



See death. Find the truth.

**STUDIO**

**6**

Progetto per Global Game Jam 2026 (30 Gennaio-1 Febbraio 2026)

Sede: Scuola Internazionale di Comics (Genova)

Ideato e prodotto da: Studio 6

# imago mortis

Un gioco da tavolo investigativo e narrativo, dove deduzione, atmosfera gotica e sospetto si intrecciano in una corsa contro l'ignoto.

Hai il coraggio di svelare la verità prima che l'oscurità prenda il sopravvento?

# imago mortis

Numero di giocatori: 3-5 giocatori

Età consigliata: 15+

Durata media di una partita: 40 minuti

Meccanica: competitiva

Genere: Investigazione/Mistero/Occulto

Obiettivo del gioco: Scoprire l'identità del fantasma, come è morto e perché entro 4 round.

# trama

1907, Bloomsbury.

In una notte d'inverno, un gruppo di intellettuali decide di riunirsi per una seduta spiritica.

Durante la seduta, il/la medium verrà posseduta da un fantasma e rivelerà varie informazioni. Starà ai giocatori scoprire la sua identità, come è morto e perché, prima che lo spirito svanisca per sempre.

# componenti di gioco

## **-4 carte Identità**

Ogni personaggio può essere sia vittima che assassino.

## **-4 carte morte**

ogni carta rappresenta un modo di morire.

## **-Carte indizio** (usate solo dalla Medium)

Ogni carta può fare riferimento al personaggio o a come è avvenuta la morte.

**regole**

**obiettivo del gioco**

I giocatori devono indovinare correttamente:

- 1. Chi è morto**
- 2. Chi è l'assassino**
- 3. Come è morto**

entro 4 turni interpretando gli indizi della Medium.

## preparazione

Posiziona le plance segnaturno al centro del tavolo

Metti il gettone maschera sul primo turno

Scegli la Medium (tradizionalmente chi ha visto più di recente un film horror a tema fantasmi o possessioni)



## Svolgimento di un turno

Ogni turno è diviso in due fasi:

### Indizio della Medium

La Medium gioca una Carta Indizio, che può riferirsi a un solo elemento (personaggio coinvolto o metodo di morte).

l'indizio deve essere simbolico, evocativo o ambiguo, mai esplicito

### Ipotesi dei giocatori

A turno, ogni giocatore formula una sola ipotesi (es. “Il Personaggio 2 è morto avvelenato”).

Dopo ogni ipotesi, la Medium batte il tavolo:

1 colpo per ogni elemento corretto

0 colpi se nulla è corretto

La Medium non rivela cosa è giusto, solo quanti elementi lo sono

## *fine della partita*

La partita termina quando:

un giocatore indovina tutti e tre gli elementi, oppure finiscono i turni disponibili

Se la verità viene scoperta, lo spirito trova pace.

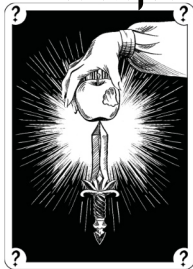
## punteggio

Alla fine della partita vengono assegnati punti sia al giocatore vincitore sia al fantasma, in base al round in cui viene scoperto:

Giocatore: più punti se indovina prima

Fantasma: più punti se viene scoperto più tardi

## esempio di carte morte



## esempio di carte indizio

