



3-6 Players



30+ Mins



14+ Years



PLEAD YOUR CASE



Jocelin Wilson



Order in the court!

Step into the courtroom as prosecutor, defendant, judge, or even lawyer in a game of persuasion and judgment.

Everyone bears their own share of guilt, some may be guilty, while others are caught in misunderstandings. Each of you is called out to the courtroom to present your case, where the one with the best persuasion and debating skills will rise to the top.

So what if you were accused of pushing a disabled person to the street? Perhaps the truth is that the disabled attacked you first. How will you construct your argument to escape the consequences of your actions and reveal the truth?

Are you ready to stand by your case? Can you make sure justice is served? The final verdict of 'Guilty or Not Guilty' lies in your hands.

Components



50 Accusation Cards



50 Defense Cards



6 Verdict Cards



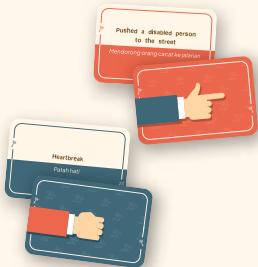
20 Point Cards

Set Up

1. Shuffle the accusation and defense cards into separate piles.
2. Place the point cards in a separate pile.
3. Draw 1 verdict card, 4 accusation cards, and 4 defense cards for each player.

How to Play:

1. Randomly choose a player to be the first prosecutor.
2. The prosecutor uses one accusation card from their hand and accuses any player, creating a story to support their claim. Follow the argument rules in the next section.



3. The judge is the nearest player to the prosecutor's right who doesn't yet have a role. The judge opens the court, asks the prosecutor to state the accusation, then allows the accused (defendant) to respond.
 4. The defendant uses one defense card from their hand and creates a story to defend themselves. They may use up to two defense cards for their argument.
-
5. In games with more than three players, one of the remaining players can act as the defendant's lawyer (if the defendant agrees). The lawyer may offer one defense card, provided the defendant has not already used two cards.
 6. Players who are not assigned a role (prosecutor, defendant, judge, or lawyer) act as the jury.
 7. The prosecutor, defendant, and lawyer debate without interruptions. The judge may ask questions as needed. The judge determines when the debate ends.
 8. The judge and the jury then cast a verdict using verdict cards (guilty or not guilty). In a case of a tie, the judge makes the final decision using their own verdict cards.
 9. All cards used are discarded. Players involved in the case draw defense and accusation cards until they have four of each. The next player becomes the new prosecutor in a clockwise direction.



Scoring and Win Condition

1. If the defendant wins, they earn 2 points. If a lawyer is involved, both the defendant and lawyer receive 1 point each.
2. If the prosecutor wins, they earn points equal to the number of defense cards used.
3. The game ends when a player reaches 5 points or when all players have been prosecutors twice.
4. Tie Breaker: If multiple players are tied with the highest score, they each draw one accusation card and create a brief accusation against another tied player. The judge will decide the winner based on the most convincing argument.

Credits

Game Design: Jocelin Wilson

Producer: Febndy Kwik

Illustration and Graphic Design: Alda Rizka Samila

Game Tester: Matheus Randy Prabowo, Taqiyya Kamillah

The game designer also wishes to extend a special thanks to Nathania Nishida Tan, Chiquita Maria Angelica, Jordan Wilson, Angelica Stephanie, Jovial Angelya Ong, Raymond Bahana, and Victoria Vivian Lim.





3-6 Players



30+ Mins



14+ Years

PLEAD YOUR CASE



Jocelin Wilson



Harap tenang di pengadilan!

Masuki ruang sidang sebagai jaksa, terdakwa, hakim, atau bahkan pengacara dalam permainan penuh tuduhan dan perdebatan.

Setiap orang memikul kesalahannya masing-masing. Ada yang memang bersalah, ada juga yang hanya terjebak dalam kesalahpahaman. Kalian semua dipanggil ke ruang sidang untuk menyampaikan pembelaan, dan siapa pun yang paling ahli dalam berargumentasi dan meyakinkan, akan keluar sebagai pemenang.

Lalu bagaimana jika kamu dituduh mendorong penyandang disabilitas ke jalan? Mungkin sebenarnya penyandang disabilitas itu yang lebih dulu menyerangmu. Bagaimana kamu akan menyusun argumen agar lolos dari hukuman dan menyingkap kebenaran?

Sudah siap membela kasusmu? Bisakah kamu memastikan keadilan ditegakkan? Putusan akhir "Bersalah" atau "Tidak Bersalah" ada di tanganmu.

Komponen



50 Kartu Tuduhan



50 Kartu Pembelaan



6 Kartu Putusan



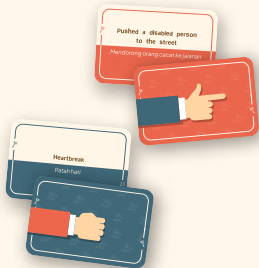
20 Kartu Poin

Persiapan Permainan

1. Kocok kartu tuduhan dan kartu pembelaan secara terpisah.
2. Letakkan kartu poin di tumpukan terpisah.
3. Setiap pemain mengambil 1 kartu putusan, 4 kartu tuduhan, dan 4 kartu pembelaan.

Cara Bermain:

1. Pilih secara acak pemain pertama yang akan menjadi jaksa.
2. Jaksa menggunakan 1 kartu tuduhan dari tangannya dan menuduh salah satu pemain dengan membuat cerita yang mendukung tuduhan tersebut. Ikuti aturan berdebat di bagian berikutnya.



3. Hakim adalah pemain yang duduk di sebelah kanan jaksa yang belum memiliki peran. Hakim akan membuka persidangan, meminta jaksa menyampaikan tuduhan, lalu memberi kesempatan kepada terdakwa untuk membela diri.
4. Terdakwa menggunakan 1 kartu pembelaan dari tangannya dan membuat cerita untuk membela diri. Terdakwa dapat menggunakan hingga 2 kartu pembelaan sebagai dasar argumennya.

5. Dalam permainan dengan lebih dari 3 pemain, salah satu pemain yang tersisa dapat menjadi pengacara terdakwa (jika terdakwa setuju). Pengacara dapat menawarkan 1 kartu pembelaan selama terdakwa belum menggunakan 2 kartu pembelaan.
6. Pemain yang tidak berperan sebagai jaksa, terdakwa, hakim, atau pengacara akan menjadi juri.
7. Jaksa, terdakwa, dan pengacara berdebat tanpa gangguan. Hakim dapat mengajukan pertanyaan jika diperlukan dan memutuskan kapan debat berakhir.
8. Setelah debat selesai, juri dan hakim memberikan putusan dengan kartu putusan (bersalah atau tidak bersalah). Jika keputusan para juri dan hakim berimbang, hakim menentukan keputusan akhir dengan kartu bersalah/tidak bersalah mereka sendiri.
9. Semua kartu yang digunakan dalam kasus dibuang. Pemain yang terlibat dalam kasus mengambil kartu pembelaan dan tuduhan hingga masing-masing memiliki 4 kartu kembali. Pemain berikutnya searah jarum jam menjadi jaksa berikutnya.



Skor dan Kondisi Menang

1. Jika terdakwa menang, mereka mendapat 2 poin. Jika ada pengacara yang terlibat, baik terdakwa maupun pengacara masing-masing mendapat 1 poin.
2. Jika jaksa menang, mereka mendapat poin sebanyak jumlah kartu pembelaan yang digunakan terdakwa.
3. Permainan berakhir jika salah satu pemain mencapai 5 poin atau semua pemain telah menjadi jaksa sebanyak dua kali.
4. Tie Breaker: Jika ada lebih dari satu pemain yang memiliki skor tertinggi saat permainan berakhir, masing-masing pemain yang seri menggunakan satu kartu tuduhan dan membuat tuduhan singkat terhadap pemain lain yang juga memiliki skor tertinggi. Hakim akan memilih pemenang berdasarkan argumen yang paling meyakinkan.

Credits

Game Design: Jocelin Wilson

Producer: Febndy Kwik

Illustration and Graphic Design: Alda Rizka Samila

Game Tester: Matheus Randy Prabowo, Taqiyya Kamilah

Game designer juga ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Nathania Nishida Tan, Chiquita Maria Angelica, Jordan Wilson, Angelica Stephanie, Jovial Angelya Ong, Raymond Bahana, dan Victoria Vivian Lim.

