



HANGOK A FEJEMBEN

JÁTÉKSZABÁLY

STOP!

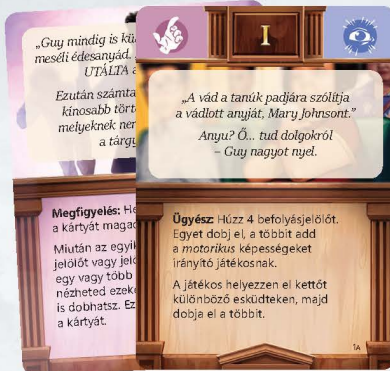
A szabálymagyarázó videót
a honlapunkon megtalálod.

WWW.GEMKLUB.HU

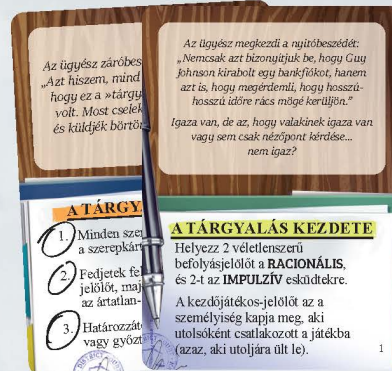
A JÁTÉK TARTOZÉKAI



13 szerepkártya



48 tárgyaláskártya



4 történetkártya



1 kezdőjátékos-jelölő



48 irányításjelző (színenként 8 darab)



6 tololap



24 stratégiakártya



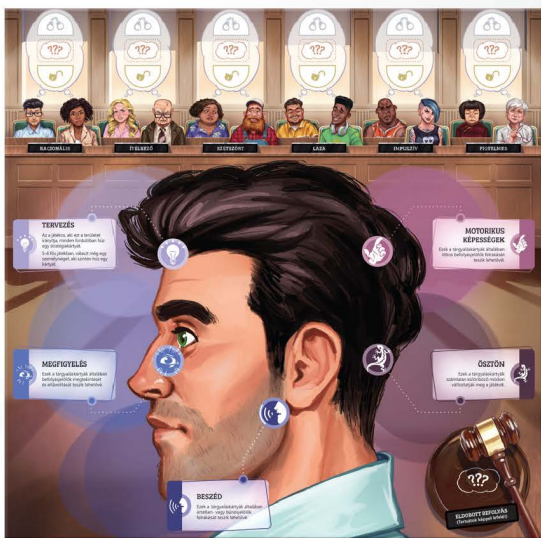
1 elmeemelvény



30 befolyásjelölő



15 ártatlan/bűnös jelölő



1 játéktábla



5 műanyag terület-emelvény és korlát



5 játékossegédlet



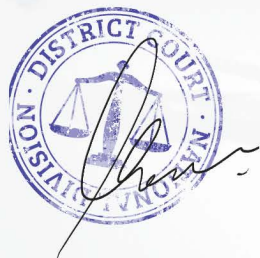
1 paraván az ügyész számára

NOVALANDS VÁROSA

– felperes, kontra

GUY JOHNSON –

vádlott



BEVEZETŐ

Valószínűleg nem kellett volna kirabolni azt a bankot. És azt a pikáns burritót sem kellett volna megenni reggelire. „Egyszerre egy probléma” – mondod magadnak. „Rendben, Guy, ezt elszúrtad, de ez a tárgyalás jelentheti számodra a megváltást.”

Miközben a tanúvallomásra készülsz, a fejedben egymásnak ellentmondó gondolatok cikáznak. Az igazat mondd? Még akkor is, ha ez börtönbe juttat?

A JÁTÉK CÉLJA

A játék elején mindenki kap egy szerepkártyát, ez fogja meghatározni, mit kell tenniük a játékosoknak a győzelemért.

Az egyik játékos az ügyész szerepébe bújik, aki megpróbálja elítéltetni és börtönbe juttatni Guyt. A többi játékos különböző személyiségeket testesít meg (Guy jellemének különböző aspektusai), hogy befolyásolják a tárgyalást. Egy játékos akkor győz, ha a játék végén sikerül teljesítenie a szerepkártyáján található célt. A játékban több győztes és vesztes is lehet.



Az ügyész célja, hogy a játék végén az esküdtszék több tagja gondolja Guyról, hogy bűnös, mint amennyien ártatlannak találják. Ha ez megtörténik, az ügyész győz.

Polgári Per ikt. sz. 1:11-

Katherine Smith bírónő

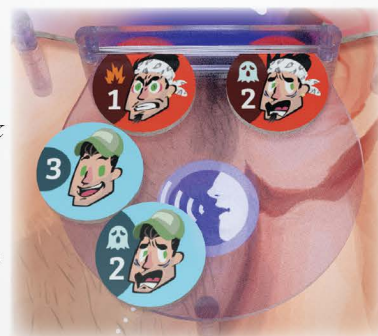
(Digitális iktatás)

ÁTTEKINTÉS

Minden kör azzal kezdődik, hogy az ügyész választ egy tárgyaláskártyát. A játékosok ezután elhelyezik irányításjelzőiket Guy elméjének területeire. Az ügyész ezután végrehajtja a kiválasztott tárgyaláskártyán lévő utasításokat.

Az a játékos hozhat meg minden döntést egy területtel kapcsolatos tárgyaláskártyánál, akinek az adott területen lévő irányításjelzői összesítve a legnagyobb értékűek.

Példa: A piros játékosnak összesen 3 értékben van irányításjelzője a beszéd területen, míg a kék játékosnak 5. Így a kék játékos irányítja ezt a területet, és hoz meg minden döntést azoknál a tárgyaláskártyáknál, melyeken a beszéddel kapcsolatos képességek szerepelnek.



Minden területnek különböző hatásai vannak, amelyek megjelenhetnek a tárgyaláskártyákon. A legtöbb ilyen hatás lehetővé teszi a játékosok számára, hogy befolyásolják az esküdtszék tagjait, ártatlan-, bűnös- vagy befolyásjelölők felhelyezésével. Ez segítségével lehet a játékosoknak a szerepkártyájukon található céljuk teljesítésében.



Bűnösjelölő felrakása egy esküdtípusra

A játék nyolc forduló után véget ér. Az esküdtszék ezután határoz arról, hogy Guy börtönbe kerül-e, és kiderül, hogy kik győztek.

ELŐKÉSZÜLETEK

A játék előkészítéséhez kövessétek az alábbi utasításokat:

1. JÁTÉKTÁBLA

- Helyezzétek a **játéktáblát** az asztal közepére, és tegyétek rá az **5 terület-emelvényt**, úgy, hogy illeszkedjenek a játéktáblán található lyukakba.
- Helyezzétek az 5 területemelvény közé az **elmeemelvényt**.
- Rögzítsetek minden **területemelvényhez** egy **műanyag korlátot**.

2. KÖZÖS KÉSZLET

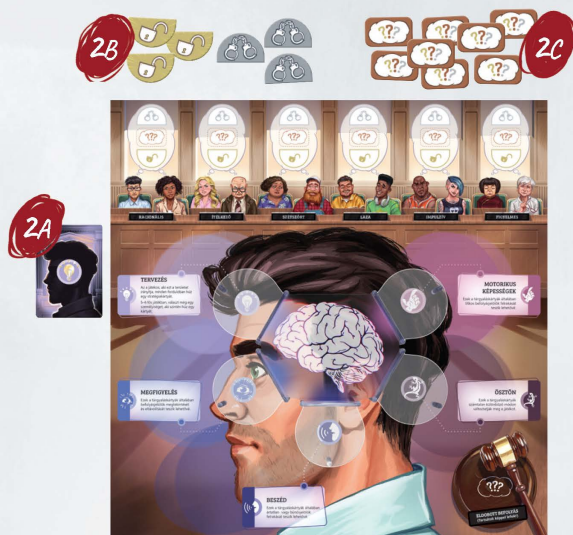
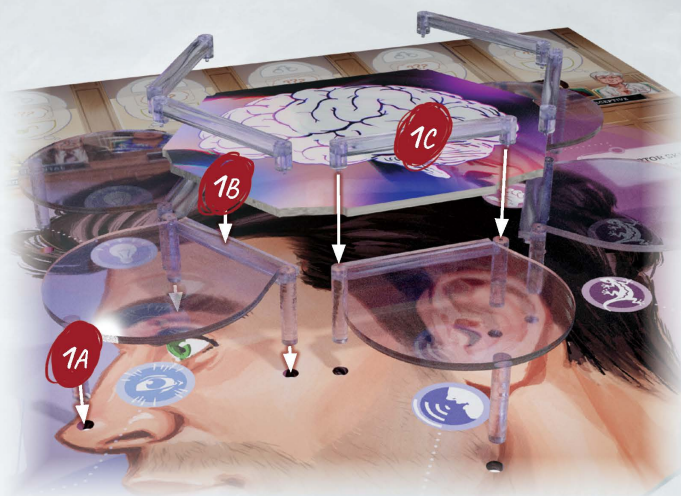
- Keverjétek meg a **stratégiakártyákat**, és helyezzétek ezeket a játéktábla *tervezés* része mellé.
- Helyezzétek az **ártatlan/bűnös jelölőket** egy kupacba a játéktábla mellé.
- A **befolyásjelölőket** képpel lefelé tegyétek szintén egy kupacba a játéktábla mellé. Keverjétek meg a jelölőket, hogy senki ne tudja, mi van a másik oldalukon.

- SZEREPKÁRTYÁK:** Válogassátok ki a játékoszámoknak megfelelő szerepkártyákat. A játékoszám jelölését a kártyák jobb alsó sarkában találjátok.

Tipp: Az első játékokotok alkalmával mutassátok meg ezeket a kártyákat az összes játékosnak, és beszéljétek át, hogy melyik szerepkártyának mi a győzelmi feltétele. Az ikonok részletes leírását a szabálykönyv végén találjátok.

Keverjétek meg a kártyákat, és osszátok mindenkinek egyet, képpel lefelé. Mindenki nézze meg a saját kártyáját, de tartsa **titokban** a többiek előtt.

Későbbi játékoknál nyugodtan használjátok a szerepkártyák kiosztásának haladó változatát (lásd 14. oldalon „Szerepkártyák – haladó változat”), hogy változatosabb szerepekkel játsszatok.



Példa: Egy 4 fős játékhoz keressétek meg az összes kártyát, aminek az alján a 4-es szám szerepel.



4. **AZ ÜGYÉSZ KÉSZLETE:** Amennyiben te vagy az ügyészt játszó játékos, helyezd az *Ügyész* szerepkártyát képpel felfelé magad elé. Ezután:

- A. Hajtogasd ki a **paravánt**, és állítsd fel magad előtt.
- B. Helyezd a **8 sötétszürke irányításjelzőt** és a **tolólapot** a paraván mellé.
- C. Keverd meg az **I. szintű tárgyaláskártyákat** (24 db tárgyaláskártya, aminek a tetején egy „I” van). A paklit helyezd képpel felfelé (a területikonok látszódnak a kártya tetején) a paraván mögé.
- D. Húzz két tárgyaláskártyát, és tedd őket képpel felfelé a pakli mellé, egy sorba.
- E. Helyezd a **II. szintű tárgyaláspaklit** a játéktábla közelébe (nincs illusztrálva). Ezekre később lesz csak szükséged.

5A HANGOS A FEJEMBEN

FORDULÓ ÁTTEKINTÉSE

1. **TÁRGYALÁSKÁRTYA KIVÁLASZTÁSA:** Az ügyész válaszol egy tárgyaláskártyára, és bejött a főtörtélet.
2. **IRÁNYÍTÁSJELEK KIVÁLASZTÁSA:** A játékos kiválasztja az ügyész válaszát egy tárgyaláskártyára, és bejött a főtörtélet.
3. **TÁRGYALÁSKÁRTYA VÉGEREDÉSE:** A tárgyalás véget ért, és a tárgyalás véget ért.
4. **KÁRTYA HÚZÁSA:** A tárgyalás véget ért, és a tárgyalás véget ért.
5. **KEZDJÉTEK-KÉRDŐJELEK TÖRTÉNETHATÁRA:** A történet kezdődik, és a történet kezdődik.

II. SZAKASZ

A segítség tárgyaláskártya végrehajtás után az ügyész válaszol a tárgyalás II. szakaszánál.

A. Távollétek el az I. szakasz fel nem bontott tárgyaláskártyáit.

B. Kérvényezitek meg az II. szakasz tárgyaláskártyáit, majd az ügyész válaszol a paraván mögé, és hozza a kártyát.

A TÁRGYALÁS VÉGE

Végül végrehajtjátok az II. tárgyaláskártyát, majd az ügyész válaszol a tárgyalás II. szakaszánál.

A. Távollétek el az I. szakasz fel nem bontott tárgyaláskártyáit.

B. Kérvényezitek meg az II. szakasz tárgyaláskártyáit, majd az ügyész válaszol a paraván mögé, és hozza a kártyát.

5B

5C

5. **A SZEMÉLYISÉGEK KÉSZLETE:** A többi játékos a személyiségeket képviseli, és **titokban** kell tartaniuk a szerepkártyájukat. Minden játékos választ egy-egy szint, és magához veszi az adott színhez tartozó alkatrészeket:

- A. 1 **játékosgedlet**
- B. 8 **irányításjelző** (számmal felfelé)
- C. 1 **tolólap**

6. **STRATÉGIKÁRTYÁK:** Minden **személyiség** húz 2 **stratégiakártyát**, amit titokban tart a többiek előtt. Az ügyész soha nem húz stratégiakártyát.

7. **TÖRTÉNETHATÁROZÓKÁRTYÁK:** Az ügyész keverje meg a **történetkártyákat**, és véletlenszerűen húzzon egyet. Hangosan olvassa fel a „Tárgyalás kezdete” részt, és kövesse az utasításokat. Ezt követően helyezze a paraván mellé a kártyát (a tárgyalás végén lesz rá szüksége).

AZ ÜGYÉSZ MEGKÖZÖLT A NYILVÁNOSSÁGÁRA: A történet az ügyésztől kezdődik, hogy Gary Johnson kirabolja egy bankot, hanem azt is, hogy megmondja, hogy hosszú távra előre néz-e még kérdésre.

Iszaga van, de az, hogy válaszolnak iszaga van vagy sem csak rátegnéz kérdésre... nem igaz?

A TÁRGYALÁS KEZDETE

Helyezz 2 véletlenszerű befolyásjelölőt a **RACIONÁLIS**, és 2-4 az **IMPULZÍV** esküdtökre.

A kezdőjátékos-jelölőt az a személyiség kapja meg, aki titokként csatlakozott a játékba (azaz, aki utoljára ült le).

7A

RACIONÁLIS

7B

A. Ez a kártya arra utasítja az ügyészt, hogy véletlenszerűen helyezzen befolyásjelölőket bizonyos esküdtípusokra. A jelölőket képpel lefelé kell lerakni, hogy egyik játékos számára se legyen látható.

B. A kártya arra is utasítja az ügyészt, hogy egy meghatározott játékosnak adja a kezdőjátékos-jelölőt.

A JÁTÉK MENETE

Most már készen álltok a játékra.

A játék 8 fordulón keresztül tart. A játékosok minden fordulóban azon versenyeznek, hogy számukra kedvezően befolyásolják az esküdtszék tagjait.

Minden forduló az alábbi 5 lépésből áll, amelyek részletes leírása a következő oldalakon olvasható. A lépések megtalálhatók a játékos-segédleteken is.

1. Tárgyaláskártya kiválasztása
2. Irányításjelzők elhelyezése
3. Tárgyaláskártya végrehajtása
4. Kártyák húzása
5. Kezdőjátékos-jelölő továbbadása

Az 5. lépés után új forduló kezdődik, folytassátok az 1. lépéssel. A 8. tárgyaláskártya végrehajtása után a tárgyalás vége következik (lásd később).

1. LÉPÉS – TÁRGYALÁSKÁRTYA KIVÁLASZTÁSA

Ennél a lépésnél az ügyész kiválasztja, hogy a 3 tárgyaláskártyája közül melyiket szeretné használni adott fordulóban. Bejelenti, melyik két terület látható a kártya tetején, de a kártya többi részét egyelőre **nem** olvassa fel.

Az ügyész a kiválasztott kártyát a paraván közepénél kicsúsztatja a paraván alól, úgy, hogy a többi játékos lássa a kártya tetején lévő ikonokat (a kártya szövege rejtve marad). Ez iránymutatásként szolgálhat a többi játékos számára, hogy a következő lépésnél hova helyezzenek irányításjelzőket.



Az ügyész kicsúsztatja a kiválasztott tárgyaláskártyát, hogy a paraván másik oldalán lévő játékosok is lássák az ikonokat.

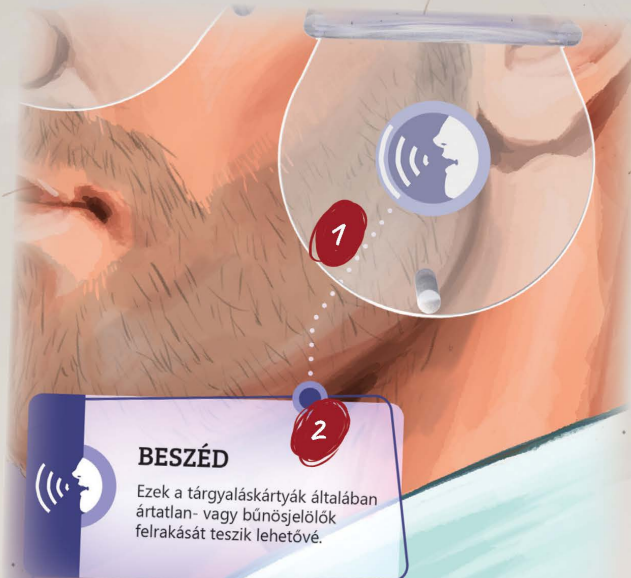
A tárgyaláskártya kiválasztásánál az ügyész választhatja a tárgyaláspakli tetején lévő kártyát vagy dönthet a pakli mellé helyezett két lap valamelyike mellett. Ha nem a középső kártyát választja a háromból, akkor egyszerűen cserélje ki a kiválasztott kártyát a középső kártyával, ezután csúsztassa ki a kiválasztott kártyát a paraván alól.

A kártya kiválasztásánál az ügyész **nem** nézheti meg a tárgyaláskártyák hátoldalát. A kártya végrehajtása a 3. lépésnél történik.

A TERÜLETEK FELÉPÍTÉSE

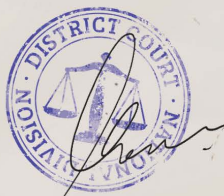
A játéktáblán Guy elméjének különböző területei láthatók. Minden egyes terület a következőkből áll össze:

1. **Emelvény:** minden területhez tartozik egy műanyag emelvény, ami kiemelkedik a játéktáblából. Ezekre az emelvényekre kerülnek az irányításjelzők, és ha egy jelző leesik az emelvényről, megsemmisül (magyarázatot lásd később).
2. **Áttekintés:** Minden területnek van neve és leírása. A leírásból megtudható, hogy a területre vonatkozó tárgyaláskártyák többsége milyen előnyökkel jár. Ez nem egy képesség, csupán információ azzal kapcsolatban, hogy miért éri meg az adott területet irányítani.



BESZÉD

Ezek a tárgyaláskártyák általában ártatlan- vagy bűnszjelölők felrakását teszik lehetővé.



2. LÉPÉS – IRÁNYÍTÁSJELZŐK ELHELYEZÉSE

Ennél a lépésnél minden játékos elhelyezhet egy irányításjelzőt a játéktáblán. Ezek az irányításjelzők erős érzelmeket képviselnek, melyekkel Guy manipulálható. Minden irányításjelzőnek van egy értéke, minél magasabb ez az érték, annál értékesebb az adott jelző.

Elsőként a kezdőjátékos helyezi el egy még fel nem használt irányításjelzőjét bármely általa választott területre (lásd lentebb: „Irányításjelzők elhelyezése”).

Ezt követően a tőle balra ülő játékos helyez el egy irányításjelzőt. A játékosok az óramutató járásának megfelelően következnek egymás után, amíg mindenki (beleértve az ügyészt) fel nem rakta a választott irányításjelzőjét.

Amennyiben 3 fős játékot játszatok, minden személyiség két irányításjelzőt helyezhet el fordulónként (lásd „3 fős játék” a 13. oldalon).

Tipp: Ha bizonytalanok vagytok azzal kapcsolatban, hogy hova helyeztetek el irányításjelzőt, válasszátok az egyik olyan területet, ami az első lépésben kiválasztott tárgyaláskártyán látható. Helyezzétek arra a területre, amelyiket a legnagyobb eséllyel sikerül az irányításotok alá vonni (azaz olyan területre, ahol irányításjelzőitek összesített értéke nagyobb lesz, mint az ellenfeleiteké).

Az ügyész irányításjelzői

Az ügyész a saját körében szintén elhelyez egy irányításjelzőt, akárcsak a többi játékos. Ezek az irányításjelzők képviselik az ügyész befolyását Guy felett, értékük minden esetben 0.



Ügyész irányításjelző

Az ügyész soha nem irányít területeket. Ehelyett arra törekszik, hogy letaszítsa mások irányításjelzőit, és számára kedvezően alakítsa át az egyes területeket.

Amikor egy képesség lehetővé teszi, hogy egy játékos ellenfele egyik irányításjelzőjét mozgassa vagy megsemmisítse, ez bármely játékos irányításjelzőjére vonatkozik, még az ügyészére is.

IRÁNYÍTÁSJELZŐK ELHELYEZÉSE

1. Először tedd az egyik még fel nem használt irányításjelződet (számos oldalával felfelé) az elmeemlény azon részére, ami a választott terület felett helyezkedik el.
2. Ezután a tolólappal **lassan** told a jelzőt a választott terület emelvényére (a tolólapot tartsd teljesen függőlegesen).

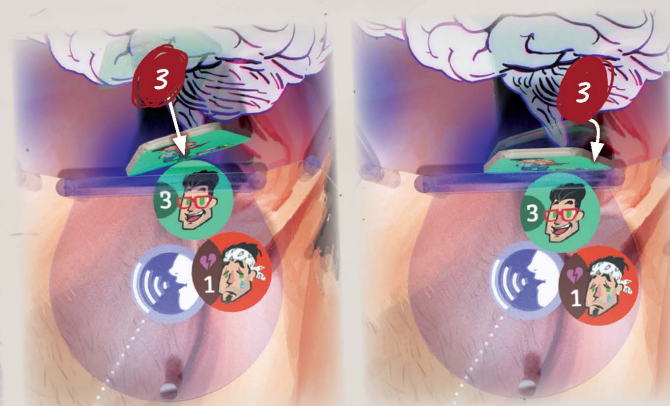
Eldöntheted, hogy a jelződ más irányításjelzőket is a területre taszít. Ha egy irányításjelzőt lelöknek az emelvényről, az megsemmisül (lásd később).

A tolólapot a választott területen **kívül** kell tartanod, és folyamatosan érintenie kell az irányításjelződet. **Nem** pöckölheted vele a jelzőt, illetve nem használható arra, hogy egy gyors mozdulattal lesöpörd az irányításjelzőt.

Eldöntheted, hogy milyen irányba tolod a jelzőt, menet közben azonban nem változtathatsz irányt, végig egyenes vonalban kell tolni az irányításjelzőt.

3. Addig told a jelzőt, amíg a tolólapod nekiütközik a korlátnak. Szükség esetén forgasd el a tolólapot, hogy az teljesen hozzásimuljon a korláthoz.

Megjegyzés: Az irányításjelzőknek **nincs** semmilyen különleges képességük, kivéve, ha a 14. oldalon található szabályváltozattal játszotok. Például, minden 1-es korong ugyanolyan, a rajtuk látható képektől függetlenül.



Megsemmisített irányításjelzők

Az irányításjelző elhelyezésénél előfordulhat, hogy ezzel más jelzőket letaszítasz az emelvényről.

Ha egy irányításjelző leesik az emelvényről, akkor megsemmisül. Távolítsátok el a játéktábláról, és helyezétek képpel lefelé magatok elé. A megsemmisített irányításjelzőket a játék további részében nem használhatjátok, kivéve, ha erre külön utasítást kaptok.

Példa: A zöld játékos elhelyezi az irányításjelzőjét, ami letaszítja a piros játékos jelzőjét az emelvényről. A piros irányításjelző megsemmisül.



Irányításjelzők csak abban az esetben semmisülnek meg, ha egy másik jelző tasztítja le az emelvényről. Bármilyen más esetben esik le a jelző (például, ha valaki meglöki az asztalt), az irányításjelző nem semmisül meg. Egyszerűen tegyétek vissza az emelvényre, a lehető legközelebb ahhoz a helyhez, ahonnan leesett.

Egyes kártyák lehetővé teszik, hogy megsemmisítsetek vagy elvegyetek irányításjelzőket területekről. Ebben az esetben távolítsátok el az adott területről az irányításjelzőt, közben legyetek nagyon óvatosak, nehogy más jelzőket is elmozgassatok.

3. LÉPÉS – TÁRGYALÁSKÁRTYA VÉGREHAJTÁSA

Miután minden játékos elhelyezett egy irányításjelzőt, az ügyész végrehajtja az 1. lépésben kiválasztott tárgyaláskártyán szereplő utasításokat. A tárgyaláskártyák döntés elé állítják a különböző játékosokat, illetve gyakran lehetőséget adnak ártatlan-, bűnös- vagy befolyásjelölők felrakására. Ebben a lépésben a tárgyaláskártya mindkét oldala végrehajtásra kerül (eleje majd hátulja).

A tárgyaláskártya végrehajtásánál az ügyész először **hangosan** felolvassa a kártya tetején található színesítő szöveget. Majd folytatja a kártya felolvasását, végrehajtva a rajta szereplő utasításokat.

A tárgyaláskártya vastagon szedett szövege határozza meg, melyik játékos használhatja a kártya képességeit, és hozza meg az ezzel kapcsolatos döntéseket.

Az ügyész azokat a képességeket használhatja, melyeket megelőző egy vastagon szedett „**Ügyész**” felirat. Ha az egyik terület neve van vastagon szedve (például: **motorikus képességek**), akkor a területet irányító személyiség használhatja a kártya képességét. Példa: az alább látható képességet az a játékos kapja, aki a *motorikus* területet irányítja (egy terület irányítását lásd később).



Fontos: Egyes tárgyaláskártyák alján egy fekete doboz található. Ezek titkos hatások. A titkos hatásokat **ne** olvassátok fel hangosan. Ehelyett az adott személyiséget képviselő játékos hallgassa végig a kártya tetején található szöveget, mely segítségére lesz a döntésnél. Miután a játékos döntött, az ügyész hangosan felolvassa a megfelelő titkos hatást. A döntéshozó játékos (nem az ügyész) végrehajtja a felolvasott utasítást.

Fontos: Miután teljesen végrehajtottátok a kártyán lévő utasításokat, az ügyész megfordítja a kártyát, és ugyanilyen módon hajtátok végre a **kártya hátoldalán lévő utasításokat** is.

Miután a kártya mindkét oldalát végrehajtottátok, az ügyész a kártyát képpel lefelé a paraván mellé teszi egy dobópaklit alkotva.

Területek irányítása

Minden játékos adja össze az egy területen lévő irányításjelzőinek értékét, hogy meghatározzátok, hogy adott területet ki irányít. A **legnagyobb** összesített értékkel bíró játékos irányítja a területet.

Megjegyzés: Amikor egy kártya egy konkrét játékosra utal, például „a beszéd játékos”, ez alatt az a játékos értendő, aki a *beszéd* területet irányítja.

Amennyiben egy terület irányításánál döntetlen alakul ki, a kezdőjátékos dönti el, hogy melyik személyiség használhatja a képességeket (kivéve a „3 fős játék”, lásd a 13. oldalon). Ha minden játékosnak 0-s értékű jelzője van egy területen, a kezdőjátékos bármelyik személyiséget választhatja (akár saját magát is, csak az ügyészt nem).

A kezdőjátékosnak a döntést még a teljes képesség felolvasása **előtt** kell meghoznia. Az ügyész tartson szünetet a terület neve után, hogy a játékosok eldönthessék, ki irányítja az adott területet.

Jelölők felrakása az esküdtekre

A játéktábla tetején található esküdtszék tagjai hat típusba tartoznak. Minden típusnál külön helye van a bűnös-, az ártatlan- és a befolyásjelölőknek. Figyelj arra, hogy amikor egy kártya azt mondja, hogy „esküdt”, akkor az „esküdt típust” jelent.

Számos tárgyaláskártya arra utasít, hogy helyez **ártatlan-** vagy **bűnösjelölőt** egy esküdtre. Ilyenkor vedd magadhoz egy ártatlan/bűnös jelölőt a készletből, és tedd rá az adott esküdt típus megfelelő mezőjére. Egy esküdt típuson bármennyi ártatlan/bűnös jelölő lehet, egyszerűen tegyék egymásra ezeket.

Egyes tárgyaláskártyák arra utasítanak, hogy helyez **befolyásjelölőket** az esküdtekre. Lásd „Befolyásjelölők felrakása” hasábot jobbra.

4. LÉPÉS – KÁRTYÁK HÚZÁSA

A tárgyaláskártya végrehajtása és eldobása után az ügyész felhúzza a tárgyaláspakli felső lapját, és leteszi a paraván mögötti üres középső helyre. A pakli tetején ez által új kártya kerül felfedésre.

Stratégia kártyák húzása

A *tervezés* területhez nem kapcsolódnak tárgyaláskártyák, de ennek a területnek az irányítása mindig előnyökkel jár.

A kártyák húzása lépésnél a *tervezés* területet irányító játékos húz egy stratégia kártyát. Döntetlen esetén a kezdőjátékos dönt. A stratégia kártyák kijátszására vonatkozó szabályokat lásd később.

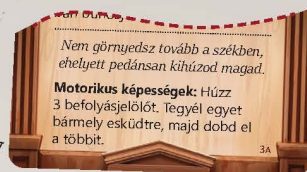
5–6 fős játék esetén a *tervezés* területet irányító játékosnak ki **kell** választania egy másik személyiséget, aki szintén húz egy stratégia kártyát.

Az ügyész soha nem húz stratégia kártyát.

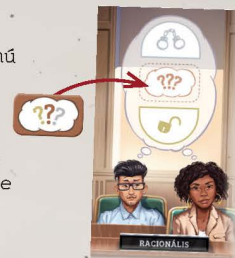
BEFOLYÁSJELÖLŐK FELRAKÁSA

Ha egy tárgyaláskártya arra utasít, hogy húzz és helyezz el befolyásjelölőket, az a következőképpen történik:

1. **Véletlenszerűen** húzz a készletből annyi jelölőt, amennyi a kártyán szerepel. Titokban **nézd meg** a rajta látható képet, anélkül, hogy megmutatnád a játékostársaidnak.



2. Helyezd a megfelelő számú jelölőt **képpel lefelé** a megjelölt esküdt típusra. Ha nincs megadva konkrét típus, bármelyik esküdtre rakhatod a jelölőt.



A többi játékos a játék végéig nem fogja tudni, hogy ezek üres, ártatlan- vagy bűnösjelölők (kivéve, ha egy kártya képessége engedi megnézni).

A tárgyaláskártya utasításait minden esetben végre kell hajtani. A fenti kártya példáján: a játékosnak mindenképpen fel kell raknia pontosan egy befolyásjelölőt, még akkor is, ha a húzottak között nincs olyan, ami számára megfelelne.

3. A fel nem használt jelölőket tegyék **képpel lefelé** az Eldobott befolyás mezőre, anélkül, hogy felfednétek azt a többi játékos előtt.



Amennyiben olyan esküdtre kerül jelölő, ahol már van, az új jelölőt tegyék a többi tetejére, hogy egy oszlopot alkossanak. Bármennyi jelölőt egymásra rakhattok egy-egy esküdtnél.

Ha egy képesség lehetővé teszi, hogy megnézzetek egy befolyásjelölőt, ezt titokban tegyék, anélkül, hogy megmutatnátok a többi játékosnak.

Azok a kártyák, amelyek bűnös- és ártatlan-jelölőkre vonatkoznak, **nem** vonatkoznak a befolyásjelölőkre, csak ha külön hangsúlyozva van.

PÉLDA A JÁTÉKMENETRE

1. lépés – Tárgyaláskártya kiválasztása

1. Az ügyész kiválasztja a tárgyaláskártyát, amit ebben a körben használni szeretne. Kijelenti, hogy ez egy **észlelés** és **beszéd** kártya, és kicsúsztatja a paraván alól, úgy, hogy a játékosok csak az ikonokat lássák.



2. lépés – Irányításjelzők elhelyezése

2. Kéknél van a kezdőjátékos-jelölő, így ő kezdi a kört. Elhelyez egy 3-as irányításjelzőt a **tervezésre**.
3. Az ügyész következik, aki elhelyez egy irányításjelzőt az **észlelésen**.
4. Sárga van soron, ő egy 3-as irányításjelzőt helyez el az **észlelésen**.
5. Végül Piros következik, aki a **beszéd**en helyez el egy 1-es irányításjelzőt.



3. lépés – Tárgyaláskártya végrehajtása

6. Az ügyész végrehajtja a kártya elején lévő utasításokat. Először a történetet olvassa fel, aztán sorban következnek a kártyán szereplő képességek. Az első képesség arra utasítja az ügyészt, hogy tegyen egy bűnsjelölőt az **ítélkező** esküdtekre.



7. A következő képesség a kártyán az **észlelésre** vonatkozik, így a játékosok összeadják azon irányításjelzőik értékét, melyek ezen a területen találhatóak. Kéknél összesen 2 értékben vannak jelzői, míg Sárgának 4. Sárgának van a legnagyobb összesített értéke, így az ügyész neki olvassa fel ezt a képességet.

8. Ez a képesség lehetővé teszi Sárgának, hogy megnézze bármely esküdt legfelső befolyásjelölőjét, ezt követően eldöntheti, hogy eldobja vagy áthelyezi egy másik esküdtre. Sárga úgy dönt, hogy eldobja.



9. Az ügyész megfordítja a tárgyaláskártyát, ugyanúgy végrehajtja a kártyán lévő utasításokat, ahogyan azt a kártya másik oldalával tette, ezután eldobja a kártyát.

4. lépés – Kártyák húzása

10. Az ügyész húz egy tárgyaláskártyát. Kék irányítja a **tervezés** területet, így ő húz egy stratégiakártyát.

5. lépés – Kezdőjátékos-jelölő továbbadása

11. Kék továbbadja a kezdőjátékos-jelölőt a tőle balra ülő játékosnak (ebben a példában az ügyésznek). Ezután új forduló kezdődik, ismét az 1. lépéstől indulva: Tárgyaláskártya kiválasztása.

5. LÉPÉS – KEZDŐJÁTÉKOS-JELŐLŐ

TOVÁBBADÁSA

Az a játékos, akinél a kezdőjátékos-jelölő van, továbbadja a jelölőt a tőle balra ülő játékosnak. Bármelyik játékos lehet kezdőjátékos, még az ügyész is (ez esetben döntetleneknél is ő dönt).



Kezdőjátékos-jelölő

Ezután kezdjétek új fordulóba, és hajtsátok végre az 1. lépést: Tárgyaláskártya kiválasztása.

II. SZAKASZ

A tárgyalás története két szakaszból áll. Az első szakasz tárgyaláskártyáinál az ügyész szemlélteti a bizonyítékokat, valamint kikérdezi a tanúkat (ilyenkor általában bűnösjelölők kerülnek a táblára). A második szakaszban a tárgyaláskártyák elmesélik, hogy mi történik, amikor Guy lép a tanúk padjára.

A negyedik tárgyaláskártya végrehajtása után azonnal megkezdődik a tárgyalás II. szakasza. Az ügyész a következőképpen járjon el:

1. A parván mögött lévő összes tárgyaláskártyát tegye vissza a játék dobozába.
2. Keverje meg a II. szakasz tárgyaláskártyáit, és helyezze a parván mögé. Húzzon két kártyát, és helyezze azokat képpel felfelé a paklival egy sorba.

A játékot a 4. lépéssel (Kártyák húzása) folytassátok. Az ügyész ebben a fordulóban már nem húz több kártyát, a *tervezés* területet irányító játékos az előző fordulóhoz hasonlóan most is húz stratégiakártyát.

Tipp: Ahhoz, hogy könnyen követhető legyen, hányadik fordulóban vagytok, nézzétek meg, hogy a játékosoknak mennyi irányításjelzőjük van. Ha például minden játékosnak már csak egy jelzője maradt, akkor a játékból már csak egy forduló van hátra.

A TÁRGYALÁS VÉGE

Miután végrehajtottátok a 8. tárgyaláskártyát, véget ér a II. szakasz. Ezután rögtön a tárgyalás vége jön, amihez kövessétek az alábbi szabályokat (hagyjátok ki a Kártyák húzása lépést).

Az ügyész „A tárgyalás vége” oldalára fordítja a történetkártyát, és hangosan felolvassa. Hajtsátok végre a kártya utasításait, az alábbi lépéseket követve.

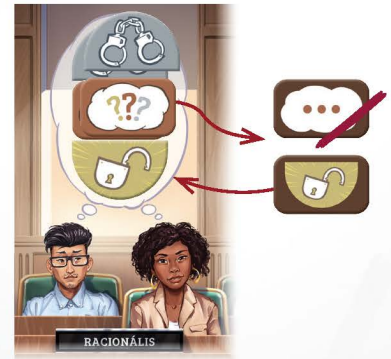
1. LÉPÉS – SZEREPEK FELFEDÉSE

Minden személyiség felfedi a szerepkártyáját, és mindenki számára jól láthatóan az asztalra helyezi.

2. LÉPÉS – BEFOLYÁSJELŐLŐK FELFEDÉSE ÉS SEMLEGESÍTÉSE

A tárgyalás végén az esküdtszék dönt arról, hogy elítélik-e Guyt vagy sem.

Ennél a lépésnél fordítsátok **képpel felfelé** az esküdteken található összes befolyásjelölőt. Ha a jelölőn bűnös ikon van, tegyétek a bűnös mezőre. Ha a jelölőn ártatlan ikon van, tegyétek az ártatlan mezőre. Ha a jelölő üres, dobjátok el.



Példa: A racionális esküdteken két befolyásjelölő van, mindkettő felfedésre kerül. Az üres jelölő kikerül a játékból, az ártatlanjelölő az ártatlan mezőre kerül (az ott található jelölők tetejére).

Ha egy esküdt típuson egyaránt van bűnös- és ártatlanjelölő, ezek egy része semlegesíti egymást. Ehhez egyszerűen távolítsátok el az **összes jelölőt** abból a típusból, amelyikből a kevesebb van, majd ugyanennyi jelölőt vegyetek el a másik mezőről.

Fontos: A jelölők semlegesítése csak a tárgyalás végén történik meg, a játék korábbi részében nem.

Példa: a racionális esküdteken 2 jelölő van az ártatlan mezőn (1 ártatlanjelölő és 1 ártatlan befolyásjelölő), valamint van rajtuk 2 bűnösjelölő is. Ahhoz, hogy semlegesítsék egymást, el kell dobni 2 jelölőt az ártatlan és 2 jelölőt a bűnös mezőről. Mivel az esküdteken így nem maradt jelölő, határozatképtelenek lesznek.



Amennyiben a jelölők semlegesítése után, egy esküdt típuson legalább egy bűnösjelölő található, úgy az ő döntésük az, hogy Guy bűnös. Hasonlóképpen, ha egy esküdt típuson legalább egy ártatlanjelölő maradt, szerintük Guy ártatlan. Abban az esetben, ha egy esküdt típuson egy jelölő sincs, ők határozatképtelenek lesznek.

3. LÉPÉS – GYŐZTESEK KIHIRDETÉSE

Minden játékos, akinek sikerült a szerepkártyáján található célkitűzést teljesíteni, győztesnek számít. Elvesztették a játékot azok a játékosok, akiknek nem sikerült teljesíteni a céljukat. Az egyes célok részletes magyarázatát lásd a szabálykönyv hátlapján.

A játéknak bármennyi győztese és vesztese lehet. Abban az esetben, ha az ügyész győz, Guyt bűnösnek találja az esküdtszék, és börtönbe kerül. Ellenkező esetben az esküdtszék nem talált elegendő bizonyítékot, hogy Guyt elítéljék, így szabadon távozhat.

A kártya jobb alsó sarkában található, az előkészületeknél használt számoknak győzelem vagy vereség szempontjából nincs jelentőségük.

TOVÁBBI SZABÁLYOK

Ez a rész foglalkozik a stratégikártyákkal, valamint választ ad a játék során esetlegesen felmerülő kérdésekre.

STRATÉGIKÁRTYÁK

A stratégikártyák képességei széles skálán mozognak, és kulcsfontosságú szerepük van a győzelemért folytatott küzdelemben.

Az előkészületek során minden személyiség két stratégikártyát húz. További stratégikártyákat a *tervezés* terület irányításával szerezhettek.

A kezetekben lévő stratégikártyákat bármikor megnézhetitek, de tartsátok titokban a többi játékos előtt.



Stratégikártyákat a kártyán meghatározott időben kell kijátszani. A kártya kijátszásakor egyszerűen hajtátok végre a kártyán szereplő utasítást, majd helyezétek képpel felfelé a stratégikártyák dobópaklijára.

Irányításjelzők elhelyezése után

Számos stratégikártyát az irányításjelzők elhelyezése után kell kijátszani. Ezeket a kártyákat közvetlenül az után játsszátok ki, hogy elhelyeztétek az irányításjelzőtöket!

Irányításjelzők elhelyezése után **nem** játszhattok ki két **egyforma** kártyát. Például, a *motorikus* képességekre helyezett irányításjelző után csak **egy Írásbeli vallomás** kártya játszható ki. Különböző stratégikártyákból ellenben bármennyit is játszhattok.

Egyes stratégikártyák bal felső sarkában képes emlékeztető található. Ezeknek az ikonoknak a játékra nincsen hatásuk, csupán azt jelzik, mely területre kell elhelyezni az irányításjelzőt, hogy ki lehessen játszani (ahogyan a kártya szövegében is olvasható).

Kézlimit

Egyszerre legfeljebb **három stratégikártya** lehet a kezetekben. Abban az esetben, ha háromnál több kártyával rendelkeztek, dobjátok el annyi kártyát, hogy három maradjon (kiválaszthatjátok, melyik kártyákat dobjátok el).

Az eldobott kártyákat a stratégiapakli melletti dobópaklira tegyétek, képpel felfelé.

Stratégikártyák – Pontosítások

- Stratégikártyát nem kötelező kijátszani.
- Az ügyész soha nem húzhat stratégikártyát.
- Akkor is ki lehet játszani stratégikártyát, ha az irányításjelzőt kártya vagy egyéb képesség segítségével helyezte el a játékos, még abban az esetben is, ha ez nem a saját jelzője volt.
- Abban a ritka esetben, ha egyszerre több játékos szeretne kijátszani stratégikártyát, a kezdőjátékos dönti el, melyik kártya lesz elsőként végrehajtva.
- Stratégikártyákat közvetlenül a kártyán megjelölt esemény után kell kijátszani.
- A *Túlerő* stratégikártya olyan irányításjelző ellen használható, melynek bármely része túllóg az emelvényen.
- Amennyiben a haladó szabályokkal együtt játsszátok a játékot, **előbb** teljesen hajtátok végre a stratégikártyát, mielőtt használjátok az irányításjelző különleges képességét.

TITKOS INFORMÁCIÓK

A játékban számos titkos információ van, mint például szerepkártyák és befolyásjelölők. A játékosok csak a következőképpen oszthatnak meg titkos információt.

A szerepkártyáról egyedül annyit árulhattok el, hogy a jobb alsó sarkában bűnös, ártatlan vagy semleges szimbólum található. Dönthettek úgy, hogy ezt is titokban tartjátok, vagy, hogy nem az igazat mondjátok, de semmiképpen **nem** mutathatjátok meg a többi játékosnak.

Nem mondhatjátok el a többieknek, hogy milyen stratégia- vagy tárgyaláskártya van nálatok. Amíg egy kártya nem kerül kijátszásra, nem olvashatjátok fel hangosan, vagy adhattok információt arról, hogy mit csinál. Azonban lehetőségetek van arra, hogy stratégiai tippeket osszatok meg a többiekkel, mint például „Úgy gondolom, az *észlelésre* kellene jelzőt helyezni” vagy „Szerintem ennél a tárgyaláskártyánál válaszd a B-t”. Az ügyész vigyázzon, hogy semmilyen titkos hatást ne osszon meg a játékosokkal.

Miután megnézték egy befolyásjelölőt, szabadon mondhattok róla bármit, és nem vagytok kötelesek igazat mondani. Legtöbb esetben a játékosok semmit nem mondanak a befolyásjelölőről.

Nem jegyzetelhetitek le a birtokotokba jutott titkos információt (például a befolyásjelölőket).

Azoknak a kártyáknak a keverésénél, melyek kétoldalasak (mint a tárgyalás- és a szerepkártyák), csukjátok be a szemeteket, vagy nézzetek másik irányba, hogy csak a keverés után lássátok, milyen lap kerül a pakli tetejére.

TARTOZÉKLIMIT

Előfordulhat, hogy egyes tartozékok elfognak játék közben. Amennyiben ez történik, kövessétek az alábbi szabályokat:

- **Stratégia-kártyák:** Ha elfogyott az összes kártya, keverjétek meg a dobópaklit, és alkossatok egy új húzópaklit.
- **Befolyásjelölő:** Ha elfogyott az összes befolyásjelölő, alkossatok új, véletlenszerűen összeállított kupacot az eldobott befolyásjelölőkből (képpel lefelé).
- **Ártatlan- és bűnösjelölők:** Abban a valószínűtlen esetben, ha kifognának az ártatlan/bűnös jelölők, használjatok valami más helyettesítésükre (például érméket).

ALKU

Köthettek egymással alkut a játék során, azonban a játékosok nem kötelesek betartani az ígéretüket. Például, a kezdőjátékos azt mondja: „Téged választalak döntetlen esetén, ha később húzhatok stratégia-kártyát”. A másik játékos beleegyezhet az alkuba, majd a stratégia-kártyák húzásakor meg is gondolhatja magát.

3 FŐS JÁTÉK

Ha hárman játszatok, az alábbi szabályokat kövessétek, hogy a játék szórakoztatóbb és kiegyensúlyozottabb legyen:

- **Előkészületek:** Az előkészületek során minden személyiség két szintet választ, így összesen 16 irányításjelzőt vesz magához. Ezek a jelzők minden szempontból a játékos tulajdonát képezik. Ha például egy stratégia-kártyának az a feltétele, hogy egy játékosnak 2 irányításjelzője legyen ugyanazon a területen, akkor azok lehetnek eltérő színűek.
- **Duplázás:** A személyiségek körükben két irányításjelzőt helyezhetnek el, **egy-et-egy-et a két saját színükből**. A jelzőket egymást követően kell elhelyezni, választható sorrendben. Azonos vagy eltérő területekre is kerülhetnek. Ha a jelzők különleges képességei is játékban vannak (haladó szabály), ne felejtsetek, hogy csak az elsőként elhelyezett jelző képessége érvényesül. Az ügyész továbbra is csak egy irányításjelzőt helyezhet el.
- **Területek irányítása:** Amikor meghatározátok, egy adott területet ki irányít, adjátok össze az összes **azonos színű jelző** értékét. Amennyiben egy játékosnak két különböző színű jelzője is van egy területen, azt a szint vegyétek figyelembe, amelyiknél magasabb a jelzők értékének összege.
- **Ügyész és döntetlenek:** Abban az esetben, ha egy tárgyaláskártya kiértékelésénél egy terület irányítása felett döntetlen alakul ki két játékos között, **nem** a kezdőjátékos határozza meg, kié az irányítás. Ehelyett az **ügyész** hajtja végre a képességeket, úgy mintha ő nyerte volna meg az irányítást. Az ügyész megnézheti a tárgyaláskártya titkos hatásait, amikor döntést hoz. Minden egyéb döntetlen esetén a kezdőjátékos dönt, például, hogy ki irányítja a *tervezés* területet.

HALADÓ SZABÁLYOK

Az alább felsorolt szabályok opcionálisak, tapasztalt játékosok számára még izgalmasabbá tehetik a játékot. Az előkészületek előtt együtt döntsetek arról, hogy mely haladó szabályokkal együtt játsszátok a játékot.

SZEREPKÁRTYÁK – HALADÓ VÁLTOZAT

Azt **javasoljuk**, hogy az első játékokat követően a változatosság kedvéért az alábbi változattal játsszátok.

Az előkészületek 3. lépésénél a 4. oldalon leírtak helyett, kövessétek az alábbi szabályokat:

1. A szerepkártyák pakliból vegyétek ki az **Ügyész** kártyát (👤).
2. A jobb alsó sarokban található ikonok alapján 3 lefordított pakliba válogassátok szét a kártyákat (👤, 🗣️, 🗣️) vagy (🗣️, 🗣️). Minden paklit külön keverjétek meg.

3. Játékoszámtól függően húzzatok lapokat a különböző pakliból, és anélkül, hogy megnéznétek a kártyákat, alkossatok belőlük egy újabb paklit.

3 játékos: 👤 🗣️ 🗣️

4 játékos: 👤 🗣️ 🗣️ 🗣️

5 játékos: 👤 🗣️ 🗣️ 🗣️ 🗣️

6 játékos: 👤 🗣️ 🗣️ 🗣️ 🗣️ 🗣️

4. Keverjétek meg az új paklit, és osszátok minden játékosnak egy lapot. Mindenki nézze meg a saját kártyáját, de tartsa **titokban** a többi játékos előtt.

Megjegyzés: A kártyák alján található játékoszámot ez esetben hagyjátok figyelmen kívül. Az „5, 6” kártya például játékban van 4 fő esetén.

VÁLASZTOTT ÜGYÉSZ

Ez a szabály megengedi, hogy a játék elején magatok válasszátok ki, melyikötök legyen az ügyész, ahelyett, hogy a szerencsére bíznátok.

Ebben az esetben a szokásos módon készítsétek elő a szerepkártya-paklit, azonban az **Ügyész** kártyát ne keverjétek bele. Ehelyett adjátok oda az általatok választott ügyésznek, majd osszátok ki a szerepkártyákat a többi játékosnak.

IRÁNYÍTÁSJELZŐ-KÉPESSÉGEK

Ez a változat több stratégiát visz a játékba, ezzel együtt azonban növeli a játék összetettségét, továbbá a játékidőt is. Azt ajánljuk, hogy az első játék alkalmával **ne** ezzel a változattal játsszátok.

Ennél a változatnál a legtöbb irányításjelző különleges képességgel rendelkezik. Az irányításjelző elhelyezése után az alábbiak szerint használhatjátok ezeket a képességeket.

Egy irányításjelző különleges képessége abban az esetben használható, ha az az **első** jelző, amit a játékos abban a körben elhelyez. Amennyiben egy kártya vagy jelző további irányításjelző elhelyezésére ad lehetőséget, ennek a képességét már nem használhatjátok.

Düh



Miután elhelyezted ezt a jelzőt, ugyanezen a területen elpusztíthatod egy olyan játékos jelzőjét, aki még **nem került sorra** ebben a fordulóban.

Bánat



Miután elhelyezted ezt a jelzőt, egy **másik területre képpel felfelé** elhelyezheted egy már elpusztított irányításjelződet.

Bizalom



Miután elhelyezted ezt a jelzőt, felveheted az egyik irányításjelződet bármely területről, és újra elhelyezheted azon a területen, ahol eddig volt.

Tipp: Ezzel a képességgel lehetőséged nyílik arra, hogy a terület bejáratához közel helyezz el olyan jelölőt, amelyik már közel van ahhoz, hogy leessen az emelvényről.

Félelem



Ha ennek a jelzőnek az elhelyezése közben **legalább egy Öröm jelzőt sikerül megsemmisíteni**, húzhatsz egy stratégiakártyát.

A húzott kártyát nem használhatod fel azonnal, akkor sem, ha a kártya képessége lehetővé tenné.

Akkor is húzhatsz stratégiakártyát, ha a saját **Öröm** jelződet pusztítottad el. Ha egy kártya képességének a segítségével pusztítottad el az **Öröm** jelzőt, nem húzhatsz kártyát.



Öröm

Nincs hatás.

Zavarodottság (Ügyész)



Miután elhelyezted ezt a jelzót, eldobhatsz egy tárgyaláskártyát annak a területnek a szimbólumával, ahova a jelző került, majd húzhatsz helyette egy másik kártyát.

Nem dobhatod el a középső tárgyaláskártyát (vagyis a kártyát, amit a forduló elején választottál). Amennyiben a tárgyaláspakli legfelső lapját dobod el, ne húzz helyette másikat, hiszen már felfedted az új lapot a pakli tetején.

Pánik (Ügyész)



Ha ennek a jelzőnek az elhelyezése közben legalább két másik jelzót sikerül megsemmisíteni, felrakhatsz egy bűnösjelölőt bármelyik esküdre.

Akkor is felrakhatod a bűnösjelölőt, ha a megsemmisített jelölők bármelyike a sajátod.

Idegesség (Ügyész)



Nincs hatás.

Irányításjelzők – Pontosítások

- Az irányításjelzők képességei opcionálisak, ezek használata nélkül is elhelyezhettek jelzőket.
- A segédleten megtalálhatók az irányításjelzők képességei. Azonban a szabálykönyv részletesebb leírást tartalmaz, így kérdés esetén ez utóbbi felülírja a segédletet, illetve az ügyész paravánján található leírást.
- **Fontos:** Amennyiben az irányításjelző elhelyezése után stratégiakártyát játszotok ki, a kártyát teljes mértékben hajtsátok végre, mielőtt aktiváljátok a jelző képességét.

KÉSZÍTŐK

Tervező: Corey Konieczka

Borító- és kártyaterv: George Doutsopoulos

Grafika: David Ardila az InkVoltage stúdiótól

Szerkesztő: Timothy Meyer

Műanyag alkatrészek: Justin Anger, Michael Blomberg, és Katherine Gjesdahl

Termékmenedzsmen: Lee Houff és Tim Najmolhoda

Tesztelők: Karl Martin Aasebø, Elizabeth Adametz, Kyle Alvisher, Cory Anderson, James Anderson, Tony Bexley, Neil Bonsteel, Jonathan Bove, Gareth Bushill, Silviano Carrasco Yelmo, Kara Centell-Dunk, Yu-Cheng Chang, Jim Connor, Ashley Craft, Caterina D'Agostini, Matthew Delude, Andrea Dell'Agnese, Sydney Delp, Geoff Engelstein, Mike Errington, Julia Faeta, Tony Fanchi, James Fenton, Andrew Fischer, Jimmy Friedel, James Graichen, Graham Guenther, Jacob Hallett, Jeff Hamel, Stephanie Hamel, Matthew Harkrader, Hannah Hester, Matt Holland, Jamie Huckerby, Sarah Huhn, Olivia Hunt, Brian Jakubiak, Anna Jinx, Alec Keeler, Justin Kempainen, Steve Koontz, Dan Konieczka, Harper Konieczka, Shannon Konieczka, Tracy Krause, Harry Kübler, Peter Küsters, Jesse Lee, Alanna Lewis, Josh Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Wolfgang Leyrer, Jacqueline Liang, Truly Loren, Garrett „Danger” McCool, Scott Mcfall, Gabe Meyer, David Meyer, Timothy Meyer, Stefan Michelmann, Todd Michlitsch, Mark Miltenburg, David Mommens, John Moore, Justin Moore, Travis Moore, Dale Nolan Jr., Fernando Notario Pacheco, Eduardo Oliva Gonzalo, Troy Parker, Tyler Parrott, Lee Perry, Samantha Thi Porter, Todd Pressler, Matt Provisor, Thomas Provoost, Austin R.B, Wendy Ranck-Buhr, Joshua Reifsteck, Haley Roberson, Christopher Rofle, Brady Sadler, Paul Schäfer, Andrew Schaff, Domenic Serena, Nathaniel Berend Scheidler, Howard Smith, Ian Smith, Rithvik Subramanya, Phil T, Chris Tannhauser, Christoffer Ulrisc, James Voelker, Jacob Wagner, Brittany Walden, Jason Walden, Marc Walkden, Ron Weissbard, May Yang, Martin Yarsley, Felix Yeh, Trond Ytrøy



RÖVID ÁTTEKINTÉS

CÉLOK A SZEREPKÁRTYÁKON

Az alábbi lista tartalmazza a szerepkártyákon található ikonokat és jelentésüket.



Bűnös: Minden **esküdt típus**, akin a játék végén több bűnös jelölő található, mint ártatlan.



Ártatlan: Minden **esküdt típus**, akin a játék végén több ártatlan jelölő található, mint bűnös.



Határozat-
képtelen

Határozatképtelen: Minden **esküdt típus**, akin a játék végén nincs jelölő (jelölők semlegesítése után).



VAGY

Irányítás: A játék végén te irányítsd a szerepkártyádon látható területet (vagy holtversenyben irányítsátok).

Ahhoz, hogy egy terület irányításáért versenyben legyél, legalább egy irányításjelzőnek az adott területen kell lennie.



Megsemmisített irányításjelzők: Számold össze, hány megsemmisített (képpel lefelé fordított) **irányításjelző** van a játék végén.

Amikor összehasonlítjátok, kinél, hány darab megsemmisített irányításjelző található, az ügyész jelzőit **ne számoljátok**.



Semlegesített bűnösség: Számold össze, a tárgyalás végén hány darab **bűnös** **illetve bűnös szimbólummal ellátott** befolyásjelölő lett semlegesítve (vagyis azokat a jelölőket, amiket ártatlanjelölők semlegesítettek).



TM/® és © 2021 Unexpected Games. Gamegenic és a Gamegenic logó a Gamegenic GmbH tulajdona, Németország.
Gyártó: Unexpected Games, 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA. 1-651-639-1905.
Importálja: GémKer-Gémklub Kft., 1143 Budapest, Stefánia út 45. www.gemker.hu, info@gemker.hu
Az elemek formája és színe eltérhet a képeket láthatóktól.

GYAKRAN ELFELEJTETT SZABÁLYOK

Végezetül következzen néhány emlékeztető, illetve pár gyakran elfelejtett szabály.

Befolyásjelölők

- Amikor befolyásjelölőket húztok, vagy megnéztek esküdteken található jelölőket, ezt mindenképpen **titokban** tegyétek, anélkül, hogy megmutatnátok a többi játékosnak.
- A befolyásjelölőket mindig **képpel lefelé** dobjátok el, az *Eldobott befolyás* mezőre, anélkül, hogy megmutatnátok a többi játékosnak.

Stratégikártyák

- Egyszerre legfeljebb **három stratégikártya** lehet a kezetekben. Amennyiben ezt túllépíték, azonnal dobjátok el tetszőleges stratégikártyákat.
- Nem játszhatok ki egymás után két **egyforma** stratégikártyát, miután elhelyezték az irányításjelzőtöket.

Tárgyaláskártyák

- A tárgyaláskártyákat, illetve a rajtuk található képességeket mindig a lehető legteljesebben végre kell hajtani, kivéve, ha a kártya szövege feltételes módban van. Például, ha a kártya arra utasít, hogy húzz 2 befolyásjelölőt, majd tegyél egyet az egyik esküdtre, akkor is végre kell ezt hajtani, ha a felhúzott jelölők nem megfelelőek számodra.

SZEREPKÁRTYA-SEGÉDLET

Amennyiben a haladó szerepkártyás változat mellett döntötök (14. oldal), az alábbiak szerint készítsétek elő a kártyákat, játékoszámtól függően.

- 3 játékos:
- 4 játékos:
- 5 játékos:
- 6 játékos:

