

# ДЕТЕКТОР ПРАВДЫ

## Хорошо ли мы знаем тех, кто рядом?

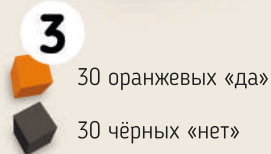
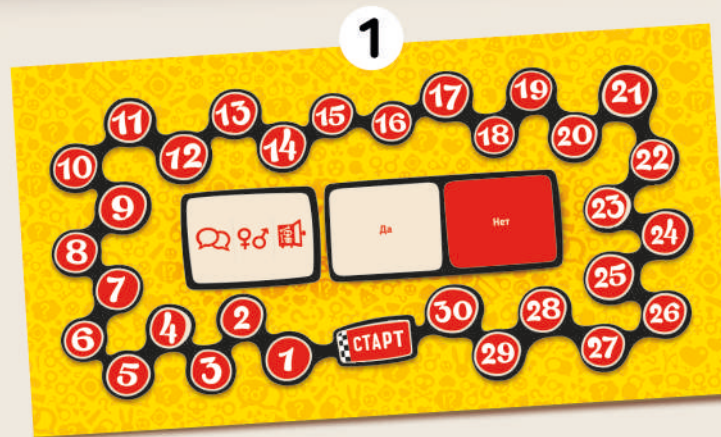
Откровенный и интригующий **Детектор Правды** поможет забыть о стеснении, обнажить душу, обсудить тайны без страха быть раскрытым. Спросите – как это? Игроки анонимно отвечают «да» или «нет» на откровенные вопросы, а затем угадывают, сколько человек из компании ответили утвердительно. Политика, отношения, секс, вредные привычки и всё остальное с ограничением 18+. Только провокационные вопросы, только хардкор!

**Внимание!** Детектор правды – не семейная игра. В неё следует играть только с друзьями, друзьями друзей или просто отличной компанией взрослых людей. Во время игры вы узнаете много нового и личного об игроках за столом, поэтому детям в неё играть строго запрещено!



### Состав:

- 1 Игровое поле
- 2 100 карт с вопросами
- 3 60 деревянных кубиков
- 4 10 устройств для голосования
- 5 10 фишек игроков
- 6 Мешок для кубиков
- 7 10 ширм



## Подготовка

Положите игровое поле в центре стола. Высыпьте все кубики на соответствующие ячейки: «да» для оранжевых и «нет» для чёрных кубиков.



Перетасуйте колоду карт с вопросами и положите её в центр поля рубашкой вверх



Каждый игрок берёт:

- фишку игрока,
- ширму,



- по 3 кубика каждого цвета (положите их за ширму)



Игроки выставляют свои фишки на поле (клетка «Старт!»)

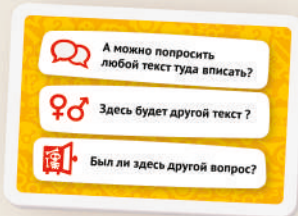


Игра начинается!

# 1

### Вытяните карту из колоды

Игрок с самой длинной фамилией становится ведущим. Он тянет карту из колоды и зачитывает вслух один из вопросов.



### Какой вопрос читать?

Вам в этом будут помогать значки на рубашке верхней карты колоды – именно они укажут какой именно вопрос нужно зачитать следующим.

### Что это за значки рядом с вопросами?

Все вопросы в Детекторе Правды делятся на 3 категории:

- спорный вопрос
- интимный вопрос
- вопрос о «скелетах в шкафу»

Если вам не нравится определённая категория вопросов, то вы можете спокойно от неё отказаться и пропустить вопросы из этой категории. Зачитайте любой другой вопрос с карты.

## Как играть?

# 2

### Ответьте на вопрос

После того, как зачитан вопрос все игроки за столом (включая ведущего) честно и анонимно отвечают на него. Для этого по кругу пускается мешок, в который игроки по очереди вкладывают один из своих кубиков: чёрный, если их ответ «нет» и оранжевый, если ответ «да».



### Как это честно отвечать?

Честно это честно – вся соль игры в честных ответах, без них она потеряет большую часть своей привлекательности, поэтому какой бы вопрос не был задан говорите правду, ведь все равно никто не узнает вашего ответа, благодаря анонимности игры.

### Игра точно анонимна?

В игре есть мешок, в который игроки по очереди вкладывают кубики в зависимости от их ответа. Кубик этот кладите так, чтобы никто не увидел какого он цвета. Можете вкладывать его в мешок отвернувшись, под столом, выключив свет в комнате или просто зажав в кулаке и засовывая кулак в мешок целиком. Для сохранения анонимности в игре также есть ширмы, за которыми вы прячете от посторонних глаз все свои кубики. Если ваши кубики лежат перед ширмой или где-то ещё, то все игроки смогут увидеть какой кубик вы берёте, чтобы проголосовать!



**3****Попробуйте предсказать сколько человек ответило «да» на вопрос**

Если все игроки уже положили по кубику в мешок, то можно перейти к следующей части – предсказыванию. Игроки предсказывают сколько, по их мнению, оранжевых кубиков окажется в мешке или, другими словами, сколько человек ответило «да» на вопрос. Для этого каждый игрок выставляет на своём устройстве значение в окошке, как он считает, сколько человек ответило «да» на текущий вопрос. После этого он кладёт его перед собой лицом вниз и перевернёт его только когда все игроки сделают свои предсказания.

**4****Выложите все кубики из мешка**

После того как все игроки за столом тайно ответили на вопрос и сделали предсказание, кто-нибудь выкладывает содержимое мешка на стол так, чтобы все увидели сколько и каких кубиков в мешке.

**5****Подведите итоги**

Если значение, выставленное игроком на устройстве для голосования, совпадает с количеством оранжевых кубиков в мешке – игрок двигает свою фишку на поле на 3 шага вперёд. Если значение отличается на один, как в большую, так и в меньшую сторону, то игрок сдвигает свою фишку на 1 шаг вперёд.

**Когда кончается игра?**

Игра кончается, как только фишка одного из игроков, совершив полный круг по полю, проходит через клетку «Старт». Если таких игроков несколько, то побеждает тот, чья фишка дальше убежала. Если ничья, то игра продолжает до тех пор, пока один из игроков в конце хода не вырвется вперёд.

## Пример хода Васи:

Толя тянет карту из колоды и зачитывает вслух вопрос: «Я потерял девственность, когда мне ещё не было 18». Так как Вася чёткий парень, и потерял девственность ещё в 16 лет, то, когда до него дойдёт мешок, он тайно положит в него оранжевый кубик, тем самым отвечая «да». После этого Вася выставляет на своём устройстве значение «1», потому что Вася считает, что он единственный за столом такой счастливчик. Когда все проголосовали Вася берёт мешок и выкладывает из него кубики. Внутри мешка было 2 оранжевых и 5 чёрных кубиков. Вася совсем забыл, что вместе с ним играет Саша, с кем он потерял девственность. Вася затупил. Но Вася всё равно двигает свою фишку на 1 вперёд, ведь его ответ отличался от правильного на 1 в меньшую сторону (его вариант 1, правильный ответ 2. Разница в 1)

## F.A.Q.

### Как добирать кубики?

Игроки в любой момент могут взять себе кубики из общего запаса. Рекомендуем добирать только когда кубиков останется критически мало. Если вы будете добирать после каждого вопроса, то игроки смогут понять как вы ответили на этот вопрос.

### Ведущий постоянно один?

Нет, игроки становятся ведущим по очереди. В конце раунда игрок сидящий слева от ведущего становится новым ведущим.

### Прикольная игра, но хотелось бы новых вопросов, старые уже надоели.

В скором будущем будут дополнения с новыми, ещё более пикантными вопросами.

**COSMO  
DROME  
GAMES**