



Oleksandr Nevskiy
y Oleg Sidorenko



Xavier Collette
y Igor Burlakov

MYSTERIUM

REGLAMENTO

En la noche de Samhain (Halloween), los mundos de lo visible y lo invisible confluyen, lo que permite a los vivos establecer un vínculo con el más allá. Os habéis reunido en la Mansión Warwick, que está encantada desde hace décadas, y estáis a punto de participar en una sesión de espiritismo única. ¿Seréis capaces de utilizar las visiones que os envíe el espíritu para resolver su asesinato y liberar así su alma atormentada antes de que amanezca?

Preparación de la partida

Mysterium es un juego cooperativo cuyo objetivo es resolver el misterio en torno a la muerte del **Espíritu**.

➤ Antes de comenzar la partida, asigna a cada participante uno de los siguientes papeles:

- El **Espíritu** (un participante) debe guiar a los **Videntes** en el curso de sus investigaciones. El **Espíritu** conoce los sospechosos, los lugares y los objetos que deben encontrar los **Videntes** y se comunica con ellos mediante cartas ilustradas (las **cartas de Visión**).
- Los **Videntes** (el resto de los participantes) deben seguir su **Rastro** y colaborar para interpretar las **cartas de Visión** que les proporcione el **Espíritu**.

➤ Una vez repartidos los papeles, prepara la partida:

- El **Espíritu** coloca la **pantalla de juego** **A** frente a sí de forma que ningún **Vidente** pueda ver lo que hay detrás. Coloca el mazo de **cartas de Visión** **B** bocabajo para crear un mazo de robo detrás de la **pantalla**. Por último, coloca los 3 **indicadores de Vela** **C** en la parte superior de la **pantalla**.
- Los **Videntes** dejan en el centro de la mesa el **tablero de Progreso de Personajes** **D1**, el **tablero de Progreso de Lugares** **D2**, el **tablero de Progreso de Objetos** **D3** y el **tablero de Progreso final** **D4**.
- Cada **Vidente** elige un color y toma el **sobre** **E** y la **ficha de Vidente** **F** correspondientes. Después, colocan el **peón de Intuición** **G** de su color en el **tablero de Progreso de Personajes**.
- Luego se decide qué **Vidente** se encargará de llevar la cuenta de las rondas de la partida. Dicho **Vidente** recibe el **Reloj de bolsillo** **H** y coloca las manecillas en la primera hora.
- Elige un set de 16 **cartas de Personaje** **I** (para la primera partida, es aconsejable utilizar el set con dorso verde). Los **Videntes** dejan las 8 **cartas de Personaje de Vidente** **I1** bocarriba al lado del **tablero de Progreso de Personajes**.
- El **Espíritu** toma las 8 **cartas de Personaje de Espíritu** correspondientes **I2**. Por cada **Vidente**, coloca 1 **carta de Personaje de Espíritu** al azar en la ranura destinada a este propósito de la **pantalla de juego**. En secreto, el **Espíritu** guarda las cartas sobrantes en su compartimento original de la caja, asegurándose de que los **Videntes** no las vean. No se utilizarán en esta partida.
- Repite los pasos 5 y 6 con un set de **cartas de Lugar** **J1** y **J2** y después con un set de **cartas de Objeto** **K1** y **K2**.
- El **Espíritu** deja los **sobres** de los **Videntes** detrás de la **pantalla** y, a continuación, roba una mano de 7 **cartas de Visión**.

Variante para 3 participantes

Las partidas de 3 participantes se juegan de la manera habitual, con una excepción: durante la preparación, cada **Vidente** elige 2 colores (en vez de uno) y toma los componentes correspondientes. La partida se desarrolla exactamente igual que si hubiera 4 **Videntes**.

Si buscas más rejugaridad en tus partidas, utiliza los números que aparecen en el dorso de las **cartas de Personaje / Lugar / Objeto** para mezclar los sets a tu gusto. Asegúrate de tomar las 24 **cartas de Espíritu** que coincidan con las 24 **cartas de Vidente** que hayas elegido al azar.



Si prefieres una **explicación en vídeo de las reglas**, accede a nuestra página web escaneando este código QR. Aquí también podrás descargar la **banda sonora** del juego para que la partida resulte todavía más inmersiva.



Desarrollo de la ronda

En *Mysterium*, cada ronda se divide en 3 partes:

- 1  Turno del **Espíritu**.
- 2  Turno de los **Videntes**.
- 3  Fase de resolución.

La partida empieza con el turno del **Espíritu**.

1 Turno del Espíritu



¡Los videntes han logrado comunicarse contigo desde el mundo material! Las visiones que les proporcionas pueden ayudarles a resolver el crimen, pero el tiempo juega en tu contra. Empecemos por reconstruir los acontecimientos de la trágica noche en la que perdiste la vida...

El objetivo del **Espíritu** es conseguir que cada **Vidente** identifique 3 cartas: un **Personaje**, un **Lugar** y un **Objeto**. Estas 3 cartas forman el **Rastro** de ese **Vidente**. Si todos los **Videntes** logran reconstruir su **Rastro** antes de que termine la séptima ronda, podrán colaborar para desenmascarar al verdadero culpable en una última ronda llamada «revelación del misterio». Si fracasan, el vínculo con el **Espíritu** se rompe y la partida termina en derrota para todos los participantes.

El **Espíritu** no puede hablar; solo puede comunicarse con los **Videntes** mediante sus **cartas de Visión**.

En su turno, el **Espíritu** escoge a un **Vidente** y le entrega una **Visión**. La carta que el **Vidente** debe adivinar depende de su progreso: si el **peón de Intuición** del **Vidente** se encuentra en el **tablero de Progreso de Personaje**, el **Espíritu** debe ayudarle a adivinar su **carta de Personaje** (es decir, la carta correspondiente al color de ese **Vidente** en la **pantalla de juego**).

Ejemplo: el **peón de Intuición** del **Vidente** **amarillo** está en el **tablero de Progreso de Lugar**. El **Espíritu** debe ayudarle a adivinar la **carta de Lugar** que tiene asignada en la **pantalla de juego** (en este caso, la carta de la *Torre de astronomía*).



El **Espíritu** mira su mano de **cartas de Visión**, elige hasta 7 cartas, las mete en el **sobre** de ese **Vidente**, en el hueco correspondiente **A**, y le entrega el **sobre** con la **Visión**.



En *Mysterium*, el **Espíritu** se comunica mediante imágenes; en lugar de dar una palabra como pista, elige una o varias cartas ilustradas relacionadas con la carta que hay que adivinar.

2 cartas pueden tener uno o varios atributos en común:

- Tema y ambiente (las 2 cartas son inquietantes o expresan amor).
- Elementos (las 2 cartas muestran un animal o una casa).
- Composición (las 2 cartas son simétricas, muestran el vacío o tienen una disposición parecida).
- Colores (las 2 cartas son principalmente rojas o de colores apagados).

No hay una forma correcta ni incorrecta de asociar las imágenes. Lo más importante es que sepas adaptarte a tu grupo. Si entiendes el proceso mental de cada **Vidente**, podrás elegir pistas más eficaces. Puede que al principio no sea fácil, pero a medida que escuches los debates entre los **Videntes**, te resultará cada vez más sencillo.

Ejemplo: el **Espíritu** quiere que el **Vidente** adivine la carta de la *Torre de astronomía*. Elige 3 cartas: la carta **B** por su atmósfera nocturna, la carta **C** por los libros (en referencia a la librería de la izquierda) y la carta **D** por el catalejo (en referencia al telescopio).



El **Espíritu** roba tantas **cartas de Visión** como sea necesario para completar su mano de 7 cartas. Después, escoge a un **Vidente** que aún no haya recibido cartas en esta ronda y le entrega una **Visión**, siguiendo el proceso anterior.

Si al **Espíritu** le cuesta encontrar atributos comunes entre las cartas, puede gastar 1 **indicador de Vela**. Al gastar 1 **indicador de Vela**, puede descartar hasta 7 cartas de su mano y robar las cartas necesarias para reemplazarlas. El **Espíritu** solo puede utilizar 3 **indicadores de Vela** durante toda la partida, incluida la revelación del misterio.

Si en algún momento de la partida no hay suficientes cartas en el mazo para que el **Espíritu** complete su mano, se barajan todas las cartas descartadas para formar un mazo nuevo.

Después de que el **Espíritu** le haya entregado una **Visión** a cada **Vidente**, el turno del **Espíritu** termina.

2 Turno de los Videntes

¡Enhorabuena! Habéis logrado establecer un vínculo psíquico con el espíritu. Como no puede expresarse con palabras, os enviará imágenes y recuerdos de la mansión y sus habitantes. Por desgracia, las visiones suelen ser imprecisas y enigmáticas... ¿Seréis capaces de entenderlas y descifrar las diversas pistas?

Los **Videntes** pueden empezar su turno en cuanto el **Espíritu** les entregue su primera **Visión**. No hace falta que esperen hasta que todo el mundo haya recibido una **Visión** para empezar a hablar entre ellos y mostrar sus cartas. Los **Videntes** deben colaborar para interpretar las **Visiones** recibidas.

Cada **Vidente** intenta deducir qué carta debe adivinar a partir de su **Visión**. Cuando un **Vidente** crea saber cuál es su carta, coloca su **peón de Intuición** en dicha carta para indicárselo a los demás **Videntes**. Si cambia de opinión, puede mover su **peón** a otra carta.

Primer recordatorio: el tipo de carta (**Personaje, Lugar u Objeto**) indicado por el **Espíritu** debe coincidir con el **tablero de Progreso** en el que se encuentra el **peón de Intuición** del **Vidente**.

Segundo recordatorio: el **Espíritu** puede escuchar las conversaciones entre los **Videntes**. Sin embargo, para no influir sobre ellos, el **Espíritu** no puede gesticular, ni comentar.

Cada **Vidente** intenta adivinar una carta diferente. Si sus deducciones llevan a varios **Videntes** a colocar su **peón de Intuición** sobre la misma carta, esto significa que al menos uno de ellos se equivoca (ya que una misma carta no puede asignarse a más de un **Vidente**).

Una vez que todos los **Videntes** hayan analizado su **Visión** y colocado su **peón de Intuición** sobre una **carta de Vidente**, hay que comprobar si todo el mundo está conforme con su decisión; si no es así, los **Videntes** pueden seguir reflexionando y debatiendo. Si cambian de opinión, pueden volver a mover sus **peones de Intuición**.

Cuando todo el mundo esté conforme con su decisión, el turno de los **Videntes** termina.



6

3 Fase de resolución

Después de completar el turno del **Espíritu** y el turno de los **Videntes**, los participantes pasan a la fase de resolución.

Uno por uno, los **Videntes** preguntan al **Espíritu** si han elegido la carta correcta. El **Espíritu** responde dando golpes con los nudillos debajo de la mesa: 1 golpe es «sí» 🟢, 2 golpes es «no» 🔴.

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

- El **Vidente** mueve su **peón de Intuición** al siguiente **tablero de Progreso** (en este orden: **Personaje > Lugar > Objeto > Final**).
- El **Vidente** retira la carta elegida de la mesa y la deja en el hueco correspondiente de su **sobre E**.
- El **Vidente** guarda todas sus **cartas de Visión** en su **sobre**.
- El **Vidente** le devuelve el **sobre** al **Espíritu**.
- El **Espíritu** descarta todas las **cartas de Visión** del **sobre**.

Ejemplo: el **Vidente** ha deducido correctamente la **carta de Personaje** que forma parte de su **Rastro**. Mueve su **peón de Intuición** al **tablero de Progreso de Lugar** y deja la carta elegida en el **sobre**. ¡Paso 1 completado!



Si un **Vidente** ha elegido una carta incorrecta:

- El **Vidente** vuelve a dejar su **peón de Intuición** en el **tablero de Progreso** en el que estaba al principio de la ronda.
- El **Vidente** guarda todas sus **cartas de Visión** en su **sobre**.
- El **Vidente** le devuelve el **sobre** al **Espíritu**.

Preparación de la siguiente ronda

A continuación, comprueba el progreso de los **Videntes**: si todos los **Videntes** han reconstruido su respectivo **Rastro** (es decir, si todos los **peones de Intuición** están en el **tablero de Progreso final**), pueden pasar inmediatamente a la revelación del misterio (ver página siguiente).

De lo contrario:

- El **Vidente** que tiene el **Reloj de bolsillo** avanza la manecilla 1 hora. Si la manecilla ya se encontraba en la séptima hora, la partida termina en DERROTA para todos los participantes.
- Si la partida continúa, empieza una nueva ronda. El **Espíritu** le entrega a cada **Vidente** una **Visión** nueva, los **Videntes** intentan adivinar sus cartas, etcétera. Sin embargo:
 - Si algún **Vidente** no ha conseguido adivinar su carta en la ronda anterior, el **Espíritu** completa su **Visión** anterior en lugar de empezar una nueva: debe añadir una o más cartas nuevas, pero también puede descartar cualquiera de las cartas anteriores de la **Visión**, si considera que pueden confundir al **Vidente**.
 - Si algún **Vidente** ya ha reconstruido por completo su **Rastro** (es decir, si su **peón de Intuición** está en el **tablero de Progreso final**), el **Espíritu** no le entrega una **Visión** nueva. Dicho **Vidente** no tiene ninguna carta que adivinar en la próxima ronda, pero puede ayudar a los demás **Videntes** a adivinar las suyas.

7

Revelación del misterio

Tu mente se aclara y tus recuerdos se ordenan a medida que los acontecimientos de esa noche fatídica van encajando como las piezas de un puzle. Ya recuerdas quién es responsable de tu muerte. Haciendo acopio de tus últimas fuerzas, envías a tus compañeros una visión final...

Guarda en la caja los 3 **tableros de Progreso** y las **cartas de Vidente** que sigan en la mesa.

El **Espíritu** recoge las **fichas de Vidente**, las mezcla y, en secreto, elige una al azar, asegurándose de que los **Videntes** no la vean. El **Rastro** del **sobre** correspondiente es el del auténtico culpable. Para ganar la partida, el **Espíritu** debe conseguir que los **Videntes** lo adivinen. El **Espíritu** coloca la **ficha de Vidente** bocabajo en el centro del **tablero de Progreso final**.

El **Espíritu** les devuelve los **sobres** a los **Videntes**, que colocan su contenido en el centro de la mesa para reconstruir los diversos **Rastros**. Cada **Vidente** coloca su **sobre** al lado de su **Rastro** para identificarlo.

El **Espíritu** prepara una última **Visión** colectiva eligiendo 3 cartas: una para la **carta de Personaje**, una para la **carta de Lugar** y una para la **carta de Objeto**. El **Espíritu** puede utilizar **indicadores de Vela** si le queda alguno. Después de elegir las 3 cartas, el **Espíritu** las mezcla y se las entrega a los **Videntes**.

Ejemplo:

El **Rastro** del culpable es el del centro. El **Espíritu** entrega las siguientes 3 cartas:

- La corona de la carta **F** hace referencia a la diadema de la *Bailarina de ballet*,
- La ventana de la carta **G** hace referencia a la ventana abierta de la *Torre de astronomía*,
- Los árboles del bosque de la carta **H** hace referencia al árbol de la carta del *Muñeco vudú*.



Los **Videntes** pueden discutir libremente su interpretación de la **Visión** del **Espíritu**, pero deben acordar una única respuesta. Si no hay consenso, los **Videntes** deben optar por la decisión de la mayoría (aun así, la victoria o la derrota sigue siendo colectiva).

Cuando hayan tomado una decisión, el **Espíritu** le da la vuelta a la **ficha de Vidente** para revelar 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 quedará impune.

