

## LIAR LIAR - UPUTE

### SADRŽAJ

200 kartica s temama | 13 glasačkih kartica | 13 kartica s ulogama | jedan blok za praćenje rezultata  
**PREGLED**

U svakom krugu igrači govore istinu ili laž o sebi na temelju dodijeljenih uloga. Igrači osvajaju bodove ako pogode tko je lažljivac. Igrači također osvajaju bodove kada drugi igrači pogriješe i njihovu istinu identificiraju kao laž – ili obrnuto. Pobjeđuje onaj igrač koji prvi skupi 21 bod.

### ZAPOČNIMO

Osoba koja je zadnja došla na druženje dijeli kartice. Djelitelj svakom igraču dijeli pet kartica s temama i jednu glasačku karticu.

Djelitelj sastavlja špil kartica s ulogama tako da broj karata odgovara broju igrača te u špil uključuje i jednu karticu s ulogom lažljivca. Primjer: ako igra šest igrača, špil se treba sastojati od pet kartica s ulogom istinoljupca i jedne kartice s ulogom lažljivca. Djelitelj treba pomiješati kartice s ulogama i podijeliti ih tako da su okrenute prema dolje. Svaki igrač treba pogledati koju je karticu dobio te tu informaciju zadržati za sebe.

**Još jedan način igranja:** dodajte još jednu karticu s ulogom lažljivca.

### KAKO SE IGRA:

**PODIJELI:** Počevši od djelatelja i krećući se ulijevo, igrači moraju upotrijebiti jednu od pet kartica s temama kako bi osmislili izjavu o sebi. Ta izjava djelomično mora biti povezana sa zadanom temom s pripadajuće kartice. Tri podteme na svakoj kartici s temama služe samo kao pomoć igračima da osmisle izjavu o sebi.

» Igrač s karticom lažljivca mora osmisliti lažnu izjavu o sebi.

» Igrači s karticom istinoljupca moraju reći istinu o sebi.

**PRO savjet:** Ako lažeš, osmisli laž koja će zvučati kao istina. Ako govoriš istinu, osmisli nešto što će zvučati kao laž.

Nakon mozganja, igrači okreću svoje kartice s temama i stavljaju ih ispred sebe.

**GLASUJ:** Nakon što je svaki igrač ponudio istinu ili laž, ostali igrači pogađaju tko je slagao tako da svoju glasačku karticu stavljaju na karticu s temom osobe za koju smatraju da je lažljivac. Nakon što je zadnji igrač odigrao svoju glasačku karticu, isto se završava, a igrači svoje glasačke kartice više ne smiju pomicati.

**Napomena:** Glasovanje ne mora ići po redu, a svaka je rasprava o glasovanju i o izjavama dobrodošla. Igrači jedni druge mogu ispitivati dodatna pitanja. Na igračima je da odluče žele li odgovoriti ili ne.

**OTKRIJ:** Počevši od djelatelja, svaki igrač pojedinačno okreće svoje kartice s ulogama, otkrivajući je li govorio istinu ili laž.

**SLJEDEĆI KRUG:** Svaki igrač uzima natrag svoju glasačku karticu, a upotrijebljenu kartu s temom stavlja na hrpu upotrijebljenih kartica te izvlači novu karticu s temom. Igrač koji se nalazi lijevo od djelatelja postaje novi djelatelj. Napomena: Ako igrač nema ideju što reći, dopušteno mu je zamijeniti karticu s temom za novu karticu.

### BODOVANJE

Svaki se krug boduje na temelju kartica s ulogama te načinu na koji su igrači glasali.

**ISTINA:** Svaki igrač koji ima karticu istinoljupca dobiva jedan bod svaki puta kada netko glasuje da je slagao.

**LAŽ:** Igrač koji ima ulogu lažljivca dobiva tri boda ako nitko ne otkrije da je on lažljivac.

**OTKRIVANJE LAŽLJIVCA:** Svaki igrač koji uspije otkriti lažljivca dobiva tri boda.

**POBJEDA:** Bodovi se skupljaju i računaju na bloku za praćenje rezultata. Igrač koji prvi osvoji 21 bod pobjeđuje. U slučaju izjednačenja, svi su igrači koji ostvare 21 bod pobjednici.

Napomena: Igrač s karticom lažljivca i dalje mora glasovati za lažljivca i u svakom krugu pokloniti bod. Igrač s karticom lažljivca ne smije glasati za sebe.