

INFORMACJE OGÓLNE

Gra Lavirant jest grą planszową przeznaczoną dla 5-8 graczy w wieku 13+. Średni czas rozgrywki wynosi około 45 minut. Celem gry jest połączenie wiedzy, dedukcji oraz umiejętności społecznych.

Gracze odpowiadają na pytania, poruszają się po planszy oraz próbują zidentyfikować gracza, który w danej rundzie pełni rolę kłamcy.

Wymagania



5-8 graczy

Liczba graczy



~45 minut

Średni czas gry



13-122 lat

Wiek graczy



Aplikacja

Lavirant

Zawartość

- ⌚ Plansza do gry
- ⌚ 9 pionków do gry (w tym jeden zapasowy)
- ⌚ 8 tablic na odpowiedzi
- ⌚ 8 markerów z gąbką

Cel gry

Dojść na metę, jako pierwszy

PRZYGOTOWANIE I ROZPOCZĘCIE GRY

1

Przygotowanie do rozgrywki

- Każdy z graczy wybiera pionek i ustawia go na polu startowym.
- Gracze wybierają jedną osobę, która będzie pełniła rolę prowadzącego.
- Prowadzący przygotowuje tablice oraz markery.
- Należy uruchomić aplikację Lavirant. Znajdziesz ją używając kodu QR lub w sklepie Google Play i App Store.
- Prowadzący odpowiada za przebieg rozgrywki, jednak NIE pełni roli sędziego.

2

Początek rozgrywki

- Na początku każdej rundy prowadzący losowo rozdaje tablice wszystkim graczom.
- Wszystkie tablice wyglądają identycznie z jednym wyjątkiem.
- Jedna tablica zawiera napis **LAVIRANT** oraz poprawne odpowiedzi.
- Pozostałe tablice zawierają losowe odpowiedzi.
- Gracz, który wylosuje tablicę z napisem **LAVIRANT**, zostaje kłamką w danej rundzie.
- Odpowiedzi zapisane na tablicach są tajne – gracze NIE mogą widzieć odpowiedzi innych graczy.

3

Rozgrywka właściwa

- Runda składa się z tyłu pytań, ilu jest graczy biorących udział w rozgrywce.
- Wszystkie pytania w rundzie zadaje prowadzący. Prowadzący losuje pytania w aplikacji i odczytuje je wraz z możliwymi odpowiedziami.
- Każdy gracz zapisuje wybraną odpowiedź na swojej tablicy.
- Po zapisaniu odpowiedzi tablica zostaje zakryta.
- Między pytaniami NIE prowadzi się dyskusji.
- Typy graczy pozostają niejawne do momentu sprawdzania wyników.

4

Sprawdzanie wyników

- Po każdym pytaniu prowadzący ujawnia poprawną odpowiedź w aplikacji.
- Gracze, którzy odpowiedzieli poprawnie, rzucają kostką i przesuwają się po planszy o wyrzuconą liczbę pól.
- Gracze, którzy odpowiedzieli błędnie, NIE wykonują ruchu.

ROZGRYWKA

5

Poruszanie się po planszy

- Jeżeli gracz zatrzymał się na polu kary lub nagrody, natychmiast wykonuje jego efekt.
- W jednej turze gracz może wykonać efekt karty lub nagrody tylko jeden raz, nawet jeśli wykonanie go spowoduje przejście na kolejne pole, które również wymaga wykonania efektu.

6

Kontynuacja rozgrywki

- Po tym, jak prowadzący odczyta liczbę pytań równą liczbie graczy, runda dobiera końca.
- Następnie gracze przechodzą do etapu dyskusji i głosowania. Przed przejściem do pytania każdy gracz musi mieć wyczyszczoną tablicę.

7

Dyskusja i głosowanie

W tym etapie gracze mogą swobodnie dyskutować i próbować ustalić, kto pełnił rolę kłamcy. W jej ramach głosowanie może przybrać dwa następujące scenariusze, gdzie decyduje ilość głosów na jednego z graczy z oskarżonych:

Więcej niż 50%

73%

Wytypowana osoba musi odsłonić swoją tablicę i pokazać, czy znajdowała się na niej prawidłowe podpowiedzi

Mniej niż 50%

35%

Nikt nie odsłania swojej tablicy, jedna osoba losuje kartę kary grupowej, a następnie rozgrywka rozpoczyna się od nowa. [od nowa](#)

8

Konsekwencje jednomysłnego głosowania

Jeśli graczom udało się wskazać kłamcę, wtedy kłamca ma do wyboru:

- Wrócić na pole start
- Wylosować kartę karty

Jeśli graczom NIE udało się wskazać kłamcę, tj. >50% głosów padło na osobę neutralną wtedy:

- Kłamca może cofnąć wszystkich pozostałych graczy (z wyjątkiem neutralnego gracza, na którego zagłosowała większość) o wyrzuconą przez kłamcę liczbę oczek lub wylosować kartę nagrody.
- Dodatkowo pokrzywdzony gracz (ten, na którego padły głosy, pomimo iż był uczciwy) losuje kartę nagrody.

Po każdej rundzie należy wyczyścić swoją tablicę oraz rozpoczęć rozgrywkę od nowa. Gra kończy się, w momencie, kiedy pierwsza osoba dojdzie na METĘ, lub skończą się pytania. W tym wypadku rozgrywkę wygrywa osoba, która zajęła najdalsze pole.

