

Tipni si!

Pravda,
nebo lež?

Tohle je stoprocentně lež... Nebo ne?

KAŽDÁ SPRÁVNÁ LEŽ MÁ V SOBĚ ZRNKO PRAVDY.

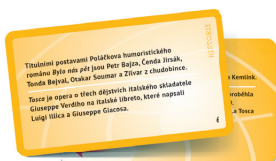
„Baroko vzniklo v 18. století ve Francii. Severní ledový oceán nejenže je z oceánů nejmenší, ale také nejmělkčí.“ Věříte nám, nebo ne? Poznáte pravdu schovanou v labyrintu lží? A co víc, uhodnete, kolik z Vašich spoluhráčů naši léčku prohlédne společně s Vámi?

Tipni si! Pravda, nebo lež Vás přesvědčí o tom, že hranice mezi pravdou a lží dokáže být dost tenká.

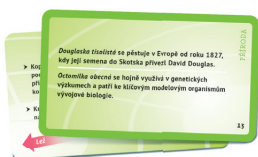
Tipni si! Pravda, nebo lež je párty hra, ve které budete prosívat zrnka faktů skrze spoustu falešných stop. Nejde ale jen o to uhodnout, zda je výrok pravdivý, nebo ne, ale také o správný tip, kolik hráčů se trefí a pravdu od lží rozezná. To vše v rámci šesti okruhů lidského poznání – *historie, příroda, věda, zábava, geografie a různé.*

OBSAH HRY

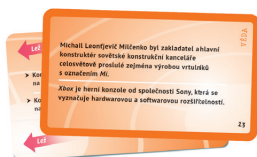
420 karet s 840 výroky



Historie



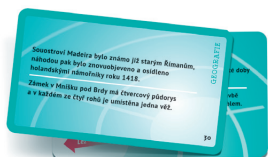
Příroda



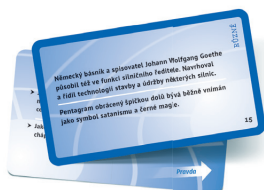
Věda



Zábava



Geografie



Různé



6 rozhodovacích
destiček

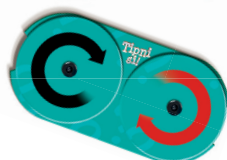
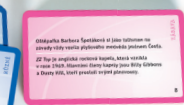
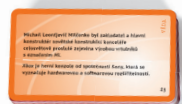
80 plastových
mincí



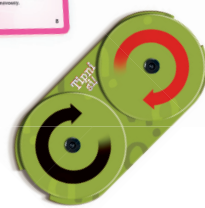
Diana



Startovní pozice – 3 hráči



Vojta



Karel

PRŮBĚH HRY

Hra se hraje na několik kol. V počtu *dvou* či *tří hráčů* odehrajte tolik kol, aby každý hráč přečetl *tři výroky*. V počtu *čtyř a pěti hráčů* odehrajte tolik kol, aby každý hráč přečetl *dva výroky*.

Začíná hráč, který nejraději lže. Pokud se nemůžete shodnout, kdo z vás to je, začne nejmladší hráč. Tento hráč bude jako první číst výrok.

Hráč, který v daném kole čte výrok, si vybere jeden ze šesti okruhů a z daného balíčku si *vezme spodní kartu* (to proto, abyste si nemohli předem přečíst, jaký výrok vás čeká). *Nesmí si vybrat stejný okruh*, který byl vybrán v předchozím kole. Dávejte pozor, abyste sobě ani protihráčům při manipulaci s kartou neukázali stranu karty s odpovědí.

Ze dvou výroků na vytažené kartě si daný hráč jeden zvolí a nahlas jej přečte. Poté všichni hráči, včetně hráče, který výrok četl, nastaví na své rozhodovací destičce odpovědi. Na levém kolečku zvolí, zda je podle nich daný výrok *pravdivý* či *lživý*, a na pravém kolečku si tipnou *počet hráčů*, kteří uhodnou správnou odpověď. Stále se přitom nikdo nesmí podívat na stranu karty s odpověďmi!

-
- **Poznámka:** Do tohoto počtu se počítáte i vy sami. Pokud si myslíte, že máte správnou odpověď vy a ještě jeden spoluhráč, nastavte na pravém kolečku hodnotu „2“.
-

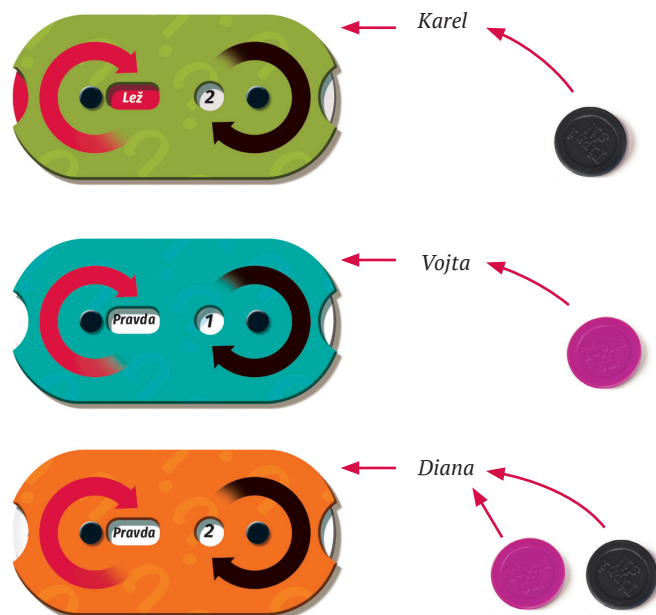
Teprve ve chvíli, kdy mají všichni hráči na svých rozhodovacích destičkách nastaveny zvolené hodnoty, si smíte destičky ukázat a kartu otočit.

Každý hráč, který odpověděl správně (trefil, jestli jde o pravdu nebo lež), získá jednu *růžovou minci*.

Každý hráč, který správně tipnul počet správných odpovědí, získá jednu *černou minci*.

Poté následuje další kolo. Další okruh a výrok vybírá hráč po směru hodinových ručiček.

-
- **Příklad:** Partie se účastní Karel, Vojta a Diana. Téma vybírá Karel. Zvolí okruh „Příroda“. Vezme příslušnou kartu ze spodu balíčku a ze dvou tvrzení vybere jedno, které přečte. Vybere tvrzení: „*Hňup je označení pro kastrovaného samce kozy domácí.*“ Všichni hráči, včetně Karla, poté na svých rozhodovacích destičkách určí, jestli si myslí, že jde o pravdu či lež, a kolik správných tipů očekávají. Poté si destičky navzájem ukážou.



- Karel tipuje *lež* a *2 správné odpovědi*. Vojta tipuje *pravdu* a *1 správnou odpověď* a Diana *pravdu* a *2 správné odpovědi*. Karel nahlédne na druhou stranu kartičky a zjistí, že toto tvrzení je *pravdivé*. Karel sice správně neodpověděl, ale uhodl *počet správných tipů* – 2. Získá proto *černou minci*. Vojta uhodl *správnou odpověď*, ale ne *počet správných tipů* a získá tedy jednu *růžovou minci*. A konečně Diana nejenže uhodla *správnou odpověď*, ale i *počet správných tipů* a získá tedy jak jednu *růžovou*, tak jednu *černou minci*.
 - Téma dalšího tvrzení vybírá Vojta. Smí vybrat *libovolnou* kromě *Přírody*, kterou zvolil v předchozím kole Karel.
-

KONEC HRY

Hra končí po odehrání stanoveného počtu kol. Při hře *dvou* hráčů tedy po šesti kolech, při hře *tří* hráčů po devíti kolech, při hře *čtyř* hráčů po osmi kolech, při hře *pěti* hráčů po deseti kolech a při hře *šesti* hráčů po dvanácti kolech (viz průběh hry).

Vítězem se stane ten hráč, který má nejvíce mincí. V případě rovnosti vítězí ten, kdo má *více růžových mincí*. Pokud i nadále rovnost přetrvává, vítězí oba (všichni) vyrovnaní hráči.