



ГРАД НА ЛЪЖИТЕ УПЪТВАНЕ

- ✓ Архетипи - 4 карти
Разпитвачът
Фалшификаторът
Аналитикът
Сянката
- ✓ Рундове - 10 карти
Номерирани от 1 до 10 - определят Кръг I, II и III.
- ✓ Мини - тесте "Изходи" - 6 карти
Изход "+1" x 3
Изход "+2" x 2
Изход "Фалшиво доказателство" x 1
- ✓ Помощни карти - 12 карти
"Първи играч" x 1
"Саботаж" точки x 4
"Кръг I" x 1
"Кръг II" x 1
"Кръг III - Хаос" x 1
"Кратко упътване" x 4

ХОД НА ИГРАЧ

- Тегли 1 карта.
- Играй 1 карта от ръката си:
Кarti Доказателство:
Сигурно доказателство: +1 т. (слагаш пред себе си с лице нагоре); или
Двойно доказателство: +2 т. (слагаш пред себе си с лице нагоре); или
Скрито доказателство: слагаш пред себе си с лице надолу (ще се разкрие по-късно); или
Фалшиво доказателство: слагаш пред противник (в Кръг I: 0 т., след това: -1 т. включително и вече поставените в Кръг I); или
Кarti Действие: изиграваш еднократно и слагаш в тестето с извърлени карти; или Кarti Измама: изиграваш еднократно и слагаш в тестето с извърлени карти.
- Провери лимита на ръката: макс. 7 карти, излишъкът се слага в тестето с извърлени карти.

НАЧАЛО И ХОД НА ИГРАТА

В своя ход играчът прави по ред и двете действия:

- Теглене на карта:
Тегли 1 карта от Основното тесте.
Ако тестето е свършило, тестето с извърлени карти се разбърква и се слага за ново тесте.
- Играе карта:
Избери една карта от ръката си и я изиграй:
Доказателство:
Сигурно доказателство: сложи пред себе си с лице нагоре. (+1 т.)
Двойно доказателство: сложи пред себе си с лице нагоре. (+2 т.)
Скрито доказателство: сложи пред себе си с лице надолу. (виж по-долу)
Действие (изпълни ефекта; после тази карта отива в тестето с извърлени карти):
Разпит: виж 1 произволна карта от ръката на играч.
Блокиране: Отмени изиграна срещу теб карта.

РАЗКРИТИЕ НА "СКРИТО ДОКАЗАТЕЛСТВО"

Скрито доказателство се поставя с лицето надолу пред играча, когато го изиграе.
То се разкрива само в два случая:
Когато някой изиграе карта "Разкритие" върху него.
В края на играта (ако е останало неразкрито. Виж "Край на играта").

Когато Разкритие (чуждо или собствено) посочи Крито доказателство (или когато някой ефект те накара да го покажеш):
Обърни картата "Скрито доказателство".
Тегли 1 карта от мини-тесте "Изходи" и запиши резултата:
"+1" - брой като Сигурно доказателство (+1 т.)
"+2" - брой като Двойно доказателство (+2 т.)
"Фалшиво" - брой като Фалшиво доказателство (и веднага отчети -1 т., ако сте в Кръг II).
Върни картата от "Изходи" обратно и разбъркай това мини-тесте (вероятностите остават постоянни).

РУНДОВЕ И КРЪГОВЕ:

В края на всеки пълен рунд (всички са играли по 1 ход) обърни/премести следващата карта от Рундове.
Кръг I (1-5): нормални правила.
Кръг II (6-10): всяко Фалшиво доказателство пред играч е -1 т.
Кръг III (след 10): оттук насетне всеки тегли 2 и играе 2 (поне 1 да е Действие/Измама).
Лимит на ръка: 6.

КРАЙ НА ИГРАТА

Играта свършва веднага, щом настъпи едно от следните:
Стандартно:
✓ Истина - играч достигне точки Истина (сума от +1 и +2 пред него);
За много бърза игра - победата с Истина изисква 5 точки (препоръчително за 2-ма).
За бавна игра - победата с Истина изисква 7 точки.

УПЪТВАНЕ ЗА ИГРА ГРАД НА ЛЪЖИТЕ

"Дълго е само на думи, лесно е на масата."

2-4 играчи | 20-40 мин. | 15+ години

ЦЕЛ НА ИГРАТА

Всеки има своя истина... но коя е истинската? Скритата истина лъжа ли е?

СЪВЕТ ЗА ПЪРВА ИГРА

Играйте без Архетипи - първия път е по-лесно без специални роли.
Не мислете твърде много за точки - просто играйте карти и вижте как се разкриват Фалшивите и Скрити доказателства. Ще разберете механиката в движение.
Блокиране е реакция - не забравяйте, че може да го използвате извън вашия ход, за да отмените ход срещу вас.
Пробвайте различни стратегии - един да трупва Истина, друг да саботира, трети да играе на блъф със Скрито доказателство.
За първата игра може да игнорирате победата чрез Саботаж, за по-кратка и по-ясна игра.
След няколко първи игри всичко ще изглежда по-ясно. Оттам нататък вече ще можете да включите Архетипи, Саботаж и да експериментирате с по-дълги или по-кратки варианти.

КРЪГОВЕ

Кръг I (карти 1-5): фалшиво доказателство: 0 т.
Кръг II (6-10): фалшиво доказателство: -1 т.
Кръг III (след 10): тегли 2, играй 2 (поне 1 действие/измама), лимит на ръката: 6.

КРАЙ НА ИГРАТА

7 точки - победа с Истина; или
4 фалшиви доказателства пред играч - елиминация (побеждава този, който е сложил последното); или
4 саботажа - победа като Саботьор.

СЪВЕТ ЗА ПЪРВИ ПЪТ:

Когато разкриваш Скрито доказателство теглейки от тесте "Изходи", приготи се да си запишеш точките Истина, защото картата след това се връща обратно в тесте "Изходи" и то се разбърква.
Играйте само за точки (Истина) и за Фалшиви доказателства.
Игнорирайте победата със Саботаж за по-кратка и по-лесна първа игра.

РАЗКРИТИЕ:

обърни 1 скрита карта на масата (твоя или на друг играч).
Размяна: изиграй картата, сложи я в тестето с извърлени карти и след това размени 1 карта от ръката си с друг играч.
Капан: извърли 1 карта от ръката на играч.
Кражба: вземи 1 случайна карта от ръката на играч.
Конфискация: премахни 1 чуждо Доказателство от масата (то отива в тестето с извърлени карти).

Измама:
Фалшиво доказателство: постави с лицето нагоре пред друг играч (0 т., в Кръг II и III -1 т.Това включва и тези, които вече са били поставени в Кръг I).
Ако някой събере 4 Фалшиви доказателства пред себе си още в Кръг I - той се елиминира или другият печели като Разобличител (според правилата за края на играта).
Фалшиви доказателства в хода:
Можеш да сложиш Фалшиво доказателство директно пред играч (слицето нагоре).

Самата карта "Скрито доказателство" отива в тестето с извърлени карти (тя е ефект и не остава).
Точките от "Изход" винаги се броят за собственика на Скритото доказателство (играчът, който е сложил Скритата карта с лицето надолу).

КАКВО СА АРХЕТИПИТЕ?

Това са специални роли (Разпитвачът, Фалшификаторът, Аналитикът, Сянката).
Всеки играч получава по 1 архетип в началото (лице надолу). Могат да се махнат за първите игри (за по-лесно).
Архетипът е скрит и другите не знаят кой какъв е.

КОГА СЕ ИГРАЯТ?

Архетипът не се изиграва като карта. Неговият ефект е постоянен през цялата игра, не е еднократен.

Разобличител: някой играч има 4 фалшиви доказателства пред себе си. Ако последното е поставено от друг играч - поставилите го печели веднага. Ако само го изтегли от мини-тесте "Изходи" в следствие на собствено разкритие - играчът се самоелиминира и играта продължава между останалите.
Саботьор: ако играч извърши четири успешни саботажа (с карти "Фалшификация"/"Кражба"/"Капан"/"Конфискация") в играта - печели мигновено. Под "успешен" разбираме: реално подменено/премахнато чуждо Доказателство на масата в този момент или действия довели до загуба на реална точка.
Оцеляващ: остане само 1 играч с карти в ръка (другите нямат карти и не могат да теглят/играят).

Компоненти в кутията

Основно тесте - 60 карти
Доказателства (20):
Сигурно доказателство x 12
Двойно доказателство x 4
Скрито доказателство x 4

Действия (25):
Разпит x 5
Блокиране x 4
Разкритие x 4
Размяна x 3
Капан x 4
Кражба x 3
Конфискация x 2

Измами (15):
Фалшиво доказателство x 6
Фалшификация x 5
Объркване x 4

Бърз старт - за нетърпеливите играчи

ЦЕЛ:

Събери 7+ точки Истина ИЛИ
Постави 4 Фалшиви доказателства пред противник (Разобличител) ИЛИ
Натрупай 4 успешни саботажа (Саботьор).

ПОДГОТОВКА

Използвайте: Основно тесте (60) + Изходи (6) + Рундове (10).
Не използвайте Архетипи за първи игри.
Раздай по 5 карти на всеки.
Подреди Рундове 1-10.
Размеси "Изходи" и сложи в отделно тесте.

ПОДГОТОВКА НА ИГРАТА

Отдели тестетата:
Отдели Архетипите, Рундове и Изходи.
Размеси Основното тесте (60) добре, раздай на всеки по 5 карти и го постави в центъра с лицето надолу.
Никой не показва ръката си.

Архетипи (по избор):
Размеси 4-те архетипа, дай на всеки по 1 на случаен принцип (поставят се с лицето надолу, скрити от останалите играчи).
Играчите могат да прочетат своя архетип тайно.

Рундове: подреди картите "1 - 10" в редица (или тесте); постави "1" най-вяло/отгоре.
Мини-тесте "Изходи": Размеси, постави встрани (с лицето надолу).

Кратко упътване: раздай по 1 на играч. Първи играч: на случаен принцип (или най-големият интригант на масата).

Можеш да "произведеш" фалшиво доказателство чрез Фалшификация (подменяш вече поставено Доказателство).
В Кръг I е 0 т. (нямат стойности). В Кръг II и III всяко фалшиво е -1 т. за играча, пред когото е.

Ако играч има 4 Фалшиви пред него (независимо как са дошли) е разобличен. Последното Фалшиво е победа за този, който го е поставил. Виж "Край на играта".
Фалшификация: подмени чуждо Доказателство на масата с Фалшиво доказателство (вземи Фалшиво от ръката си; ако нямаш - не можеш да играеш тази карта).
Объркване: Избери играч. В следващата си ход той може да тегли карта, но не може да изиграе карта.
Лимит на ръката: ако имаш над 7 карти, извърли излишните в тестето с извърлени карти.

След това ходът преминава към следващия играч по часовниковата стрелка.

ПРИМЕР С АРХЕТИПИ

Разпитвачът: "Всеки път, когато играеш Разпит, избери 2 карти от ръката на противник и ги виж."
Фалшификаторът: "Всеки път, когато играеш Фалшификация, можеш да подмениш до 2 доказателства наведнъж." Тоест: ако в ръката му има 2 такива карти, може с един ход да подмени две различни доказателства на опоненти (или две на един и същи).
Аналитикът: "В началото на хода си погледни горната карта на тестето. Можеш да я изтеглиш или да я поставиш най-отдолу и задължително да изтеглиш следващата."

Сянката: "Веднъж на ход, ако/когато трябва да разкриеш карта (от Разпит или Разкритие), ти избираш коя карта да покажеш, а не играча изиграй Разпит или Разкритие."

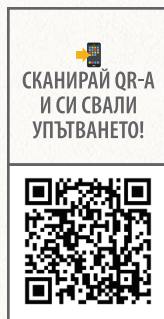
Ако Основното тесте свърши, разбъркайте тестето с извърлени карти и направете ново тесте. Ако и тестето с извърлени карти свърши и никое от горните условия не се изпълни до края на Кръг III, завършва текущия рунд и направете финално преброяване:
Всички Скрити доказателства се разкриват теглейки карта от мини-тесте "Изходи" за всяко Скрито доказателство.
Всеки брой своите точки Истина (Сигурни доказателства и Двойни доказателства) минус всички Фалшиви доказателства.
Побеждава играчът с най-много точки.
Равенства:
При равни точки - печели този с по-малко Фалшиви доказателства.
Ако пак е равно - печели този с повече карти в ръка.
Ако пак е равно - обявява се колективна лъжа - няма победител.

Вид игра	Истина (точки)	Фалшиви (брой)	Бележка
Бърза	5	3	Идеална за 2-ма или за кратка партия
Стандартна	7	4	Баланс между дължина и напрежение
Бавна	10	5	За дълга партия, повече стратегия и саботаж

Преброятелните точки за Фалшиви доказателства (мин. 3) и точки Истина (мин. 5) са базови. Ако решите, може да ги увеличите или намалите по общо разбиране между всички играчи.

Не ви стигнаха лъжите?

- Въпроси, които никой не е задавал (но всички се чудят).
- Хитрини, номера и как да не ви хванат - стратегии и съвети.
- Примерни разигравания - за 2-ма, 3-ма и 4-ма играчи.
- И още статии с истории, примери и малко задкулисна магия.



ЧЕСТО ЗАДАВАНИ... И ЧЕСТО ИЗМИСЛЯНИ ВЪПРОСИ

? Мога ли да изиграя Фалшиво доказателство просто ей така?
Да, може - и точно това е красотата. Един ход, една лъжа пред някого.

? Фалшивите доказателства сложени в Кръг I броят ли се в Кръг II?
Да! Веднага щом преминете в Кръг II, всички стари Фалшиви доказателства оживяват и започват да ти сабрат точки. По -1 за всяко.

? Само 1 карта ли мога да играя на ход?
Да - теглиш 1, играеш 1... докато не стигнеш Кръг III. Там става "двойна доза хаос".

? Ако свършат картите?
Събираш тестето с изхвърлени карти, разбъркваш го и - бум! - ново тесте. Ако и то свърши, играта свършва с финално броене.

? А какво, ако всички точки са равни накрая?
Тогава... поздравления, всички сте се излъгали взаимно. Победител няма.

? Мога ли да променя правилата за точки и Фалшиви доказателства?
Разбира се. Базово е: 7 точки Истина / 4 Фалшиви доказателства. Но може да го направите 5 точки Истина / 3 Фалшиви доказателства или дори 10 точки Истина / 5 Фалшиви доказателства, ако искате по-дълго изтезание.

? Може ли:
"Разкритие" върху открити карти? Не - само върху скрити.
"Разкритие" върху собствени карти? Да, можеш да играеш Разкритие върху собственото си Скрито доказателство.
"Кражба", ако избраният играч няма карти? Нищо не се случва, но картата се счита за изиграна.
"Размяна", ако избраният играч няма карти? Не можеш да играеш "Размяна" към играч с 0 карти.
"Фалшификация", ако нямам Фалшиво доказателство в ръка? Не - първо трябва да имаш Фалшиво доказателство в ръка, за да го изиграеш.
"Конфискация" върху Фалшиво доказателство? Да, можеш да махнеш и Фалшиво доказателство (стратегически ход).

? Кога се брои саботаж?
Всеки път, когато чрез Фалшификация, Кражба или Капан реално унищожеш или подмениш чуждо Доказателство. Трябва да има видима загуба за опонента, за да се отчете.

? Какво ако някой не може да тегли?
Ако играчът няма какво да тегли и няма какво да играе - той отпада от играта.

? Мога ли да изиграя повече от 1 карта на ход?
По правило - само 1 карта.
Изключения: някои Архетипи (Фалшификатор) или Кръг III ("тегли 2, играй 2").

? Какво става ако съм с празна ръка в началото на хода?
Първо теглиш 1 карта. Ако след това пак нямаш какво да играеш - пропускаш частта "Играй карта".

? Мога ли да играя Доказателство и веднага да го ползвам?
Доказателствата остават пред теб и дават точки. Те не се "изразходват", освен, ако не бъдат подменени или унищожени.

? Какво, ако има повече от едно Скрито доказателство пред мен?
Всички стоят с лице надолу.
При "Разкритие" или при край на играта - обръщат се едно по едно, за всяко се тегли отделна карта от мини-тесте "Изходи".

? Мога ли да откажа Размяна, ако няма смисъл?
Не. Ако карта "Размяна" е изиграна, тя се изпълнява задължително - и двамата дават по 1 карта.

? Какво става, ако блокирам карта, насочена към мен?
Тази карта се смята за изиграна и отива в тестето с изхвърлени карти, но няма ефект.
"Блокиране" също отива в тестето с изхвърлени карти.

? Мога ли да сложа Фалшиво доказателство пред себе си?
Не. Фалшиво винаги се поставя пред противник (освен ако не дойде от мини-тесте "Изходи").

? Мога ли в моя ход само да тегля карта, без да играя?
Не. Ако имаш карта в ръката си, трябва да изиграеш една по време на хода си.
Единственото изключение е, ако след тегленето ръката ти е празна или нямаш валидна карта за игра - тогава можеш да завършиш хода без да изиграеш нищо.

? Какво прави карта "Капан"?
Избираш 1 карта от противника, която да изхвърли, тя отива в тестето с изхвърлени карти.

? Кога "Капан" се брои като саботаж?
Само ако има реална загуба за противника.

? Какво означава "реална загуба" при саботаж?
Това е когато:
Противникът изхвърли Доказателство (Сигурно, Двойно, Скрито, т.е. карта носеща реална точка).
Противникът изхвърли Действие или Измама, която би могла да има ефект по-късно.

? А кога НЕ се брои за саботаж?
Ако:
Противникът изхвърли карта без стойност.
Изхвърли карта, защото е над лимита на ръка.
Няма карти в ръка - Капанът няма ефект.

? Мога ли аз като играч да решавам дали Капанът ми носи саботаж?
Не - брои се само, ако реално е премахнато доказателство или силна карта.

? Кога се проверява лимитът на ръката?
В края на всеки твой ход, след като си изтеглил и изиграл карти.

? Какво става, ако имам повече карти от позволеното?
Трябва веднага да изхвърлиш излишъка в тестето с изхвърлени карти.

? Какъв е лимитът на карти в ръката?
В Кръг I и Кръг II - максимум 7 карти.
В Кръг III - максимум 6 карти.

