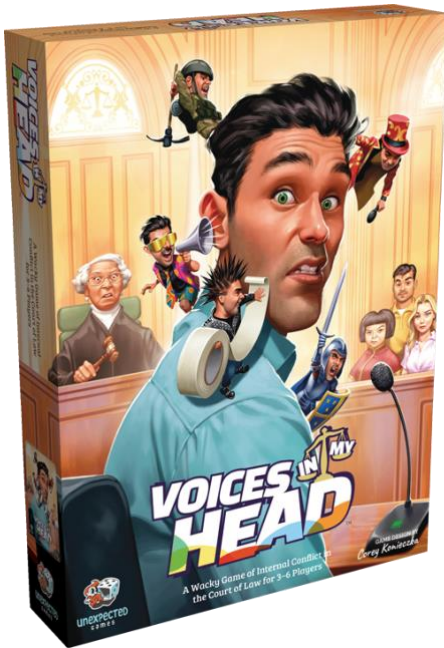


Voices in My Head



****Voices in My Head**** es un juego de mesa
único en su tipo, ambientado tanto en una
sala de tribunales como dentro de la mente

del acusado (Guy), quien está siendo juzgado por un robo a un banco.

El objetivo del juego

El objetivo final es influir en el veredicto del jurado.

* **El Fiscal (Prosecutor):** Un jugador asume el papel de la acusación e intenta convencer al jurado de que Guy es culpable.

* **Las Voces (Personas):** Los demás jugadores interpretan varios aspectos de la

personalidad de Guy (como Honestidad, Egoísmo, etc.). Cada uno tiene un ****objetivo secreto**** que debe intentar cumplir para ganar.

Desarrollo del juego

El juego se articula en una serie de rondas basadas en las cartas de proceso. Estas son las fases principales:

1. ****Selección de la carta de proceso:**** Al principio de cada ronda, el Fiscal elige una

carta que presenta un momento crítico del juicio (presentación de pruebas, interrogatorio de testigos, etc.).

2. ****Control de la mente:**** La carta indica qué áreas del cerebro de Guy están involucradas. Los jugadores utilizan un tablero tridimensional que representa el cerebro, colocando sus propios ****marcadores de control**** para dominar áreas específicas.

3. **Influencia sobre el jurado:**

Dependiendo de quién controle las diferentes áreas (palabra, instinto, observación, etc.), Guy reaccionará al juicio de maneras que añadirán marcadores de influencia (Culpable/Inocente) sobre los jurados.

4. **Resolución:** Los marcadores opuestos (Culpable vs. Inocente) se anulan entre sí.

Al final del juego, se revelan los objetivos

secretos de los jugadores y se verifica el resultado final del jurado.

Puntos clave a recordar

* **Planificación:** Además de las áreas de control directo, existe un área de "planificación" que no controla las acciones inmediatas, pero permite obtener cartas de estrategia para modificar el juego a largo plazo.

* ****Dinámicas sociales:**** Dado que cada jugador tiene objetivos diferentes, se pueden crear alianzas temporales o rivalidades encendidas para controlar los movimientos de Guy.

* ****Variabilidad:**** Incluso una acción aparentemente insignificante, como un bostezo o un guiño en la sala, puede tener consecuencias drásticas en el veredicto final.



Para un análisis visual sobre la configuración y las dinámicas de juego, puedes ver este video: Guía del juego Voices in My Head.

Este video es muy útil porque muestra visualmente cómo gestionar el tablero tridimensional y cómo se integran los roles secretos de los jugadores con las decisiones del Fiscal durante las fases del proceso.

Para comprender mejor **Voices in My Head**, es fundamental visualizar la



distinción entre la parte "externa" (el juicio) y la "interna" (la lucha por el control de Guy).

El tablero de juego

El juego se divide físicamente en dos áreas:

1. ****La sala de tribunal:**** Aquí se juega el juicio. Está el registro del veredicto del jurado y las cartas de "Caso" que se revelan.
2. ****El tablero del cerebro (3D):**** Está dividido en diferentes zonas (ej. Razón,

Emoción, Instinto, Memoria). Cada zona tiene "nodos" donde los jugadores colocan sus marcadores de control.

La dinámica turno a turno

1. Fase de planificación (El input)

El Fiscal juega una carta de "Caso". Esta carta establece lo que está sucediendo en la sala (por ejemplo, un testigo está diciendo una mentira). La carta indica **qué zonas del

cerebro** deben activarse para reaccionar.

2. Fase de control (La lucha interna)

Aquí el juego se vuelve estratégico. Los jugadores (las Voces) deben decidir cómo gastar sus marcadores de control:

* **Dominio:** Si colocas más marcadores que tus oponentes en una zona, obtienes el control de la misma.

* **Objetivos secretos:** Cada jugador tiene una "carta de Personalidad". Por ejemplo,

una personalidad podría querer parecer "Culpable" a toda costa, mientras que otra quiere parecer "Inocente". No podrás ganar si Guy no se comporta de la manera requerida por tu personalidad secreta.

3. Fase de acción (El comportamiento de Guy)

Una vez decididos los controles, Guy reacciona en la sala.

- * Si la zona de "Razón" está controlada por una voz que quiere parecer inocente, Guy dará una respuesta calmada y lógica.
- * Si la zona de "Instinto" está controlada por una voz que quiere parecer culpable, Guy podría estallar en una risa nerviosa o parecer agresivo.
- * Estas acciones añaden cubos de
- **Culpable (rojos)** o **Inocente (azules)** sobre los jurados.

Las condiciones de victoria

El final es la parte más tensa del juego:

* **El Fiscal:** Gana si, al final de la última ronda, el jurado tiene más cubos rojos (Culpable) que azules.

* **Las Voces (los jugadores):** Tienen dos condiciones que satisfacer para ganar:

1. **Objetivo público:** Haber ganado suficientes puntos de prestigio/influencia durante el juego.

2. ****Objetivo secreto:**** El veredicto final debe alinearse con su personalidad (ej. "Ganar si Guy es absuelto" o "Ganar si Guy es condenado").

> ****Nota importante:**** A menudo sucede que una voz deba trabajar ***con*** el Fiscal para que condenen a Guy, traicionando de hecho a los otros jugadores que, en cambio, intentaban exonerarlo. Esta continua tensión entre la cooperación (para que Guy

reaccione) y la competición (por los propios objetivos) es el corazón del juego.

>

Consejos para empezar

* **Lee bien tu carta de personalidad:** Es el error más común. Olvidar tu propio objetivo secreto lleva a jugar "al azar" sin un plan coherente.

* **Observa a las otras Voces:** Si notas que un oponente está presionando siempre

para hacer que Guy parezca "Inocente",
sabrás que su objetivo secreto es muy
probablemente ese. Intenta bloquearlo en
las zonas del cerebro que prefiere.

¿Te gustaría profundizar en cómo funcionan
específicamente las habilidades únicas de las
diferentes "Personalidades" que puedes
interpretar?

La configuración (setup) de **Voices in My
Head** es un momento crucial porque

establece el "mapa" de la psique de Guy y las condiciones del proceso. Aquí tienes cómo preparar la mesa para una partida:

1. Preparación de la sala de tribunal

* **Tablero principal:** Coloca el tablero

que representa la sala de tribunal en el centro de la mesa.

* **Jurado:** Dispón los marcadores de

jurado (a menudo representados por fichas o figuras) en el registro.

* **Registro del veredicto:** Coloca el
marcador que indica el estado actual del
proceso (el nivel de convicción del jurado).

* **Mazo de proceso:** Mezcla las cartas de
"Caso" y colócalas en un mazo boca abajo.

2. Preparación del cerebro (Tablero 3D)

* **Montaje:** Ensambla el tablero 3D.

Asegúrate de que las distintas áreas (Razón, Instinto, Memoria, etc.) sean claramente distinguibles.

* **Zonas de influencia:** Pon a disposición los marcadores de control (cubos o peones) de cada jugador.

* **Reserva:** Ten a mano los cubos de "Culpable" (rojos) e "Inocente" (azules).

3. Distribución de los roles

* **El Fiscal:** Un jugador elige (o es elegido) para interpretar al Fiscal. Recibirá sus cartas de objetivo específicas para la acusación.

* **Las Voces (Jugadores):**

* Cada jugador elige (o sortea) una **carta de Personalidad**.

* **Fundamental:** Lee tu carta secreta sin revelarla a los demás. Esta carta te dirá si prefieres la inocencia o la culpabilidad de

Guy y te dará una habilidad especial única.

* **Dotación inicial:** Cada jugador recibe el set de marcadores de control de su color.

4. Configuración de la partida (Ronda 0)

* **Selección inicial:** Se suele descubrir la primera carta de "Caso" para comenzar la primera ronda.

* **Posicionamiento inicial:** Algunos escenarios prevén que, antes de comenzar, algunos cubos ya estén colocados en el

tablero o que el jurado ya tenga una ligera inclinación hacia la inocencia o la culpabilidad (consulta siempre la configuración específica indicada en el reglamento para el escenario elegido).

Consejos para una configuración rápida

* **Organización:** Como hay muchos componentes pequeños (los cubos de influencia y los marcadores de control), te aconsejo usar cuencos o pequeños



contenedores para separar los colores antes de empezar. Te ahorrará mucho tiempo durante la partida.

* **Espacio:** Asegúrate de tener una mesa lo suficientemente grande. El tablero 3D ocupa espacio en altura y anchura, y cada jugador necesitará una pequeña zona frente a sí para sus cartas secretas y sus reservas de marcadores.

Una curiosidad para tus partidas





En la caja encontrarás a menudo diferentes **escenarios**. La configuración puede cambiar ligeramente según el escenario que decidas jugar: algunos escenarios hacen que Guy sea más propenso a "colapsar" bajo presión, mientras que otros hacen que el jurado sea mucho más escéptico.

Te aconsejo empezar con el **escenario tutorial** (normalmente indicado en el manual) para familiarizarte con el peso que





cada acción en el tablero 3D tiene sobre el veredicto final.

¿Ya has visto cuántas personas participarán en tu partida, o todavía estás en fase de organización?

