



Oleksandr Nevskiy
& Oleg Sidorenko



Xavier Collette
& Igor Burlakov

MYSTERIUM

SPELREGELS

Je hebt het aangedurfd om de drempel van het kasteel van Mysterium over te stappen... Wat moedig! Kom aan de tafel zitten, open je geest en stem je zesde zintuig af: je staat op het punt om deel te nemen aan een spirituele seance om een gekwelde ziel tot rust te brengen.



Tijdens de nacht van Samhain (Halloween) ontmoeten de zichtbare en onzichtbare werelden elkaar, waardoor de levenden contact kunnen leggen met de "andere kant". Conrad Mac Dowell heeft juist die nacht gekozen voor een unieke seance met zijn spirituele vrienden. Via deze seance proberen de mediums te communiceren met de doden...

In het kasteel van Warwick dwaalt al jaren een geest rond. Er is weinig over hem bekend, behalve dan dat hij vermoord is onder duistere omstandigheden. Wie was er aanwezig tijdens de moord? Waar heeft de misdaad plaatsgevonden? Hoe is hij vermoord? Conrad en zijn team werken samen om de misdaad op te lossen door diverse aanwijzingen te onderzoeken.

Een geest kan helaas niet praten en kan alleen communiceren dankzij visioenen. Alle verdachten dienen geïdentificeerd te worden, zodat de geest zich de dader kan herinneren. Alleen dan kunnen de mediums de waarheid ontdekken en de geest van zijn kwellingen bevrijden. Ze hebben slechts tot het ochtendgloren de tijd – als ze falen zal de geest eeuwenlang in het ongewisse blijven dwalen.

Speloverzicht

Mysterium is een coöperatief spel: alle spelers winnen of verliezen gezamenlijk. Ze hebben allen hetzelfde doel: de visioenen van de **geest** interpreteren en de waarheid ontdekken rondom de dood van de **geest**. Voordat het spel begint kiezen de spelers eerst hun rol: geest of **medium**. De spelers spelen op een verschillende manier, afhankelijk van hun rol.

De **geest** (1 speler) begeleidt de **mediums** tijdens hun onderzoek. De geest kent de verdachte, de locatie en het voorwerp dat ieder medium dient te vinden (zie hieronder). Om te communiceren gebruikt de **geest alleen** geïllustreerde kaarten: de **visioenkaarten**.

De **mediums** (alle andere spelers) hebben allen een persoonlijk doel: iedereen moet de verdachte, de locatie en het voorwerp vinden die aan hem zijn toegewezen. Ze werken samen om de **visioenkaarten** van de **geest** te interpreteren.

Speeltips

- Voor je eerste spel is het aan te raden dat een speler die al vertrouwd is met het spel, de rol van de **geest** aanneemt.
- Voor een intenser spel kan de **geest** besluiten om op tafel te kloppen (in plaats van 'ja' of 'nee' te roepen) wanneer hij de **mediums** wil laten weten of hun intuïtie correct is: één keer kloppen betekent 'ja' en twee keer kloppen betekent 'nee'.
- Om het spel nog spannender te maken kun je sfeervolle achtergrondmuziek downloaden op de website van Libellud (op de *Mysterium* pagina) of via deze QR code.



Spelonderdelen voor de geest

1 speelscherm

18 geestkaarten met personages
(1 t/m 18)

18 geestkaarten met locaties
(19 t/m 36)

18 geestkaarten met voorwerpen
(37 t/m 54)

84 visioenkaarten

6 geestfiches
(1 in elke kleur, op de achterzijde genummerd van 1 t/m 6)

6 daderfiches
(achterzijde genummerd van 1 t/m 6)

3 kraaifiches

Spelonderdelen voor de mediums

6 intuïtiepionnen
(1 in elke kleur)

6 kaarthoezen
(1 in elke kleur)

36 helderziendheidsfiches
(6 in elke kleur, waarvan 3 ✓ en 3 ✗, en op de achterzijde genummerd van 1 t/m 6)

6 helderziendheidsniveau fiches
(1 in elke kleur)

18 mediumkaarten met personages
(1 t/m 18)

18 mediumkaarten met voorwerpen
(37 t/m 54)

18 mediumkaarten met locaties
(19 t/m 36)

Overige spelonderdelen

1 klokbord (in elkaar te zetten)

3 vooruitgangsborden
(personage, locatie en voorwerp)

1 zandloper

1 helderziendheidsspoor en vooruitgangsbord voor de epiloog

Spelonderdelen

1

2

3

3

Vorbereiding

Bepaal welke speler de **geest** is tijdens het spel. Deze speler neemt het **speelscherm** (1) en plaatst dit zodanig voor zich dat andere spelers de binnenzijde niet kunnen zien. Vervolgens plaatst hij de **visioenkaarten** (2) en de **geestfiches** (3) achter het **speelscherm**. De **daderfiches** (4) worden bij de **geest** gelegd. Het aantal **kraaifiches** (5) dat de **geest** ontvangt, is afhankelijk van het moeilijkheidsniveau (zie tabel).

De **mediums** kiezen een personage (verbonden aan een kleur) en nemen de bijbehorende **kaarthoes** (6). Ze ontvangen ook een aantal **helderziendheidsfiches** (7) afhankelijk van het totaal aantal **mediums**.

1-2 **mediums** => geen

3-4 **mediums** => 4 fiches (met nummers 1 t/m 4)

5-6 **mediums** => 6 fiches (met nummers 1 t/m 6)

Speel je het spel met meer dan 3 spelers, leg dan het **helderziendheidsspoor** (8) voor het **speelscherm**. Zorg dat je gebruik maakt van de juiste zijde, afhankelijk van het aantal spelers.

4-5 spelers:  / 6-7 spelers: 

Leg alle **helderziendheidsniveau fiches** (9) op veld 0 van het **helderziendheidsspoor**.

Zet de **zandloper** (10) bij het **speelscherm** en het **helderziendheidsspoor**, binnen handbereik van de **geest**.

Zet het **klokbord** (11) in elkaar en plaats deze binnen handbereik van de **mediums**.

Schud de 18 **mediumkaarten met personages** (12). Trek het juiste aantal kaarten volgens bovenstaande tabel, afhankelijk van het moeilijkheidsniveau en het aantal spelers. Ongebruikte kaarten worden terug in de doos gelegd.

Bekijk de kaarten en meld hun nummers aan de **geest**. De **geest** neemt uit zijn stapel **geestkaarten met personages** (13) de kaarten die overeenkomen met deze nummers. Ongebruikte kaarten worden terug in de doos gelegd.

Leg de gekozen **mediumkaarten met personages** op tafel (14) en plaats het **voortgangsbord van personages** zoals aangegeven (15).

De **geest** behoudt het aantal **geestkaarten met personages** dat gelijk is aan het aantal **mediums** in het spel. Hij plaatst deze kaarten in de bovenste rij van zijn **speelscherm** (16), waarmee elk **medium** gekoppeld wordt aan een personage. Resterende kaarten worden in het geheim afgelegd: de **mediums** mogen deze niet zien!

Herhaal dit proces voor de **mediumkaarten met locaties en voorwerpen**, en de **geestkaarten met locaties en voorwerpen** (middelste en onderste rij). Zodra het **speelscherm** gevuld is, zou je één personage, één locatie en één voorwerp voor elk **medium** moeten hebben, gerangschikt in een kolom van hun kleur.



Let op: alleen de **geest** mag de binnenkant van het **speelscherm** bekijken.

Plaats de **intuïtiepienonen** op het **voortgangsbord van personages** (17).

De **geest** trekt 7 **visioenkaarten** en vormt hiermee zijn starthand.

Je bent nu klaar om *Mysterium* te spelen!

Aantal **personage-/locatie-/voorwerp-mediumkaarten** bij elke spelvariant

Aantal mediums	MAKKELIJK	GEMIDDELD	MOEILIJK
1	4	5	6
2	5	6	7
3	5	6	7
4	6	7	8
5	6	8	9
6	7	8	9
Aantal kraaifiches	 per beurt	   per spel	 per spel



4





1

10

11

9

8

2

12

13

5

4

3

2

16

5

Spelverloop

Fase I – Reconstructie van de gebeurtenissen

Doel van deze fase: tijdens de voorbereiding heeft de **geest** een personage, een locatie en een voorwerp toegewezen aan elk **medium**, via de kolommen in het **speelscherm**. Elk **medium** heeft een persoonlijk doel: het achterhalen van hun personage, locatie en voorwerp.

Deze fase duurt maximaal 7 speelbeurten. Aan het einde van de 7e beurt:

- ga je verder naar fase 2 als alle **mediums** hun persoonlijk doel bereikt hebben.
- verlies je het spel als één of meerdere **mediums** hun doel niet bereikt hebben.

Een speelbeurt

Stap I: Interpretatie van visioenen

Tijdens deze stap projecteert de **geest** visioenen naar de **mediums**. Deze **mediums** mogen (en moeten) de visioenen bespreken om hun verborgen betekenis te achterhalen.

Eerst kiest de **geest** een **medium**. Afhankelijk van de positie van de **intuïtiepion van het medium** (op het **vooruitgangsbord** voor personages, locaties of voorwerpen) weet de **geest** of het **medium** al dan niet vooruitgang heeft geboekt in de richting van zijn persoonlijk doel, en welk soort kaart men moet raden. De kaart die het **medium** dient te raden is zichtbaar in het **speelscherm** van de **geest**.

De **geest** projecteert een visioen zodat het **medium** de juiste kaart op tafel kan vinden (dat wil zeggen de kaart die overeenkomt met de kaart die verscholen gaat achter het **speelscherm**). Om een visioen te projecteren mag de **geest** één of meerdere **visioenkaarten** uit zijn hand gebruiken.

Zodra de **geest** zijn visioen heeft voltooid, geeft hij de gekozen **visioenkaart(en)** met de voorzijde naar boven aan het **medium**. Hij duwt het **geestfiche** met de kleur van het **medium** tegen het **speelscherm** om aan te tonen dat dit **medium** een visioen ontvangen heeft. Een **medium** kan slechts één visioen per beurt ontvangen.

Vervolgens trekt de **geest** onmiddellijk nieuwe **visioenkaarten** en vult zijn hand aan tot 7 kaarten. Zodra de trekstapel op is, schud dan de afgelegde **visioenkaarten** om een nieuwe stapel te vormen.

Voorbeeld: de intuïtiepion van **Jessica** (geel) staat op het **vooruitgangsbord** van locaties. De **geest** bekijkt de middelste rij van zijn **speelscherm** en ziet dat **Jessica** de **mediumkaart met locatie** "zolder" moet zien te vinden tijdens deze beurt.



Voorbeeld van een visioen: de **geest** wil dat **Jessica** de "zolder" vindt. Deze kaart toont een witte trouwjurk. De **geest** kiest kaart **A** uit zijn hand (vanwege de vrouw in een witte jurk), en voegt hieraan toe de kaarten **B** (vanwege de vreemde, blauwachtige sfeer) en **C** (spinnenwebben en stof).



Afleggen van visioenkaarten

Het kan moeilijk zijn om een visioen te projecteren. Als **geest** wil je misschien je handkaarten afleggen voor meer inspirerende kaarten. Als je dit wil doen, dan plaats je één van je **kraaifiches** op jouw **speelscherm**. Leg maximaal 7 kaarten af en trek hetzelfde aantal kaarten ter vervanging.

Je kunt kaarten op elk moment afleggen; echter, je kunt een kraai slechts een beperkt aantal keren gebruiken, afhankelijk van het moeilijkheidsniveau dat je gekozen hebt. Als je geen **kraaifiches** meer hebt, dan kun je geen **visioenkaarten** meer afleggen om deze te vervangen.

Nadat de **geest** zijn nieuwe kaarten getrokken heeft, kiest hij een ander **medium** en herhaalt het proces totdat alle **mediums** hun **visioenkaarten** ontvangen hebben voor deze beurt. Zodra het laatste **medium** zijn visioen ontvangen heeft, draait de **geest** de **zandloper** om (tijd: 2 minuten).

Een **medium** die zijn **visioenkaarten** heeft ontvangen, mag deze bekijken en tonen aan de andere **mediums**. Samen kunnen ze proberen de kaarten te interpreteren om af te leiden welke kaart (personage, locatie of voorwerp, afhankelijk op welk vooruitgangsbord hun **intuïtiepion** staat) ze moeten vinden. **Mediums** mogen met elkaar overleggen – maar ze mogen niet met de **geest** communiceren.

Opmerking: **Mediums** mogen al overleggen en zelfs hun pion en fiches plaatsen vanaf het moment dat ze hun visioenkaarten ontvangen hebben, zelfs als de **zandloper** nog niet omgedraaid is.

Belangrijk: de **geest** mag wel luisteren naar de **mediums**, maar mag geen **commentaar** geven op hun keuzes, geen **gebaren** maken en ook geen hints geven.

Wanneer een **medium** denkt dat hij de juiste personage-, locatie- of voorwerpkaart gevonden heeft, zet hij zijn **intuïtiepion** op die kaart. Je bent vrij om met de andere spelers te overleggen, maar het plaatsen van de pion is jouw eigen beslissing. Je mag hierbij luisteren naar de anderen, maar je kunt ze ook negeren als jij denkt dat zij het mis hebben.

Voorbeeld: **Jessica** heeft drie **visioenkaarten** van de **geest** ontvangen om een locatie te vinden. De meeste **mediums** gaan voor de "zolder", maar **Jessica** is ervan overtuigd dat de "slaapkamer" de juiste kaart is. Zij besluit het advies van de andere **mediums** te negeren en zet haar pion op de "slaapkamer" kaart.



Alle **mediums** proberen op deze manier hun visioen te interpreteren. Ze dienen de **intuïtiepion** te plaatsen voordat de tijd voorbij is. Zolang er tijd over is, kunnen **mediums** nog van gedachten veranderen en hun **intuïtiepion** verplaatsen; hun beslissing is definitief zodra de tijd op is.

Opmerking: diverse **mediums** kunnen hun **intuïtiepion** op dezelfde kaart zetten. Echter, dit betekent dat tenminste één van hen fout zit, omdat elk **medium** een unieke combinatie van kaarten (personage, locatie, voorwerp) heeft.

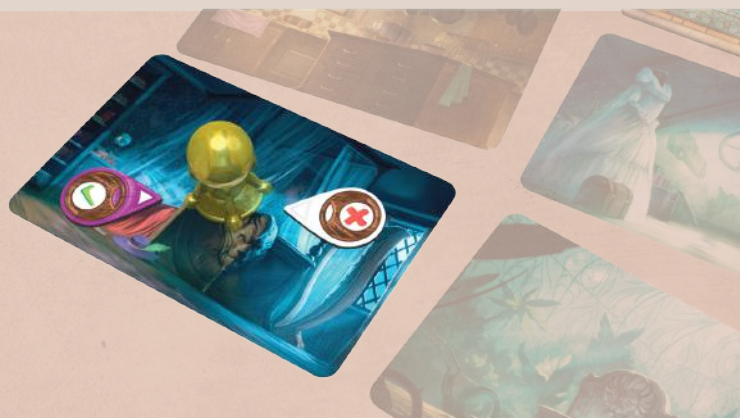
Helderziendheidsfiches gebruiken (3 – 6 mediums)

Elk **medium** heeft een set van 6 **helderziendheidsfiches** (✓ en ✗) in zijn eigen kleur. Gebruik deze fiches om aan te geven dat je het eens ✓ of oneens ✗ bent met de keuze van een ander **medium** om hun **intuïtiepion** op een kaart te zetten.

Om aan te geven dat je het eens bent met de keuze van een ander **medium**, leg je één van jouw ✓ **helderziendheidsfiches** bij de **intuïtiepion** van dit **medium**. Het **helderziendheidsfiche** moet wijzen naar de gekozen **intuïtiepion** (omdat er meerdere **intuïtiepionnen** op dezelfde kaart kunnen staan). Als je juist wil aangeven dat je het niet eens bent met de keuze van het andere **medium**, gebruik dan een ✗ **helderziendheidsfiche**.

- Je mag een **helderziendheidsfiche** niet bij jouw eigen **intuïtiepion** leggen.
- Het is niet toegestaan om meerdere **helderziendheidsfiches** bij dezelfde **intuïtiepion** te leggen. Wat wel mogelijk is, is dat je meerdere **helderziendheidsfiches** bij meerdere **intuïtiepionnen** op dezelfde kaart legt.
- Je mag jouw **helderziendheidsfiches** gebruiken, verplaatsen en intrekken totdat de tijd om is.
- Tijdens je beurt mag je zoveel **helderziendheidsfiches** gebruiken als je wilt (je kunt zelfs besluiten om er geen in te zetten).

Voorbeeld: Frans is het eens met Jessica en legt één van zijn ✓ **helderziendheidsfiches** bij de intuïtiepion van Jessica. Lotte is het niet eens met Jessica en gebruikt een ✗ **helderziendheidsfiche**.



Belangrijk: na gebruik dient elk **helderziendheidsfiche** afgelegd te worden op het **klokbord**. **Mediums** dienen verstandig met hun fiches om te gaan, aangezien de voorraad beperkt is. **Aan het begin van de vierde speelbeurt** mogen echter alle **helderziendheidsfiches** teruggenomen worden.

Als je het eens bent met de juiste keuzes en oneens bent met de foutieve keuzes, dan kun je vooruitgang boeken op het **helderziendheidsspoor**. Een hoog niveau van helderziendheid is erg handig in fase 2. Des te meer vooruitgang een **medium** boekt op het **helderziendheidsspoor**, des te makkelijker die fase zal zijn.

Zodra de **zandloper** doorgelopen is, is stap 1 voorbij. Ga verder naar stap 2 van de huidige beurt.

Stap 2: Manifestatie van de geest

Tijdens deze stap laat de **geest** aan de **mediums** weten of ze de visioenen al dan niet correct geïnterpreteerd hebben.

De **geest** kiest een **medium**. Hij checkt de **intuïtiepion** van dit **medium** en laat weten of de juiste kaart gekozen is of niet, zonder verder commentaar te geven. Om te controleren of een kaart correct is, moet de **geest** deze vergelijken met de kaart die achter zijn **speelscherm** verborgen is.



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

- Elk **medium** dat een **✓ helderziendheidsfiche** bij jouw **intuïtiepion** heeft gelegd, mag zijn **helderziendheidsniveau fiche** een positie naar voren zetten.
- Voor de **mediums** die een **✗ helderziendheidsfiche** gelegd hebben, verandert er niets.
- Alle ingezette **helderziendheidsfiches** worden afgelegd op het **klokbord** op de overeenkomstige, gekleurde posities.
- Verplaats je **intuïtiepion** naar het volgende **voortgangsbord**. Tijdens elk Mysterium spel moet je altijd eerst je personage vinden, daarna je locatie en tot slot het voorwerp.
- Neem de kaart die je correct geïdentificeerd hebt en schuif deze in jouw **kaarthoes**, terwijl de **geest** de overeenkomstige **geestkaart** in zijn **speelscherm** omdraait om jouw voortgang bij te houden.
- Leg al jouw **visioenkaarten** af.
- De **geest** verschuift jouw **geestfiche** weer weg van het scherm.



Als het **medium** een **andere kaart** gekozen heeft:

- Elk **medium** dat een **✗ helderziendheidsfiche** bij jouw **intuïtiepion** heeft gelegd, mag zijn **helderziendheidsniveau fiche** een positie naar voren zetten.
- Voor de **mediums** die een **✓ helderziendheidsfiche** gelegd hebben, verandert er niets.
- Alle ingezette **helderziendheidsfiches** worden afgelegd op het **klokbord** op de overeenkomstige, gekleurde posities.
- Verplaats jouw **intuïtiepion** terug naar het **voortgangsbord** waarop deze stond aan het begin van je beurt.
- Bewaar al jouw **visioenkaarten**. De **geest** zal jouw visioen aanvullen met nieuwe kaarten tijdens de volgende beurt.
- De **geest** verschuift jouw **geestfiche** weer weg van het **speelscherm**.

Voorbeeld: De **geest** laat **Jessica** weten dat zij de verkeerde kaart gekozen heeft. **Frans** had een **✓ helderziendheidsfiche** bij de **intuïtiepion** van **Jessica** gelegd omdat hij dacht dat zij het juist had; als gevolg hiervan legt hij dit fiche simpelweg af. **Lotte** vermoedde echter dat **Jessica** een foute keuze had gemaakt en had een **✗ helderziendheidsfiche** gelegd. **Lotte** legt haar fiche ook af, maar aangezien ze de fout van **Jessica** correct heeft voorspeld, zet ze haar **helderziendheidsniveau fiche** een positie naar voren op het **helderziendheidsspoor**.

Jessica had het fout en als gevolg daarvan gaat haar **intuïtiepion** terug naar het **voortgangsbord van locaties**, waar haar pion aan het begin van haar beurt al stond. Ze bewaart tevens haar **visioenkaarten**, in de hoop dat de volgende kaart(en) zullen helpen om de correcte locatie te vinden.

De **geest** verschuift het **geestfiche** van **Jessica** weg van het **speelscherm**. Bij de volgende beurt zal de **geest** nieuwe kaarten geven zodat **Jessica** de "zolder" kaart weet te vinden.



Persoonlijk doel

Een **medium** bereikt zijn **persoonlijk doel** zodra hij het toegewezen voorwerp vindt, na het vinden van hun personage en locatie. Als je jouw persoonlijk doel bereikt hebt:

- Verplaats jouw **intuïtiepion** naar het **voortgangsbord voor de epiloog** om aan te geven dat je jouw persoonlijk doel bereikt hebt.
- Zet jouw **helderziendheidsniveau fiche** het aantal posities vooruit gelijk aan het aantal resterende beurten (bekijk het aantal resterende uren op het **klokboard**). Als je jouw doelstelling in de laatste beurt bereikt hebt, dan verplaats je niet.
- Tijdens toekomstige beurten – als die er al zijn – mag je de overige **mediums** helpen, maar je krijgt geen visioenen meer van de **geest**.
- Je mag nog steeds **helderziendheidsfiches** inzetten om verder te gaan op het **helderziendheidsspoor**.
- De **geest** legt jouw **geestfiche** aan de kant. Deze heb je niet meer nodig tot het einde van het spel.

Voorbeeld: bij de vierde beurt weet **Jessica** haar voorwerp te vinden. Ze schuift de kaart in haar **kaarthoes** en zet haar **intuïtiepion** op het **voortgangsbord voor de epiloog**. Omdat er nog 3 beurten resteren voor het einde van het spel (7 beurten), verplaatst **Jessica** haar **helderziendheidsniveau fiche** 3 posities vooruit op het **helderziendheidsspoor**.



Vervolgens kiest de **geest** een ander **medium** en laat deze weten of hij al dan niet de juiste kaart gevonden heeft, enzovoort totdat alle **mediums** geweest zijn. Omdat elk **medium** een eigen tempo heeft, kunnen ze op verschillende **voortgangsborden** staan, sommigen gaan vooruit, sommigen zullen vertragen. Hierna eindigt de beurt. Als de beurt voorbij is:

- begint een nieuwe beurt als één of meerdere **mediums** hun persoonlijk doel nog niet bereikt hebben. Zet de klok een uur vooruit. Als het laatste uur al bereikt was (aan het eind van de 7e beurt), dan is het spel voor iedereen verloren.
- ga je verder naar fase 2 als alle **mediums** hun persoonlijk doel bereikt hebben.

Opmerking: **mediums** moeten niet vergeten om hun **helderziendheidsfiches** terug te nemen aan het begin van de vierde beurt!

Fase 2 – Bekendmaken van de dader

Belangrijk: deze fase vindt alleen plaats als alle **mediums** erin geslaagd zijn om hun persoonlijk doel te bereiken voor het einde van de 7e beurt.

Doel van deze fase: het persoonlijk doel van een **medium** is een mogelijk scenario bestaande uit een dader (personage), een locatie en een voorwerp. Dankzij deze reconstructie kan de **geest** zich nu herinneren wat er gebeurde tijdens de nacht van de moord. Hij stuurt een laatste visioen naar de **mediums**, zodat zij de dader, de locatie en het voorwerp kunnen identificeren. Ze hebben slechts één kans om het juiste antwoord te vinden.

Stap 1: De verdachten op een rij

Tijdens deze stap start je een nieuwe voorbereiding voor deze fase.

- 1- Leg de **voortgangsborden** aan de kant aangezien deze niet langer nodig zijn. Ook de **mediumkaarten** die nog op tafel liggen (die dus niet aan een **medium** toegewezen zijn), mogen weggelegd worden.
- 2- Elk **medium** haalt de kaarten uit zijn **kaarthoes** en vormt een **groep** van drie kaarten: een personage, een locatie en een voorwerp.
- 3- Elk **medium** ontvangt een **geestfiche** en legt dit bij de groep van 3 kaarten met de genummerde zijde naar boven.
- 4- Op basis van het aantal groepen op tafel, neemt de **geest** een aantal genummerde **daderfiches** (4 groepen = 4 fiches met nummers 1 t/m 4).
- 5- De **geest** draait **alle geestkaarten** in zijn **speelscherm** weer terug (als **geest** dien je al deze kaarten te kunnen zien).
- 6- De **mediums** nemen al hun **helderziendheidsfiches** terug.

Stap 2: Gedeeld visioen

Tijdens deze stap projecteert de **geest** zijn laatste visioen van het spel. Doel is om ervoor te zorgen dat de **mediums** de groep van de dader weten te selecteren uit de beschikbare groepen.

- De **geest** kiest in het geheim een groep. De **mediums** zullen die groep moeten vinden om het spel te winnen.
- De **geest** neemt het bijbehorende **daderfiche** en legt deze gedekt op de geschikte positie op het **helderziendheidsspoor**.
- Vervolgens projecteert de **geest** een visioen met **3 visioenkaarten**. Eén van de kaarten **moet** een hint zijn richting het personage van de groep, een andere kaart leidt tot de locatie en een andere kaart naar het voorwerp van de groep.
- De **geest** schudt de **3 visioenkaarten** en legt deze **gedekt** neer voor de **mediums**. De **mediums** kunnen niet weten welke kaarten refereren naar welk element (personage, locatie of voorwerp).


Opmerking: als de **geest** tijdens deze stap nog **kraaifiches** over heeft, dan mag hij, zoals gewoonlijk, maximaal 7 kaarten afleggen en vervangen.


Stap 3: Stemming

Tijdens deze stap stemmen de **mediums** op de groep die zij - met behulp van het gedeelde visioen van de **geest** - geïdentificeerd hebben als de groep van de dader. Echter, ze **mogen niet communiceren en elke stem moet geheim blijven**.

De stemming is onderverdeeld in 3 stappen, afhankelijk van het helderziendheidsniveau van elk **medium**. Des te meer voortgang een **medium** geboekt heeft op het **helderziendheidsspoor**, des te meer **visioenkaarten** ze mogen zien voorafgaand aan de stemming.

1- Allereerst onthul je één van de drie kaarten van het gedeelde visioen. Zodra deze onthuld is, mogen de **mediums** met een laag **helderziendheidsniveau**  zijn stem uitbrengen. Zij proberen de onthulde kaart zo goed mogelijk te interpreteren, **zonder te communiceren**, en koppelen deze aan de beschikbare groepen. Om dit te doen neemt elk **medium** het **helderziendheidsfiche** dat overeenkomt met het nummer van de groep die men wil kiezen en schuift dit fiche in zijn **kaarthoes**. Daarna geven ze de **kaarthoes** aan het **medium** met het hoogste **helderziendheidsniveau** (of het oudste **medium** bij een gelijk niveau). Zodra een **medium** gestemd heeft, kan hij zijn stem niet meer wijzigen. De stemmen blijven geheim tot het einde van het spel – je mag de stemmen van de andere spelers niet bekijken voordat jij een beslissing neemt!

2- Onthul vervolgens een tweede kaart van het gedeelde visioen. Zodra deze onthuld is, mogen de **mediums** met een gemiddeld **helderziendheidsniveau**  hun stem uitbrengen. De stemprocedure blijft ongewijzigd.

3- Tot slot onthul je de laatste kaart van het visioen. **Mediums** met een hoog **helderziendheidsniveau**  mogen nu stemmen, volgens dezelfde regels. Zodra alle **mediums** gestemd hebben, is het spel voorbij.



Einde van het spel

Het **medium** met het hoogste helderziendheidsniveau opent alle **kaarthoezen** en onthult het **helderziendheidsfiche** van elk **medium** (met de genummerde zijde naar boven) en legt elk **helderziendheidsfiche** op de groep met het overeenkomende nummer.

- Heeft een groep **meer helderziendheidsfiches** dan een andere groep, dan is die groep gekozen als de groep van de vermoedelijke dader;
- Als er geen meerderheid is voor een bepaalde groep, dan bepaalt de stem van het **medium** met het **hoogste helderziendheidsniveau** (of het oudste **medium** bij een gelijk niveau) welke groep (van de gelijke groepen) de groep van de vermoedelijke dader is.

Je kunt nu het **daderfiche** onthullen. Hebben de **mediums** de juiste groep gekozen (de groep met hetzelfde nummer), dan winnen alle spelers samen het spel: de dader is bekend! Echter, als de verkeerde groep gekozen is, dan verliezen alle spelers het spel en de ziel van de **geest** zal blijven ronddwalen in het ongewisse...

Regels voor 2 of 3 spelers

Maak de volgende aanpassingen voor spellen met 2 of 3 spelers.

Fase 1: Reconstructie van de gebeurtenissen

- Het **helderziendheidsspoor**, de **helderziendheidsniveau fiches** en de **helderziendheidsfiches** worden niet gebruikt.
- Elke speler (behalve de **geest**) beheert twee **mediums**.

Fase 2: Bekendmaken van de dader

- Tijdens stap 2 plaatst de **geest** de 3 **visioenkaarten** niet gedekt, maar open.
- **2 spelers:** tijdens stap 1 maak je 2 extra kaartgroepen, door gebruik te maken van **mediumkaarten** die je afgelegd hebt tijdens het spel (personage, locatie en voorwerp). Er zijn 4 groepen om uit te kiezen, en niet slechts 2. De speler die het **medium** speelt, moet **één enkele groep** kiezen met behulp van zijn **intuïtiepion**.
- **3 spelers:** **mediums** stemmen openbaar en mogen overleggen om de juiste groep te identificeren (ze stemmen niet in het geheim). Zodra men denkt dat de juiste groep gevonden is, dan plaatsen ze er één van hun **intuïtiepionnen** op.

MYSTERIUM

UITBREIDINGEN

Het kasteel verbergt nog meer geheimen

HIDDEN SIGNS

Extra kaarten met
glodnieuwe aanwijzingen.
Nieuwe uitdagingen.

SECRETS & LIES

Nieuw kaarttype:
verhaalkaarten.
Ontdek waarom het
gebeurd is!

Nu verkrijgbaar!