

# Pirtički

**Pirtički** je improvizální párty hra čerpající inspiraci ze zábavního televizního pořadu Partička. Obsahuje 6 typů her, k jejichž zadání se využívá základní balíček karet s černým rubem.

Hrající se rozdělí do dvou nebo více týmů, ideálně až po čtyřech lidech. Určí osobu nezávislého **řídícího hry**, nebo se v jeho úloze mohou střídát. Ten pak z balíčku černých karet líže karty a hodem kostkou určuje týmům zadání hry:

1. **Brechtovo divadlo:** Na kartě jsou uvedeny dvě postavy a jeden výraz definující situaci (např. ředitel, zaměstnanec, pokárání). Dva hráči představují postavy a hrají scénku. Každý z nich čas od času vystoupí ze své role a v úloze vypravěče zadá protihráči nějaký úkol představující změnu situace (např. „pan Karel náhle zjistil, že má v kapse morče“).
2. **Párty:** Na kartě jsou uvedeny tři výrazy, obvykle jedna postava a dva předměty nebo zvířata. Ze čtyř hrajících jeden na chvíli odejde, aby neslyšel zadání. Další tři dostanou přidělené role. Po návratu se čtvrtý hráč snaží uhodnout, koho nebo co si to pozval k sobě domů na párty, zatímco každý z trojice vtipnými narážkami nebo odhalováním svých vlastností postupně odhaluje svoji identitu. Po uhodnutí všech tří hra končí.
3. **Čelovka:** Na kartě je jedno číslo. Dva hráči z balíčků karet s bílým rubem A a B tak dostanou přidělené postavy, ať už reálné celebrity, nebo fiktivní osoby z literatury, filmové a televizní tvorby. Karty mají připevněné na čele, aby je mohl přečíst protihráč, sami je ale neznají. Posadí se proti sobě a vzájemnou konverzací se snaží zjistit svoji totožnost, zatímco protihráči napovídají jejich identitu, ovšem jen náznaky a narážkami, aby mu to příliš neusnadnili. Po uhodnutí obou hra končí.
4. **Jedno slovo:** Karta obsahuje začátek věty, na kterou pak hrající navazují. Může se zapojit více hráčů, kteří si sednou vedle sebe a postupně rozvíjejí příběh tím, že do něj každý přidá jen jedno vyslovené slovo, pokud možno co nejvíce zapadající a umožňující další pokračování příběhu.
5. **Detektor lži:** Karta udává jednu postavu zasazenou do konkrétní situace (např. zákazník jde reklamovat vysavač). Hry se účastní tři hráči, z nichž dva hrají postavy v dané situaci/rozhovoru. Třetí hráč pak představuje „detektor lži“, který libovolně vyhodnocuje a zapískáním na píšťalku označuje kterýkoli zaznívající výrok jako „lež“. Hráč přistižený takto při „lži“ se pak musí opravit, třeba i vícekrát, dokud „detektor lži“ neuspokojí „pravdivým“ výrokem a situace pokračuje.
6. **Tisková konference:** Na kartě je uvedena jedna osobnost, ať už známá celebrita, nebo fiktivní postava. Ze čtyř hrajících jeden na chvíli odejde, aby neslyšel zadání. Z ostatních se jeden stává osobností pořádající tiskovou konferenci a zbylí dva v roli novinářů ji budou zpovídat, klást záludné, nebo i trochu matoucí otázky. Novináři si sami určí název média, které zastupují a mělo by nějak souviset s dotazovanou osobou, ne však příliš okatě. Hra končí uhodnutím osobnosti hádajícím hráčem.

Pokud hry nespočívají v úkolu uhodnout zadání, jejich **průběh ukončuje** podle vlastního uvážení řídící hry. Obvykle není cílem určit vítěze a poražené, ale pobavit se vtipy vyplývajícími z improvizace.