

## ESEMPIO DI ROUND

Il **Fantasma** pesca il segnalino Fantasma numero **5**. Deve dare indizi per la carta **Rumore** nella stanza numero **5** (quella con il gatto) del tabellone **Maniero**.

Il **Fantasma** dice "**Buuu**" prima di dare i suoi indizi. Per aiutare gli altri giocatori a indovinare la carta **Rumore**, il **Fantasma** pensa ai rumori che fa un gatto (fare le fusa, miagolare, ecc.). Il **Fantasma** può persino fare riferimento a cose disegnate sulla carta, come per esempio il fatto che il gatto sta graffiando il muro. Il **Fantasma** decide di ricreare quel rumore graffiando il tamburello.

Poi il **Fantasma** dice "**Buuu**" per annunciare la fine degli indizi.

Gli altri giocatori devono decidere tra 2 carte: il rastrello (stanza **3**) e il gatto (stanza **5**). Dopo averne parlato, decidono di indicare il gatto, perché pensano che il **Fantasma** avrebbe fatto un rumore più ripetitivo se si fosse trattato del rastrello.

Il **Fantasma** rivela il segnalino **Fantasma**: i numeri corrispondono, il gatto è la carta **Rumore** corretta. Girano a faccia in su 1 tessera **Tesoro**: è la seconda metà del telescopio. Combinano quindi le tessere per formare un altro simbolo stella, prima di procedere con la **FINE DEL ROUND**.

BUUU!

BUUU!



## RICONOSCIMENTI E RINGRAZIAMENTI

**Direzione del progetto:** Mathieu Aubert (Libellud), Léa Moinet (Space Cow).  
**Sviluppo:** Mathieu Aubert (Libellud), Léa Moinet (Space Cow), Benoît Forget (Space Cow).  
**Direzione artistica:** Maëva Da Silva (Libellud), Léa Moinet (Space Cow), Benoît Forget (Space Cow).  
**Progetto grafico:** Joeva Gaubin, Simon Hay (Libellud), Vincent Diez (Space Cow).  
**Produzione:** Léa Moinet (Space Cow), Norhane Bey (Asmodee Group).  
**Vendite e Logistica per Libellud:** Maximilien Da Cunha.

### Ringraziamenti:

Al resto del team Libellud per il supporto e i feedback: Alexandra Soporan, Alexandre Garcia, Anouk Girard-Dagnas, Lucas Forlacroix, Marion Ludovici, Matthis Garcia, Quentin Gourbeault, Stéphane Robert, Thomas Dutertre, Valentin Gaudicheau così come Hannah Martel, Clément Heuzé e Wilfried Fort per Space Cow.  
 Agli autori, Antonin e Yves, fonte inesauribile di umorismo, energia e genio.  
 All'illustratore, Olivier, per il suo incredibile talento.  
 A Oleg e Oleksandr per il loro gentile nullaosta.  
 Ad Aline Vidberg e i suoi piccoli playtester e le loro opinioni illuminate e illuminanti.

**Marketing per Libellud:** Laurent Contios, Dorine Métal-Charvet, Ophélie Pimbert-Gris, Paul Neveur.

Edizione Italiana a cura di Asmodee Italia Srl  
**Traduzione:** Denise Venanzetti  
**Revisione:** Sara Conato, Vittoria Vincenzi  
**Adattamento Grafico:** Ilaria Borza  
**Supervisione:** Massimo Bianchini

Oserete varcare la soglia del maniero infestato di Mysterium?

Le vostre abilità psichiche sono richieste per assistere il fantasma del maniero di Warwick nel ricordare le circostanze della sua scomparsa. Le sue visioni sono gli unici indizi che possono aiutarvi a scoprire la verità.

In questo gioco collaborativo, un giocatore interpreta il ruolo del fantasma e comunica usando solo carte illustrate. Gli altri giocatori dovranno interpretare queste immagini per risolvere il mistero.

Un gioco stupendo e immersivo  
 Gioco dell'anno As d'Or nel 2016

Per un'esperienza più semplice e breve...  
 visitate il Mysterium Park!

Venite per il circo e lo zucchero filato.  
 Rimanete per i segreti...

SPACE Cow  
WWW.SPACECOW.FR

Libellud

4+

6+

6+

6+

Un gioco di Antonin Boccard e Yves Hirschfeld  
 Illustrato da Olivier Danchin

21 minuti di esplorazione  
 Da 2 a 6 cacciatori di tesori  
 Dai 6 anni in su

# MYSTERIUM KIDS

## IL TESORO DI CAPITAN BUUU



### LA STORIA FINO A QUI

La leggenda narra che nel vecchio maniero alla periferia della città sia nascosto un favoloso tesoro! Decidete di passare lì la notte, nella speranza di trovarlo.

State quasi per gettare la spugna, quando il fantasma di Capitan Buuu appare per aiutarvi a trovare il suo tesoro. Non è un gran chiacchierone, ma suona molto bene il tamburello e lo userà per dirvi in quali stanze cercare!

Nota: in questo regolamento, le parole giocatore/giocatori vengono usate come forma abbreviata per riferirsi a tutti i generi.

## OBIETTIVO DEL GIOCO

I giocatori collaborano per trovare il tesoro del Capitano prima che la luna abbia attraversato il cielo e la notte sia finita.

A ogni round, **un giocatore interpreta il Fantasma di Capitan Buuu**. Il **Fantasma** deve usare il tamburello per dare indizi che aiutino gli altri giocatori a indovinare la carta *Rumore* corretta. Se i giocatori hanno successo, trovano una parte del tesoro del Capitano.

## CONTENUTO E PREPARAZIONE

### A 1 tabellone Maniero

Collocate il tabellone al centro del tavolo.

### B 1 plancia Conta Turni e 1 segnalino Luna

Collocate la plancia *Conta Turni* con il lato Notte Tranquilla ☾ a faccia in su direttamente sopra al tabellone *Maniero*. Collocate il segnalino *Luna* sulla casella luna all'estrema sinistra.

### C 78 carte Rumore

Mescolate le carte *Rumore* e collocatene 1, a faccia in su, su ognuna delle 5 stanze del tabellone *Maniero*. Collocate le restanti carte *Rumore* a faccia in giù accanto al tabellone.

### D 10 tessere Tesoro

Prendete le 7 tessere *Tesoro* **senza** il simbolo ♣ e mescolatele per formare una pila a faccia in giù accanto al tabellone. Rimettete le tessere con il simbolo ♣ nella scatola.

### E 5 segnalini Fantasma e 1 tamburello

Il giocatore più grande prende questi 5 segnalini *Fantasma* e il tamburello. Interpreterà il **Fantasma** per il primo round della partita.



Per una partita più difficile, usate la plancia *Conta Turni* sul lato Notte Tempestosa ☩.

Quando lo fate, mescolate le 3 tessere *Tesoro* con il simbolo ♣ insieme alle altre 7 tessere *Tesoro*.



## ROUND DI GIOCO

Il **Fantasma** mescola i 5 segnalini *Fantasma*, ne prende 1 casualmente, lo guarda e poi lo colloca a faccia in giù per **tenerlo segreto agli altri giocatori**. Il numero raffigurato sul segnalino *Fantasma* indica al **Fantasma** quale carta *Rumore* deve fare indovinare agli altri giocatori.

Il **Fantasma** prende il tamburello e chiede agli altri giocatori di **chiudere gli occhi**. Il giocatore che interpreta il **Fantasma** dice "Buuu" per annunciare l'inizio degli indizi, poi usa il tamburello per fare rumori che aiutino gli altri giocatori a indovinare la carta corretta. Quando ha terminato, dice "Buuu" per annunciare la fine degli indizi. Gli altri giocatori ora possono **aprire gli occhi**.

Una volta che gli altri giocatori hanno aperto gli occhi, possono discutere dei rumori fatti dal **Fantasma** e collaborare per indovinare a quale carta *Rumore* il **Fantasma** si stesse riferendo. **Il Fantasma non può parlare o dare altri indizi durante questa fase!** Quando sono pronti, i giocatori dicono al **Fantasma** quale carta *Rumore* secondo loro è quella corretta. Se i giocatori non riescono a mettersi d'accordo, il giocatore alla sinistra del **Fantasma** prende la decisione finale.

Il **Fantasma** rivela il segnalino *Fantasma* che ha preso all'inizio del round. Il numero del segnalino *Fantasma* corrisponde al numero della carta *Rumore* che hanno scelto i giocatori?

### Se i giocatori hanno indovinato la carta corretta:

Avete trovato una parte del tesoro!

Girate la tessera *Tesoro* in cima alla pila e collocatela accanto al tabellone *Maniero*.



Alcune tessere *Tesoro* mostrano solo una metà di un tesoro più grande. Una volta che avete trovato entrambe le metà di un tesoro, combinatele insieme.

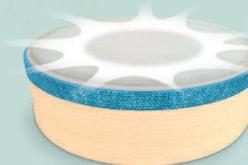


### FINE DEL ROUND

Sia che i giocatori abbiano trovato o meno qualche tesoro, **fanno avanzare il segnalino Luna di una casella verso destra**. Prendono tutte le carte *Rumore* sul tabellone *Maniero* e le rimettono nella scatola. Il **Fantasma** passa il tamburello e i 5 segnalini *Fantasma* al giocatore alla sua sinistra, che interpreterà il **Fantasma** per il round successivo. Il nuovo **Fantasma** rivela quindi 5 nuove carte *Rumore* per iniziare un nuovo round.

### Dare indizi per una carta Rumore

Il **Fantasma** può produrre qualsiasi rumore desiderato (graffi, colpi, strisciate, ritmi diversi, ecc.) usando il tamburello e le sue diverse trame.



Se tenere gli occhi chiusi risulta troppo difficile per i giocatori più piccoli, possono semplicemente voltarsi dall'altra parte mentre il **Fantasma** dà gli indizi.

## INDOVINARE 1 O 2 CARTE

Il numero di carte accanto al segnalino *Luna* indica quante carte *Rumore* devono indovinare i giocatori durante quel round.

**Indovinate 1 carta Rumore.**

Il **Fantasma** pesca 1 segnalino *Fantasma* e dà indizi con il tamburello, come descritto in precedenza.

**Indovinate 2 carte Rumore** applicando i seguenti cambiamenti (le altre regole rimangono identiche):

Il **Fantasma** in questo round pesca 2 segnalini *Fantasma*. Deve dare gli indizi uno dopo l'altro.

Una volta che gli occhi degli altri giocatori sono chiusi, il **Fantasma** dice "Buuu" e usa il tamburello per fare rumori che diano indizi relativi al primo segnalino *Fantasma*. Il **Fantasma** poi dice nuovamente "Buuu" per comunicare agli altri giocatori che sta per dare indizi relativi al secondo segnalino *Fantasma* (**gli occhi dei giocatori rimangono chiusi**). Una volta terminato, il **Fantasma** dice un'ultima volta "Buuu" per far sapere ai giocatori che possono **aprire gli occhi**.

I giocatori collaborano per indovinare le 2 carte *Rumore*, una dopo l'altra. Dopo avere indicato la prima carta *Rumore*, il **Fantasma** rivela il primo segnalino *Fantasma* per vedere se corrisponde. A prescindere dal fatto che la risposta sia corretta o meno, i giocatori indicano la seconda carta *Rumore*, e il **Fantasma** rivela il secondo segnalino *Fantasma* per vedere se corrisponde. **Per ogni carta indovinata correttamente, i giocatori girano a faccia in su 1 tessera Tesoro.**

## FINE DELLA PARTITA

Quando il segnalino *Luna* raggiunge l'ultima casella, il sole inizia a sorgere. Inizia il round finale.

Dopo avere giocato il round finale, i giocatori calcolano il loro punteggio. Ottengono 1 punto per ogni simbolo stella **completo** sulle tessere *Tesoro* a faccia in su.

### Punteggio per le Notti Tranquille:

**0-3 punti:**  
Non male...  
C'è ancora molto da esplorare nel maniero...

**4-6 punti:**  
Guardate tutto quel bottino!  
Il maniero ha ancora qualche sorpresa per voi.

**7-8 punti:**  
Evvai! Ci siete quasi!

**9 punti:**  
Congratulazioni, non vi sfugge nulla!

### Punteggio per le Notti Tempestose:

**0-5 punti:**  
Non male!  
Siete sulla strada giusta!

**6-9 punti:**  
Un buon lavoro per degli esploratori così giovani.

**10-12 punti:**  
Notevole!  
Siete degli esploratori esperti.

**13 punti:**  
Perfetto. Siete i campioni dei cacciatori di tesori!