

MYSTERIUM

ПРАВИЛА

Осмелихте се да преминете прага на обладаното от духове имение Мистериум... Много смело от ваша страна! Разположете се удобно около масата, освободете сетивата си, събудете шестото си чувство и се пригответе за необикновен сеанс в опит да донесете мир на една измъчена душа...

2 История

5 Правила

Херцогство Уорвик, Шотландия
14 септември, 1922 година
Професор Алфонс дьо Белкур, Поатие, Франция

Скъпи ми Алфонс,

Изминаха две седмици откакто се преместих в старото
фамилно имение, което наскоро наследих и трябва да
призная, че се чувствам доста объркан ... Може би
моите "специални" умения ме подвеждат, но съм напълно
убеден в едно нещо: в тази къща има свръхестествено
присъствие. Нещо ужасяващо се е случило на това
място в миналото и сега негив дух се опитва да
установи контакт. Бих искал да те покана в имението,
заедно с Алма, Ардашир, Мадам Уон и Донадалин
за специален сеанс, с който да се опитаме да донесем мир
на тази измъчена душа. Моля те кажи да!

Ще чакам с нетърпение твоя отговор.

Вечно твой,

C. Mc Dowell

Вечерни Новини

14-ти декември, 1894

ТРАГЕДИЯ В ИМЕНИЕТО НА ХЕРЦОГА НА УОРУИК!

В нощта на четвъртък, 13-ти декември, имението на Херцога на Уоруик се превърна в сцена на ужасна трагедия. В чест на рождения ден на дъщеря си Маргарет, Херцогът поканил около стотина гости на маскен бал. Към един часа и 30 минути след полунощ мъж от прислугата е бил намерен мъртъв при все още неизяснени обстоятелства. Полицията пристига на местопрестъплението тридесет минути след като е открито тялото и започва разпит на присъстващите. За съжаление, първоначалните разпити не успяват да внесат някаква яснота относно случилото се. Полицията прикани всички сви-

РАЗСЛЕДВАНЕТО Е В ЗАДЪНЕНА УЛИЦА

Мина един месец от събитията на 13-ти декември 1894-та година в имението на Херцога на Уоруик, а разследването е в задънена улица. Все още не са открити роднините на жертвата. Не са открити и никакви прислужник. Полицията прави всичко по силите си да хвърли някаква светлина върху случилото се, но засега без никакъв успех. Според инспекторите, най-вероятно става дума за нещастен случай, но местните слухове говорят за убийство вследствие на неморална любовна афера.

СЛУЧАЯТ СЪС СЛУГАТА НА ГРАФ УОРУИК - ПОЛИЦИЯТА СМЯТА, ЧЕ Е НЕЩАСТЕН СЛУЧАЙ

След четиримесечно разследване на трагичните събития в имението на Херцога на Уоруик, полицията заключи, че смъртта на прислужника е настъпила в следствие на нещастен случай. След трагедията, обстоятелствата около смъртта на прислужника бяха обект на безспирни спекулации. Последната информация е, че разследването се счита за приключило.

Вечерни Новини

13-ти май, 1895

ХЕРЦОГЪТ И ХЕРЦОГИНЯТА НА УОРУИК НАПУСКАТ РЕГИОНА



В шокиращо изявление, Херцогът обяви намерението си да замине заедно със жена си и децата си, напускайки завинаги фамилното си имение, притежание на рода им от поколения. Липсата на Херцога, който е известен със своята щедрост и активното си участие в живота на града, ще бъде доста осезаема. Неговото обяснение за това неочаквано решение е, че той и семейството му вече не се чувстват «у дома» след трагичните събития в имението отпреди пет месеца. Самото имение бе обявено за продан и моментално намери купувач в лицето на представител на клана МакДауъл. Заможното семейство притежава и други имоти в околността.

Конрад МакДауъл

Специализация: Кристално кълбо

Националност: Шотландец

Конрад е заможен шотландски благородник от клана МакДауъл, чиито корени могат да бъдат проследени 17 поколения назад. На 18 годишна възраст, Конрад наследява кристалната топка на пра-баба си Мойра. Въпреки академичните си постижения и обещаваща кариера в армията, той решава да се посвети на ясновидството с кристална топка. Сред неговите клиенти се открояват множество известни личности. Без съмнение благодарение на ясновидските си умения, той се завръща невредим от войната през 1918 година. След ужасите на войната, той решава да заживее в наскоро наследеното семейно имение, където моментално усеща свръхестествено присъствие...

Алма Салвадор

Специализация: Предсказания с махало

Националност: Испанка

Останала сираче като дете, Алма била прибрана и отгледана в манастир. Когато била на осем години, тя случайно открива дарбата си, докато си играе с часовник на верижка, забравен в манастира от някой посетител. В последствие тя използва уменията си, за да помогне на други сирачета да открият роднини и семейства. Сестрите от манастира научават за нейните «противоестествени» умения, когато тя е на 12 години и я прокуждат заради «вещерство». Благодарение на уменията си да открива душата на всяко човешко същество, тя успява да изкарва прехраната си. Нейната човечност я подтиква да приеме поканата на сър Конрад и да се опита да помогне на изгубената душа.

Мадам Уон

Специализация: И-Чин (Библиомансия)

Националност: Китайка

Открита в ранна възраст от тайно общество, изучаващо И-чин, тя напуска семейството си, за да развие дарбата си. В годините след това тя се отдава на изучаване на древния текст. Мадам Уон специализира в общуване с предшественици и изследване на предишни животи. Във времената на политически промени в Китай, различни личности се опитват да надделеят над опонентите си, възползвайки се от нейните умения и способности. Мадам Уон решава, че нейната дарба трябва да се използва за нещо по-съществено от политически игри, затова се оттегля и тръгва на обиколка из Китай, помагайки на обикновените хора, които срещат по пътя си. Точно по времето на това пътуване я застига новината, че нейният колега сър Конрад МакДауъл се нуждае от помощ за разбулването на стара мистерия.

Алфонс дьо Белкур

Специализация: Нумерология

Националност: Французин

Алфонс е френски аристократ от семейство, поддържащо тесни връзки с клана МакДауъл. Братът на Алфонс се сражава и загива в битката при Вердюн, докато през това време самият Алфонс се подготвя за докторантура по математика у дома. Съсипан от новината за смъртта на брат си, той търси утеха в математиката. С течение на времето достига до извода, че числата имат невероятни тайнствени свойства, стига човек да може да ги открие. Изследванията на Алфонс в областта на науката на числата му позволяват частично да разчете скрити съобщения в популярни текстове из целия свят. Когато представя своите открития пред света, мнението на колегите му е единодушно: Алфонс или ще доведе до революция в науката, или ще бъде обявен за луд! Той се съгласява да посети имението Мистериум заради приятелството си с МакДауъл.

Ардашир

Специализация: Талисмани

Националност: Отомански турчин

Ясновидските умения се предавали от поколение на поколение в семейството на Ардашир. Могъщият талисман Амайлие, който е притежание на семейството от векове, фокусира и усилва техните пророчески умения. Въпреки че семейството традиционно е на служба при султана, Ардашир избира да тръгне по света и да изучава неговите чудеса. След като прекарва години в пътешествия и усъвършенстване на дарбата си, той се завръща у дома си, за да практикува уменията си с помощта на фамилията талисман. В следствие на работата си с огромна репутация в световен мащаб. Той приема поканата на сър Конрад МакДауъл, заинтригуван силно от обгърнатия с мистерия шотландски благородник.

Джезалин Смит

Специализация: гледане на карти Таро

Националност: Американка

Оженена много млада за богат и често отсъстващ собственик на фабрики, Джезалин била доста самотна и още повече отегчена... За да минава по-бързо времето, тя често канела приятелки в дома си в Рочестър, Ню-Йорк, където им гледала на карти Таро. Случило се така, че детето на една от приятелките ѝ починало от пневмония и Джезалин решила да направи сеанс на Таро, за да се свърже с духа на починалото дете. Тогава тя осъзнала, че притежава дарбата на медиум и много от съгражданите ѝ в Рочестър започнали да се обръщат към нея за помощ. Новината за нейната дарба бързо се разпространила и скоро хора от цялата страна пристигали при нея за помощ и насока. След като получила поканата на сър Конрад МакДауъл, тя с радост приела да му гостува - още повече, винаги е искала да посети Шотландия.

Цел на играта

Mysterium е кооперативна игра, в която всички участници губят или печелят едновременно. Целта на всички играчи е да открият истината зад смъртта на духа, обитаващ имението и да му донесат така желаният покой.

Игрални роли

Mysterium е несиметрична игра с карти, в която участниците влизат в една от двете роли (на духа или на медиумите), но имат обща цел. Начина на игра се различава, в зависимост от заеманата роля:

- **Духът** раздава карти и насочва медиумите, помагайки им да вземат правилните решения, които ще позволят да протича разследването.
- **Медиумите** получават карти от духа и използват интуицията си, за да разтълкуват правилно неговите послания.

Преди да започнат играта, играчите избират коя роля ще играят: на духа или на медиум.

Пример: Лора, Стефани, Пол, Карл и Алекс започват игра с петима участници. Лора решава да влезе в ролята на духа. Останалите четирима играчи ще бъдат медиуми. **Стефани** избира Алфонс дьо Белкур (син цвят), **Пол** избира Ардаш ир (бял цвят), **Карл** избира Мадам Уон (червен цвят) и **Алекс** взима Алма Салвадор (жълт цвят).

Какво да очакваме по време на сеанс...

Действието в играта се развива през двайсетте години на 20 век. Вие, като медиуми, сте поканени да участвате в сеанс през нощта на Все Светии (Хелуин), когато границите между видимия и невидимия свят се размиват. Това е онзи ден от годината, когато живите най-лесно могат да осъществят контакт с «Другата страна». Ще разполагате само със седем часа, преди спиритическата връзка с духа да се разпадне.

След като установите контакт, ще разберете че духът не може просто да ви каже името на убиеца си - той има само бегли спомени от мига на смъртта си. С негова помощ вие ще трябва да пресъздадете събитията от злочестата нощ. Кой е присъствал по време на убийството? Къде е извършено деянието? Какво е оръжието на престъплението? За да пестите време, всеки медиум ще следва собствена диря за разследване, като общата цел е от списъка със заподозрени да се идентифицира потенциалният убиец и да се пресъздадат неговите действия.

Изтощен от престоя си в астралното измерение, духът е прекалено слаб да говори.

Вместо това, той общува с медиумите индивидуално, като им изпраща видения под формата на «проблясъци».

Медиумите трябва да споделят тези «проблясъци» с партньорите си и да се опитат да ги интерпретират правилно. Водени от интуицията си, медиумите ще предложат своята хипотеза на духа, започвайки с идентифициране на заподозрените. Духът ще информира всеки от медиумите поотделно дали тяхната интуиция е вярна, позволявайки на най-прозорливите да продължат разследването. След като някой от заподозрените бъде набелязан, медиумите трябва да открият къде е извършено престъплението и кое е оръжието на убийството.

Ако всички медиуми успеят да изпълнят задачите си в рамките на седемте часа, духът ще може да си припомни самоличността на престъпника. Използвайки всичките си останали сили, той ще изпрати на медиумите едно последно видение, посочващо убиеца. Колкото по-прозорливи са били медиумите по време на сеанса, толкова по-конкретно ще бъде последното видение...

Накрая, всеки един от медиумите посочва кой е убиецът според него, като играчите печелят ако повечето от тях изберат правилния извършител. Ако това стане, духът бива освободен да намери вечен покой. В случай че играчите не успеят, то духът ще продължи да обитава небитието в търсене на възмездие, а играчите ще трябва да изчакаат до следващия Хелуин преди да се опитат отново да разгадаят мистерията на имението...

След като вече знаете какво ви очаква, можете да започнете играта!

Съвети за силна спиритуална връзка:

- Ако това ви е първа игра, препоръчваме ви да започнете с **ЛЕСНАТА** трудност (виж страница 8), по възможност с играч, който е запознат с играта в ролята на духа.
- Духът може да избере да играе без да изрича никакви думи. Например той може да изказва съгласие или несъгласие с избора на медиумите чрез почуквания: едно почукване за «да», две за «не».
- Подходяща за сеанс музика можете да свалите от www.libellud.com (от раздела на играта *Mysterium*) или чрез сканиране на този код чрез телефона ви.



Игрални компоненти за медиумите

1

6 пионки
интуиция
1 във всеки цвят



Виж > Стр.9

2

6 джобчета
1 от всеки цвят



Виж > Стр.10

3

6 индикатора за
ясновидство
1 от всеки цвят



Виж > Стр.10

4

36 ясновидски пулчета

6 от всеки цвят

Лице ✓ или ✗



Виж > Стр.10

Гръб - номера от 1 до 6

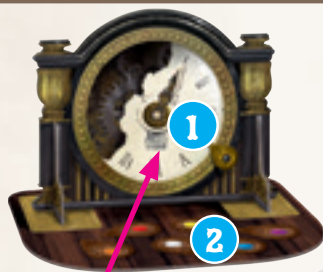


Виж > Стр.12

Подредба Всеки медиум получава:

- 1 пионка интуиция
- 1 джобче
- 1 индикатор за ясновидство. Сложете индикатора така, че да сочи позиция 0 на скалата за ясновидство.
- Ясновидски пулчета, в зависимост от броя играчи:

- 2-3 играча ➔ 0
- 4-5 играча ➔ 4 (с номера от 1 до 4)
- 6-7 играча ➔ 6 (с номера от 1 до 6)



1 часовник

Подредба

Поставете стрелката на часовника на 1 в началото на играта.

- 1 часовник
- 2 пулчета ясновидство

Виж > Стр.10



4 полета за прогрес

Виж > Стр.10

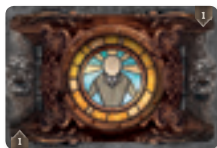
1 поле за прогрес на субекти

1 поле за прогрес на локация

1 поле за прогрес на оръжието

1 поле Епилог

18 медиумски карти на субекти
номерираны на гръба от 1 до 18



ГРЪБ

18 медиумски карти локация
номерираны на гръба от 19 до 36



ГРЪБ

18 карти на оръжието
с гръб номериран от 37 до 54

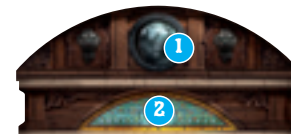


ГРЪБ

54 медиумски карти

Подредба > Стр.8

Виж > Стр.8



- 1 място за Извършителя
- 2 поле на справилите се

6

Игрални компоненти за духа

1 пясъчен часовник
(2 минути)

Виж ▶ Стр.9



3

9

10

8

12

11

1 скала за ясновидство

Подредба

За от 4 до 7 играча

4-5 ➔ разположете
както следва



6-7 ➔ разположете така



54 призрачни карти:

Виж ▶ Стр.8

18 призрачни карти на субекти

номерирани от 1 до 18



18 призрачни карти на локации

номерирани от 19 до 36



18 призрачни карти на оръжието на убийството

номерирани от 37 до 54



Подредба ▶ Стр.8

6 плочки престъпник

номерирани от 1 до 6 на гърба



ЛИЦЕ



ГРЪБ

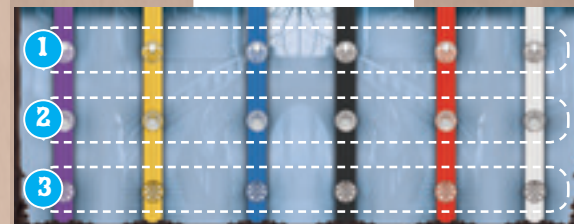
Виж ▶ Стр.11

12

3 маркера гарван

Виж ▶ Стр.9

1 игрален екран



ВЪТРЕШНА СТРАНА

Всяка колона отговаря на отделен медиум.

Всеки ред отговаря на вид призрачна карта:

- 1** полета за призрачни карти на субекти
- 2** полета за призрачни карти на локации
- 3** полета за призрачни карти на оръжие

6 призрачни плочки

лице 1 от всеки цвят



Виж ▶ Стр.9



гърб с номера от 1 до 6

Виж ▶ Стр.11

Подредба

Подредете призрачните плочки зад игралния екран. Поставете ги с цветната страна нагоре в основата на съответната колона.

84 карти видения



ГРЪБ

Подредба

Поставете картите с видения зад игралния екран. В началото на играта, духът тегли 7 карти от тях.

Виж ▶ Стр.9

MYSTERIUM

Трудност на играта и подредба на картите

Изберете степента на трудност на играта. В зависимост от това ще се определят и броя на картите на субектите/локациите/оръжието на убийството, които ще се ползват.

- 1 Разбъркайте всички медиумски карти на субектите и изтеглете (с лице надолу) бройката, показана в таблицата:

Брой играчи	2	3	4	5	6	7	Позволена подмяна на карти
ЛЕСНА	4	5	5	6	6	7	на ход
Брой на субекти/локации/оръжия на престъплението на масата							
СРЕДНА	5	6	6	7	8	8	за игра
Брой на субекти/локации/оръжия на престъплението на масата							
ТРУДНА	6	7	7	8	9	9	за игра
Брой на субекти/локации/оръжия на престъплението на масата							

ПРИМЕР: В нашата игра от 5 играчи (1 дух и 4 медиума) на средна трудност, играчите теглят общо 7 медиумски карти на субекти.

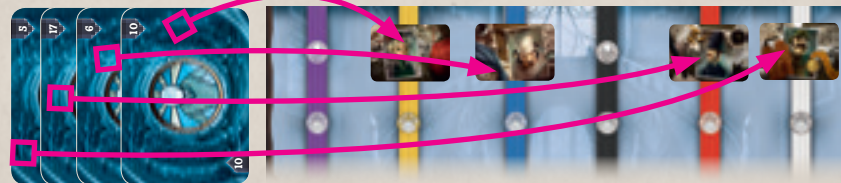
- 2 Прегледайте призрачните карти на субекти и изберете тези, чийто номера отговарят на изтеглените медиумски карти на субекти. Подайте така избраните призрачни карти на субекти на духа. Подредете медиумските карти на субекти в игралната зона (виж страница 6).

ПРИМЕР: Карл е изтеглил карти с номера 1, 3, 4, 5, 6, 10 и 17. След като подрежда картите си, той подава призрачните карти на субекти с номера 1, 3, 4, 5, 6, 10 и 17 на духа.



- 3 Духът разбърква получените карти и тегли толкова от тях, колкото е броя на медиумите. След това, той поставя изтеглените карти в полетата на субектите от вътрешната страна на игралния екран, в колонките отговарящи на цветовете на съответните медиуми. Останалите карти се връщат обратно в кутията, без да се разкриват пред никого.

ПРИМЕР: Лора (в ролята на духа) получава 7 карти и ги разбърква. Тя тегли първата карта (номер 10) и я поставя в игралния екран, в колонката на Алекс. След това, тя повтаря тази стъпка и за останалите играчи.



Повторете стъпки 1, 2 и 3 за картите с локации, а след това и за тези с оръжията на престъплението. По време на тези стъпки, духът трябва да е събрал комбинация от три карти (субект, локация и оръжие) за всеки медиум.

Да играем!

Играта се състои от две фази:

Фаза 1 - Възстановка на събитията

Тази фаза продължава максимум 7 игрални хода, отбелязвани като часове на часовника (I, II, III, IV, V, VI и VII).

Фаза 2 - Разкриване на извършителя

Тази фаза се случва само ако всички медиуми успешно са завършили Фаза 1 преди края на седмия ход на играта.

Фаза 1 - Възстановка на събитията

По време на тази фаза, медиумите се опитват да установят кои субекти са заподозрени в извършването на престъплението, къде би могло да е извършено то и какъв предмет би могъл да бъде използван като оръжие на престъплението.

За да се онагледят прогреса на медиумите по време на разследването, всеки един от тях ще мести своята пионка Интуиция по полетата за прогрес (виж страница 6). Всяко разследване се води по установен ред: медиумите първо трябва да установят техния субект (заподозрян) преди да се опитат да открият локацията и накрая оръжието.

Фазата Възстановка на събитията протича в две стъпки:

Стъпка 1 - Интерпретиране на виденията

Стъпка 2 - Проявление на духа

1 Стъпка 1 - Интерпретиране на виденията

По време на първия ход пионката на всеки медиум се поставя на полето за прогрес на субекти. Първата задача на духа е да помогне на медиумите да познаят картата на субекта, която им е избрана зад игралния екран. Тази помощ от страна на духа се изразява във видения, състоящи се от една или повече карти с видения, които той праща на всеки медиум.

▶ За да изпрати видение, духът:

- 1 избира медиум и поставя една или повече карти с видения с лице нагоре пред него;
- 2 премества призрачната плочка съответстваща на цвета на медиума, така че тя да се допре до съответната колона на игралния екран. По този начин духът ще се подсеща, че вече е изпратил видение на дадения медиум и не може да му/й дава повече карти за този ход;
- 3 тегли карти с видения докато допълни ръката си с 7 карти. Ако колодата с карти с видения е празна, то използваните вече карти се разбъркват добре и се оформя нова колода с карти с видения за теглене;
- 4 избира следващ медиум и повтаря гореизброените действия и така докато всички медиуми са получили поне по една карта с видение.



След като получи видение, всеки медиум трябва да се опита да открие субекта/локацията/оръжието, за които то се отнася (в зависимост от това на кое поле на прогреса се намират, разбира се). В процеса на разгадаване на виденията, медиумите могат свободно да разглеждат картите си с видения и медиумските си карти, както и да обсъждат хипотезите си помежду си.

След като духът изпрати видения на всички медиуми, той стартира пясъчния часовник.

Преди да изтече времето на часовника всеки медиум трябва да постави пионката си върху медиумската карта, към която смята че го насочва духа. Останалите медиуми могат да помагат с анализ на картата и изказване на мнение. Медиумите могат да променят позицията на техните пионки по всяко време до изтичането на пясъчния часовник.



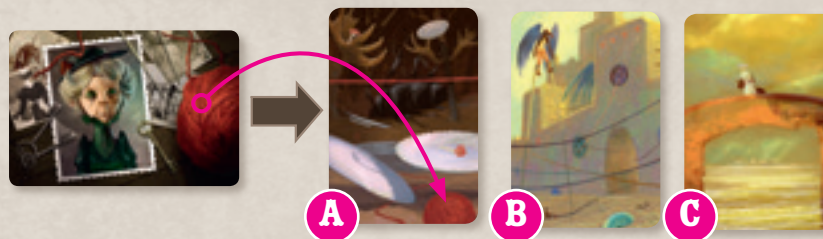
Бележка: Няколко медиума могат да поставят пионката си върху една и съща медиумска карта. Тъй като обаче всеки медиум трябва да открие уникална комбинация от субект, локация и оръжие на престъплението, то интуицията на поне един от медиумите ще се окаже грешна!



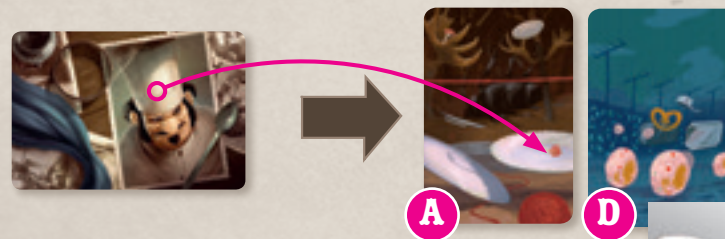
Важно: въпреки че духът може да слуша дискусиите между медиумите, той по **НИКАКЪВ ПОВОД** не трябва да прави коментари или жестове, които могат да послужат като подсказка, тъй като това би накърнило сериозно игралното преживяване.

Примерни видения

Лора (в ролята на духа) иска да помогне на **Алекс** да позная субекта «гувернантка». На картата на гувернантката има изобразено кълбо от червена вълна. Лора (в ролята на духа) преглежда картите в ръката си и избира карта **A** (на която също има кълбо и нишка от червена вълна), но също така избира карти **B** (на която има други въжета и нишки) и **C** (на която се вижда жена със шапка) за да подсили видението.



Лора също така трябва да насочи **Стефани** към субекта «готвач». Карта **A** показва няколко чинии, така че тя изглежда удачен избор. За да подсили видението, Лора може да добави и карта **D** на която се виждат няколко десерта.



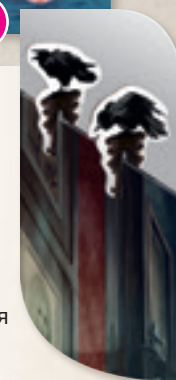
▶ Подмяна на картите с видения (🐦)

В началото на играта духът събира маркерите с Гарвана, отговарящи на нивото на трудност на играта (вижте таблицата на страница 8). Във всеки момент на играта (включително и във фазата Разкриване на извършителя), духът може да подмени някои или всички свои **карти с видения** и да изтегли нови докато има 7 карти в ръката си. Колко пъти може да извърши тази операция обаче се определя от нивото на трудност.

В ЛЕСНА игра: духът може да подмени картите си веднъж на ход. В такъв случай той слага гарван върху игралния екран и го маха в края на хода.

В СРЕДНА по трудност игра: духът може да подмени картите си до три пъти за цялата игра, като всеки път, когато направи това слага гарван върху игралния екран.



В ТРУДНА игра: духът може да подмени картите си веднъж за цялата игра, поставяйки гарван върху игралния екран.



► Използване на ясновидските пулчета



Играчите могат да добавят ясновидски пулчета към пионките на другите медиуми по всяко време, преди да изтече пясъчният часовник. Правилно изиграни, тези пулчета могат да доведат до прогрес върху скалата на ясновидството, което от своя страна може да им донесе отключването на допълнителни улики във финалната фаза на идентифициране на извършителя.



Има два вида ясновидски плочки: такива със символ  показващи съгласие с интуицията на медиума, към чиято пионка са добавени и такива със символ  показващи точно обратното.

- Медиум не може да поставя повече от едно ясновидско пулче към всяка пионка, както и да добавя ясновидско пулче към своята пионка;
- медиум може да използва колкото прецени ясновидски пулчета на ход и не е длъжен да го прави, ако не иска;
- тъй като на една и съща медиумска карта могат да бъдат поставени няколко пионки, трябва ясно да се укаже кои ясновидски пулчета към коя пионка принадлежат;
- играчите могат да добавят или махат ясновидски пулчета по всяко време преди изтичането на пясъчния часовник.



Важно: след използването им, всички ясновидски пулчета ( и ) трябва да бъдат преместени върху определеното им място в основата на часовника с часовете. Те ще могат да бъдат използвани отново в началото на четвъртия игрален ход.

Когато пясъчният часовник изтече, Стъпка 1 (Интерпретиране на виденията) привършва и духът се проявява.




Стъпка 2 - Проявление на духа



По време на тази стъпка, духът се появява пред играчите, за да им каже дали правилно са разчели виденията му. Той може да направи това в какъвто ред прецени. Духът информира всеки медиум дали интуицията му е вярна (ако пионката му е поставена върху правилната карта) или грешна (ако не е поставена върху правилната карта). След като се появи пред даден медиум, духът отдалечава призрачната плочка със съответния цвят назад от игралния екран.


► Ако медиумът е избрал правилната медиумска карта

- Духът обръща съответната призрачна карта на игралния екран;
- всеки медиум, който е поставил  ясновидско пулче там мести своя маркер с едно поле напред по скалата на ясновидството;
- медиумът взима вярната медиумска карта и я пъха в игралното си джобче;
- медиумът изхвърля всички свои карти с видения;
- медиумът взима пионката си и я поставя върху разделителя на следващото поле за прогрес.



Пример: Стефани успешно е идентифицирала нейния субект. По време на следващия ход, Лора (в ролята на духа) ще ѝ помогне да познае мястото на извършеното престъпление. Стефани поставя своята пионка върху полето за прогрес на локация.

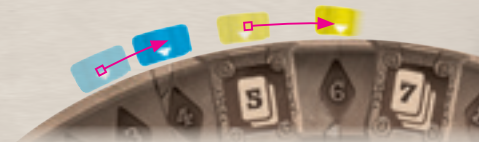
10

► Ако медиумът не е избрал правилната медиумска карта

- всеки медиум, поставил  ясновидско пулче мести своя маркер с едно поле напред по скалата на ясновидството;
- медиумът връща пионката си върху същото поле за прогрес, което не е познано (стъпка 1);
- медиумът запазва картите си с видения пред себе си. Във всеки следващ ход, духът ще предоставя по една или повече допълнителни карти, за да подсили видението, докато не бъде позната правилната карта или играта свърши.

Примерно използване на ясновидските пулчета

Духът дава да се разбере, че интуицията на Карл е вярна. Стефани и Алекс са добавили  ясновидско пулче към пионката на Карл. В резултат на това, те местят своя индикатор на ясновидство с една позиция напред по скалата на ясновидство. Под който е използвал  плочка, не мести своя индикатор.



► Ако медиум се е сдобил и с трите си медиумски карти

Когато медиумът успешно е идентифицирал своята комбинация от медиумски карти, той поставя своята пионка в зоната на справилите с мисията върху полето Епилог. Също така мести с по една позиция напред своя индикатор върху скалата на ясновидство за всеки час, оставаш на часовника. От тук насетне, той може да продължи да помага на останалите медиуми да разгадаят виденията си, както и да използва останалите си ясновидски пулчета.

Пример: Под успешно открива своята комбинация по време на четвъртия час и премества своя индикатор с три полета напред по скалата на ясновидството.

В края на тази стъпка, преместете часовата стрелка на часовника с един час напред.

- Ако един или повече медиуми все още не са успели да идентифицират своя субект, локация или оръжие на престъплението, започва нова фаза - Възстановка на събитията. Ако часовникът вече е показвал 7-мия час (VII), играта свършва и играчите губят.
- Ако всички медиуми успешно са идентифицирали своите субекти, локации и оръжия на престъплението, преминават към последната фаза на играта: Разкриване на извършителя.

Бележка: В края на тази стъпка, пионките на медиумите могат да бъдат на различни полета за прогрес.



Фаза 2 - Разкриване на извършителя

Тази фаза се случва само ако всички медиуми успешно са идентифицирали своите субекти, локации и оръжия на престъплението преди часовника да удари 8 часа.

Самоличността на извършителя се разкрива в три стъпки:

Стъпка 1 - Подредба на заподозрените

Стъпка 2 - Споделено видение

Стъпка 3 - Гласуване

1 Стъпка 1 – Подредба на заподозрените

По време на тази стъпка, медиумите подреждат комбинацията си от карти в групи, така че да могат да сравнят заподозрените и да дадат възможност на духа да идентифицира извършителя.

- Съберете всички медиумски карти, които не са прибрали в игралните джобчета, и ги поставете обратно в кутията на играта, заедно с полетата за прогрес;
- Поставете по една призрачна плочка за всеки медиум в центъра на масата, с номера нагоре.



Пример: в нашата игра с петима участници (4 медиума и 1 дух), трябва да са налице 4 групи от карти и призрачните плочки от 1 до 4.

Приберете неизползваните призрачни плочки в кутията.

- Медиумите вадят своите комбинации от по 3 карти от джобчетата си и ги поставят до една от номерираните призрачни плочки, така че около всяка плочка да се оформят групи от по три карти, всяка с по един заподозрян за убийството субект.

Примерна подредба на групите с карти



- Духът взима шестте плочки на престо̀лници и ги прибира зад игралния екран;
- Медиумите взимат всичките си ясновидски плочки (❌ или ✅).

2 Стъпка 2 – Споделено видение

По време на тази стъпка, духът се опитва да насочи медиумите към групата карти в средата на масата, съдържаща извършителя.

За целта:

- Духът избира три карти с видения от ръката си. Тези карти формират споделено видение и всичките трябва да сочат към една група от карти. Тази група е групата на извършителя. Едната от картите на споделеното видение трябва да води към субекта на избраната група, другата към локацията, а третата към оръжието на престъплението. Духът разбърква картите от споделеното видение и ги поставя с лице надолу в средата на масата.
- Духът тайно взима плочката на престо̀лник с цифрата, отговаряща на избраната група и я поставя с лице надолу върху мястото на извършителя в полето Епилог.



Общо видение



Извършител

3 Стъпка 3 – Гласуване

По време на тази стъпка, медиумите гласуват за определяне на групата, съдържаща потенциалният извършител. Духът по никакъв начин не може да подсказва на медиумите към коя група да се насочат. Истинския извършител се разкрива в края на тази стъпка.

Гласуването на медиумите

Медиумите гласуват тайно и по време на гласуването не трябва да говорят помежду си. Медиумите гласуват по различно време, в зависимост от нивото им на ясновидство, определено от техния индикатор върху скалата на ясновидство.

- медиумите с ниско ниво на ясновидство ще видят само една карта от общото видение преди да гласуват кой е извършителят;
- медиумите със средно ниво на ясновидство ще видят две карти;
- медиумите с високо ниво на ясновидство ще видят и трите карти.



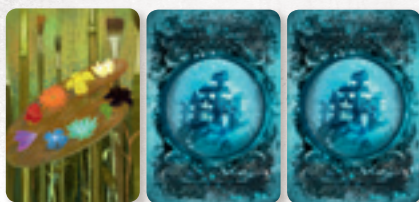
Бележка: 6-7 → границите на различните нива на ясновидство се променят (виж страница 7)

Иначе казано, колкото повече прогрес има даден медиум по ясновидската скала, толкова повече улики може да види при идентифицирането на групата на истинския извършител на престъплението.



Медиумите гласуват използвайки цифрите на своите **ясновидски пулчета**. Всеки медиум взима пулчето с цифрата на групата от карти, в която смята че е извършителят на престъплението, и го поставя в игралния си джоб.

Примерно гласуване на медиумите



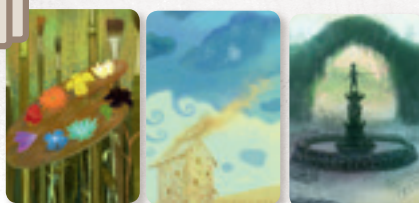
Показва се първата карта от споделеното видение.

Стефани, която е достигнала позиция 4 на ясновидската скала (ниско ниво на ясновидство), гласува сега.



Показва се втората карта от споделеното видение.

Алекс и **Карл**, които са достигнали позиции 5 и 6 на скалата (средно ниво), гласуват сега.



Показва се последната карта от споделеното видение.

Пол, който е достигнал позиция 11 на скалата (високо ниво), гласува сега.

След като всички медиуми са гласували техните гласове се разкриват.

► Разкриване на гласовете и на истинския извършител

Предайте всички игрални джобчета на медиума с най-висок резултат от **ясновидската скала**. В случай на равенство, ги предайте на най-възрастният играч измежду тези с равен резултат. Този играч показва по ред всяко **ясновидско пулче**, поставяйки го върху групата от карти със същия номер на **призрачната плочка**.

Когато всички пулчета бъдат показани, направете следното:

- ако една група от карти има повече гласове от останалите, то тя се избира за групата на извършителя;
- ако няма ясен победител, за група на извършителя се избира тази, за която е гласувал играчът с най-високо постижение по **ясновидската скала**.
- Ако продължава да има равенство, за група на извършителя се избира тази, за която е гласувал най-възрастният играч. Сега обърнете **плочката на престъпник** поставена на мястото на извършителя!

Край на играта

Ако групата избрана от медиумите съдържа истинския извършител на престъплението, всички играчи печелят и духът ще намери своя покой! В противен случай всички играчи губят и трябва да чакат до следващия Хелоуин, за да се опитат отново да решат загадката на имението...

Игра с двама или трима

Мистериум може да се играе и от 2 или 3 играчи с лека промяна на правилата.

► Специална подредба

1. **Скалата на ясновидството**, свързаните с нея индикатори и ясновидските плочки не се използват;
2. Всеки играч играе с по два медиума;
3. По време на споделеното видение и трите карти се разкриват едновременно.

► Специални правила за фаза 2 – Разкриване на извършителя

Стъпка 1 – Подредба на заподозрените (страница 11)

- 2 ► На произволен принцип, направете още две допълнителни групи от карти (съдържащи субект, локация и оръжие) използвайки медиумски карти, употребени вече по време на игра. Така общия брой на групите с карти ще стане 4. След това поставете плочките с номера от 1 до 4 до така сформирани групи.

- 3 ► Поставете плочките с номера от 1 до 4 до четирите групи с карти.

Стъпка 3 – Гласуване (страница 12)

- 2 ► Играч, играещ с два медиума, може да ползва само една от пионките си, за да посочи групата на потенциалния извършител.
- 3 ► Медиумите гласуват явно, а не тайно. Двамата играчи в ролята на медиумите трябва да изберат единодушно групата на заподозрения и да поставят своите **пионки** върху нея.