





VOICES IN MY HEAD

ПРОКУРОР-АВТОМА

Ці правила автоматизують роль прокурора, даючи змогу всім гравцям виконувати ролі персон. У цьому режимі можуть грати від 2 до 5 гравців.

ПРИГОТУВАННЯ

Зміни до приготувань до гри:

- **Карти стратегій.** Знайдіть у колоді карту стратегії **«Протестую, це — цькування!»** і поверніть її в коробку. Вона не знадобиться вам для цієї партії.
- **Прокурор.** Поверніть у коробку ширму прокурора та маркери контролю.
- **Карти суду.** Перетасуйте колоду карт суду етапу I. Потім не роздавайте карти, а покладіть карту ролі «Прокурор» на верх колоди так, щоб були видні тільки символи ділянок у верхній частині карт.
- **Гра вдвох.** Кожен гравець вибирає маркери контролю **2 кольорів** (див. «Гра вдвох» на с. 2 цих правил).
- **Карти сюжету.** Будь-яким способом виберіть гравця, який уголос прочитає карту сюжету. Якщо текст цієї карти стосується прокурора, то мається на увазі гравець, який читає карту.
- **Карти ролей.** Сформуйте колоду ролей так:
 - » **2 гравці:** 
 - » **3 гравці:** 
 - » **4 гравці:** 
 - » **5 гравців:** 

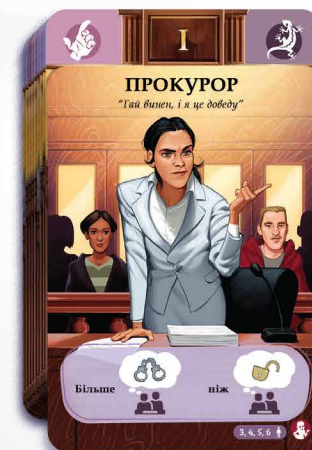
ПЕРЕБІГ ГРИ

Тепер щораунду не прокурор вибирає карту суду, а перший гравець розіграє верхню карту колоди суду.

Щораунду не прокурор вибирає карту суду, а перший гравець розіграє верхню карту колоди суду.

Під час кроку «Розмістіть маркери контролю» карта прокурора лежить на верху колоди суду поточного етапу, тож видно тільки символи ділянок.

Під час кроку «Розіграйте карту суду» **перший гравець** вилучає карту прокурора й зачитує її вголос, немов він — прокурор. Перший гравець бачить усю інформацію на карті (навіть приховані ефекти), але він не може поділитися цією прихованою інформацією з іншими гравцями.



Карта прокурора на верху колоди суду.

Якщо карта має ефект прокурора, **перший гравець ухвалює всі рішення** так, немов він — прокурор. Він повинен повністю застосувати ефект, якщо текст цього ефекту не починається зі слова «можете», бо в такому разі це необов'язковий ефект.

Розігравши обидві сторони карти суду, скиньте її. Потім покладіть карту прокурора на верх колоди, накривши нову верхню карту (так, щоб було видно тільки символи ділянок). Зробіть це так, щоб ніхто не прочитав нову верхню карту колоди.

Після 4-го раунду замініть колоду суду етапу I на колоду етапу II, як зазвичай. Продовжуйте накривати верхню карту колоди суду етапу II картою прокурора так само, як ви робили це з колодою етапу I.

ГРА ВДВОХ

Коли ви граєте лише вдвох, кожен гравець використовує маркери контролю 2 різних кольорів таким способом:

- **Крок «Розмістіть маркери контролю».** Починаючи з першого гравця, кожен гравець розміщує по одному маркеру контролю. Потім, знову починаючи з першого гравця, кожен гравець розміщує по одному додатковому маркеру контролю свого **іншого кольору**.

Гравець може розміщувати свої маркери контролю в будь-якому порядку, за умови, що в кожному раунді він використовує по 1 маркеру кожного кольору.

Після розміщення всіх 4 маркерів (по 2 на гравця), гравці переходять до кроку «Розіграйте карту суду».

- **Контроль ділянок.** Визначаючи, хто з гравців яку ділянку контролює, гравці рахують жетони **кожного кольору окремо**. Ділянку контролює гравець із найбільшим сумарним значенням маркерів свого кольору. Він отримує всі переваги як завжди.
- **Ваші маркери контролю.** Коли текст властивості стосується «вашого маркера контролю», це стосується вашого маркера будь-якого з кольорів (на ваш вибір).
 - » Ролі «Мужність» і «Лякливість» враховують УСІ знищені маркери контролю гравця (обох кольорів).
- **Властивості маркерів контролю.** Якщо ви використовуєте додаткові правила «Властивості маркерів контролю», пам'ятайте, що ви можете використовувати властивості лише **першого** маркера контролю, який ви розміщуєте в кожному раунді, незалежно від кольору.



РОЗ'ЯСНЕННЯ

Є кілька карт суду, які мають незвичайні ефекти в разі використання правил автоматизованого прокурора незалежно від кількості гравців. Застосовуйте ці ефекти таким способом:

- **Кarti суду 1A, 23A і 27A.** Якщо перший гравець контролює ділянку моторики, він роздає жетони впливу собі.
- **Карта суду 21A.** Перший гравець повинен вибрати присяжного з жетоном невинності, якщо можливо.
- **Карта суду 39B.** Якщо гравець, який контролює ділянку інстинкту, вирішує в наступному раунді не грати карту суду з символом мовлення, скидайте карти з верху колоди суду, поки верхня карта буде без символу мовлення.
- **Карта суду 40A.** Перший гравець може подивитися на свої карти стратегій і взяти одну з них або скинути.

