

Pierścień Prawdy

Przygotowanie i zasady gry

autor: Hubert "Morgot" Stasiuk

Informacje ogólne

Pierścień Prawdy to szybka i emocjonująca gra towarzyska oparta na rozmowie i dedukcji. Gracze wybierają swoje role i starają się odkryć, kto im pomaga, a kto próbuje ich zwieść.

- **Liczba graczy:** 4-8
- **Czas rozgrywki:** 20-40 minut
- **Sugerowany wiek:** 10+

Skompletowanie gry

Grę można skompletować samodzielnie przy użyciu przedmiotów dostępnych w domu:

- Materiałowy woreczek (może być to też np. czapka).
- Pierścień lub dowolny przedmiot o tym kształcie, np. fragment zakrętki od butelki.
- 3 przedmioty o gładkim lub miękkim kształcie (np. szklane kulki, ziarnka fasoli, pocięta gąbka) – **reprezentują Ludzi**.
- 4 przedmioty o chropowatym lub kanciastym kształcie (np. kulki z folii aluminiowej) – **reprezentują Gobliny**.
- 1 przedmiot o charakterystycznym kształcie (dowolny, ale odróżnialny od pozostałych) – **reprezentuje Smoka**.

Role i ich cele

Przedmiot, który weźmie gracz określa jego rolę i sposób zwycięstwa.

- **Posiadacz Pierścienia**
 - Wygrywa, jeśli na koniec gry poprawnie odgadnie rolę co najmniej połowy graczy (zaokrąglając w dół).

- **Człowiek** (gładki lub miękki przedmiot)
 - Wygrywa, kiedy Posiadacz Pierścienia odgadnie poprawnie.
 - Ludzie pomagają sobie i Posiadaczowi Pierścienia.

- **Goblin** (chropowaty lub kanciasty przedmiot)
 - Wygrywa, jeśli Posiadacz Pierścienia się pomyli.
 - Jego zadaniem jest wprowadzać w błąd.

- **Smok** (charakterystyczny przedmiot)
 - Wygrywa niezależnie od tego, kto jeszcze wygrał, o ile nie został wskazany przez Posiadacza Pierścienia.
 - Smok nie chce mieszać się w sprawy śmiertelników.

Przebieg gry

1. Faza wyboru

1. Gracze siadają obok siebie tworząc okrąg.
2. W zależności od liczby graczy, w woreczku należy umieścić odpowiedni zestaw przedmiotów:

Gracze	Pierścień	Goblin	Człowiek	Smok
4	1	2	1	1
5	1	2	2	1
6	1	3	2	1
7	1	3	3	1
8	1	4	3	1

3. **Pierwszy wybierający** (najstarszy lub losowo wybrany gracz) otrzymuje woreczek i wybiera **dwa różne** przedmioty **w sekrecie**. Po czym przekazuje woreczek dalej, zgodnie ze wskazówkami zegara.
4. Każdy kolejny gracz wybiera **jeden** przedmiot i przekazuje woreczek dalej.

5. Zanim ostatni gracz otrzyma woreczek, pierwszy wybierający musi zwrócić do woreczka jeden ze swoich przedmiotów. Kiedy to robi, **nie może** sprawdzić, co jest w woreczku.
6. Ostatni gracz wybiera jeden z dwóch pozostałych przedmiotów. Jeśli jednym z nich jest pierścień, **musi** go wziąć. Następnie odkłada woreczek z pozostałym przedmiotem na środek stołu. Pozostali gracze **nie mogą** sprawdzić jaki przedmiot znajduje się w środku.
7. Rozpoczyna się faza dyskusji.

2. Faza dyskusji

Podczas fazy dyskusji gracze mogą swobodnie rozmawiać.

- Gracze mogą rozmawiać o tym, kim są, jakie przedmioty mieli do wyboru i jakie dokładnie przekazali dalej.
- Gracze mogą zadawać sobie pytania, blefować i odmawiać odpowiedzi na pytania.
- **Gracze nie mogą pokazać wybranego przez siebie przedmiotu!**

Faza dyskusji kończy się kiedy oznajmia to Posiadacz Pierścienia.

3. Zakończenie gry

1. W dowolnym momencie Posiadacz Pierścienia może przerwać dyskusję i zgadnąć przynależność połowy graczy (zaokrąglając w dół).
2. Wybrani gracze **muszą zgodnie z prawdą** odpowiedzieć "**tak**" lub "**nie**".
 - Jeśli wszyscy odpowiedzieli "tak", to Posiadacz Pierścienia oraz wszyscy Ludzie wygrywają.
 - Jeśli ktokolwiek odpowiedział "nie", to Posiadacz Pierścienia i wszyscy Ludzie przegrywają, a wygrywają Gobliny.

- Dodatkowo, jeśli Posiadacz Pierścienia podczas zgadywania nie wskazał na Smoka, wygrywa Smok. (Smok wtedy dzieli swoją wygraną z Goblinami lub Posiadaczem Pierścienia i Ludźmi.)

Przykład:

W grze pięcioosobowej Łucja ma pierścień. Sądzi, że wie, kto kłamie, i ogłasza: „Ujawniam, że mam pierścień i zgaduję: Wojtek jest Goblinem, a Kacper jest Człowiekiem!”

- Jeśli Wojtek i Kacper potwierdzą „**Tak**”, to Łucja i wszyscy Ludzie wygrywają.
- Jeśli Wojtek lub Kacper odpowie „**Nie**”, to wygrywają wszystkie Goblino.
- Jeżeli Wojtek ani Kacper nie byli Smokiem, to dodatkowo wygrywa Smok.

Kolejne rundy

Gracze nie zmieniając miejsc przy stole powinni rozegrać tyle rund, aby każdy gracz raz pełnił rolę pierwszego wybierającego.

Wariant z przekazywaniem dowolnej osobie

W tym wariacie, zamiast przekazywać woreczek osobie po swojej lewej stronie, gracz po wyborze swojej roli przekazuje woreczek dowolnemu graczowi, który jeszcze go nie miał.

Ten wariant świetnie sprawdza się podczas gry w podróży – w pociągu, autobusie lub podczas spaceru.

Testerzy gry

Martyna Bondarska

Julia Czernia

Wojciech Godlewski

Konrad Głazik

Paulina Kosowska

Kaja Lorenc

Kacper Misztal

Kamil Nawrocki

Dominik Szurgot

Serdeczne podziękowania dla wszystkich testerów za ich czas, uwagi i wkład w rozwój gry.

Ta gra jest objęta licencją Creative Commons Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne 4.0 Międzynarodowa (CC BY-NC 4.0).

Możesz ją kopiować, rozpowszechniać i adaptować pod warunkiem podania autorstwa i nieużywania w celach komercyjnych.

Gra finansowana przez środki z Unii Europejskiej w ramach projektu "Planszówki dla każdego".



**Finansowane przez
Unię Europejską**