

KŁAMCA

KTOŚ TU ŚCIEMNIA

INSTRUKCJA

Zawartość opakowania:  81 kart  instrukcja

CEL GRY

Zdemaskować jak najwięcej kłamców!
Przygotujcie kartkę i długopis do notowania punktów.

JAK GRAMY?

1. W grze udział bierze od 3 do 6 graczy.
2. **Przygotujcie talie:** talia kart z hasłami, talia z rolami (prawda/kłamstwo) i karty do głosowania (ktoś tu ściemnia).
3. **Kart z rolami i kart do głosowania** przygotowujemy po tyle, ile osób bierze udział w grze. Zawsze musicie użyć karty z kłamstwem, np. jeśli jest 4 graczy, weźcie 3 karty z prawdą i jedną kartę z kłamstwem, potasujcie je i rozdajcie losowo. Każdy sprawdza tylko swoją kartę.
4. **Pozostałe karty zawierają tematy**, które powinny nakierować Was na charakter Waszej wypowiedzi:



**STRACH
SIĘ BAĆ**



**PRZYGODA
ŻYCIA**



**SŁAWA
I BOGACTWO**



**ŚMIECH
NA SALI**



OHYDA

KŁAMCA

KTOŚ TU ŚCIEMNIA

- Wybrana osoba pobiera jedną kartę ze środka talii z hasłami i kładzie na środku**, aby była widoczna dla wszystkich graczy. Jeśli np. wylosowana została karta z kategorii „Strach się bać” z hasłami: TRANSPORT hamulce, autostrada, deszcz, należy ułożyć straszną opowieść związaną z transportem. Hasła „hamulce, autostrada, deszcz” stanowią pomoc w komponowaniu wypowiedzi, ale nie macie obowiązku ich użyć. Jeśli któryś z graczy nie może wymyślić historii na ten temat, może odwrócić kartę i przedstawić straszną historię na drugi temat, czyli: ROLNICTWO rolnik, traktor, pole.
- Każdy przygotowuje i przedstawia swoją krótką historię** związaną z tematem, zależnie od swojej roli – prawdziwą lub fałszywą.
- Gdy wszyscy uczestnicy zaprezentują swoją opowieść, następuje głosowanie.** Każdy kładzie kartę „kłamca” przed osobą, która według niego opowiedziała nieprawdziwą historię. Nie można głosować na siebie. Po oddaniu głosów przez wszystkich graczy należy sprawdzić, kto posiadał kartę „kłamcy”. Jeśli najwięcej osób zagłosowało na prawdziwego kłamcę, nie otrzymuje on punktów, a wszyscy, którzy go zdemaskowali, otrzymują 3 punkty. Jeśli nikt nie zagłosował na kłamcę, zdobywa on 3 punkty, a pozostali gracze nie otrzymują punktów. Jeśli na kłamcę zagłosowała jedna osoba, a większość graczy głosowała na inne osoby, kłamca otrzymuje 1 punkt, a osoba, która go zdemaskowała otrzymuje 2 punkty.
- Należy zapisać** zdobyte przez poszczególnych graczy punkty i pobrać kolejną kartę.
- Gra trwa do momentu pobrania 5 kart**, ale możecie też ustalić inaczej.
- Wygrywa osoba**, której udało się najwięcej razy wprowadzić w błąd przeciwników i zdemaskować kłamców, a więc zdobyła najwięcej punktów.