

Vostuda

„Kdo se ráno nestydí, ten se večer nebavil.“

David Věčorek (david.vecorek@gmail.com)

Vostuda je jednoduchá, svižná party hra, která přenáší všechna tvoje špatná rozhodnutí z baru do bezpečné stolní verze. Čeká tě legendární noc plná pití a trapasů, kde je tvým jediným cílem neupít se, nepropadnout se hanbou a vydržet na nohou déle než ostatní.

3–6 hráčů | 20–40 minut | 18+

(Skutečný alkohol pít nemusíš — hra funguje i s limčou a trochou fantazie.)

Popis a cíl hry

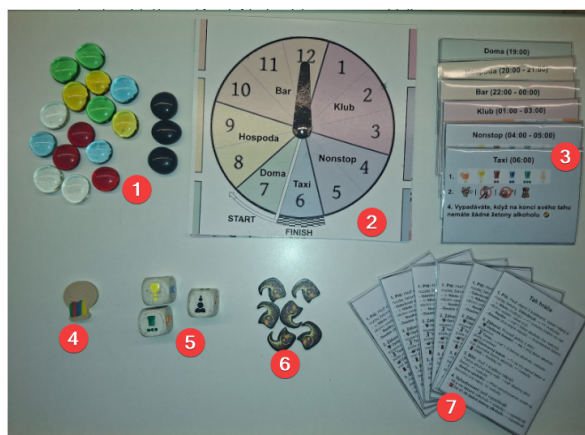
S partou vyrazíte na **tah městem**. Večer začíná v 19:00 doma a postupně vás **provede několika podniky** – od hospody přes bar a klub až po ranní nonstop a jízdu taxíkem. Hodiny vám ukazují, kolik je ve hře hodin a kde zrovna přáťte.

Pomocí hodů kostkami získáváte **barevné žetony alkoholu**. Těch se pak různými způsoby snažíte zbavovat, abyste si udrželi optimální hladinku. Když se přitom ztrapníte, dostanete **černý žeton vostudy**.

Vaším cílem je **vydržet ve hře co nejdéle** – nepřehnat to s pitím ani s vostudou a ideálně to dotáhnout až do rána. Pokud vydrží víc hráčů stejně dlouho, vyhrává ten, kdo nadělal nejmní vostudy.

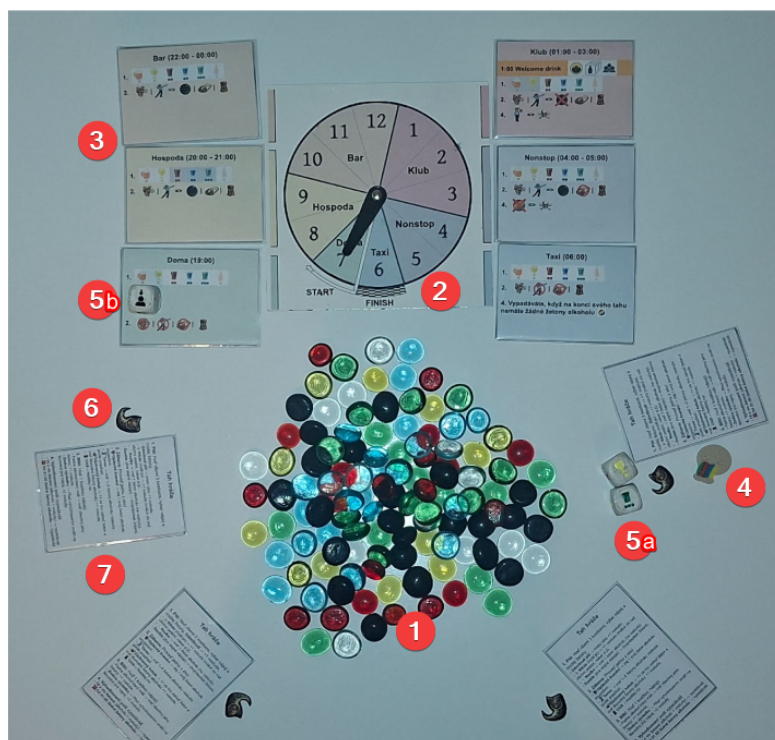
Herní komponenty

1. **Žetony**
 - a. **Alkoholu** (barevné)
 - b. **Vostudy** (černé)
2. **Hodiny**
3. **6 karet prostředí**
4. **Žeton Vedoucího party**
5. 3 speciální kostky:
 - a. **2× kostka nápojů**
 - b. **1× kostka hráčů**
6. **6× žeton Záchraného kebabu**
7. **6× karta nápovědy**



Příprava hry

1. Umístěte **žetony alkoholu a vostudy** doprostřed stolu jako společnou zásobu.
2. Položte **hodiny** na stůl a nastavte je na **7 hodin (19:00)**.
3. Rozložte **karty prostředí** lícem nahoru kolem hodin – každou k jejímu prostředí na hodinách.
4. Zvolte si **Vedoucího party** (třeba podle toho, kdo byl naposled pařit) a dejte mu jeho **žeton**.
5. Připravte kostky:
 - a. Vedoucí party si vezme **dvě kostky nápojů**.
 - b. **Kostku hráčů** položte na kartu prostředí **Doma** (použije se až od druhého kola). Nastavte na ní symbol **Ty**.
6. **Každému** hráči dejte 1 **žeton Záchraného kebabu**.
7. Rozdejte **karty nápovědy**.



Průběh kola

Kolo vždy **zahajuje Vedoucí party** a pokračuje po směru hodinových ručiček. Během kola postupně jeden po druhém odehrajete celý svůj tah.

Každé kolo odpovídá jedné hodině na hodinách – jakmile všichni odehrajete, Vedoucí party posune **ručičku o 1 hodinu dopředu**.

Vedoucí party se během hry nemění, pokud nevypadne ze hry.

Tah hráče

Tvůj tah má **4 fáze: Pití → Zábava → Blití → Vyhodnocení**.

1. **Pití:** Hod' všemi třemi kostkami. Kostka hráčů určí, kdo pije, a na kostkách nápojů ti padnou dva možné nápoje. Objednej jeden z nich a každý, kdo má pít, si vezme odpovídající žetony alkoholu. Může také pít **odmítnout** a vzít si 1 žeton vostudy.
2. **Zábava:** Proved' jednu akci – buď se zbav části žetonů alkoholu pomocí **Opileckého žvanění**, **Tance** nebo **Záchraného kebabu**, nebo si dej **Chill**.

3. **Blití:** Hod' jednou kostkou nápojů a zjisti, jestli zbylý alkohol udržíš v sobě, nebo se z něj pobliješ. Pokud ti padne nápoj, který máš vypitý, pobliješ se – vrať všechny žetony této barvy a vezmi si 1 žeton vostudy.
4. **Vyhodnocení:** Na konci tahu zkontroluj, jestli nevypadáš. Vypadáš, když už je toho na tebe moc (máš 10 nebo více žetonů alkoholu + vostudy), nebo pokud jsi v Klubu, Nonstopu nebo Taxi úplně střízlivý (nemáš žádné žetony alkoholu).

1. Fáze Pití

Hod' všemi třemi kostkami. Kostka hráčů určí, kdo pije, a na kostkách nápojů ti padnou dva možné nápoje – **vyber** jeden z nich.

Každý, kdo má pít, se rozhodne, jestli objednaný nápoj:

- **Vypije** → vezme si (nebo vrátí) žetony podle nápoje.
- **Odmítne** → vezme si 1 žeton vostudy.

Kostka hráčů: kdo pije



Ty → piješ pouze ty.



Hráč nalevo → pije hráč nalevo.



Hráč napravo → pije hráč napravo.



Vyber hráče → vyber libovolného hráče (můžeš i sebe).



Všichni → pijí všichni hráči (včetně tebe).



Nikdo → nápoj jsi rozlil. **Kostky nápojů ignoruj** a vezmi si **1 žeton vostudy**. Pokud už máš víc vostudy než všichni ostatní hráči, žádný si neber (*největší vostudě už mokré tričko neublíží*).

Kostky nápojů: co se pije



Pivo → vezmi **1 oranžový žeton**.



Víno → vezmi **1 žlutý žeton**.



Rum → vezmi **2 červené žetony**.



Vodka → vezmi **2 modré žetony**.



Absinth → vezmi **3 zelené žetony**.



Nealko → **vrať 1 libovolný žeton alkoholu** (pokud nějaký máš).
Po Nealku trochu vystřízlivíš.

Double

Když ti na obou kostkách nápojů **padne stejný nápoj**, platí obě kostky – hráči si vezmou (u Nealka vrátí) **dvojnásobek žetonů**.

Tip – Odmítnutí Double

Double Absinth se často vyplatí odmítnout.

Přednost nápojů

V některých prostředích mají určité nápoje přednost (viz kapitola Hodiny a prostředí). Pokud ti na jedné kostce **padne nápoj s předností** a na druhé ne, **musíš vybrat ten s předností**. Pokud mají přednost oba (nebo žádný), vybíráš normálně.

Nedostatek žetonů

Pokud ve společné zásobě dojdou žetony určité barvy, použij dočasně jiné jako náhradu. Počítají se ale stále jako žetony původní barvy.

Příklad 1 – Přednost nápojů a Nealko



Parta hráčů je v **Hospodě** [1]. Na tahu je Alfons a ve fázi Pití hodí všemi třemi kostkami. Na kostce hráčů padne Hráč napravo a na kostkách nápojů padne **Nealko + Vodka** [2]. Protože v Hospodě **mají přednost nápoje: Pivo / Víno / Nealko** [1], Alfons **musí vybrat Nealko** [3]. Napravo od Alfonse sedí Božena. Nealko se rozhodne vypít – a protože **má žetony alkoholu, musí 1 vrátit** do společné zásoby [4].

Příklad 2 – Double a Odmítnutí pití

Na tahu je Božena a ve fázi Pití hodí kostkami. Na kostce hráčů padne Všichni a na kostkách nápojů padne **Rum + Rum** [1]. To je **Double**, takže Alfons i Božena si vezmou **4 červené žetony alkoholu** [2]. Cyril by si také měl vzít 4 červené žetony alkoholu, ale **pití odmítne** – místo žetonů alkoholu si vezme **1 žeton vostudy** [3].

Příklad 3 – Nepije Nikdo (rozlití)

Na tahu je Cyril a ve fázi Pití hodí kostkami. Na kostkách nápojů padne Absinth + Nealko [1], ale na kostce hráčů padne **Nikdo** [2] – nápoj rozlil. **Kostky nápojů se v tu chvíli ignorují**. Protože má Cyril stejně vostudy jako Alfons (nemá víc než všichni ostatní hráči) [3], vezme si **1 žeton vostudy** [4]. Pak pokračuje další fází svého tahu.

2. Fáze Zábavy

Proved' právě jednu z následujících akcí.

Některé akce jsou v určitých prostředích omezené nebo zakázané (viz kapitola Hodiny a prostředí).

Opilecké žvanění

Předej 1 svůj libovolný žeton alkoholu sousedovi (nejbližšímu hráči nalevo nebo napravo).

Doma opilecky žvanit nelze (*každý jste sám u sebe doma*).

Vylil sis srdíčko, nadýchal na něj svůj alkoholový dech a tím ho trochu přiotrávil.

Tanec

Předved' krátký taneček a **vrat' 1–3 své libovolné žetony alkoholu libovolných barev** do společné zásoby.

Vezmi si 1 žeton vostudy. V Klubu si za tanec vostudu neber.

Doma a v Taxi tančit nelze.

Tancovat v hospodě nebo na baru je pěkná vostuda.

Záchranný kebab

Použij jednou za hru:

- **Odhoď svůj žeton** Záchranného kebabu.
- **Vrať libovolný počet svých žetonů alkoholu** libovolných barev do společné zásoby.
- **Vezmi si 1 žeton vostudy.**

Doma, v Nonstopu a v Taxi Záchranný kebab použít nelze.

Nevyužitý Záchranný kebab nemá na konci hry žádný efekt.

Masťný kebab ti možná zneutralizoval vypitý alkohol, ale to, že ses vypařil z párty, je vostuda.

Chill

Nedělej nic.

Jen tak sedíš a užíváš si atmosféru.

3. Fáze Blití

Hod' jednou kostkou nápojů.

- Pokud ti padne **alkohol, který máš vypitý** (máš před sebou aspoň 1 žeton jeho barvy), poblížeš se:
 - **Vrať všechny žetony této barvy** zpět do společné zásoby.
 - **Vezmi si 1 žeton vostudy.**
- Pokud ti padne alkohol, který nemáš, nebo Nealko, nic se nestane.

„Čím víc mícháš, tím spíš se poblížeš!“ – neznámý mudrc (alkoholík)

Změna výsledku blití

Než výsledek hodu vyhodnotíš, můžeš ho změnit **na libovolný jiný nápoj** (včetně Nealka).

Vezmi si za to 2 žetony vostudy.

- Pokud změníš výsledek na alkohol, který máš, vrať všechny žetony nové barvy (původní si nechej). Další žeton vostudy už si neber.
- Pokud změníš výsledek na alkohol, který nemáš, nebo Nealko, nevracej nic.

Polknul jsi to zpátky, strčil sis prsty do krku... no byla to pořádná vostuda – ale dopadlo to přesně tak, jak jsi potřeboval.

Tip – Kdy změnit výsledek blití

Změň výsledek blití, když se potřebuješ zbavit jiného alkoholu, nebo si naopak nechat ten, který tě udrží ve hře.

Příklad – Vyhodnocení blití

Cyril má před sebou **modré a červené žetony alkoholu** [1]. Ve fázi Blití hodí kostkou nápojů a padne mu **Vodka** – tedy modrá barva [2].

Pokud výsledek ponechá, **poblíže se – vrátí všechny své modré žetony** zpět do společné zásoby a vezme si **1 žeton vostudy** [3].

Kdyby se rozhodl místo Vodka vyblít Rum (červená), **změní výsledek na Rum** [4], vezme si **2 žetony vostudy** a **vrátí všechny své červené žetony** (modré si nechá) [5].

Kdyby se poblít nechtěl, **změní výsledek na Nealko** [6], vezme si **2 žetony vostudy** a **nevrací nic** [7].

4. Fáze Vyhodnocení

Na konci svého tahu **zkontroluj, jestli nevypadáváš**. Jindy než ve svém tahu, ve fázi Vyhodnocení vypadnout nelze.

Kdy vypadáváš 💀

- Je toho na tebe moc – máš celkem **10 nebo více žetonů** (alkoholu + vostudy). 
- Jsi úplně střízlivý – nemáš **žádné žetony alkoholu**. Platí **od 01:00** (v Klubu, Nonstopu a  Taxi).

Střízlivý to v klubu nemáš šanci vydržet – pro dnešek končíš a jdeš domů.

Tip – Příprava do Klubu

Už před 01:00 si pohlídej, abys šel do Klubu aspoň s 1 žetonem alkoholu.

Tip – Odmítnutí Nealka

Pokud ti po 01:00 zbývá poslední žeton alkoholu a máš pít Nealko – odmítni ho.

Tip – Poslední druh alkoholu

Pokud ti po 01:00 zbývá jediný druh alkoholu a ve fázi Blití padne právě on, změň výsledek blití na Nealko.

Když vypadneš

Jsi mimo hru a **dál nehraješ**.

Své žetony si nechej do konce kola:

- Pokud hra skončí, použije se počet žetonů vostudy pro určení vítěze.
- Pokud hra pokračuje, vrať je do společné zásoby.

Pokud jsi byl **Vedoucí party**, převezme tuto roli nejbližší hráč **po směru hodinových ručiček**.

Konec hry a vítěz

Hra končí **po dohrání kola**, když:

- Ve hře **zůstane právě jeden hráč** – ten vyhrává.
- Ve hře **nezůstane nikdo** – vyhrává ten, kdo vypadl až v tomto kole a má **nejméně žetonů vostudy**.
- Dohrajete poslední kolo **v 06:00** – vyhrává ten, kdo zůstal ve hře do konce a má **nejméně žetonů vostudy**.

Na počtu žetonů alkoholu při určování vítěze nezáleží.

Pokud je to i tak nastejno, vyhráváte společně... nebo si dejte odvetu.

Hodiny a prostředí

Hodiny určují aktuální **kolo a prostředí**. Po dohrání každého kola posune Vedoucí party ručičku o 1 hodinu dopředu.

Prostředí **upravují základní pravidla**, hlavně Přednost nápojů a akce ve fázi Zábavy.

19:00 – Doma

- Ve fázi **Pití** neházej kostkou hráčů – piješ pouze **Ty**.
- Ve fázi **Zábavy** můžeš zvolit pouze **Chill**.



Ještě před odchodem si dá každý něco na rozjezd.

20:00 – Hospoda

- **Přednost nápojů: Pivo / Víno / Nealko.**

22:00 – Bar

- Platí základní pravidla.

01:00 – Klub

- **Přednost nápojů: Rum / Vodka / Absinth / Nealko.**
- Za **Tanec** si **neber vostudu**.
- **Vypadáváš**, když na konci svého tahu **nemáš žádné žetony alkoholu**.

Welcome drink



Na začátku kola v 01:00 (ještě před fází Pití) hodí **Vedoucí party** jednou kostkou nápojů a určí tím **nápoj navíc pro všechny**.

Kdo odmítne, vezme si 1 žeton vostudy.

04:00 – Nonstop

- **Záchranný kebab nelze** použít (*už má zavřeno*).
- **Vypadáváš**, když na konci svého tahu **nemáš žádné žetony alkoholu**.

06:00 – Taxi

- **Tanec nelze** zvolit.
- **Záchranný kebab nelze** použít.
- **Vypadáváš**, když na konci svého tahu **nemáš žádné žetony alkoholu**.
- Po tomto kole **hra končí**.

Vostuda

Černé žetony vostudy představují trapasy, které se ti během večera stanou.

Nelze se jich nijak zbavit a zůstávají ti až do konce hry. S přibývajícimi žetony vostudy se ti tedy hra ztěžuje, protože zbývá **čím dál méně místa na alkohol**.

Získáš je, když:

- **Rozliješ nápoj** (a nemáš víc vostudy než všichni ostatní)
- **Odmítneš pití** (včetně Nealka a Welcome drinku)
- **Tancuješ** mimo Klub
- **Použiješ Záchranný kebab**
- **Poblížeš se**
- **Změníš výsledek blití**

Počet žetonů vostudy **rozhoduje, když víc hráčů vydrží do stejného kola**.

Varianta hry – Nerozlučná parta

Kooperativní mód:

- **Vyhráváte, pokud všichni přežijete poslední kolo v 06:00.**
- Pokud někdo vypadne – všichni prohráváte.

Ve fázi Vyhodnocení **vypadáváte už při 8 a více žetonech** (alkoholu + vostudy).

Ostatní pravidla zůstávají beze změny.

Varianta hry – Rychlá štace

Zrychlená verze hry – **po každém kole se posuňte rovnou na další prostředí** (místo posunu po hodinách). Každé kolo tak odpovídá jednomu prostředí a hra trvá maximálně 6 kol.

Ve fázi Vyhodnocení **vypadáváte už při 6 a více žetonech** (alkoholu + vostudy). V kombinaci **s Nerozlučnou partou už při 5 a více**.

Ostatní pravidla zůstávají beze změny.

Videonávod

<https://vostuda-deskovka.cz/videonavod>

