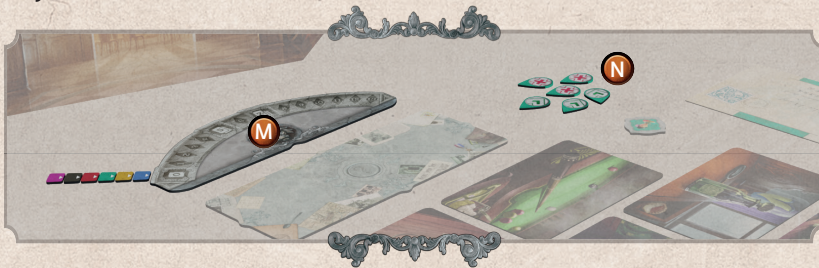


Adivinación

Adivinación es una variante de *Mysterium* para partidas con 3 o más **Videntes**. Para utilizarla, sigue las reglas habituales y aplica las siguientes modificaciones:

1 Preparación de la partida

Coloca el **marcador de Adivinación** (M) delante de la **pantalla de juego**. Cada **Vidente** toma las **fichas de Adivinación** (N) de su color (3  y 3 ) y el **indicador de Nivel de adivinación** correspondiente y coloca este último en la casilla 0 del **marcador de Adivinación**.



2 Turno del Espíritu



El turno del **Espíritu** no tiene cambios.



4 Fase de resolución



Si un **Vidente** ha elegido la carta correcta:

- Cada **Vidente** que haya colocado una **ficha de Adivinación**  Cavanza su **indicador de Nivel de adivinación** una casilla en el **marcador de Adivinación**;
- Los **Videntes** que hayan colocado una **ficha de Adivinación**  no hacen nada;
- Todas las **fichas de Adivinación** utilizadas se descartan.



Si un **Vidente** no ha elegido la carta correcta:

- Cada **Vidente** que haya colocado una **ficha de Adivinación**  avanza su **indicador de Nivel de adivinación** una casilla en el **marcador de Adivinación**.
- Los **Videntes** que hayan colocado una **ficha de Adivinación**  no hacen nada.
- Todas las **fichas de Adivinación** utilizadas se descartan.

Como las **fichas de Adivinación** utilizadas se descartan al final de la ronda, los **Videntes** deben emplear sus **fichas de Adivinación** con cuidado, ya que disponen de un número limitado de ellas. Al principio de la cuarta ronda, los **Videntes** recuperan todas sus **fichas de Adivinación** descartadas.

Ejemplo: el **Espíritu** le indica a **Lea** que no ha elegido la carta correcta. **Mateo** estaba de acuerdo con ella y colocó una **ficha de Adivinación** sobre su carta, así que no hace nada. **Alejandro** no estaba de acuerdo con **Lea** y colocó una **ficha de Adivinación** sobre su carta, así que avanza su **indicador de Nivel de adivinación** una casilla en el **marcador de Adivinación**. Las **fichas de Adivinación** de **Mateo** y **Alejandro** se descartan.



Cuando un **Vidente** haya reconstruido por completo su **Rastro**:

- Avanza su **indicador de Nivel de adivinación** tantas casillas como rondas queden en la partida (toma como referencia el número de horas que queden en el **Reloj de bolsillo**). *Ejemplo: Testa es la cuarta ronda y quedan tres rondas más; el **Vidente** avanza su **indicador de Nivel de adivinación** tres casillas.*
- En las siguientes rondas, puede seguir utilizando las **fichas de Adivinación** que le queden para seguir avanzando en el **marcador de Adivinación**.

5 Revelación del misterio

El **Espíritu** prepara una última **Visión** colectiva. Mezcla las tres **cartas de Visión** y las deja bocabajo en la mesa.

El número de **cartas de Visión** que puede mirar cada **Vidente** es variable. Cuanto más haya avanzado un **Vidente** en el **marcador de Adivinación**, más **cartas de Visión** compartidas podrá mirar. Los **Videntes** ya no pueden hablar entre sí y votan en secreto.

La votación de los **Videntes** se divide en tres pasos:

1- Revela una de las tres **cartas de Visión** compartidas. Todos los **Videntes** pueden mirarla. Los **Videntes** con un **nivel de Adivinación** de 4 o menos votan ahora: eligen en secreto un **Rastro**, toman la **ficha de Adivinación** correspondiente (por el lado de la ) y cierran la mano. El voto ya no se puede cambiar.

Las demás fichas se descartan en secreto para que los demás **Videntes** no las vean. Cuando todos los **Videntes** con un **nivel de Adivinación** de 4 o menos hayan votado, aplica el siguiente paso

2- Revela la segunda **carta de Visión** compartida. Ahora les toca votar a los **Videntes** con un **nivel de Adivinación** de 6 o menos, después de mirar las cartas reveladas.

3- Revela la última **carta de Visión** compartida. Todos los **Videntes** con un **nivel de Adivinación** de 7 o más votan después de mirar todas las cartas reveladas.

Recordatorio: en los pasos 2 y 3, los **Videntes** que ya hayan votado no pueden cambiar su voto ni comunicarse de ninguna forma con los demás **Videntes**.

Cuando todos los **Videntes** hayan votado, todos revelan la ficha que tengan en la mano. El **Rastro** con más votos es el que han escogido los **Videntes**. Si hay empate, el **Vidente** que tenga el **Reloj de bolsillo** elige uno de los **Rastros** empatados.

El **Espíritu** revela la respuesta correcta: el **Rastro** del culpable.

- Si los **Videntes** no han elegido el **Rastro** del culpable, la partida termina en derrota para todos los participantes. El vínculo se ha roto: los **Videntes** no han logrado que el **Espíritu** descanse en paz.
- Si los **Videntes** han elegido el **Rastro** del culpable, la partida termina en victoria para todos los participantes. ¡Enhorabuena! Habéis resuelto el misterio y el **Espíritu** por fin está en paz: su asesino ya no seguirá impune.

