



imago mortis

See death. Find the truth.

STUDIO

6

Imago Mortis

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

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. Sarà 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.

-Plance di gioco segnaturno

-Gettone maschera segna turno

-Gettoni punto

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 della postazione di gioco

Posizionare la plance di gioco al centro con il gettone maschera per segnare il turno

medium

Verrà scelto il/la medium in base a chi ha visto ultimamente un film horror a tema fantasmi e/o possessioni. Il medium deve pescare due carte personaggio (assassino e vittima), una carta morte.

svolgimento dei turni

Fase 1: L'Indizio della Medium

All'inizio di ogni turno:

- la Medium gioca **una Carta Indizio**;
- l'indizio può riferirsi **a uno solo** dei tre elementi: personaggi coinvolto o metodo di morte

L'indizio **non può essere esplicito**, ma deve essere simbolico, evocativo o ambiguo (come se arrivasse dall'aldilà).

Fase 2: Le Ipotesi dei Giocatori

A turno, ogni giocatore può formulare **una sola ipotesi** secondo il seguente ordine: personaggio 1 ha ucciso personaggio 2 in modo x.

Dopo ogni ipotesi la Medium **batte il tavolo: 1 colpo** per ogni elemento corretto nell'ipotesi, **0 colpi** se non c'è nulla di corretto. La Medium **non dice cosa è giusto**, solo **quante cose** lo sono.

Fine del gioco

Il gioco termina quando uno dei giocatori indovina **tutti e tre gli elementi**, **oppure** finiscono i turni disponibili. Se la verità viene scoperta lo spirito trova pace e la seduta ha successo. Se si fallisce lo spirito rimane intrappolato... e tornerà a infestare il mondo dei vivi.

A ogni partita conclusa verranno assegnati dei punti al giocatore che ha vinto e al fantasma. Nella partita successiva il medium sarà il giocatore sulla destra (antiorario) del primo medium. Vince chi raggiunge 20 punti.

schema punteggio giocatore

Fantasma indovinato in:

1 round	4 punti
2 round	3 punti
3 round	2 punti
4 round	1 punto

schema punteggio fantasma

Fantasma indovinato in:

1 round	1 punti
2 round	2 punti
3 round	3 punti
4 round	4 punti

Imago Mortis (ENG)

Project for Global Game Jam 2026 (January 30 – February 1, 2026)

Location: Scuola Internazionale di Comics (Genoa)

Created and produced by: Studio 6

imago mortis

Number of players: 3–5

Recommended age: 15+

Average playtime: 40 minutes

Mechanics: competitive

Genre: Investigation / Mystery / Occult

Game objective:

Discover the identity of the ghost, how they died, and why, within 4 rounds.

story

1907, Bloomsbury.

On a winter night, a group of intellectuals decides to gather for a séance.

During the ritual, the medium will be possessed by a ghost and reveal various clues.

It is up to the players to uncover the ghost's identity, how they died, and why, before the spirit fades away forever.

game components

-4 Identity Cards

Each character can be either the victim or the murderer.

-4 Death Cards

Each card represents a way of dying.

-Clue Cards (used only by the Medium)

Each card may refer to a character or to the cause of death.

-Turn Tracker Board

-Mask Token (Turn Marker)

-Point Tokens

objective of the game

Players must correctly guess:

1. Who died
2. Who the murderer is
3. How the victim died

within 4 turns, by interpreting the Medium's clues.

game setup

Place the game board in the center of the table with the mask token to mark the current turn.

the medium

The Medium is chosen based on who has most recently watched a horror movie involving ghosts and/or possessions. The medium must draw two character cards (the killer and the victim) and one death card.

turn structure

The game lasts 3 or 4 turns, depending on the chosen difficulty.

Phase 1: The Medium's Clue

At the beginning of each turn:

- the Medium plays one Clue Card;
- the clue may refer to only one of the three elements: involved character or method of death.

The clue cannot be explicit; it must be symbolic, evocative, or ambiguous, as if coming from beyond the grave.

Phase 2: Players' Hypotheses

On their turn, each player may make only one hypothesis, following this order: Character 1 killed Character 2 in manner X.

After each hypothesis, the Medium knocks on the table:

- **1 knock** for each correct element;
- **0 knocks** if nothing is correct.

The Medium never reveals *what* is correct, only *how many* elements are.

End of the Game

The game ends when one player correctly guesses all three elements, or when all available turns are used.

If the truth is revealed, the spirit finds peace and the séance succeeds.

If the players fail, the spirit remains trapped... and will return to haunt the world of the living.

At the end of each completed game, points are awarded to the winning player and to the ghost. In the following game, the medium will be the player to the right (counterclockwise) of the first medium. The first player to reach 20 points wins.

scoring system

player scoring

Ghost guessed in

1st round	4 points
2nd round	3 points
3rd round	2 points
4th round	1 point

ghost scoring

Ghost guessed

1st round	1 point
2nd round	2 points
3rd round	3 points
4th round	4 points

