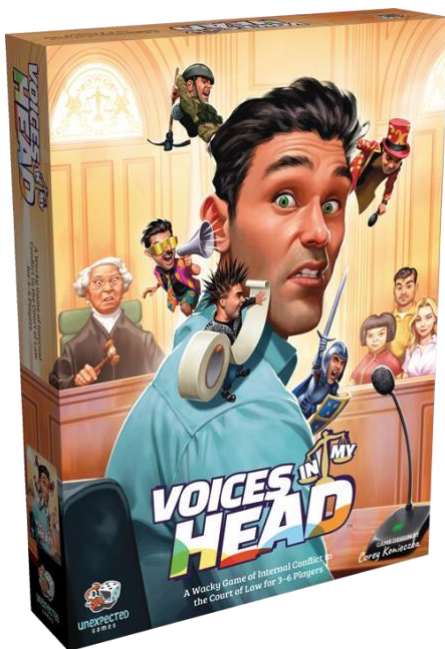


Voices in My Head



****Voices in My Head**** ist ein einzigartiges Brettspiel, das sowohl in einem Gerichtssaal als auch im Kopf des Angeklagten (Guy)

spielt, der wegen eines Banküberfalls vor Gericht steht.

Das Ziel des Spiels

Das Endziel besteht darin, das Urteil der Jury zu beeinflussen.

* **Der Staatsanwalt (Prosecutor):** Ein Spieler übernimmt die Rolle der Anklage und versucht, die Jury davon zu überzeugen, dass Guy schuldig ist.

* **Die Stimmen (Personas):** Die anderen Spieler verkörpern verschiedene Aspekte von Guys Persönlichkeit (wie Ehrlichkeit, Egoismus usw.). Jeder hat ein **geheimes Ziel**, das er erfüllen muss, um zu gewinnen.

Spielablauf

Das Spiel besteht aus einer Reihe von Runden, die auf Prozesskarten basieren. Hier sind die Hauptphasen:

1. ****Auswahl der Prozesskarte:**** Zu Beginn jeder Runde wählt der Staatsanwalt eine Karte aus, die einen kritischen Moment des Prozesses darstellt (Präsentation von Beweisen, Zeugenbefragung usw.).
2. ****Mentale Kontrolle:**** Die Karte gibt an, welche Bereiche von Guys Gehirn beteiligt sind. Die Spieler verwenden ein dreidimensionales Spielbrett, das das Gehirn darstellt, und platzieren ihre ****Kontrollmarker****, um bestimmte Bereiche zu dominieren.
3. ****Einfluss auf die Jury:**** Je nachdem, wer die verschiedenen Bereiche (Wort,

Instinkt, Beobachtung usw.) kontrolliert, reagiert Guy im Prozess auf eine Weise, die EinflussMarker (Schuldig/Unschuldig) auf die Geschworenen legt.

4. ****Auflösung:**** Gegensätzliche Marker (Schuldig vs. Unschuldig) heben sich gegenseitig auf. Am Ende des Spiels werden die geheimen Ziele der Spieler aufgedeckt und das endgültige Urteil der Jury wird überprüft.

Wichtige Punkte

* ****Planung:**** Neben den Bereichen für die direkte Kontrolle gibt es einen "Planungs"Bereich, der zwar keine unmittelbaren

Aktionen steuert, aber den Erhalt von Strategiekarten ermöglicht, um das Spiel langfristig zu verändern.

* ****Soziale Dynamik:**** Da jeder Spieler unterschiedliche Ziele hat, können temporäre Allianzen oder hitzige Rivalitäten entstehen, um Guys Züge zu kontrollieren.

* ****Variabilität:**** Selbst eine scheinbar unbedeutende Handlung, wie ein Gähnen oder ein Augenzwinkern im Gerichtssaal, kann drastische Folgen für das endgültige Urteil haben.

Für einen visuellen Einblick in den Aufbau und die Spieldynamik können Sie sich dieses Video ansehen: Guida al gioco Voices in My Head.

Dieses Video ist sehr nützlich, da es visuell zeigt, wie man das dreidimensionale Brett handhabt und wie sich die geheimen Rollen der Spieler mit den Entscheidungen des Staatsanwalts während der Prozessphasen integrieren.

Um ****Voices in My Head**** besser zu verstehen, ist es wichtig, die Unterscheidung zwischen dem "externen" Teil (dem Prozess) und dem "internen" Teil (dem Kampf um die Kontrolle über Guy) zu visualisieren.

Das Spielbrett

Das Spiel ist physisch in zwei Bereiche unterteilt:

1. ****Der Gerichtssaal:**** Hier findet der Prozess statt. Es gibt die Leiste für das Urteil

der Jury und die "Fall"-Karten, die aufgedeckt werden.

2. ****Das Gehirn-Brett (3D):**** Es ist in verschiedene Zonen unterteilt (z. B. Vernunft, Emotion, Instinkt, Gedächtnis). Jede Zone hat "Knotenpunkte", auf denen die Spieler ihre Kontrollmarker platzieren.

Die Zug-für-Zug-Dynamik

1. Planungsphase (Der Input)

Der Staatsanwalt spielt eine "Fall"-Karte. Diese Karte legt fest, was im Gerichtssaal passiert (zum Beispiel lügt ein Zeuge). Die Karte gibt an, ****welche Bereiche des Gehirns**** aktiviert werden müssen, um zu reagieren.

2. Kontrollphase (Der interne Kampf)

Hier wird das Spiel strategisch. Die Spieler (die Stimmen) müssen entscheiden, wie sie ihre Kontrollmarker einsetzen:

- * ****Dominanz:**** Wenn du mehr Marker als deine Gegner in einer Zone platzierst, erhältst du die Kontrolle über diese Zone.
- * ****Geheime Ziele:**** Jeder Spieler hat eine "Persönlichkeitskarte". Eine Persönlichkeit möchte vielleicht um jeden Preis, dass Guy "schuldig" aussieht, während eine andere möchte, dass er "unschuldig" wirkt. Du kannst nicht gewinnen, wenn Guy sich nicht so verhält, wie es deine geheime Persönlichkeit erfordert.

3. Aktionsphase (Guys Verhalten)

Sobald die Kontrollen entschieden sind, reagiert Guy im Gerichtssaal.

- * Wenn die Zone "Vernunft" von einer Stimme kontrolliert wird, die unschuldig erscheinen möchte, gibt Guy eine ruhige und logische Antwort.
- * Wenn die Zone "Instinkt" von einer Stimme kontrolliert wird, die schuldig erscheinen möchte, könnte Guy in nervöses Lachen ausbrechen oder aggressiv wirken.
- * Diese Aktionen fügen den Geschworenen **Schuldig- (rot)** oder **UnschuldigWürfel (blau)** hinzu.

Siegbedingungen

Das Ende ist der spannendste Teil des Spiels:

- * **Der Staatsanwalt:** Gewinnt, wenn am Ende der letzten Runde die Jury mehr rote Würfel (Schuldig) als blaue hat.

* **Die Stimmen (die Spieler):** Müssen zwei Bedingungen erfüllen, um zu gewinnen:

1. **Öffentliches Ziel:** Sie haben während des Spiels genügend Prestige-/Einflusspunkte gesammelt.

2. **Geheimes Ziel:** Das endgültige Urteil muss mit ihrer Persönlichkeit übereinstimmen (z. B. "Gewinnen, wenn Guy freigesprochen wird" oder "Gewinnen, wenn Guy verurteilt wird").

> **Wichtiger Hinweis:** Es kommt oft vor, dass eine Stimme *mit* dem Staatsanwalt zusammenarbeiten muss, um eine Verurteilung von Guy zu erwirken, und dabei faktisch die anderen Spieler verrät, die versucht haben, ihn freizusprechen. Diese ständige Spannung zwischen Kooperation

(damit Guy reagiert) und Wettbewerb (für die eigenen Ziele) ist das Herzstück des Spiels.

>

Tipps für den Start

- * **Lies deine Persönlichkeitskarte gut durch:** Das ist der häufigste Fehler. Wenn man sein geheimes Ziel vergisst, spielt man "zufällig" ohne einen schlüssigen Plan.
- * **Beobachte die anderen Stimmen:** Wenn du merkst, dass ein Gegner immer darauf drängt, Guy "unschuldig" erscheinen zu lassen, weißt du, dass dies höchstwahrscheinlich sein geheimes Ziel ist. Versuche, ihn in den Gehirnbereichen zu blockieren, die er bevorzugt.

Möchtest du vertiefen, wie die einzigartigen

Fähigkeiten der verschiedenen
"Persönlichkeiten", die du spielen kannst, im
Detail funktionieren?

Der Aufbau von ****Voices in My Head**** ist
ein entscheidender Moment, da er die
"Landkarte" von Guys Psyche und die
Bedingungen des Prozesses festlegt. So
bereitest du den Tisch für eine Partie vor: ###

1. Vorbereitung des Gerichtssaals

- * ****Hauptspielbrett:**** Platziere das Brett,
das den Gerichtssaal darstellt, in der Mitte
des Tisches.
- * ****Jury:**** Ordne die GeschworenenMarker
(oft als Plättchen oder Figuren dargestellt)
auf der Leiste an.

- * **Urteilsleiste:** Platziere den Marker, der den aktuellen Status des Prozesses anzeigt (den Überzeugungsgrad der Jury).
- * **Prozessstapel:** Mische die "Fall"Karten und lege sie als verdeckten Stapel bereit.

2. Vorbereitung des Gehirns (3D-Brett)

- * **Montage:** Baue das 3D-Brett zusammen. Stelle sicher, dass die verschiedenen Bereiche (Vernunft, Instinkt, Gedächtnis usw.) klar unterscheidbar sind.
- * **Einflusszonen:** Lege die Kontrollmarker (Würfel oder Spielfiguren) jedes Spielers bereit.
- * **Vorrat:** Halte die "Schuldig"- (rot) und "Unschuldig"-Würfel (blau) griffbereit.

3. Rollenverteilung

- * **Der Staatsanwalt:** Ein Spieler wählt (oder wird ausgewählt), um den Staatsanwalt zu spielen. Er erhält seine spezifischen Zielkarten für die Anklage.
- * **Die Stimmen (Spieler):**
- * Jeder Spieler wählt (oder zieht zufällig) eine **Persönlichkeitskarte**.
- * **Wichtig:** Lies deine geheime Karte, ohne sie den anderen zu zeigen. Diese Karte sagt dir, ob du die Unschuld oder die Schuld von Guy bevorzugst, und verleiht dir eine einzigartige Spezialfähigkeit.
- * **Startausstattung:** Jeder Spieler erhält das Set an Kontrollmarkern in seiner Farbe.

4. Spielaufbau (Runde 0)

* **Anfängliche Auswahl:** Normalerweise wird die erste "Fall"-Karte aufgedeckt, um die erste Runde zu beginnen.

* **Anfängliche Platzierung:** Einige Szenarien sehen vor, dass vor Spielbeginn bereits einige Würfel auf dem Brett platziert sind oder die Jury bereits eine leichte Tendenz zur Unschuld oder Schuld hat (überprüfe immer den spezifischen Aufbau, der in der Anleitung für das gewählte Szenario angegeben ist).

Tipps für einen schnellen Aufbau

* **Organisation:** Da es viele kleine Komponenten gibt (die Einflusswürfel und Kontrollmarker), empfehle ich, kleine Schalen oder Behälter zu verwenden, um die Farben

vor Spielbeginn zu trennen. Das spart viel Zeit während des Spiels.

* **Platz:** Stelle sicher, dass du einen ausreichend großen Tisch hast. Das 3D-Brett nimmt Platz in der Höhe und Breite ein, und jeder Spieler benötigt einen kleinen Bereich vor sich für seine geheimen Karten und die Marker-Vorräte.

Eine Kuriosität für deine Partien

In der Schachtel findest du oft verschiedene **Szenarien**. Der Aufbau kann sich je nach Szenario, das du spielen möchtest, leicht ändern: Einige Szenarien machen Guy anfälliger dafür, unter Druck "zusammenzuberechnen", während andere die Jury viel skeptischer machen.

Ich empfehle dir, mit dem
TutorialSzenario (normalerweise im
Handbuch angegeben) zu beginnen, um ein
Gefühl dafür zu bekommen, welchen Einfluss
jede einzelne Aktion auf dem 3D-Brett auf
das endgültige Urteil hat.

Hast du schon geschaut, wie viele Personen
an deiner Partie teilnehmen werden, oder
bist du noch in der Organisationsphase?