



Una extraña feria ha llegado a Derry, un pueblecito de Estados Unidos: el *Mysterium Park*, conocido por sus números fabulosos y sus increíbles atracciones.

Sin embargo, también se dice que en la feria ocurren todo tipo de sucesos insólitos: premoniciones, apariciones inexplicables, fenómenos paranormales... ¡y se rumorea que su antiguo director desapareció misteriosamente! A tus amigos videntes y a ti os llaman la atención esas curiosas historias, así que decidís visitar el *Mysterium Park* para investigar.

¿Serán ciertos los rumores? Eso parece: en cuanto entráis en la feria, empezáis a percibir enigmáticas visiones. No habéis venido aquí por casualidad: el espíritu del director os estaba llamando. Entre todos, desentrañaréis el misterio de su muerte. El espíritu os ayudará a identificar al culpable y el lugar del crimen. Utilizad vuestras dotes de clarividencia para resolver el misterio y liberar al espíritu de su tormento...





NOTAS DEL DISEÑADOR

Me encantan los juegos de mesa porque nos permiten pasar más tiempo con la familia y los amigos. Hace mucho que comprendí que, independientemente del juego en sí, lo más importante siempre serán los jugadores y sus emociones. ¡Jugad para crear recuerdos inolvidables!

—Oleksandr Nevskiy

CRÉDITOS

Diseño: Oleksandr Nevskiy y Oleg Sidorenko

Dirección editorial: Régis Bonnessée

Dirección: Mathieu Aubert

Jefe de proyecto: Léa Moinet

Desarrollo: Alexandre Garcia, Léa Moinet y Mathieu Aubert

Ilustraciones: Xavier Collette y M81 Studio

Dirección artística: Maëva Da Silva

Maquetación: Thomas Dutertre

Diseño gráfico: Clément Dautremay y Mélanie André

Edición: Léa Moinet

Traducción: Carlos Loscertales

Revisión: Marina Temprano

Gestor de producción: Alexandra Soporan

Dirección de marketing: Laurent Contios

Comunicación: Maximilien Da Cunha y Paul Neveur

Administración: Amélie Rouillet y Pascale Belot

Libellud quiere dar las gracias a todos aquellos que han probado el juego por contribuir a su desarrollo.

Para cualquier solicitud de atención al cliente, contacta con el distribuidor.

RESUMEN DEL JUEGO

Mysterium Park es un juego cooperativo: todos los jugadores ganan o pierden **juntos**. Todos ellos comparten un objetivo común: descubrir las circunstancias de la muerte del espíritu. Antes de comenzar la partida, cada jugador debe escoger primero su papel: **Espíritu** o **Vidente**. Dependiendo de su papel, jugará de forma distinta.

- El **Espíritu** (uno de los jugadores) deberá guiar a los **Videntes** en el curso de sus investigaciones. Para comunicarse con ellos y orientarlos, el **Espíritu** les ofrecerá pistas en forma de cartas ilustradas: las cartas de Visión. Para disfrutar de una mejor experiencia, se recomienda que sea un jugador ya familiarizado con el juego (o con juegos de este tipo) quien interprete al **Espíritu** durante la primera partida.
- Los **Videntes** (el resto de los jugadores) deberán descartar un sospechoso y un lugar cada uno; ese es su objetivo personal. Deberán colaborar entre sí para interpretar las cartas de Visión que les proporcione el **Espíritu**.





CONTENIDO

Para el Espiritu

84 cartas de Visión



60 cartas de Trama



1 soporte para las cartas de Trama



3 fichas de Entrada

Para los Videntes

1 tablero



1 ficha de Turno



20 cartas de Personaje



20 cartas de Lugar



5 fichas de Inocente (1 de cada color)



5 fichas de Intuición (1 de cada color)



1 ficha de Testigo



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

El **Espíritu** y los **Videntes** se sientan en extremos opuestos de la mesa.

El **Espíritu** roba 1 carta de Trama y la coloca en el soporte ①. Esta será la carta de Trama de la ronda n.º 1. Después, el **Espíritu** roba 2 cartas de Trama ② adicionales y las deja a su lado, boca abajo: se utilizarán durante las rondas n.º 2 y n.º 3. **Solo el Espíritu puede ver las cartas de Trama durante la partida.** Guarda el resto de cartas de Trama en la caja: no se utilizarán durante la partida.

El **Espíritu** se queda con las 3 fichas de Entrada ③. A continuación, baraja todas las cartas de Visión y las deja boca abajo ④ formando un mazo de robo. Por último, roba sus primeras 7 cartas de Visión de la partida ⑤.

Los **Videntes** despliegan el tablero ⑥ y lo ubican en el centro de la mesa. Después, colocan la ficha de Turno en la casilla 1 ⑦.

Cada jugador escoge un color y se queda con la ficha de Intuición ⑧ y la ficha de Inocente correspondientes ⑨. Las fichas sobrantes se guardan en la caja. La ficha de Testigo se coloca al lado del tablero ⑩.

A continuación, los jugadores preparan la ronda n.º 1. Para ello, barajan todas las cartas de Personaje, roban 9 cartas al azar y las colocan boca arriba en las distintas casillas del tablero ⑪. El resto de las cartas de Personaje se guardan en la caja.

Las 20 cartas de Lugar se dejan al alcance de todos los jugadores ⑫. Se utilizarán durante la ronda n.º 2.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Objetivo del juego

Para ganar en *Mysterium Park*, los **Videntes** deben descubrir quién ha cometido el crimen (Personaje) y dónde (Lugar) durante la ronda n.º 3.

Los **Videntes** deben reducir primero la lista de sospechosos (ronda n.º 1) y después la lista de lugares (ronda n.º 2). Si lo consiguen en 6 turnos o menos, podrán jugar la ronda n.º 3. De lo contrario, todos pierden la partida.

El **Espíritu** no juega del mismo modo que los **Videntes**, pero todos los jugadores persiguen el mismo objetivo: si los **Videntes** ganan, el **Espíritu** también; de lo contrario, todos pierden la partida.





Ronda n.º 1 – Exonerar a un Personaje

Cada ronda de *Mysterium Park* se desarrolla en turnos sucesivos. Los jugadores disponen de un total de 6 turnos para completar las rondas n.º 1 y n.º 2.

La ronda n.º 1 se centra en los personajes. Cada **Vidente** debe identificar la carta de Personaje que aparece asociada a su color en la carta de Trama.

Las cartas de Trama

Solo el **Espíritu** puede ver las cartas de Trama durante la partida. El **Espíritu** utilizará 1 carta de Trama por ronda.

Las cartas de Trama coinciden con la cuadrícula de cartas de Personaje o Lugar del tablero. La carta de Trama debe colocarse en posición horizontal (por lo tanto, cada una ofrece dos opciones).

Cada carta de Trama determina la naturaleza de cada casilla para el **Espíritu**, y por tanto la naturaleza de las cartas de Personaje o Lugar situadas en dichas casillas:

- Casillas de Inocente: en cada carta de Trama hay 5 casillas de Inocente, una por cada color de **Vidente** (**azul**, **amarillo**, **rojo**, **morado** y **blanco**). Estas casillas coloreadas indican la carta (de Personaje o Lugar) que cada **Vidente** debe adivinar, en función de su color. Los colores que no se utilizan en la partida se ignoran.
- Casilla de Testigo: en cada carta de Trama solo hay 1 casilla de Testigo, que sigue normas específicas. Consulta la página  para saber más.
- Casillas vacías: en cada carta de Trama hay 3 casillas vacías, que no muestran ningún color ni icono, por lo que no están vinculadas a ningún **Vidente**.

Durante la ronda n.º 3, el **Espíritu** solamente tendrá en cuenta los números romanos de su carta de Trama (I, II o III). Durante esta ronda, las casillas no se utilizan.

Ejemplo: en esta partida de 4 jugadores, los **Videntes** son el **blanco**, el **morado** y el **amarillo**. El **Espíritu** intentará que cada **Vidente** adivine la carta de su color: en este caso, las cartas señaladas con un círculo **blanco**, **morado** y **amarillo**.



Este número **solo** se tiene en cuenta durante la ronda n.º 3. El número es siempre el mismo, independientemente de la orientación de la carta.

Paso 1. Interpretación de las visiones

El **Espíritu** elige a uno de los **Videntes** y mira la carta de Trama para comprobar qué carta de Personaje está asociada a dicho **Vidente** (el **Vidente** tendrá que adivinar dicha carta durante la ronda actual).

A continuación, el **Espíritu** crea una visión para que el **Vidente** identifique la carta de Personaje correcta entre las cartas de la mesa. Para crear la visión, el **Espíritu** puede usar una o más cartas de Visión de su mano.

Una vez que el **Espíritu** haya creado la visión, le entrega al **Vidente** las cartas de Visión elegidas boca arriba, de forma que todos los jugadores puedan verlas.

Luego, el **Espíritu** roba inmediatamente nuevas cartas de Visión hasta volver a tener 7 cartas en la mano. Si el mazo de robo se agota, baraja las cartas de Visión descartadas para formar un nuevo mazo.

Descartar cartas de Visión

Crear una visión no es tarea fácil; si el **Espíritu** se equivoca, se arriesga a confundir a los **Videntes** en vez de ayudarles. El **Espíritu** puede descartar una de sus fichas de Entrada para reemplazar las cartas de su mano por cartas nuevas. Descarta hasta 7 cartas y roba tantas como sean necesarias para reemplazarlas.

Puedes utilizar las fichas de Entrada en cualquier momento. Sin embargo, recuerda que solamente dispones de 3 fichas. Si te quedas sin fichas de Entrada, ya no podrás descartar más cartas de Visión para reemplazarlas.

Una vez que el **Espíritu** ha robado las cartas nuevas, escoge a otro **Vidente** y repite el proceso hasta que todos los **Videntes** hayan recibido sus cartas de Visión de este turno.

Importante: el **Espíritu** puede escuchar a los **Videntes**, pero no debe **comentar** sus decisiones, **gesticular** ni tratar de comunicarse con ellos para darles pistas.

Tan pronto como un **Vidente** haya recibido sus cartas de Visión, puede mirarlas y mostrárselas al resto de **Videntes**. Entre todos, pueden intentar interpretar las cartas para deducir qué carta de Personaje deben identificar. Los **Videntes** pueden hablar entre ellos sin restricciones.

Cuando un **Vidente** crea que ha identificado la carta de Personaje correcta, deberá colocar su ficha de Intuición sobre dicha carta. Aunque dispongas de total libertad para dialogar con los demás, la decisión de dónde colocar tu ficha de Intuición es solamente tuya. Puedes hacer caso a tus compañeros, pero también puedes ignorarlos si consideras que se equivocan.



Cada **Vidente** debe intentar resolver la visión que haya recibido, colocando su ficha de Intuición sobre la carta correcta. Los **Videntes** pueden cambiar de opinión y mover la ficha de Intuición a su antojo; cuando todos hayan confirmado su decisión, avisan al **Espíritu** para comenzar el siguiente paso.

Nota: varios **Videntes** pueden colocar su ficha de Intuición sobre la misma carta. Sin embargo, esto significa que al menos uno de ellos se equivoca, ya que cada **Vidente** tiene asignada una carta distinta.



Ejemplo: el **Espíritu** necesita que **Pedro** adivine el personaje del Hipnotizador. Dicho personaje contiene tres conceptos principales: ojo, vista y percepción. El **Espíritu** elige 3 cartas de Visión de su mano que coinciden con dichos conceptos y se las entrega a **Pedro**.

Cuando **Pedro** recibe sus cartas de Visión, se las enseña a **Alejandra** y a **Elena**. Al ver las cartas de Visión, las dos consideran que la carta correcta es la del Hipnotizador. Sin embargo, **Pedro** no está seguro y decide colocar su ficha de Intuición sobre el Maquillador.

Paso 2. Manifestación espectral

Durante este paso, el **Espíritu** hace saber a los **Videntes** si han acertado o no en la interpretación de sus visiones. El **Espíritu** comprueba la posición de la ficha de Intuición de cada **Vidente** y la compara con la casilla correspondiente de la carta de Trama.

Si uno o más **Videntes** han colocado su ficha de Intuición sobre la carta de Personaje que coincide con la casilla de Testigo, el **Espíritu** debe resolver esa casilla en primer lugar, tal y como se explica a continuación.

El **Espíritu** informa a los **Videntes** de que han identificado al Testigo y les muestra al personaje correspondiente. La carta de Personaje se descarta de inmediato y los **Videntes** colocan la ficha de Testigo sobre la casilla vacía. A continuación:

- Los **Videntes** que han colocado su ficha de Intuición sobre el Testigo **deben** mover su ficha a cualquier otra carta de Personaje.
- Cuando hayan terminado, los demás **Videntes** también **pueden** mover su ficha de Intuición a cualquier otra carta de Personaje si lo desean (por ejemplo, en caso de que ahora duden de su elección inicial porque los demás **Videntes** han movido su ficha a otro personaje).



Cuando las fichas de Intuición de todos los **Videntes** estén colocadas, el **Espíritu** puede continuar con el siguiente paso.

Si no hay ninguna ficha de Intuición sobre la casilla de Testigo, sáltate este paso y continúa con el siguiente.

El **Espíritu** elige a un **Vidente** y le comunica si ha escogido la carta correcta o si se ha equivocado, comparando la casilla elegida con la casilla correspondiente de la carta de Trama. Si coinciden, el **Vidente** ha elegido la carta correcta; en caso contrario, se ha equivocado.



Si, como **Vidente**,
has adivinado la **carta correcta**:

- Recoge tu ficha de Intuición, sitúala delante de ti y descarta la carta de Personaje. A continuación, coloca tu ficha de Inocente sobre la casilla que ocupaba la carta de Personaje, para señalar que has exonerado con éxito a tu Personaje durante esta ronda.
- Descarta todas tus cartas de Visión.



Si, como **Vidente**,
eliges **cualquier otra carta**:

- Recoge tu ficha de Intuición y déjala delante de ti.
- Quédate con todas tus cartas de Visión. El **Espíritu** tratará de completar tu visión con nuevas cartas en el próximo turno.

Ahora, el **Espíritu** elige a otro **Vidente** y le comunica si ha escogido la carta correcta o si se ha equivocado. El proceso continúa hasta que haya informado a todos los **Videntes**.

Cuando termine el turno:

- Si uno o más **Videntes** no han identificado correctamente su carta, comienza un nuevo turno de la ronda n.º 1. La ficha de Turno avanza una casilla.
- Si todos los **Videntes** han identificado correctamente su carta, pasáis a la ronda n.º 2 y comienza un nuevo turno. La ficha de Turno avanza una casilla. Cada **Vidente** recoge su ficha de Intuición y su ficha de Inocente. El **Espíritu** recoge las tres cartas de Personaje que coinciden con las casillas vacías de la carta de Trama y las deja a un lado. El resto de las cartas de Personaje se descartan.

En ambos casos, si la ficha de Turno ya estaba en la **sexta casilla** cuando tiene que avanzar, la partida termina en derrota para todos los jugadores.



Ejemplo: los **Videntes** avisan al **Espíritu** de que todos han tomado ya una decisión. Ahora, el **Espíritu** les comunicará si han elegido correctamente o no. **Pedro** ha colocado su ficha de Intuición sobre la casilla de Testigo, por lo que el **Espíritu** debe comenzar por él, antes de resolver las demás fichas.



Como **Pedro** ha elegido al Testigo por accidente, debe elegir inmediatamente otra carta de Personaje. Recordando la opinión de sus compañeras, **Pedro** mueve su ficha al Hipnotizador, aunque la ficha de **Elena** ya está en esa casilla. Al verlo, **Elena** decide mover su ficha a la Pitonisa. **Alejandra** también podría mover su ficha, pero decide no hacerlo.



Ahora, el **Espíritu** revela si las elecciones de los **Videntes** son correctas. **Pedro** y **Alejandra** han elegido la carta correcta, por lo que ambos recogen sus fichas de Intuición, descartan su carta de Personaje y colocan su ficha de Inocente en la casilla vacía que ha dejado el personaje en el tablero. Después, descartan todas sus cartas de Visión.



Elena, por el contrario, no ha elegido correctamente, por lo que recupera su ficha de Intuición y da comienzo un nuevo turno de la ronda 1. El **Espíritu** envía una nueva visión a **Elena**, que tratará de interpretarla con la ayuda de **Pedro** y **Alejandra**.

Ronda n.º 2 – Eliminar un Lugar

Antes de iniciar la ronda n.º 2, realizad un nuevo proceso de preparación. El proceso es idéntico al de la ronda n.º 1, pero ahora tendréis que barajar y colocar 9 cartas de Lugar en vez de 9 cartas de Personaje. El **Espíritu** descarta la carta de Trama anterior y roba una nueva carta de Trama para esta ronda. A continuación, da comienzo la ronda n.º 2.

La ronda n.º 2 es exactamente igual que la ronda n.º 1 y se divide en varios turnos de juego si es preciso. La única diferencia es que los **Videntes** intentarán adivinar una carta de Lugar en lugar de una carta de Personaje.

Si al final del sexto turno de juego todos los **Videntes** han conseguido identificar su carta de Lugar, pasáis a la ronda n.º 3. Cada **Vidente** recoge su ficha de Intuición y su ficha de Inocente. El **Espíritu** recoge las tres cartas de Lugar que coinciden con las casillas vacías de la carta de Trama y las deja a un lado. El resto de cartas de Lugar se descartan.

Si los **Videntes** no han conseguido identificar sus cartas de Lugar al final del sexto turno, la partida termina en derrota para todos los jugadores.



Ronda n.º 3 – Desvelar al Culpable y el Escenario del crimen

Gracias a sus deducciones anteriores, los **Videntes** han reducido la lista de sospechosos a 3 personajes y 3 lugares. Ahora, el **Espíritu** tendrá que desvelar al verdadero culpable y el escenario del crimen. **Los Videntes solo tienen una oportunidad para identificarlos correctamente.**

Esta ronda se prepara de forma distinta. En primer lugar, el **Espíritu** baraja las tres cartas de Personaje restantes de la ronda n.º 1 y las coloca aleatoriamente en la segunda fila del tablero. Después, baraja las tres cartas de Lugar restantes de la ronda n.º 2 y las coloca aleatoriamente en la tercera fila del tablero.

Ahora hay tres parejas de cartas (compuestas por una carta de Personaje y otra de Lugar) en el tablero: una pareja por columna. Cada pareja se identifica mediante el número romano situado encima de la columna (I, II y III).

El **Espíritu** descarta la carta de Trama anterior, roba una última carta de Trama y la coloca en el soporte. En esta ronda, el **Espíritu** solo tendrá en cuenta el número romano que aparece en la carta de Trama. Dicho número indica cuál es la pareja de cartas (Personaje y Lugar) que los **Videntes** tendrán que adivinar para ganar la partida.



A continuación, el **Espíritu** crea la última visión de la partida. Para ello, deberá elegir **exactamente** 2 cartas de Visión de su mano. Una de ellas debe estar relacionada con el Personaje de la pareja; la otra, con el Lugar de esa misma pareja. Una vez que el **Espíritu** haya creado su visión, **baraja las cartas de Visión** escogidas antes de entregárselas a los **Videntes**.

Nota: en cualquier momento, incluso durante la ronda n.º 3, el **Espíritu** puede usar sus fichas de Entrada (si es que todavía le quedan) para descartar cartas de Visión de su mano y reemplazarlas por otras nuevas.

Una vez que hayan recibido la visión, los **Videntes** pueden comunicarse con total libertad. Su objetivo es identificar la pareja de cartas que coincide con la visión. Tendrán que ponerse de acuerdo antes de tomar la decisión final. Si no se ponen de acuerdo, pueden someterla a votación. Si hay empate, tendrán que seguir dialogando hasta resolverlo.

Cuando los **Videntes** se hayan decidido, comunican al **Espíritu** cuál es la pareja elegida. A continuación, el **Espíritu** les revela si han acertado o no:

- Si los **Videntes** han elegido la pareja que coincide con el número romano de la carta de Trama, todos los jugadores ganan la partida. El alma del **Espíritu** ya puede descansar en paz.
- De lo contrario, todos los jugadores pierden. El alma afligida del **Espíritu** seguirá atormentando las mentes de los **Videntes**... ¡hasta la próxima partida!

VARIANTE PARA 2-3 JUGADORES

En partidas de 2 o 3 jugadores, podéis jugar con las mismas reglas. Sin embargo, si buscáis un mayor desafío, cada jugador **Vidente** puede jugar con dos **Videntes** en vez de uno.

El resto de las reglas no varían.

MYSTERIUM

En una mansión escocesa deambula otro espíritu que necesita vuestra ayuda.
Descubre *Mysterium*, el éxito de ventas que ha vendido más
de un millón de unidades en todo el mundo.

10+

2-7

42'

2 EXPANSIONES
DISPONIBLES

Contenido
inmersivo

UNA APASIONANTE INVESTIGACIÓN
EN 3 ETAPAS:
IDENTIFICAR AL CULPABLE,
EL LUGAR Y EL OBJETO.

UNOS COMPONENTES Y UNA
NARRACIÓN INCREÍBLES QUE TE
SUMERGIRÁN EN EL MISTERIO.