Oleksandr Nevskiy
& Oleg Sidorenko

Xavier Collette
& Igor Burlakov

MYSTERIUM

SPELREGELS

Tijdens de nacht van Samhain (Halloween) vervagen de grenzen tussen de zichtbare en onzichtbare werelden, wat een verbinding met het hiernamaals mogelijk maakt. Jullie zijn samengekomen bij kasteel Warwick, waar het al tientallen jaren schijnt te spoken, om een unieke seance te ervaren. Weten jullie de visioenen, die door de geest zijn verstuurd, correct te interpreteren om de moord op te lossen en zijn gekwelde ziel te bevrijden voor zonsopgang?

Voorbereiding

Mysterium is een coöperatief spel waarin de spelers het mysterie rond de dood van de geest op moeten lossen.

Voordat je begint met spelen, krijgt elke speler een van de volgende rollen toegekend:

De geest (1 speler) begeleidt de **mediums** tijdens hun zoektocht. De geest kent de verdachten, locaties en de voorwerpen die de **mediums** moeten zien te vinden. Om te communiceren gebruikt de geest geïllustreerde **visioenkaarten**.

De **mediums** (alle andere spelers) volgen ieder hun eigen **spoor** maar werken samen om de **visioenkaarten** van de geest te interpreteren.

Zodra de rollen zijn toegewezen, ga je door met de voorbereiding:

1. De geest plaatst het **speelscherm** (A) zodanig voor zich dat geen enkel **medium** de binnenzijde kan zien. Vervolgens legt hij de **visioenkaarten** (B) in een stapel gedekt achter het **speelscherm** en plaatst de **kaarsfiches** (C) bovenop het **speelscherm**.
2. De **mediums** leggen de **voortgangsborden van karakters** (D1), **locaties** (D2), **voorwerpen** (D3), en **het eindpunt** (D4) in het midden van de tafel.
3. Elk **medium** kiest een kleur en pakt het bijbehorende **envelop** (E) en **mediumfiche** (F). Vervolgens plaatsen ze hun **intuïtiepion** (G) op het **voortgangsbord van karakters**.
4. Kies een **medium** dat het tellen van de rondes tijdens het spel bijhoudt. Dat **medium** neemt het **zakhorloge** (H) en zet de wijzer op het eerste uur.
5. Kies een set van 8 **karakterkaarten van de mediums** (I) (voor je eerste spel raden we aan om de set met de groene achterzijde te gebruiken). De **mediums** leggen deze set kaarten open naast het **voortgangsbord van karakters**. (I1)
6. De geest pakt zijn 8 **bijbehorende karakterkaarten** (I2). Plaats voor elk **medium** 1 willekeurige **karakterkaart van de** geest in de daarvoor bestemde ruimte op het **speelscherm**. De geest legt de resterende kaarten gedekt terug in de doos, zodat de **mediums** ze niet kunnen zien. Ze worden niet gebruikt tijdens dit spel.
7. Herhaal stappen 5 en 6 met een set **locatiekaarten** (J1 en J2), en met een set **voorwerpkaarten** (K1 en K2).
8. De geest legt de **enveloppen van de mediums** achter het **speelscherm** en trekt 7 **visioenkaarten** als starthand.

Variant voor 3 spelers

Bij een spel met 3 spelers is er 1 uitzondering op de normale spelregels: tijdens de voorbereiding kiest elk **medium** twee kleuren (in plaats van één) en pakt de bijbehorende onderdelen. Het spel gaat verder alsof er 4 **mediums** aan tafel zitten.

Voor meer herspeelbaarheid in toekomstige spellen, gebruik je de getallen op de achterzijde van de **karakter- / locatie- / voorwerpkaarten** zodat je de verschillende sets kunt combineren zoals jij het wil! Zorg er altijd voor dat de 24 kaarten van de geest overeenkomen met de gekozen 24 kaarten van de **mediums**.

Om het spel nog spannender te maken, kun je sfeervolle achtergrondmuziek downloaden op de *Mysterium*-pagina van onze website, die via deze QR-code te vinden is:

Spelverloop

In *Mysterium* bestaat een ronde uit 3 fases:

1 De beurt van de **geest**,

2 De beurt van de **mediums**,

3 Het resultaat van de interpretatie.

Het spel begint met de beurt van de **geest**.

1 De beurt van de geest

De mediums zijn erin geslaagd om met je te communiceren! De visioenen die je hen laat zien, kunnen hen helpen bij het oplossen van jouw moord, maar de tijd werkt niet in je voordeel. Laten we beginnen met het reconstrueren van de gebeurtenissen van de tragische nacht waarin jij je leven verloor...

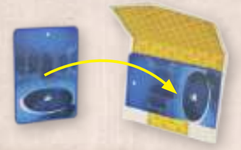
Het doel van de **geest** is om elk **medium** een reeks van 3 kaarten te laten raden: een **karakter**, een **locatie** en een **voorwerp**. Samen vormen deze kaarten het **spoor** van een **medium**.
Als elk **medium** erin slaagt zijn eigen **spoor** te voltooien vóór het einde van de zevende ronde, kunnen ze samenwerken om de dader te vinden in een laatste ronde, genaamd 'de ontrafeling van het mysterie'. Als dit niet lukt, verliezen ze hun verbinding met de **geest** en verliezen alle spelers het spel.

De **geest** mag niet praten en mag alleen met de **mediums** communiceren via de **visioenkaarten**.

Tijdens zijn beurt kiest de **geest** een **medium** en geeft deze een **visioen**. De kaart die geraden moet worden, hangt af van de voortgang van het **medium**: staat de **intuïtiepion** van het **medium** op het **voortgangsbord van karakters**, dan moet de **geest** hen de toegewezen **karakterkaart** laten raden (dat is de kaart die toegewezen is aan de kleur die overeenkomt met dat **medium** op het **speelscherm**).

Voorbeeld: de **intuïtiepion** van de het gele **medium** staat op het **voortgangsbord van locaties**. De **geest** moet proberen om hem zijn toegewezen **locatiekaart** op het **speelscherm** te laten raden (in dit geval het *observatorium*).

De **geest** bekijkt zijn hand met **visioenkaarten**, kiest er maximaal 7 en stopt ze aan de voorzijde van de **envelop** van dat **medium**, waarna hij de **envelop** met het **visioen** aan het **medium** geeft.



In *Mysterium* communiceert de **geest** via beelden; in plaats van een woord als aanwijzing te geven, kiest de **geest** een of meer geïllustreerde kaarten die verband houden met de kaart die geraden moet worden.

Twee kaarten kunnen een of meer kenmerken hebben die in dezelfde richting wijzen:
- Thema's en sfeer (beide kaarten zijn sinister of tonen liefde);
- Elementen (beide kaarten tonen een dier of een huis);
- Compositie (beide kaarten zijn symmetrisch, tonen leegte of hebben een vergelijkbare indeling);
- Kleuren (beide kaarten zijn overwegend rood of dof).

Er is geen goede of foute manier om de afbeeldingen te associëren. Het belangrijkste is dat je je aanpast aan je groep. Door het denkproces van elk individueel **medium** te begrijpen, kun je jouw aanwijzingen effectiever maken. Dit lijkt in eerste instantie misschien niet zo makkelijk, maar door te luisteren naar de discussies van de **mediums**, wordt dat steeds gemakkelijker.

Voorbeeld: de **geest** wil het **medium** het *observatorium* laten raden. Hij kiest deze drie kaarten: kaart A voor de nachtelijke sfeer, kaart B voor de boeken (als referentie naar de boekenkast) en kaart C voor de uitgeschoven verrekijker (die verwijst naar de telescoop).

De **geest** trekt nieuwe **visioenkaarten** om zijn hand aan te vullen tot 7 kaarten. Daarna kiest hij een ander **medium** die nog geen kaarten heeft gehad deze ronde en geeft deze een envelop met een **visioen**, volgens de hierboven beschreven wijze.

Als de **geest** moeite heeft om kaarten te kiezen (geen overeenkomstige kenmerken met de te raden kaart), dan kan hij gebruik maken van een **kaarsfiche**. Door een **kaarsfiche** af te leggen, mag hij maximaal 7 kaarten uit zijn hand afleggen en evenveel nieuwe kaarten trekken. De **geest** heeft 3 **kaarsfiches** beschikbaar tijdens het gehele spel, inclusief de fase waarbij het mysterie ontrafeld wordt!

Als er op enig moment tijdens het spel niet genoeg kaarten op de stapel liggen om de hand van de **geest** aan te vullen, worden alle afgelegde visioenkaarten geschud om een nieuwe stapel te vormen.

Zodra de **geest** elk **medium** een **visioen** heeft gegeven, eindigt de beurt van de **geest**.

2 De beurt van de mediums

Jullie zijn erin geslaagd een psychische verbinding met de geest te leggen. De geest kan zichzelf niet uiten door middel van woorden: in plaats daarvan stuurt hij jullie beelden en herinneringen van het kasteel en haar bewoners. Helaas zijn de visioenen vaak onnauwkeurig en cryptisch... Kunnen jullie de visioenen interpreteren en de verschillende aanwijzingen aan elkaar knopen?

De **mediums** gaan direct van start zodra de geest het eerste **visioen** aan een van hen heeft gegeven. Ze hoeven niet te wachten met overleggen en kaarten tonen totdat alle **mediums** hun **visioen** gekregen hebben. De **mediums** moeten samenwerken om de verkregen **visioenen** te begrijpen.

Elk **medium** probeert af te leiden welke kaart ze zoeken aan de hand van het **visioen**. Zodra een **medium** denkt te weten welke kaart voor hem bedoeld is, plaatst hij zijn **intuïtiepion** op die kaart en laat dat zo aan de andere **mediums** weten.
Spelers mogen hun pion naar een andere kaart verplaatsen als ze van gedachten veranderen.

Opmerking 1: het soort kaart (**karakter**, **locatie** of **voorwerp**) dat aangegeven wordt door de geest, moet overeen komen met het **voortgangsbord** waarop de **intuïtiepion** van het **medium** staat.

Opmerking 2: De geest kan luisteren naar de discussies van de **mediums**. Om hen echter niet te beïnvloeden, mag de geest geen gebaren maken, commentaar leveren of op een andere manier communiceren dan door het geven van **visioenen**.

Elk **medium** probeert een andere kaart te raden. Hoewel hun deducties ertoe kunnen leiden dat ze hun **intuïtiepion** op dezelfde kaart plaatsen, betekent dit dat minstens een van hen op de verkeerde kaart staat (aangezien een kaart niet aan meer dan één **medium** kan worden toegewezen).

Zodra elk **medium** zijn **visioen** heeft geanalyseerd en zijn **intuïtiepion** op een kaart heeft geplaatst, controleer je of alle spelers nog steeds achter hun keuze staan. Zo niet, dan kunnen de **mediums** blijven nadenken, discussiëren en eventueel hun **intuïtiepionnen** opnieuw verplaatsen als ze van gedachten veranderen.

Zodra iedereen tevreden is met hun keuze, eindigt de beurt van de **mediums**.

3 Het resultaat van de interpretatie

Zodra de beurt van de geest is voltooid, gevolgd door de beurt van de **mediums**, gaan de spelers door naar het resultaat van de interpretatie.

Een voor een, in willekeurige volgorde, vraagt elk **medium** aan de geest of ze de juiste kaart hebben gekozen. De geest reageert door onder de tafel te kloppen: 1 keer kloppen voor ja, 2 keer voor nee.

Als het **medium** de juiste kaart gekozen heeft:

- verplaatst het **medium** zijn **intuïtiepion** naar het volgende **voortgangsbord** (in deze volgorde: **karakter > locatie > voorwerp > eindpunt**);
- het **medium** verwijdert de gekozen kaart van tafel en plaatst deze in de daarvoor bestemde gleuf van zijn **envelop**;
- het **medium** plaatst alle **visioenkaarten** terug in hun **envelop**;
- het **medium** geeft de **envelop** terug aan de geest;
- de geest legt alle **visioenkaarten** uit de **envelop** af.

Als het **medium** niet de juiste kaart gekozen heeft:

- het **medium** plaatst zijn **intuïtiepion** terug op het **voortgangsbord** waarop deze zich aan het begin van de ronde ook bevond;
- het **medium** plaatst alle **visioenkaarten** terug in hun **envelop**;
- het **medium** geeft de **envelop** terug aan de geest;

Voorbeeld: het **medium** heeft de juiste **karakterkaart** weten te vinden! Hij verplaatst zijn **intuïtiepion** naar het **voortgangsbord van locaties** en plaatst de gekozen kaart in de **envelop**. Stap 1 is voltooid!

Voorbereiding voor de volgende ronde

Controleer vervolgens de voortgang van de **mediums**: als alle **mediums** hun eigen **spoor** hebben voltooid (alle **intuïtiepionnen** staan op het **voortgangsbord van het eindpunt**), gaan ze onmiddellijk door met het ontrafelen van het mysterie (zie volgende pagina).

Is dat niet het geval, dan:

1. Het **medium** met het **zakhorloge** zet de wijzer 1 uur vooruit. Als de wijzer al op het zevende uur staat, VERLIEZEN alle spelers het spel.
2. Als het spel doorgaat, begint er een nieuwe ronde. De geest geeft elk **medium** een nieuw **visioen** en de **mediums** proberen hun kaarten te raden, enzovoort. Echter:

- Als een **medium** er niet in geslaagd is om zijn kaart te raden tijdens de vorige ronde, voltooit de geest het vorige **visioen** in plaats van een nieuwe te geven: hij moet 1 of meer kaarten toevoegen, maar hij mag er ook voor kiezen om een van de vorige kaarten van het **visioen** af te leggen, als hij denkt dat deze het **medium** op het verkeerde spoor brengt.

- Als een **medium** zijn eigen **spoor** heeft voltooid (hun **intuïtiepion** staat op het **voortgangsbord van het eindpunt**), geeft de geest hem geen nieuw **visioen**. Dit **medium** heeft niets meer om te raden tijdens de volgende ronde, maar kan de andere **mediums** helpen om hun kaarten te raden.

De ontrafeling van het mysterie

Je ziet nu in gedachten de gebeurtenissen van die noodlottige avond als puzzelstukjes in elkaar passen. Je weet wie verantwoordelijk is voor je dood. Je verzamelt je resterende krachten en geeft je mediums een laatste visioen...

Leg de **voortgangsborden** en alle resterende kaarten van de **mediums** die nog op tafel liggen, terug in de doos.

De geest pakt de **mediumfiches**, schudt ze en trekt er 1 willekeurig fiche uit, zonder dat de **mediums** het zien! Het **spoor van 3 kaarten** in de bijbehorende **envelop** is dat van de echte dader. Om samen het spel te winnen moet de geest zorgen dat deze geraden wordt door de **mediums**.

De geest geeft de **enveloppen** terug aan de **mediums**, die de inhoud in het midden van de tafel leggen om de verschillende **sporen** te voltooien. Elk **medium** legt zijn **envelop** naast zijn **spoor** om deze te identificeren.

De geest bereidt het laatste, gedeelde **visioen** voor door 3 **visioenkaarten** te bieden: een voor de **karakterkaart**, een voor de **locatiekaart** en een voor de **voorwerpkaart**. De geest kan **kaarsfiches** gebruiken als hij deze nog over heeft. Nadat de geest de 3 kaarten gekozen heeft, schudt hij deze en geeft ze aan de **mediums**.

Voorbeeld:
Het spoor van de dader ligt in het midden. De geest geeft de volgende drie kaarten:

- De kroon op kaart A verwijst naar aan de tiara van de *balletdanseres*,
- Het grote raam op kaart B verwijst naar het open raam van het *observatorium*,
- De bomen in het bos op kaart C doen denken aan de boom op de kaart van de *voodoopop*.

De **mediums** mogen hun interpretaties van het **visioen** van de geest met elkaar bespreken, maar moeten het eens worden over een gemeenschappelijk antwoord. Komen ze niet tot een unaniem antwoord, dan moeten de **mediums** op basis van de meerderheid een beslissing nemen (de uitslag blijft collectief gelden).

Zodra ze een beslissing hebben genomen, onthult de geest het juiste antwoord: het **spoor** van de dader.

- Als de **mediums** niet gekozen hebben voor het **spoor** van de dader, verliezen alle spelers het spel.
  De verbinding is verbroken: de **mediums** zijn er niet in geslaagd om de geest in vrede te laten rusten.

- Als de **mediums** gekozen hebben voor het **spoor** van de dader, winnen alle spelers het spel.
  Gefeliciteerd! Jullie hebben het mysterie opgelost en de geest kan in vrede rusten: de moord op de geest zal niet langer ongestraft blijven.