

MINDME The Puzzle Game

In questo primo gioco verremo condotti nel mondo delle idee e dei pensieri in grado di forgiare il nostro carattere, creando bolle di esperienze che talvolta si dilatano in masse critiche, pronte a divenire veri e propri corpi di personalità. Questi corpi e queste idee vengono percorse dai viandanti dell'inconscio, figure che possono insinuarsi e mutare la sostanza dei nostri pensieri.

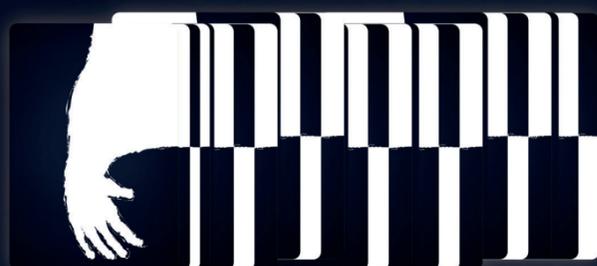
I giocatori assumono i panni di emozioni capaci di creare idee, alcune destinate a restare tali, altre posseggono le potenzialità per diventare parte della nostra personalità, del nostro carattere. Parte del gioco è svolto dai viandanti, emozioni in movimento pronte a contaminare le nostre esperienze, diffondendo la loro carica emozionale dentro le idee di tutti.

Infine, completeranno l'arco vitale di un'emozione, le carte sogno ovvero esperienze ancestrali nella nostra esistenza, percorse anch'esse dal nostro inconscio spinto dal tentativo di analizzarle e capirle.

Contenuto della scatola

- Volti x 6 (2 di riserva) **A**
- Viandanti x 6 (2 di riserva) **B**
- Carte idea x 44 **C**
- Carte sogno x 2 **D**
- Carte segnapunti x 4 **E**
- Segnalini Ricordo Minore x 13 **F**
- Segnalini Ricordo Maggiore x 5 **G**

Da 2 giocatori (3 o 4 giocatori con due confezioni).
20 - 40 minuti a partita..



Golem's Song esperienze ludiche

L'obiettivo di ogni esperienza umana è comprendere se stessi, conoscere, approfondire, imparare. Il viaggio a ritroso nella propria storia personale, nei ricordi delle nostre vicende passate, è lo strumento più prezioso che abbiamo per riscoprire le nostre specificità, i moti che ci governano, quali sono stati i balzi emotivi che ci hanno condotto al punto in cui ci troviamo.

Johan Huizinga, autore al quale ci riferiamo per molti dei nostri lavori, svolge un ruolo fondamentale per l'elaborazione che noi diamo al processo di autoanalisi attraverso il gioco in tutte le sue forme: proprio grazie all'attività ludica il bambino scopre ed impara il mondo dei grandi, lo emula, lo studia e ne rimane ispirato, vivendo viaggi in suoi possibili futuri. Sempre attraverso il gioco l'adulto può recarsi nel passato, dove dimorano le cause dei suoi comportamenti.

Il nostro interesse è quello di proporre dei giochi in grado di sondare la storia di ognuno di noi, che permettano di riscoprire la propria infanzia per capire il presente. Questo è Golem's Song.

Il ciclo dell'inconscio

Vogliamo studiare il modo in cui un'attività ludica può fungere da strumento di analisi, introducendo una serie di giochi a tema psicologico che, sfruttando semplici meccaniche e grafiche specifiche, possano sviluppare momenti di riflessione.

Gli argomenti principali intorno ai quali il nostro gioco si sviluppa sono la sfera emotiva, la memoria e l'inconscio. Si tratta di temi complessi, ma importanti per spingerci poi oltre la sfera del personale e del privato, in una dimensione nella quale le possibilità si moltiplicano, creando interazioni molteplici e profonde.



Preparazione

Ogni giocatore prende due volti e due viandanti del proprio colore e la Carta-sogno abbinata, dal lato che mostra il numero "1" in alto a sinistra

Create una pila di Ricordi Maggiori a faccia in giù e una di Ricordi Minori sempre a faccia in giù.

Mescolate il mazzo di carte idee. Ogni giocatore pesca tre carte. Se non si posseggono carte corpo è possibile rivelare le proprie carte, rimescolarle nel mazzo e pescarne di nuove.

Inizia il giocatore più giovane o uno scelto a sorte.

Le fasi del turno

A partire dal primo giocatore, ogni turno segue le stesse fasi, fino a quando il mazzo delle carte non si esaurisce.

Il turno di un giocatore si divide in:

Fase di pesca

Fase delle azioni

Fase dei movimenti

Fase di pesca:

Pescate una carta dal mazzo e aggiungetela alla vostra mano. Poi svolgete la fase delle azioni e la fase dei movimenti in qualunque ordine.

Fase delle azioni:

Scegliete una carta dalla vostra mano e ponetela sul tavolo, in modo da far combaciare i lati bianchi o quelli neri con quelli dello stesso colore. Ogni lato deve combaciare con le carte connesse. Anche gli angoli che andranno ad accostarsi dovranno combaciare (come in figura).

Sostanzialmente andrete a creare dei corpi o delle bolle. Quando giocate una carta senza arti, potete appoggiare uno dei Volti dalla vostra riserva direttamente su di essa. In questo modo un corpo o un'idea inizia a formarsi.



Quando una forma si conclude, il proprietario del volto ottiene dei punti sulla base della tabella sottostante:

Per ogni testa 2 punti,
per ogni braccio 2 punti fino ad un massimo di 4 punti per due braccia,
per ogni gamba 2 punti fino ad un massimo di 4 punti per due gambe.

Non è possibile mettere un volto in un corpo che ne possiede già uno. È possibile "insinuarsi" nel corpo di un avversario partendo da due corpi distinti, con due volti distinti ed in seguito andare ad unire i due corpi grazie alle carte idea. Se si verifica questo caso e in un corpo sono presenti più volti, i punti andranno divisi fra i proprietari per difetto.

Chiunque abbia posato la carta che conclude un corpo, dovrà mettere la pedina Viandante sopra di essa. Inoltre, sostituirà ogni volto con un segnalino Ricordo Maggiore a faccia in giù e in ogni altra casella, tranne che in quella dove viene piazzato il viandante, un segnalino Ricordo Minore sempre celato (a faccia in giù). I volti sostituiti torneranno nella riserva dei proprietari.

È obbligatorio giocare una carta unendola ad un corpo con un volto (anche non il proprio). Non è possibile attaccare carte in corpi senza Volti, a meno che non desideriate metterne uno disponibile dalla vostra riserva.

Nel caso in cui un giocatore non sia in grado di svolgere la fase delle azioni, rivela la propria mano e pesca una carta. Il suo turno termina.

Fase dei movimenti:

All'inizio della fase è necessario decidere se muovere il Viandante nelle Carta sogno, o quelli all'interno dei corpi.

Se si opta per muovere il viandante nella carta sogno potete:
posare un Viandante nella casella rossa di una Carta sogno, oppure
Spostare un Viandante di una casella lungo il tragitto della Carta sogno.
Quando un viandante finisce nella casella verde, la Carta sogno viene girata dall'altro lato e il viandante torna nella riserva.

Ogni spostamento del viandante sul percorso di una Carta sogno può innescare un effetto:

C: pesca delle carte

A: gioca un'ulteriore carta idea (es. 2A significa gioca 2 carte azione)

Tr: scambia una carta in gioco, dove non sono posate pedine, con una carta in mano. La nuova carta deve rispettare tutte le regole di piazzamento.

M: muovi un Viandante in una carta sogno o in un'idea. (es, 2M significa muovi fino ad un viandante di 2 spazi o due viandanti di uno spazio)

Pt: ottieni dei punti (es. Pt 5 significa ottieni 5 punti). In alcune caselle è possibile rivelare una certa quantità di carte per ricevere dei punti. (esempio)

Non è obbligatorio portare a termine gli effetti descritti nel percorso delle carte sogno.

Una carta sogno può ospitare un solo viandante.

Non è possibile percorrere a ritroso una carta sogno.



Se si decide di muovere i Viandanti nei corpi potete, invece:

spostare tutti i Viandanti che si trovano già nei corpi di una casella (fino a due viandanti).

Il viandante si può muovere di una casella in verticale o in orizzontale, seguendo le caselle contenute nei corpi.

Ogniquale volta il Viandante incontra un segnalino, deve voltarlo e svolgere l'azione descritta. I segnalini sono i seguenti:

Segnalini Ricordo Minore:

-I segnalini che mostrano un  permettono di giocare una carta aggiuntiva.

Possono essere tenuti ed usati successivamente. Quando vengono usati tornano nella riserva.

-I segnalini che mostrano un  permettono di compiere un ulteriore movimento con uno qualsiasi dei propri

Viandanti (sia nella carta sogno che nei corpi). Possono essere tenuti ed usati successivamente. Quando vengono usati tornano nella riserva.

-I segnalini che mostrano  fanno pescare una carta.

-I segnalini che mostrano  donano un certo ammontare di punti.

Segnalini Ricordo Maggiore

Funzionano allo stesso modo dei segnalini ricordo minore, danno accesso ad azioni più potenti, ma non possono mai essere conservati. Essi sono:

-Gioca 2 carte in questo turno 

-Ottieni 6 punti 

-Pesca una carta e gioca una carta aggiuntiva in questo turno 

Quando non ci sono più segnalini su di un corpo il Viandante torna nella riserva del proprietario. Se la riserva dei segnalini si esaurisce, rimescolate quelli scartati e formate una nuova pila.

Giocare i segnalini: un giocatore non può mai conservare più di due segnalini per volta. I segnalini possono essere giocati in qualunque fase durante il proprio turno. Quando l'ultima carta viene pescata, effettuate un turno aggiuntivo, in modo che tutti svolgano lo stesso numero di turni.

Il giocatore con più punti è il vincitore.

Giocando con 2 confezioni è sufficiente mescolare assieme i mazzi di carte idea. Ogni giocatore ottiene i volti e i viandanti dello stesso colore e le carte-sogno abbinata alla loro colore. Una partita in tre dura in media dieci minuti in più mentre una in quattro trenta minuti in più rispetto al gioco base. Buon divertimento!



Art direction by
ONIGRAPHICS.COM

Tambù srl,
Corso Venezia, 61 - 20121 Milano
Prodotto in Cina

