



Oleksandr Nevskiy
e Oleg Sidorenko



Xavier Collette
e Igor Burlakov

MYSTERIUM

REGOLAMENTO

Serve del coraggio per entrare nel maniero di Mysterium... e tuttavia, siete qua. Molto eroico da parte vostra. Prendete posto al tavolo, aprite la mente e tenete pronto il vostro sesto senso: state per prendere parte a una seduta unica, usando lo spiritismo per cercare di quietare un'anima tormentata.



Nella notte di *Samhain* (Halloween), i mondi del visibile e dell'invisibile si mescolano, permettendo ai viventi di stabilire un contatto con "l'altro mondo". Conrad Mac Dowell ha scelto proprio questa notte per radunare i suoi amici medium per una seduta spiritica unica. Usando lo spiritismo, cercheranno di comunicare con i morti...

Un fantasma infesta il maniero di Warwick ormai da anni. Si sa poco al riguardo, a parte il fatto che sia stato ucciso in circostanze oscure. Chi era presente? Dove è accaduto l'omicidio? Come è stato ucciso? Conrad e la sua squadra hanno deciso di risolvere questo crimine una volta per tutte, seguendo piste diverse, ma lavorando insieme.

Sfortunatamente, il fantasma non può parlare, può comunicare solo attraverso delle visioni. Tutti i sospetti devono essere identificati in modo che il fantasma possa ricordare il colpevole. Solo allora i medium scopriranno la verità e libereranno il fantasma dai suoi tormenti. Avranno tempo solo fino all'alba per farlo, e non un minuto di più: se falliranno, il fantasma vagherà nel limbo per secoli...

Panoramica del Gioco

Mysterium è un gioco collaborativo in cui i giocatori vincono o perdono tutti assieme. Tutti i giocatori condividono un obiettivo comune: interpretare le visioni del fantasma, capire cosa sia successo e come il fantasma sia stato ucciso. Prima che la partita inizi, i giocatori decidono quale ruolo interpretare: il **Fantasma** o un **Medium**. I giocatori giocano in modo diverso in base al loro ruolo.

Il **Fantasma** (un giocatore) deve guidare i **Medium** durante la loro indagine. Il **Fantasma** conosce il sospetto, il luogo e l'oggetto che ogni **Medium** deve trovare (vedi più avanti). Per comunicare con loro, il **Fantasma** usa **solo** delle carte illustrate: le **Carte Visione**.

I **Medium** (tutti gli altri giocatori) devono seguire una pista per il loro obiettivo personale: ognuno di loro deve trovare il sospetto, il luogo e l'oggetto che gli sono stati assegnati. I **Medium** collaborano per interpretare le **Carte Visione** fornite dal **Fantasma**.

Suggerimenti di Gioco

- Per la vostra prima partita, vi consigliamo di giocare con un giocatore che conosca già il gioco nel ruolo del **Fantasma**.
- Per un'esperienza di gioco più immersiva, il **Fantasma** può scegliere di giocare senza pronunciare una parola. Per esempio, potrebbe confermare le supposizioni dei **Medium** bussando sul tavolo: un colpo per "sì", due colpi per "no".
- Una colonna sonora per creare un'atmosfera appropriata è disponibile sul sito www.libellud.com (nella scheda dedicata al prodotto *Mysterium*).

Contenuto del Gioco: Il Fantasma

1 Schermo

18 Carte Fantasma Personaggio
(da 1 a 18)



18 Carte Fantasma
Luogo (da 19 a 36)

18 Carte Fantasma Oggetto
(da 37 a 54)



6 Segnalini Colpevole
(retro numerato da 1 a 6)



84 Carte Visione



6 Segnalini Fantasma

(1 per ogni colore, retro numerato da 1 a 6)



3 Segnalini Corvo



Contenuto del Gioco: I Medium

6 Pedine Intuizione
(1 per ogni colore)



36 Segnalini Chiaroveggenza

(6 per ogni colore, dei quali 3 ✓ e 3 ✗, e retro numerato da 1 a 6)



6 Custodie
(1 per ogni colore)

6 Segnalini Livello di Chiaroveggenza
(1 per ogni colore)



18 Carte Medium Personaggio
(da 1 a 18)



18 Carte Medium Oggetto
(da 37 a 54)



18 Carte Medium Luogo
(da 19 a 36)

Altri Contenuti del Gioco

1 Plancia dell'Orologio (da assemblare)

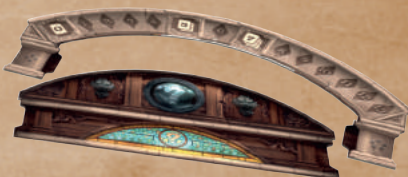
3 Schede Progresso
(Scheda Progresso dei Personaggi,
Scheda Progresso dei Luoghi e
Scheda Progresso degli Oggetti)



1 Clessidra



1 Indicatore di Chiaroveggenza e
Scheda Progresso dell'Epilogo



Disposizione del Contenuto del Gioco



3

Preparazione del Gioco

Decidete chi sarà il **Fantasma** per la partita. Quel giocatore prende lo **Schermo** ❶ e lo colloca di fronte a sé, in modo che gli altri giocatori non possano vederne l'interno. Poi, colloca le **Carte Visione** ❷ e i **Segnalini Fantasma** ❸ dietro lo **Schermo**. I **Segnalini Colpevole** ❹ sono collocati a fianco del **Fantasma**. Il **Fantasma** riceve un numero di **Segnalini Corvo** ❺ come indicato, in base al livello di difficoltà della partita (vedi tabella).

Ogni **Medium** sceglie un personaggio (associato a un colore), prende la relativa **Custodia** ❻ e riceve un numero di **Segnalini Chiaroveggenza** ❼ in base al numero totale di **Medium**.
 1-2 **Medium** => nessuno
 3-4 **Medium** => 4 segnalini (numerati da 1 a 4)
 5-6 **Medium** => 6 segnalini (numerati da 1 a 6)

Se siete più di 3 giocatori, collocate l'**Indicatore di Chiaroveggenza** ❽ di fronte allo **Schermo**. Assicuratevi di usare il lato corretto dell'indicatore, in base al numero dei giocatori.

4- 5 giocatori:  / 6-7 giocatori: 

Collocate tutti i **Segnalini Livello di Chiaroveggenza** ❾ in modo che indichino la casella "0" sull'**Indicatore di Chiaroveggenza**.

Collocate la **cllessidra** ❿ vicino allo **Schermo** e all'**Indicatore di Chiaroveggenza**, a portata di mano del **Fantasma**.

Assemblate la **Plancia dell'Orologio** ⓫ e collocatela a portata di mano dei **Medium**.

Mescolate le 18 **Carte Medium Personaggio** ⓬. Pescate il numero di carte indicato dalla tabella mostrata in alto a destra, in base al livello di difficoltà della partita e al numero dei giocatori. Le carte rimanenti vanno rimesse nella scatola del gioco.

Controllate le carte pescate e annunciate i loro numeri al **Fantasma**. Poi, il **Fantasma** prende le carte corrispondenti (quelle con i numeri corrispondenti) dal proprio mazzo di **Carte Fantasma Personaggio** ⓭. Le carte rimanenti vanno rimesse nella scatola del gioco.

Collocate le **Carte Medium Personaggio** che avete pescato sul tavolo ⓮ e collocate la **Scheda Progresso dei Personaggi** come indicato ⓯.

Il **Fantasma** ora prende un numero di **Carte Fantasma Personaggio** pari al numero dei **Medium** in gioco e colloca queste carte sulla prima riga del proprio **Schermo** ⓰, assegnando così un personaggio a ogni **Medium**. Le carte rimanenti vanno rimesse segretamente nella scatola del gioco: i **Medium** non devono vederle!

Ripetete questo processo con le **Carte Medium Luogo**, con le **Carte Medium Oggetto**, e con le **Carte Fantasma Luogo** e con le **Carte Fantasma Oggetto** (da collocare rispettivamente nella riga centrale e nella riga in basso dello **Schermo**). Una volta che lo **Schermo** è completo, si dovrebbero avere un Personaggio, un Luogo e un Oggetto per ogni **Medium**, organizzati in una colonna del proprio colore.

Ricordate: Solo il **Fantasma** può vedere l'interno dello **Schermo**!

Collocate le **Pedine Intuizione** ⓱ sulla **Scheda Progresso dei Personaggi**.

Il **Fantasma** pesca 7 **Carte Visione** per formare la propria mano di partenza.

Ora siete pronti per giocare a *Mysterium*!

Numero di **Carte Medium Personaggio/Luogo/Oggetto** in ogni modalità:

| Numero di Medium | FACILE | MEDIO | DIFFICILE |
|---------------------------|---|---|---|
| 1 | 4 | 5 | 6 |
| 2 | 5 | 6 | 7 |
| 3 | 5 | 6 | 7 |
| 4 | 6 | 7 | 8 |
| 5 | 6 | 8 | 9 |
| 6 | 7 | 8 | 9 |
| Numero di Segnalini Corvo |  per turno |  per partita |  per partita |



4



1

10

11

9

8

2

2

12

13

16

3

5

4

2

5

Svolgimento del Gioco

Fase 1 - Ricostruzione degli Eventi

Obiettivo di questa fase: Durante la preparazione, il **Fantasma** ha assegnato un Personaggio, un Luogo e un Oggetto a ogni **Medium**, formando differenti colonne nello **Schermo**. Ogni **Medium** ha un obiettivo personale: trovare il proprio Personaggio, il proprio Luogo e il proprio Oggetto.

Questa fase dura 7 turni. Alla fine dei 7 turni:

- Se tutti i **Medium** hanno completato il loro obiettivo personale, procedete alla Fase 2.
- Se uno o più **Medium** non hanno completato il loro obiettivo personale, la partita termina e tutti i giocatori perdono.

Turno di Gioco

Passo I: Interpretazione delle Visioni

Durante questo passo, il **Fantasma** crea delle visioni e le manda ai **Medium**. I **Medium** possono (e dovrebbero) discutere tra loro per trovare il proprio significato nascosto.

Per prima cosa, il **Fantasma** sceglie uno dei **Medium**. In base alla posizione della **Pedina Intuizione** del **Medium** (**Scheda Progresso dei Personaggi**, **Scheda Progresso dei Luoghi** o **Scheda Progresso degli Oggetti**), il **Fantasma** sa se il **Medium** ha fatto un qualsiasi progresso verso il proprio obiettivo personale e quale tipo di carta dovrebbe indovinare. La carta che il **Medium** deve indovinare appare nello **Schermo** del **Fantasma**.

Il **Fantasma** quindi crea una visione in modo che il **Medium** trovi la carta corretta tra quelle sul tavolo (ovvero quella carta che corrisponde alla carta nascosta dietro lo **Schermo**). Per creare una visione, il **Fantasma** può usare una o più **Carte Visione** dalla propria mano.

Quando il **Fantasma** ha creato la propria visione, colloca la/le **Carta/e Visione** scelta/e a faccia in su davanti al **Medium** e spinge il **Segnalino Fantasma** del colore corrispondente a quel **Medium** verso lo **Schermo** per indicare che quel **Medium** ha ora ricevuto la propria visione. Un **Medium** non può ricevere più di una visione per ogni turno.

Poi, il **Fantasma** pesca immediatamente nuove **Carte Visione** fino a ricomporre la sua mano di 7 carte. Se il mazzo di pesca si esaurisce, il **Fantasma** mescola la pila degli scarti delle **Carte Visione** per formare un nuovo mazzo di pesca.

Esempio: La **Pedina Intuizione** di **Mario** (giallo) si trova sulla **Scheda Progresso dei Luoghi**. Il **Fantasma** controlla la riga centrale del proprio **Schermo** e nota che **Mario** dovrebbe indovinare la **Carta Luogo** "Soffitta" in questo turno.



Esempio di visione: Il **Fantasma** vuole che **Mario** indovini "Soffitta". Questa carta rappresenta un abito da sposa bianco. Il **Fantasma** sceglie la carta **A** dalla propria mano (perché mostra una donna con un abito bianco) e completa la visione con la carta **B** (a causa della sua strana atmosfera azzurrognola) e con la carta **C** (che mostra ragnatele e polvere).



Scartare le Carte Visione

Creare una visione potrebbe essere difficile. Il **Fantasma** potrebbe voler scartare alcune o tutte le carte nella sua mano, per sostituirle con altre che lo ispirino di più. Se vuole fare ciò, colloca uno dei suoi **Segnalini Corvo** sul suo **Schermo**. Scarta fino a 7 carte e pesca nuove carte fino a ricomporre una mano di 7 carte.

Può scartare carte in qualsiasi momento, però può usare il Corvo solo un numero limitato di volte, in base al livello di difficoltà che è stato scelto. Se finisce i **Segnalini Corvo**, non può più scartare le sue **Carte Visione** per sostituirle.

Quando il **Fantasma** ha pescato le sue nuove carte, sceglie un altro **Medium** e ripete questo processo fino a quando tutti i **Medium** hanno ricevuto le proprie **Carte Visione** per questo turno. Non appena l'ultimo **Medium** ha ricevuto una visione, il **Fantasma** gira la clessidra (2 minuti di tempo).

Non appena un **Medium** riceve le proprie **Carte Visione**, può guardarle e mostrarle agli altri **Medium**. Insieme, devono provare a interpretare le carte per capire quale carta (Personaggio, Luogo o Oggetto in base a su quale **Scheda Progresso** si trova la propria **Pedina Intuizione**) ognuno di loro dovrebbe indovinare. I **Medium** possono parlare tra loro senza alcuna restrizione, semplicemente non possono parlare con il **Fantasma**.

Nota: I **Medium** possono iniziare a discutere e a collocare le proprie pedine e i propri segnalini non appena hanno ricevuto le proprie carte, anche se la **clessidra** non è stata ancora girata.

Importante: Sebbene il **Fantasma** possa ascoltare le discussioni tra i **Medium**, non deve mai fare **commenti** o **gesti** che possano essere interpretati come indizi.

Quando un **Medium** pensa di avere identificato la corretta Carta Personaggio, Carta Luogo o Carta Oggetto, colloca la propria **Pedina Intuizione** su quella carta. Anche se rimane libero di discutere con gli altri, collocare la propria pedina è una sua decisione. Può ascoltare i suoi compagni, ma può anche ignorarli se pensa che abbiano torto.

Esempio: **Mario** ha ricevuto tre **Carte Visione** dal **Fantasma** per identificare un Luogo. La maggior parte dei **Medium** vuole puntare sulla soffitta, ma **Mario** è convinto che la carta corretta sia la camera da letto. Decide quindi di ignorare gli altri **Medium** e di collocare la propria pedina sulla carta della camera da letto.



Tutti i **Medium** cercano di risolvere la visione che hanno ricevuto. Devono collocare la propria **Pedina Intuizione** prima che la clessidra si esaurisca. I **Medium** possono cambiare la posizione della propria **Pedina Intuizione** in qualsiasi momento, prima che la clessidra si esaurisca. La loro decisione è definitiva quando la clessidra si esaurisce.

Nota: Più **Medium** possono collocare la loro **Pedina Intuizione** sulla stessa carta. Tuttavia, poiché ogni **Medium** deve trovare una combinazione unica di carte (un Personaggio, un Luogo e un Oggetto), l'intuizione di almeno uno dei **Medium** sarà sbagliata!

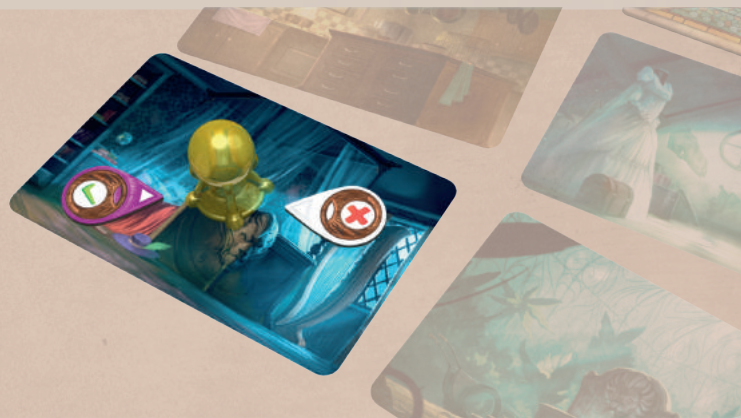
Utilizzare i Segnalini Chiaroveggenza (da 3 a 6 Medium)

Ogni **Medium** possiede un set di **Segnalini Chiaroveggenza** (✓ e ✗) del proprio colore. Utilizzate questi segnalini per dimostrare il vostro accordo ✓ o il vostro disaccordo ✗ nei confronti della scelta che ha fatto un altro **Medium** quando ha collocato la sua **Pedina Intuizione** su una carta.

Per esprimere il vostro accordo con la scelta di un altro **Medium**, collocate uno dei vostri **Segnalini Chiaroveggenza** ✓ accanto alla **Pedina Intuizione** di quel **Medium**. Poiché è possibile che più **Pedine Intuizione** siano collocate sulla stessa carta, il **Segnalino Chiaroveggenza** dovrà chiaramente indicare la **Pedina Intuizione** a cui è stato associato. In caso contrario, se volete esprimere il vostro disaccordo con la scelta di un altro **Medium**, usate invece un **Segnalino Chiaroveggenza** ✗.

- Un **Medium** non può collocare un **Segnalino Chiaroveggenza** accanto alla propria **Pedina Intuizione**.
- Un **Medium** non può collocare più di un **Segnalino Chiaroveggenza** accanto alla stessa **Pedina Intuizione**. Può collocare più **Segnalini Chiaroveggenza** accanto a più **Pedine Intuizione** sulla stessa carta.
- Un **Medium** può collocare, muovere e togliere i propri **Segnalini Chiaroveggenza** in qualsiasi momento prima che la clessidra si esaurisca.
- Un **Medium** può collocare quanti **Segnalini Chiaroveggenza** desidera durante un turno, ma non è obbligato a farlo: può anche scegliere di non usarne nessuno.

Esempio: **Matteo** è d'accordo con **Mario** e colloca uno dei suoi **Segnalini Chiaroveggenza** ✓ accanto alla **Pedina Intuizione** di **Mario**. Invece, **Aurora** non è d'accordo con **Mario** e colloca invece uno dei suoi **Segnalini Chiaroveggenza** ✗.



Importante: Dopo l'uso, un qualsiasi **Segnalino Chiaroveggenza** deve essere scartato nella **Plancia dell'Orologio**. I **Medium** devono assicurarsi di usare saggiamente i propri segnalini, poiché il loro numero non è illimitato. Tutti i **Segnalini Chiaroveggenza** saranno recuperati **all'inizio del quarto turno di gioco**.

Essere d'accordo con le intuizioni corrette e non essere d'accordo con le intuizioni sbagliate permette di avanzare sull'**Indicatore di Chiaroveggenza**. Un alto livello di chiaroveggenza è molto utile nella Fase 2. Più un **Medium** progredisce sull'**Indicatore di Chiaroveggenza**, più facile sarà quella fase.

Quando la **clessidra** si esaurisce, il Passo 1 termina. Procedete con il Passo 2 del turno corrente.

Passo 2: Manifestazione Spettrale

Durante questo passo, il **Fantasma** comunica ai **Medium** se hanno interpretato correttamente le loro visioni o meno.

Il **Fantasma** sceglie uno dei **Medium**. Controlla la **Pedina Intuizione** di quel **Medium** e gli fa sapere se ha scelto la carta corretta o meno, senza commentare oltre. Per controllare se la carta è corretta, il **Fantasma** deve confrontarla con la carta nascosta dietro il proprio **Schermo**.



Se il **Medium** ha scelto la **carta corretta**:

- Ogni **Medium** che ha collocato un **Segnalino Chiaroveggenza** ✓ accanto a quella **Pedina Intuizione** fa avanzare il proprio **Segnalino Livello di Chiaroveggenza** di una casella sull'**Indicatore di Chiaroveggenza**.
- Nulla accade ai **Medium** che hanno collocato un **Segnalino Chiaroveggenza** ✗.
- Tutti i **Segnalini Chiaroveggenza** utilizzati vengono scartati nella **Plancia dell'Orologio** negli spazi del colore corrispondente.
- Il **Medium** che ha scelto la carta corretta colloca la propria **Pedina Intuizione** sulla **Scheda Progresso** successiva. In ogni partita di *Mysterium*, i **Medium** dovranno trovare per prima cosa il proprio Personaggio, poi il proprio Luogo e poi il proprio Oggetto.
- Poi, quel **Medium** prende la carta corretta e la inserisce nella sua **Custodia**, mentre il **Fantasma** gira sul retro la **Carta Fantasma** corrispondente sul proprio **Schermo**, per tenere traccia dei progressi.
- Poi, quel **Medium** scarta tutte le sue **Carte Visione**.
- Il **Fantasma** sposta il **Segnalino Fantasma** del colore corrispondente dallo **Schermo**.



Se il **Medium** ha scelto una qualsiasi altra carta:

- Ogni **Medium** che ha collocato un **Segnalino Chiaroveggenza** ✗ accanto a quella **Pedina Intuizione** fa avanzare il proprio **Segnalino Livello di Chiaroveggenza** di una casella sull'**Indicatore di Chiaroveggenza**.
- Nulla accade ai **Medium** che hanno collocato un **Segnalino Chiaroveggenza** ✓.
- Tutti i **Segnalini Chiaroveggenza** utilizzati vengono scartati nella **Plancia dell'Orologio** negli spazi del colore corrispondente.
- Il **Medium** che ha scelto la carta colloca la propria **Pedina Intuizione** sulla **Scheda Progresso** su cui si trovava all'inizio del suo turno.
- Quel **Medium** conserva tutte le sue **Carte Visione**. Nel turno successivo il **Fantasma** fornirà una o più nuove carte per potenziare la visione.
- Il **Fantasma** sposta il **Segnalino Fantasma** del colore corrispondente dallo **Schermo**.

Esempio: Il **Fantasma** fa sapere a **Mario** che ha scelto la carta sbagliata. **Matteo** aveva collocato un **Segnalino Chiaroveggenza** ✓ accanto alla **Pedina Intuizione** di **Mario** perché era d'accordo con lui: come risultato semplicemente scarta quel segnalino. **Aurora** non era d'accordo con **Mario** e quindi aveva collocato un **Segnalino Chiaroveggenza** ✗. Anche **Aurora** scarta quel segnalino ma, dal momento che aveva predetto l'errore di **Mario**, fa avanzare il suo **Segnalino Livello di Chiaroveggenza** di una casella sull'**Indicatore di Chiaroveggenza**.

Mario ha sbagliato, come risultato la sua **Pedina Intuizione** torna sulla **Scheda Progresso dei Luoghi**, dove già si trovava all'inizio del suo turno. Inoltre conserva le sue **Carte Visione**, sperando che le prossime possano aiutarlo a trovare il Luogo corretto.

Poi, il **Fantasma** sposta il **Segnalino Fantasma** di **Mario** dallo **Schermo**. Nel prossimo turno, il **Fantasma** fornirà nuove carte in modo che **Mario** indovini la soffitta.



Obiettivi Personali

Se un **Medium** trova l'Oggetto che gli è stato assegnato, dopo avere trovato il proprio Personaggio e il proprio Luogo, **ha completato il suo obiettivo personale**. Quando ha completato il suo obiettivo personale:

- Colloca la sua **Pedina Intuizione** sulla **Scheda Progresso dell'Epilogo**.
- Fa inoltre avanzare il suo **Segnalino Livello di Chiaroveggenza** di tante caselle quanti sono i turni rimanenti (controllate il numero di ore rimaste sulla **Plancia dell'Orologio**). Se completate il vostro obiettivo nell'ultimo turno, non muovete il segnalino.
- Poi, nei turni futuri, se ci saranno, quel **Medium** continuerà a partecipare aiutando gli altri **Medium** a interpretare le proprie visioni, ma non riceverà più visioni dal **Fantasma**.
- Può ancora collocare i **Segnalini Chiaroveggenza** per proseguire sull'**Indicatore di Chiaroveggenza**.
- Il **Fantasma** mette da parte il **Segnalino Fantasma** di quel **Medium**. Non sarà necessario fino alla fine della partita.

Esempio: Al quarto turno, **Mario** trova il suo Oggetto. Inserisce la carta corrispondente nella sua **Custodia** e colloca la sua **Pedina Intuizione** sulla **Scheda Progresso dell'Epilogo**. Dal momento che rimangono 3 turni prima della fine della partita (7 turni), **Mario** muove il suo **Segnalino Livello di Chiaroveggenza** di 3 caselle in avanti sull'**Indicatore di Chiaroveggenza**.



Poi, il **Fantasma** sceglie un altro **Medium** e gli fa sapere se ha trovato la carta corretta o meno, e così via fino a quando tutti i **Medium** sono stati esaminati. Dal momento che ogni **Medium** si muove secondo il suo ritmo, ognuno di loro potrebbe trovarsi su una **Scheda Progresso** diversa: alcuni avanceranno, altri staranno fermi. Poi, il turno finisce. Quando il turno finisce:

- Se uno o più **Medium** non hanno ancora completato il loro obiettivo personale, inizia un nuovo turno. Fate avanzare la lancetta dell'orologio di un'ora sulla **Plancia dell'Orologio**. Se la lancetta era già sull'ultima ora (alla fine del settimo turno), la partita termina e tutti i giocatori perdono.
- Se tutti i **Medium** hanno completato il loro obiettivo personale, passate alla Fase 2.

Nota: I **Medium** non devono dimenticare di **recuperare** tutti i **Segnalini Chiaroveggenza** all'inizio del quarto turno!

Fase 2 - Rivelare il Colpevole

Importante: Questa fase si svolge solo se tutti i **Medium** sono riusciti a completare il loro obiettivo personale prima della fine del settimo turno.

Obiettivo di questa Fase: L'obiettivo personale di ogni **Medium** è uno scenario possibile: un colpevole (Personaggio), un Luogo e un Oggetto. Grazie a questa ricostruzione, il **Fantasma** ora ricorda cosa è accaduto durante la notte dell'omicidio e invia un'ultima visione al gruppo in modo che i **Medium** identifichino il colpevole, il luogo e l'oggetto del crimine. Hanno solo una possibilità di trovare la risposta corretta.

Passo 1: Cerchia dei Sospetti

Durante questo passo, dovete organizzare una nuova preparazione del gioco.

- 1- Mettete da parte le **Schede Progresso**, non saranno più necessarie. Inoltre, mettete da parte le **Carte Medium** che sono ancora sul tavolo (quelle che non erano state assegnate ad alcun **Medium**).
- 2- Ogni **Medium** rimuove le carte dalla propria **Custodia** per formare un **gruppo** di tre carte: Personaggio, Luogo e Oggetto.
- 3- Ogni **Medium** riceve un **Segnalino Fantasma** e lo colloca con il lato numerato a faccia in su accanto al suo gruppo di 3 carte.
- 4- Il **Fantasma** prende un numero di **Segnalini Colpevole** numerati pari al numero di gruppi di carte sul tavolo (4 gruppi = 4 segnalini numerati da 1 a 4).
- 5- Il **Fantasma** gira **tutte** le **Carte Fantasma** nel proprio **Schermo** (il **Fantasma** deve poter vedere tutte queste carte).
- 6- I **Medium** recuperano tutti i loro **Segnalini Chiaroveggenza**.

Passo 2: Visione Condivisa

Durante questo passo, il **Fantasma** manda la sua ultima visione della partita. Il suo obiettivo è assicurarsi che i **Medium** trovino il gruppo del colpevole tra quelli disponibili sul tavolo.

- Il **Fantasma** segretamente **sceglie** un gruppo numerato. I **Medium** devono trovare quel gruppo per vincere la partita.
- Il **Fantasma** prende in segreto il **Segnalino Colpevole** con il numero corrispondente a quel gruppo e lo colloca a faccia in giù sulla casella appropriata della **Scheda Progresso dell'Epilogo**.
- Poi, il **Fantasma** crea una visione con **3 Carte Visione**. Una delle carte **deve** riferirsi al Personaggio del gruppo scelto, un'altra al Luogo del gruppo scelto e l'ultima carta deve riferirsi all'Oggetto del gruppo scelto.
- Il **Fantasma** mescola queste **3 Carte Visione** e le colloca **a faccia in giù** di fronte ai **Medium**. I **Medium** non possono sapere quale carta si riferisce a quale elemento (Personaggio, Luogo e Oggetto).

Nota: Se il **Fantasma** possiede ancora **Segnalini Corvo** durante questo passo, gli è concesso di scartare fino a 7 carte per sostituire la propria mano, come al solito.

Passo 3: Votazione

Durante questo passo, i **Medium** votano per il gruppo di carte che pensano sia il gruppo del colpevole, usando la Visione Condivisa inviata dal **Fantasma**. Tuttavia, **non possono comunicare tra loro, ogni voto deve rimanere segreto**.

Il voto è diviso in 3 parti, in base al **Livello di Chiaroveggenza** di ogni **Medium**. Più un **Medium** è avanti sull'**Indicatore di Chiaroveggenza**, più **Carte Visione** potrà vedere prima di votare.

1- Per prima cosa, rivelate una delle tre carte della Visione Condivisa. Quando è rivelata, i **Medium** con un basso **Livello di Chiaroveggenza** votano. Interpretano la carta rivelata come meglio possono, **senza comunicare** e la associano a uno dei gruppi disponibili. Per farlo, prendono il **Segnalino Chiaroveggenza** che coincide con il numero del gruppo che vogliono scegliere e collocano quel segnalino nella propria **Custodia**. Poi, consegnano le **Custodie al Medium** con il **Livello di Chiaroveggenza** più alto (o il **Medium** più anziano in caso di parità). Quando un **Medium** ha votato, non può cambiare il proprio voto. I voti sono mantenuti segreti fino alla fine e non è consentito controllare i voti degli altri giocatori prima di decidere!

2- Poi, rivelate una seconda carta della Visione Condivisa. Quando è rivelata, i **Medium** con un intermedio **Livello di Chiaroveggenza** votano. La procedura di voto rimane invariata.

3- Infine, rivelate l'ultima carta della Visione Condivisa. Quando è rivelata, i **Medium** con un alto **Livello di Chiaroveggenza** votano. Il voto segue le solite regole. Quando tutti i **Medium** hanno votato, la partita finisce.



Fine della Partita

Il **Medium** con il **Livello di Chiaroveggenza** più alto apre tutte le **Custodie** e rivela il **Segnalino Chiaroveggenza** di ogni **Medium** (con il lato numerato a faccia in su). Colloca ogni **Segnalino Chiaroveggenza** sul gruppo di carte con il numero corrispondente.

- Se un gruppo di carte ha **più Segnalini Chiaroveggenza** degli altri, viene scelto come Gruppo del Presunto Colpevole.
- Se non c'è un singolo gruppo di carte che abbia la maggioranza, il voto del **Medium** con il **Livello di Chiaroveggenza più alto** (o il **Medium** più anziano in caso di parità) determina quale gruppo (tra i gruppi in parità) sia il Gruppo del Presunto Colpevole.

Ora potete rivelare il **Segnalino Colpevole**. Se i **Medium** hanno selezionato il gruppo corretto (quello con lo stesso numero), tutti i giocatori vincono la partita assieme: il colpevole è stato smascherato! Se, in caso contrario, hanno selezionato il gruppo sbagliato, tutti i giocatori perdono la partita e lo spirito del **Fantasma** continuerà a vagare nel limbo...

Regole per Partite a 2 o 3 Giocatori

Per partite a 2 o 3 giocatori usate le seguenti modifiche alle regole.

Fase 1: Ricostruzione degli Eventi

- L'**Indicatore di Chiaroveggenza**, i **Segnalini Livello di Chiaroveggenza** e i **Segnalini Chiaroveggenza** non vengono usati.
- Ogni giocatore (eccetto il **Fantasma**) controlla due **Medium**.

Fase 2: Rivelare il Colpevole

- Durante il Passo 2 "Visione Condivisa", il **Fantasma** colloca le 3 **Carte Visione** a faccia in su e non a faccia in giù.
- **2 giocatori:** Durante il Passo 1, create casualmente due gruppi aggiuntivi di carte, usando le **Carte Medium** scartate durante la partita (Personaggio, Luogo e Oggetto). Ci saranno 4 gruppi tra i quali scegliere, non solo 2. Il giocatore che controlla i due **Medium** deve scegliere **un singolo gruppo**, usando una delle sue **Pedine Intuizione**.
- **3 giocatori:** I **Medium** votano apertamente e possono discutere per trovare il gruppo di carte corretto (non votano in segreto). Quando pensano di avere trovato il gruppo corretto, collocano una delle loro **Pedine Intuizione** su di esso.

MYSTERIUM

ESPANSIONI

Il maniero nasconde ancora alcuni segreti.

SEGNI NASCOSTI

Delle piste tutte nuove grazie alle carte aggiuntive. Aumentate la rigiocabilità.

SEGRETI E BUGIE

Un nuovo tipo di carte: le Carte Storia. Scoprite cos'è successo!

Già disponibili!