



Oleksandr Nevskiy
a Oleg Sidorenko



Xavier Collette
a Igor Burlakov

MYSTERIUM

PRAVIDLA

V noci o svátku Samhain (Halloween) se stírají hranice mezi viditelným a neviditelným světem a otevírá se spojení se záhrobím. Shromáždili jste se na Warwickém panství, dlouhá desetiletí známém coby strašidelné místo, a chystáte se zúčastnit výjimečné seance. Dokážete porozumět vizím vyslaným duchem, vyřešit jeho vraždu a osvobodit jeho trýznivou duši dříve, než vyjde slunce?

Příprava hry

Mysterium je kooperativní hra, jejímž cílem je vyřešit záhadu obklopující smrt **ducha**.

➤ Než začnete hrát, přiřadte každému hráči jednu z následujících rolí:

Duch (jeden z hráčů) bude vést **média** celým vyšetřováním. **Duch** zná všechny podezřelé, lokace a předměty, které musí **média** najít, a komunikuje s nimi prostřednictvím ilustrovaných karet (tzv. **karty vizi**).

Média (všichni ostatní hráči) musí následovat svůj přidělený **příběh** a společnými silami si správně vyložit **karty vizi**, které jim **duch** poskytl.

➤ Jakmile jsou role přiřazeny, můžete pokračovat přípravou hry.

1. **Duch** před sebe umístí **zástěnu** **A** tak, aby žádné **médium** nevidělo, co je za ní. Položí balíček **karet vizi** **B** lícem dolů za **zástěnou**, čímž vytvoří dobírací balíček, a **žetony svíček** **C** navrch **zástěny**.
2. **Média** umístí **destičku postavy** **D1**, **destičku lokace** **D2**, **destičku předmětu** **D3**, a **destičku epilogu** **D4** doprostřed stolu.
3. Každé **médium** si vybere barvu a vezme si odpovídající **obálku** **E** a **žeton média** **F**. Poté umístí **figurku intuice** **G** své barvy na **destičku postavy**.
4. Vyberte **médium**, které bude mít během hry na starost počítání kol. Toto **médium** si vezme **kapesní hodinky** **H** a nastaví ručičku na 1. hodinu.
5. Vyberte si sadu 16 **karet postav** **I** (pro vaši první hru doporučujeme sadu karet se zelenou zadní stranou). **Média** rozloží 8 **karet postav pro média** **I1** lícem nahoru nad **destičku postavy**.
6. **Duch** si vezme 8 **stejných karet postav pro ducha** **I2**. Každému **médiu** náhodně přiřadí 1 **kartu postav pro ducha** na odpovídající místo **zástěny**. **Duch** tajně vrátí zbylé karty do své přihrádky v krabici tak, aby je **média** neviděla. Ve hře se již nepoužijí.
7. Zopakujte kroky 5 a 6 s **kartami lokací** (**J1** a **J2**) a poté i s **kartami předmětů** (**K1** a **K2**).
8. **Duch** umístí **obálky médií** za svou **zástěnu** a poté si do ruky dobere 7 **karet vize**.

Varianta pro 3 hráče

Hra se ve 3 hráčích hraje dle běžných pravidel s jednou změnou: Během přípravy hry si každé **médium** vybere dvě barvy (namísto jedné) a odpovídající herní komponenty. Hra se hraje stejně, jako kdyby u stolu seděla 4 **média**.

Chcete-li pro další hry docílit více znovuhratelnosti, používejte čísla na zadní straně **karet postav / lokací / předmětů** a kombinujte různé sady karet dle libosti! Ujistěte se, že jste si vzali 24 **karty pro ducha** odpovídající 24 **kartám pro média**, které jste si náhodně vybrali.



Pro zlepšení pohlcující atmosféry je na stránce *Mysterium* našeho webu k dispozici doprovodná hudba, ke které se dostanete naskenováním tohoto kódu:



Jak odehrát jedno kolo

V *Mysteriu* je herní kolo rozděleno na tři části:

1
Tah **ducha**

2
Tah **médií**

3
Fáze řešení

Hra začíná tahem **ducha**.

1 Tah ducha

Médiím se podařilo s vámi spojit z hmotného světa! Víze, které jim dáváte, jim mohou pomoci vyřešit zločin, ale čas pracuje proti vám. Začněme rekonstrukci událostí tragické noci, kdy jste přišli o život...

Úlohou **ducha** je, aby každé **médium** uhodlo sérii 3 karet: **postavu**, **lokaci** a **předmět**. Dohromady pak tvoří **příběh**. Pokud se všem **médiím** podaří zrekonstruovat jim přidělený **příběh** před koncem sedmého kola, mohou se společně pustit do hledání skutečného pachatele v posledním kole, které se nazývá „vyřešení záhady“. Pokud se jim to nepodaří, ztrácí s **duchem** spojení a všichni prohrávají.

Duch nemůže mluvit: s **médií** může komunikovat pouze pomocí **karet vizí**.

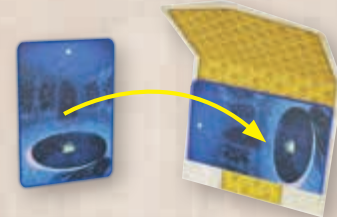
Během svého tahu si **duch** vybere **médium** a ukáže mu **vizi**. Karta, kterou musí **médium** uhodnout, závisí na jeho postupu: pokud se **figurka intuice média** nachází na **destičce postavy**, **duch** jej musí přimět uhodnout **kartu postavy** k němu přiřazenou (to je karta, kterou si přiřadil k odpovídající barvě **média** na své **zástěně**).

Příklad: Figurka intuice žlutého **média** se nachází na **destičce lokace**. **Duch** se snaží, aby uhodlo **kartu lokace** k ní přiřazenou na **zástěně** (v tomto případě karta *astronomické věže*).



4

Duch se podívá na své **karty vize**, vybere si maximálně 7 z nich, vloží je do **obálky** určené pro toto **médium** a poté mu tuto **obálku** s **vizí** odevzdá.



Ve hře *Mysterium* **duch** komunikuje prostřednictvím obrazů; místo aby napovídal slovy, vybere si jednu nebo více obrázkových karet souvisejících s kartou, která má být uhodnuta.

Dvě karty mohou mít jeden nebo více společných znaků:

- Témata a atmosféru (obě karty jsou zlověstné nebo vyjadřují lásku).
- Elementy (obě karty zobrazují zvíře nebo dům).
- Kompozici (obě karty jsou symetrické, zobrazují prázdnotu nebo mají podobné rozložení).
- Barvy (obě karty jsou převážně červené nebo barevně nevýrazné).

Neexistuje žádný správný nebo špatný způsob, jak si obrazy spojovat. Důležité je přizpůsobit se své skupině. Pochopení myšlenkového procesu každého jednoho **média** vám umožní volit nápovědy efektivněji. To se zpočátku možná nebude zdát snadné, ale když budete naslouchat diskusím **médií**, bude to čím dál jednodušší.

Příklad: **Duch** chce, aby **médium** uhodlo kartu *astronomická věž*. Vybere si tři karty: kartu **A** kvůli noční atmosféře, kartu **B** s knihami (evokující ty v knihovně vlevo) a kartu **C** s dalekohledem (který odkazuje na astronomický teleskop).



Duch si dobere **karty vize** tak, aby jich v ruce měl opět 7. Poté si vybere **médium**, které ještě v tomto kole nedostalo žádné karty, a poskytne mu vizi výše popsaným způsobem.

Pokud má **duch** problém vybrat karty (protože na nich nenachází žádné vhodné spojení), může použít **žeton svíčky**. Odhozením **žetonu svíčky** může odhodit až 7 karet ze své ruky a dobrat si stejný počet nových karet. **Duch** má 3 **žetony svíček** na celou hru, včetně závěrečného kola vyřešení záhady!

Pokud kdykoli v průběhu hry není v dobíracím balíčku dostatek karet, aby si **duch** mohl dobrat určený počet, zamíchá všechny odhozené karty a vytvoří z nich nový dobírací balíček.

Poté co **duch** pošle **vizi** všem **médiím**, tah **ducha** končí.

5

2 Tah médií

Gratulujeme! Podařilo se vám navázat s duchem mentální spojení. Duch se ale nedokáže vyjadřovat slovy: místo toho vám posílá obrázky a vzpomínky na sídlo a jeho obyvatele. Tyto vize jsou bohužel často nepřesné a tajemné... Budete je schopni pochopit a poskládat dohromady různá vodítka?

Média mohou začít svůj tah, jakmile jim **duch** poskytl první **vizi**. Nemusí čekat, až všichni dostanou svou **vizi**, než spolu začnou diskutovat a ukazovat si karty. **Média** musí spolupracovat, aby se pokusila pochopit **vize**, které dostala.

Každé **médium** se snaží odvodit, na kterou kartu tyto **vize** ukazují. Když si **médium** myslí, že uhodlo, která karta je pro něho určena, umístí svou **figurku intuice** na tuto kartu, čímž ji veřejně označí, a tím může pomoci ostatním **médiím**. Pokud změní názor, může figurku přesunout na jinou kartu.

První připomínka: Druh karty (**postava**, **lokace** nebo **předmět**), na kterou **duch** napovídá, musí odpovídat **destičce postupu**, na které se nachází **figurka intuice** daného **média**.

Druhá připomínka: **Duch** může naslouchat diskusím **médií**. Aby je však neovlivňoval, **duch** nesmí gestikulovat, komentovat ani napovídat žádným jiným způsobem než poskytováním **vizí**.

Každé médium se snaží uhodnout jinou kartu. I když je jejich dedukce mohou vést k umístění **figurek intuice** na stejnou kartu, je jasné, že alespoň jedno z nich je na špatné kartě (protože jedna karta nemůže být přiřazena více než jednomu **médiu**).

Jakmile si všechna **média** zanalyzují své **vize** a umístí svou **figurku intuice** na **kartu pro média**, ujistěte se, že jsou spokojena se svou volbou; pokud ne, **média** mohou pokračovat v přemýšlení, diskutování a případném přesouvání svých figurek, změní-li názor.

Jakmile jsou všechna **média** spokojena se svou volbou, jejich tah končí.



6

3 Fáze řešení

Po dokončení tahu **ducha**, následovaného tahem **médií**, přejdou hráči do fáze řešení.

Jedno po druhém, v libovolném pořadí, se každé **médium** zeptá **ducha**, zda vybralo správnou kartu. **Duch** odpoví zaklepáním na stůl: 1 klepnutí pro ano , 2 pro ne .



Pokud je karta vybraná **médiem** správná:

- médium** posune svou **figurku intuice** na následující **destičku postupu** (v tomto pořadí: **postava** > **lokace** > **předmět** > **epilog**);
- médium** odstraní vybranou kartu ze stolu a umístí ji na příslušné místo ve své **obálce**;
- médium** vrátí všechny **karty vizí** do své **obálky**;
- médium** vrátí **obálku duchovi**;
- duch** odhodí všechny **karty vizí** z **obálky**.



Pokud je karta vybraná **médiem** nesprávná:

- médium** vrátí svou **figurku intuice** na **destičku postupu**, na které se nacházela na začátku tohoto kola;
- médium** vrátí všechny **karty vizí** do své **obálky**;
- médium** vrátí **obálku duchovi**.

Příklad: **Médium** správně uhodlo, která **karta postavy** je součástí jeho **příběhu**! Přesune svou **figurku intuice** na **destičku lokace** a poté umístí vybranou kartu do **obálky**. První krok je hotový.

Příprava na další kolo

Poté zkontrolujte postup **média**: pokud všechna **média** zrekonstruovala své příslušné **příběhy** (všechny **figurky intuice** se nachází na destičce epilogu), mohou okamžitě přejít k vyřešení záhady (viz následující strana).

V opačném případě:

- Médium** s **kapesními hodinkami** posune ručičku o 1 hodinu dopředu. Pokud je ručička již na sedmé hodině, všichni hráči **PROHRÁVAJÍ** hru.
- Pokud hra pokračuje, začíná nové kolo. **Duch** dá každému **médiu** novou **vizi** a **média** se snaží uhodnout svou kartu a tak dále. Nicméně:
 - Pokud **médium** v předchozím kole neuhodlo svou kartu, **duch** se místo napovídání na novou kartu musí vrátit k předchozí **vizi**: musí k ní přidat 1 nebo více nových karet, ale může také některou z předchozích karet **vize** odhodit, pokud si myslí, že by mohla **médium** zmást.
 - Pokud **médium** úspěšně zrekonstruovalo jemu přidělený **příběh** (jeho figurka se nachází na **destičce epilogu**), **duch** mu novou **vizi** již nedává.
 - Toto **médium** nemá v následujícím kole co hádat, ale může pomoci ostatním **médiím** uhodnout jejich karty.

7

Vyřešení záhady

Vaše mysl se vyjasní a vaše vzpomínky na události onoho osudného večera do sebe zapadají jako dílky skládačky. Víte, kdo je zodpovědný za vaši smrt. Seberete veškerou zbývající sílu a dáte svým pomocníkům poslední vizi...

Vraťte **destičky postupu** a všechny zbývající **karty pro média** stále na stole do krabice.

Duch si vezme žetony **médií**, zamíchá je a tajně 1 náhodně vytáhne, přičemž dává pozor, aby ho **média** neviděla! **Příběh** v **obálce** tohoto **média** je **příběhem** skutečného viníka. **Duch** musí nyní dát náповědu **médiím**, aby tento příběh označila a vyhrála hru.

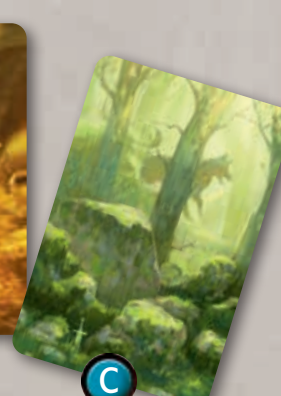
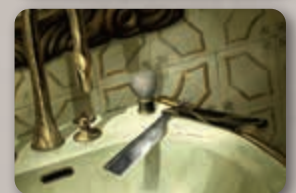
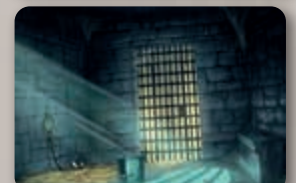
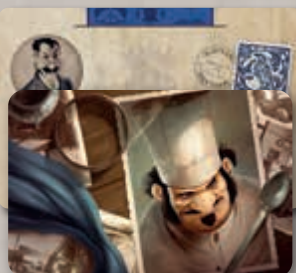
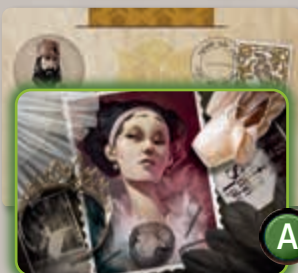
Duch vrátí **obálky médiím**, která jejich obsah vyloží doprostřed stolu, aby zrekonstruovala všechny různé **příběhy**. Každé **médium** umístí svou **obálku** jako označení ke svému **příběhu**.

Duch připraví finální společnou **vizi** výběrem 3 karet: jednu pro **kartu postavy**, jednu pro **kartu lokace** a jednu pro **kartu předmětu**. **Duch** může použít **žeton svíčky**, pokud mu nějaký zbyl. Po výběru 3 karet je **duch** zamíchá a odevzdá **médiím**.

Příklad:

Příběh skutečného pachatele je uprostřed. **Duch** poskytuje následující tři karty:

- Koruna na kartě **A** připomíná čelenku *baletky*,
- Velké okno na kartě **B** souvisí s otevřeným oknem *astronomické věže*,
- Stromy v lese na kartě **C** připomínají strom na kartě *voodoo panenky*.



Média mohou volně diskutovat o svém výkladu **duchovy vize**, ale musí se shodnout na společné odpovědi. Pokud nepanuje shoda, **média** musí učinit většinové rozhodnutí (vítězství nebo porážka zůstává kolektivní).

Jakmile učiní své rozhodnutí, **duch** odhalí správnou odpověď: pachatelův **příběh**.

- Pokud **média** nezvolila pachatelův **příběh**, všichni hráči prohrávají. Spojení je přerušeno: **médiím** se nepodařilo poslat **ducha** zpátky na odpočinek.
- Pokud **média** zvolila pachatelův **příběh**, všichni hráči vítězí a můžeme jim poblahopřát! Vyřešili záhadu a přinesli **duchovi** mír: jeho vražda již nezůstane nepotrestaná.

