



PRAVIDLA

HERNÍ KOMPONENTY



3 Pro větší dobro
Argument



Vyhodnotit: Vyhodnotit otázku vítězí na jedné z karet ve výhledu vítězství protivníka.



2 Okružující způsob
Argument



Vyhodnotit: Získaje naklizené známky.
Vítězí: Obrazně 1 svůj dotaz známky.



4 Autentická mistrovská díla
Důkaz, svědky




Vyhodnotit: Z výhledu jednání a hráči si vymění do ruky 1 známku.



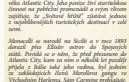
4 Dravý nář
Důkaz, svědky, svědčí oběť



Vyhodnotit: Z výhledu svědka protivníka odložit Greymorův nář.
Vítězí: Z odloženého halčivého svědka protivníka si vezme 1 díkát a přiblíží ho.



Případ č. 02: Kmotr



Vyhodnotit: Z výhledu svědka protivníka odložit Greymorův nář.
Vítězí: Z odloženého halčivého svědka protivníka si vezme 1 díkát a přiblíží ho.

základní balíček karet obhajoby
20 karet argumentů
6 karet procesních postupů

základní balíček karet obžaloby
20 karet argumentů
6 karet procesních postupů

Padělané obrazy, případ č. 00
14 karet svědků
54 karet případů
4 karty strategií

Vražda, případ č. 01
22 karet svědků
61 karet případů
6 karet strategií

4 karty příběhu
(1 ke každému případu)



3 Pohrůžky smrti
Důkaz, nepřítel



Vyhodnotit: Je-li některý svědkůl Mistr Ross, a rány svědka protivníka si vezme 1 známku a vyhodnotí herní kartu halčivě stávk.



Kmotr, případ č. 02
22 karet svědků
54 karet případů
6 karet strategií

karty složek, případ č. 02
8 karet trestné činnosti
16 karet složek

Čarodějnický proces, případ č. 03
20 karet svědků
60 karet případů
1 karta Rozhňevaného davu



9 karet soudců
(oboustranných)



4 přehledové karty



12 karet portců
(oboustranných)



2 ukazatele vlivu
(1 modrý, 1 červený)



12 žetonů předpojatosti
(po 2 ks od každého ze 6 druhů)



6 žetonů námítky
(3 modré, 3 červené)



2 žetony konzultace
(1 modrý, 1 červený)



2 žetony zpochybnění věrohodnosti



2 kostky pro hru jednoho hráče
(1 modrá, 1 červená)

PŘEHLED HRY

Námitka! je karetní hrou pro dva hráče odehrávající se v dramatickém prostředí soudních síní. Jeden z hráčů představuje čestnou a spravedlivou obžalobu, druhý neochvějnou a vytrvalou obhajobu. Každá hra začíná seznámením se spisem, během něhož si hráči vybírají životně důležité karty důkazů, jimiž mohou podpořit svou při, nebo naopak pohřbívací důkazy, které by mohly pomoci jejich protivníkovi. Poté přichází na řadu hlavní líčení, kdy hráči předvolávají svědky a vedle vybraných důkazů zahrávají do svého prostoru výslechu také karty významných argumentů. Každá partie je jiná, kýženého výroku poroty však bezpochyby dosáhne právník s nejlépe postaveným případem a nejpřesvědčivějšími argumenty!

Poznámka překladatele: České právo používá striktně mužský rod (např. u svědků). Ten bude tedy použit i v celém tomto překladu, což ale neznamená, že hru si nemohou užít i ženy!

PODĚKOVÁNÍ

Návrh a vývoj hry: Samuel W. Bailey a Mike Gnade

Ilustrace: Sean Simmons / Vimes art (základní balíčky karet), Vincent Christiaens (Padělané obrazy), Lacey James (Vražda), Nabetse Zitro (Kmotr), Abigail Larson (Čarodějnický proces)

Ilustrace na obalu hry: Matt Zeilinger

Grafický design: Joel Finch

Návrh hry pro jednoho hráče: Don Riddle

Technická redakce: Andrea Dell'Agnese a Julia Faeta

Testeři: Oliver Alexander-Adams, Audrey Bailey, Alexander Bruner, Samuel Bryant, David Gerrard, Tyler Kendig, Jared Keller, Spencer Klevgaard, Lukas Litzinger, Gwen Ruelle, Yuri Danger Tolpin, G Kelly Toyama, Todd Walsh, Ryan Ward.

Čestní producenti: Matt „Judge, Jury, And Ak-secutioner“ Andrysiak, Shannon Claire Bailey, Kristian Carlson, Wes Fielding, Randal Lloyd, Justin Mitchell, Patrick Olmstead Law LLC, Kevin S. Santos, Sr., Steve Trawley.

Česká edice: Fox in the Box, www.foxinthebox.cz

Překlad: Petr Šťastný

Redakce: Petr Pospíšil, Ondřej Kurka

Grafické úpravy a sazba: Marek Jaroš, David Hanáček

Korektury: Eliška Pospíšilová

Odborné korektury: Ondřej Trčka

ZÁKLADNÍ POJMY

PŘEDPOJATOST:

Většina karet ve hře *Námitka!* má na sobě jeden nebo více symbolů předpojatosti (⚖️, ♥️, 🕒, 🧠, 🗣️, 👍). Tyto symboly představují faktory, které mohou propojovat svědky a porotce s konkrétními typy argumentů a důkazů, jež hráči předkládají u soudu.

🕒 – důkazy

🧠 – logika, věcnost

♥️ – emoce

🗣️ – pověst, etika

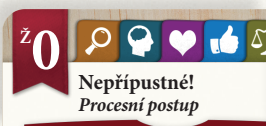
⚖️ – byrokracie, spravedlnost

🧠 – korupce, zločinnost

Při výslechu svědka si hráči musí dávat pozor, aby jejich právní argumenty dávaly smysl. Dosáhnou toho řetězením karet, které mají alespoň jeden shodný symbol předpojatosti s kartou vyslýchaného svědka, resp. s hráčem naposledy zahranou kartou.

ZÍSKÁVÁNÍ VLIVU:

V levém horním rohu karet argumentů, důkazů a procesních postupů, resp. v levém horním a pravém dolním rohu karet svědků je uvedena hodnota těchto karet.



Po zahrání těchto karet hráči získávají vliv odpovídající hodnotě karty, jedná-li se o kartu neutrální (N, šedé pozadí) nebo odpovídá-li jejich straně sporu, až už se jedná o obhajobu (H, modré pozadí), či obžalobu (Ž, červené pozadí)*. Zahráním karty opačné strany hráči nezískají žádný vliv.

Hráči usilují o co největší množství vlivu, který používají k zisku svědků nebo k ovlivnění porotců (viz *Vyhodnocení svědka na str. 14*).

* Příslušné karty jsou označené písmeny „H“ (= obHajoba) a „Ž“ (= obŽaloba).

OVlivňOVÁNÍ POROTCŮ:

Karty porotců jsou oboustranné. Jejich běžná strana je bez symbolu zámku, na druhé straně se na poli zcela vlevo nachází symbol zámku. Každá strana karty porotce obsahuje čtyři pole představující, jaké straně je porotce právě nakloněn. Barva těchto polí je červená nebo modrá a odpovídá obžalobě nebo obhajobě.



V pravém horním rohu karet porotců se nalézá hodnota určující míru jejich skepticismu. Toto číslo stanovuje, jak snadné je porotce ovlivnit prostřednictvím získaného vlivu. Stejného porotce lze ovlivnit i více než jednou, pokud vítěz zaplatí požadovaný vliv.

Ovlivnění porotce: Na zvolené kartě porotce posuňte žeton předpojatosti na sousední pole. Tento posun se děje vždy směrem ke straně ovlivňujícího hráče.

Příklad: Máte 6 bodů vlivu. Můžete je utratit tak, že dvakrát ovlivníte porotce s mírou skepticismu „3“, nebo jednou porotce s mírou skepticismu „5“ a jednou porotce s mírou skepticismu „1“.

ZABLOKOVÁNÍ A ODBLOKOVÁNÍ PŘEDPOJATOSTI:

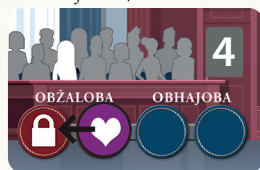
Případ č. 01 vnáší do hry dodatečnou asymetričnost, a to využitím karet porotců otočených symbolem **zámku** nahoru.

Zablokování předpojatosti: Pokud efekt karty obžaloby vyveze hráče k *zablokování předpojatosti*, je příslušný žeton přesunut z volného červeného pole na pole se zámekem. Posunout žeton na pole se zámekem z modrého pole není možné. Zablokovat žeton předpojatosti může jen obžaloba. Nelze-li zablokovat výslovně uvedený žeton předpojatosti, příslušný efekt ignorujte. Obžaloba **smí** zablokovat předpojatost porotců také tím, že za přesun žetonu zaplatí získaným vlivem.

Odblokování předpojatosti: Pokud efekt karty obhajoby vyveze hráče k *odblokování předpojatosti*, je příslušný žeton přesunut z pole se zámekem na sousední volné červené pole. Odblokovat žeton předpojatosti může jen obhajoba. Nelze-li odblokovat výslovně uvedený žeton předpojatosti, příslušný efekt ignorujte. Obhajoba **nesmí** odblokovat předpojatost porotců tím, že za přesun žetonu zaplatí získaným vlivem.

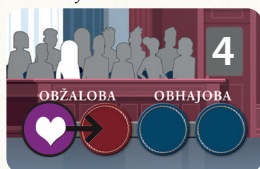
K zablokování ani odblokování porotce **nelze** využít efekt posunu žetonu předpojatosti.

Zablokujte 1 ♥:



Efekty karet neberou v potaz míru skepticismu daného porotce, jsou však omezeny konkrétním symbolem předpojatosti.

Odblokujte 1 ♥:



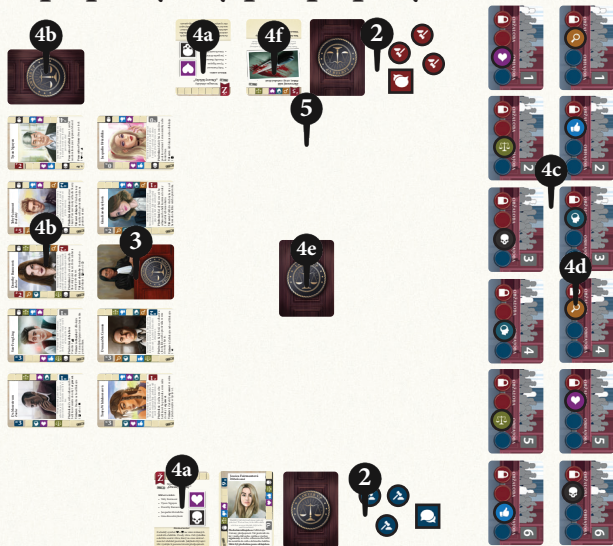
PŘÍPRAVA HRY





1. **Volba případu:** Hráči se dohodnou, který z případů budou hrát, a určí, kdo bude vystupovat v roli obžaloby (*červený hráč*) a kdo si vezme na starost obhajobu (*modrý hráč*).
2. **Základní herní komponenty:** Hráč představující obžalobu obdrží základní balíček karet obžaloby (26 karet), 3 žetony námitky a 1 žeton konzultace. Hráč představující obhajobu obdrží základní balíček karet obhajoby (26 karet), 3 žetony námitky a 1 žeton konzultace.
3. **Soudce:** Vyberte soudce (*pro první hru vám doporučujeme zvolit nepředpojatého soudce; viz Předpojatí soudci na str. 20*) a umístěte jeho kartu po straně prostoru mezi oběma hráči. Na začátku hry bude nakloněn straně obžaloby.
4. **Příprava případu:** Vezměte všechny komponenty náležící příslušnému případu a postupujte podle pokynů k přípravě. *Jedná-li se o vaši první hru, doporučujeme vám hrát případ Padělané obrazy (případ č. 00) a řídit se přípravou hry na protější straně.*
5. **Hráčův prostor procesního postupu:** Do něj budou hráči v průběhu hlavního líčení zahrávat své karty *procesních postupů*.

Po dokončení přípravy začněte **seznámením se spisem** (str. 10).

Ilustrace přípravy hry pro případy č. 00 a č. 01:



Příprava případu č. 00 – Padělané obrazy

- 4a. **Zvolte strategii:** Vezměte karty strategií náležící k **případu č. 00**. Hráči si vyberou tu, se kterou budou hrát, a zbylé karty strategií vrátí do krabice. *Jedná-li se o vaši první hru, doporučujeme vám hrát s kartou „Zahajovací řeči“.*
- 4b. **Klíčovní svědci a balíček karet svědků:** Svědky uvedené na zvolené kartě strategie umístěte kolem soudce (jde o tzv. „klíčové“ svědky). Všechny zbývající karty svědků zamíchejte a vytvořte z nich balíček svědků, který položte stranou.
- 4c. **Porota:** Vezměte 12 karet porotců a umístěte je běžnou stranou (*tj. bez symbolu zámku*) nahoru do dvou řad po straně hlavního herního prostoru. Každá řada musí mít kompletní sadu porotců, očíslovaných od 1 do 6.
- 4d. **Předpojatost poroty:** Vezměte 12 žetonů předpojatosti a náhodně je po jednom přiďte každému z přítomných porotců tak, aby měl každý porotce v horní řadě tento žeton na prázdném poli na straně obžaloby (*2. pole zleva*) a každý porotce v dolní řadě na prázdném poli na straně obhajoby (*3. pole zleva*).
- 4e. **Balíček karet případu:** Odstraňte všechny karty se symboly  a , které nejsou uvedeny na zvolené kartě strategie. Zbývající karty **případu č. 00** zamíchejte a umístěte je lícem dolů doprostřed herního prostoru v pohodlném dosahu obou hráčů.

Příprava případu č. 01 – Vražda

- 4a. **Zvolte strategii:** Vezměte karty strategií náležící k **případu č. 01**. Obžaloba si vybere strategii obžaloby (*Ž, červená*); obhajoba si vybere strategii obhajoby (*H, modrá*). Všechny nepoužité karty strategií vraťte do krabice.
- 4b. **Klíčovní svědci a balíček karet svědků:** 9 svědků uvedených na zvolených kartách strategií (*5 svědků na kartě strategie obžaloby, 4 na kartě strategie obhajoby*) umístěte kolem soudce. Kartu obžalovaného „*Jessica Fairmontová*“ dejte obhajobě. Všechny zbývající karty svědků zamíchejte a vytvořte z nich balíček svědků, který položte stranou, lícem dolů.
- 4c. **Porota:** Vezměte 12 karet porotců a umístěte je stranou se symbolem zámku nahoru do dvou řad po straně hlavního herního prostoru. Každá řada musí mít kompletní sadu porotců, očíslovaných od 1 do 6.
- 4d. **Předpojatost poroty:** Vezměte 12 žetonů předpojatosti a náhodně je po jednom přiďte každému z přítomných porotců tak, aby měl každý porotce v horní řadě tento žeton na prázdném poli na straně obžaloby (*2. pole zleva*) a každý porotce v dolní řadě na prázdném poli na straně obhajoby (*3. pole zleva*).
- 4e. **Balíček karet případu:** 60 karet **případu č. 01** zamíchejte a umístěte je lícem dolů doprostřed herního prostoru v pohodlném dosahu obou hráčů.
- 4f. **Vražedná zbraň:** Kartu „*Zkrvavený nůž*“ dejte stranou pro potřeby obžaloby.

Příprava případu č. 02 – Kmotr

- 4a. Zvolte strategii:** Vezměte karty strategií náležící k **případu č. 02**. Obžaloba si vybere strategii obžaloby (*Ž, červená*); obhajoba si vybere strategii obhajoby (*H, modrá*). Všechny nepoužité karty strategií vraťte do krabice.
- 4b. Klíčoví svědků a balíček karet svědků:** Svědky uvedené na zvolených kartách strategií (5 svědků na kartě strategie obžaloby, 4 na kartě strategie obhajoby) umístěte kolem soudce. Kartu obžalovaného „*Carmine Monacelli*“ dejte obhajobě. Všechny zbývající karty svědků zamíchejte a vytvořte z nich balíček, který položte stranou, lícem dolů.
- 4c. Složky:** Vezměte 12 karet složek uvedených na zvolených kartách strategií. Zamíchejte je a vytvořte z nich balíček složek, který položte stranou, lícem dolů.
- 4d. Porota:** Vezměte 12 karet porotců a umístěte je běžnou stranou (tj. bez symbolu zámku) nahoru do dvou řad po straně hlavního herního prostoru. Každá řada musí mít kompletní sadu porotců, očíslovaných od 1 do 6.
- 4e. Předpojatost poroty:** Vezměte 12 žetonů předpojatosti a náhodně je po jednom přiďte každému z přítomných porotců tak, aby měl každý porotce v horní řadě tento žeton na prázdném poli na straně obžaloby (2. pole zleva) a každý porotce v dolní řadě na prázdném poli na straně obhajoby (3. pole zleva) – viz obrázek.
- 4f. Balíček karet případu:** Zbývajících 54 karet **případu č. 02** zamíchejte a umístěte je lícem dolů doprostřed herního prostoru v pohodlném dosahu obou hráčů.



Příprava případu č. 03 – Čarodějnický proces

- 4a. **Dav:** Vedle soudce umístěte kartu „*Rozhněvaný dav*“. Na tuto kartu položte všech 12 žetonů předpojatosti.
- 4b. **Řada svědků:** Zamíchejte zvlášť všechny *udavače* a zvlášť všechny *podezřelé* a náhodně vyberte po 2 kartách z každé skupiny. Tyto 4 karty umístěte lícem nahoru v náhodném pořadí do řady nad soudce. Řada začíná kartou, která se nachází nejdale od balíčku svědků (*viz 4c*).
- 4c. **Balíček karet svědků:** Všechny zbývající karty svědků opět zamíchejte a vytvořte z nich balíček otočený lícem dolů. Horní 3 karty balíčku vraťte zpět do krabice, aniž byste si je prohlíželi. Balíček pak položte napravo od řady svědků.
- 4d. **Příchod:** Vyhodnoťte veškeré efekty *příchodu* na kartách svědků.
- 4e. **Balíček karet případu:** Zbývajících 60 karet *případu* č. 03 zamíchejte a umístěte je lícem dolů doprostřed herního prostoru v pohodlném dosahu obou hráčů.



SEZNÁMENÍ SE SPISEM

Seznámení se spisem je fází před hlavním líčením, kdy si obžaloba i obhajoba obstarávají od nejrůznějších stran důkazy vztahující se k danému případu. Hráči si během ní vybírají karty důkazů i další karty specifické pro daný případ, které ve hře později využijí při hlavním líčení. *Nezapomeňte, že seznámení se spisem proběhne pouze jedenkrát za hru.*

Každý hráč si z balíčku karet případu dobere 3 karty (obžaloba jako první). Oba hráči pak současně vyberou, kterou z těchto karet přidají do základního balíčku karet obžaloby, kterou do základního balíčku karet obhajoby, a kterou do balíčku pohřbených důkazů. Všechny tyto karty se do uvedených balíčků přidávají lícem dolů a hráči nemají dovoleno si takto vybrané karty prohlížet.

Poznámka: Karty pohřbených důkazů během hlavního líčení zůstanou většinou nevyužity. Ve hře však existují mechanismy, které hráčům umožňují získat karty i z tohoto balíčku.

Pokud se jedná o vaši první hru (tj. hraje se případ č. 00) a nemáte zkušenost s výběráním správných karet, balíček obžaloby, obhajoby i balíček pohřbených důkazů vytvořte rozdáním 10 náhodných karet do každého z nich, tj. 10 + 10 + 10. Pomůže vám to seznámit se s hrou i kartami a o standardní postup seznámení se spisem se můžete pokusit později.

Hráči následně pokračují v dobírání a rozdělování 3 karet, dokud celý balíček karet případu nerozdělí mezi balíček obžaloby, obhajoby a pohřbené důkazy.

Každý hráč poté svůj dobírací balíček (složený z karet základního balíčku a právě přidaných karet) zamíchá.

Po zamíchání si každý hráč ze svého balíčku dobere 5 karet, které se stávají jeho zahajovacími kartami. **Výchozí počet karet v ruce je roven 5**, jejich maximální počet však není nijak omezen. Hráč také může v této chvíli odhodit libovolný počet karet ze své ruky a vyměnit si je za karty nové, které dobere do výchozího počtu (toto lze provést pouze jednou, a to na začátku hry).

V **případu č. 01** si obžaloba po dobrání zahajovacích karet přidá do ruky „Zkrvavený nůž“, který se tak stane její šestou kartou.

V **případech č. 02 a č. 03** existuje několik karet argumentů specifických pro daný případ, které jsou při seznámení se spisem k dispozici v příslušném balíčku karet případu.

HLAVNÍ LÍČENÍ

V průběhu hlavního líčení oba hráči přednášejí důvody pro svou věc, jejichž prostřednictvím se pokoušejí ovlivnit porotce a vyložit případ ve prospěch své strany. Součástí hlavního líčení je také předvolání svědků k výslechu. Během výslechu pak hráči hrají karty *důkazů* a *argumentů*, pomocí kterých se snaží svědka získat a naklonit si porotu.

Hlavní líčení končí ve chvíli, kdy nelze předvolat žádné další klíčové svědky, nebo když došlo k naplnění podmínek specifických pro daný případ (viz *Uzavření případu na str. 16*).

PŘEDVOLÁNÍ SVĚDKA:

Svědka předvolává hráč, jehož straně je momentálně nakloněn soudce. Hra začíná se soudcem nakloněným obžalobě. Když má hráč předvolat svědka, vybere si jednoho z dostupných klíčových svědků a umístí ho vodorovně mezi oba hráče tak, aby se jeho *primární hodnota* nacházela blíže předvolávajícímu hráči. Tento svědek se stává *aktuálním svědkem*. Hráč, který jej předvolal, si připočítá jeho primární hodnotu ke svému současnému vlivu; druhý hráč si ke svému současnému vlivu připočítá jeho *sekundární hodnotu*. V obou těchto případech je nutnou podmínkou, že barva dané hodnoty svědka odpovídá barvě hráče nebo je neutrální.

SVĚDKOVÉ

1. **Primární hodnota:** Tato hodnota představuje vliv, který si ke svému současnému vlivu připočítá předvolávající hráč.

2. **Jméno svědka.**

3. **Klíčová slova:** Jakákoli klíčová slova sloužící k identifikaci svědka (např. *Znalec*).

4. **Symbols předpojatosti:** Na obou stranách karty jsou vyznačeny různé druhy předpojatosti spojené s tímto svědkem.

5. **Atmosférický text**

6. **Číslo případu**

7. **Efekt karty**

8. **Sekundární hodnota:** Tato hodnota představuje vliv, který si ke svému současnému vlivu připočítá druhý hráč.



Fáze výslechu

Počínaje hráčem, který svědka předvolal, se hráči střídají v tazích a provádějí vždy jednu z níže uvedených akcí:

1. Zahrání karty *důkazu* nebo *argumentu*

Hráči mohou z ruky zahrát libovolnou kartu do prostoru před sebe (*nazvaného „výslech“*). Karta zahráná do výslechu překryje předchozí kartu tak, že je z ní viditelný jen horní proužek se symboly předpojatosti a hodnotou – tím postupně vzniká hráčova *řada výslechu*.

První karta zahráná do výslechu musí mít aspoň jeden symbol předpojatosti shodný se symboly na straně karty aktuálního svědka, která se nachází blíže hráči, který tuto kartu zahrál. Každá následující karta musí mít aspoň jeden shodný symbol předpojatosti se symboly horní karty v řadě již dříve zahráných karet (tj. té, která byla do řady výslechu vyložena jako poslední). Při zahrání karty do výslechu musí být vyhodnoceny veškeré efekty *výslechu* zvolené karty (pokud je to možné).

Poznámka: Efekty některých karet mohou hráče vyzvat, aby **posunuli** žeton předpojatosti. Posouvá-li hráč žeton předpojatosti na kartě porotce, posune jej o jedno pole svým směrem.

DŮLEŽITÉ: Karty v prostoru výslechu, které jsou neutrální (*šedé*) nebo odpovídají barvě aktivního hráče (*červená v případě obžaloby, modrá v případě obhajoby*), přidávají tomuto hráči tolik vlivu, kolik uvádí jejich hodnota. Karty v hráčově výslechu, které odpovídají barvě protivníka, žádný vliv nepřidávají ani neubírají.

DŮLEŽITÉ: Po odstranění karty z prostoru hráčova výslechu je její celková hodnota odečtena od vlivu hráče, v jehož prostoru se nacházela.

2. Zahrání karty *procesního postupu*

Kartu *procesního postupu* lze zahrát buďto do prostoru výslechu, kde hráč může využít na ní přítomné symboly předpojatosti, nebo do prostoru *procesního postupu* aktivního hráče, kde během jednoho z následujících tahů může dojít k její aktivaci. Akci karty *procesního postupu* nelze vyhodnotit v tahu, v němž byla tato karta zahrána. Neaktivované karty *procesních postupů* zůstávají ve hře i po úklidu, tedy i po předvolání dalšího svědka.

3. Uplatnění karty procesního postupu

Pokud je straně hráče nakloněn soudce, může hráč vyhodnotit efekt akce jedné karty *procesního postupu* ve svém prostoru procesního postupu. Tato karta je následně odhozena a náklonnost soudce získává druhý hráč.

4. Konzultace

Disponuje-li aktivní hráč nepoužitým žetonem konzultace, může jej použít (*tj. otočit*), dobrat si jednu kartu a získat náklonnost soudce. Hráči mohou požádat o konzultaci i v případě, že je jim soudce již nakloněn. Použitý žeton konzultace je obnoven ve chvíli, kdy hráč přijde o svědka.

5. Pasování

Hráči mohou kdykoli pasovat. Jakmile hráč pasuje, nesmí již provést žádnou další akci, dokud nedojde k vyhodnocení aktuálního svědka. Stále však může vznést námitku (*viz níže*). Poté, co hráč pasoval, smí jeho protivník zahrát již nejvýše 1 další kartu *důkazu* nebo *argumentu*. Ostatní akce smí dál provádět dle vlastního uvážení a v libovolném počtu, po zahrání své příští karty *důkazu* nebo *argumentu* však musí okamžitě pasovat. Poté, co oba hráči pasovali, přejděte k vyhodnocení svědka (*viz str. 14*).

NÁMITKA!

Disponuje-li hráč nepoužitým žetonem námitky, při výslechu každého svědka může **vznést jednu námitku** proti *argumentu* svého protivníka. Proti *důkazům* ani *procesním postupům* vznášet námitky **nelze**. Když hráč vznese námitku, použije jeden ze svých žetonů námitky a protivníková karta je okamžitě odhozena bez jakéhokoli účinku. Protivník pak **musí** ihned provést další akci. Jsou-li všechny hráčovy žetony námitky použité, nemůže vznášet námitky.

Nezapomínejte, že během celého hlavního líčení máte k dispozici pouze 3 žetony námitky. Využijte je chytře!

Použité žetony námitky lze obnovit prostřednictvím efektů některých karet.

Vyhodnocení svědka

Poté, co obě strany pasovaly, dochází k vyhodnocení svědka, a to následujícími kroky:

1. Porovnání vlivu

Hráči nejprve porovnají celkové množství vlivu získaného při výslechu svědka. K tomu jim poslouží hodnoty zaznamenané na ukazatelích vlivu. Svědka získává hráč s vyšším množstvím vlivu. V případě shody jej získává hráč, jehož straně je momentálně nakloněn soudce.

2. Vyhodnocení efektů karet vítězství a porážky

Hráč, který přišel o svědka, vyhodnotí veškeré efekty **porážky**, uvedené na horní kartě své řady výslechu i na kartě svědka. Hráč, který svědka získal, poté vyhodnotí veškeré efekty **vítězství**, uvedené na horní kartě své řady výslechu i na kartě svědka. Pořadí, v němž tyto efekty vyhodnotí, si hráči vybírají podle vlastního uvážení. V návaznosti na efekty **vítězství** nebo **porážky** také hráči upravují svůj aktuální vliv.

3. Utracení vlivu za posun žetonů předpojatosti

Od vlivu vítěze odečtete vliv poraženého. Vítěz pak vynaloží svůj zbývající vliv k ovlivnění libovolného počtu porotců, a to tak, že utratí tolik vlivu, kolik odpovídá míře skepticismu jím zvoleného porotce, uvedené v pravém horním rohu jeho karty, a posune jeho žeton předpojatosti o jedno pole na svou stranu. Má-li hráč dostatek vlivu, aby si mohl dovolit zaplatit každý jednotlivý posun žetonu předpojatosti, téhož porotce může ovlivnit i opakovaně. Pokud je žeton posunut na symbol zámku, je tím zablokován. Veškerý vliv, neutracený v tomto kroku, propadá.

4. Zisk svědka a úklid prostoru výslechu

Hráči vezmou všechny karty ze svého výslechu a odhodí je na své osobní odhazovací balíčky. Neaktivované karty procesních postupů zůstávají ve hře. Hráč, který získal svědka, si vezme jeho kartu a umístí ji do svého *prostoru získaných svědků*. Hráč, který o svědka přišel, získává náklonnost soudce a obnoví svůj žeton konzultace, pokud ho již dříve použil. Oba hráči poté nastaví číselník svých ukazatelů vlivu zpět na „0“.

5. Dobrání karet

Každý hráč může odhodit z ruky libovolný počet karet. Poté si dobere do výchozího počtu karet v ruce. Dojdou-li hráči karty v dobíracím balíčku, nevytváří si nový. Pokud hráč nemůže dobírat další karty, jednoduše pokračuje ve hře bez dobírání nových karet, dokud hra neskončí.

6. Závěrečný krok

Hráč, který právě přišel o svědka a získal náklonnost soudce, předvolá dalšího svědka a začíná nová fáze výslechu.

Příklad hry:

V tomto příkladu předvolala obhajoba *Richarda Sprinta* a jeho primární hodnotu (Ž 3, v levém horním rohu) otočila směrem k sobě. Jelikož tato hodnota nepřináší obhajobě žádný vliv, neprojeví se ani posunem na jejím ukazateli vlivu. Sekundární hodnota karty (Ž 1) však přináší vliv obžalobě, která si zvýší hodnotu svého ukazatele vlivu o 1. Současný poměr vlivu je tedy H 0 : Ž 1.

Obhajoba provede první akci a zahraje *Jerrodovu zbraň*, čímž zvýší svůj vliv a ujímá se vedení H 3 : Ž 1.

Obžaloba chce zahrát *Deník Jessicy Fairmontové*, ten však nemá žádný symbol předpojatosti, který by se shodoval se symboly na kartě svědka. Proto místo něj zahraje *Nepřístupné!* jako svého žolika.

Obhajoba zahraje *Klíčový důkaz*. Karta má sice natištěnou hodnotu 2, její efekt **výslechu** však tuto hodnotu zvyšuje na 5. Poměr vlivu je nyní H 8 : Ž 1.

Obžaloba zahraje *Deník Jessicy Fairmontové* a každý hráč odhodí jednu z karet, které drží v ruce. Poměr vlivu je H 8 : Ž 4.

Obhajoba má ze svého náskoku dobrý pocit a plánuje spustit efekt **vítězství**, uvedený na kartě *Klíčového důkazu*. Proto se rozhodne pasovat. Obžaloba nyní smí zahrát pouze 1 další kartu *důkazu* nebo *argumentu*, může však zahrát libovolný počet ostatních akcí.

Obžaloba tedy provede akci konzultace, získá náklonnost soudce (jeho kartu otočí na svou stranu) a dobere si jednu kartu. Dobranou kartou je karta procesního postupu *Asistent*. Obhajoba již pasovala, a obžaloba tedy provede další akci a zahraje *Asistenta* do svého prostoru procesního postupu. Poté *Asistenta* další akcí aktivuje, aby obnovila svůj žeton konzultace a bez ohledu na předpojatost vzápětí zahrála *Detailní časovou osu*. Stav vlivu je H 8 : Ž 11.

Jako svou poslední akci zahraje obžaloba kartu *Žádost o pas* a pasuje. Vliv je H 8 : Ž 12.

Svědka získává obžaloba, která dosáhla vyššího vlivu (8 : 12 v její prospěch). Následně tedy spustí efekt **vítězství** na *Žádosti o pas* („Zablokujte 1 žeton předpojatosti.“) a vzápětí i na *Richardu Sprintovi*. Jako poslední krok utratí 4 body vlivu, aby ovlivnila porotce.

Oba hráči následně přesunou karty ze svého výsledku do svého odhazovacího balíčku. Protože obhajoba přišla o svědka, získá náklonnost soudce a obnoví svůj žeton konzultace. Hráči mohou odhodit z ruky libovolný počet karet a poté si doberou karty do výchozího počtu (5 karet v ruce). Začíná nová fáze výsledku a dalšího svědka předvolává obhajoba.



KONEC HRY

Poté, co již nelze předvolat dalšího klíčového svědka, následuje fáze závěrečných řečí. V této chvíli hra končí a dochází k určení vítěze.

Nezapomínejte, že některé případy mají specifické vítězné podmínky, které hru mohou ukončit předčasně, nebo jejich závěrečné řeči mohou probíhat jinak.

UZAVŘENÍ PŘÍPADU č. 00

Případ padělaných obrazů končí poté, co došlo k předvolání a vyhodnocení všech klíčových svědků, NEBO ve chvíli, kdy po vyhodnocení svědka nemá kterýkoli z hráčů žádné karty v dobíracím balíčku.

Závěrečné řeči:

Vítězí hráč s většinou porotců nakloněných jeho straně. V případě remízy vítězí hráč s větším počtem získaných svědků. Pokud shoda trvá, porota není schopna dospět k rozhodnutí a vítězí obhajoba.

UZAVŘENÍ PŘÍPADU č. 01

Případ vraždy končí poté, co došlo k předvolání a vyhodnocení všech klíčových svědků, NEBO předčasně, má-li obžaloba na své straně všech 12 porotců s žetony předpojatosti zablokovanými ve svůj prospěch.

Závěrečné řeči:

Každý hráč získá 3 body vlivu za každý symbol předpojatosti na kartách jím získaných svědků, který odpovídá jeho kartě strategie. Hráč s větším množstvím vlivu pak naposledy může využít výsledný rozdíl k ovlivnění přítomných porotců. Poté hra končí. Obžaloba vítězí, má-li na své straně všechny porotce. Obhajoba vítězí, pokud má na své straně alespoň jednoho z porotců.

UZAVŘENÍ PŘÍPADU č. 02

Hra se přesune do fáze závěrečných řečí, jakmile jsou prázdné dobírací balíčky obou hráčů, nebo pokud byli předvoláni a vyhodnocení všichni klíčoví svědkové.

Závěrečné řeči:

Každý hráč si spočítá své získané svědky. Hráč s vyšším počtem získaných svědků si poté z balíčku karet složek dobere tolik karet, kolik činí rozdíl počtu získaných svědků obou hráčů. U každé takto dobrané karty se rozhodne, zda ji vyhodnotí, nebo odhodí.

Vyhlášení vítěze:

Po závěrečných řečech vyhodnoťte všechny karty složek, které ovlivňují porotce. Vítězem se stává hráč s většinou porotců nakloněných jeho straně. V případě remízy se stává vítězem hráč s vyšším počtem získaných svědků. Pokud shoda trvá, vítězem se stává hráč, jehož straně je nakloněn soudce.

UZAVŘENÍ PŘÍPADU č. 03

Hra končí **okamžitě** poté, co buď obžaloba, nebo obhajoba splní podmínku nutnou pro její vítězství:

- Obžaloba vítězí, došlo-li k popravě třetího svědka.
- Obhajoba vítězí, jestliže si obžaloba musí dobrat kartu a její dobírací balíček je prázdný, nebo pokud kterýkoli z hráčů musí dobrat kartu svědka a dobírací balíček karet svědků je prázdný.

POPIS KARTY

1. **Hodnota:** Hráč získá tolik vlivu, kolik uvádí dané číslo, jestliže je karta neutrální (N, šedá) nebo odpovídá jeho straně sporu – obhajoba (H, modrá)/ obžaloba (Ž, červená).

2. **Symboly předpojatosti:** Alespoň jeden z těchto symbolů se musí shodovat se symbolem na kartě aktuálního svědka (pokud je hráčův prostor výsledku prázdný) nebo se symbolem horní karty v hráčově řadě výsledku.

3. **Číslo případu**

4. **Název karty**

5. **Typ karty, klíčová slova:** Na tomto místě je uveden typ karty (*argument, důkaz nebo procesní postup*), po němž následují klíčová slova důležitá pro vyhodnocení efektů karet.

6. **Atmosférický text:** Na herní mechaniky nemá žádný vliv.

7. **Efekt karty:** Po zahrání karty musíte vyhodnotit veškeré její efekty **výsledku**.

1. Hodnota
2. Symboly předpojatosti
3. Číslo případu
4. Název karty
5. Typ karty, klíčová slova
6. Atmosférický text
7. Efekt karty

Jerrodova zpraň
Důkaz, věčný

6. Atmosférický text

V prádelníku patřícím oběti byl nalezen neregistrovaný revolver ráže 10,9 mm s vypilovaným sériovým číslem. Dle stop se z něj nedávno střílelo.

7. Efekt karty

Výsledek: Je-li aktuálním svědkem **znalec**, váš protivník odhodí ze své ruky 1 kartu.
Vítězství: Posuňte 1 ρ .

PŘÍPAD č. 02: KARTA SLOŽKY

1. **Název karty**

2. **Typ karty:** Karty *trestné činnosti* obžalovaného obsahují tuto dodatečnou specifikaci.

3. **Efekt karty:** Při vyhodnocení karty složky přečtěte a spusťte její efekt.

Efekt karty *trestné činnosti* se spouští okamžitě a karta je poté odhozena do odhazovacího balíčku karet složek.

Karty složek obžaloby jsou po jejich vyhodnocení umístěny lícem vzhůru do prostoru mezi oba hráče.

Pokud karta složky hráče vybědne, aby „zablokoval žeton ... v jeho současné pozici“, otočte kartu příslušného porotce o 90 stupňů – takto označíte jeho zablokování. Zablokovaného porotce už nelze po zbytek hry nijak odblokovat.

1. Název karty
2. Typ karty
3. Efekt karty

Sejměte je!
Trestná činnost

3. Efekt karty

Obhajoba zli 1 klíčového svěd nesmí být aktuál.

1. Název karty
3. Efekt karty

Alfonsoho smrt

Obžaloba může zablokovat 1 žeton ρ v jeho současné pozici (otočte příslušného porotce o 90 stupňů).
Případ č. 02

PODROBNOSTI K VYBRANÝM KARTÁM

Logický/morální/právní/důkazní/emocionální argument:

Všechny tyto argumenty mají efekt **výslechu**, který upravuje jejich hodnotu v závislosti na symbolu předpojatosti. Dojde-li k zahrání kterékoli z těchto karet, její hodnota se zvyšuje o 2 za každou kartu v hráčově výslechu (včetně právě hrané karty), na níž se nachází uvedený symbol předpojatosti. Jakmile je ovšem karta zahrána, její hodnota se po přidání dalších karet se stejným symbolem dále nemění. Pokud je z výslechu odstraněna, odečtete od hráčova vlivu její celkovou hodnotu.

Nečekaný svědek: Vyhodnotí-li hráč kartu „*Nečekaný svědek*“, získá aktuálního svědka, jehož umístí do svého prostoru získaných svědků. Zároveň však nebere v potaz žádný další krok spojený se získáním svědka (uvedený na str. 21). Tentýž hráč posléze dobere horní kartu z balíčku svědků, která se stává novým svědkem. Karty zahrané do prostoru výslechu obou hráčů zůstávají beze změny. Nový svědek nahrazuje starého a předvolávající hráč může natočit jeho kartu způsobem, který mu nejvíce vyhovuje. Současný vliv je následně upraven s ohledem na hodnoty nového svědka (a ztracené hodnoty předchozího svědka). Veškeré efekty **předvolání** nového svědka jsou ignorovány, efekty **porážky** nebo **vítězství** se ale vyhodnocují jako obvykle.

Pro vyšší dobro: Hráči si mohou prohlédnout celou soupeřovu řadu výslechu a vybrat si efekt **vítězství** kterékoli karty v ní (nejsou omezeni na horní kartu řady).

Zpochybnění věrohodnosti: Dojde-li ke zpochybnění věrohodnosti aktuálního svědka, jeho primární nebo sekundární hodnota je snížena na 0 zakrytím této hodnoty žetonem zpochybnění věrohodnosti, který je umístěn na kartu svědka. V souvislosti s touto změnou zároveň dojde k přepočítání současného vlivu. Změní-li se svědek v důsledku zahrání karty „*Nečekaný svědek*“ nebo jiného efektu, žeton zpochybnění věrohodnosti je odstraněn a nový svědek vstupuje do hry jako zcela věrohodný.

DALŠÍ PRAVIDLA

PŘÍPAD č. 00: HRA PRO JEDNOHO HRÁČE

Hru nejprve připravte jako obvykle. Poté si vezměte karty Automy pro hru jednoho hráče a kostky.

Seznámení se spisem: Z balíčku karet případu si pokaždé doberte 3 karty, ze kterých vyberte a přidejte jednu do svého balíčku, jednu do balíčku Automy a jednu do balíčku pohřbených důkazů. Takto pokračujte, dokud nedoberete všechny karty z balíčku.

Hlavní líčení: Hlavní líčení probíhá jako obvykle, avšak vždy, když má váš protivník posunout žeton předpojatosti, předvolat svědky nebo vznést námitku, podívejte se na kartu „Rozhodnutí Automy“.

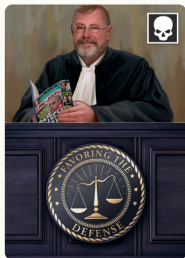
Fáze výsledku: Když je na tahu Automa, doberte z jejího balíčku 1 kartu, přidejte ji do jejího výsledku a hodte oběma kostkami. Pokud symbol předpojatosti na zahraniční kartě odpovídá hodnotě na červené kostce, vyhodnoťte příslušný efekt.

Na konci tahu Automy zkontrolujte, zda splňuje podmínku „Ukončení výsledku“ odpovídající hodnotě na modré kostce. Pokud ano, Automa pasuje po celý zbytek výsledku aktuálního svědka.

Další možnosti varianty pro jednoho hráče najdete ve 2. řadě Námitky!

Varianta s předpojatým soudcem

Součástí herních komponent jsou i karty soudců se symboly předpojatosti (♠, ♥, ♠, ☠, ☠, ☠). Tito soudci jsou totiž předpojatí a jejich zapojení do jakékoli partie *Námitky!* změni způsob fungování námitek.



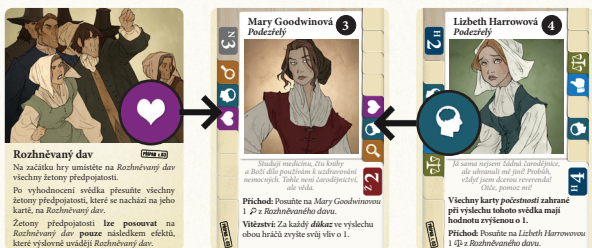
Rozhodnou-li se hráči použít předpojatého soudce, své námitky mohou vznášet proti *argumentům*, *ale i důkazům* zahraničním jejich protivníkem. Tyto karty však na sobě nesmí mít symbol předpojatosti odpovídající symbolu na kartě soudce. *Příklad: Má-li případ na starosti soudce s předpojatostí ☠, hráči nemohou vznášet námitky proti kartám argumentů ani důkazů se symbolem ☠.*

PŘÍPAD č. 03: POSTAVENÍ SVĚDKŮ

V Čarodějnickém procesu má každý svědek v pravém horním rohu své karty uvedenou hodnotu, která označuje jeho *postavení*. Tato hodnota je podobná skepticizmu porotců (viz str. 5) a naznačuje, jak snadno lze na kartu daného svědka přesunout žeton předpojatosti.

Ovlivnění porotce: Žeton předpojatosti posuňte z jednoho klíčového svědka (nebo *Rozhňevaného davu*) na jiného. K posunu žetonu na jiného svědka je zapotřebí utratit tolik vlivu, kolik činí hodnota postavení tohoto svědka. Poznámka: V celém tomto případě je pojmem „posunutí žetonu“ míněn jeho přesun na jinou kartu, protože v tomto případě nejsou použity karty porotců

Příklad: Máte 6 bodů vlivu. 3 body utratíte za přesun 1 ♥ z Rozhňevaného davu na Mary Goodwinovou a další 3 body za přesun 1 🧠 z Lizbeth Harrowové opět na Mary Goodwinovou.



PŘÍPAD č. 03: PŘEDVOLÁNÍ SVĚDKŮ

Hráč, který momentálně disponuje náklonností soudce, si před předvoláním dalšího svědka dobere z balíčku svědků 2 karty. Jednu z nich si vybere a lícem vzhůru ji přidá jako klíčového svědka na konec řady svědků, načež dojde ke spuštění veškerých efektů *příchodu* tohoto svědka. Druhou kartu následně umístí dospod balíčku karet svědků.

Hráč s náklonností soudce poté předvolá svědka, jehož karta leží na začátku řady svědků, nebo může odstranit ze hry 1 kartu jím získaného svědka za každého svědka, kterého chce při předvolání přeskočit. *To znamená, že může např. vrátit do krabice kartu 1 získaného svědka a za to přeskočit kartu na začátku řady a předvolat svědka, který je druhý v pořadí.*

PŘÍPAD č. 03: ZISK/POPRAVA SVĚDKŮ

Má-li svědek na své kartě 4 nebo více žetonů předpojatosti, bezprostředně před jeho ziskem v rámci vyhodnocení svědků (viz str. 14) je tento svědek namísto toho, aby jej získala jedna ze stran sporu, popraven obžalobou. V každém případě pak vraťte všechny žetony předpojatosti z karty popraveného nebo získaného svědka zpět na kartu *Rozhňevaného davu*.

GLOSÁŘ

Doberte – efekt, který hráči umožňuje vzít si (dobrat) horní kartu z uvedeného balíčku. Má-li se aktivní hráč vzít kartu ze sady odhalených karet (např. z odhazovacího balíčku jednoho z hráčů), může si prohlédnout celou tuto sadu a kartu si vybrat.

Hodnota – číslo uvedené v levém horním rohu karet *argumentů, důkazů a procesních postupů*. Hodnotu zahraniční karty může upravovat celá řada efektů **výslechu**. Jakmile je ale karta s některým z těchto efektů odstraněna ze hry nebo odhozena, příslušný bonus je okamžitě odečten od současného vlivu takto postiženého hráče.

Horní karta – karta navrchu hráčovy řady výslechu. Typicky se jedná o poslední zahraniční kartu, karty jako *Uplácení* však mohou do výslechu přidat karty, aniž by došlo k jejich zahrání.

Klíčový svědek – aktuální svědek, který je vyslýchán, i jakýkoli další svědek čekající na předvolání, jehož karta je otočena lícem nahoru. Jakmile je svědek získán (nebo odstraněn ze hry), přestává být klíčovým svědkem.

Konec řady (případ č. 03) – karta svědka, která je nejbližší dobíracímu balíčku svědků.

Náklonnost soudce – momentálně viditelná strana karty soudce. Je-li například karta otočena na stranu obhajoby, soudce je nakloněn obhajobě.

Obnovte – otočte použitý žeton (konzultace nebo námitky) na nepoužitou stranu, aby mohl být znovu použit.

Pohřběte – zamíchejte kartu do balíčku pohřbených důkazů.

Porážka – efekt, který hráč vyhodnotí, přijde-li o svědka. Vyhodnocují se jen efekty uvedené na kartě svědka a na horní kartě řady výslechu poraženého hráče.

Prohledejte – prohlédněte si karty, které vám za běžných okolností zůstávají skryté (např. hráčův dobírací balíček nebo balíček pohřbených důkazů). Po prohledání příslušný balíček zamíchejte.

Prozkoumejte (případ č. 02) – prohlédněte si určitý počet karet navrchu balíčku nebo v protivníkově ruce. Není-li uvedeno jinak, karty vždy vračejte zpět ve stejném pořadí, v jakém jste je vzali.

Předvolání – efekt karty svědka, který se spouští ve chvíli, kdy je daný svědek předvolán. Někdy ho může spustit jen jedna ze stran, např. **předvolání obhajobou** spouští pouze obhajoba.

Příchod (případ č. 03) – efekt, který se spouští ve chvíli, kdy je karta svědka vyložena a vstupuje do hry.

Složky – balíček karet složek. Při vyhodnocení karet, které přinášejí výhodu obžalobě, přečtete jejich efekt a lícem vzhůru je umístíte do prostoru mezi oba hráče. Některé efekty se spouštějí okamžitě, jiné až po fázi závěrečných řečí.

Trestná činnost (případ č. 02) – karty tohoto typu (nacházející se v balíčku složek) přinášejí výhody obhajobě. Jejich efekt se při vyhodnocení spouští okamžitě a odhazují se na odhazovací balíček složek.

Vezměte si do ruky – viz *Doberte*.

Vítězství – efekt, který hráč vyhodnotí, získá-li svědka. Vyhodnocují se jen efekty uvedené na kartě svědka a na horní kartě řady výsledku vítězného hráče.

Vliv – součet hodnot karet v hráčově výsledku a na straně karty aktuálního svědka, která se nachází blíže k němu. Zaznamenává se pomocí ukazatele vlivu.

Výslech – efekt, který je hráč povinen spustit ve chvíli, kdy je karta zahrána do hráčova prostoru výsledku. V případě, že je karta do výsledku **přidána** (v důsledku efektu uvádějíciho toto slovo), její efekt **výslechu** se nespouští.

Zablokujte žeton v jeho současné pozici (případ č. 02) – otočte kartu příslušného porotce o 90 stupňů na znamení jeho zablokování. Žeton na kartě tohoto poradce již do konce hry nelze posunout.

Začátek řady (případ č. 03) – karta svědka, která se nachází nejdále od dobíracího balíčku svědků.

Zamíchejte – efekt karty (např. „Zamíchejte 1 kartu ze svého odhazovacího balíčku do svého dobíracího balíčku.“). Není-li uvedeno jinak, kartu, kterou do balíčku zamícháte, si můžete vybrat.

Zlikvidujte (případ č. 02) – odstraňte uvedenou kartu ze hry (obvykle se jedná o svědka nebo porotce).

Rychlý přehled

Seznámení se spisem: Doberte si 3 karty. 1 kartu vyberte pro obhajobu, 1 pro obžalobu a 1 pohřbětu.

Hlavní líčení: Dalšího svědka předvolává hráč s náklonností soudce.

Fáze výslechu: Ve svém tahu můžete provést jednu z následujících akcí:

- Zahrání karty *důkazu* nebo *argumentu*
- Zahrání karty *procesního postupu*
- Aktivace karty *procesního postupu*
- Konzultace (doberte si kartu a získejte náklonnost soudce)
- Pasování (váš protivník smí v aktuální fázi výslechu zahrát už nejvýše 1 další kartu *důkazu* nebo *argumentu*)

Vyhodnocení svědka: Hráč s větším množstvím vlivu získává aktuálního svědka a utratí vliv za ovlivnění poroty. Poražený získá náklonnost soudce a obnoví svůj žeton konzultace.

Úklid: Odhodte všechny karty z prostoru výslechu a tolik karet ze své ruky, kolik uznáte za vhodné. Poté si doberte karty do výchozího počtu (5 karet v ruce).

Vznášení námitky: Máte-li nepoužitý žeton námitky, při výslechu svědka můžete vznést námitku proti *argumentu* svého protivníka (s omezením jedné námitky na jednoho svědka).

Použijte svůj žeton námitky a *argument* je odhozen bez jakéhokoli účinku. Váš protivník pak musí ihned provést další akci.

Vznášet námitku můžete i poté, co jste pasovali.

Ovlivnění porotce: Utraťte tolik vlivu, kolik odpovídá míře porotcova skepticismu, a posuňte žeton předpojatosti na kartě tohoto porotce o jedno pole směrem ke své straně.

Vliv: K aktuálnímu celkovému množství vašeho vlivu se přičítá hodnota karet vyložených do vašeho prostoru výslechu, jsou-li tyto hodnoty ve vaší nebo neutrální (*šedé*) barvě.