



# ГОЛОСА В ГОЛОВЕ

# АВТОМАТИЧЕСКИЙ ПРОКУРОР

В данных правилах роль прокурора автоматизирована, что позволяет всем игрокам играть за различные голоса в голове. В этот режим могут играть от 2 до 5 игроков.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка меняется следующим образом:

- **Карты стратегии:** уберите карту стратегии «Протестую! Придирка!» из колоды и положите её в коробку. При автоматическом прокуроре эта карта использоваться не будет.
- **Прокурор:** положите ширму прокурора, скребок и маркеры контроля прокурора в коробку.
- **Карты суда:** перемешайте карты суда этапа I и вместо раздачи карт положите карту роли прокурора на верх этой колоды, чтобы видны были только символы областей мозга на карте суда.
- **Партия на 2 игроков:** в партии на двух игроков каждый игрок выбирает маркеры контроля **2 цветов** (см. «Партия на 2 игроков» на следующей странице этого буклета).
- **Карты сюжета:** случайным образом выберите игрока, который будет зачитывать вслух текст с карты сюжета. Если карта ссылается на прокурора, она ссылается на игрока, который зачитывает карту.
- **Карты ролей:** соберите колоду ролей следующим образом:

- » 2 игрока: 
- » 3 игрока: 
- » 4 игрока: 
- » 5 игроков: 

## ХОД ИГРЫ

Теперь каждый раунд первый игрок разыгрывает верхнюю карту суда.

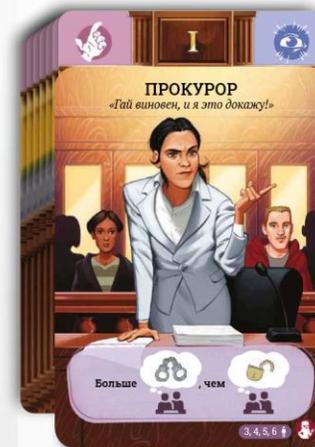
В ходе шага 2 «Продвиньте маркеры контроля» карта прокурора лежит сверху активной карты суда нынешнего этапа таким образом, чтобы видны были только символы областей мозга.

В ходе шага 3 «Разыграйте карту суда», **первый игрок** убирает карту прокурора и зачитывает текст с карты суда вслух, как если бы он являлся прокурором. Первый игрок видит весь текст на карте (даже скрытые эффекты), но не может делиться скрытой информацией с другими игроками.

Если у карты есть свойство прокурора, **первый игрок принимает все решения по нему**, как если бы он являлся прокурором. Он **обязан** полностью разыграть свойства карты, если только в тексте карты не сказано «может» — в таком случае свойство карты необязательно.

После разыгрывания свойств с обеих сторон карты суда сбросьте её. Затем положите карту прокурора сверху колоды суда, закрывая новую верхнюю карту (чтобы были видны только символы областей). Сделайте это так, чтобы никто не прочитал текст на верхней карте колоды суда.

После четвёртого раунда замените колоду суда этапа I на колоду суда этапа II согласно обычным правилам. Продолжайте закрывать верхнюю карту колоды суда этапа II картой роли прокурора, как вы это делали ранее с колодой суда этапа I.



*Карта прокурора лежит сверху колоды суда*

## ПАРТИЯ НА 2 ИГРОКОВ

В ходе партии на двух игроков каждый игрок использует маркеры контроля двух разных цветов следующим образом:

- **Продвиньте маркеры контроля:** начиная с первого игрока, каждый игрок продвигает по 1 маркеру контроля. Затем, снова начиная с первого игрока, каждый игрок продвигает 1 дополнительный маркер контроля другого цвета.

Игрок может продвигать свои маркеры контроля в любом порядке, главное, чтобы каждый раунд продвигали по 1 маркеру контроля разного цвета.

После того как продвинули 4 маркера контроля (2 на игрока), игроки переходят к шагу 3 «Разыграйте карту суда».

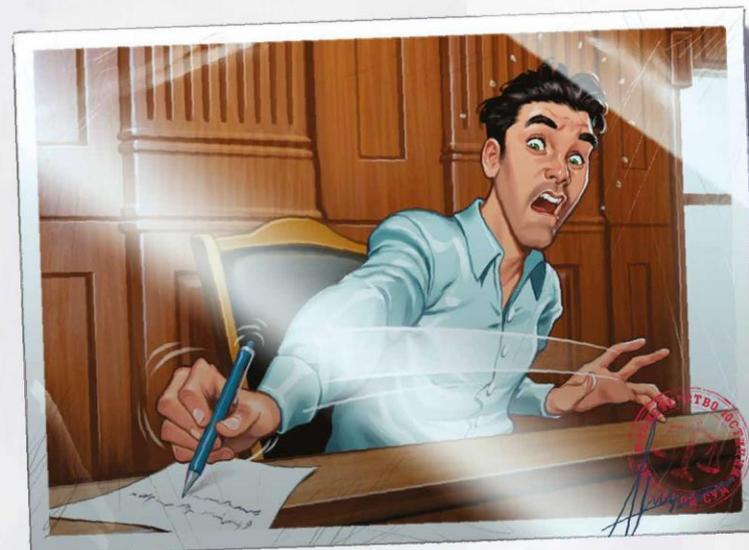
- **Контроль областей:** при определении, кто контролирует область, игроки подсчитывают маркеры каждого цвета отдельно. Маркеры одного цвета, чье суммарное значение является наибольшим в области, позволяют контролировать её, а владелец этих маркеров получает все бонусы за контроль этой области.
- **Ваши маркеры контроля:** когда свойство ссылается на «ваш маркер контроля», используйте маркер любого вашего цвета.
  - » Роли Храбреца и Труса учитывают все уничтоженные маркеры контроля игрока обоих цветов.
- **Свойства маркеров контроля:** если вы используете необязательное правило «Свойства маркеров контроля», помните, что вы можете использовать свойство только первого продвинутого вами маркера контроля каждый раунд, вне зависимости от цвета.



## УТОЧНЕНИЯ

При использовании правил автоматического прокурора, вне зависимости от количества игроков, у некоторых карт суда меняются эффекты. Разыгрывайте их следующим образом:

- **Карты суда 1А, 23А и 27А:** если область движения контролирует первый игрок, то он получает все жетоны влияния и выкладывает 2 из них.
- **Карта суда 21А:** первый игрок должен выбрать тип присяжных с жетоном невиновности на ячейке, если это возможно.
- **Карта суда 39Б:** если игрок, контролирующий область инстинктов, выбирает предотвратить розыгрыш карты суда с областью речи в следующем раунде, сбрасывайте с верха колоды карты суда с символом речи до тех пор, пока на карте не будет отсутствовать этот символ.
- **Карта суда 40А:** первый игрок может посмотреть карты стратегии у себя на руке и взять или сбросить одну.



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



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



unexpected  
games