



Oleksandr Nevskiy
e Oleg Sidorenko



Xavier Collette
e Igor Burlakov

MYSTERIUM

REGOLAMENTO

Nella notte di Samhain (Halloween), i confini tra i mondi del visibile e dell'invisibile si confondono, favorendo il collegamento con l'aldilà. Vi siete radunati al maniero di Warwick, conosciuto da decenni per essere infestato, e state per sperimentare una seduta spiritica molto importante. Sarete capaci di utilizzare le visioni inviate dal fantasma, risolvere il suo omicidio e liberare la sua anima tormentata prima dell'alba?

Preparazione

Mysterium è un gioco collaborativo il cui obiettivo consiste nel risolvere il mistero legato alla morte del **Fantasma**.

➤ Prima di iniziare la partita, assegnate a ogni giocatore uno dei ruoli seguenti:

Il **Fantasma** (1 solo giocatore) deve guidare i **Medium** nel corso dell'indagine. Il **Fantasma** conosce i sospettati, i luoghi e gli oggetti che i **Medium** devono trovare e comunica con loro attraverso carte illustrate, le **carte Visione**.

I **Medium** (tutti gli altri giocatori) devono seguire ognuno la **Traccia** personale che gli è stata assegnata e lavorare insieme per interpretare le **carte Visione** che il **Fantasma** ha fornito loro.

➤ Una volta che i ruoli sono stati assegnati, potete procedere con la preparazione:

1. Il **Fantasma** dispone lo **schermo** **A** davanti a sé in modo che nessun **Medium** possa vedere cosa nasconde. Colloca il mazzo delle **carte Visione** **B** a faccia in giù a formare un mazzo di pesca dietro lo **schermo**, poi dispone gli **indicatori Candela** **C** lungo il bordo superiore dello **schermo**.
2. I **Medium** collocano la **plancia Progresso dei Personaggi** **D1**, la **plancia Progresso dei Luoghi** **D2**, la **plancia Progresso degli Oggetti** **D3** e la **plancia Progresso dell'Epilogo** **D4** al centro del tavolo.
3. Ogni **Medium** sceglie un colore e prende la **busta** **E** e il **segnalino Medium** **F** corrispondenti. Poi, colloca la **pedina Intuizione** **G** del proprio colore sulla **plancia Progresso dei Personaggi**.
4. Scegliete un **Medium** che sia responsabile del conteggio dei round durante la partita. Quel **Medium** prende l'**Orologio da Taschino** **H** e regola la lancetta sull'1.
5. Scegliete un set di 16 **carte Personaggio** **I** (per la vostra prima partita, si raccomanda di utilizzare il set col retro verde). I **Medium** distribuiscono le 8 **carte Medium Personaggio** **I1** a faccia in su accanto alla **plancia Progresso dei Personaggi**.
6. Il **Fantasma** prende le 8 **carte Fantasma Personaggio** **I2** corrispondenti. Per ogni **Medium**, colloca 1 **carta Fantasma Personaggio** casuale nello slot dedicato dello **schermo**. Il **Fantasma** rimette le carte rimanenti nel relativo scompartimento della scatola, assicurandosi che i **Medium** non le vedano; non verranno utilizzate durante questa partita.
7. Ripetete i passi 5 e 6 con un set di **carte Luogo** (**J1** e **J2**), poi con un set di **carte Oggetto** (**K1** e **K2**).
8. Il **Fantasma** prende le **buste dei Medium** e le colloca dietro lo **schermo**, poi pesca una mano di 7 **carte Visione**.

Variante per 3 giocatori

Con 3 giocatori la partita viene giocata come di norma, con un'eccezione: durante la preparazione, ogni **Medium** sceglie 2 colori (invece di uno) e prende i componenti corrispondenti. La partita procede esattamente come se ci fossero 4 **Medium** al tavolo.

Se volete una maggiore rigiocabilità nelle partite future, usate i numeri presenti sul retro delle **carte Personaggio / Luogo / Oggetto** per mescolare i diversi set come preferite! Assicuratevi di prendere le 24 **carte Fantasma** corrispondenti alle 24 **carte Medium** che avete selezionato casualmente.



Per un'ambientazione più immersiva, scansionando questo codice accederete alla pagina di *Mysterium* sul nostro sito dove troverete una speciale musica di sottofondo:



Svolgimento del Round

In *Mysterium*, un round è diviso in tre parti:



Il gioco inizia con il turno del **Fantasma**.

1 Il Turno del Fantasma



I medium sono riusciti a comunicare con te dal mondo terreno! Le visioni che fornisci loro possono aiutarli a risolvere il crimine, ma il tempo rema contro di te. Inizia a ricostruire gli eventi della tragica notte in cui hai perso la vita...

L'obiettivo del **Fantasma** è di far sì che ogni **Medium** indovini una serie di 3 carte: una **carta Personaggio**, una **carta Luogo** e una **carta Oggetto**. Insieme, queste carte formano la **Traccia** del **Medium**. Se ogni **Medium** riesce a ricostruire la propria **Traccia** prima della fine del settimo round, può lavorare insieme agli altri per trovare il reale colpevole nel round finale chiamato "La Rivelazione del Mistero". Se i **Medium** falliscono, perdono la connessione con il **Fantasma** e tutti i giocatori perdono la partita.

Il **Fantasma** non può parlare: può comunicare con i **Medium** solo attraverso le loro **carte Visione**.

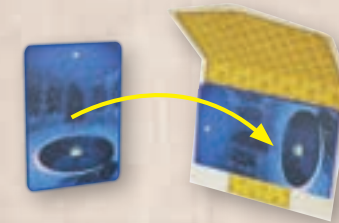
Durante il suo turno, il **Fantasma** sceglie un **Medium** e gli fornisce una **Visione**. La carta che deve fargli indovinare dipende dal progresso del **Medium**: se la **pedina Intuizione** del **Medium** si trova sulla **plancia Progresso dei Personaggi**, il **Fantasma** deve fargli indovinare la **carta Personaggio** assegnata (ovvero la carta che ha assegnato al colore corrispondente a quel **Medium** sullo **schermo**).

Esempio: La **pedina Intuizione** del **Medium** giallo si trova sulla **plancia Progresso dei Luoghi**. Il **Fantasma** deve fare indovinare al **Medium** la **carta Luogo** che gli ha assegnato sullo **schermo** (in questo caso, la carta *Torre Astronomica*).



4

Il **Fantasma** guarda la sua mano di **carte Visione**, ne seleziona fino a un massimo di 7, le colloca nella **busta** prevista per quel **Medium**, poi gli fornisce la **busta** contenente la **Visione**.



In *Mysterium*, il **Fantasma** comunica attraverso le immagini; invece di fornire una parola come indizio, sceglie 1 o più carte illustrate relative alla carta che deve essere indovinata.

Due carte possono avere una o più caratteristiche in comune:

- Temi e ambientazioni (entrambe le carte sono di natura oscura o esprimono amore);
- Elementi (entrambe le carte raffigurano un animale o una casa);
- Composizione (entrambe le carte sono simmetriche, raffigurano il vuoto o hanno layout simili);
- Colori (entrambe le carte sono prevalentemente rosse oppure opache).

Non c'è un modo giusto o sbagliato di associare le immagini. L'importante è adattarele al tuo gruppo. Capire il ragionamento di ogni singolo **Medium** ti permetterà di scegliere i tuoi indizi in modo più efficace. Potrebbe non sembrare semplice all'inizio, ma ascoltando le discussioni dei **Medium** diventerà sempre più facile.

Esempio: Il **Fantasma** vuole che il **Medium** indovini la carta *Torre Astronomica*. Sceglie 3 carte: la carta **A** per l'atmosfera notturna, la carta **B** per i libri (che richiamano quelli sulla libreria a sinistra) e la carta **C** per il telescopio (che fa riferimento al telescopio rifrattore).



Il **Fantasma** pesca altre **carte Visione** per completare la sua mano di 7 carte. Poi, sceglie un **Medium** che non abbia ricevuto alcuna carta in questo round e gli fornisce una **Visione**, seguendo la procedura descritta sopra.

Se il **Fantasma** si trova in difficoltà (non trova caratteristiche comuni tra le carte), può utilizzare un **indicatore Candela**. Scartando un **indicatore Candela**, può scartare fino a 7 carte dalla sua mano e poi pescarne altrettante. Il **Fantasma** ha 3 **indicatori Candela** da utilizzare nel corso della partita, incluso il round "La Rivelazione del Mistero"!

Se in qualsiasi momento della partita il **Fantasma** non ha abbastanza carte a disposizione nel mazzo di pesca per completare la sua mano, mescola tutte le carte scartate per formare un nuovo mazzo di pesca.

Una volta che il **Fantasma** ha fornito una **Visione** a ogni **Medium**, il turno del **Fantasma** è terminato.

5

2 Il Turno dei Medium

Congratulazioni! Siete riusciti a stabilire un legame psichico con il fantasma! Il fantasma non può esprimersi a parole, ma può inviarvi immagini e ricordi del maniero e dei suoi ospiti. Sfortunatamente, le visioni sono spesso imprecise e criptiche... Sarete in grado di decifrarle e unire i vari indizi?

I **Medium** possono iniziare il turno non appena il **Fantasma** ha fornito loro la prima **Visione**. Non devono aspettare che tutti ricevano una **Visione** per iniziare a parlare tra loro e a mostrare le loro carte. I **Medium** devono lavorare insieme per cercare di capire le **Visioni** che hanno ricevuto.

Da queste **Visioni** ogni **Medium** prova a dedurre quale carta deve indovinare. Quando un **Medium** pensa di aver indovinato la carta a lui dedicata, colloca la sua **pedina Intuizione** su quella carta per indicarlo agli altri **Medium**. Se cambia idea, può spostare la sua pedina su un'altra carta.

Primo promemoria: Il tipo di carta (**Personaggio, Luogo o Oggetto**) indicato dal **Fantasma** deve corrispondere alla **plancia Progresso** sulla quale è collocata la **pedina Intuizione** del **Medium**.

Secondo promemoria: Il **Fantasma** può ascoltare le discussioni dei **Medium**. Tuttavia, per evitare di influenzarli, non gli è permesso gesticolare, commentare o comunicare in nessun altro modo se non fornendo loro le **Visioni**.

Ogni **Medium** cerca di indovinare una carta diversa. Nonostante le loro deduzioni possano portarli a collocare la propria **pedina Intuizione** sulla stessa carta, sicuramente almeno uno di loro si trova sulla carta sbagliata dal momento che una carta non può essere assegnata a più di un **Medium**.

Una volta che ogni **Medium** ha analizzato la sua **Visione** e collocato la sua **pedina Intuizione** su una **carta Medium**, verificate che tutti siano convinti delle scelte fatte; in caso contrario, i **Medium** possono continuare a riflettere, a discutere e hanno la possibilità di spostare ancora le proprie **pedine Intuizione**, se hanno cambiato idea.



Una volta che tutti sono convinti della propria scelta, il turno dei **Medium** è terminato.



6

3 La Fase di Risoluzione

Una volta che il turno del **Fantasma** è stato completato, seguito dal turno dei **Medium**, i giocatori procedono con la fase di risoluzione.

Uno alla volta, in qualsiasi ordine, i **Medium** chiedono al **Fantasma** se hanno selezionato la carta corretta. Il Fantasma risponde bussando sotto al tavolo: 1 colpo per il "sì" , 2 colpi per il "no" .

Se la carta selezionata dal **Medium** è quella corretta:

- il **Medium** muove la sua **pedina Intuizione** sulla **plancia Progresso** successiva (in quest'ordine: **Personaggio > Luogo > Oggetto > Epilogo**);
- il **Medium** rimuove la carta selezionata dal tavolo e la colloca nello slot dedicato della sua **busta**;
- il **Medium** rimette tutte le **carte Visione** nella sua **busta**;
- il **Medium** restituisce la **busta** al **Fantasma**;
- il **Fantasma** scarta tutte le **carte Visione** dalla **busta**.

Se la carta selezionata dal **Medium** è quella sbagliata:

- il **Medium** rimette la sua **pedina Intuizione** sulla **plancia Progresso** su cui si trovava all'inizio del round;
- il **Medium** rimette tutte le sue **carte Visione** nella propria **busta**;
- il **Medium** restituisce la **busta** al **Fantasma**.

Esempio: Il **Medium** ha dedotto correttamente quale **carta Personaggio** fa parte della sua **Traccia**! Muove la sua **pedina Intuizione** sulla **plancia Progresso dei Luoghi**, poi colloca la carta selezionata nella **busta**. Primo obiettivo raggiunto!



Preparazione per il Round Successivo

A questo punto controllate i progressi dei **Medium**: se tutti i **Medium** hanno ricostruito la propria rispettiva **Traccia** (ovvero tutte le **pedine Intuizione** si trovano sulla **plancia Progresso dell'Epilogo**), possono immediatamente procedere alla rivelazione del mistero (vedere la pagina successiva).

Altrimenti:

- Il **Medium** con l'**Orologio da Taschino** muove la lancetta avanti di 1 ora. Se la lancetta è già sulla settima ora, tutti i giocatori **PERDONO** la partita.
- Se la partita prosegue, inizia un nuovo round. Il **Fantasma** fornisce a ogni **Medium** una nuova **Visione**, i **Medium** provano a indovinare le proprie carte e così via. Tuttavia:
 - Se un **Medium** ha fallito nell'indovinare la propria carta durante il round precedente, il **Fantasma** completa la **Visione** precedente invece di fornirne una nuova: deve aggiungere 1 o più carte nuove, ma può anche scegliere di scartare 1 o più carte della **Visione** precedente, se pensa che possano confondere il **Medium**.
 - Se un **Medium** ha ricostruito completamente la propria **Traccia** (la sua **pedina Intuizione** si trova sulla **plancia Progresso dell'Epilogo**), il **Fantasma** non gli fornisce una nuova **Visione**. A quel **Medium** non resta nulla da indovinare, ma può aiutare gli altri **Medium** a indovinare le loro carte.

7

La Rivelazione del Mistero

Non appena gli eventi di quella fatidica sera si incastrano come pezzi di un puzzle, la tua mente si schiarisce e i ricordi tornano al loro posto. Sai chi è il responsabile della tua morte. Raccogliendo le forze che ti restano, fornisci ai tuoi compagni un'ultima visione...

Rimettete nella scatola le **plance Progresso** e tutte le eventuali **carte Medium** rimanenti ancora presenti sul tavolo.

Il **Fantasma** prende i **segnalini Medium**, li mescola e ne pesca segretamente 1 casuale, facendo attenzione a non farlo vedere ai **Medium**! La **Traccia** nella **busta** corrispondente è quella del vero colpevole, colui che il **Fantasma** deve far indovinare ai **Medium** per vincere la partita.

Il **Fantasma** restituisce le **buste** ai **Medium**, che svuotano il contenuto al centro del tavolo per ricostruire le diverse **Tracce**. Ogni **Medium** colloca la sua **busta** accanto alla propria **Traccia** per identificarla.

Il **Fantasma** prepara l'ultima **Visione**, stavolta condivisa, selezionando 3 carte: una per la **carta Personaggio**, una per la **carta Luogo** e una per la **carta Oggetto**. Il **Fantasma** può utilizzare gli **indicatori Candela**, se gliene sono rimasti. Dopo aver selezionato le 3 carte, il **Fantasma** le mescola e le fornisce ai **Medium**.

Esempio:

La **Traccia** del colpevole è quella al centro. Il **Fantasma** fornisce le 3 carte seguenti:

- La corona sulla carta **A** richiama la tiara della Ballerina di *Danza Classica*.
- L'ampia finestra sulla carta **B** si riferisce alla finestra aperta della *Torre Astronomica*.
- Gli alberi della foresta sulla carta **C** richiamano l'albero sulla carta della *Bambola Voodoo*.



I **Medium** sono liberi di discutere le proprie interpretazioni della **Visione** del **Fantasma**, ma devono concordare una risposta comune. Se non c'è consenso, i **Medium** devono prendere una decisione di maggioranza (la vittoria o la sconfitta rimane collettiva).

Una volta presa la loro decisione, il **Fantasma** rivelerà la risposta corretta: la **Traccia** del colpevole.

- Se la scelta dei **Medium** non coincide con la **Traccia** del colpevole, tutti i giocatori perdono la partita. La connessione viene persa: i **Medium** hanno fallito nel mandare il **Fantasma** a riposare in pace.
- Se la scelta dei **Medium** coincide con la **Traccia** del colpevole, tutti i giocatori vincono la partita. Congratulazioni! Avete risolto il mistero e dato pace al **Fantasma**: la sua morte non rimarrà impunita.

