

MYSTERIUM

JÁTÉKSZABÁLY

*Át merészeltétek lépni a kísértetjárta Mysterium kastély
küszöbét... Ez ám a bátorság! Üljetek le az asztal
kőré, nyissátok meg elméteket, élesszétek fel hatodik
érzéketeket, hiszen rendkívüli szeánsz következik, hogy
megteremtsétek egy itt ragadt lélek végső nyugalmát...*

2 Háttértörténet

5 Játékszabály

Warwick hercegség, Skócia
1922. szeptember 19.
Alphonse de Belcour professzor
Franciaország, Poitiers

Legkedvesebb Alphonse-om!
Legutóbbi jelentkezésem óta a kastélyban mindennapossá váltak a természetfölötti-jelenségek. Nyomozásaim során találtam egy pár régi újságokból kivágott cikket egy inas csaknem harminc évvel ezelőtti, tragikus haláláról. Bár a rendőrség rövid nyomozás után balesetként zárta az ügyet, a halál gyanús körülményeiről sokáig keringtek még pletykák. Gyanítom, hogy az ügyet sietve zárták le, és az utolsó shillingemet is rátenném, hogy a kísértetek köze van ehhez a történethez - kár, hogy nem tud elég sokáig nyilvánosítani itt, a mi világunkban ahhoz, hogy kommunikálni tudjon velünk. De ha összefogunk, egyesült erővel talán megadhatjuk neki a kellő energiát ahhoz, hogy átadja az üzenetét. Ezért tehát megismétlem meghívásomat: örömmre szolgálna, ha Alma, Arakhashir, Madame Wang, Jessalyn és jómagad haladéktalanul csatlakoznátok hozzám, hogy megoldhassuk ezt a rejtélyt.

Várom válaszod.
Baráti tisztelettel:

C. H. Dowell

Warwicki Esti Hírmondó

1894. december 14.

TRAGÉDIA WARWICK HERCEGÉNEK KASTÉLYÁBAN!

Warwick hercegeinek kastélya december 13-án egy szörnyű tragédia helyszínéül szolgált. A herceg, hogy megünnepelje lánya, Margaret születésnapját, álarcosbált rendezett mintegy száz vendég részére. Éjjel egy óra harminc perckor az egyik inast holtan találták, egyelőre tisztázatlan körülmények között. A rendőrség harminc perccel a holttest megtalálása után érkezett a helyszínre, és megkezdte a vendégek egyenként történő kihallgatását. Sajnos az első kihallgatások nem segítették abban, hogy fény derülhessen a rejtélyes eset okaira. A rendőrség ezért most tanúkat keres, hogy a

WARWICK SZOLGÁLÓJA-ÜGY – A RENDŐRSÉG SZERINT BALESET TÖRTÉNT

A Warwick hercegeinek kastélyában történt tragikus eseményeket követő négy hónapos nyomozás után a rendőrség megállapította, hogy az inas halálát baleset okozta. A tragédia óta az inas halálának körülményei számos találgatásra adtak okot. A Warwick szolgálója-ügyet most hivatalosan lezárták.

Warwicki Esti Hírmondó

1895. május 13.

WARWICK HERCEGE ÉS HERCEGNÉJE ELHAGYJA A KÖRNYÉKET

A herceg, megdöbbentő bejelentésének értelmében, a feleségével és gyermekeivel örökre távozni kíván a birtokról, amely generációkon át szolgált a család otthonául. A nagylelkűségéről ismert herceg meghatározó figura volt a város életében, hiánya sokunknak lesz fájó. Magyarázata szerint ő és családja az öt hónappal ezelőtt történt tragikus események óta nem érzi otthon magát a kastélyban. Az épületet azonnal meghirdették, és a MacDowell klán már meg is vásárolta. Ez a gazdag család már számos ingatlant vásárolt a környéken.

A NYOMOZÁS MEGREKEDT

Egy hónappal Warwick hercege inasának 1894. december 13-i halála után az eset körülményei továbbra is zavarosak. A tanúk vallomásai sem segítettek az elhunyt családjának nyomára bukkanni. Úgy tűnik, az áldozatnak nem voltak közeli rokonai. A rendőrség továbbra is nyomoz, de egyelőre mindhiába. A nyomozók szerint a legvalószínűbb magyarázat az, hogy véletlen baleset történt, noha a környéken kerengő pletykák laza erkölcsű kapcsolatokkal összefüggésbe hozható, aljas gyilkosságról szólnak.



Conrad MacDowell

Specialitás: kristálygömb-jóslás

Nemzetiség: skót

Conrad gazdag skót nemes a MacDowell klánból, amely az őseit 17 generációra tudja visszavezetni. 18 éves korában megörökölte nagyanyja, Moira kristálygömbjét.

Ígéretes tanulmányi eredményei és ragyogó katonai karrierlehetősége ellenére inkább kristálygömbös jósnak állt. Törzsvendégköre számos előkelő alakból áll. Kétségkívül második látásának köszönhető, hogy sérülés nélkül érkezett haza a háborúból 1918-ban. A viharos időszakot követően úgy döntött, hogy a nemrégiben örökölt családi földbirtokon kezd új életet, ahol a kezdetektől érezte valami furcsa, természetfeletti jelenség közelségét...

Alma Salvador

Specialitás: ingajóslás

Nemzetiség: spanyol

A kisgyermekként elárvult Almát egy kolostorba vitték, és ott nevelkedett. Különleges képességét véletlenül fedezte fel nyolcéves korában, amikor egy láncos zsebórával játszott, amelyet egy szórakozott látogató felejtett a kolostorban. Ezt követően arra használta tehetségét, hogy más árváknak segített megkeresni a családjukat. Amikor 12 éves korában az apák tudomást

szereztek szokatlan tevékenységéről, kiutasították a kolostorból boszorkányság miatt. Azóta abból él, hogy bármely emberi lény lelkét képes megtalálni, de a szegényeknek is segít megkeresni eltűnt hozzátartozóikat. Jótékony természetének köszönhető az is, hogy elfogadta Sir Conrad kérését, hogy segítsen egy elveszett lélek megmentésében.

Madame Wang

Specialitás: I Csing (könyves jóslás)

Nemzetiség: kínai

Miután fiatalkorában felfedezte egy titkos társaság, hogy az I Csinget tanulmányozza, elhagyta a családját, hogy megtanulhassa mesterfokon használni a képességét. Ezt követően szabadon belemélyedhetett az ősi szöveg megértésébe, és napról napra óriási fejlődést mutatott. Az ösökké váló kommunikációra és egykorvult életek megismerésére specializálódott. A kínai polgári demokratikus forradalmat követő káoszban a politikai vezetők igyekeztek mindenáron felülmúlni a riválisaikat, és ehhez az ó látnoki képességét is igénybe vették. Madame Wang belefáradt abba, hogy a kétségbeesés politikai nyereszkekedésre használják, ezért úgy döntött, visszavonul, és bejárja Kínát, segítve a helyieket, akikkel találkozik. Utazása közben történt, hogy kollégája, Sir Conrad MacDowell megkérte, segítsen megfejteni egy régi rejtélyt.



Alphonse de Belcour

Specialitás: számmisztika

Nemzetiség: francia

Alphonse francia arisztokrataként született egy olyan családba, amely szoros kapcsolatban áll a MacDowell klánnal. Alphonse testvére Verdunnál, a csataterén harcolt és esett el, miközben Alphonse otthon tanult, hogy lehessen matematika doktoriját. A hírektől összetörve vetette bele magát a kutatásaiba, azoktól megnyugvást remélve. Hamarosan felismerte, hogy a számok csodálatos titkos tulajdonságait hasznosítani tudják azok, akik képesek értelmezni őket. Alphonse számok világában tett kutatásai lehetővé tették számára, hogy jórészt megfejtsen olyan üzeneteket, amelyeket a világ különböző tájairól származó, híres szövegek rejtettek magukban. Amikor a disszertációját bemutatta, kollégái kivétel nélkül egyetértettek egymással: Alphonse vagy forradalmasítja a tudományt, vagy nevetséges tökfeként híresül el! Alphonse beleegyezett, hogy barátja, Conrad MacDowell kedvéért elutazik a kastélyba.



Ardhashir

Specialitás: talizmán

Nemzetiség: ottomán

A jóstehetség generációk óta öröklődik Ardhashir családjában. A nagyhatalmú Amajlije birtokában, amely már évszázadok óta a család a családtagok különleges képességeit. Noha a család mindig a szultánt szolgálta, Ardhashir más utat választott, és nekivágott a nagyvilágnak. Éveket töltött utazással és mestersége tökéletesítésével, majd visszatért hazájába, hogy a talizmánja segítségével dolgozhasson. Azóta jelentős hírnévre tett szert a világ minden tájáról származó vezetők körében. A Sir Conrad MacDowell birtokát övező rejtélyes légkör fontos tényező volt abban a döntésében, hogy Skóciába utazott.

Jessalyn Smith

Specialitás: kártyavetés

Nemzetiség: amerikai

Jessalyn igen fiatalon ment feleségül egy gazdag és hivatali ügyben gyakran távolmaradó gyártulajdonoshoz, és mélységesen unatkozik... A New York állambeli Rochesterben lévő otthonában rendszeresen vetett tarotkártyát a barátaival. Amikor az egyik barátjának kislánya tüdőgyulladásban meghalt, úgy döntött, hogy kapcsolatba léphessenek a gyermek tarotszeánszot szervez, hogy tehetséges médium; azóta lelkével. Ekkor fedezte fel, hogy segítsen a gyermek Rochester számos polgára kérte a segítségét. Képességeinek híre szárnyra kell, és hamarosan az egész országból érkeztek hozzá vendégek, hogy elhunyt szeretteikkel kapcsolatba léphessenek. Meglehetősen természetesen vette, hogy igent mond Sir Conrad MacDowell segítségkérésére, különösen, hogy mindig is arról álmodott, hogy egyszer ellátogathat Skóciába.

A játék célja

A *Mysterium* kooperatív rejtélyfejtő játék, amelyet mindenki együtt nyer meg vagy veszít el. A játékosok célja ugyanaz: a kastélyban kísértő szellem halálának igazi okait kell feltárniuk, hogy lelke végre nyugalomra lehessen!

Játékoszerepek

A *Mysterium* aszimmetrikus kártyajáték, amelyben a játékosok két különböző szerep valamelyikét öltik magukra, de egyazon közös célért küzdenek. A játékosok különbözőképpen játszanak a szerepüktől függően:

- A **szellem** kiosztja a kártyákat, hogy terelgesse a médiumokat, segítse a nyomozás előrehaladását lehetővé tévő döntések meghozatalát.
- A **médiumok** kártyákat kapnak a szellemtől, és megérzéseikre hagyatkozva igyekeznek megfelelően értelmezni az üzeneteit.

A játék kezdete előtt a játékosok eldöntik, melyik szerepet választják: a szellemet vagy egy médiumot.

Példa: *Laci, Saci, Misi, Bori és Vera* ötszemélyes játékba kezd. *Laci* úgy dönt, ő fogja játszani a szellemet. A négy másik játékos médiumként vesz részt a játékban. **Saci** Alphonse de Belcourt (kék) választja, **Misi** Ardhashirt (fehér), **Bori** Madame Wangot (piros), míg **Vera** Alma Salvadorra szavaz (sárga).

MIRE SZÁMÍTSUNK A SZEÁNSZ ALATT...

A játék az 1920-as években játszódik. Médiumokként meg lettetek hívva egy éjszakai szeánszra Samhain (Halloween) idején, amikor a látható és láthatatlan világok találkoznak. Ez az évrnek az a napja, amikor az élők a legkönnyebben kapcsolatba léphetnek a túlvilággal. Csak hét óra áll rendelkezésetekre, mielőtt a szellemmel megszakad a spirituális kapcsolat.

Amint sikerül kapcsolatba lépni vele, világossá válik, hogy a szellem képtelen közvetlenül feltárni a gyilkosa személyét. A szellemnek, aki láthatóan továbbra is súlyos sokkhatás alatt áll, csak homályos emlékei vannak a haláláról. A segítségével rekonstruálnotok kell a végzetes éjszaka eseményeit: ki volt jelen a helyszínen? Hol történhetett a gyilkosság? Milyen tárgyat használhattak fegyverként? Hogy időt spóroljatok, minden médium másmilyen vizsgálódást folytat azzal a céllal, hogy valamelyik gyanúsított tevékenységét beazonosítsa és rekonstruálja.

Az asztrálsikon való sokéves bolyongástól elfáradt szellem már túlságosan gyenge ahhoz, hogy beszélni tudjon. Ehelyett egyesével kommunikál majd a médiumokkal, villanásnyi látomásokat küldve nekik, amelyeket ezt követően a médiumok megosztanak egymással, és a többiek bevonásával megpróbálnak a lehető legjobban értelmezni. Megérzéseiktől vezérelve elmondják feltételezéseiket a szellemnek, először megkísérelve beazonosítani a gyanúsítottakat. Cserébe a szellem jelzi minden médiumnak, hogy a megérzései pontosak voltak-e, lehetővé téve a legtisztábban látónak, hogy haladhasson a nyomozásban. Amint sikerült leleplezni a gyanúsítottat, a médium következő feladata meghatározni, hol történhetett a gyilkosság és milyen tárgyat használhattak gyilkos eszközként.

Ha a médiumok mind sikeresen teljesítik feladataikat a rendelkezésre álló hét óra alatt, a szellem képes lesz arra, hogy felidézze, ki volt a tettes. Maradék erejének megidézésével egy utolsó látomást küld a gyilkos azonosítására. Minél világosabban láttak a médiumok a szeánsz alatt, annál egyértelműbb lesz ez a végső látomás...

Végül a médiumok szavazást tartanak, hogy beazonosítsák a gyilkost. Ha a megfelelő tettet választják, megnyerik a játékot. Ez felszabadítja a kísértet lelkét, és megadja neki az örök nyugalmat. Ha nem járnak sikerrel, a kísértet szelleme a két világ között reked, és egy egész évet kell várnotok, mire újra megpróbálhatjátok megfejteni a kastély rejtélyét...

Most, hogy már tudjátok, mi történik majd a szeánszon, készen álltok a játékra!

Tippek az erős szellemi kötődéshez:

- Az első játék során javasoljuk, hogy a **KÖNNYŰ** szinten játsszatok (ld. 8. oldal), lehetőleg olyan játékkal a szellem szerepében, aki már ismeri a játékot.
- A szellem anélkül is játszhatja a játékot, hogy egy szót is szólna. Például a médiumok megérzéseit megerősítheti kopogással az asztalon: egy koppantás az „igen”, kettő koppantás a „nem”.
- A játékhoz letölthető hangulatos háttérzene a www.libellud.com oldalon (a *Mysterium* terméklapjánál) vagy az itt látható kód okostelefonnal való beolvasásával.



MYSTERIUM

A doboz tartalma és előkészületek

Az ábrán látható módon készítsék elő a játékot.

A játék médiumok által használt elemei

1
6 megézésjelölő
Minden színből 1



Használata > 9. o.

2
6 tok
Minden színből 1



Használata > 10. o.

3
6 látnoki képesség szintjelző
Minden színből 1



Használata > 10. o.

4
36 látnoki képességjelölő
Minden színből 6

Az elején ✓ vagy ✗



Használata > 10. o.

A hátulján 1-től 6-ig számozva



Használata > 12. o.

Előkészületek Minden médium kap:

- 1 megézésjelölőt
- 1 tokot
- 1 látnoki képesség szintjelzőt. Helyezzék a jelzőt a látnoki képességsáv „0” mezőjéhez.
- Látnoki képességjelölőket a játékoszámtól függően:
 - 2-3 játékos → 0
 - 4-5 játékos → 4 (1-től 4-ig számozva)
 - 6-7 játékos → 6 (1-től 6-ig számozva)



1 órátábla

Előkészületek

Állítsátok az óramutatót az I-re (1 óra) a játék kezdetén.

- 1 óra
- 2 látnoki képességjelölők eldobására használt terület

Használata > 10. o.

4 haladástábla

Használatuk > 10. oldal

1 szereplő haladástábla

1 helyszín haladástábla

1 tárgy haladástábla

1 epilógus haladástábla

5 18 szereplő médiumkártya

Hátlapján 1-től 18-ig számozva



HÁT LAP

6 18 tárgy médiumkártya

Hátlapján 19-től 36-ig számozva



HÁT LAP

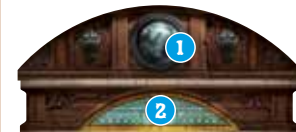
7 18 tárgy médiumkártya

Hátlapján 37-től 54-ig számozva



HÁT LAP

54 médiumkártya Előkészületek > 8. o. Használatuk > 8. o.



- 1 tettesmező
- 2 „Küldetés teljesítve” mező

A játék szellem által használt elemei

1 homokóra

(2 perces)

Használata ► 9. o.



3

9

10

8

12

11

1 láttnoki képességsáv

Előkészületek

4-7 játékos esetén használandó

4-5 ► az alábbi képnek megfelelően

6-7 ► az alábbi képnek megfelelően



54 szellemkártya
az alábbiak szerint:

Használata ► 8. o.

18 szereplő szellemkártya

Hátlapján 1-től 18-ig számozva



18 helyszín szellemkártya

Hátlapján 19-től 36-ig számozva



18 tárgy szellemkártya

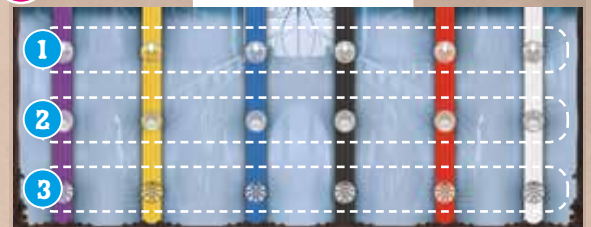
Hátlapján 37-től 54-ig számozva



Előkészületek ► 8. o.

8

1 paraván



BELSŐ OLDAL

Minden oszlop egy-egy médiumot jelöl.

Minden sor egy-egy szellemkártya-típust jelöl:

- 1** szereplő szellemkártya mezők
- 2** helyszín szellemkártya mezők
- 3** tárgy szellemkártya mezők

9

6 szellemjelző

Előlapján minden színből 1



Használata ► 9. o.



Hátlapján 1-től 6-ig számozva

Használata ► 11. o.

Előkészületek

Rendezzék el a **szellemjelzőket** a paraván mögött. Helyezzétek mindegyiket színes oldalával felfelé a vonatkozó oszlop aljának közelébe.

11

6 tetteskorong

hátlapján 1-től 6-ig számozva



ELŐLAP

HÁTLAP

Használata ► 11. o.

12

3 varjújelző

Használata ► 9. o.

10

84 látomáskártya



HÁTLAP

Előkészületek

Helyezzétek a **látomáskártyák** pakliját a paraván mögé. A játék kezdetén a szellem 7 lapot felhúz a kezébe a pakli tetejéről.

Használata ► 9. o.

MYSTERIUM

NEHÉZSÉGI SZINT BEÁLLÍTÁSA ÉS A KÁRTYÁK ELŐKÉSZÍTÉSE

Válasszatok nehézségi szintet a játékhoz. Ez határozza meg, hogy hány darab szereplő-/ helyszín-/ tárgykártyát fogtok használni.

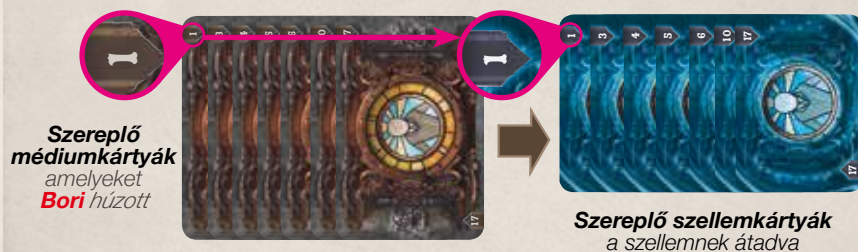
- 1 Keverjétek meg a **szereplő médiumkártyákat**, és húzzatok (képpel lefelé fordítva) annyit, amennyi az alábbi táblázatban látható:

Játékosok száma	2	3	4	5	6	7	Engedélyezett lapeldobások a szellem által
KÖNNYŰ	4	5	5	6	6	7	1 fordulónként
KÖZEPES	5	6	6	7	8	8	3 játszmánként
NEHÉZ	6	7	7	8	9	9	3 játszmánként
Az asztalra helyezendő szereplő-/ helyszín-/ tárgykártyák darabszáma							

Példa: Ötszereplős példajátékunkban (1 szellem és 4 médium) a **KÖZEPES** szinten a játékosok 7 **szereplő médiumkártyát** húznak.

- 2 Nézzétek át a **szereplő szellemkártyákat**, és válasszatok ki azokat, amelyeknek a száma megegyezik a felhúzott **szereplő médiumkártyákkal**. A **szereplő szellemkártyákat** a szellem kapja meg. Helyezzétek el a **szereplő médiumkártyákat** az asztalon a megfelelő helyre (lásd 6. oldal).

Példa: **Bori** a 1, 3, 4, 5, 6, 10 és 17. számú kártyákat húzta. A kártyák kiválogatása után átadja a 1, 3, 4, 5, 6, 10 és 17. számú **szereplő szellemkártyákat** a szellemnek.



- 3 A szellem megkeveri a megkapott kártyákat, és annyit húz belőlük, ahány médium van a játékban. A szellem ezeket a kártyákat elhelyezi a **paravánja** belső oldalán a szereplőmezőkre a különböző médiumok színeit jelképező oszlopokba. A maradék kártyákat tegyétek vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznétek őket.

Példa: **Laci** (a szellem szerepében) 7 kártyát kap és megkeveri azokat. Felhúzza az első lapot (10-es számú), és elhelyezi a **paravánján**, **Vera** oszlopjában. Ezt követően végrehajtja ugyanezt a többi médiummal is.



Ismételjétek meg az 1, 2 és 3 lépést a helyszín- és tárgykártyákkal is. Ebben az előkészületi fázisban a szellem minden médiumnak létrehoz egy 3 kártyából (szereplő, helyszín, tárgy) álló kombinációt.

A játék menete

A játék két fázisból áll:

1. fázis – Az események rekonstruálása

Ez a fázis legfeljebb 7 fordulóból áll, amelyeket az óra számlapján jelzett órák jelképeznek (I, II, III, IV, V, VI és VII).

2. fázis – A tettes felfedése

Ez a fázis akkor kerül sorra, ha minden médium sikerrel teljesítette Az események rekonstruálása fázist a 7. forduló végéig.

1. fázis – Az események rekonstruálása

Eszerint a fázis alatt a médiumok megpróbálják beazonosítani a bűntény gyanúsítottjait, meghatározni, hol történhetett a gaztett, és milyen tárgyak szolgálhattak gyilkos fegyverként.

A médiumok által elért fejlődés vizuális megjelenítésére minden médium előremozgatja majd a **megérzésjelölőjét** a 4 **haladástáblán** (ld. 6. oldal). Minden nyomozás meghatározott rend szerint történik: a médiumoknak először be kell azonosítaniuk a szereplőjüket (gyanúsítottjukat), mielőtt megpróbálnák felfedezni a kapcsolódó helyszínt és végül a tárgyat, amit gyilkos fegyverként használhattak.

Az események rekonstruálása fázis két szakaszból áll:

1. szakasz – A látomás értelmezése
2. szakasz – A szellem megjelenik

I. szakasz – A látomás értelmezése

Az első fordulóban minden médium **megérzésjelölőjét** rárakjuk a **szereplő haladástablárára**. Ez azt jelenti, hogy a szellemnek először abban kell segítenie a médiumoknak, hogy kitalálják, melyik szereplőkártya van hozzájuk rendelve a **játékosparaván** mögött. Ehhez minden médium előtt megjelenít egy látomást, amely egy vagy több **látomáskártyából** áll.

► Egy látomás megjelenítéséhez a szellem:

- 1 kiválaszt egy médiumot, és lerak elé egy vagy több **látomáskártyát**;
- 2 a játékos színéhez tartozó **szellemjelzőt** odatolja a **játékosparavánhoz**. Ez emlékezteti rá, hogy már adott **látomáskártyá(ka)t** ennek a médiumnak, ezért már nem adhat több kártyát neki ebben a fordulóban;
- 3 újabb **látomáskártyákat** húz, hogy újra 7 lap legyen a kezében. Ha a **látomáskártyák** húzópaklija üres, a szellem megkeveri a **látomáskártyák** dobópakliját, hogy új dobópaklit képezzen belőlük;
- 4 kiválaszt egy másik médiumot és végrehajtja ugyanezt a folyamatot annyiszor, hogy minden médium elé kerüljön legalább egy **látomáskártya**.

Miután megkapta a látomást, minden médium megpróbálja értelmezni, és rájönni, melyik szereplőre/helyszínre/tárgyra utal (attól függően, melyik **haladástablán** van éppen a **jelölőjük**). Ehhez a médiumok szabadon megvizsgálhatják a **látomáskártyáikat** és a **médiomkártyákat**, és megbeszélhetik feltételezéseiket a többi médiummal.

Amikor a szellem minden médiumnak megjelenített már látomásokat, elindítja (megfordítja) a **homokórát**.

Minden médiumnak le kell raknia a **megérzésjelölőjét** arra a **médiomkártyára**, amelyhez érzése szerint a szellem irányította, mielőtt a **homokóra** leperagne. A többi médium segíthet a döntéshozatalban a kártyák elemzésével és a véleményük kinyilvánításával. A médiumok bárhányszor átrakhatják a **megérzésjelölőjüket**, mielőtt lejárna az idő.



Megjegyzés: több médium is rárakhatja a **megérzésjelölőjét** ugyanarra a **médiomkártyára**. Ám mivel minden médiumhoz egyedi kombináció tartozik (amely egy szereplőből, egy helyszínből és egy tárgyból áll), legalább egy médium megérzése biztosan rossznak bizonyul ilyenkor!



Fontos! Bár a szellem meghallgathatja a médiumok közötti megbeszéléseket, **SOHA** nem tehet megjegyzéseket vagy adhat ki hangokat, utalhat testbeszédrel bármire, ami segítené a nyomozást, mivel ez megzavarhatja a játékelményt.

Példák látomásokra

Laci (a szellem szerepében) segíteni akar **Verának**, hogy kitalálhassa a „nevelő” szereplőt. A szereplő kártyáján vörös pamutgombolyag látszik. Laci (a szellem szerepében) megnézi, milyen kártyák vannak a kezében és kiválasztja az **A** kártyát (amelyen egy vörös gombolyag és egy vörös pamutfonal-szál is látszik), de a **B** kártyát (amelyen más kötelek, madzagok láthatók) és a **C** kártyát is (rajta egy kalapos nővel), hogy pontosítsa a látomást.



Lacinak segítenie kell Sacinak is a „szakács” szereplő kiválasztásában. Az **A** kártyán tányérok láthatók. Laci ezt a kártyát például kiválaszthatja Saci látomásához. A látomás érthetőbbé tételére hozzáadhatja a **D** kártyát is (amelyen megjelenik pár torta).



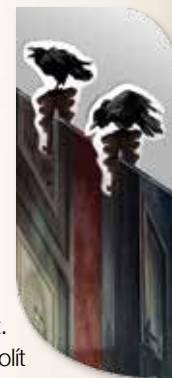
► Látomáskártyák eldobása ()

A játék kezdetén a szellem magához veszi a nehézségi szintnek megfelelő számú varjújelzőt (lásd a táblázatot a 8. oldalon). A szellem a játék során bármikor (akár A tettes felfedése fázisban) eldobhatja akármennyi (akár az összes) látomáskártyáját, hogy újakat húzzon, ismét 7-re egészítve ki a kezében tartott lapok számát. (Hogy ezt hányszor és mikor hajthatja végre, azt a nehézségi szint korlátozza).

KÖNNYŰ szinten a szellem fordulónként egyszer eldobhatja a kártyáit. Ez esetben a **paravánra** egy varjút tesz, amit a forduló végén eltávolít onnan.

KÖZEPES szinten a szellem legfeljebb háromszor dobhatja el a kártyáit a játék során, minden alkalommal feltéve egy varjút a **paravánra**.



NEHÉZ szinten a szellem egyetlenegyszer dobhatja el a kártyáit a játék során, ekkor feltéve egy varjút a **paravánra**.



► A látónoki képességjelölők használata



A játékosok hozzátehetnek **látónoki képességjelölőket** a többi médium által lerakott **megérzésjelölőkhöz** bármikor, mielőtt a **homokóra** lepereg. Ha megfelelően játszották ki ezeket, jelölőik lehetővé teszik a médiumok számára, hogy a **látónoki képességsávon** előrehaladjanak, lehetőség szerint extra segítségeket téve elérhetővé a játék végső fázisában, amikor megpróbálják felfedni a tettes személyét.



Kétféle **látónoki képességjelölő** van a játékban: azok, amelyeken a  jel látható, azt jelezvén, hogy a játékos egyetért a médium megérzésével, és az  jellel ellátottak, amelyek ennek ellenkezőjére utalnak.

- Egy médium nem játszhat ki egynél több **látónoki képességjelölőt** egy-egy **megérzésjelölőhöz** és nem tehet **látónoki képességjelölőt** a saját **megérzésjelölőjéhez**;
- Egy médium annyi **látónoki képességjelölőt** használhat fel egy forduló során, amennyit csak akar, de nem kötelező egyet sem használnia;
- Mivel egy **médiumpártyára** több **megérzésjelölő** is felrakható, a **látónoki képességjelölőnek** mindig arra a jelölőre kell mutatnia, amelyikhez tartozik;
- A játékosok bármikor áthelyezhetik vagy levehetik a **látónoki képességjelölőket**, mielőtt a **homokóra** lepereg.



Fontos: használat után minden látónoki képességjelölőt ( és ) el kell dobni az **óratábla** megfelelő területére. A negyedik forduló kezdetén minden játékos kapja vissza ezeket!


Amikor a homokóra lepereg, a látomás értelmezése fázis véget ér, és a szellem megjelenik.

2. szakasz – A szellem megjelenik



A második szakasz során a szellem megjelenik, hogy tájékoztassa a médiumokat, hogy helyesen vagy helytelenül értelmezték az általa előidézett látomásokat. A szellem ezt szabadon választott sorrendben megteheti. Elmondja minden médiumnak, hogy a megérzése helyes volt-e (ha a médium jelölője a megfelelő kártyán van) vagy téves (ha nem a megfelelő kártyán van). Miután megjelent egy médium előtt, a szellem a megfelelő színű **szellemjelzőt** eltolja a **paravántól**.


► Ha a médium a megfelelő médiumpártyát választotta

- A szellem lefordítja a vonatkozó **szellemkártyát** a **paravánon**;
- a  **látónoki képességjelölőt** kijátszó játékosok egy lépést tesznek előre a **látónoki képességsávon**;
- a médium visszaveszi a helyesen megtippelt **médiumpártyát** és berakja a saját **tokjába**;
- a médium eldobja az összes **látomáskártyáját**;
- a médium elveszi a **megérzésjelölőjét** és átrakja a soron következő **haladástáblára**.



Példa: **Saci** sikeresen beazonosította a szereplőjét. A következő fordulóban **Laci** (a szellem szerepében) abban fog segíteni neki, hogy megtalálja egy helyszínt. **Saci** ezért a **megérzésjelölőjét** a **helyszíni haladástáblára** helyezi át.

10

► Ha a médium nem a megfelelő médiumpártyát választotta

- Az  **látónoki képességjelölőt** kijátszó játékosok egy lépést tesznek előre a **látónoki képességsávon**;
- a médium visszateszi a **megérzésjelölőjét** ugyanarra a **haladástáblára**, amelyikről elvette (1. szakasz);
- a médium visszateszi a **látomáskártyáit** maga elé. A szellem az ezt követő fordulók mindegyikében egy vagy több további kártyával bővíti a látomást, amíg a megfelelő **médiumpártyát** nem sikerül kiválasztani, vagy amíg a játék véget nem ér.

Példa a látónoki képességjelölők használatára

A szellem jelzi, hogy **Bori** megérzése helyes volt. **Saci** és **Vera** egyaránt lerakott egy  **látónoki képességjelölőt** **Bori** **megérzésjelölőjéhez**. Ennek eredményeképpen egy mezővel előretolják a **látónoki képesség szintjelzőjüket** a **látónoki képességsávon**. **[Mts]**, aki  **jelzőt** játszott ki, nem lép előre a sávon.



► Ha egy médium megszerezte mindhárom médiumpártyáját

Amikor egy médium sikeresen beazonosítja a saját, három lapból álló **médiumpártya**-kombinációját, lerakja a **megérzésjelölőjét** az **epilógus haladássáv** „Küldetés teljesítve” mezőjére. A **látónoki képességsávon** előrelép annyi mezővel, ahány óra maradt még az időből az **óra** szerint. Az ezt követő fordulóokban segíthet még a többi médium látomásainak értelmezésében, és a maradék **látónoki képességjelölőjét** is kijátszhatja.

Példa: **[Mts]** a negyedik forduló (negyedik óra) végére már megismerte a saját kombinációját, ezért a **jelölőjét** három mezővel lépteti előre a **látónoki képességsávon**.

A szakasz végén az óramutató előremozgatásával jelezni kell az **óra** számlapján, hogy eltelt egy óra. Ha az **óra** a 4-esre mutat (IV), mindenki visszakapja a **látónoki képességjelölőit**.

- Ha egy vagy több médium még nem azonosította be a hozzá tartozó szereplőt, helyszínt és tárgyat, új **Az események rekonstrukciója** fázis kezdődik. Ha az óra már a 7-esen állt (VII), a játék véget ér és mindenki elveszíti a játékot.
- Ha minden médium sikeresen beazonosította már a hozzá tartozó szereplőt, helyszínt és tárgy kombinációját, a játék záró fázisa következik: **A tettes felfedése**

Megjegyzés: Ennek a szakasznak a végén lehetséges, hogy a médiumok megérzésjelölői különböző haladástáblákon vannak.

2. fázis – A tettes felfedése

Ez a fázis csak akkor kerül sorra, ha minden médium sikeresen beazonosította a hozzá tartozó szereplőt, helyszínt és tárgy kombinációt, mielőtt az **óra** 8-at ütne.

A tettes személyét három lépésben fedjük fel:

1. lépés – A tettesek felsorakoznak
2. lépés – Közös látomás
3. lépés – Szavazás

1. lépés – A tettesek felsorakoznak

Ez alatt a lépés alatt a médiumok csoportokba rendezik a kártyáikat, hogy összehasonlíthassák a gyanúsítottakat és lehetővé tegyék a szellem számára, hogy beazonosítsa a tettest.

- Gyűjtsetek össze minden olyan **médiumkártyát**, amely nem került **tokba**, és tegyétek vissza őket a dobozba a **szereplő, helyszín és tárgy haladástáblákkal** együtt.
- Helyeztetek médiumonként egy **szellemjelzőt** az asztal közepére, számmal jelölt oldalával felfelé fordítva.



Példa: ötszemélyes játékunkban (amelyben 4 médium vesz részt) 4 kártyacsoportra van szükség, a médiumok pedig az 1-től 4-ig számozott szellemjelzőket rakják ki az asztalra.

Tegyétek vissza a fel nem használt szellemjelzőket a dobozba!

- Minden médium kiveszi a háromkártyás kombinációját a **tokjából**, és lerakja az egyik számozott jelző mellé. Ezáltal számos kártyacsoport kerül az asztalra, mindegyikben egy gyilkosság gyanúsítottjával.



- A szellem magához veszi a 6 **tettesjelölőt**, és a **paravánja** mögé teszi azokat;
- A médiumok begyűjtik az összes **látnoki képességjelölőjüket** (X/✓ oldal).

2. lépés – Közös látomás

A 2. lépés során a szellem megpróbálja a médiumok csapatát a tettest tartalmazó kártyacsomaghoz irányítani az asztal közepén.

Ehhez:

- A szellem kiválaszt három **látomáskártyát** a kezéből. Ezek egy közös látomást formálnak, és mind egyazon csoportra utal. A három kártya egyikének a szereplőre kell utalnia a célcsoportban, egy másiknak a helyszínre, és a harmadiknak a gyilkos tárgyra. A szellem ezt követően megkeveri a kezében a **közös látomás** kártyáit, és képpel lefelé fordítva lerakja azokat az asztal közepére. Ez a kártyacsopot jelöli a tettes csoportját, vagyis a szellem játékos ezzel választotta ki, hogy ki az a tettes, akire a csoportot rá fogja vezetni a kezében lévő látomáskártyák segítségével
- A szellem titokban kiválasztja a tettes kártyacsopotjához tartozó sorszámú **tettesjelzőt**, és képpel lefelé fordítva lerakja a **tettesmezőre** az epilógus haladástáblán.



Közös látomás



Tettesjelző

3. lépés – Szavazás

A szavazás során a médiumok többségi szavazást tartanak, hogy kiválaszthassák azt a csoportot, amely szerintük a tettest tartalmazza. A szellem nem mondhatja meg, hogy melyik látomáskártya melyik elemre utal a kombinációban. Ennek a lépésnek a végén felfedjük az igazi tettest.

A médiumok szavaznak

A médiumok titokban szavaznak, és nem beszélhetnek egymással a szavazási eljárás lefolytatása közben. A médiumok különböző időpontokban szavaznak attól függően, hogy milyen szintű a látnoki képességük. Ezt a **látnoki képesség szintjelző** elhelyezkedése mutatja meg a **látnoki képességsávon**.

- A gyenge látnoki képességű médiumok csak egy kártyát látnak majd a **közös látomásból**, mielőtt leadnák szavazatukat a tettes csoportjának azonosítására
- A közepes látnoki képességű médiumok két kártyát látnak majd;
- Az erős látnoki képességű médiumok mindhárom kártyát látni fogják.



Megjegyzés: **6-7** ➔ A különböző látnoki képességszintek határai változnak (lásd a 7. oldalon).

MYSTERIUM

Más szóval, minél tovább haladt a médium a **láttnoki képességsávon**, annál több utalást láthat majd, amikor a médiumoknak be kell azonosítaniuk az igazi tettest.



A médiumok a **láttnoki képességjelölők** számmal jelölt oldalával szavaznak. Minden médium megfogja azt a jelzőt, amely a szerinte a tettest tartalmazó csoport számával egyezik meg, és berakja azt a saját **tokjába**.

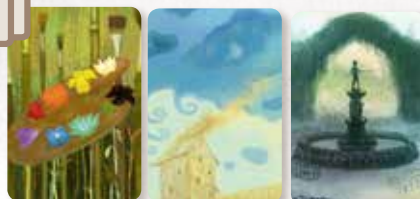
Példa a médiumok szavazására



Felfedjük a közös látomás első kártyáját. **Saci**, aki a 4. mezőt (gyenge szint) érte el a **láttnoki képességsávon**, most szavaz.



Felfedjük a közös látomás második kártyáját. **Vera** és **Bori**, akik az 5. és 6. mezőig jutottak (közepes szint) a **láttnoki képességsávon**, most szavaznak.



A közös látomás utolsó kártyáját is felfordítjuk. **Misi**, aki a 11-es mezőig jutott (erős szint) a **láttnoki képességsávon**, most teszi be a tokjába a szavazatát.

Amikor már minden médium szavazott, felfedjük a szavazatokat.

A szavazatok és az igazi tettes felfedése

Mindenki adja oda a **tokját** annak a médiumnak, aki a **láttnoki képességsávon** a legmagasabb eredményt érte el (döntetlen esetén az érintettek közül a legidősebbnek). Ez a játékos sorra felfedi mindegyik **láttnoki képességjelölőt**, és ráteszi arra a kártyacsoportra, amelynek a **szellemjelzője** ugyanezt a számot mutatja.

Amikor minden jelzőt felrakott a csoportokra, az alábbiak történnek:

- ha az egyik csoport több szavazatot kapott, mint a többi, ezt a csoportot választották a médiumok a tettes csoportjának;
- Ha nincs olyan csoport, amely egyértelműen több szavazatot kapott volna a többinél, a döntetlent az a csoport „nyeri”, amelyikre a **láttnoki képességsávon** legmesszebb jutó játékos szavazott. Ez a csoport jelzi, hogy a médiumok végül kit szavaztak meg tettesnek.
- További döntetlen esetén az a csoport nyer, amelyikre az érintettek közül a legidősebb játékos szavazott.

Most fedjétek fel a **tettesjelzőt** a **tettesmezőn!**

A játék vége

Ha a médiumok által választott kártyacsoportban található a valódi tettes, a játékosok együttesen megnyerik a játékot, és a kísértet lelke végre megtalálhatja az örök nyugalmat! Egyéb esetben a játékosok vesztettek, és várniuk kell a következő **Samhainig**, mielőtt a kastély rejtélyét újra megpróbálnák megfejteni...

Két- és háromszemélyes játék

A *Mysteriumot* 2 vagy 3 játékos is játszhatja néhány szabálmódosítással.

Eltérések az előkészületekben

- A **láttnoki képességsávot**, a kapcsolódó jelölőket és a **láttnoki képességjelölőket** nem használjuk;
- Minden „médium” játékos kettő médium szerepét játssza el.
- A közös látomás idején a három **látomáskártya** képpel felfelé fordítva kerül az asztalra.

Különleges szabályok a 2. fázisra (A tettes felfedése)

1. lépés – A tettesek felsorakoznak (11. oldal)

- 2** ➔ Véletlenszerűen hozzatok létre két további kártyacsoportot (mindkettőben egy szereplővel, egy helyszínnel és egy tárggyal) a játék közben eldobott médiumkártyákból, hogy összesen négy csoport legyen az asztalon. Ezt követően helyezzétek le az 1-től 4-ig számozott jelzőket a létrehozott négy csoport mellé.

- 3** ➔ Helyezzétek az 1-től 4-ig számozott jelzőket a négy csoport mellé.

3. lépés – Szavazás (12. oldal)

- 2** ➔ Aki a kettő médiumot irányítja, csak az egyik **megérzésjelölőjét** teszi le a feltételezett tettes csoportjára.

- 3** ➔ A médiumok ezúttal nem titokban, hanem nyíltan szavaznak. A médiumok szerepét játszó játékosoknak meg kell egyezniük abban, hogy melyik csoportot gyanúsítják a bűncselekmény elkövetésével, és erre kell rátenniük a két **megérzésjelölőjüket**.