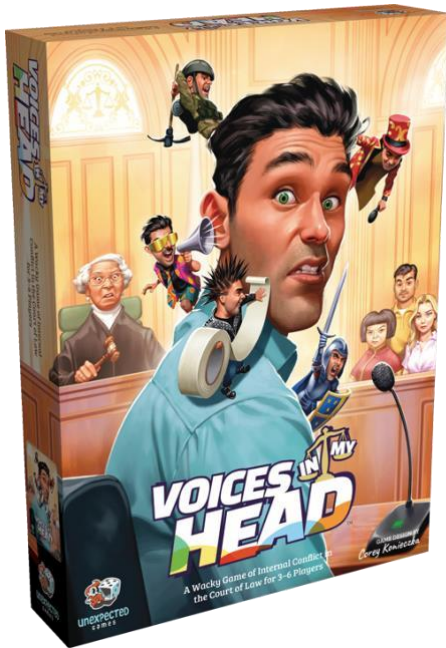


Voices in My Head



****Voices in My Head**** è un gioco da tavolo unico nel suo genere, ambientato sia in un'aula di tribunale che all'interno della

mente dell'imputato (Guy), sotto processo per una rapina in banca.

Lo Scopo del Gioco

L'obiettivo finale è influenzare il verdetto della giuria.

* **Il Pubblico Ministero (Prosecutor):**

Un giocatore gioca nel ruolo dell'accusa e cerca di convincere la giuria che Guy è colpevole.

* **Le Voci (Personas):** Gli altri giocatori impersonano vari aspetti della personalità di Guy (come Onestà, Egoismo, ecc.).

Ognuno ha un **obiettivo segreto** che deve cercare di soddisfare per vincere.

Svolgimento del Gioco

Il gioco si articola in una serie di round basati sulle carte processo. Ecco le fasi principali:

1. **Selezione della Carta Processo:**

All'inizio di ogni round, il Pubblico Ministero sceglie una carta che presenta un momento critico del processo (presentazione di prove, interrogatorio di testimoni, ecc.).

2. **Controllo della Mente:** La carta

indica quali aree del cervello di Guy sono coinvolte. I giocatori utilizzano una plancia tridimensionale che rappresenta

il cervello, posizionando i propri

****segnalini controllo**** per dominare
specifiche aree.

3. ****Influenza sulla Giuria:**** A seconda di
chi controlla le diverse aree (parola,
istinto, osservazione, ecc.), Guy reagirà al
processo in modi che aggiungono
segnalini di influenza
(Colpevole/Innocente) sui giurati.

4. ****Risoluzione:**** I segnalini opposti (Colpevole vs Innocente) si annullano a vicenda. Alla fine del gioco, si rivelano gli obiettivi segreti dei giocatori e si verifica l'esito finale della giuria.

Punti Chiave da Ricordare

* ****Pianificazione:**** Oltre alle aree di controllo diretto, esiste un'area di "pianificazione" che non controlla le azioni immediate ma permette di ottenere carte

strategia per modificare il gioco a lungo termine.

* **Dinamiche sociali:** Poiché ogni giocatore ha obiettivi diversi, si possono creare alleanze temporanee o rivalità accese per controllare le mosse di Guy. *

Variabilità: Anche un'azione apparentemente insignificante, come uno

sbadiglio o un occholino in aula, può avere conseguenze drastiche sul verdetto finale.

Per un approfondimento visivo sul setup e le dinamiche di gioco, puoi guardare questo video: Guida al gioco Voices in My Head.

*Questo video è molto utile perché mostra visivamente come gestire la plancia tridimensionale e come si integrano i ruoli segreti dei giocatori con le scelte del

Pubblico Ministero durante le fasi del
processo.*

Certamente. Per comprendere meglio
Voices in My Head, è fondamentale
visualizzare la distinzione tra la parte
"esterna" (il processo) e quella "interna" (la
lotta per il controllo di Guy).

Il Tabellone di Gioco

Il gioco si divide fisicamente in due aree:

1. ****L'aula di tribunale:**** Qui si gioca il

processo. C'è il tracciato del verdetto della

giuria e le carte "Caso" che vengono

rivellate.

2. ****La plancia del cervello (3D):**** È divisa

in diverse zone (es. Ragione, Emozione,

Istinto, Memoria). Ogni zona ha dei "nodi"

dove i giocatori posizionano i loro segnalini

controllo.

La Dinamica Turno per Turno

1. Fase di Pianificazione (L'input)

Il Pubblico Ministero gioca una carta

"Caso". Questa carta stabilisce cosa sta

succedendo in aula (ad esempio, un

testimone sta dicendo una bugia). La carta

indica **quali zone del cervello** devono

attivarsi per reagire.

2. Fase di Controllo (La lotta interna)

Qui il gioco diventa strategico. I giocatori (le

Voci) devono decidere come spendere i propri segnalini controllo:

* **Dominio:** Se metti più segnalini degli avversari in una zona, ottieni il controllo di quella zona.

* **Obiettivi Segreti:** Ogni giocatore ha una "carta Personalità". Ad esempio, una personalità potrebbe voler sembrare "Colpevole" a tutti i costi, mentre un'altra

vuole sembrare "Innocente". Non potrai vincere se Guy non si comporta nel modo richiesto dalla tua personalità segreta.

3. Fase di Azione (Il comportamento di Guy)

Una volta decisi i controlli, Guy reagisce in aula.

- * Se la zona "Ragione" è controllata da una voce che vuole sembrare innocente, Guy darà una risposta calma e logica.
- * Se la zona "Istinto" è controllata da una voce che vuole sembrare colpevole, Guy potrebbe scoppiare in una risata nervosa o apparire aggressivo.

* Queste azioni aggiungono cubetti

****Colpevole (rossi)**** o ****Innocente (blu)**** sui giurati.

Le Condizioni di Vittoria

Il finale è la parte più tesa del gioco:

* ****Il Pubblico Ministero:**** Vince se, alla fine del round finale, la giuria ha più cubetti rossi (Colpevole) che blu.

* ****Le Voci (i giocatori):**** Hanno due condizioni da soddisfare per vincere:

1. ****Obiettivo Pubblico:**** Hanno guadagnato abbastanza punti prestigio/influenza durante il gioco.
2. ****Obiettivo Segreto:**** Il verdetto finale deve allinearsi con la loro personalità (es. "Vincere se Guy viene assolto" oppure "Vincere se Guy viene condannato").

> ****Nota importante:**** Spesso capita che una voce debba lavorare ***con*** il Pubblico Ministero per far condannare Guy, tradendo di fatto gli altri giocatori che invece cercavano di scagionarlo. Questa continua tensione tra cooperazione (per far reagire Guy) e competizione (per i propri obiettivi) è il cuore del gioco.

>

Consigli per iniziare

* **Leggi bene la tua carta personalità:** * È
l'errore più comune. Dimenticarsi il
proprio obiettivo segreto porta a giocare
"a caso" senza un piano coerente.

* **Osserva le altre Voci:** * Se noti che un
avversario sta spingendo sempre per far
apparire Guy "Innocente", saprai che il
suo obiettivo segreto è molto



probabilmente quello. Cerca di bloccarlo nelle zone del cervello che lui preferisce.

Ti piacerebbe approfondire come funzionano nello specifico le abilità uniche delle diverse "Personalità" che puoi interpretare?

Il setup di ****Voices in My Head**** è un momento cruciale perché stabilisce la



"mappa" della psiche di Guy e le condizioni del processo. Ecco come preparare il tavolo per una partita:

1. Preparazione dell'Aula di Tribunale

* **Plancia principale:** Posiziona la plancia che rappresenta l'aula di tribunale al centro del tavolo.

* **Giuria:** Disponi i segnalini giurato
(spesso rappresentati da tessere o figure)
sul tracciato.

* **Tracciato del verdetto:** Posiziona il
segnalino che indica lo stato attuale del
processo (il livello di convinzione della
giuria).

* **Mazzo Processo:** Mescola le carte
"Caso" e posizionale in un mazzo coperto.

2. Preparazione del Cervello (Plancia 3D)

* **Montaggio:** Assembla la plancia 3D.

Assicurati che le varie aree (Ragione, Istinto, Memoria, ecc.) siano chiaramente distinguibili.

* **Zone di influenza:** Metti a disposizione i segnalini controllo (cubetti o pedine) di ogni giocatore.

* **Riserva:** Tieni a portata di mano i cubetti "Colpevole" (rossi) e "Innocente" (blu).

3. Distribuzione dei Ruoli

* **Il Pubblico Ministero:** Un giocatore sceglie (o viene scelto) per interpretare il Pubblico Ministero. Riceverà le proprie carte obiettivo specifiche per l'accusa.

* **Le Voci (Giocatori):**

- * Ogni giocatore sceglie (o pesca a sorte)
una **carta Personalità**.
- * **Fondamentale:** Leggi la tua carta
segreta senza rivelarla agli altri. Questa
carta ti dirà se preferisci l'innocenza o la
colpevolezza di Guy e ti darà un'abilità
speciale unica.

* **Dotazione iniziale:**
Ogni giocatore riceve il set di segnalini controllo del proprio colore.

4. Setup della partita (Round 0)

* **Selezione iniziale:**
Si scopre solitamente la prima carta "Caso" per iniziare il primo round.

* **Posizionamento iniziale:**
Alcuni scenari prevedono che, prima di iniziare,

alcuni cubetti siano già piazzati sulla
plancia o che la giuria abbia già una
leggera inclinazione verso l'innocenza o la
colpevolezza (controlla sempre il setup
specifico indicato nel regolamento per lo
scenario scelto).

Consigli per un setup rapido

* **Organizzazione:** Poiché ci sono molti
componenti piccoli (i cubetti influenza e i

segnalini controllo), ti consiglio di usare delle ciotoline o dei piccoli contenitori per dividere i colori prima di iniziare. Ti farà risparmiare molto tempo durante la partita.

* **Spazio:** Assicurati di avere un tavolo abbastanza grande. La plancia 3D occupa spazio in altezza e larghezza, e ogni giocatore avrà bisogno di una piccola zona

davanti a sé per le proprie carte segrete e le riserve di segnalini.

Una curiosità per le tue partite
Nella scatola troverai spesso diversi

scenari . Il setup può cambiare

leggermente a seconda dello scenario che

decidi di giocare: alcuni scenari rendono

Guy più incline a "crollare" sotto pressione,

mentre altri rendono la giuria molto più

scettica.

Ti consiglio di iniziare con lo **scenario tutorial** (solitamente indicato nel manuale) per prendere confidenza con il peso che ogni singola azione sulla plancia 3D ha sul verdetto finale.

Hai già dato un'occhiata a quante persone parteciperanno alla tua partita, o sei ancora in fase di organizzazione?

