Katarzyna Cioch
i Wojciech Wiśniewski
Sławomir Bejda

PartyTura

3-10 8+ 20'

Zasady gry

Opis gry

Molto allegro, dobrze, skrzypce! Uwaga, solo klarnetu… Smyczki unisono, fuga, nie spieszyć, obój! Tak, dobrze, kulminacja… A teraz piano, patrz na mnie altówka! Ciszej nie znaczy wolniej! Crescendo, wyśmienicie, buduj napięcie! Dobrze, idziemy na codę, wytrzymaj…. I koniec! Brawa, tak, brawa dla mnie! Wybitna PARTYTURA!

PARTYtura to gra dla 3-10 graczy, w której rolą dyrygenta jest, aby pokierować orkiestrą złożoną z pozostałych graczy. Aby sprostać oczekiwaniom słuchaczy, wszyscy muszą utrzymać właściwe tempo i dobrze rozumieć gesty prowadzącego. Co ciekawe, gra odbywać się będzie w ciszy – muzyka jest w niej realizowana poprzez zagrywanie odpowiednich kart. W zależności od wariantu i liczby graczy, jest to gra kooperacyjna lub drużynowa.

Elementy gry

96 kart Instrumentów (2 zestawy po 12 kart dla każdego z 4 instrumentów)

42 karty Utworów (po 14 kart dla każdego wariantu rozgrywki)

2 pulpity do nut

24 karty Utrudnień (dwustronne)

Montaż pulpitu

Każdy pulpit składa się z 3 elementów, które należy wypchnąć z wypraski przed pierwszą rozgrywką.

W celu rozłożenia pulpitu należy:
1. zagiąć wzdłuż nacięć wszystkie elementy,
2. umieścić element **A** w podstawce oznaczonej literą **B**,
3. element **C** umieścić u góry elementu **A**.

Przygotowanie rozgrywki

Poniższy opis dotyczy przygotowania rozgrywki w wariancie kooperacyjnym dla 3-5 graczy. Zmiany w przygotowaniu dla innej liczby graczy zostały przedstawione na s. 7 w rozdziale *„Warianty”*.

1. Wybierzcie spośród graczy Dyrygenta. Jego zadaniem będzie wskazanie pozostałym graczom, którzy zostaną Muzykami, jak mają odegrać wylosowany Utwór.
2. Dyrygent ustawia przed sobą pulpit i dobiera dwie losowe karty Utworu dla odpowiedniej liczby graczy. Dyrygent umieszcza je w losowej kolejności na pulpicie.
WAŻNE: Muzycy nie mogą widzieć, co jest na wylosowanych kartach.
3. Każdy z Muzyków bierze po 12 kart Instrumentów w wybranym kolorze (po 3 karty w 4 rodzajach). Każdy symbol na karcie to inny dźwięk. Instrumenty używane w rozgrywce wskazuje tabela po prawej:

Gracze mogą wyłożyć te karty przed sobą odkryte. Ułatwi to przebieg rozgrywki.

4. Przygotujcie dowolny czasomierz ustawiony na 90 sekund.
Jesteście gotowi do gry!

Rozgrywka

Przebieg rundy

1. Próba: podczas Próby Dyrygent ustala z Muzykami, jakich gestów będzie używał, żeby wskazywać właściwe dźwięki.

UWAGA: Dyrygent może używać tego samego gestu dla wszystkich instrumentów, ale tylko jednego dźwięku.

Przykład: zaciśnięta, wysoko uniesiona pięść może oznaczać zarówno dużą zamalowaną trąbkę, jak i dużą zamalowaną harfę – w zależności od tego, na którego Muzyka wskaże Dyrygent.

Muzycy mogą sugerować pewne rozwiązania, ale to Dyrygent ma decydujący głos. Wraz z końcem Próby należy uruchomić czasomierz – rozpoczyna się Koncert!

2. Koncert: podczas Koncertu Dyrygent wraz z Muzykami starają się w ograniczonym czasie jak najdokładniej odegrać Utwór. Zadaniem Dyrygenta jest wykonywanie wcześniej ustalonych gestów, które odpowiadają dźwiękom umieszczonym na kartach Utworu. Muzycy muszą właściwie odczytać te gesty, a następnie zagrać na stół odpowiednie karty Instrumentów. Gracze nie mogą już wtedy ze sobą rozmawiać – orkiestra w czasie koncertów też tego nie robi. Na koniec Koncertu gracze podliczają uzyskane punkty (opisane na s. 6 w rozdziale *„Punktacja”*).

Po podliczeniu zdobytych punktów runda dobiega końca. Gracze mogą rozegrać kolejną rundę w tym samym składzie lub zamienić się rolami – decyzja należy do was.

Karty i gesty

W ***PARTYturze*** występują trzy rodzaje kart:
karty Utworu, **karty Instrumentów** oraz **karty Utrudnień**.

• Karty Utworu

Karta Utworu podzielona jest na 4 takty, które zawierają zapis dźwięków, jakie Muzycy powinni zagrać w odpowiedniej kolejności w trakcie Koncertu. Karty Utworu odczytujemy od lewej do prawej. Każdy Koncert składa się z dwóch losowo wybranych kart Utworu, które Dyrygent umieszcza na swoim pulpicie.

Karty Instrumentów

Każdy z Muzyków ma po 4 rodzaje kart Instrumentów (w 3 kopiach). Symbolizują one dźwięki, które znajdują się w kolejnych taktach kart Utworu.

W tabeli obok przedstawiono przykładowe gesty, jakimi może posłużyć się Dyrygent, żeby wskazać Muzykowi odpowiedni „dźwięk".

Dyrygent wskazuje instrument, kierując gest w stronę odpowiedniego Muzyka. Przykładowo, wskazanie trębacza wysoko uniesioną pięścią może oznaczać, że powinien on wyłożyć kartę z symbolem dużej zamalowanej trąbki.

UWAGA: jeżeli w danym momencie Utworu gra dwóch lub więcej Muzyków, Dyrygent powinien wskazać ich równocześnie.

Wykładanie kart Instrumentów

Podczas Koncertu nie można ruszać wyłożonych już kart – Muzyk zagrał dźwięk, więc nawet jeśli po czasie stwierdzi, że zafałszował, nie może już tego zmienić.

Karty Instrumentów powinny być układane w taki sposób, aby poszczególne takty Utworu były od siebie wyraźnie oddzielone. Nie muszą jednak być wykładane w dokładnie taki sam sposób, w jaki są przedstawione na karcie Utworu (szczegóły znajdziecie na s. 6 w rozdziale *„Punktacja"*). Ułatwi to także podliczanie punktów (porównanie zagranych kart z Utworem na pulpicie Dyrygenta).

Jeśli kilku Muzyków gra równocześnie (zdecydowana większość przypadków), powinni oni umieścić karty w jednej kolumnie, a karty kolejnego taktu umieścić na prawo od nich. Jeśli jeden Muzyk gra solo, powinien umieścić swoją kartę jako jedyną w kolumnie, aby wyraźnie zaznaczyć, że nie było w tym momencie innego dźwięku.

Karty Utrudnień

Po rozegraniu kilku partii sugerujemy wprowadzić do gry karty Utrudnień. Dzięki nim rozgrywka stanie się jeszcze ciekawsza!

Dyrygent w punkcie **2.** przygotowania rozgrywki losuje jedną kartę z talii Utrudnień, a następnie modyfikuje używane przez siebie gesty w taki sposób, aby spełniały one wymagania dobranej karty Utrudnień.

UWAGA: jeśli na karcie Utrudnień zostało umieszczone słowo „tylko", oznacza to, że Dyrygent musi przekazywać gesty jedynie w przedstawiony na karcie sposób. W przeciwnym wypadku Dyrygent musi dodatkowo użyć przedstawionego na karcie utrudnienia.

Przykład wylosowanej karty:

Wszelkie nieścisłości w rozumieniu tekstu kart uzgodnijcie między sobą – w końcu chodzi o dobrą zabawę, a nie precyzyjne wykonywanie poleceń. Pamiętajcie jednak, że jak w prawdziwym życiu, decydujący głos należy do Dyrygenta – w orkiestrze nie ma demokracji.

Przykład rozgrywki

Podczas rozgrywki z dwoma Muzykami na jednej z kart Utworu znajduje się pokazany obok układ dźwięków:

TAKT 1. Dyrygent musi wykonać w kierunku skrzypiec i trąbki (równocześnie) ustalone wcześniej gesty, tak aby Muzycy zrozumieli, że mają w tym samym momencie zagrać karty z dużymi, niezamalowanymi symbolami.

TAKT 2. Teraz grają tylko skrzypce, dlatego Dyrygent musi wskazać na odpowiedniego gracza w taki sposób, aby ten wyłożył kartę z dużym zamalowanym symbolem skrzypiec.

TAKT 3. Obaj Muzycy ponownie będą musieli zagrać razem, dlatego Dyrygent wskazuje na obu równocześnie, wykonując odpowiednie gesty.

TAKT 4. Sekwencję tę kończy trąbka, która po geście Dyrygenta musi zagrać kartę z symbolem małej, niezamalowanej trąbki.

Punktacja

Runda kończy się po odegraniu całego Utworu (8 taktów) lub po upłynięciu czasu (czas odmierzany jest tylko w trakcie Koncertu, czas Próby jest nielimitowany). Gracze otrzymują 1 punkt za każdy dobrze zagrany takt. Takty niezagrane (z powodu upłynięcia czasu) nie dają punktów, tak samo jak takty zagrane niepoprawnie. Maksymalnym wynikiem jest więc 8 punktów.

Poniżej przedstawiono przykład punktacji za Utwór w rozgrywce trzyosobowej:

Łącznie gracze zdobyli 4 punkty.

Zakończenie gry

Rozgrywka kończy się po rozegraniu ustalonej na początku gry liczby rund. Możecie ustalić, że rozegracie tyle rund, ilu graczy bierze udział w rozgrywce (tak, aby każdy z graczy mógł przynajmniej raz zostać Dyrygentem). Możecie zapisać swój wynik, żeby porównać go z liczbą punktów, którą zdobędziecie w kolejnych rozgrywkach.

Warianty

1. *Wariant drużynowy:* gracze dzielą się na dwie równe drużyny (o ile to możliwe). Każda drużyna wyłania Dyrygenta i przygotowuje rozgrywkę w standardowy sposób (niezależnie od siebie każdy Dyrygent otrzymuje własny pulpit, karty Utworu oraz kartę Utrudnień). Kiedy obie drużyny będą gotowe (odbędą Próbę, ustalając gesty), równocześnie rozpoczynają Koncert. Kiedy jedna z drużyn zakończy Utwór, ogłasza koniec czasu – przeciwna drużyna musi natychmiast zakończyć grę. Zwycięża drużyna, która zdobyła więcej punktów. Remisy rozstrzyga się na korzyść drużyny, która ukończyła swój Utwór jako pierwsza.

2. *Utrudniony wariant trzyosobowy:* gra w dwóch Muzyków jest nieco łatwiejsza niż rozgrywka z pełną orkiestrą. Aby podnieść poziom trudności, sugerujemy, żeby w trakcie rozgrywki korzystać z kart dla 3 Muzyków. Dwaj Muzycy będą wtedy wspólnie wykładać odpowiednie karty harfy.

3. *Wariant dla młodszych graczy:* grając z młodszymi graczami można pominąć jeden z parametrów dźwięku (rozmiar lub wypełnienie). Dodatkowo można zamiast dwóch kart Utworu używać tylko jednej, a także zrezygnować z gry na czas. Warto również (zwłaszcza jeśli młodszy gracz ma być Dyrygentem) zezwolić Dyrygentowi na wskazywanie jednego instrumentu naraz, a kolejne takty oddzielać od siebie np. klaśnięciem.

4. *Więcej kart utrudnień:* jeśli chcecie ustawić poziom trudności jeszcze wyżej, możecie użyć więcej niż jednej karty Utrudnień na rundę. Niektóre z nich będą się jednak wzajemnie wykluczać, wtedy będziecie musieli wylosować kolejną kartę Utrudnień.

5. *Koncert bez przygotowania:* dla zwiększenia aktywności Muzyków, możecie pominąć fazę Próby i od razu po wylosowaniu karty Utrudnień (i pokazaniu jej Muzykom), rozpocząć Koncert.

6. *Niech zabrzmi muzyka:* jeśli Muzycy uznają za stosowne, mogą oni podczas gry wydawać dźwięki symulujące instrumenty, na których grają. Szczególnie polecamy ten wariant w grze z młodszymi graczami.

Podziękowania

Autorzy dziękują Pat i Jarkowi, Arturowi „Bishopowi" Lutyńskiemu, grupom testerskim Pamper i Portotypy oraz ekipie Laboratorium Gier.

Zagraj

Autorzy: Katarzyna Cioch, Wojciech Wiśniewski
Ilustracje: Sławomir Bejda
Wydawca: Marek Baranowski
Redakcja: Arek Maj
Opracowanie graficzne i DTP: Sławomir Bejda, Ewa Sosnowska
Koordynacja produkcji: Alicja Arcimowicz

© 2020 Grupa Wydawnicza Foksal sp. z o.o.

ul. Domaniewska 48, 02-672 Warszawa
www.foxgames.pl