

Въведение и цел на играта: Във всеки рунд играчите казват по една истина или лъжа, в зависимост от падналата им се роля. Участниците печелят точки, когато правилно идентифицират лъжеца в групата.

Играч може да спечели точки също, когато други играчи погрешно са идентифицирали неговата истина като лъжа. Играчът, който първи събере 21 точки, е победител.

Комплектация: 112 карти, лист и маркер за записване на точките, поставка за картите, упътване.

Подготовка за играта: Картите се поставят на масата на достъпно за всички играчи място, а листа с маркер за записване на точки – в близост до играчът, който ще се заеме с тази задача. Най-възрастният играч е първият Дилър. Дилърът раздава по 5 карти с теми на всеки играч, както и по една карта за гласуване. Дилърът съставя купчинка от ролеви карти, която да бъде равна на броя участници, като в нея слага 1 ролева карта „Лъжа“. Напр.: Ако в играта участват 6 души, купчинката трябва да се състои от 5 ролеви карти „Истина“ и 1 – „Лъжа“. След това, Дилърът разбърква ролевите карти и раздава по 1 на всеки играч, поставяйки я с лице надолу пред тях. Всеки играч трябва да види картата си и да я запази в тайна.



Начало на играта:

Споделяне: Започвайки от Дилъра и продължавайки по посока на часовниковата стрелка, играчите трябва да използват една от своите 5 карти с теми, за да съставят твърдения за себе си. Всяко твърдение трябва да е по някакъв начин (бегло) свързано с избраната карта с тема. 3-те подтеми играят ролята на помощни колела – те са там само, за да улеснят играчите в измислянето на твърдения. Играчите с ролева карта „Лъжа“ трябва да съставят неверни твърдения, а играчите с ролева карта „Истина“ трябва да съставят верни твърдения.

**Съвет: Ако лъжете, измислете лъжа, която да звучи като истина. Ако казвате истината – измислете истина, която звучи като лъжа.*

След това играчите трябва да поставят използваните си карти с теми пред тях с лице нагоре.

Гласуване: След като всички участници са споделили своите твърдения, играчите гласуват кой според тях е излъгал, като поставят своите карти за гласуване върху поставената с лице нагоре карта с тема на този играч, който смятат, че е лъжецът. Няма ред в гласуването и играчите могат да преместват картите си за гласуване колкото пъти искат, но след като последният играч постави своята – гласуването се затваря и играчите нямат право повече да местят картите си. Участниците нямат право да гласуват за себе си. Дискусията по време на гласуването се насърчава и играчите могат да си задават допълнителни разследващи въпроси за твърденията, но никой не е длъжен да отговаря, ако не иска.

Разкриване: След като гласуването приключи, всички участници разкриват своите ролеви карти, за да се разбере кой е истинският лъжец, да се изчислят и запишат точките.

Всеки играч с ролева карта „Истина“ получава по **1 точка** за всяка поставена карта „Лъжец“ върху неговата карта с тема. Играчът с ролева карта „Лъжа“ печели **3 точки**, ако никой не е гласувал, че той е лъжецът. Играч, който правилно е идентифицирал лъжеца – печели **3 точки**.

С това първият рунд приключва. Ако никой от играчите не е събрал 21 или повече точки, всеки участник прибира своята карта за гласуване обратно в ръката си, всички използвани карти с теми излизат от игра (съставя се купчинка „Използвани карти“ и се поставят там с лице нагоре) и всеки играч си изтегля по една нова карта с тема. Ролята на Дилъра се сменя, като след първия продължава играчът от негово ляво и се започва нов рунд.

Ако някой участник не успее да измисли твърдение на база нито една от картите с теми, с които разполага, може да сложи всичките си карти с теми в купчинката „Използвани карти“ и да си изтегли нови 5 от тестето.

В случай, че картите с теми свършат, Дилърът разбърква купчинката „използвани карти“ и раздава нови 5 карти на играчите от нея.

За по-големи компании и/или по-трудна игра, участниците могат да играят с две ролеви карти „Лъжа“.

Край на играта:

Вариант I: Първият играч, събрал 21 или повече точки – е победител.

Вариант II: Преди началото на играта, участниците се уговарят за продължителността ѝ. Когато уговореното време свърши, играта спира, играчите преброяват спечелените точки и участникът с най-висок резултат е победител.