeněk. Pro toto kolo byl tažen pivní tácek kategorie „Hořkost“. Karel je začínajícím hráčem. Jiří vsadí na to, že Karel zvládne správně seřadit na tři karty. Zdeněk tipuje, že Karel zvládne správně seřadit dvě karty. Poté Karel připraví karty pořadí, táhne pět karet piva a pokusí se je správně seřadit podle hořkosti.



Jiřího sázka



Zdeněkova sázka



Karel se pokusí seřadit
karty podle hořkosti

Poznámka: Žetony s hodnotou „5“ lze s bankem libovolně rozměňovat za pět žetonů s hodnotou „1“ a naopak.

Hráč na tahu se poté pokusí podle typu úkolu buď seřadit karty, nebo zodpovědět jednotlivé otázky. Aby byla karta správně seřazena, musí se v řadě nacházet na pozici dané svojí hodnotou – k zaznamenání této pozice použijte karty pořadí.

Autor původní Pivní hry: Jiří Lízner
Návrh hry a produkce: David Rozsívál
Výtvarné zpracování a DTP: Michal Peichl

**Odborný konzultant
a autor otázek:**
Zdeněk Pudivítr

BODOVÁNÍ

Hráč na tahu získá tolik bodů, kolik udává následující tabulka.

Počet správných odpovědí	0	1	2	3	4	5
Počet získaných bodů	-3	-2	1	3	5	7

Tabulka bodování sázek:

Zisk bodů / vsazeno na:	0-1 správně	2 správně	3 správně	4 správně	5 správně
2	-1	0	0	0	0
3	-1	-1	2	2	2
4	-1	-1	-1	4	4
5	-1	-1	-1	-1	6

- Pokud sázející hráč vsadil na vyšší hodnotu, než na kolik otázek zvládl hráč na tahu správně odpovědět či než kolik zvládl správně seřadit karet, jeho sázka propadá a nezískává nic.
- Pokud vsadil na hodnotu „2“ a hráč na tahu správně odpověděl alespoň na dvě otázky či správně zařadil alespoň dvě karty, vezme si sázející hráč svůj vklad zpět.
- Pokud vsadil na hodnotu „3“ a hráč na tahu správně odpověděl alespoň na tři otázky či správně zařadil alespoň tři karty, vezme si sázející hráč svůj vklad zpět a získá 2 body navíc.
- Pokud vsadil na hodnotu „4“ a hráč na tahu správně odpověděl alespoň na čtyři otázky či správně zařadil alespoň čtyři karty, vezme si sázející hráč svůj vklad zpět a získá 4 body navíc.
- Pokud vsadil na hodnotu „5“ a hráč na tahu správně odpověděl na pět otázek či správně zařadil pět karet, vezme si sázející hráč svůj vklad zpět a získá 6 bodů navíc.

Příklad: V předchozím příkladu Jiří vsadil na to, že Karel zvládne správně seřadit na tři karty. Zdeněk tipoval, že Karel zvládne správně seřadit dvě karty. Karel skutečně zvládl správně seřadit pouze dvě karty. Bodování je tedy následující: Jiřího vklad propadá a je odhoben do společné zásoby. Zdeněk si vezme svůj vklad zpět, ale nic nezískává, a Karel získá 1 bod.

Jiřího sázka	✗	vklad propadá
Zdeněkova sázka	✓	vklad se vrací

Příklad 2: Hraje Jiří a seřazuje karty dle odpovědí na tipovací otázku. Karel vsadí, že Jiří odpoví správně na 3 otázky, a Zdeněk Jiřímu věří dokonce natolik, že vsadí na 5 správných odpovědí. A skutečně – Jiří to zvládne a správně seřadí všech pět karet. Získá tak 7 bodů, Karel získá 2 body (a zároveň se mu vrátí vklad) a Zdeněk získá bodů 6 (a také se mu vrátí jeho vklad).

Zdeněkova sázka	1 + 5	Zdeněkovi se vrací vklad (1) a získá 6 bodů
Karlova sázka	1 + 1	Karlovi se vrací vklad (1) a navíc získá 2 body

DISCIPLÍNY

HOŘKOST: Úkolem hráče je seřadit karty piv podle hořkosti, a to od nejnižší po nejvyšší, aniž by se díval na jejich rubové strany. Správně zařazená je každá karta, která zaujímá správné místo v pořadí (např. má-li nějaké pivo druhou nejnižší hořkost, mělo by být zařazeno na druhou pozici).

OBSAH ALKOHOLU: Úkolem hráče je seřadit karty piv podle obsahu alkoholu, a to od nejnižší po nejvyšší, aniž by se díval na jejich rubové strany. Správně zařazená je každá karta, která zaujímá správné místo v pořadí.

ROK ZPROVOZNĚNÍ PIVOVARU: Úkolem hráče je seřadit karty piv podle roku zprovoznění pivovaru, a to od nejnižší po nejvyšší, aniž by se díval na jejich rubové strany. Správně zařazená je každá karta, která zaujímá správné místo v pořadí.

STUPŇOVITOST: Úkolem hráče je seřadit karty piv podle stupňovitosti, a to od nejnižší po nejvyšší, aniž by se díval na jejich rubové strany. Správně zařazená je každá karta, která zaujímá správné místo v pořadí.

TIPOVÁNÍ: Úkolem hráče je seřadit karty piv podle hodnot odpovědí na tipovací otázku, uvedenou na jejich lícových stranách, aniž by se díval na jejich rubové strany. Správně zařazená je každá karta, která zaujímá správné místo v pořadí. Pozor – tato disciplína je zrádná tím, že často seřazujete velmi odlišné hodnoty!

Poznámka: Odpověď je vždy základní číslovka. Pokud se otázka ptá na pořadí a správná odpověď je například „5.“, počítejte, jako by to bylo „5“.

LOKACE PIVOVARU: Úkolem hráče je správně určit lokaci pivovaru daného piva, aniž by se díval na rubovou stranu karty.

PIVNÍ STYL: Úkolem hráče je správně určit pивní styl daného piva, aniž by se díval na rubovou stranu karty. Pивní hra obsahuje pět kategorií pивních stylů: ale, desítky a ležáky, pšeničná piva, stouty a portery a ovocná piva.

KVÍZOVÁ OTÁZKA: Úkolem hráče je správně odpovědět na kvízovou otázku, aniž by se díval na rubovou stranu karty. Hráč může na lícové straně nalézt možnosti, které mu v odpovídání pomohou.

Příklad tahu: Zdeněk má za úkol seřadit karty podle tipovacích otázek. Táhne tedy pět karet piva, přečte si tipovací otázky na jejich lícových stranách (nedívá se na rubovou stranu) a poté se je pokusí přiřadit ve vzestupném pořadí ke kartám pořadí. Teprve poté karty otočí a na základě odpovědí na jejich rubové straně zjistí, jak byl či nebyl úspěšný.

Zdeněk karty seřadí a poté všechny otočí, aby zjistil, kolik karet seřadil správně

TAH DALŠÍHO HRÁČE A KONEC KOLA

Po vyhodnocení svých odpovědí si hráč na tahu vezme z banku příslušný počet bodovacích žetonů. V závislosti na svých sázkách poté do banku žetony odevzdají, nebo si je naopak z banku vezmou i ostatní hráči. Poté odhodte karty, které jste v tomto tahu používali. Na tahu je další hráč. Otočí další pивní tácek s disciplínou a táhne nových pět karet.

Poznámka: Dojdou-li v průběhu hry karty piva v balíčku, zamíchejte balíček odložených karet a použijte jej jako nový balíček karet piva. Stejně tak, jakmile táhnete všechny pивní tácky s disciplínami, zamíchejte je a vytvořte z nich nový balíček.

Kolo končí ve chvíli, kdy svůj tah vykonali všichni hráči. Položte na počítadlo kol další žeton a zahajte další kolo. Je-li již počítadlo kol zaplněno, nastává konec hry.

KONEC HRY

Hra končí po odehrání třetí (při hře 5 a 6 hráčů), resp. čtvrté (při hře 2 až 4 hráčů) disciplíny. Každý hráč si spočítá počet bodů, které má v tuto chvíli ve svém držení. Vyhrává ten hráč, který získal nejvíce bodů. V případě remízy je pak vítězem ten z remizujících hráčů, který zároveň během hry vypil více piv.