Uno strano luna park si è stabilito a Derry, piccola cittadina degli Stati Uniti. Il Mysterium Park, così lo chiamano, è già famoso per i suoi spettacoli favolosi e le sue incredibili attrazioni.

Le voci dicono che questo luna park sia famoso anche per gli strani eventi che vi accadono: premonizioni, apparizioni inspiegabili, fenomeni paranormali… e si vocifera che il suo ex direttore sia misteriosamente scomparso! Come medium, siete costantemente a caccia di storie bizzarre, quindi voi e i vostri amici non vi lasciate sfuggire l'occasione di indagare al *Mysterium Park*.

Che i pettegolezzi siano veri? Così sembrerebbe: non appena arrivate al luna park, siete assaliti da enigmatiche visioni. Non siete giunti qui per caso, ma siete stati contattati dal fantasma del direttore: insieme svelerete il mistero della sua morte, vi aiuterà a identificare il colpevole e il luogo dove è avvenuto il delitto. Usate i vostri doni psichici e risolvete il mistero per liberare il fantasma dal suo tormento…

Note dell'Autore

Amo i giochi da tavolo perché ci aiutano a stare insieme alla nostra famiglia e ai nostri amici. Mi sono reso conto molto tempo fa che, a prescindere dal gioco, gli elementi chiave saranno sempre i giocatori e le loro emozioni. Giocate sempre per creare bei ricordi!
– Oleksandr Nevskiy

Riconoscimenti

Autori del Gioco: Oleksandr Nevskiy e Oleg Sidorenko
Responsabile Editoriale: Régis Bonnessée
Responsabile: Mathieu Aubert
Capo del Progetto: Léa Moinet
Sviluppo: Alexandre Garcia, Léa Moinet e Mathieu Aubert
Illustrazioni: Xavier Collette e M81 Studio
Direzione Artistica: Maëva Da Silva
Impaginazione: Thomas Dutertre
Progetto Grafico: Clément Dautremay e Mélanie André
Revisione: Léa Moinet
Revisione Italiana: Alice Amadei, Andrea De Pietri e Vittoria Vincenzi
Traduzione: Denise Venanzetti
Responsabile Prodotto: Alexandra Soporan
Responsabile Marketing: Laurent Contios
Comunicazione: Maximilien Da Cunha e Paul Neveur
Amministrazione: Amélie Roullet e Pascale Belot

Libellud desidera ringraziare tutti i playtester che hanno contribuito allo sviluppo del gioco.

Per parti mancanti o difettose, contattateci a servizioclienti@asmodee.com.

Panoramica del Gioco

Mysterium Park 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** (1 giocatore) deve guidare i **Medium** durante la loro indagine fornendo loro degli indizi sotto forma di carte illustrate: le carte Visione. È il suo unico modo di comunicare con i **Medium**, per portarli sulla strada giusta.
Per la vostra prima partita, vi consigliamo di giocare con un giocatore che conosca già il gioco nel ruolo del **Fantasma**.

- L'obiettivo di ogni **Medium** (tutti gli altri giocatori) è di scagionare un sospettato ed escludere un luogo. I **Medium** collaborano per interpretare le carte Visione fornite dal **Fantasma**.

Contenuto del Gioco

Per il Fantasma:

84 Carte Visione

60 Carte Trama

1 Portacarte per le carte Trama

3 Segnalini Biglietto

Per i Medium:

1 Tabellone

1 Indicatore di Turno

20 Carte Personaggio

20 Carte Luogo

5 Segnalini Innocente (1 per ogni colore)

5 Pedine Intuizione (1 per ogni colore)

1 Segnalino Testimone

Preparazione del Gioco

Il **Fantasma** e i **Medium** si siedono ai lati opposti del tavolo.

Il **Fantasma** pesca 1 carta Trama e la colloca nel suo portacarte (1). Questa è la sua carta Trama per il Round #1. Poi, il **Fantasma** pesca 2 carte Trama aggiuntive (2) e le colloca a faccia in giù accanto a sé: verranno usate per il Round #2 e #3. **Solo al Fantasma, e a nessun altro, è consentito vedere le carte Trama durante la partita**. Rimettete le altre carte Trama nella scatola: non verranno usate in questa partita.

Il **Fantasma** prende i 3 segnalini Biglietto (3), poi mescola a faccia in giù tutte le carte Visione (4) a formare un mazzo di pesca dalla cui cima pesca 7 carte: queste saranno le sue prime 7 carte Visione della partita (5).

I **Medium** aprono il tabellone (6) e lo collocano al centro del tavolo. Collocate l'indicatore di Turno accanto alla casella #1 (7).

Ogni giocatore sceglie 1 colore e prende la pedina Intuizione (8) e il segnalino Innocente corrispondenti (9). I segnalini rimasti vanno rimessi nella scatola del gioco. Il segnalino Testimone viene collocato accanto al tabellone (10).

I giocatori preparano quindi il Round #1. Per fare ciò, mescolate tutte le carte Personaggio e pescatene casualmente 9. Collocatele a faccia in su in maniera casuale sulle diverse caselle del tabellone (11). Le carte Personaggio rimaste vengono rimesse nella scatola del gioco.

Conservate le 20 carte Luogo a portata di tutti i giocatori (12), verranno usate nel Round 2#.

Svolgimento del Gioco

Obiettivo del Gioco

Per vincere una partita di *Mysterium Park*, i **Medium** devono scoprire chi ha commesso il delitto (personaggio) e dove (luogo) durante il Round #3.

I **Medium** devono restringere la lista dei sospetti (Round #1) e poi la lista dei luoghi (Round #2). Se riescono a farlo entro 6 turni di gioco, possono giocare il Round #3. Altrimenti, tutti perdono la partita.

Il **Fantasma** non gioca come i **Medium**, ma ha lo stesso obiettivo: se i **Medium** vincono, il **Fantasma** vince con loro, altrimenti tutti perdono.

10
12
6
8
7
9
11
1
2
4
3
5

Round #1 – Scagionare un Personaggio

Ogni round di *Mysterium Park* si svolge su una successione di turni. I giocatori hanno un totale di 6 turni per completare il Round #1 e il Round #2.

Il Round #1 si concentra sui personaggi. Ogni **Medium** deve trovare la carta Personaggio collegata al suo colore nella carta Trama.

Carte Trama

Solo il Fantasma, e nessun'altro, può vedere le carte Trama durante la partita. Ogni round, il **Fantasma** usa 1 carta Trama.
La carta Trama combacia sempre con la griglia di carte Personaggio o Luogo sul tabellone. La carta Trama deve essere collocata orizzontalmente (2 modi possibili).

Ogni carta Trama indica al **Fantasma** la natura di ogni casella, così come la natura della carta Personaggio o Luogo corrispondente sul tabellone:

- Caselle Innocente: ci sono 5 caselle Innocente su ogni carta Trama, 1 per ogni colore dei **Medium** (**blu**, **giallo**, **rosso**, **viola**, e **bianco**). Queste caselle colorate indicano la carta (Personaggio o Luogo) che ogni **Medium** deve indovinare, a seconda del proprio colore. Ignorate tutti i colori che non vengono giocati.
- Casella Testimone: c'è 1 casella Testimone su ogni carta Trama, con regole specifiche. Vedere a pagina 8 per ulteriori informazioni.
- Caselle Vuote: ci sono 3 caselle vuote su ogni carta Trama. Non mostrano alcun colore o icona e non sono collegate ad alcun **Medium**.

Durante il Round #3, il **Fantasma** considera solo i numeri romani della sua carta Trama (I, II o III). Le caselle non vengono utilizzate in quel round.

Esempio: In questa partita a 4 giocatori, i **Medium** sono **bianco**, **viola** e **giallo**. Il **Fantasma** farà indovinare a ogni **Medium** la carta del suo colore, qui di seguito indicate rispettivamente da un cerchio **bianco**, **viola** e **giallo**.

Questo numero viene considerato **solo** durante il Round #3. Il numero è sempre lo stesso, a prescindere dal modo in cui la carta viene collocata orizzontalmente.

Passo 1: Interpretazione delle Visioni

Il **Fantasma** sceglie 1 **Medium** e guarda la carta Trama per controllare quale carta Personaggio corrisponde a questo **Medium** (quella che il **Medium** deve indovinare durante questo round).

Il **Fantasma** quindi crea una visione in modo che il **Medium** trovi la carta Personaggio corretta tra quelle sul tabellone. Per creare una visione, il **Fantasma** può usare 1 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**, in modo che tutti possano vederle.

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

Scartare Carte Visione

Creare una visione potrebbe essere difficile, se giocate le carte sbagliate rischiate di confondere i **Medium** invece che aiutarli. Come **Fantasma**, potete scartare 1 dei vostri segnalini Biglietto per sostituire le carte Visione della vostra mano con nuove carte Visione. Scartate fino a 7 carte e pescatene di nuove fino a ricomporre una mano di 7 carte Visione.

Il **Fantasma** può scartare carte in qualsiasi momento, però ricordate che ci sono solo 3 segnalini Biglietto. Se finisce i segnalini Biglietto, 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.

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

Non appena un **Medium** riceve le proprie carte Visione, può guardarle e mostrarle agli altri **Medium**. Insieme, devono provare a interpretarle per dedurre quale carta Personaggio ognuno di loro dovrebbe indovinare. I **Medium** possono parlare tra loro senza alcuna restrizione.

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

Tutti i **Medium** cercano di risolvere la visione che hanno ricevuto collocando la propria pedina Intuizione sulla carta corretta. I **Medium** possono cambiare la posizione della propria pedina Intuizione quanto vogliono, ma una volta che confermano la propria decisione, devono farlo sapere al **Fantasma** e proseguire verso il passo successivo.

Nota: È possibile che più **Medium** collochino la propria pedina Intuizione sulla stessa carta. Tuttavia, poiché a ogni **Medium** è stata assegnata una carta diversa, l'intuizione di almeno 1 dei Medium sarà sbagliata!

Esempio: Il **Fantasma** ha bisogno che **Massimo** indovini il Personaggio Ipnotizzatore. Quel Personaggio è caratterizzato da 3 concetti principali: occhio, vista e percezione. Il **Fantasma** sceglie 3 carte Visione dalla sua mano che combacino con questi concetti e le porge a **Massimo**.

Quando **Massimo** riceve le sue carte Visione, le fa vedere ad **Alice** e **Vittoria**. Dopo averle viste, entrambe pensano che la carta corretta sia l'Ipnotizzatore. **Massimo**, tuttavia, non ne è così sicuro e decide di collocare la sua pedina Intuizione sul Truccatore Professionista.

Passo 2: Manifestazione Spettrale

Durante questo passo, il **Fantasma** comunica ai **Medium** se hanno interpretato correttamente le loro visioni o meno. Il **Fantasma** controlla la pedina Intuizione di ogni **Medium** e la confronta con la casella corrispondente sulla sua carta Trama.

Se 1 o più **Medium** hanno collocato la propria pedina Intuizione sulla carta Personaggio che corrisponde alla casella Testimone, allora il **Fantasma** **deve risolvere immediatamente questa casella**, come spiegato di seguito.

Il **Fantasma** deve comunicare ai **Medium** che il Testimone è stato trovato, mostrando il Personaggio corrispondente. La carta Personaggio viene immediatamente scartata e i **Medium** collocano il segnalino Testimone sulla casella vuota. Poi, procedete come segue:

- I **Medium** che hanno collocato la propria pedina Intuizione sul Testimone **devono** muovere quella pedina su una qualsiasi altra carta Personaggio.
- Dopo aver fatto ciò, anche gli altri **Medium** se lo desiderano **possono** muovere la propria pedina Intuizione su un'altra carta Personaggio (se ad esempio dovessero dubitare della propria scelta iniziale perché il loro compagno **Medium** ha dovuto muovere la sua pedina su un altro Personaggio).

Una volta che le pedine Intuizione di tutti i **Medium** sono state collocate, il **Fantasma** può procedere con il passo successivo.

Se non c'è alcuna pedina Intuizione sulla casella Testimone, potete saltare il passo Testimone soprastante e risolvere direttamente il passo successivo.

Il **Fantasma** sceglie uno dei **Medium** e gli fa sapere se abbia individuato la carta corretta o meno, confrontando la casella che ha scelto con la casella corrispondente della carta Trama. Se entrambe corrispondono, il **Medium** ha scelto la carta corretta; altrimenti, ha scelto quella sbagliata.

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

- Recupera la sua pedina Intuizione, la colloca di fronte a sé e scarta la sua carta Personaggio. Poi colloca il suo segnalino Innocente sulla casella precedentemente occupata da quella carta Personaggio per indicare che in questo round ha scagionato con successo il suo personaggio.
- Scarta le proprie carte Visione.

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

- Recupera la sua pedina Intuizione e la colloca di fronte a sé.
- Conserva le sue carte Visione.

Il **Fantasma** potrà fargli ricevere carte Visione aggiuntive nel prossimo turno per completare la sua visione.

Successivamente il **Fantasma** sceglie un altro **Medium** e gli fa sapere se abbia individuato la carta corretta o meno, e così via finché tutti i **Medium** non sono stati scelti.

Quando il **turno** finisce,
- Se uno o più **Medium** non hanno trovato la propria carta, inizia un nuovo turno del Round #1. Fate avanzare di 1 casella l'indicatore di Turno.
- Se tutti i **Medium** hanno trovato le proprie carte, passate al Round #2 e iniziate un nuovo turno. Fate avanzare di 1 casella l'indicatore di Turno. Ogni **Medium** recupera la sua pedina Intuizione e il suo segnalino Innocente. Il **Fantasma** recupera i 3 Personaggi che corrispondono alle caselle vuote sulle sue carte Trama e li mette da parte. Tutte le altre carte Personaggio vengono scartate.

In entrambi i casi, se l'indicatore di Turno si trova già sulla **sesta casella** quando viene richiesto di farlo avanzare di 1 casella, la partita è finita e tutti hanno perso.

Esempio: I **Medium** confermano al **Fantasma** che sono pronti. Il **Fantasma** può quindi far sapere loro se sono nel giusto o meno. **Massimo** ha collocato la sua pedina Intuizione sulla casella Testimone; il **Fantasma** deve iniziare con lui prima di risolvere qualsiasi altra pedina.

Considerando che **Massimo** ha scelto accidentalmente il Testimone, deve immediatamente scegliere un'altra carta Personaggio. Ricordando cos'avevano detto gli altri, muove la sua pedina sull'Ipnotizzatore, anche se la pedina di **Vittoria** si trova già su di esso. Vedendo ciò, **Vittoria** decide di muovere la sua pedina sulla Chiromante. Anche **Alice** potrebbe muovere la sua pedina, ma sceglie di non farlo.

Il **Fantasma** rivela quindi se le scelte dei **Medium** sono corrette. **Massimo** e **Alice** hanno scelto la carta corretta; entrambi recuperano la loro pedina Intuizione, scartano la loro carta Personaggio e collocano il loro segnalino Innocente sulla casella del tabellone lasciata vuota dalla carta Personaggio appena scartata. Dopo di che, scartano le loro carte Visione.

Vittoria invece non ha scelto la carta corretta. Recupera la sua pedina Intuizione e inizia un nuovo turno del Round #1. Il **Fantasma** invia una nuova visione a **Vittoria**, che tenterà di interpretare con l'aiuto di **Massimo** e **Alice**.

Round #2 – Eliminare un Luogo

Prima di iniziare il Round #2, effettuate una nuova preparazione: è la stessa preparazione del Round #1, con l'eccezione che dovrete mescolare e collocare 9 carte Luogo invece che 9 carte Personaggio. Il **Fantasma** scarta la sua carta Trama precedente e pesca 1 nuova carta Trama per questo round. Ora potete iniziare il Round #2.

Il Round #2 si svolge esattamente come il Round #1, a eccezione del fatto che i **Medium** cercano di eliminare una carta Luogo al posto di scagionare un Personaggio; se necessario, può protrarsi per diversi turni di gioco.

Se entro la fine del sesto turno di gioco tutti i **Medium** sono riusciti a trovare la propria carta Luogo, procedete verso il Round #3. Ogni **Medium** recupera la sua pedina Intuizione e i suoi segnalini Innocente. Il **Fantasma** recupera i 3 Luoghi che corrispondono alle caselle vuote sulla sua carta Trama e li mette da parte. Tutte le altre carte Luogo vengono scartate.

Se i **Medium** non sono riusciti a trovare la propria carta Luogo entro la fine del sesto turno, la partita è finita e tutti hanno perso.

Round #3 – Rivelare il Colpevole e la Scena del Crimine

Grazie alle loro precedenti deduzioni, i **Medium** hanno ristretto la lista di personaggi e luoghi a 3 di ognuno. Il **Fantasma** ora può rivelare il vero colpevole e la scena del crimine. **I Medium hanno solo 1 possibilità di identificarli correttamente**.

Questo round prevede una preparazione specifica: come prima cosa, il **Fantasma** mescola le 3 carte Personaggio messe da parte nel Round #1 e le colloca casualmente sulla seconda riga del tabellone. Poi mescola le 3 carte Luogo messe da parte nel Round #2 e le colloca casualmente sulla terza riga del tabellone.

Ora sul tabellone ci sono 3 set da 2 carte ciascuno (uno per colonna), composti da 1 Personaggio e 1 Luogo. Ogni set è identificato dal numero romano in cima alla propria colonna (I, II e III).

Il **Fantasma** scarta la sua carta Trama precedente e pesca 1 nuova carta Trama, l'ultima, collocandola sul portacarte. Per questo round, il **Fantasma** considera solo i numeri romani mostrati su questa carta. Il numero indica il set di carte (Personaggio e Luogo) che i **Medium** devono individuare per poter vincere la partita.

Ora il **Fantasma** deve creare l'ultima visione della partita. Per fare ciò, sceglie **esattamente** 2 carte Visione dalla sua mano. Una deve essere collegata al Personaggio del set corretto e l'altra al Luogo dello stesso set. Una volta che il **Fantasma** ha preparato la sua visione, **mescola le carte Visione** scelte prima di consegnarle ai **Medium**.

Nota: In qualsiasi momento, anche durante il Round #3, il **Fantasma** può usare i suoi segnalini Biglietto (se ne rimangono) per sostituire fino a 7 carte Visione dalla sua mano.

Una volta che hanno ricevuto la visione, i **Medium** possono discuterne liberamente. Il loro obiettivo è identificare il set di carte che corrisponde alla visione. Devono essere tutti d'accordo prima di prendere la loro decisione finale. Se non sono d'accordo, possono mettere la scelta ai voti. Se il voto risulta in un pareggio, discutono ancora fino a che si risolve il pareggio.

Quando i **Medium** sono pronti, comunicano al **Fantasma** quale set hanno scelto. Il **Fantasma** quindi rivela se hanno indovinato oppure no:

- Se i **Medium** scelgono il set che corrisponde al numero romano della carta Trama, allora tutti i giocatori vincono la partita! L'anima del **Fantasma** può riposare in pace.
- Altrimenti, tutti i giocatori perdono… L'anima tormentata del **Fantasma** infesta ancora le menti dei **Medium**… fino alla prossima partita!

Regole per Partite a 2 o 3 Giocatori

Per una partita a 2 o 3 giocatori potete usare le stesse regole. Tuttavia, se desiderate partecipare a una partita più complessa, ogni giocatore **Medium** può giocare due **Medium** al posto di uno. Il resto delle regole rimane invariato.