

ПРОЦЕСС

1920



ПРАВИЛА ИГРЫ

ПРОЦЕСС

1920

2

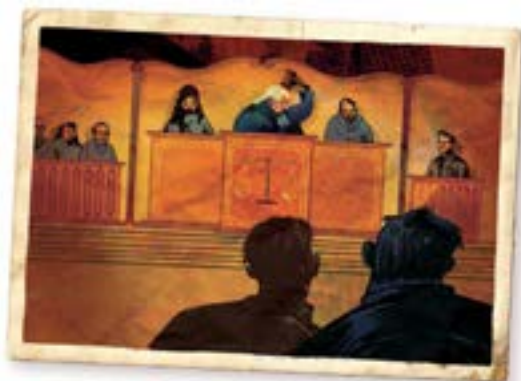
10+

20
мин

ИГРА ГРЕГОРИ ГРАРА, ИЛЛЮСТРАЦИИ УЗБЕРСОНА САНТЬЯГУ

СОСТАВ ИГРЫ

- ◆ Планшет зала суда
- ◆ 20 карт доказательств
- ◆ Фишка взятки
- ◆ 14 фишек заявлений 2 цветов
- ◆ 6 фишек слушаний 2 цветов
- ◆ 4 фигурки следователей 2 цветов



ИСТОРИЯ

Август 1920 года. Два знаменитых нью-йоркских адвоката вступили в ожесточённую схватку в ходе бурного судебного процесса. Подкрепите свою позицию вескими доказательствами и блефуйте при необходимости, чтобы обеспечить свою победу в самом известном зале суда в мире!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Расположите 3 своих фишки заявлений в ряд в области материалов дела в зале суда, чтобы выиграть слушание. Выиграйте 3 слушания, чтобы одержать историческую победу.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Положите планшет зала суда в центр стола.
- 2 Перемешайте карты доказательств и положите их стопкой лицом вниз рядом с залом суда.
- 3 Положите фишку взятки рядом с залом суда.
- 4 Каждый игрок получает 2 фигурки следователя, 7 фишек заявлений и 3 фишки слушаний выбранного им цвета.
- 5 Каждый игрок берёт из стопки по одной карте доказательства.



КАК ПРОХОДИТ СЛУШАНИЕ

Игра длится в течение 3-5 раундов, называемых слушаниями. Каждое слушание состоит из нескольких ходов. Игроки ходят по очереди. В первом слушании первым игроком становится тот, кто последним смотрел фильм с судебным процессом. В последующих слушаниях первым будет ходить проигравший в предыдущем слушании.

В свой ход вы последовательно выполняете следующие действия.

1. Взять карту доказательств (обязательное действие).
2. Разместить фишку заявления (необязательное действие).
3. Сбросить карты доказательств (при необходимости).

1. ВЗЯТЬ КАРТУ ДОКАЗАТЕЛЬСТВА (ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Возьмите в руку одну карту доказательства из стопки.

2. РАЗМЕСТИТЬ ФИШКУ ЗАЯВЛЕНИЯ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ)

Укажите ячейку, куда вы хотели бы разместить одну из своих фишек заявления. Вы можете разместить фишку в области материалов дела или в одном из районов, чтобы применить его эффект (подробнее на стр. 7). В каждой ячейке может находиться только одна фишка. Теоретически для того, чтобы разместить фишку, у вас в руке должна быть комбинация карт, необходимая для выбранной ячейки, но вы **МОЖЕТЕ БЛЕФОВАТЬ!**



Чтобы разместить фишку в этой ячейке, у вас в руке «должны» быть 2 карты оружия.



Чтобы разместить фишку в этой ячейке, у вас в руке «должны» быть 4 карты с разными видами доказательств: закон, отпечатки, оружие, свидетель.



Чтобы разместить фишку в этой ячейке, у вас в руке «должны» быть 3 карты доказательств любого вида из Бруклина.

Когда вы указываете на выбранную ячейку, предполагается, что у вас в руке должны быть необходимые карты доказательств. В этот момент соперник может сказать: «Возражений нет» или «Протестую!»

«ВОЗРАЖЕНИЙ НЕТ»: разместите свою фишку заявлений. Если вы размещаете её в области материалов дела, сразу переходите к последнему действию — сброс карт. Если вы размещаете фишку в одном из районов, примените его эффект и затем переходите к сбросу карт.

«ПРОТЕСТУЮ!»: вы должны доказать, что говорили правду, или признать, что блефовали.

- ◆ **Если вы говорили правду** и у вас есть необходимые карты доказательств, покажите их, затем сбросьте и доберите такое же количество карт из стопки. После этого разместите свою фишку заявления в любой незанятой ячейке по своему выбору (в области материалов дела или в области районов, применяя его эффект).
- ◆ **Если вы блефовали** и у вас нет необходимых карт, вы признаёте, что солгали, но не показываете свои карты и не сбрасываете их. Вы не можете разместить свою фишку. Вместо этого ваш соперник размещает свою фишку заявления в любой незанятой ячейке по своему выбору (в области материалов дела или в области районов, применяя его эффект).

Теперь переходите к последнему действию — сбросу карт.

ПОДДЕРЖКА ПРИСЯЖНЫХ

Когда вы хотите разместить **третью** фишку заявлений в области материалов дела и **закончить** ряд, а ваш соперник выражает протест, но при этом вы говорите правду, вы автоматически выигрываете 2 слушания сразу и размещаете 2 свои фишки слушаний на счётчике слушаний.

3. СБРОСИТЬ КАРТЫ ДОКАЗАТЕЛЬСТВ (ПРИ НЕОБХОДИМОСТИ)

Если у вас в руке более 4 карт, вы должны сбросить лишние до предела руки в 4 карты. Карты доказательств сбрасываются лицом вверх. В любой момент игроки могут просматривать карты в сбросе.



КОНЕЦ СЛУШАНИЯ

В конце своего хода проверьте, не выполнено ли одно из двух условий окончания слушания.

- ♦ Игрок разместил 3 свои фишки заявления в ряд (ортогонально или диагонально) в области материалов дела.
- ♦ Стопка карт доказательств закончилась, но ни один из игроков не разместил 3 свои фишки в ряд в области материалов дела.

Если игрок разместил 3 свои фишки в ряд, он выигрывает и размещает свою фишку слушания на счётчике слушаний.



Если стопка карт пуста и никто не разместил 3 фишки в ряд, выигрывает игрок, разместивший свою фишку заявлений в ячейку района, которая находится выше в области районов. Если только 1 игрок разместил свою фишку в области районов, то он выигрывает. Выигравший игрок размещает свою фишку на счётчике слушаний. Если ни у одного игрока нет фишек в районах, слушание аннулируется и должно быть сыграно ещё раз.

Проигрыш слушания. Проигравший игрок размещает своего следователя рядом с одним из районов. В каждом районе может находиться только один следователь. До конца игры игроку, чей следователь размещён в выбранном районе, понадобится только 2 карты вместо 3, чтобы разместить там свою фишку заявлений.

Конец слушания. В конце слушания игроки сбрасывают все карты доказательств, забирают с планшета зала суда все свои фишки заявления, но оставляют на планшете следователей. Все карты доказательств перемешиваются и формируются новая стопка.

Новое слушание. Каждый игрок берёт одну карту доказательств из стопки как при подготовке, затем первый игрок (проигравший в предыдущем слушании) выполняет свой ход.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только один из игроков одержит победу в 3 слушаниях, он выигрывает суд и игру!

ЭФФЕКТЫ РАЙОНОВ



ПРЕИМУЩЕСТВО. Эта ячейка не обладает никаким особым эффектом, но она гарантирует победу в слушании, если никто из игроков не смог разместить 3 свои фишки в ряд в области материалов дела, так как является самой верхней ячейкой в области районов.



ПОИСК ДОКАЗАТЕЛЬСТВ. Возьмите в руку 2 карты доказательств из стопки. При этом лимит руки в 4 карты в конце хода не увеличивается.



ВЗЯТКА. Разместите фишку взятки в любой пустой ячейке в области материалов дела. Эта ячейка будет недоступна до конца слушания. В конце слушания уберите с поля эту фишку.



ПЕРЕСМОТР ДОКАЗАТЕЛЬСТВ. Передвиньте одну фишку доказательств в области материалов дела в любую свободную ячейку. Это может быть как ваша фишка, так и фишка соперника.



УНИЧТОЖЕНИЕ ДОКАЗАТЕЛЬСТВ. Уберите из области материалов дела одну из фишек заявлений соперника.

Автор игры: Грегори Грар
Художник: Уэберсон Сантьягу



