

Il s'agit d'une extension pour le jeu **MYSTERIUM**.
Cette extension n'ajoute aucune nouvelle règle.
Toutes les règles du jeu de base demeurent valables.

MATÉRIEL

À L'OUVERTURE

42 cartes Vision

16 cartes Personnage

8 cartes médium 
(Dos de carte numérotés de  33 à  40)

8 cartes fantôme 

16 cartes Lieu

8 cartes médium 
(Dos de carte numérotés de  33 à  40)

8 cartes fantôme 

16 cartes Objet

8 cartes médium 
(Dos de carte numérotés de  33 à  40)

8 cartes fantôme 

32 cartes Histoire

16 cartes médium 
(Dos de carte numérotés de  01 à  16)

16 cartes fantôme 

Les cartes Histoire sont un nouveau type de cartes pour Mysterium. Elles représentent d'anciens événements ayant eu lieu juste avant la mort du fantôme et pourraient expliquer pourquoi il a été tué.

2 intercalaires

1 plateau Progression Histoire

1 planche d'autocollants

Avant d'utiliser cette extension pour la première fois, effectuez les opérations suivantes :

Appliquez les autocollants sur le côté de votre boîte de Mysterium.

Rangez les **cartes Personnage** **A**, les **cartes Lieu** **B**, les **cartes Objet** **C** et les **cartes Vision** **D** dans les emplacements dédiés.

Rangez le plateau **Progression Histoire** **E** avec les autres.

Rangez les **cartes médium Histoire** **F** (avec leurs intercalaires) dans leur emplacement dédié, à côté des cartes Vision du jeu de base. Rangez à part les cartes fantôme Histoire **G**, comme indiqué sur le schéma.

MISE EN PLACE

Secrets & Lies vous permet de jouer avec les **cartes Histoire** à la place des **cartes Objet**. Si vous faites ainsi, considérez toutes les mentions du terme « **Objet** » dans la règle (y compris la mise en place) comme étant remplacées par le terme « **Histoire** » (**cartes Histoire, plateau Progression Histoire, etc.**).

Mettez le jeu en place normalement, avec les exceptions suivantes :

Étape 1 : Mélangez les **42 cartes Vision** *Secrets & Lies* avec les **cartes Vision** du jeu de base et/ou d'autres extensions pour former un seul paquet commun.

Étape 5 : Vous pouvez choisir d'utiliser soit un set de **cartes Personnage** **H** du jeu de base, soit le set de **cartes Personnage** d'une extension.

Étape 7 : De la même manière, utilisez un set de **cartes Lieu** **I** et un set de **cartes Objet** **J** de votre choix (jeu de base ou extension).

La mise en place et les règles du jeu restent inchangées par ailleurs.

This is an expansion for the game **MYSTERIUM**
Changes to setup are described in this rule sheet.
All other game rules remain unchanged.

GAME COMPONENTS



42 Vision cards



16 Character cards

8 **psychic cards**



(Card backs numbered 33 to 40)

8 **ghost cards**



16 Location cards

8 **psychic cards**



(Card backs numbered 33 to 40)

8 **ghost cards**



16 Object cards

8 **psychic cards**



(Card backs numbered 33 to 40)

8 **ghost cards**



32 Story cards

16 **psychic cards**



(Card backs numbered 01 to 16)

16 **ghost cards**



Story cards are a new type of card for Mysterium. They represent past events that occurred just before the ghost's death, and may help explain why the ghost was killed.



2 card dividers



1 Story Progress board



1 sticker sheet

UNBOXING

Prior to using this expansion for the first time, perform the following steps:

Apply the stickers to the side of your Mysterium base game box.

Sort the **Character cards** **A**, the **Location cards** **B**, the **Object cards** **C** and the **Vision cards** **D** into the dedicated slots of the box.

Put the **Story Progress board** **E** with the others.

Sort the **Story psychic cards** **F** (with their card dividers) into their dedicated slot, next to the **Vision cards** of the base game. Set aside the **Story ghost cards** **G**, as indicated on the schema.

SETUP

Secrets & Lies allows you to play with Story cards instead of **Object cards**. If you choose to do so, treat all mentions of «**Object**» in the rules (including Setup) as if they referred to «**Story**» instead for all purposes (i.e. **Story Cards**, **Story Progress board**, etc.).

Set up the game as usual, with the following exceptions:

Step 1: Shuffle the 42 *Secrets & Lies* **Vision cards** together with the **Vision cards** from the base game and/or other expansions to form a single large deck.

Step 5: You may choose to use either a set of **Character cards** **H** from the base game, or the set of **Character cards** from this (or another) expansion.

Step 7: Follow the same process to choose **Location cards** **I** and **Object cards** **J**.

Setup and game play are otherwise unchanged.

Il s'agit d'une extension pour le jeu **MYSTERIUM**.
Cette extension n'ajoute aucune nouvelle règle.
Toutes les règles du jeu de base demeurent valables.

MATÉRIEL

À L'OUVERTURE

42 cartes Vision

16 cartes Personnage

8 cartes médium 
(Dos de carte numérotés de  33 à  40)

8 cartes fantôme 

16 cartes Lieu

8 cartes médium 
(Dos de carte numérotés de  33 à  40)

8 cartes fantôme 

16 cartes Objet

8 cartes médium 
(Dos de carte numérotés de  33 à  40)

8 cartes fantôme 

32 cartes Histoire

16 cartes médium 
(Dos de carte numérotés de  01 à  16)

16 cartes fantôme 

Les cartes Histoire sont un nouveau type de cartes pour Mysterium. Elles représentent d'anciens événements ayant eu lieu juste avant la mort du fantôme et pourraient expliquer pourquoi il a été tué.

2 intercalaires

1 plateau Progression Histoire

1 planche d'autocollants

Avant d'utiliser cette extension pour la première fois, effectuez les opérations suivantes :

Appliquez les autocollants sur le côté de votre boîte de Mysterium.

Rangez les **cartes Personnage** **A**, les **cartes Lieu** **B**, les **cartes Objet** **C** et les **cartes Vision** **D** dans les emplacements dédiés.

Rangez le plateau **Progression Histoire** **E** avec les autres.

Rangez les **cartes médium Histoire** **F** (avec leurs intercalaires) dans leur emplacement dédié, à côté des cartes Vision du jeu de base. Rangez à part les cartes fantôme Histoire **G**, comme indiqué sur le schéma.

MISE EN PLACE

Secrets & Lies vous permet de jouer avec les **cartes Histoire** à la place des **cartes Objet**. Si vous faites ainsi, considérez toutes les mentions du terme « **Objet** » dans la règle (y compris la mise en place) comme étant remplacées par le terme « **Histoire** » (**cartes Histoire, plateau Progression Histoire, etc.**).

Mettez le jeu en place normalement, avec les exceptions suivantes :

Étape 1 : Mélangez les **42 cartes Vision** *Secrets & Lies* avec les **cartes Vision** du jeu de base et/ou d'autres extensions pour former un seul paquet commun.

Étape 5 : Vous pouvez choisir d'utiliser soit un set de **cartes Personnage** **H** du jeu de base, soit le set de **cartes Personnage** d'une extension.

Étape 7 : De la même manière, utilisez un set de **cartes Lieu** **I** et un set de **cartes Objet** **J** de votre choix (jeu de base ou extension).

La mise en place et les règles du jeu restent inchangées par ailleurs.

Dit is een uitbreiding voor het spel **MYSTERIUM**.
Wijzigingen in de voorbereiding zijn beschreven in deze spelregels.
Alle andere spelregels blijven ongewijzigd.

INHOUD

UITPAKKEN



42 visioenkaarten



16 karakterkaarten

8 karakterkaarten van de mediums

(Achterzijde kaarten genummerd van

33 tot en met 40)

8 karakterkaarten van de geest



16 locatiekaarten

8 locatiekaarten van de mediums

(Achterzijde kaarten genummerd van

33 tot en met 40)

8 locatiekaarten van de geest



16 voorwerpkaarten

8 voorwerpkaarten van de mediums

(Achterzijde kaarten genummerd van

33 tot en met 40)

8 voorwerpkaarten van de geest



32 verhaalkaarten

16 verhaalkaarten van de mediums

(Achterzijde kaarten genummerd van

01 tot en met 16)

16 verhaalkaarten van de geest

Verhaalkaarten zijn een nieuwe kaartsoort voor Mysterium. Ze representeren gebeurtenissen uit het verleden, die plaatsvonden vlak voor de dood van de geest en kunnen helpen verklaren waarom de geest werd gedood.



2 tabkaarten



1 voortgangsbord van verhalen



1 stickervel

Voordat je deze uitbreiding voor het eerst gebruikt, voer je de volgende stappen uit:

Plak de stickers op de zijkant van de doos van het basisspel *Mysterium*.

Plaats de **karakterkaarten** **A**, **locatiekaarten** **B**, **voorwerpkaarten** **C** en **visioenkaarten** **D** in de daarvoor bestemde ruimtes in de doos.

Leg het **voortgangsbord van verhalen** **E** bij de andere voortgangsborden.

Plaats de **verhaalkaarten van de mediums** **F** (met hun **tabkaarten**) in de daarvoor bestemde ruimtes naast de **visioenkaarten** van het basisspel. Leg de **verhaalkaarten van de geest** **G** aan de kant, zoals aangegeven in het schema.

VOORBEREIDING

Met *Secrets & Lies* kun je spelen met **verhaalkaarten** in plaats van **voorwerpkaarten**. Als je daarvoor kiest, behandel dan alle vermeldingen van "**voorwerp**" in de regels (inclusief de voorbereiding) alsof ze verwijzen naar "**verhaal**" voor alle doeleinden (bijvoorbeeld **verhaalkaarten**, **voortgangsbord van verhalen**, etc.).

Volg de gebruikelijke voorbereiding, met de volgende uitzonderingen:

Stap 1: Schud de 42 **visioenkaarten** uit *Secrets & Lies* samen met de **visioenkaarten** uit het basisspel en/of andere uitbreidingen en vorm een grote stapel.

Stap 5: Je kunt kiezen om een set **karakterkaarten** **H** uit het basisspel te gebruiken of de set **karakterkaarten** uit deze (of een andere) uitbreiding.

Stap 7: Volg hetzelfde proces om **locatiekaarten** **I** en **voorwerpkaarten** **J** te kiezen.

Vorbereiding en spelverloop zijn verder ongewijzigd.

Dies ist eine Erweiterung für **MYSTERIUM**.
Diese Anleitung beschreibt die Neuerungen, die durch diese Erweiterung hinzukommen. Die übrigen Regeln des Grundspiels bleiben unverändert.

SPIELMATERIAL

42 Visionskarten

16 Täterkarten

8 Täterkarten für die Spiritisten

(auf der Rückseite nummeriert von
♠ 33 bis ♠ 40)

8 Täterkarten für den Geist

16 Tatortkarten

8 Tatortkarten für die Spiritisten

(auf der Rückseite nummeriert von
♠ 33 bis ♠ 40)

8 Tatortkarten für den Geist

16 Tatwaffekarten

8 Tatwaffekarten für die Spiritisten

(auf der Rückseite nummeriert von
♠ 33 bis ♠ 40)

8 Tatwaffekarten für den Geist

32 Storykarten

16 Storykarten für die Spiritisten

(auf der Rückseite nummeriert von
♠ 01 bis ♠ 16)

16 Storykarten für den Geist

Storykarten sind eine neue Kartenart. Sie stellen die Ereignisse dar, die kurz vor dem Ableben des Geists eingetreten sind. Mit ihrer Hilfe könnt ihr Erklärungen finden, warum der Geist sterben musste.

2 Kartentrenner

1 Fortschrittstafel für die Story

1 Stickerbogen

SPIELVORBEREITUNG

Spielt ihr *Mysterium* zum ersten Mal mit dieser Erweiterung, führt folgende Schritte durch:

Bringt die Sticker wie abgebildet auf der Seite der Schachtelunterseite an.

Sortiert die **Täterkarten** **A**, die **Tatortkarten** **B**, die **Tatwaffekarten** **C** und die **Visionskarten** **D** passend in die Schachtel des Grundspiels ein.

Legt die **Fortschrittstafel für die Story** **E** zu den anderen Fortschrittstafeln.

Sortiert die **Storykarten für die Spiritisten** **F** mit den passenden **Kartentrennern** vor den **Visionskarten** ein. Die **Storykarten für den Geist** **G** sortiert ihr wie abgebildet ein.

SPIELAUFBAU

Diese Erweiterung enthält **Storykarten**. Wenn ihr mit ihnen spielen wollt, ersetzt ihr die **Tatwaffekarten** durch die **Storykarten**. Alles, was in der Anleitung auf „**Tatwaffe**“ bezogen ist, bezieht sich dann für alle Belange auf „**Story**“ (**Storykarten**, **Fortschrittstafel für die Story** etc.).

Baut das Spiel wie gewohnt auf. Beachtet dabei folgende Ausnahmen:

Schritt 1: Mischt die 42 **Visionskarten** dieser Erweiterung mit den **Visionskarten** des Grundspiels und/oder anderer Erweiterungen zusammen.

Schritt 5: Wählt ein Set aus **Täterkarten** **H**. Das Set kann entweder aus dem Grundspiel, aus dieser oder einer anderen Erweiterung stammen.

Schritt 7: Auch die Sets der **Tatortkarten** **I** und **Tatwaffekarten** **J** können entweder aus dem Grundspiel, aus dieser oder einer anderen Erweiterung stammen.

Ansonsten bleiben der Spielaufbau und der Spielablauf unverändert.

Questa è un'espansione per il gioco **MYSTERIUM**.
I cambiamenti che riguardano la preparazione sono descritti in questo regolamento. Tutte le altre regole del gioco rimangono invariate.

CONTENUTO

 **42 carte Visione**

 **16 carte Personaggio**

8 carte Medium 
(Retro numerato da  33 a  40)

8 carte Fantasma 

 **16 carte Luogo**

8 carte Medium 
(Retro numerato da  33 a  40)

8 carte Fantasma 

 **16 carte Oggetto**

8 carte Medium 
(Retro numerato da  33 a  40)

8 carte Fantasma 

 **32 carte Storia**

16 carte Medium 
(Retro numerato da  01 a  16)

16 carte Fantasma 

Le carte Storia sono un nuovo tipo di carte in Mysterium. Queste carte rappresentano gli eventi passati che si sono verificati poco prima della morte del fantasma e possono aiutare a spiegare perché il fantasma è stato ucciso.

 **2 carte divisorie**

 **1 plancia Progresso della Storia**

 **1 foglio di adesivi**

APRIRE LA SCATOLA

Prima di utilizzare questa espansione per la prima volta, effettuate i passi seguenti:

Applicate gli adesivi sul lato della scatola del gioco base *Mysterium*.

Suddividete le **carte Personaggio** **A**, le **carte Luogo** **B**, le **carte Oggetto** **C** e le **carte Visione** **D** negli appositi slot dedicati della scatola.

Mettete la **plancia Progresso della Storia** **E** insieme alle altre plance.

Suddividete le **carte Medium Storia** **F** (insieme alle loro **carte divisorie**) negli slot dedicati, accanto alle **carte Visione** del gioco base. Mettete da parte le **carte Fantasma Storia** **G**, come indicato dallo schema.

PREPARAZIONE

Segreti e Bugie vi permette di giocare con le **carte Storia** al posto delle **carte Oggetto**. Se scegliete di procedere in questo modo, considerate tutte le menzioni a "Oggetto" nel regolamento (inclusa la preparazione) come se si riferissero invece a "Storia" per tutti gli scopi (ovvero **carte Storia**, **plancia Progresso della Storia**, ecc.).

Preparate il gioco come di norma, con le seguenti eccezioni:

Passo 1: Mescolate le 42 **carte Visione Segreti e Bugie** insieme alle **carte Visione** del gioco base e/o delle altre espansioni per formare un unico grande mazzo.

Passo 5: Potete scegliere di usare un set di **carte Personaggio** **H** del gioco base oppure il set delle **carte Personaggio** di questa (oppure di un'altra) espansione.

Passo 7: Seguite lo stesso procedimento per scegliere le **carte Luogo** **I** e le **carte Oggetto** **J**.

La preparazione e lo svolgimento del gioco rimangono invariati.

Dette er en udvidelse til spillet **MYSTERIUM**.
Ændringer i opsætningen er beskrevet i dette regelark.
Alle andre spilleregler forbliver uændrede.

KOMPONENTER

 **42 synskort**

 **16 personkort**

8 clairvoyantkort 
(Bagsiden er nummereret
👤 33 til 👤 40)

8 genfærdskort 

 **16 lokationskort**

8 clairvoyantkort 
(Bagsiden er nummereret
👤 33 til 👤 40)

8 genfærdskort 

 **16 genstandskort**

8 clairvoyantkort 
(Bagsiden er nummereret
👤 33 til 👤 40)

8 genfærdskort 

 **32 historiekort**

16 clairvoyantkort 
(Bagsiden er nummereret
👤 01 til 👤 16)

16 genfærdskort 

*Historiekort er en ny type kort i **Mysterium**.
De repræsenterer tidligere begivenheder,
som fandt sted lige før genfærdets død, og
som kan hjælpe med at forklare, hvorfor
genfærdet blev slået ihjel.*

 **2 kortopdelere**

 **1 Historiefremskridts-
bræt**

 **1 ark med
klistermærker**

UDPAKNING

Før denne udvidelse bruges for første gang, skal I udføre følgende trin:

Sæt klistermærkerne på siden af *Mysterium*-grundspillet.

Sortér **Personkortene** **A**, **Lokationskortene** **B**, **Genstandskortene** **C** og **Synskortene** **D**, og placér dem i deres pladser i æsken.

Læg **historiefremskridtsbrættet** **E** sammen med de andre.

Sortér **Clairvoyantkortene** **F** (sammen med deres kortopdelere), og placér dem i deres plads ved siden af **Synskortene** fra grundspillet. Læg **Historiekortene** **G** til side, som indikeret.

OPSÆTNING

Secrets & Lies tillader at spille med **Historiekort** i stedet **Genstandskort**. Hvis I vælger at gøre det skal I, hver gang der i reglerne står "**Genstand**" (inklusive opsætning), lade som om der stod "**Historie**" for alle betydninger (altså **Historiekort**, **Historiefremskridtsbræt**, og så videre).

Sæt spillet op som normalt, med følgende undtagelser:

Trin 1: Bland de 42 **synskort** fra *Secrets & Lies* sammen med **synskortene** fra grundspillet og/eller andre udvidelser til én stor stak.

Trin 5: Vælg enten at bruge **Personkort** **H** fra grundspillet, eller sættet af **Personkort** fra denne (eller en anden) udvidelse.

Trin 7: Følg den samme proces for at vælge **Lokationskort** **I** og **Genstandskort** **J**.

Opsætning og spil er ellers uændret.

Tämä on lisäosa peliin **MYSTERIUM**.
Muutokset valmisteluihin on kuvailtu tässä sääntölehtisessä.
Kaikki muut pelisäännöt pysyvät ennallaan.

PELIN OSAT

 **42 näkykorttia**

 **16 hahmokorttia**

8 meediokorttia 
(korttien taustat numeroitu
 33– 40)

8 kummituskorttia 

 **16 paikkakorttia**

8 meediokorttia 
(korttien taustat numeroitu
 33– 40)

8 kummituskorttia 

 **16 esinekorttia**

8 meediokorttia 
(korttien taustat numeroitu
 33– 40)

8 kummituskorttia 

 **32 tarinakorttia**

16 meediokorttia 
(korttien taustat numeroitu
 01– 16)

16 kummituskorttia 

Tarinakortit ovat uudenlaisia kortteja Mysteryumissa. Ne kuvaavat menneitä tapahtumia, jotka sattuiivat juuri ennen kummituksen kuolemaa ja jotka voivat auttaa selittämään, miksi kummitus tapettiin.

 **2 kortin jakajaa**

 **1 tarinan edistyslauta**

 **1 tarra-arkki**

SISÄLLÖN PURKAMINEN

Ennen tämän lisäosan ensimmäistä käyttöä suorittakaa seuraavat vaiheet:

Liimatkaa tarrat *Mysterium*-peruspelin laatikon kylkeen.

Lajitelkaa **hahmokortit** **A**, **paikkakortit** **B**, **esinekortit** **C** ja **näkykortit** **D** niille tarkoitettuihin paikkoihin laatikossa.

Laittakaa **tarinan edistyslauta** **E** muiden joukkoon.

Lajitelkaa **tarinameediokortit** **F** (kortin jakajineen) niille tarkoitettuun paikkaan, peruspelin näkykorttien viereen. Asettakaa **tarinakummituskortit** **G** mallissa esitetysti.

VALMISTELUT

Secrets & Lies mahdollistaa **tarinakorttien** käytön **esinekorttien** sijasta. Jos päätätte käyttää tarinakortteja, käsitelkää kaikkia säännöissä olevia **esinekorttien** mainintoja (valmisteluvaihe mukaan lukien) niin kuin niissä viitattaisiin **tarinakortteihin** kaikissa tarkoituksissa (ts. **tarinakortit**, **tarinan edistyslauta**, jne.)

Valmistelkaa peli tavalliseen tapaan seuraavia poikkeuksia lukuun ottamatta:

Vaihe 1: Sekoittakaa 42 *Secret & Lies* -**näkykorttia** yhteen peruspelin ja/tai muiden lisäosien **näkykorttien** kanssa muodostaaksenne yhden ison pakan.

Vaihe 5: Voitte valita käyttää joko yhtä peruspelin **hahmokorttisetiä** **H** tai tämän (tai toisen) lisäosan **hahmokorttisetiä**.

Vaihe 7: Toimikaa samoin valitessanne **paikkakortteja** **I** ja **esinekortteja** **J**.

Valmistelut ja pelaaminen pysyvät muuten entisellään.

Dette er en utvidelse til grunnspillet **MYSTERIUM**.
Endringer i oppsettet er beskrevet på dette regelarket.
Alle andre spilleregler forblir uendret.

INNHold

42 Syn-kort

16 Karakterkort

8 medium-kort 
(Kortbakside nummerert
33 til 40)

8 spøkelseskort 

16 Åstedskort

8 medium-kort 
(Kortbakside nummerert
33 til 40)

8 spøkelseskort 

16 Gjenstandskort

8 medium-kort 
(Kortbakside nummerert
33 til 40)

8 spøkelseskort 

32 Fortellingskort

16 medium-kort 
(Kortbakside nummerert
01 til 16)

16 spøkelseskort 

Fortellingskort er en ny type kort i *Mysterium*. De representerer tidligere hendelser som skjedde rett før spøkelset døde, og kan bidra til å forklare hvorfor spøkelset ble drept.

2 kortskillere

1 Fortellings- fremgangsbrett

1 ark med klistremerker

FØRSTEGANGSOPPSETT

Før denne utvidelsen brukes første gang, gjør de følgende stegene:

Fest klistremerkene på siden av *Mysterium*-basespillboksen.

Sorter **Karakterkortene** **A**, **Åsteds-kortene** **B**, **Gjenstandskortene** **C** og **Syn-kortene** **D** i de dedikerte sporene i boksen.

Legg **Fortellingsfremgangsbrettet** **E** med de andre.

Sorter **fortellingskortene** **F** (med **kortskillere**) i det dedikerte sporet ved siden av **syn-kortene** i grunnspillet. Legg til side **spøkelseskortene** **G**, som angitt på skjemaet..

OPPSETT

Secrets & Lies lar deg spille med **Fortellingskort** i stedet for **Gjenstandskort**. Hvis du velger å gjøre det, må du behandle alle omtaler av «**gjenstand**» i reglene (inkludert oppsett) som om de refererte til «**Fortelling**» i stedet for alle formål (dvs. **Fortellingskort**, **Fortellingsfremgangsbrett** osv.).

Sett opp spillet som vanlig, med følgende unntak:

Steg 1: Stokk de 42 *Hemmeligheter & Løgner* **Syn-kortene** sammen med **Syn-kortene** fra grunnspillet og/eller andre utvidelser, så de danner en enkelt stor bunke.

Steg 5: Du kan velge å bruke enten et sett med **Karakterkort** **H** fra grunnspillet eller et sett med **Karakterkort** fra denne (eller en annen) utvidelse.

Steg 7 : Følg den samme prosessen for å velge **Åstedskort** **I** og **Gjenstandskort** **J**.

Oppsett og spill er ellers uendret.

Detta är en expansion till spelet **MYSTERIUM**.
Denna expansion introducerar inga nya spelregler.
Samtliga regler från grundspelet gäller.

SPELET INNEHÅLLER



UPPACKNING



42 Visionskort



16 Karaktärskort

8 Synskkort

(Kortens baksida är numrerade med
 33 till 40)

8 Andekort



16 Platskort

8 Synskkort

(Kortens baksida är numrerade med
 33 till 40)

8 Andekort



16 Målkort

8 Synskkort

(Kortens baksida är numrerade med
 33 till 40)

8 Andekort



32 Historiekort

16 Synskkort

(Kortens baksida är numrerade med
 01 till 16)

16 Andekort

*Historiekort är en ny typ av kort i
Mysterium. De representerar tidigare
händelser som inträffade strax före
andens död, och kan hjälpa till att
förklara varför andan dödades.*



2 Kortavskiljare



1 Historiebräde



**1 blad med
klistermärken**

Innan denna expansion spelas första gången behöver följande genomföras:

Sätt klistermärkena på sidan av din Mysterium basspellåda.

Sortera **karaktärskorten** **A**, **platskorten** **B**, **målkorten** **C** och **visionskorten** **D** i de avsedda platserna i lådan.

Lägg **Historiebrädet** **E** med de andra bräderna.

Sortera **Synskkorten** **F** (med sina **avskiljare**) i deras dedikerade fack, bredvid **visionskorten** i grundspelet. Lägg undan **andekorten** **G**, enligt vad som anges i schemat.

FÖRBEREDELSE

Secrets & Lies tillåter dig att spela med **historiekort** istället för **målkort**. Om du väljer att göra det, behandla alla omnämnanden av "**Mål**" i reglerna (inklusive förberedelser) som om de hänvisade till "**Historie**" istället för alla ändamål (dvs. **historiekort**, **Historiebräde**, etc.).

Förbered spelet som vanligt, med följande undantag:

Steg 1: Blanda de 42 nya **Visionskorten** från *Secrets & Lies* med **Visionskorten** från grundspelet och/eller andra expansioner för att skapa en enda stor korthög.

Steg 5: Du kan välja att använda antingen en uppsättning **karaktärskort** **H** från **grundspelet** eller en uppsättning **karaktärskort** från den här (eller någon annan) expansionen.

Steg 7: Följ sedan instruktionerna för att välja **Platskort** **I** och **Målkort** **J**.

Uppsättning och spel är i övrigt oförändrade.