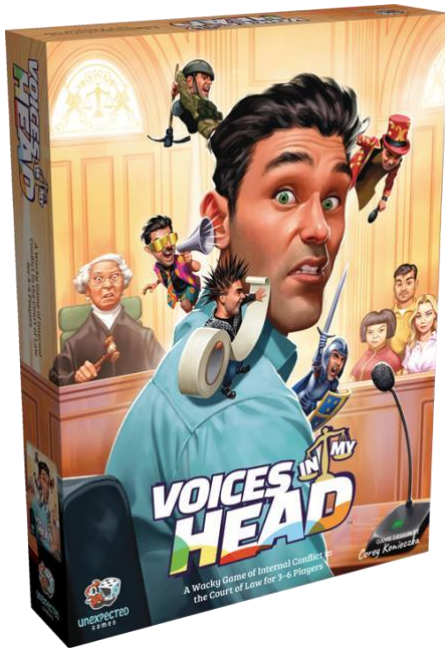


Voices in My Head



Présentation du jeu

****Voices in My Head**** est un jeu de société unique en son genre, qui se déroule à la fois dans une salle d'audience et à l'intérieur de l'esprit de l'accusé (Guy), qui est jugé pour un braquage de banque.



Le but du jeu

L'objectif final est d'influencer le verdict du jury.

* ****Le Procureur : **** Un joueur joue le rôle de l'accusation et tente de convaincre le jury que Guy est coupable.

* ****Les Voix (Personas) : **** Les autres joueurs incarnent divers aspects de la personnalité de Guy (comme l'Honnêteté, l'Égoïsme, etc.). Chaque joueur possède un ****objectif secret**** qu'il doit tenter d'atteindre pour gagner.

Déroulement de la partie

Le jeu se divise en une série de manches basées sur des cartes "Procès".



1. ****Sélection de la carte Procès : **** Au début de chaque manche, le Procureur choisit une carte représentant un moment critique du procès.
2. ****Contrôle de l'esprit : **** La carte indique quelles zones du cerveau de Guy sont impliquées. Les joueurs utilisent un plateau tridimensionnel représentant le cerveau, sur lequel ils placent leurs ****jetons de contrôle**** pour dominer des zones spécifiques.
3. ****Influence sur le jury : **** Selon qui contrôle les différentes zones (parole, instinct, observation, etc.), Guy réagit au procès, ce qui ajoute des jetons d'influence (Coupable/Innocent) sur les jurés.

4. ****Résolution : **** Les jetons opposés (Coupable contre Innocent) s'annulent. À la fin de la partie, les objectifs secrets sont révélés et l'issue finale est déterminée.

Éléments clés à retenir

- * ****Planification : **** Il existe une zone de "planification" qui permet d'obtenir des cartes stratégie pour modifier le jeu à long terme.
- * ****Dynamiques sociales : **** Comme chaque joueur a des objectifs différents, des alliances temporaires ou des rivalités peuvent se créer pour contrôler les actions de Guy.
- * ****Variabilité : **** Une action apparemment insignifiante, comme un bâillement ou un clin d'œil, peut avoir des conséquences drastiques sur le verdict final.

Conditions de victoire

* ****Le Procureur : **** Il gagne si, à la fin de la dernière manche, le jury possède plus de jetons rouges (Coupable) que de jetons bleus (Innocent).

* ****Les Voix (joueurs) : **** Ils doivent remplir deux conditions:

1. ****Objectif public : **** Avoir accumulé suffisamment de points de prestige/influence.
2. ****Objectif secret : **** Le verdict final doit correspondre à leur personnalité (ex: "gagner si Guy est acquitté" ou "gagner si Guy est condamné").

> **Note importante :** Il arrive souvent qu'une "Voix" doive travailler *avec* le Procureur pour faire condamner Guy, trahissant ainsi les autres joueurs qui cherchaient à l'innocenter. Cette tension constante entre coopération et compétition est le cœur du jeu.

>

Conseils pour débiter

* **Lisez bien votre carte personnalité :** C'est l'erreur la plus courante ; oublier son objectif secret mène à jouer sans plan cohérent.

* **Observez les autres Voix :** Si vous remarquez qu'un adversaire pousse toujours pour faire paraître Guy "Innocent", son objectif secret est probablement celui-là.



Essayez de le bloquer dans ses zones de cerveau préférées.

* ****Préparez votre espace : **** Le plateau 3D prend de la place ; assurez-vous d'avoir une table suffisamment grande et utilisez des petits récipients pour organiser les nombreux composants.

* ****Scénarios : **** Il est conseillé de commencer par le ****scénario tutoriel**** pour se familiariser avec le poids de chaque action sur le plateau 3D et le verdict final.

Avez-vous déjà une idée du nombre de personnes qui participeront à votre partie, ou êtes-vous encore en phase d'organisation ?

