ПРАВИЛА ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ

13 карт ролей

48 карт суда

4 карты сюжета

1 жетон первого игрока

48 маркеров контроля (по 8 на цвет)

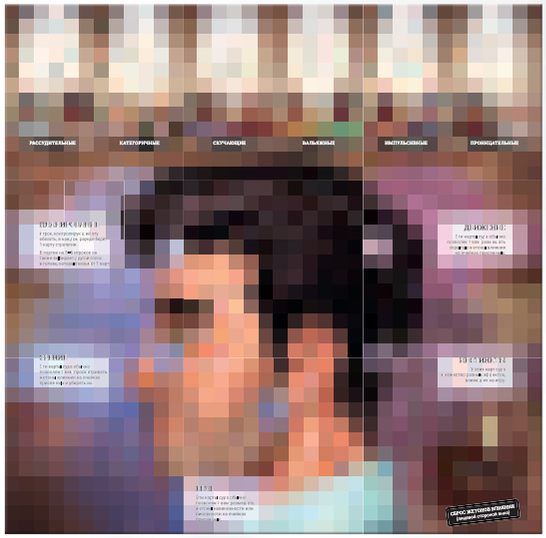
6 скребков

24 карты стратегии

1 платформа разума

30 жетонов влияния

15 жетонов виновности/ невиновности



1 игровое поле

5 пластиковых платформ и ограждений

5 памяток

1 ширма прокурора

НОВАЛЕНД

Иск против

ГАЯ ДЖОНСОНА

Гражданский иск № 1:11-00028

Судья Кэтрин Смит

(электронное заполнение)

ВСТУПЛЕНИЕ

Наверное, не стоило грабить тот банк. И есть острый буррито на завтрак. «Будем решать проблемы по мере поступления, — твердите вы про себя. — Ладно, Гай, ты облажался, но, может быть, получишь шанс на искупление».

Пока вы готовитесь давать показания в суде, ваш разум наполняют противоречивые голоса. Стоит ли говорить правду, если из-за этого вы отправитесь в тюрьму?

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В начале игры каждый игрок получает карту роли, на которой сказано, что он должен сделать, чтобы победить.

Один игрок берёт на себя роль прокурора, который пытается отправить Гая за решётку. Остальные берут на себя роли различных голосов в голове (аспектов личности Гая) и пытаются повлиять на ход суда. Игрок побеждает в том случае, если выполнил цель на своей карте роли в конце игры. Победителей и проигравших может несколько.

Цель прокурора — убедить к концу игры большинство присяжных, что Гай виновен. Если это произойдёт, прокурор побеждает.

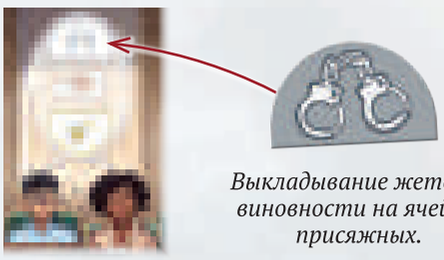
ОБ ИГРЕ

Каждый раунд начинается с того, что прокурор выбирает карту суда. Затем остальные игроки продвигают свои маркеры контроля в области мозга Гая. После этого прокурор разыгрывает выбранную карту суда.

Игрок с наивысшим значением маркеров контроля в области мозга принимает решения по соответствующим свойствам карты суда.

В этом примере у играющего красными в области речи суммарное значение 3, в то время как у играющего синими — 5. Таким образом, играющий синими контролирует эту область мозга и принимает все решения, касающиеся свойств речи на карте суда.

У каждой области мозга есть различные типы эффектов, которые могут быть указаны на картах суда. Наиболее часто появляющиеся эффекты позволяют игрокам оказывать воздействие на присяжных, выкладывая жетоны невиновности, виновности или влияния. Это может помочь игрокам выполнить цели на картах ролей.

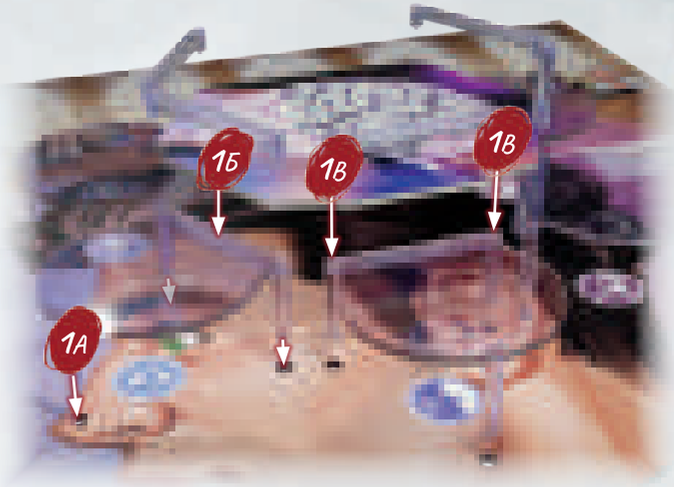


Выкладывание жетона виновности на ячейку присяжных.

Игра длится 8 раундов. В конце игры присяжные определяют, посадить Гая в тюрьму или оставить на свободе, после чего игроки выясняют, кто из них победил.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выполните следующие пункты, чтобы подготовиться к игре:

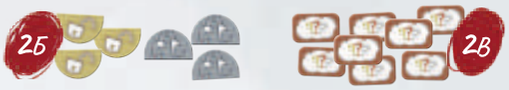


1. Игровое поле

А. Положите **игровое поле** в центр стола и закрепите в специальных выемках 5 **платформ областей мозга**.

Б. Поместите **платформу разума** так, чтобы она была расположена между платформами областей мозга.

В. Прикрепите **пластиковое ограждение** к каждой платформе области мозга.

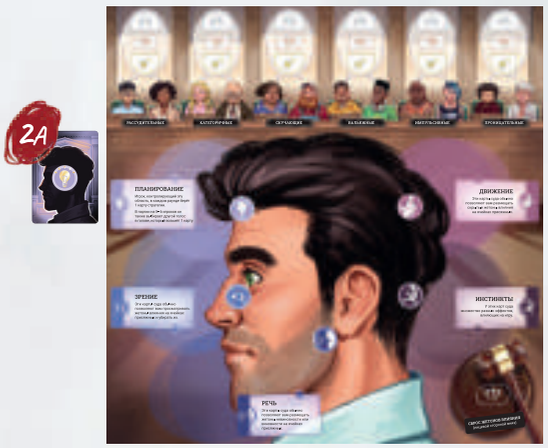


2. Общие компоненты

А. Перемешайте **колоду стратегии** и положите её рядом с игровым полем у области планирования.

Б. Положите все **жетоны невиновности/виновности** выше игрового поля.

В. Положите все **жетоны влияния** лицевой стороной вниз выше игрового поля. Перемешайте их так, чтобы никто не знал, что находится на лицевой стороне.



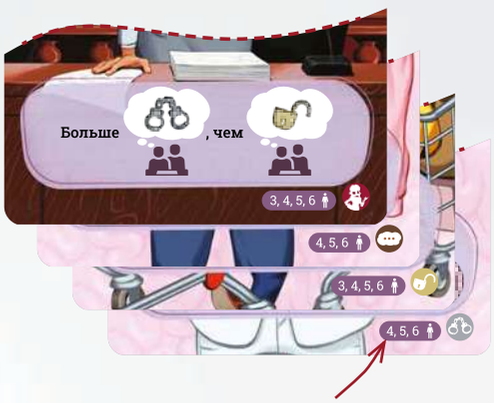
3. Карты ролей

А. Найдите все **карты ролей**, подходящие вашему количеству игроков (указано в правом нижнем углу карты).

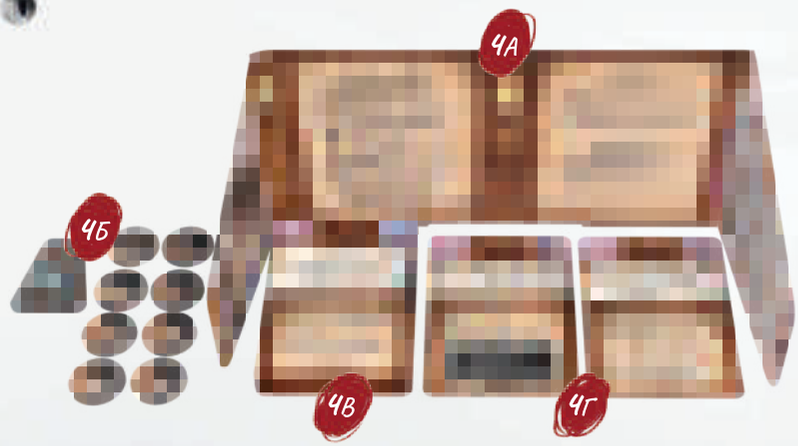
Подсказка: перед первой игрой покажите эти карты всем игрокам и объясните, какие условия нужно выполнить для каждой роли, чтобы победить. На обороте этого буклета правил вы найдёте расшифровку всех изображений на этих картах.

Б. Перемешайте эти карты и раздайте по одной каждому игроку, лицевой стороной вниз. Посмотрите свою карту, но **не показывайте** её другим игрокам.

В последующих играх мы советуем вам использовать правила «Усложнённой подготовки ролей» на стр. 14, чтобы разнообразить карты ролей.



Например, для игры вчетвером найдите все карты, на которых в правом нижнем углу указано число 4.



4. Компоненты прокурора: если вы получили карту роли «Прокурор», положите её лицевой стороной вверх перед собой, после чего:

А. Раскройте **ширму прокурора** и поставьте её перед собой.

Б. Положите 8 **тёмно-серых маркеров контроля** и **скребок** рядом с ширмой.

В. Перемешайте **колоду суда этапа I** (24 карты суда с «I» наверху). Положите эту колоду лицевой стороной вверх (чтобы в верхней части карты были видны области мозга) за ширмой прокурора.

Г. Возьмите 2 карты из колоды суда и выложите их в ряд лицевой стороной вверх справа от колоды.

Д. Положите **колоду суда этапа II** рядом с игровым полем. Она вам потребуется позже.

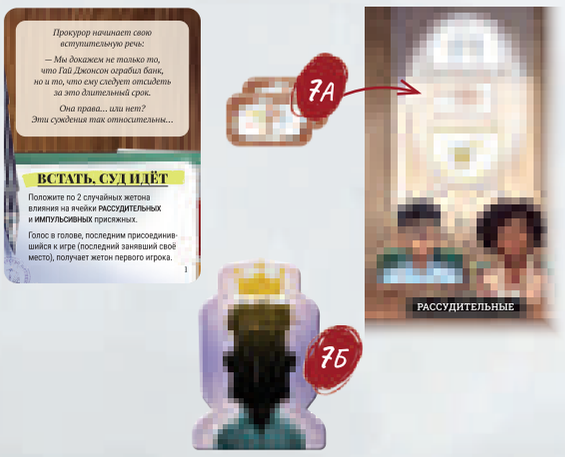
5. Компоненты голосов в голове: если вы получили карту голоса в голове, то держите свою роль **в тайне**. Выберите цвет и получите следующие компоненты своего цвета:

А. 1 **памятку**;

Б. 8 **маркеров контроля** (стороной с числом вверх);

В. 1 **скребок.**

6. Карты стратегии: каждый **голос в голове** берёт 2 **карты стратегии** из колоды, не раскрывая их другим игрокам. Прокурор никогда не берёт карты стратегии.



7. Карта сюжета: прокурор перемешивает **карты сюжета** и берёт случайным образом 1 из них. Он зачитывает «Встать, суд идёт» на карте и следует указанным инструкциям. Затем прокурор кладёт эту карту рядом с ширмой прокурора (она потребуется при оглашении приговора).

А. Следуя этой карте, положите случайные жетоны влияния на некоторых присяжных лицевой стороной вниз, не раскрывая их кому-либо из игроков.

Б. Передайте жетон первого игрока определённому игроку.

ХОД ИГРЫ

Теперь вы готовы начать игру.

Партия длится 8 раундов. В ходе каждого раунда игроки стараются склонить присяжных на свою сторону.

Каждый раунд состоит из пяти шагов (краткое описание каждого шага вы найдёте на памятках).

1. **Выберите карту суда**
2. **Продвиньте маркеры контроля**
3. **Разыграйте карту суда**
4. **Возьмите карты**
5. **Передайте жетон первого игрока**

После пятого шага начинается новый раунд с первого шага. После розыгрыша восьмой карты суда подведите итоги заседания и зачитайте «Приговор».

ШАГ 1. ВЫБЕРИТЕ КАРТУ СУДА

Прокурор выбирает одну из трёх карт суда, которую будет разыгрывать в этом раунде. Он сообщает, символы каких областей мозга указаны в верхней части карты, но пока что **не зачитывает** текст карты всем игрокам.

Выбранную карту прокурор кладёт посередине за ширмой, после чего проталкивает её через отверстие так, чтобы другие игроки могли видеть символы на карте (но не текст). Другие игроки могут использовать эту информацию для того, чтобы решить, куда продвинуть маркеры контроля.

Прокурор проталкивает вперёд выбранную карту суда, чтобы игроки с другой стороны ширмы видели символы на карте.

Прокурор может выбрать любую из трёх карт, выложенных лицевой стороной вверх. Если прокурор выбирает карту, которая не находится посередине, то он меняет её местами с центральной и проталкивает в отверстие.

Прокурор **не может** смотреть на обратную сторону карты суда, когда совершает выбор. Выбранная карта будет разыграна в шаге 3.

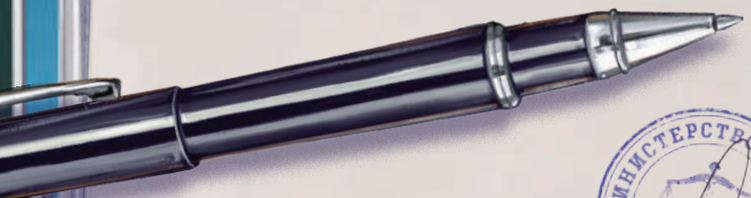
Дело № 1:11-00028

ОБЛАСТИ МОЗГА

На игровом поле изображены различные области мозга Гая. Каждая область состоит из следующих частей:

1. **Платформа.** В каждой области есть пластиковая платформа, установленная на игровом поле. Маркеры контроля продвигаются на платформы. Если маркер падает с платформы, то он уничтожен (об этом позже).

2. **Описание.** У каждой области есть название и описание действия соответствующих карт суда. Описание рассказывает, как вы можете повлиять на игру, контролируя эту область мозга.



ШАГ 2. ПРОДВИНЬТЕ МАРКЕРЫ КОНТРОЛЯ

Каждый игрок продвигает один маркер контроля в выбранную область мозга на игровом поле. Маркеры контроля представляют собой сильные эмоции, при помощи которых можно управлять Гаем. У каждого маркера есть своё значение, и чем оно выше — тем лучше.

Первый игрок берёт один из своих неиспользованных маркеров контроля и продвигает в любую область мозга (см. «Как продвигать маркеры контроля» ниже). Затем игрок слева от него продвигает один из своих маркеров контроля. Ход передаётся по часовой стрелке, пока все игроки (включая прокурора) не продвинут по маркеру контроля.

Если в партии ровно три игрока, голоса в голове продвигают по два маркера контроля каждый ход (см. полное описание правил для 3 игроков на стр. 13).

Подсказка: *если вы не уверены, куда стоит продвинуть маркер контроля, то продвиньте его в одну из областей мозга, указанных на карте суда, выбранной в шаге 1. Маркер следует продвинуть в ту область, где вы, вероятнее всего, сможете захватить контроль (т. е. туда, где суммарное значение на маркерах контроля у вас будет выше, чем у ваших соперников).*

Прокурорские маркеры контроля

Прокурорский маркер контроля

В свой ход прокурор продвигает один маркер контроля, как и любой другой игрок. Эти маркеры контроля — попытки прокурора манипулировать Гаем. У каждого из этих маркеров значение равно 0.

Прокурор никогда не контролирует область мозга. Вместо этого он продвигает свои маркеры контроля, чтобы вытеснить маркеры голосов в голове и изменить результат в областях мозга нужным ему образом.

Свойство, позволяющее игроку передвинуть или уничтожить маркер контроля соперника, распространяется на все маркеры контроля, как голосов в голове, так и прокурора.

Уничтоженные маркеры контроля

Когда вы продвигаете свой маркер контроля, вы можете столкнуть другие маркеры с края платформы.

Когда один из ваших маркеров контроля падает с платформы, он уничтожен. Уберите его с игрового поля и положите лицевой стороной вниз перед собой. Уничтоженные маркеры контроля не используются до конца игры, если не сказано иного.

КАК ПРОДВИГАТЬ МАРКЕРЫ КОНТРОЛЯ

1. Сначала возьмите один из ваших неиспользованных маркеров контроля и положите его (числом вверх) на платформу разума за пределами выбранной вами области мозга.

2. Затем **медленно** двигайте маркер контроля к платформе выбранной области мозга при помощи скребка (держа его перпендикулярно платформе).

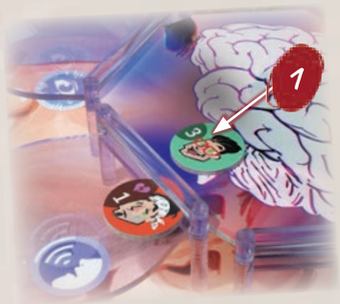
   Из-за этого ваш маркер контроля может вытеснить другие маркеры в этой области. Если маркер вытеснен с платформы и падает, он уничтожен.

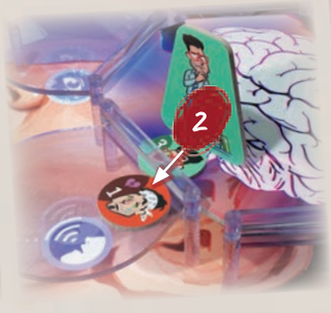
   Скребок во время продвижения маркера контроля должен находиться **за пределами** платформы области мозга, и его нельзя отрывать от маркера контроля.

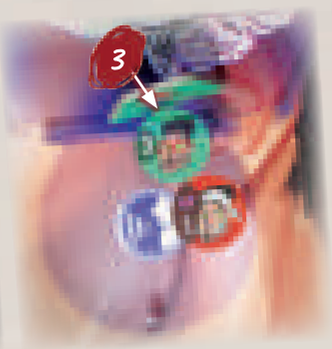
   Вы **не можете** толкнуть маркер или же быстро его продвинуть. Вы выбираете, в каком направлении двигать маркер контроля, но вы должны двигать его по прямой линии, не меняя направления.

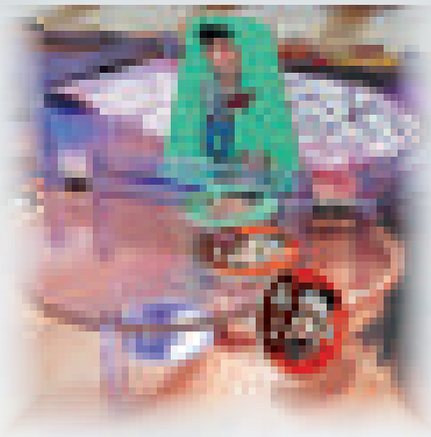
3. Двигайте маркер до тех пор, пока ваш скребок не упрётся в ограждение платформы, плотно к нему прилегая. При необходимости можете в конце немного повернуть скребок, чтобы он по всей своей ширине соприкасался с ограждением.

Примечание: маркеры контроля **не обладают** особыми свойствами, если только вы не используете необязательное правило на стр. 14. Например, все жетоны со значением 1 функционируют одинаково, вне зависимости от изображения на них, чтобы он по всей своей ширине соприкасался с ограждением.









В этом примере играющий зелёными продвигает свой маркер контроля таким образом, что сталкивает красный маркер контроля с платформы. Красный маркер уничтожен.

Маркеры контроля уничтожаются только в том случае, если будут вытеснены другим маркером. Если маркер контроля падает с платформы области мозга в любой другой момент (например, если кто-то случайно толкнул стол), то маркер не уничтожается — попросту верните его на платформу области мозга настолько близко к его предыдущему положению, насколько это возможно.

Некоторые карты позволяют вам уничтожать маркеры контроля в определённой области или забирать их оттуда. Чтобы это сделать, возьмите маркер с платформы области мозга, при этом стараясь не задеть и не подвинуть другие маркеры на платформе.

ШАГ 3. РАЗЫГРАЙТЕ КАРТУ СУДА

После того как каждый игрок продвинул свой маркер контроля, прокурор разыгрывает карту суда, выбранную им на шаге 1. Карты суда позволяют игрокам класть жетоны невиновности, виновности и всячески влиять на присяжных. В ходе этого шага применяются эффекты, описанные на обеих сторонах карты суда (сначала лицевая сторона, затем — оборот).

Разыгрывая карту суда, прокурор **вслух** сначала читает художественный текст в верхней части карты, затем выполняет все указанные действия на нижней части карты.

Свойства карт суда всегда начинаются с заголовка, выделенного жирным шрифтом. Этот заголовок показывает, кто из игроков применяет свойство и принимает все связанные решения.

Прокурор применяет свойства, обозначенные заголовком «**Прокурор**». Голоса в голове используют те свойства, в заголовке которых указана область (например «**движение**»), которую они контролируют. Например, указанное далее свойство применяет игрок, который контролирует область движения.

Важно: на некоторых картах суда есть чёрная плашка. Это скрытый эффект. Скрытый эффект **не зачитывается**. Прокурор зачитывает только художественный текст (пункты А и Б), а голос в голове на основе услышанного делает между ними выбор. После того как выбор сделан, прокурор читает вслух соответствующий скрытый эффект. Игрок, сделавший выбор, должен применить его (но не прокурор).

Важно: после применения свойств на лицевой части карты прокурор переворачивает её и **применяет свойства на обороте карты** таким же образом.

После того как были разыграны обе стороны карты суда, прокурор кладёт её в сброс лицевой стороной вниз рядом с ширмой прокурора.

Кто контролирует области мозга

Чтобы определить, кто именно контролирует область мозга, каждый игрок суммирует значения на своих маркерах контроля на платформе в этой области. Игрок с **наивысшим** суммарным значением получает контроль над этой областью мозга.

Если есть несколько претендентов на контроль за областью мозга (с одинаковым суммарным значением на маркерах контроля), то первый игрок решает, который из претендентов будет применять свойство (исключение — см. правила игры для 3 игроков на стр. 13). Если в этой области мозга нет маркеров контроля голосов в голове, то первый игрок выбирает любой голос в голове (даже себя, но не прокурора).

Первый игрок принимает решение **до того**, как будет зачитан полный текст свойства. Обозначив область мозга, прокурор должен приостановить чтение, чтобы игроки могли определить, кто контролирует её.

Как выкладывать жетоны на присяжных

Присяжные, расположенные в верхней части игрового поля, разделены на 6 типов. У каждого типа есть ячейки под жетоны виновности, жетоны невиновности и жетоны влияния.

Многие карты суда требуют, чтобы вы положили жетон **невиновности** или **виновности** на определённый тип присяжных. Чтобы это сделать, возьмите неиспользованный жетон невиновности/виновности и положите его на соответствующую ячейку над обозначенным типом присяжных. У присяжных на ячейках может лежать любое количество жетонов невиновности/виновности одновременно — попросту сложите их стопкой друг на друга.

Некоторые карты суда требуют, чтобы вы клали на ячейку присяжных **жетон влияния**. См. «Как выкладывать жетоны влияния» справа.

ШАГ 4. ВОЗЬМИТЕ КАРТЫ

После розыгрыша и сброса карты суда прокурор берёт верхнюю карту колоды суда и кладёт её посередине за ширмой. Таким образом будет раскрыта новая верхняя карта колоды.

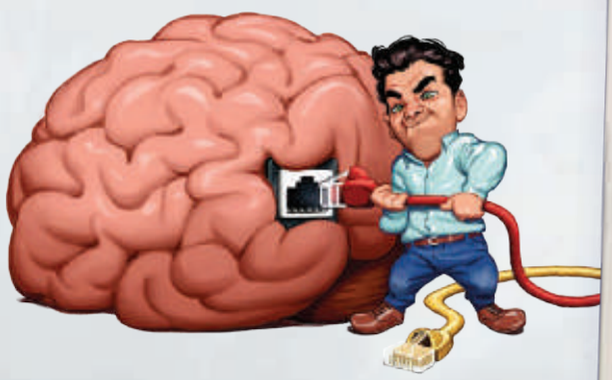
Возьмите карты стратегии

Для области планирования не существует свойств на картах суда, однако за контроль над ней вы также будете получать выгоду.

На этом шаге игрок, контролирующий область планирования, берёт одну карту стратегии. Если есть несколько претендентов на контроль, первый игрок разрешает ничью по обычным правилам. Полные правила розыгрыша карт стратегии описаны на стр. 12.

Если вы играете впятером или вшестером, игрок, контролирующий область планирования, **обязан** выбрать один другой голос в голове, который также возьмёт одну карту стратегии.

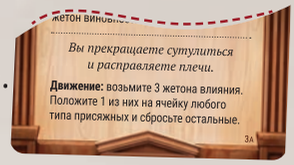
Прокурор никогда не берёт карты стратегии.



КАК ВЫКЛАДЫВАТЬ ЖЕТОНЫ ВЛИЯНИЯ

Когда карта суда указывает вам положить жетон влияния на ячейку определённого типа присяжных, выполните следующее:

1. Возьмите указанное количество **случайных** неиспользованных жетонов влияния. Втайне от остальных игроков **посмотрите** на символы на лицевой стороне этих жетонов.



2. Положите указанное количество жетонов **лицевой стороной вниз** на ячейки указанных типов присяжных. Если тип присяжного не указан, можете положить его на ячейки присяжных любого типа.

Другие игроки не будут знать, какие именно это жетоны — невиновности, виновности или же пустые, до конца суда (если только свойство карты не позволит их подсмотреть).

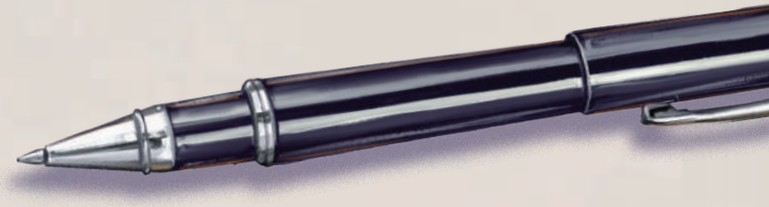
Вы должны следовать тексту на карте суда. К примеру, на карте, изображённой выше, указано, что вы должны положить ровно 1 жетон влияния на ячейку любого типа присяжных, даже если вам не нравятся жетоны, которые вы взяли.

3. Сбросьте жетоны влияния, которые вы не выбрали, **лицевой стороной вниз** в место сброса жетонов влияния на игровом поле, не раскрывая их другим игрокам.

Если вы положили жетон влияния на ячейку, где уже есть жетон влияния, просто положите новый жетон поверх старого в стопку. На ячейке может быть любое количество жетонов влияния.

Если свойство позволяет вам посмотреть жетон на ячейке присяжных, вы втайне смотрите жетон, не показывая его другим игрокам.

Карты, влияющие на жетоны невиновности и виновности, **не влияют** на жетоны влияния, если только не сказано иного.



ПРИМЕР ХОДА ИГРЫ

Шаг 1. Выберите карту суда

1. Прокурор выбирает карту суда, которую хочет использовать в этом раунде. Объявив, что это карта «зрения и речи», он продвигает её под ширму.

Шаг 2. Продвиньте маркеры контроля

2. Первым ходит тот, у кого находится жетон первого игрока, в данном случае играющий синими. Он продвигает маркер контроля со значением 3 в область **планирования**.

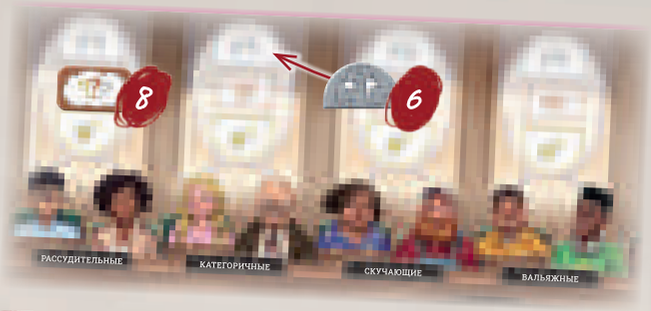
3. Ход переходит к прокурору, и тот продвигает маркер контроля в область **зрения**.

4. Следующим ходит играющий жёлтыми, и он продвигает маркер контроля со значением 3 в область **зрения**.

5. Последний ход за играющим красными, и он продвигает маркер контроля со значением 1 в область речи.

Шаг 3. Разыграйте карту суда

6. Прокурор следует тексту на лицевой стороне карты суда: сначала зачитывает художественный текст и затем применяет все свойства по порядку. Первое свойство требует, чтобы прокурор положил 1 жетон виновности на ячейку категоричных присяжных.



7. Следующее свойство на карте суда должен выполнять игрок, контролирующий область зрения, поэтому все игроки складывают значения на своих маркерах контроля в этой области и сравнивают получившиеся суммы. У играющего синими сумма равна 2, в то время как у играющего жёлтыми — 4, и именно для него прокурор зачитывает свойство карты.

8. Это свойство позволяет играющему жёлтыми тайно посмотреть верхний жетон влияния, выложенный на ячейке любого типа присяжных, и затем либо сбросить его, либо положить на ячейку другого типа присяжных. Играющий жёлтыми решает сбросить этот жетон.

9. Прокурор переворачивает карту суда, следует тексту на обратной стороне карты так же, как он это делал на лицевой стороне, после чего сбрасывает эту карту суда.

Шаг 4. Возьмите карты

10. Прокурор берёт 1 карту суда. Поскольку играющий синими контролирует область планирования, он берёт 1 карту стратегии.

Шаг 5. Передайте жетон первого игрока

11. Играющий синими передаёт жетон первого игрока тому, кто сидит слева от него (в этом случае — прокурору). Затем игроки начинают новый раунд с шага 1.

ШАГ 5. ПЕРЕДАЙТЕ ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА

Обладатель жетона первого игрока передаёт его игроку слева от себя (по часовой стрелке). Любой игрок может быть первым игроком, в том числе прокурор (он также может разрешать ничьи).

Жетон первого игрока

После этого начинается новый раунд с шага 1.

ЭТАП II

Судебное заседание проходит в два этапа. Во время первого этапа (карты суда I) прокурор предоставляет доказательства и вызывает свидетелей (что обычно заканчивается выкладыванием жетонов виновности). Во время второго этапа (карты суда II) к трибуне выходит сам Гай.

Сразу после розыгрыша четвёртой карты суда этапа I (после шага 3) переходите к этапу II. Для этого прокурор делает следующее:

1. Берёт все карты суда этапа I из-за своей ширмы и возвращает их в коробку с игрой.
2. Перемешивает колоду карт суда этапа II и кладёт её за ширмой. Затем выкладывает 2 карты из этой колоды лицевой стороной вверх за ширмой перед собой, как при подготовке к игре.

Продолжайте игру, начиная с шага 4. Прокурор в этом раунде больше не будет брать карты суда, но игрок, контролирующий область планирования берёт одну карту, как обычно.

Подсказка: чтобы понять, какой сейчас раунд, посмотрите, сколько неиспользованных маркеров контроля есть у игроков в запасе. Например, если у всех игроков осталось по 1 маркеру контроля, то до всех игроков остался всего 1 раунд.

ПРИГОВОР

После розыгрыша восьмой карты суда этап II закончен. Приступайте к оглашению приговора, как описано далее (пропустите шаги 4 и 5).

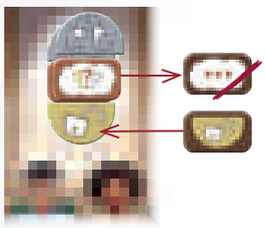
Прокурор переворачивает карту сюжета на сторону «Приговор» и зачитывает текст. Следуйте указанным на карте инструкциям, как описано в этом разделе.

Шаг 1. Раскройте роли

Каждый голос в голове раскрывает свою карту роли.

Шаг 2. Раскройте влияние и отмените жетоны

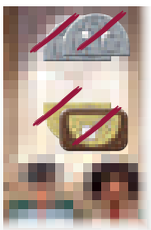
Переверните все жетоны влияния на ячейках присяжных **лицевой стороной вверх**. Если на жетоне изображён символ виновности, переложите его на ячейку виновности. Если на нём изображён символ невиновности, переложите его на ячейку невиновности. Если жетон пустой, сбросьте его.



Пример: на ячейках расудительных присяжных раскрываются 2 жетона влияния. Пустой жетон сбрасывается, а жетон с символом невиновности кладётся на ячейку невиновности (поверх уже лежащего там жетона).

Жетоны виновности и жетоны невиновности в пределах одного типа присяжных отменяют друг друга: уберите все жетоны с той ячейки, на которой **жетонов меньше**, затем уберите такое же количество жетонов со второй ячейки.

Важно: отмена жетонов происходит только в конце суда. Во время игры жетоны не отменяются.



Пример: на ячейках рассудительных присяжных лежат 2 жетона на ячейке невиновности (1 жетон невиновности и 1 жетон влияния с символом невиновности), а также 2 жетона виновности. Жетоны отменяют друг друга, и потому сбрасываются 2 жетона с ячейки невиновности и 2 жетона с ячейки виновности. Поскольку жетонов не осталось, эти присяжные воздерживаются от принятия решения.

Если у типа присяжных на ячейке виновности остался хотя бы 1 жетон, то эти присяжные считают Гая виновным в совершении преступления. И наоборот, если у типа присяжных на ячейке невиновности остался хотя бы 1 жетон, то эти присяжные считают Гая невиновным. Если же на ячейках жетонов нет, то этот тип присяжных воздерживается от принятия решения.

Шаг 3. Определите победителей

Каждый игрок, выполнивший цель на своей карте роли, считается победителем. Каждый игрок, чья цель не выполнена, считается проигравшим. На последней странице правил вы найдёте подробное описание целей на картах ролей.

Победителей и проигравших может быть несколько. Если присяжные считают, что Гай виновен, то его отправляют в тюрьму — это означает победу прокурора. В противном случае присяжные решают, что доказательств вины недостаточно, и Гай остаётся на свободе.

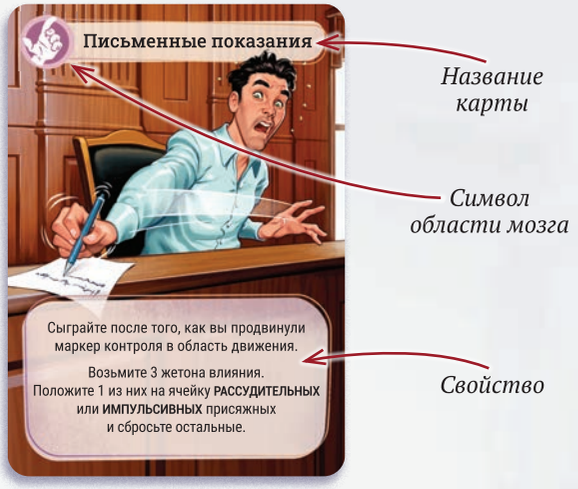
Символы подготовки в правом нижнем углу карт ролей никак не влияют на победу или проигрыш в игре.

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

В этом разделе мы обсудим карты стратегии, а также ответим на вопросы, которые могут возникнуть по ходу игры.

КАРТЫ СТРАТЕГИИ

В ходе подготовки каждый голос в голове берёт 2 карты стратегии. Вы можете взять дополнительные карты, если область планирования находится под вашим контролем.

Вы можете смотреть на свои карты стратегии в любой момент, но не показывайте их другим игрокам.

На каждой карте стратегии указано, в какой момент её можно разыграть. Чтобы сделать это, попросту следуйте тексту свойства на ней, после чего положите карту лицевой стороной вверх в стопку сброса рядом с колодой карт стратегии.

После продвижения

Многие карты стратегии разыгрываются «после того, как вы продвинули маркер контроля». Если хотите разыграть её, это нужно сделать немедленно после продвижения.

Вы **не можете** сыграть больше одной копии **одной и той же** карты после того, как продвинули маркер контроля. Например, вы можете сыграть только одну карту «Письменные показания» каждый раз, когда продвигаете маркер в область движения. Однако вы можете сыграть любое количество разных карт после того, как продвинули маркер, применяя их свойства по одному за раз.

На некоторых картах стратегии указан символ области мозга в левом верхнем углу. Этот символ не влияет на ход игры и служит визуальным напоминанием того, в какую область нужно продвинуть маркер, чтобы эту карту можно было сыграть (это также поясняется в тексте свойства карты).

Предел руки

У вас может быть не более **трёх карт стратегии** на руке единовременно. Если у вас окажется четыре и более карт стратегии на руке, вы обязаны сбросить лишние на свой выбор, пока у вас не останется 3 карты.

Все сброшенные карты стратегии кладутся лицевой стороной вверх в стопку сброса рядом с колодой карт стратегии.

Уточнения по картам стратегии

- Вы не обязаны играть карты стратегии.
- Прокурор не может брать карты стратегии.
- Вы можете использовать карты стратегии после продвижения маркера контроля, даже если вы продвинули его, используя свойство карты или свойство маркера контроля, и даже в том случае, если это не ваш маркер контроля.
- В маловероятном случае, когда два игрока пытаются сыграть две карты стратегии одновременно, первый игрок решает, свойство какой карты применяется первым.
- Если вы хотите сыграть карту стратегии, вы обязаны сыграть её сразу, как только происходит указанное в её свойстве событие.
- Карту стратегии «Взять верх» можно использовать против маркера контроля, который хотя бы частично выступает за края платформы.
- Если вы используете необязательные правила свойств маркеров контроля, **сначала** полностью разыграйте любые карты стратегий, а только потом свойства маркера контроля.

СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

В этой игре много скрытой информации, вроде карт ролей и жетонов влияния. Игроки могут делиться скрытой информацией только приведёнными здесь способами.

О своей карте роли вы можете сказать только то, какой символ находится в правом нижнем углу — виновности, невиновности или же нейтральный. Вы можете ничего не говорить или даже солгать, но вы **не можете** показывать свою карту другим игрокам.

Вы не можете говорить игрокам, какие у вас есть карты стратегии или карты суда. Вы не можете читать их вслух до розыгрыша или каким-либо иным образом сообщать, что делает карта. Однако вы можете предлагать стратегию, например: «Я думаю, что тебе стоит продвинуть маркер контроля в область зрения» или «Тебе стоит выбрать вариант А на этой карте суда». Прокурору стоит соблюдать осторожность и не раскрывать, что делают скрытые эффекты на картах суда.

После того как вы тайно посмотрели жетон влияния, вы можете говорить о нём что угодно и не обязаны говорить правду. В большинстве случаев игроки решают промолчать.

Вы **не можете** записывать полученную вами скрытую информацию (вроде жетонов влияния).

Перемешивая колоду двусторонних карт (например, карт суда или карт сюжета), закройте глаза или же смотрите в сторону, чтобы не видеть верхнюю карту колоды до момента окончания перемешивания.

ОГРАНИЧЕНИЯ НА КОМПОНЕНТЫ

В ходе игры у вас могут закончиться некоторые компоненты. В таком случае действуйте следующим образом:

- если в колоде не осталось **карт стратегий**, перемешайте стопку сброса. Теперь это новая колода карт стратегии;
- если неиспользованных **жетонов влияния** не осталось, возьмите все сброшенные жетоны влияния и случайным образом перемешайте их лицевой стороной вниз, чтобы собрать новый запас жетонов влияния;
- в маловероятном случае, когда у вас закончатся **жетоны виновности/невиновности**, используйте подходящую замену — например, монеты.

СДЕЛКИ

Вы можете заключать сделки с другими игроками и давать им обещания на будущее (которые необязательно выполнять). Например, если первый игрок говорит: «Я решу ничью в твою пользу, если ты разрешишь мне позднее взять карту стратегии», вы можете согласиться на эту сделку, но позднее передумать, когда придёт время брать карты стратегии.

ПРАВИЛА ИГРЫ ДЛЯ ТРЁХ ИГРОКОВ

В партии на трёх игроков используйте следующие правила, чтобы игра была интересней и лучше сбалансирована:

- **Подготовка.** Каждый голос в голове выбирает два разных цвета и получает два набора по 8 маркеров контроля соответствующих цветов (суммарно 16).

  В отношении всех свойств оба набора принадлежат одному игроку. Например, если карта стратегии требует, чтобы у вас в одной области мозга было 2 маркера контроля, эти маркеры могут быть разных цветов.

- **Двойное продвижение маркеров.** В свой ход каждый голос в голове продвигает два маркера контроля, **по одному каждого цвета**. Эти маркеры продвигаются поочерёдно, в любом порядке. Их можно продвинуть как в одну область, так и в разные.

  Если вы используете необязательные правила свойств маркеров контроля, то вы применяете свойство только для первого продвигаемого маркера.

  Прокурор всё так же продвигает 1 маркер контроля в свой ход.

- **Контроль областей.** При определении, кто из игроков контролирует область мозга, суммируются все маркеры одного цвета. Если у игрока в одной области мозга есть маркеры контроля двух разных цветов, используйте только тот цвет, сумма значений которого выше.

- **Прокурор и ничья.** При применении свойства карты суда, если у двух игроков ничья при определении контроля над областью мозга, первый игрок **не разрешает ничью** — вместо этого **прокурор** принимает все решения по тому, как применять свойство, как если бы это он контролировал эту область. Прокурор может просматривать скрытые эффекты карты суда при принятии решения.

  Первый игрок разрешает все другие ничьи, в том числе ничью при определении контроля над областью планирования.

НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В этом разделе вы найдёте правила, которые опытные игроки могут использовать в партии, чтобы разнообразить игровой процесс. Перед подготовкой к игре все игроки должны договориться, какие необязательные правила использовать.

УСЛОЖНЁННАЯ ПОДГОТОВКА РОЛЕЙ

После того как вы сыграли первую партию, **мы рекомендуем** вам использовать этот вариант подготовки для разнообразия.

При подготовке выполните следующие пункты вместо пункта 3 (стр. 4):

1. Отложите карту «Прокурор» из колоды ролей ( ).
2. Разделите остальные карты ролей на три стопки лицевой стороной вниз, основываясь на символе (, или) в правом нижнем углу карты. Каждую колоду перемешайте отдельно.
3. Основываясь на количестве игроков, случайным образом возьмите нужное количество карт из каждой колоды и соберите их в отдельную колоду лицевой стороной вниз:

   3 игрока:

   4 игрока:

   5 игроков:

   6 игроков:
4. Перемешайте эту колоду и раздайте по 1 карте каждому игроку. Посмотрите свою карту, но **не раскрывайте** её другим игрокам.

Примечание: игнорируйте количество игроков, указанное в нижней части каждой карты роли. Например, карту с цифрами «5, 6» можно использовать при игре вчетвером.

ВЫБОР ПРОКУРОРА

Это необязательное правило позволяет вам самостоятельно выбрать игрока на роль прокурора в начале игры, вместо того чтобы определять его случайным образом.

Для этого подготовьте колоду ролей по стандартным правилам, но не добавляйте карту роли «Прокурор» в колоду. Вместо этого отдайте эту карту выбранному игроку и раздайте по 1 карте роли остальным игрокам, как обычно.

СВОЙСТВА МАРКЕРОВ КОНТРОЛЯ

Это необязательное правило добавляет дополнительные стратегии в игру, а также усложняет её и увеличивает длительность партии. Мы настоятельно **не рекомендуем** использовать эти правила для вашей первой партии.

С этим правилом большинство маркеров контроля получают особые свойства. После того как вы продвинули маркер контроля, вы можете использовать соответствующее свойство.

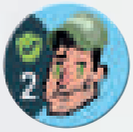
Вы можете использовать свойство только **первого** маркера контроля, продвинутого вами в свой ход. Если свойство карты или маркера контроля позволяет вам продвинуть дополнительный маркер контроля, вы не можете использовать его свойство.

Гнев

После того как вы продвинули этот маркер, вы можете уничтожить один маркер контроля в этой области, принадлежащий игроку, чей ход в этом раунде **ещё не наступил**.

Печаль

После того как вы продвинули этот маркер, вы можете взять один из своих уничтоженных маркеров контроля и продвинуть его **лицевой стороной вверх** в **другую область.**



Доверие

После того как вы продвинули этот маркер, вы можете взять другой свой маркер контроля из любой области и продвинуть его обратно в эту же область.

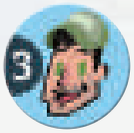
Подсказка: это свойство позволяет вам взять маркер контроля, который близок к тому, чтобы упасть с края платформы, и продвинуть его ближе к началу платформы.

Страх

Если вы **уничтожили хотя бы 1 маркер радости** (с числом 3), когда продвигали этот маркер, можете взять 1 карту стратегии.

Вы не можете немедленно использовать эту карту стратегии, даже если на ней указано свойство, применяемое сразу после того, как вы продвинули маркер контроля.

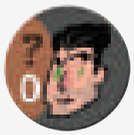
Если вы уничтожаете один из своих маркеров радости, вы всё так же берёте карту стратегии. Вы не берёте карту стратегии, если маркер радости был уничтожен при помощи свойства какой-либо карты.



Радость

Без свойства.

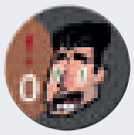
Замешательство (прокурор)



После того как вы продвинули этот маркер, вы можете сбросить одну из своих раскрытых карт суда с символом области мозга, в которую вы продвинули этот маркер контроля, а затем взять карту суда на замену.

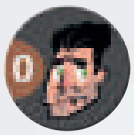
Вы не можете сбросить карту, выложенную посередине (ту карту, которую вы выбрали в начале раунда). Если вы сбрасываете верхнюю карту колоды суда, вы не берёте карту на замену, поскольку вы уже раскрыли новую верхнюю карту колоды.

Паника (прокурор)



Если вы **уничтожили хотя бы 2 маркера контроля**, когда продвигали этот маркер, вы можете положить 1 жетон виновности на ячейку любого типа присяжных.

Нервозность (прокурор)



Без свойства.

Уточнения по маркерам контроля

- Все свойства маркеров контроля необязательны, так что вы всегда можете продвинуть маркер и не применять его свойство.
- Свойства маркеров контроля вкратце описаны на памятках. Однако если текст на памятке или ширме прокурора противоречит правилам, то приоритет отдаётся правилам, поскольку они более информативны.
- **Важно:** если после того, как вы продвинули маркер контроля, вы хотите использовать карту стратегии, то полностью примените **свойство карты стратегии**, прежде чем применять свойство маркера контроля.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик: Кори Коничка

Иллюстрации на коробке и картах: Джордж Дуциопулос

Графический дизайн и дополнительные иллюстрации: Дэвид Ардила из InkVoltage

Редактирование: Тимоти Мейер

Отливка пластика: Джастин Энгер, Майкл Бломберг и Катрин Йесдаль

Производство: Ли Хуфф и Тим Наймолода

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия Павутницкая

Переводчик: Евгения Некрасова

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Екатерина Лыскова

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Редакция благодарит Анну Давыдову, Анну Ахатову и Дмитрия Чупикина за помощь в подготовке игры к изданию.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2022 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru

TM/® & © 2022 Unexpected Games. Unexpected Games, 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA. 1-612-639-1905.

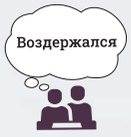
КРАТКАЯ СПРАВКА

СИМВОЛЫ ЦЕЛЕЙ РОЛЕЙ

Здесь приведены все символы, указанные на картах ролей, а также расшифровка их значений.

Виновен. Вердикт каждого типа присяжных, у которого в конце игры остались жетоны виновности (после отмены жетонов).

Невиновен. Вердикт каждого типа присяжных, у которого в конце игры остались жетоны невиновности.



Воздержался. Вердикт каждого типа присяжных, у которого в конце игры нет жетонов (после отмены жетонов).

Контроль. В конце игры у вас должна быть наибольшая сумма значений (или ничья) на маркерах контроля в одной из областей мозга, указанных на вашей карте роли.

У вас должен быть хотя бы один маркер контроля в этой области, чтобы это можно было засчитать.

Уничтоженные маркеры контроля. Подсчитайте количество **ваших** уничтоженных маркеров контроля (лежащих лицевой стороной вниз перед вами) в конце игры.

Сравнивая количество ваших уничтоженных маркеров контроля с другими игроками, **не учитывайте** маркеры контроля прокурора.

Отмена виновности. Подсчитайте количество **жетонов виновности и жетонов влияния с символом виновности,** отменённых в конце суда (т. е. жетоны виновности, убранные с ячеек присяжных из-за отмены жетонами невиновности на ячейке того же типа присяжных).

ЧАСТО ЗАБЫВАЕМЫЕ ПРАВИЛА

Здесь приведены напоминания и уточнения, о которых порой можно забыть.

Жетоны влияния

- Когда вы берёте жетоны влияния или смотрите жетоны влияния на ячейке присяжных, смотрите их **втайне**, не показывая другим.
- Всегда сбрасывайте жетоны влияния **лицевой стороной вниз** в место сброса жетонов влияния на игровом поле, не показывая другим игрокам.

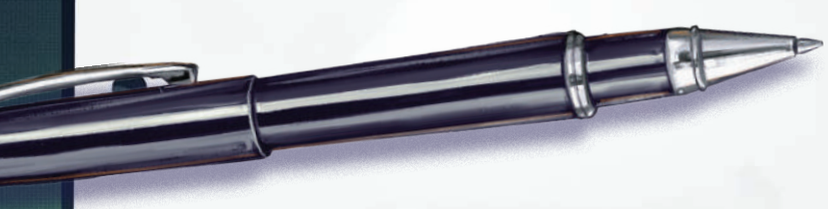
Карты стратегии

- У вас может быть **не больше 3 карт стратегии** на руке. Если вы превысили этот предел, вы должны немедленно выбрать и сбросить лишние.
- Вы не можете играть больше одной копии **одной и той же** карты стратегии после того, как продвинули маркер контроля.

Карты суда

- Разыгрывая карту суда, вы обязаны применить её свойство как можно более полно, если только в тексте не сказано «можете». Например, если вам сказано взять 2 жетона влияния и положить 1 на ячейку определённого типа присяжных, вы обязаны положить 1 жетон влияния на ячейку, даже если вам не нравятся жетоны, которые вы взяли.

О КАРТАХ РОЛЕЙ

Здесь приведён список используемых карт ролей в зависимости от количества игроков партии по правилам усложнённой подготовки ролей на стр. 14.

- **3 игрока:**
- **4 игрока:**
- **5 игроков:**
- **6 игроков:**