

Dvě hostince se otevřou do noci a ven se vyvalí skupina mláďenců v podroušeném stavu. Nedbají bezpečnosti vyšplhají na kozlík přistaveného žebříňáku. „Já budu řídit.“ „Ne, ukaž, dej mi to, já budu řídit.“ „Nechajte toho, já som vodičom.“ Rozjívenci se přetahují o otěže a pak se vůz konečně rozjede. Jede vstříc neštěstí?

VAROVÁNÍ!

Tato hra může být spojena s pitím alkoholu. Pití alkoholu škodí zdraví a nemůžeme jej doporučit. Pokud se rozhodnete alkohol konzumovat, číňte tak zodpovědně. Hru lze hrát i bez alkoholu – panáka můžete naplnit i nealko nápojem.

PRINCIP HRY

Vozka je hra, ve které se stanete podroušenými cestujícími na jednom valníku, kteří se přetahují o řízení. V každém kole každý hráč vyloží jednu z karet, které určují další směr vašeho povozu. Jakýkoli náraz či výlet mimo cestu znamená nutnost... celý vůz vypít. Dokážete dojet až do cíle své cesty?

OBSAH HRY



44 karet řízení



2 karty začínajícího hráče



8 karet trasy

CÍL HRY

Cílem hry je vyjet s vozem (který je představován panáčkem) z posledního pole jedné z posledních dvou karet trasy. Vítězem je ten hráč, který musel během hry vypít nejméně panáček.

PŘÍPRAVA HRY

Nejprve rozdělte karty trasy podle obtížnosti. Zamíchejte je a náhodně z nich vytvořte trasu dle příkladu na obrázku. Samozřejmě můžete trasu vytvořit i jinak, fantazii se meze nekladou, je ale potřeba si uvědomit, že jiné než doporučené nastavení může hru výrazně ztížit. Poté na libovolné záchytné pole prvních dvou karet umístěte plného panáčka. *Doporučujeme zvolit pití, které vám opravdu nechutná, abyste nebyli motivováni ve hře naschvál „havarovat“.*

Následně zamíchejte karty řízení a náhodně rozdejte každému hráči 4 karty při hře maximálně 6 hráčů a 3 karty při hře 7 a více hráčů. Určete začínajícího hráče – měl by to být hráč, který má největší problém udržet směr. Začínající hráč si před sebe položí kartu začínajícího hráče.

KARTY TRASY



Každá karta trasy může obsahovat tři objekty:

- **VOLNÉ POLE:** Na toto pole může povoz vjíždět.
- **POLE S PŘEKÁŽKOU:** Má-li v důsledku karty řízení povoz na takové pole vjet, havaroval – viník musí panáčka vypít, znovu naplnit a umístit na záchytné pole dané karty. Všechny černé objekty považujte za překážky.
- **ZÁCHYTNÉ POLE:** Havaruje-li váš povoz nebo vypadne-li z trati, umístěte jej na záchytné pole karty, jejímž volným polem naposledy projel. Na toto pole tedy může povoz vjíždět – nejedná se o překážku.

Čtyři lehčí cesty mají pouze jednu překážku. Další čtyři cesty mají už dvě překážky.



KARTY ŘÍZENÍ

Každá karta řízení obsahuje směrové pokyny, které musíte při zahrání karty vyhodnotit, a to ve směru odshora dolů. Dojde-li během vyhodnocování k havárii, nevyhodnocené pokyny po návratu na záchytné pole nevyhodnocujete.

PRŮBĚH HRY

Každý hráč před sebe vyloží jednu ze svých karet řízení lícem dolů. Ve chvíli, kdy mají svoji kartu vyloženou všichni hráči, ji všichni najednou otočí.

Následně karty jednu po druhé vyhodnotte počínaje začínajícím hráčem a dále po směru hodinových ručiček. Při vyhodnocování pohybujte panákem-povozem ve směru daném šipkami. Narazí-li přitom panák na pole s překážkou nebo vypadne-li z trati, musí hráč, který to svojí kartou řízení způsobil, panáka vypít, doplnit a umístit na záchytné pole karty, jejímž volným polem naposledy projel. Poté rovnou vyhodnocuje svoji kartu další hráč.

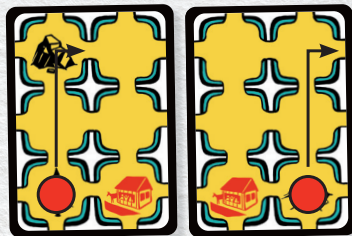
Při pohybu se může panák pohybovat i mezi kartami – všechny karty trasy tvoří jednu trasu.

Poté, co svoji kartu vyhodnotí všichni hráči, se vyhodnocené karty odloží na odhazovací balíček. Každý hráč si poté dobere po jedné kartě. Posuňte kartu začínajícího hráče dalšímu hráči ve směru hodinových ručiček a celý proces opakujte.

V obou případech vpravo byste vrátili panák na příslušné záchytné pole.



1.
↓
2.
↓
3.



KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy vůz vyjede vpřed z jednoho z posledních polí posledních dvou karet trasy. Ve Vozkovi tolik nezáleží na tom, kdo vyhrál (vítězi jsou všichni přeživší), ale pokud potřebujete určit vítěze, stane se jím ten, kdo vypil nejméně panáků (v průběhu hry si můžete například dělat čárky).

TÝMOVÁ VARIANTA

Při hře více než pěti hráčů doporučujeme zvolit týmovou variantu. Ta probíhá stejně jako varianta základní s několika výjimkami:

1. Na začátku hry se rozdělíte do dvou přibližně stejně početných týmů.
2. Každý tým má svůj povoz – panáka, kterého umístí na jedno ze dvou záchytných polí prvních dvou karet trasy.
3. Hráči obou týmů se při vyhodnocování svých karet střídají. Nejprve vyhodnotí svoji kartu začínající hráč týmu A, poté začínají hráč týmu B, poté druhý hráč týmu A atd.

4. Oba týmy se také střídají v tom, který tým dané kolo začíná. Sudá kola začíná tým A, lichá tým B.
5. Povoz neboli panák soupeřova týmu se počítá jako překážka. Pokud by se váš povoz následkem vaší karty řízení měl přesunout na pole obsazené soupeřovým povozem, musíte panáka vypít, vrátit na záchytné pole a váš tah končí.
6. Máte-li se vrátit na záchytné pole obsazené soupeřovým povozem, můžete svůj povoz umístit na libovolné sousedící volné pole.
7. Vyhrává ten tým, který jako první překoná se svým povozem celou trasu.

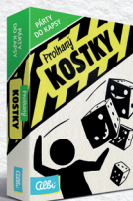
VYZKOUŠEJTE TAKÉ



Párty hra, při které vám bude paměť sloužit hůř a hůř.



Dokážete se ubránit pití?



Sada kostkových her, se kterými nikdy nezavlaadne nuda.

ČASTO Kladené DOTAZY

Když havarují, dokončují svůj tah?

Nikoli, musíte vypít panáka, doplnit jej, umístit na příslušné záchytné pole a poté hraje další hráč.

Končí při havárii kolo?

Nikoli, další hráč zkrátka bude začínat vyhodnocování své karty ze záchytného pole.

AUTOŘI:

Návrh hry: David Rozsival
Ilustrace a DTP: Michal Peichl