

NIE Prawda

INSTRUKCJA



8+



2-8



15-30min

W grze **NiePrawda** na zmianę będziecie wcielać się w rolę Krętacza, który ma za zadanie naprowadzić pozostałych graczy na wybraną przez siebie kartę. W rozgrywce pojawia się jednak istotne utrudnienie: odpowiadając na Wasze pytania, Krętacz może powiedzieć NiePrawdę, więc będziecie musieli orientować się w płątaniu prawdziwych i fałszywych informacji!

CEL GRY

Gracze kolejno zadają pytania i starają się odnaleźć sekretną kartę wybraną przez Krętacza. Ten z kolei, posługując się jedynie odpowiedziami **tak** albo **nie**, odpowiada zgodnie z prawdą albo kłamie w zależności od koloru wylosowanego żetonu. Gracze i Krętacz zdobywają punkty za odgadnięcie sekretnej karty. Im mniej podpowiedzi wykorzystacie, aby trafnie wskazać kartę, tym więcej punktów zdobędziecie. Wygrywa gracz, który na koniec gry ma najwięcej punktów.

SPIIS ELEMENTÓW

- ♦ 56 dwustronnych kart ♦ 25 żetonów (10 **niebieskich** i 15 **czerwonych**)
- ♦ notes ♦ woreczek ♦ instrukcja

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Potasujcie karty, a następnie rozłóżcie 25 z nich dowolną stroną ku górze w 5 rzędach po 5 kart. Pozostałe karty odłóżcie na bok.



2. Włóżcie kolorowe żetony do woreczka i je wymieszać.



3. Połóżcie notes do zapisywania punktacji w miejscu widocznym dla wszystkich. Do gry przyda się Wam również ołówek lub długopis, by zapisywać zdobyte punkty.



4. Wybierzcie pierwszego gracza. Może to być na przykład osoba, która ostatnio coś narysowała.

ROZGRYWKA

Gra składa się z serii rund, w których gracze kolejno przejmują rolę Krętacza. Długość rozgrywki zależy od liczby graczy:

- 2 graczy (6 rund) – każdy z graczy będzie Krętaczem 3 razy;
- 3–5 graczy (6–10 rund) – każdy z graczy będzie Krętaczem 2 razy;
- 6–8 graczy (6–8 rund) – każdy z graczy będzie Krętaczem 1 raz.

Pierwszy gracz zostaje Krętaczem i zaczyna pierwszą rundę.

Rozgrzywka podczas rundy przebiega następująco:

1. Krętacz wybiera w tajemnicy jedną kartę spośród rozłożonych na stole i ją zapamiętuje (nie podnosi jej ani nie wskazuje jej w żaden sposób pozostałym graczom).



Runda dobiega końca:

- Gdy gracze otrzymali łącznie 10 żetonów od Krętacza. Aktualny gracz rozgrywa swoją turę do końca (może jeszcze spróbować zgadnąć sekretną kartę).
- Gdy któryś z graczy odgadł sekretną kartę.

Podliczcie i zapiszcie punkty w notesie. Punkty przyznaje się następująco:

- Gracz, który odgadł sekretną kartę: **10 punktów**, minus **1 punkt** za każdy otrzymany żeton.
- Wszyscy gracze: minus **1 punkt** za każdą zebraną przez siebie kartę.
- Krętacz: **4 punkty**, jeśli któryś z graczy odgadł sekretną kartę.
- Krętacz: **2 punkty**, jeśli gracze nie odgadli sekretnej karty.

Gracz, który odnalazł sekretną kartę, otrzymuje minimalnie **2 punkty**, nawet jeśli suma jego otrzymanych żetonów i zebranych kart wynosi 9 lub więcej.

Karty, które pozostały na stole, obróćcie na drugą stronę.

Uzupełnijcie puste miejsca nowymi kartami z talii, a następnie karty zebrane przez graczy w tej rundzie wtasujcie do talii.

Żetony wrzućcie z powrotem do woreczka.

Krętaczem zostaje kolejna osoba po lewej i rozpoczyna się następna runda.

Gra kończy się, gdy rozegracie odpowiednią liczbę rund – każdy z graczy będzie Krętaczem 1, 2 lub 3 razy (zależnie od liczby graczy). Zsumujcie punkty zapisane w notesie. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa!

Zasada opcjonalna

Aby nieco uprościć i przyspieszyć rozgrywkę, możecie na początku rundy rozłożyć mniej kart, na przykład 16 lub 9.

Autor gry: Martin Nedergaard Andersen

Prowadzący projekt: Mariusz Majchrowski

Ilustracje i opracowanie graficzne: Michał Ambrzykowski, Kamila Mrożek-Zielińska

Zespół: Oliwia Baranowska, Katarzyna Goliszewska, Agnieszka Karewicz, Eryka Stachowska, Adam Świerszcz, Agnieszka Walczak

Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski

Redakcja i korekta: Izabela Dawidowicz

TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com

02797