



ГОЛОСИ В МОЇЙ ГОЛОВІ

ПРАВИЛА

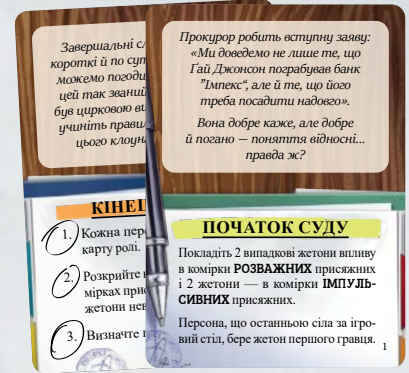
ВМІСТ ГРИ



13 карт ролей



48 карт суду



4 карти сюжету



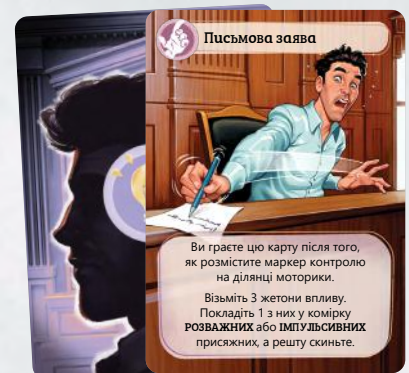
1 жетон першого гравця



48 маркерів контролю (по 8 кожного кольору)



6 ключок для розміщення



24 карти стратегій



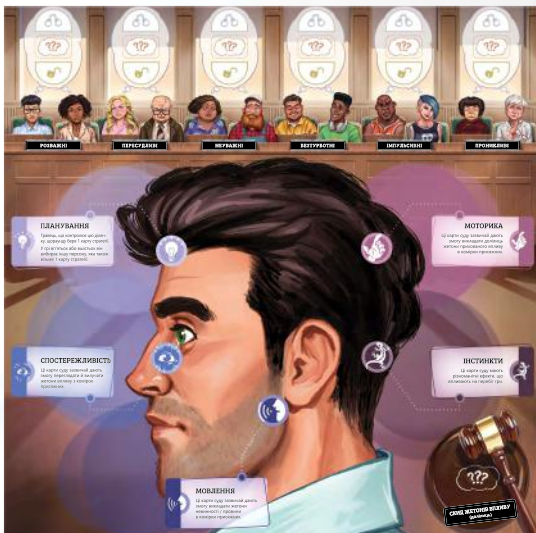
1 планшет мозку



30 жетонів впливу



15 жетонів невинності / провини



1 ігрове поле



5 пластикових перекладин і платформ ділянок



5 пам'яток



1 ширма прокурора

МІСТО НОВАЛЕНД,

позивач, проти

ГАЯ ДЖОНСОНА,

відповідача.



ВСТУП

Усе-таки не варто було грабувати той банк. Як і снідати гострим бурито. «По одній проблемі за раз, — кажете ви собі. — Що ж, Гаю, ти напартачив, але на цьому суді маєш нагоду все виправити».

Коли ви готуетесь давати свідчення в суді, у вашій голові лунають суперечливі голоси. Чи обов'язково казати всю правду, особливо якщо через це вас можуть посадити до в'язниці?

МЕТА ГРИ

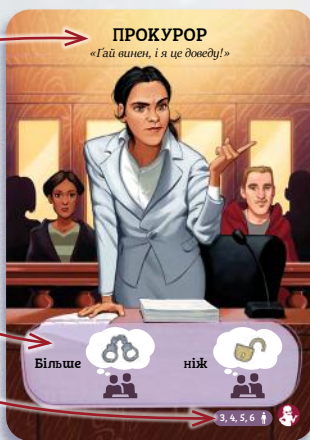
На початку гри кожен гравець отримує карту ролі, де вказано, що йому треба зробити для перемоги.

Один гравець виконує роль прокурора, що намагається засудити Гаю і запроторити його до в'язниці. Решта гравців виконують ролі різних персон (так ми для зручності називатимемо різні сторони особистості Гаю) і намагаються вплинути на розгляд судової справи. Перемагає кожен гравець, який наприкінці гри виконує умову перемоги, вказану на його карті ролі. Отже, у грі може бути скільки завгодно переможців і переможених.

Назва карти

Умова перемоги

Інформація для приготування до гри



Для перемоги прокуророві треба, щоб наприкінці гри більшість присяжних визнала Гаю винним у скоєнні злочину. Якщо умова виконується, прокурор перемагає.

Цивільний позов № 1/0002

Високоповажна Кетрін Сміт

(Електронна картотека)

ОГЛЯД ГРИ

Кожен раунд починається з того, що прокурор вибирає карту суду. Потім гравці розміщують маркери контролю на ділянках мозку Гаю. Далі прокурор розіграє вибрану карту суду.

Гравець із найбільшим значенням маркерів контролю на ділянці ухвалює всі рішення щодо відповідних властивостей карт суду.

У цьому прикладі на ділянці мовлення є маркери червоного гравця із сумарним значенням 3 і синього гравця зі значенням 5. Отже, синій гравець контролює цю ділянку й ухвалює всі рішення щодо властивостей карти суду з символом мовлення.



Кожна ділянка має різні типи ефектів, які також траплятимуться на картах суду. Найпоширеніші ефекти дають гравцям змогу впливати на присяжних, викладаючи в їхні комірки жетони невинності, провини чи впливу. Це допоможе гравцям виконати умову перемоги, вказану на їхній карті ролі.



Викладання жетона провини в комірку присяжних.

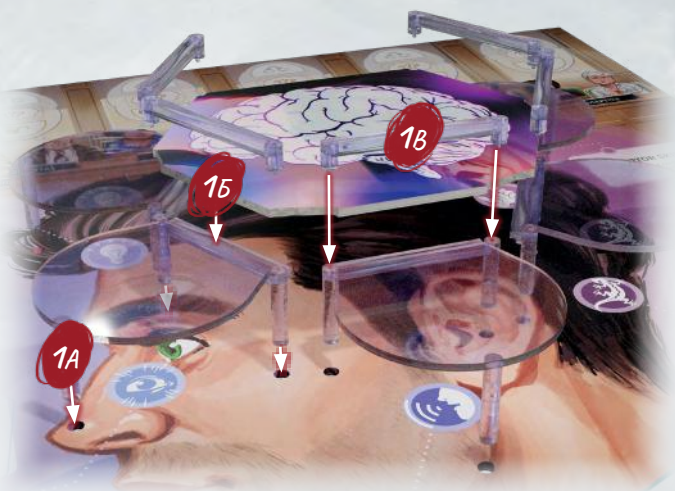
Гра закінчується після восьми раундів. Потім присяжні вирішують, чи відправлять Гаю до в'язниці, і гравці з'ясовують, хто переміг.

ПРИГОТУВАННЯ

Щоб приготуватися до гри, виконайте наведені нижче кроки.

1. ІГРОВЕ ПОЛЕ

- А. Покладіть **ігрове поле** на центр стола й розмістіть зверху 5 **платформ ділянок**, вставивши їх в отвори на полі.
- Б. Покладіть **планшет мозку** так, щоб він опинився між 5 платформами ділянок.
- В. Прикріпіть **пластикові перекладки** до кожної з **платформ ділянок**.



2. ЗАГАЛЬНІ КОМПОНЕНТИ

- А. Перетасуйте **кодулу карт стратегій** і покладіть її біля ділянки планування.
- Б. Покладіть усі жетони **невинності** / **провини** над ігровим полем.
- В. Покладіть усі **жетони впливу** долілиць над ігровим полем та добре перемішайте їх, щоб ніхто не знав, де які жетони.

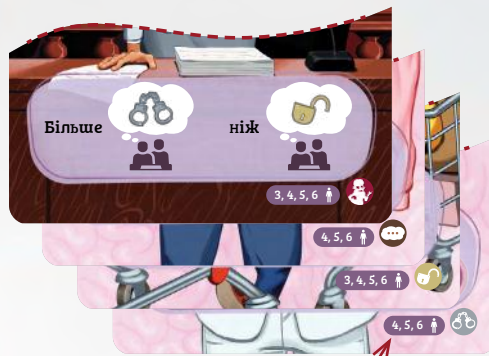
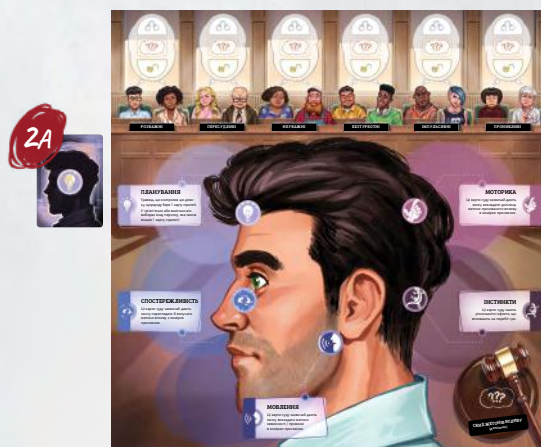


3. КАРТИ РОЛЕЙ. Відберіть усі карти ролей, що відповідають кількості гравців (див. у правому нижньому куті карти).

Порада. Якщо це ваша перша партія, покажіть ці карти всім гравцям і поясніть, що кожному з них треба зробити для перемоги. На останній сторінці цих правил ви знайдете докладне пояснення всіх символів на цих картах.

Перетасуйте карти ролей і роздайте по 1 карті долілиць кожному гравцеві. Подивіться свою карту, але **не покажуйте** її решті гравців.

У подальших партіях ми радимо застосовувати правила «Підбір ролей для досвідчених гравців» на с. 14, щоб урізноманітнити ролі гравців.



Наприклад, для гри вчотирьох відберіть усі карти з цифрою 4 внизу.



4. **КОМПОНЕНТИ ПРОКУРОРА.** Якщо ви маєте карту ролі «Прокурор», покладіть її горілиць перед собою. Потім:

- А. Розгорніть **ширму прокурора** й поставте її перед собою.
- Б. Покладіть 8 **темно-сірих маркерів контролю** і **ключку для розміщення** біля ширми.
- В. Перетасуйте **колоду суду для етапу I** (тобто 24 карти суду з позначкою «I» угорі). Покладіть колоду горілиць (так, щоб було видно символи ділянок у верхній частині карти) за ширмою прокурора.
- Г. Відкрийте 2 карти з колоди суду й покладіть їх горілиць у ряд біля колоди.
- Д. Покладіть **колоду суду для етапу II** біля ігрового поля (не показано на малюнку). Вона знадобиться вам пізніше.



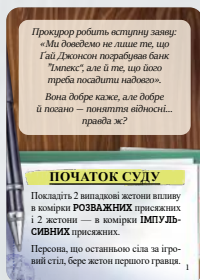
5. **КОМПОНЕНТИ ПЕРСОНИ.** Решта гравців стають персонами і нікому **не показують** своїх карт. Кожна персона вибирає колір та отримує такі компоненти цього кольору:

- А. 1 **пам'ятку**.
- Б. 8 **маркерів контролю** (цифрами догори).
- В. 1 **ключку для розміщення**.

6. **КАРТИ СТРАТЕГІЙ.** Кожна **персона** бере 2 **карти стратегій** з колоди, не показуючи їх іншим гравцям. Прокурор ніколи не бере карт стратегій.

7. **КАРТА СЮЖЕТУ.** Прокурор тасує **карти сюжету** та бере 1 випадкову карту. Потім цей гравець читає вголос розділ «Початок суду» на цій карті й дотримується всіх указівок. Після цього карту залишають біля ширми прокурора (вона знадобиться в кінці суду).

- А. Ця карта вказує прокуророві викласти випадкові жетони впливу в комірки певних присяжних. Покладіть ці жетони долілиць, не показуючи їх нікому з гравців.
- Б. Ця карта також вказує прокуророві, якому гравцеві віддати жетон першого гравця.



ПЕРЕБІГ ГРИ

Усе готово до початку гри.

Гра триває вісім раундів. Щораунду гравці намагаються схилити присяжних на свій бік.

Кожен раунд складається з п'яти кроків, які коротко викладено на вашій пам'ятці та детально описано на наступних сторінках.

1. **Виберіть карту суду.**
2. **Розмістіть маркери контролю.**
3. **Розіграйте карту суду.**
4. **Візьміть карти.**
5. **Передайте жетон першого гравця.**

Після кроку 5 почніть новий раунд з кроку 1. Розігравши 8-му карту суду, переходьте до кінця суду (докладніше далі).

КРОК 1. ВИБЕРІТЬ КАРТУ СУДУ

Протягом цього кроку прокурор вибирає, яку одну зі своїх трьох карт суду використати в цьому раунді. Прокурор оголошує назви двох ділянок, позначених символами у верхній частині карти, але поки що не зачитує її текст уголос.

Він кладе вибрану карту посередині своєї ширми, потім просуває її під ширмою так, щоб інші гравці могли бачити ці символи на карті (але не текст). Ця інформація допоможе іншим гравцям вибрати, де розмістити маркери контролю протягом наступного кроку.



Прокурор висуває вибрану карту суду вперед, щоб гравці по іншій бік ширми могли бачити символи на цій карті.

Вибираючи карту суду, прокурор може вибрати верхню карту колоди суду або одну з двох відкритих карт. Якщо прокурор вибирає карту, що лежить не посередині, то він просто міняє її місцями з картою посередині, а потім просуває вибрану карту вперед.

Під час вибору карт суду прокурор не може дивитися на їхній зворотний бік. Вибрана карта буде розіграна протягом кроку 3.

ПОДІЛ НА ДІЛЯНКИ

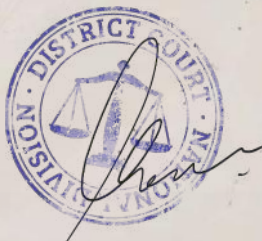
Ігрове поле зображає різні ділянки мозку Гая. Кожна ділянка містить такі елементи:

1. **Платформа.** На кожній ділянці є пластикова платформа, що розташовується над ігровим полем. На ній розміщують маркери контролю. Якщо маркер падає з платформи, то він знищується (докладніше далі).
2. **Опис.** На кожній ділянці є текст із назвою та поясненням найчастіших ефектів відповідних карт суду. Опис – це не властивість, а просто інформація про те, для чого потрібен контроль над цією ділянкою.



МОВЛЕННЯ

Ці карти суду зазвичай дають змогу викладати жетони невинності / провини в комірки присяжних.



КРОК 2. РОЗМІСТІТЬ МАРКЕРИ КОНТРОЛЮ

Під час цього кроку кожен гравець розміщує 1 маркер контролю на ігровому полі. Маркери контролю — це сильні емоції, за допомогою яких можна маніпулювати Гаєм. Кожен маркер контролю має числове значення (що більше число, то краще).

Щоб виконати цей крок, перший гравець бере один зі своїх невикористаних маркерів контролю і розміщує його на будь-якій ділянці (див. нижче «Як розмістити маркер контролю»).

Потім гравець ліворуч від першого гравця розміщує 1 маркер контролю. Далі гравці за годинниковою стрілкою розміщують свої маркери, поки кожен гравець (і прокурор також) не розмістить по 1 маркеру контролю.

Якщо ви граєте втрьох, персоні щоходу розміщують по 2 маркери контролю (див. розділ «Гра втрьох» на с. 13).

Порада. Якщо ви не впевнені, де ліше розмістити маркер контролю, то розмістіть його на одній з ділянок, зображених на карті суду, вибраній протягом кроку 1. Виберіть ділянку, яку ви найімовірніше контролюватимете (тобто ділянку, де сума значень ваших маркерів контролю буде більшою, ніж у суперників).

Прокуророві маркери контролю

У свій хід прокурор, як і будь-який інший гравець, розміщує 1 маркер контролю. Його маркери контролю позначають те, як прокурор маніпулює Гаєм, і значення кожного з цих маркерів дорівнює 0.

Прокурор ніколи не контролює ділянки. Натомість він розміщує маркери контролю, щоб на свій розсуд посувати інші маркери та змінювати вплив решти гравців на ділянках.

Коли властивість дає змогу гравцеві перемистити або знищити маркер контролю суперника, це стосується маркера контролю будь-якого іншого гравця, навіть прокурора.



Прокурорів
маркер
контролю

ЯК РОЗМІСТИТИ МАРКЕР КОНТРОЛЮ

1. Спершу візьміть один з ваших невикористаних маркерів контролю і покладіть його (стороною з числом догори) на планшет мозку за межами вибраної вами ділянки.
2. Потім **повільно** посувайте маркер на платформу ділянки за допомогою ключки для розміщення, тримаючи ключку абсолютно вертикально.

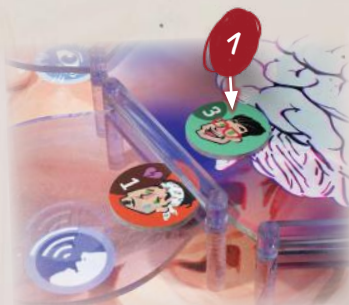
Може статися, що ваш маркер випає інші маркери за межі платформи. Якщо маркер падає з платформи, його вважають знищеним (докладніше далі).

Розміщуючи маркер, ви повинні тримати свою ключку **за межами** платформи ділянки, і ваша ключка повинна постійно торкатися маркера. Ви **не можете** легенько вдарити по маркеру чи перемистити його швидким рухом.

Ви вибираєте напрямок, у якому посуватимете маркер, але ви повинні посувати його по прямій лінії, не змінюючи напрямку.

3. Посувайте маркер, поки ваша ключка для розміщення не опиниться впритул до перекладки ділянки. Якщо треба, ви можете повертати ключку — головне, щоб вона всією площиною торкнулася перекладки.

Примітка. Маркери контролю **не мають** ніяких особливих властивостей, якщо тільки ви не граєте з додатковими правилами, наведеними на с. 14. Наприклад, усі маркери «1» діють однаково, незалежно від символу на них.



Знищені маркери контролю

Розміщуючи маркери контролю, ви можете по-сунути інші маркери за край платформи.

Коли один з ваших маркерів контролю падає з платформи, його вважають знищеним. Заберіть його з ігрового поля і покладіть долілиць перед собою. Знищені маркери контролю не використовують до кінця гри, якщо не вказано інакше.

У цьому прикладі зелений гравець розміщує свій маркер контролю так, що той посуває червоний маркер з платформи. Червоний маркер знищено.



Маркери контролю вважають знищеними тільки тоді, коли їх посуває інший маркер. Якщо маркер контролю випадає з ділянки з будь-якої іншої причини (наприклад, якщо хтось випадково вдарає по столу), то він не стає знищеним. Просто поверніть його на платформу ділянки якомога ближче до його попередньої позиції.

Деякі карти дають вам змогу знищувати або забирати маркери контролю з ділянки. Забираючи маркер з ділянки, намагайтеся не чіпати інших маркерів контролю на цій ділянці.

КРОК 3. РОЗІГРАЙТЕ КАРТУ СУДУ

Після того як кожен гравець розмістить маркер контролю, прокурор розіграє карту суду, яку він вибрав протягом кроку 1. Карти суду пропонують гравцям варіанти дій на вибір і дають змогу покласти жетони невинності, провини або впливу в комірки присяжних. Протягом цього кроку розіграють обидві сторони карти суду (лице, потім зворот).

Щоб розіграти карту суду, прокурор насамперед зачитує **вголос** текст у верхній частині карти. Далі він послідовно читає всі інші тексти, застосовуючи всі вказані властивості.

Текст властивості кожної карти суду починається з заголовка, надрукованого грубим шрифтом. Цей заголовок вказує, який гравець використовує властивість та ухвалює всі рішення щодо неї.

Прокурор використовує властивості з заголовком «**Прокурор**». Якщо в заголовку вказано ділянку (наприклад, «**Моторика**»), то цю властивість використовує персона, що контролює цю ділянку. Наприклад, зображену нижче властивість використовує гравець, що контролює ділянку моторики (про контроль ділянок буде далі).



Важливо! Унизу деяких карт суду є секції з текстом на чорному тлі. Це приховані ефекти. Їх **не зачитують** уголос. Натомість персона повинна прослухати художній текст і на його підставі вибрати один з варіантів, вказаних у властивості карти. Після цього прокурор уголос зачитує відповідний прихований ефект. Цей ефект розіграє гравець, що робив вибір, а не прокурор.

Важливо! Розігравши властивості лиця карти суду, прокурор перевертає карту й так само **розіграє властивості звороту карти**.

Розігравши обидві сторони карти суду, прокурор скидає цю карту долілиць біля ширми прокурора.

Контроль ділянок

Щоб визначити, хто контролює ділянку, кожен гравець обчислює суму значень своїх маркерів контролю на цій ділянці. Ділянку контролює гравець із **найбільшим** сумарним значенням маркерів.

Примітка. Коли в тексті карти йдеться про «гравця, що контролює мовлення», то це стосується гравця, що контролює ділянку мовлення.

Якщо кілька гравців претендують на контроль над ділянкою (мають однакове значення маркерів), то перший гравець вирішує, хто з цих претендентів використовує властивість (виняток:

див. «Гра втрюх» на с. 13). Якщо жодна персона не має жодного свого маркера контролю на ділянці, то перший гравець вибирає будь-яку персону (навіть самого себе, але не прокурора).

Перший гравець ухвалює це рішення **перед тим**, як почує повний опис властивості. Прочитавши назву ділянки, прокурор повинен зробити паузу, щоб гравці могли визначити, хто саме контролює цю ділянку.

Викладання жетонів у комірки присяжних

Присяжних у верхній частині ігрового поля поділено на шість типів. Кожен тип має комірку для жетонів провини, комірку для жетонів невинності й комірку для жетонів впливу. Зауважте, що коли на картах використовується слово «присяжні», то це означає «присяжні певного типу».

Багато карт суду вказують покласти жетон **невинності** або **провини** в комірку присяжних. Для цього візьміть невикористаний жетон невинності / провини й покладіть його в потрібну комірку над цим типом присяжних. У комірці присяжних кожного типу може одночасно лежати будь-яка кількість жетонів невинності й/або провини. Просто складайте однакові жетони один на одного.

Деякі карти суду вказують класти **жетони впливу** в комірки присяжних. Див. праворуч «Викладання жетонів впливу».

КРОК 4. ВІЗЬМІТЬ КАРТИ

Розігравши й скинувши карту суду, прокурор бере верхню карту з колоди суду й кладе її посередині за своєю ширмою. Таким способом відкривається нова верхня карта колоди.

Узяти карту стратегії

На картах суду немає властивостей для ділянки планування, проте контроль над цією ділянкою завжди дає свою перевагу.

Під час кроку 4 «Візьміть карти» гравець, що контролює ділянку планування, бере 1 карту стратегії. Якщо претендентів кілька, то перший гравець звичним способом вибирає того, хто контролюватиме цю ділянку. Правила, що стосуються карт стратегій, див. нижче.

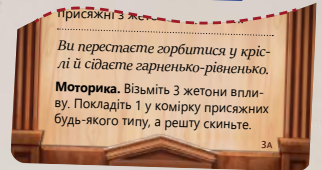
У гри в'ятюх або вшістьюх гравець, що контролює ділянку планування, **повинен** вибрати ще одну персону, яка також візьме 1 карту стратегії.

Прокурор ніколи не бере карт стратегій.

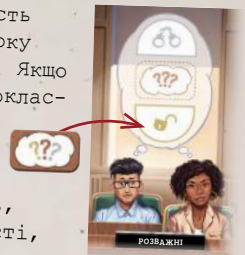
ВИКЛАДАННЯ ЖЕТОНІВ ВПЛИВУ

Коли карта суду вказує вам узяти й покласти жетони впливу в комірки присяжних, це робиться так:

1. Візьміть указану кількість **випадкових** жетонів з купки невикористаних жетонів впливу. Таємно **подивіться** на символи на лиці цих жетонів, не показуючи їх іншим гравцям.



2. Покладіть вказану кількість жетонів **долілиць** у комірку присяжних указанного типу. Якщо тип не вказано, можете покласти їх у комірку присяжних будь-якого типу.



Інші гравці не знатимуть, які це жетони – невинності, провини чи порожні – аж до кінця суду (хіба що властивість карти дасть їм змогу подивитися).

Ви повинні виконувати всі вказівки на карті суду. Наприклад, текст зображеної вище карти вказує покласти 1 жетон впливу в комірку присяжних будь-якого типу. Ви повинні зробити це, навіть якщо вам не подобається взяті вами жетони.

3. Скиньте **долілиць** невідібрані жетони впливу, не показуючи їх іншим гравцям, на ділянку ігрового поля під назвою «Скид жетонів впливу».



Якщо ви повинні покласти жетон впливу в комірку присяжних, де вже є жетон впливу, просто покладіть новий жетон зверху, утворюючи стос. У комірці присяжних кожного типу може бути будь-яка кількість жетонів впливу.

Якщо властивість дає вам змогу подивитися жетон впливу в комірці присяжних, можете це зробити, але не показуйте цей жетон іншим гравцям.

Кarti, що стосуються жетонів невинності й провини, **не діють** на жетони впливу, якщо не вказано інакше.

ПРИКЛАД ПЕРЕБІГУ ГРИ

Крок 1. Виберіть карту суду

1. Прокурор вибирає карту суду, яку хоче використати в цьому раунді. Він оголошує, що це карта для ділянок спостережливості й мовлення, і просуває її під своєю ширмою.



Крок 2. Розмістіть маркери контролю

2. Синій гравець має жетон першого гравця, тому виконує перший хід. Він розміщує маркер контролю «3» на ділянці **планування**.
3. Далі хід виконує прокурор і розміщує маркер контролю на ділянці **спостережливості**.
4. Потім жовтий гравець розміщує маркер контролю «3» на ділянці **спостережливості**.



5. Червоний гравець останнім розміщує маркер контролю «1» на ділянці **мовлення**.

Крок 3. Розіграйте карту суду

6. Прокурор розіграє лице карти суду, спершу зачитавши художній текст, а потім послідовно розігравши всі властивості. Перша властивість указує прокуророві покласти 1 жетон провини в комірку пересудливих присяжних.



7. Наступна властивість карти суду стосується гравця, що контролює ділянку спостережливості, тому гравці обчислюють значення своїх маркерів контролю на цій ділянці. Сума значень маркерів синього гравця 2, а жовтого гравця — 4 (найбільше). Отже, ділянку спостережливості контролює жовтий гравець, тому прокурор зачитує цю властивість цього гравцеві.



8. Ця властивість дає змогу жовтому гравцеві таємно подивитися верхній жетон впливу в комірку присяжних будь-якого типу, а потім або скинути цей жетон, або покласти його в комірку інших присяжних. Гравець вирішує скинути жетон.
9. Прокурор перевертає карту суду, розіграє властивості звороту карти так само, як і лица карти, а потім скидає цю карту.

Крок 4. Візьміть карти

10. Прокурор бере 1 карту суду. Синій гравець контролює планування, тому бере 1 карту стратегії.

Крок 5. Передайте жетон першого гравця

11. Синій гравець передає жетон гравцеві ліворуч від себе (в цьому прикладі — прокуророві). Потім гравці починають новий раунд з кроку 1 «Виберіть карту суду».

КРОК 5. ПЕРЕДАЙТЕ ЖЕТОН ПЕРШОГО ГРАВЦЯ

Гравець, що має жетон першого гравця, передає його гравцеві ліворуч від себе (за годинниковою стрілкою). Будь-який гравець може бути першим гравцем, зокрема й прокурор (він навіть розв'язує нічії).



Жетон першого гравця

Потім ви починаєте новий раунд з кроку 1 «Виберіть карту суду».

ЕТАП II

Історія суду над Гаєм розповідається у два етапи. Карти суду для етапу I передбачають, що прокурор представляє докази й викликає свідків (що зазвичай означає викладання жетонів провини). Карти суду для етапу II розповідають про те, що відбувається, коли сам Гаї виступає як свідок.

Розігравши 4-ту карту суду, відразу переходьте до етапу II. Прокурор виконує таке:

1. Бере всі карти суду з-за ширми прокурора й повертає їх у коробку.
2. Тасує колоду суду для етапу II та кладе її за ширму прокурора. Потім бере 2 карти з цієї колоди та кладе їх горілиць у ряд біля колоди.

Продовжуйте гру з кроку 4 «Візьміть карти». Прокурор більше не братиме карт у цьому раунді, але гравець, що контролює ділянку планування, візьме 1 карту стратегії як завжди.

Порада. Щоб легко визначити, який раунд ви граєте, подивіться, скільки невикористаних маркерів контролю залишилося в гравців. Наприклад, якщо кожен гравець має по 1 маркеру контролю, вам залишається зіграти ще 1 раунд.

КІНЕЦЬ СУДУ

Після того як ви розіграєте 8-му карту суду, етап II завершується. Переходьте до завершення суду, як описано нижче (пропустіть крок 4 «Візьміть карти»).

Прокурор перевертає карту сюжету стороною «Кінець суду» догори та читає її вголос. Виконайте перераховані на карті кроки, як описано в цьому розділі.

Крок 1. Розкриття ролей

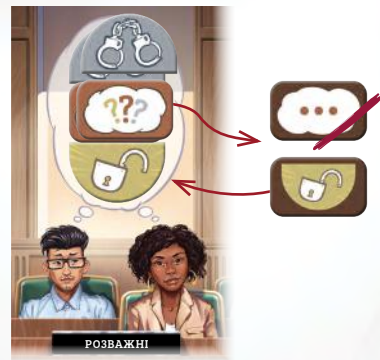
Кожна персона перевертає горілиць свою карту ролі, щоб усі гравці її побачили.

Крок 2. Розкриття жетонів впливу та скасування

Наприкінці суду присяжні вирішують, засудити Гаї чи ні.

Під час цього кроку переверніть **горілиць** усі жетони впливу в комірках присяжних. Якщо на жетоні є символ провини, перемістіть його в комірку провини. Якщо на жетоні є символ невинності, перемістіть його в комірку невинності. Якщо жетон порожній, то скиньте його.

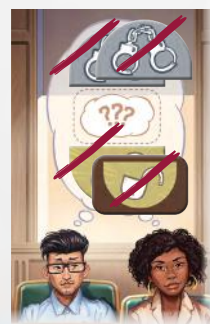
Приклад. У комірці розважних присяжних є 2 жетони впливу, тож їх обидва розкривають. Порожній жетон скидають, а жетон невинності кладуть у комірку невинності (поверх жетона, що там є).



Якщо присяжні певного типу мають жетони і в комірці невинності, і в комірці провини, то деякі з цих жетонів скасовують один одного. Щоб скасувати жетони, просто вилучіть усі жетони з комірки, яка містить **менше жетонів**, а потім вилучіть таку саму кількість жетонів з іншої комірки.

Важливо! Скасування жетонів відбувається лише в кінці суду, не раніше.

Приклад. Розважні присяжні мають 2 жетони в комірці невинності (1 жетон невинності й 1 жетон впливу (невинності)) і 2 жетони провини. Щоб скасувати жетони, скиньте 2 жетони з комірки невинності та 2 жетони з комірки провини. У комірках присяжних цього типу тепер немає жетонів, а це означає, що вони не визначилися.



Якщо після скасування жетонів у комірці провини присяжних певного типу залишається один або більше жетонів, то вони вважають Гаї винним. Так само якщо в комірці невинності присяжних залишається один або більше жетонів, то вони вважають Гаї невинним. Якщо в комірках присяжних узагалі немає жетонів, то вони не визначилися (тобто не вважають Гаї ні винним, ні невинним).

Крок 3. Визначення переможців

Кожен гравець, що виконав умову перемоги на своїй карті ролі, перемагає. Кожен гравець, що не виконав умови перемоги на своїй карті ролі, програє. Докладніше про умови перемоги для різних ролей читайте на останній сторінці цих правил.

Отже, у грі може бути скільки завгодно переможців і переможених. Якщо перемагає прокурор, то присяжні, що вважають Гая винним, матимуть достатньо впливу, щоб засудити його й відправити до в'язниці. В іншому разі присяжні не знайдуть достатньо доказів, щоб засудити Гая, і його відпустять.

Символи в правому нижньому куті карт ролей використовують лише під час приготування до гри, вони не впливають на перемогу чи поразку.

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

У цьому розділі наведено правила, що стосуються карт стратегій, а також відповіді на запитання, що можуть виникнути під час гри.

КАРТИ СТРАТЕГІЙ

Карти стратегій мають багато різних властивостей, що суттєво збільшують шанси персони на перемогу.

Під час приготування кожна персона бере 2 карти стратегій. Ви можете додатково брати карти стратегій, якщо контролюєте ділянку планування.

Ви можете будь-коли дивитися свої карти стратегій, однак не показуйте їх іншим гравцям.



На карті стратегії вказано, коли її можна зіграти. Зігравши карту стратегії, застосуйте властивість на карті, а потім скиньте її горілиць у скид біля колоди стратегій.

Після розміщення

Багато карт стратегій грають «після того, як розмістите маркер контролю». Ці карти обов'язково грати відразу після того, як ви розмістили маркер.

Ви **не можете** зіграти більше ніж одну копію **тієї самої** карти після того, як розмістите маркер контролю. Наприклад, ви можете грати лише 1 карту «Письмова заява» щоразу, коли розмістите маркер контролю на ділянці моторики. Однак після розміщення маркера ви можете зіграти будь-яку кількість різних карт по одній за раз.

На деяких картах стратегій є символ ділянки у верхньому лівому куті. Цей символ не впливає на перебіг гри, але нагадує, що ви можете зіграти цю карту лише після того, як розмістите маркер контролю на вказаній ділянці (як описано у властивості карти).

Ліміт карт на руці

У будь-який момент гри ви можете мати на руці **не більше ніж 3 карти стратегій**. Якщо у вас на руці опиниться понад три карти, ви повинні скинути до трьох карт на руці (можете вибирати, які карти скидати).

Усі скинуті карти стратегій кладуть горілиць у скид біля колоди карт стратегій.

Роз'яснення щодо карт стратегій

- Ви не зобов'язані грати карти стратегій.
- Прокурор ніколи не бере карти стратегій.
- Ви можете використовувати карти стратегій після розміщення маркера контролю, навіть якщо ви розмістили його за допомогою карти або властивості маркера контролю і навіть якщо це не ваш маркер.
- Може статися так, що два гравці захочуть одночасно зіграти карти стратегій. У такому разі перший гравець вирішує, хто з них перший зіграє свою карту.
- Якщо ви хочете зіграти карту стратегії, то повинні зробити це, щойно відбудеться вказана подія.
- Карту стратегії «Надмірна сила» можна використовувати проти маркера контролю, якщо він будь-якою частиною виступає за край платформи.
- Граючи з додатковими правилами, за якими маркери контролю мають властивості, **спершу** повністю застосуйте властивості карт стратегій, а потім маркерів контролю.

ПРИХОВАНА ІНФОРМАЦІЯ

У гри багато прихованої інформації, як-от карти ролей і жетони впливу. Гравці можуть ділитися прихованою інформацією лише так, як описано нижче.

Єдина інформація, якою ви можете поділитися про свою карту ролі, — це чи містить вона символ (провини, невинності чи нейтральності) в правому нижньому куті. Ви можете нічого не казати або навіть збрехати, але ви **не можете** показувати свою карту іншим гравцям.

Ви не можете розповідати гравцям, які карти стратегій чи суду маєте. Ви не можете читати їх уголос перед тим, як зіграти, чи якимось іншим способом повідомляти гравцям, що робить ця карта. Однак ви можете внести пропозиції щодо стратегії, як-от: «Я вважаю, що вам варто розмістити маркер на ділянці спостереження» або «На цій карті суду ліпше вибрати варіант А». Прокурор повинен бути обережним і не розкривати інформацію про приховані ефекти карт суду.

Таємно подивившись на жетон впливу, ви можете сказати про нього все, що хочете, але не зобов'язані казати правду. Переважно гравці воліють мовчати про жетони.

Вам **не можна** записувати приховану інформацію, яку ви бачили (наприклад, робити нотатки про жетони впливу).

Тасуючи колоду двосторонніх карт (наприклад, карт суду чи карт сюжету) заплющте очі або відведіть погляд, щоб не бачити верхню карту колоди, поки не закінчите тасувати.

КІЛЬКІСТЬ КОМПОНЕНТІВ

Цілком імовірно, що протягом гри у вас можуть вичерпатися певні компоненти. Якщо це станеться, скористайтеся цими порадами:

- **Кarti стратегій.** Якщо в колоді не лишилося карт, перетасуйте скид, щоб утворити нову колоду.
- **Жетони впливу.** Якщо в запасі не лишилося невикористаних жетонів впливу, візьміть усі скинуті жетони впливу й перемішайте їх долілиць, щоб утворити новий запас жетонів впливу.
- **Жетони невинності й провини.** Малоімовірно, але якщо у вас вичерпаються жетони невинності / провини, то можете замінити їх монетами.

УГОДИ

Вам дозволено укладати угоди й давати обіцянки іншим гравцям, але ви не мусите їх дотримуватися. Наприклад, якщо перший гравець каже: «Я розв'язу нічию на твою користь, якщо ти дозволиш мені пізніше взяти карту стратегії», ви можете погодитися, але передумати, коли настане час брати карти стратегій.

ГРА ВТРЬОХ

Граючи втрьох, застосовуйте такі зміни до правил, щоб зробити гру захопливішою і збалансованішою:

- **Приготування.** Під час приготувань кожна персона вибирає 2 різні кольори й бере 16 маркерів контролю цих кольорів.

Гравець використовує ці маркери для всіх ігрових властивостей. Наприклад, якщо карта стратегії вимагає, щоб ви мали 2 маркери контролю на одній ділянці, то маркери можуть бути різних кольорів.

- **Подвійне розміщення.** У свій хід кожна персона розміщує 2 маркери контролю, по **одному кожного кольору**. Маркери розміщують по одному за раз у довільному порядку. Їх можна розмістити на одній ділянці або на двох різних.

Граючи з додатковими правилами, за якими маркери контролю мають властивості, пам'ятайте, що ви використовуєте властивість лише першого розміщеного маркера контролю.

У свій хід прокурор розміщує лише один маркер контролю.

- **Контроль ділянок.** Визначаючи гравця, що контролює ділянку, додають усі жетони **одного кольору**. Якщо гравець має на одній ділянці маркери контролю двох різних кольорів, то використовує тільки той колір, що має найбільше сумарне значення.
- **Прокурор і нічії.** Якщо під час застосування властивості карти суду два гравці претендують на контроль над ділянкою, то перший гравець **не розв'язує** нічиєї. Натомість вибір варіанту властивості робить **прокурор**, так наче він контролює цю ділянку. Вибираючи варіант, прокурор може переглядати приховані ефекти на карті суду.

Перший гравець розв'язує всі інші нічії, як-от нічії під час визначення, хто контролює ділянку планування.

СКЛАДНІШІ ПРАВИЛА

У цьому розділі перераховано додаткові правила, які досвідчені гравці можуть використовувати, щоб урізноманітнити гру. Перед приготуваннями всі гравці повинні домовитися про те, які з додаткових правил вони хочуть використовувати.

ПІДБІР РОЛЕЙ ДЛЯ ДОСВІДЧЕНИХ ГРАВЦІВ

Після вашої першої партії **ми радимо** вам для різноманіття вибрати ролі дещо іншим способом.

Дотримуйтеся цих правил замість кроку 3 приготувань, описаного на с. 4.

1. Відкладіть убік карту «Прокурор» з колоди ролей (👮).
2. Розділіть інші карти ролей на три закриті стоси за символами для приготувань до гри (👮, 🗡️ або 🗨️) у правому нижньому куті карти. Окремо перетасуйте кожен стос.
3. Залежно від кількості гравців візьміть потрібну кількість випадкових карт з кожного стосу й покладіть їх колодою долілиць:

3 гравці: 👮 🗨️ 🗨️

4 гравці: 👮 🗡️ 🗨️ 🗨️

5 гравців: 👮 🗡️ 🗡️ 🗨️ 🗨️

6 гравців: 👮 🗡️ 🗡️ 🗡️ 🗨️ 🗨️

4. Перетасуйте цю колоду й роздайте по 1 карті кожному гравцеві. Подивіться свою карту, але **не показуйте** її решті гравців.

Примітка. Ігноруйте кількість гравців, указану внизу карт ролей. Наприклад, карту «5, 6» можна використати в грі вчотирьох.

ВИБІР ПРОКУРОРА

Це додаткове правило дає вам змогу на початку гри вибрати прокурора свідомо, а не випадково.

Для цього підготуйте колоду ролей як завжди, але не додавайте до неї карту «Прокурор». Натомість віддайте цю карту вибраному гравцеві та роздайте по 1 карті ролі кожному іншому гравцеві як завжди.

ВЛАСТИВОСТІ МАРКЕРІВ КОНТРОЛЮ

З цим додатковим правилом ваша гра стане не тільки стратегічнішою, а й складнішою і тривалішою. Ми наполегливо радимо вам **не вибирати** цей варіант для своєї першої партії.

У цьому варіанті гри більшість маркерів контролю мають особливі властивості. Розмістивши маркер контролю, можете застосувати його властивості, як описано нижче.

Ви можете використовувати властивості лише **першого** маркера контролю, розміщеного вами у свій хід. Якщо властивість карти або маркера контролю дає змогу розмістити додатковий маркер контролю, ви не зможете використати його властивості.

Гнів



Розмістивши цей маркер, можете знищити на тій самій ділянці 1 маркер контролю гравця, який **ще не виконував хід** у поточному раунді.

Печаль



Розмістивши цей маркер, можете взяти один зі своїх знищених маркерів контролю і розмістити його **горілиць** на **іншій ділянці**.

Довіра



Розмістивши цей маркер, можете взяти один з інших своїх маркерів контролю з будь-якої ділянки й розмістити його на іншу позицію на тій самій ділянці.

Порада. Завдяки цій властивості ви можете забрати маркер контролю, що може впасти з краю, і перемістити його ближче до входу на ділянку.

Страх



Якщо, розмістивши цей маркер контролю, ви **знищили принаймні 1 маркер контролю «Радість»** («3»), то можете взяти 1 карту стратегії.

Ви не можете відразу використати цю карту стратегії, навіть якщо вона має властивість, яку застосовують після розміщення маркера контролю.

Якщо ви знищуєте власний маркер контролю «Радість», то берете карту стратегії як завжди. Ви не берете карту, якщо маркер «Радість» був знищений властивістю карти.

Радість



Немає ефекту.

Збентеження (прокурор)



Розмістивши цей маркер контролю на певній ділянці, можете скинути одну зі своїх карт суду з символом цієї ділянки, а потім узяти нову карту суду.

Ви не можете скинути свою середню карту (тобто карту, вибрану вами на початку раунду). Якщо ви скинете верхню карту колоди суду, вам не треба буде брати карту суду на заміну, бо ви вже відкрили нову карту зверху колоди.

Паніка (прокурор)



Якщо ви знищили принаймні 2 маркери контролю, розміщуючи цей маркер, то можете покласти 1 жетон провини в комірку присяжних будь-якого типу.

Якщо будь-який зі знищених маркерів контролю був вашим, то ви викладаєте жетон провини як завжди.

Знервованість (прокурор)



Немає ефекту.

Роз'яснення маркерів контролю

- Усі властивості маркерів контролю не обов'язкові, тому ви завжди можете розмістити маркер контролю, не використовуючи його властивості.
- Властивості маркерів контролю коротко викладені в пам'ятці. Однак формулювання у правилах повніші й пріоритетніші за текст на пам'ятці й ширші прокурора.
- **Важливо!** Якщо ви хочете використати карту стратегії після розміщення маркера контролю, спершу повністю розіграйте карту стратегії, а потім уже застосуйте властивість маркера контролю.

ТВОРЦІ ГРИ

Автор гри: Корі Конечка

Обкладинка та оформлення карт: Джордж Дутсіопулос

Графічний дизайн і додаткові ілюстрації: Дейвід Арділа з InkVoltage

Редагування та додаткові тексти: Тімоті Меєр

Дизайн пластикових компонентів: Джастін Енгер, Майкл Бломберг і Кетрін Г'есдал

Менеджмент виробництва: Лі Гауфф і Тім Наджмолгода

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проєкту: Роман Козумляк

Переклад: Святослав Михаць

Випускова редакторка: Олена Науменко

Редагування: Анатолій Хлівний

Верстка: Артур Патрихалко

Особлива подяка: Андрій Журба, Андрій Слісарчук, Дмитро Зулінський, Надія Немченко



www.lordofboards.com.ua

СИМВОЛИ УМОВ ПЕРЕМОГИ НА КАРТАХ РОЛЕЙ

Нижче наведено список усіх символів, які трапляються на картах ролей, і їхнє значення.



Підсудний винен. Кожен тип присяжних, у чийх комірках наприкінці гри більше жетонів провини, ніж жетонів невинності.



Підсудний невинен. Кожен тип присяжних, у чийх комірках наприкінці гри більше жетонів невинності, ніж жетонів провини.



Не визначилися. Кожен тип присяжних, у чийх комірках наприкінці гри (після скасування жетонів) немає жетонів.



Контроль. Наприкінці гри ви (не обов'язково одноосібно) повинні мати найбільше сумарне значення маркерів контролю на одній з ділянок, указаних на вашій карті ролі.

Ви повинні мати принаймні один маркер контролю на ділянці.



Знищені маркери контролю. Порахуйте свої знищені маркери контролю (вони лежать долілиць перед вами) наприкінці гри.

Порівнюючи кількість своїх знищених маркерів контролю з іншими гравцями, **не враховуйте** маркери контролю прокурора.



Скасовані жетони провини. Порахуйте жетони провини та жетони впливу (провини), скасовані наприкінці суду (тобто жетони провини, вилучені з комірок присяжних через наявність жетонів невинності в комірках тих самих присяжних).



TM/® & © 2021 Unexpected Games. Gamegenic і логотип Gamegenic — це торгова марка і © Gamegenic GmbH, Німеччина.

Unexpected Games, 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA. 1-612-639-1905. Фактичні компоненти можуть відрізнятися від зображених.

ПРАВИЛА, ЯКІ ЧАСТО ЗАБУВАЮТЬ

Ось кілька корисних нагадувань і роз'яснень, про які іноді забувають.

Жетони впливу

- Коли ви берете жетони впливу або дивитеся на жетони впливу в комірках присяжних, робіть це **таємно**, не показуючи їх нікому.
- Скидайте жетони впливу у «Скид жетонів впливу» на ігровому полі завжди **долілиць**, не показуючи їх іншим гравцям.

Карти стратегії

- У будь-який момент гри ви можете мати на руці не більше ніж **3 карти стратегії**. Якщо ви перевищуєте ліміт, то повинні негайно вибрати, які зайві карти скинути.
- Ви не можете зіграти більше ніж одну копію **тієї самої** карти стратегії після того, як розмістите маркер контролю.

Карти суду

- Розігруючи карту суду, ви повинні виконати якнайбільше вказівок властивості, що не містять слова «можете». Наприклад, якщо властивість каже взяти 2 жетони впливу й покласти 1 в комірку присяжних, ви повинні покласти 1 жетон впливу, навіть якщо вам не подобаються взяті жетони.

ВІДБІР КАРТ РОЛЕЙ

Нижче наведено список карт ролей, які використовують залежно від кількості гравців, відповідно до процедури підбору ролей для досвідчених гравців на с. 14.

- 3 гравці:
- 4 гравці:
- 5 гравців:
- 6 гравців:

