

The background of the entire page is a detailed illustration of a grand, gothic-style interior. A large, ornate staircase with dark wood railings and red carpeting curves upwards on both sides of a central archway. The archway is framed by dark wood and leads to a brightly lit room with a checkered floor and several high-backed chairs. The walls of the archway are decorated with intricate patterns. Two small, glowing spherical lamps are mounted on the walls flanking the arch. The overall atmosphere is mysterious and elegant.

# MYSTERIUM

## REGOLAMENTO

*Avete osato varcare la soglia del Maniero di Mysterium, una dimora stregata... siete molto coraggiosi. Accomodatevi al tavolo, aprite la vostra mente e risvegliate il vostro sesto senso. Preparatevi a una straordinaria seduta spiritica in cui cercherete di condurre al riposo un'anima tormentata...*

2 Background

5 Regolamento

# MYSTERIUM

Ducato di Warwick, Scozia

19 settembre 1922

Professor Alphonse de Belcour, Poitiers, Francia.

Carissimo Alphonse,

dall'ultima volta che ti ho scritto, al maniera si sono verificati numerosi fenomeni soprannaturali a cadenza giornaliera. Nel corso delle mie indagini mi sono imbattuto in alcuni vecchi ritagli di giornale in cui si parlava della tragica morte di un valletto, avvenuta circa 30 anni fa. Anche se la polizia giunse rapidamente alla conclusione che si trattò di un incidente, sull'accaduto continuarono a circolare molte voci.

A quanto pare le indagini furono chiuse con troppa fretta e sono pronto a scommettere il mio ultimo scellino che il mio fantasma ha qualcosa a che fare con questa storia; purtroppo non è in grado di manifestarsi nel nostro mondo abbastanza a lungo da comunicare. Unendo le forze, forse potremmo fornirgli l'energia di cui ha bisogno per trasmettere il suo messaggio. Per cui ti ripeto il mio invito: sarei onorato se Alma, Ardhashir, Madam Wang, Jessalyn e la tua stimata persona poteste raggiungermi senza indugio per fare luce su questo mistero.

Attendo con impazienza una tua risposta.

In fede,

C. Mc Dowell

# Warwick Evening News

14 dicembre 1894

## TRAGEDIA AL MANIERO DEL CONTE DI WARWICK!

Il maniero del Conte di Warwick è stato il teatro di una terribile tragedia durante la notte di giovedì 13 dicembre. Per celebrare il compleanno di sua figlia Margaret, il Conte aveva organizzato una festa in maschera per circa un centinaio di invitati. Alle una e trenta del mattino, uno dei servitori è stato trovato morto in circostanze ancora da chiarire. La polizia è giunta sul posto trenta minuti dopo la scoperta del cadavere e ha iniziato a interrogare i vari ospiti. Purtroppo, i primi interrogatori non hanno contribuito a fare luce su questo caso misterioso. Ora la polizia ha diffuso un appello per invitare eventuali testimoni a

## IL CASO DEL SERVITORE DI WARWICK - LA POLIZIA CONSIDERA LA MORTE ACCIDENTALE

Dopo quattro mesi di indagini sui tragici eventi al maniero del Conte di Warwick, la polizia è giunta alla conclusione che la morte del servitore è dovuta a un incidente. Fin dal giorno della tragedia, le circostanze della morte del servitore sono state oggetto di numerose speculazioni. Il caso del servitore di Warwick è ora ufficialmente chiuso.

# Warwick Evening News

13 maggio 1895

## IL CONTE E LA CONTESSA DI WARWICK LASCIANO LA REGIONE



Con uno sconvolgente annuncio, il Conte ha dichiarato la sua intenzione di abbandonare definitivamente, assieme a sua moglie e ai suoi figli, il maniero che ha ospitato la sua famiglia per molte generazioni. Del Conte, una personalità forte e nota per la sua generosità e la sua assidua partecipazione alla vita cittadina, si sentirà sicuramente la mancanza. Il nobiluomo ha spiegato che lui e la sua famiglia non si sentono più a loro agio dopo i tragici eventi che ebbero luogo al maniero cinque mesi fa. La dimora è stata immediatamente messa in vendita e ha già trovato un compratore nel clan Mac Dowell. Questa facoltosa famiglia ha già acquistato numerose proprietà nell'area.

## LE INDAGINI RISTAGNANO

Un mese dopo il crimine, le circostanze della morte del servitore del Conte di Warwick, avvenuta la notte del 13 dicembre 1894, rimangono più nebulose che mai. L'appello ai testimoni non è servito nemmeno a rintracciare la famiglia del defunto. A quanto pare, la vittima non aveva legami stretti con nessuno. La polizia prosegue le indagini, ma almeno fino ad ora senza alcun risultato. Stando agli ispettori, la spiegazione più probabile resta quella di uno sfortunato incidente, anche se le dicerie che circolano in paese alludono a un orrendo delitto collegato a un contenzioso di dubbia moralità.

# MYSTERIUM

## Conrad Mac Dowell



**Specialità:** Sfera di cristallo

**Nazionalità:** Scozzese

Conrad è un ricco nobile scozzese del clan Mac Dowell, membro di una dinastia antica di 17 generazioni. All'età di 18 anni ha ereditato la sfera di cristallo di sua nonna Moira. Nonostante un promettente curriculum in accademia e la prospettiva di una brillante carriera militare, ha scelto invece di dedicarsi alla chiaroveggenza usando la sua sfera di cristallo. La sua clientela include varie figure di spicco. Nel 1918 ha fatto ritorno dalla grande guerra senza neanche un graffio, senza dubbio grazie alle sue doti di preveggenza. Dopo quel periodo turbolento, ha deciso di stabilirsi nel maniero di famiglia, ereditato di recente, dove ha percepito immediatamente una strana presenza soprannaturale...

## Alma Salvador



**Specialità:** Divinazioni con il pendolino

**Nazionalità:** Spagnola

Alma, rimasta orfana da piccola, fu ospitata e cresciuta in un convento. Scopri di avere il suo dono all'età di otto anni, mentre giocava con la catenella di un orologio dimenticata da un visitatore distratto. In seguito usò i suoi talenti per aiutare gli altri orfani a ritrovare le loro famiglie. Le suore vennero a sapere delle sue insolite attività quando aveva 12 anni e la espulsero dal convento accusandola di stregoneria. Grazie alla sua capacità di rintracciare l'anima di qualsiasi essere umano, è in grado di guadagnarsi da vivere senza difficoltà e spesso aiuta i poveri a rintracciare i parenti scomparsi. La sua natura caritatevole l'ha spinto ad accettare la richiesta di aiuto di Sir Conrad per salvare un'anima perduta.

## Madam Wang



**Specialità:** I-Ching (bibliomanzia)

**Nazionalità:** Cinese

Scoperta in giovane età da una società segreta dedita allo studio dell'I-Ching, Wang lasciò la famiglia per imparare a padroneggiare il suo dono. Col passare del tempo fu libera di dedicarsi pienamente allo studio di quell'antico testo, facendo passi da gigante e specializzandosi nella comunicazione con gli antenati e l'esplorazione delle vite passate. Durante gli sconvolgimenti politici che scossero la Cina, molti aspiranti politici cercarono di sconfiggere i loro rivali ricorrendo alla sua chiaroveggenza. Stanca di vedere il suo dono sfruttato a fini politici, Madam Wang decise di ritirarsi a vita privata e di viaggiare per la Cina, aiutando la gente che incontrava lungo la strada. È stato nel corso di questi viaggi che il suo collega, Sir Conrad Mac Dowell, ha chiesto il suo aiuto per risolvere un vecchio mistero.



## Alphonse le Belcour

**Specialità:** Numerologia

**Nazionalità:** Francese

Alphonse è un aristocratico francese la cui famiglia vanta stretti legami con il clan Mac Dowell. Il fratello di Alphonse ha combattuto ed è morto sul campo di battaglia a Verdun, mentre lui era rimasto a casa a studiare per un dottorato in matematica. Devastato dalla notizia, Alphonse ha cercato conforto nei suoi studi e col tempo ha scoperto alcune straordinarie proprietà dei numeri che possono essere controllate da chi è in grado di interpretarle. Grazie alle sue ricerche nel campo dei numeri, Alphonse è riuscito a decifrare parzialmente i messaggi nascosti in molte grandi opere in tutto il mondo. Quando ha presentato la sua tesi, il giudizio dei suoi pari è stato concorde: Alphonse avrebbe rivoluzionato la scienza o si sarebbe reso ridicolo dimostrandosi un pazzo! Ha accettato di recarsi al maniero per aiutare il suo caro amico, Conrad Mac Dowell.



## Ardhashir

**Specialità:** Talismano

**Nazionalità:** Ottomana

I membri della famiglia di Ardashir si tramandano le doti di divinazione ormai da molte generazioni. Il potente talismano Amajlije, in possesso della famiglia da secoli, focalizza e amplifica i poteri medianici del portatore. Anche se tradizionalmente la sua famiglia ha sempre servito il Sultano, Ardashir ha scelto un cammino diverso ed è partito alla scoperta del resto del mondo. Dopo molti anni passati a viaggiare e a perfezionare la sua arte, ha fatto ritorno al suo paese natio per praticare le arti divinatorie con l'aiuto del suo talismano. Da allora ha sviluppato una notevole reputazione presso i capi di stato di tutto il mondo. L'aura di mistero che grava sul maniero di Sir Conrad Mac Dowell è uno dei principali fattori che lo ha spinto a mettersi in viaggio verso la Scozia.

## Jessalyn Smith



**Specialità:** Lettura dei tarocchi

**Nazionalità:** Americana

Jessalyn si sposò da giovanissima con il ricco proprietario di una fabbrica che molto spesso era assente per lavoro, e di conseguenza si annoiava molto. Nella sua villa di Rochester, New York, le capitava spesso di leggere i tarocchi per i suoi amici. Quando una sua amica perse sua figlia a seguito di una polmonite, Jessalyn decise di organizzare una seduta di tarocchi per contattare lo spirito della bambina. Fu in quell'occasione che scoprì di essere una potente medium e molti cittadini di Rochester da quel momento in poi cercarono il suo aiuto. La notizia del suo dono si diffuse e nel giro di poco tempo ricevette da tutta la nazione numerose chiamate di familiari che desideravano contattare i loro cari scomparsi. Naturalmente, ha accettato di buon grado la richiesta di aiuto di Sir Conrad Mac Dowell, specialmente considerando che sognava da sempre di visitare la Scozia.



## Obiettivo del gioco

*Mysterium* è un gioco collaborativo in cui i giocatori tentano di risolvere un giallo, di conseguenza perdono o vincono tutti assieme. Tutti i giocatori hanno lo stesso obiettivo: scoprire la verità sulla morte del fantasma che infesta il maniero e consentire alla sua anima di riposare in pace!



## Ruoli dei giocatori

*Mysterium* è un gioco di carte asimmetrico in cui i giocatori svolgono uno tra due possibili ruoli, ma condividono un obiettivo comune. I giocatori giocano in modo diverso in base al loro ruolo:

- Il **fantasma** distribuisce le carte per guidare i medium, aiutandoli a fare le scelte giuste che consentiranno alle indagini di proseguire.
- I **medium** ricevono le carte dal fantasma e usano le loro intuizioni per tentare di interpretare nel modo corretto i suoi messaggi.

Prima che la partita inizi, i giocatori decidono quale ruolo interpretare: il fantasma o un medium.

**Esempio:** Aurora, Serena, Luca, Fabio e Andrea stanno per iniziare una partita a cinque giocatori. Aurora decide di interpretare il ruolo del fantasma. I quattro giocatori rimanenti giocheranno come medium. **Serena** sceglie Alphonse de Belcour (blu), **Luca** sceglie Ardashir (bianco), **Fabio** sceglie Madam Wang (rosso) e **Andrea** sceglie Alma Salvador (giallo).



## COSA ASPETTARSI DURANTE LA SEDUTA...

Il gioco è ambientato negli anni '20. I giocatori che interpretano i medium sono stati invitati a una seduta spiritica da tenersi a *Samhain* (Halloween), quando il mondo visibile e quello invisibile si incontrano. Questo è il giorno dell'anno in cui i vivi sono in grado di contattare più facilmente chi si trova "dall'altra parte". Avrete soltanto sette ore a disposizione prima che il legame spirituale con il fantasma si interrompa.

Una volta stabilito il contatto, capirete subito che il fantasma non riesce a comunicare l'identità del suo assassino direttamente. Evidentemente è ancora traumatizzato e conserva soltanto alcuni vaghi ricordi della sua morte. Con il suo aiuto, il vostro compito sarà quello di ricostruire gli eventi di quella fatidica notte: chi era presente alla scena?

Dove ha avuto luogo il delitto? Quali oggetti sono stati usati come armi? Poiché il tempo stringe, ogni medium indagherà su una pista differente e avrà l'obiettivo di identificare e ricostruire le attività di uno dei sospetti.

Sfinito dagli anni trascorsi a vagare per il piano astrale, il fantasma è diventato troppo debole per parlare.

Contatterà invece i medium uno alla volta, inviando loro delle visioni in forma di "lampi" che i medium dovranno condividere e interpretare come meglio possono tutti assieme. Affidandosi al loro intuito, indicheranno le ipotesi più convincenti al fantasma, iniziando con l'identificazione dei sospetti. Il fantasma, a sua volta, comunicherà a ogni medium se le sue intuizioni sono accurate o meno, consentendo ai più percettivi tra loro di procedere con l'indagine. Una volta che il sospetto è stato smascherato, il compito successivo dei medium consiste nel determinare dove è avvenuto il crimine e quale oggetto è stato usato come arma del delitto.

Se tutti i medium riescono a completare i loro compiti entro le sette ore che hanno a disposizione, il fantasma riuscirà a ricordare l'identità del colpevole. Attingendo a tutte le forze che gli restano, invierà al gruppo un'ultima visione in cui identifica il colpevole. Più lungimiranti i medium saranno stati nel corso della seduta spiritica, più risulterà inequivocabile la visione finale.

Alla fine, i medium partecipano a una votazione per identificare formalmente il colpevole e la partita è vinta se la maggioranza ha scelto il sospetto giusto. In questo caso, l'anima del fantasma è libera e può riposare in pace per l'eternità. Ma se i medium falliscono, lo spirito del fantasma continuerà a vagare senza pace nell'aldilà e i medium dovranno aspettare un altro anno prima di tentare nuovamente di risolvere il mistero del maniero...

Ora che sapete come si svolgerà la seduta, siete pronti a giocare!



Suggerimenti per un forte legame spirituale:

- Per la vostra prima partita, vi consigliamo di giocare a livello **FACILE** di difficoltà (vedi pagina 8), con un giocatore che conosca già il gioco nel ruolo del fantasma.
- Il fantasma può scegliere di giocare senza mai pronunciare una parola per tutta la partita. Per esempio, potrebbe confermare le supposizioni dei medium bussando sul tavolo: un colpo per "sì", due colpi per "no".
- Una colonna sonora per creare un'atmosfera appropriata è disponibile per il download sul sito **www.libellud.com** (nella scheda dedicata al prodotto *Mysterium*).

# MYSTERIUM

## Contenuto e preparazione

Preparate il gioco come mostrato nello schema.

### Contenuto del gioco per i medium

1

**6 pedine intuizione**  
1 per ogni colore



Vedi pagina 9

2

**6 custodie**  
1 per ogni colore



Vedi pagina 10

3

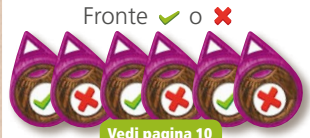
**6 segnalini livello di chiaroveggenza**  
1 per ogni colore



Vedi pagina 10

4

**36 segnalini chiaroveggenza**  
6 per ogni colore



Vedi pagina 10

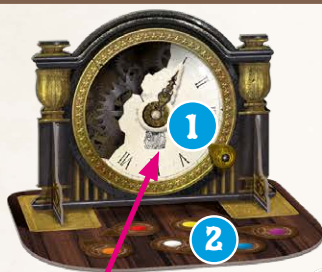
Retro numerato da 1 a 6



Vedi pagina 12

#### Preparazione Ogni medium riceve:

- 1 pedina intuizione
- 1 custodia
- 1 segnalino livello di chiaroveggenza. Collocate il segnalino in modo che indichi la casella "0" sull'indicatore di chiaroveggenza.
- Un numero di **segnalini chiaroveggenza**, dipendente dal numero dei giocatori:
  - 2-3 giocatori → 0
  - 4-5 giocatori → 4 (numerati da 1 a 4)
  - 6-7 giocatori → 6 (numerati da 1 a 6)



**1 plancia dell'orologio**

#### Preparazione

Regolate la lancetta su I (1h) all'inizio della partita.

- 1 orologio
- 2 area degli scarti dei segnalini chiaroveggenza

Vedi pagina 10

**4 schede progresso**

Vedi pagina 10

**1 scheda progresso dei personaggi**

**1 scheda progresso dei luoghi**

**1 scheda progresso degli oggetti**

**1 scheda progresso dell'epilogo**

**18 carte medium personaggio**  
retro numerato da 1 a 18



RETRO

**18 carte medium luogo**  
retro numerato da 19 a 36

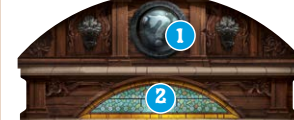


RETRO

**18 carte medium oggetto**  
retro numerato da 37 a 54



RETRO



- 1 casella del colpevole
- 2 casella di missione compiuta

**54 carte medium**

Preparazione pagina 8

Vedi pagina 8

**1 clessidra**  
(2 minuti)  
Vedi pagina 9

**3**

**9**

**10**

**8**

**12**

**11**

**1 indicatore di chiaroveggenza**

#### Preparazione

Partite da 4 a 7 giocatori

**4-5** ➔ Preparate l'indicatore come mostrato di seguito



**6-7** ➔ Preparate l'indicatore come mostrato di seguito



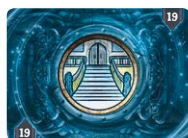
## Contenuto del gioco per il fantasma

**54 carte fantasma**, suddivise come segue:  
Vedi pagina 8

**18 carte fantasma personaggio**  
retro numerato da 1 a 18



**18 carte fantasma luogo**  
retro numerato da 19 a 36



**18 carte fantasma oggetto**  
retro numerato da 37 a 54



Preparazione pagina 8

**6 segnalini colpevole**  
retro numerato da 1 a 6



FRONTE

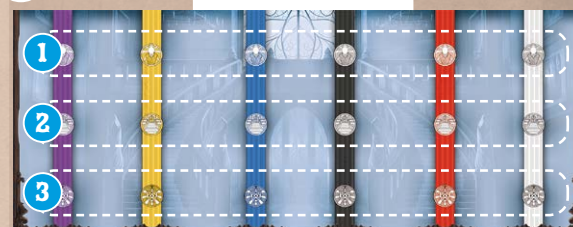
RETRO

Vedi pagina 11

**3 segnalini corvo** 🦇

Vedi pagina 9

**1 schermo**



INTERNO

Ogni colonna corrisponde a un medium diverso.

Ogni riga corrisponde a un tipo di **carta fantasma**:

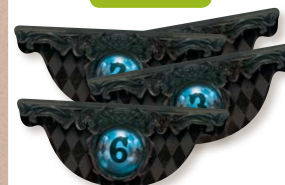
- 1** caselle **carta fantasma personaggio**
- 2** caselle **carta fantasma luogo**
- 3** caselle **carta fantasma oggetto**

**6 segnalini fantasma**

fronte 1 per ogni colore



Vedi pagina 9



retro numerato da 1 a 6

Vedi pagina 11

#### Preparazione

Disponete i **segnalini fantasma** dietro lo **schermo**. Collocateli con il lato colorato a faccia in su a qualche centimetro di distanza dalla colonna corrispondente.

**84 carte visione**



RETRO

#### Preparazione

Collocate il mazzo delle **carte visione** dietro lo **schermo**. All'inizio della partita, il fantasma pesca una mano di 7 carte dalla cima del mazzo.

Vedi pagina 9

# MYSTERIUM

## Difficoltà della partita e preparazione delle carte

Scegliete il livello di difficoltà della partita, che determina il numero di carte personaggio/luogo/oggetto che saranno usate.

- Mescolate tutte le **carte medium personaggio** e pescatene (a faccia in giù) il numero indicato nella tabella sottostante:

| Numero di giocatori                                           | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | Scarti permessi ( ) dal fantasma |
|---------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|---|----------------------------------|
| <b>FACILE</b>                                                 | 4 | 5 | 5 | 6 | 6 | 7 | per turno                        |
| Numero di carte personaggio/luogo/oggetto disposte sul tavolo |   |   |   |   |   |   |                                  |
| <b>MEDIO</b>                                                  | 5 | 6 | 6 | 7 | 8 | 8 | per partita                      |
| Numero di carte personaggio/luogo/oggetto disposte sul tavolo |   |   |   |   |   |   |                                  |
| <b>DIFFICILE</b>                                              | 6 | 7 | 7 | 8 | 9 | 9 | per partita                      |
| Numero di carte personaggio/luogo/oggetto disposte sul tavolo |   |   |   |   |   |   |                                  |

**Esempio:** Nella nostra partita a cinque giocatori (1 fantasma e 4 medium) a livello **MEDIO** di difficoltà, i giocatori pescano 7 **carte medium personaggio**.

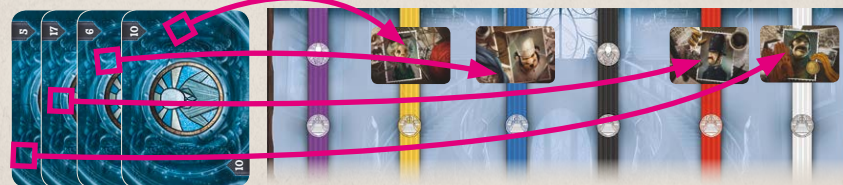
- Guardate le **carte fantasma personaggio** e scegliete quelle i cui numeri corrispondono alle **carte medium personaggio** pescate. Passate le **carte fantasma personaggio** al fantasma. Collocate le **carte medium personaggio** nell'area di gioco (vedi pagina 6).

**Esempio:** **Fabio** ha pescato le carte con i numeri 1, 3, 4, 5, 6, 10 e 17. Dopo avere ordinato le sue carte, passa le **carte fantasma personaggio** con i numeri 1, 3, 4, 5, 6, 10 e 17 al fantasma.



- Il fantasma mescola le carte ricevute e pesca un numero di carte pari al numero di medium che partecipano alla partita. Il fantasma colloca poi queste carte sulle caselle personaggio all'interno dello **schermo**, sulle colonne che rappresentano i colori dei vari medium. Le carte rimanenti vanno rimesse nella scatola del gioco senza essere guardate.

**Esempio:** Aurora (nel ruolo del fantasma) riceve 7 carte e le mescola. Pesca la prima carta (numero 10) e la colloca sullo **schermo**, sulla colonna di **Andrea**. Ripete poi l'operazione per gli altri medium.



Ripetete i passi **1**, **2** e **3** per le **carte luogo** e poi per le **carte oggetto**. Durante questa fase di preparazione, il fantasma genera una combinazione di tre carte (vale a dire, un personaggio, un luogo e un oggetto) per ogni medium.

## Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge in due fasi:

### Fase 1 - Ricostruzione degli eventi

Questa fase dura un massimo di 7 turni di gioco, rappresentati dalle ore sull'**orologio** (I, II, III, IV, V, VI e VII).

### Fase 2 - Rivelare il colpevole

Questa fase si svolge se tutti i medium hanno completato con successo la fase *ricostruzione degli eventi* entro la fine del settimo turno di gioco.

### Fase 1 - Ricostruzione degli eventi

Durante questa fase, i medium tentano di identificare quali personaggi sono sospettati del crimine, di determinare dove potrebbe essere stato commesso il misfatto e di stabilire quali oggetti potrebbero essere stati usati come armi del delitto.

Per rappresentare visivamente i progressi fatti dai medium durante le loro indagini, ogni medium sposterà la sua **pedina intuizione** lungo le 4 **schede progresso** (vedi pagina 6). Ogni indagine viene condotta secondo un ordine ben preciso: i medium devono identificare il loro personaggio (il sospetto) prima di scoprire il loro luogo e infine il loro oggetto.

La fase *ricostruzione degli eventi* si svolge in due passi:

**Passo 1 - Interpretazione delle visioni**

**Passo 2 - Manifestazione spettrale**

## Passo 1 - Interpretazione delle visioni

Durante il primo turno, la **pedina intuizione** di ogni medium viene collocata sulla **scheda progresso dei personaggi**. Questo significa che il compito del fantasma consiste nell'aiutare i medium a indovinare la carta personaggio a loro assegnata dietro lo **schermo**. Lo fa proiettando a ogni medium una visione, composta da una o più **carte visione**.

### ► Per proiettare una visione, il fantasma:

- 1 sceglie un medium e colloca una o più **carte visione** a faccia in su davanti a lui;
- 2 spinge il **segnalino fantasma** corrispondente al colore del medium verso lo **schermo**. Questo serve a ricordare al fantasma che ha già fornito delle **carte visione** a quel medium e non potrà assegnargliene altre durante il turno attuale;
- 3 pesca nuove **carte visione** fino a ricomporre la sua mano di 7 carte. Se il mazzo di pesca delle **carte visione** è vuoto, il fantasma mescola la pila degli scarti delle **carte visione** per formare un nuovo mazzo di pesca;
- 4 sceglie un altro medium e ripete la stessa procedura, finché tutti i medium non hanno ricevuto almeno una **carta visione**.



Una volta ricevuta una visione, ogni medium tenta di interpretarla e di scoprire il personaggio/luogo/oggetto a cui si riferisce (in base alla **scheda progresso** su cui si trova attualmente la sua **pedina intuizione**). A tale scopo, i medium possono liberamente esaminare le loro **carte visione** e le **carte medium** e discutere delle possibili ipotesi con gli altri medium.

Una volta che il fantasma ha proiettato le visioni a tutti i medium, fa partire la **cllessidra**.

Ogni medium deve collocare la sua **pedina intuizione** sulla **carta medium** a cui, a suo parere, il fantasma voleva guidarlo, prima che la **cllessidra** si esaurisca. Gli altri medium possono aiutarlo a decidere analizzando le carte ed esprimendo il loro parere. I medium possono cambiare le posizioni delle loro **pedine intuizione** in qualsiasi momento prima che la **cllessidra** si esaurisca.



**Nota:** più medium possono collocare le loro **pedine intuizione** sulla stessa **carta medium**. Tuttavia, poiché ogni medium deve trovare una combinazione unica (composta da un personaggio, un luogo e un oggetto), l'intuizione di almeno uno dei medium sarà sbagliata!



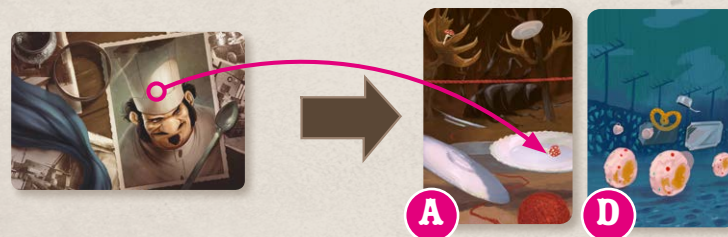
**Importante:** sebbene il fantasma possa ascoltare le discussioni tra i medium, non deve **MAI** fare commenti o gesti che possano essere interpretati come indizi, in quanto questo finirebbe per rovinare l'esperienza di gioco.

## Esempi di visioni

Aurora (che interpreta il fantasma) vuole aiutare **Andrea** a indovinare il personaggio "governante". La carta del personaggio mostra un gomitolo di lana rossa. Aurora esamina le carte della sua mano e sceglie la carta **A** (su cui sono visibili una palla e un filo di lana rossa), ma anche la carta **B** (che mostra altri fili e corde) e la carta **C** (che mostra una donna con un cappello) al fine di sottolineare quella visione.



Aurora deve anche guidare la scelta di **Serena** verso il personaggio "cuoco". La carta **A** mostra alcuni piatti. Aurora avrebbe potuto scegliere questa carta per la visione di **Serena**, al posto di quella di Andrea. Per potenziare questa visione, avrebbe potuto anche aggiungere la carta **D** (su cui compaiono alcuni dolci).



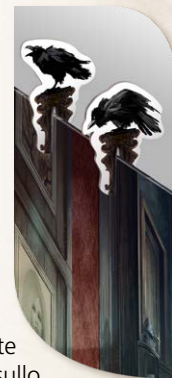
## ► Scartare le carte visione

All'inizio della partita, il fantasma raduna un numero di **segnalini corvo** pari al livello di difficoltà scelto (vedi tabella a pagina 8). In qualsiasi momento della partita (inclusa la fase *rivelare il colpevole*) il fantasma può scartare alcune o tutte le sue **carte visione** e pescare nuove carte fino a ricomporre una mano di 7 carte (rispettando il numero limite di queste operazioni di scarto determinato dal livello di difficoltà).

**A livello FACILE di difficoltà:** il fantasma può scartare le sue carte una volta per turno, nel qual caso colloca un corvo sullo **schermo**, rimuovendolo alla fine del turno.

**A livello MEDIO di difficoltà:** il fantasma può scartare le sue carte per tre volte in tutta la partita, collocando ogni volta un corvo sullo **schermo**.

**A livello DIFFICILE di difficoltà:** il fantasma può scartare le sue carte una sola volta durante tutta la partita, collocando un corvo sullo **schermo**.



# MYSTERIUM

## ► Utilizzare i segnalini chiaroveggenza

I giocatori possono aggiungere i **segnalini chiaroveggenza** alle **pedine intuizione** giocate dagli altri medium in qualsiasi momento prima che la **clessidra** si esaurisca. Se giocati con successo, questi segnalini consentono ai medium di avanzare sull'**indicatore di chiaroveggenza**, e forse di sbloccare altri indizi quando tenderanno di identificare il colpevole nella fase finale della partita.



Esistono due tipi di **segnalini chiaroveggenza**: quelli con il simbolo **✓**, che significa che il giocatore è d'accordo con l'intuizione del medium, e quelli con il simbolo **✗**, che indica il contrario.

- Un medium non può giocare più di un **segnalino chiaroveggenza** per ogni **pedina intuizione** o aggiungere un **segnalino chiaroveggenza** alla sua stessa **pedina intuizione**;
- un medium può giocare quanti **segnalini chiaroveggenza** desidera durante un turno, ma non è obbligato a farlo: può anche scegliere di non usarne nessuno;
- poiché è possibile che più **pedine intuizione** siano collocate sulla stessa **carta medium**, ogni **segnalino chiaroveggenza** dovrà chiaramente indicare la pedina a cui è stato associato;
- i giocatori possono spostare o togliere i **segnalini chiaroveggenza** in qualsiasi momento prima che la **clessidra** si esaurisca.



**Importante:** dopo l'uso, tutti i **segnalini chiaroveggenza** (✓ e ✗) devono essere scartati sulla casella designata della **plancia dell'orologio**. Saranno recuperati all'inizio del quarto turno di gioco.

Quando la **clessidra** si esaurisce, il passo di *interpretazione delle visioni* termina e il fantasma si manifesta.



## Passo 2 - Manifestazione spettrale



Durante questo passo, il fantasma si manifesta per comunicare ai medium se hanno interpretato correttamente o meno le loro visioni. Il fantasma può rivelare queste informazioni nell'ordine che preferisce. Comunica a ogni medium se la sua intuizione era esatta (se il segnalino del medium è stato collocato sulla carta giusta) o sbagliata (se il segnalino non è stato collocato sulla carta giusta). Dopo essersi manifestato a un medium, il fantasma sposta il **segnalino fantasma** del colore corrispondente dallo **schermo**.

## ► Se il medium ha scelto la carta medium esatta

- Il fantasma gira sul retro la **carta fantasma** corrispondente sullo **schermo**;
- gli eventuali medium che hanno giocato un **segnalino chiaroveggenza** ✓ fanno avanzare i loro segnalini di una casella sull'**indicatore di chiaroveggenza**;
- il medium prende la **carta medium** esatta e la inserisce nella sua **custodia**;
- il medium scarta tutte le sue **carte visione**;
- il medium prende la sua **pedina intuizione** e la colloca sulla **scheda progresso** successiva.

**Esempio:** **Serena** ha identificato con successo il suo personaggio. Nel suo turno successivo, Aurora (nei panni del fantasma) la aiuterà a indovinare un luogo, quindi **Serena** colloca la sua **pedina intuizione** sulla **scheda progresso dei luoghi**.

10

## ► Se il medium non ha scelto la carta medium esatta

- Gli eventuali medium che hanno giocato un **segnalino chiaroveggenza** ✗ fanno avanzare i loro segnalini di una casella sull'**indicatore di chiaroveggenza**;
- il medium prende la sua **pedina intuizione** e la colloca sulla stessa **scheda progresso** da cui l'ha presa (nel Passo 1);
- il medium conserva le sue **carte visione** davanti a lui. A ogni turno successivo, il fantasma fornirà una o più carte aggiuntive per potenziare la visione, finché non verrà scelta la **carta medium** esatta o la partita non terminerà.

### Esempio dell'uso dei segnalini chiaroveggenza

Il fantasma conferma che l'intuizione di **Fabio** era giusta. Sia **Serena** che **Andrea** avevano aggiunto un **segnalino chiaroveggenza** ✓ alla **pedina intuizione** di **Fabio**. Di conseguenza fanno avanzare il loro **segnalino livello di chiaroveggenza** di una casella sull'**indicatore di chiaroveggenza**. **Lucca**, che aveva giocato un segnalino ✗, non sposta il suo segnalino.



## ► Se un medium ha appena ottenuto le sue tre carte medium

Quando un medium ha identificato con successo la sua combinazione di **carte medium**, colloca la sua **pedina intuizione** sulla casella di **missione compiuta** sulla **scheda progresso dell'epilogo**. Fa inoltre avanzare il suo segnalino sull'**indicatore di chiaroveggenza** di una casella per ogni ora rimanente sull'**orologio**. Poi continua a partecipare aiutando gli altri medium a interpretare le loro visioni e può ancora giocare gli eventuali **segnalini chiaroveggenza** che gli rimangono.

**Esempio:** **Lucca** scopre la sua combinazione durante la quarta ora e quindi fa avanzare il suo segnalino di 3 caselle sull'**indicatore di chiaroveggenza**.

Alla fine di questo passo, fate avanzare la lancetta di un'ora sull'**orologio**.

- Se uno o più medium non hanno ancora identificato il loro personaggio, luogo e oggetto, ha inizio una nuova fase *ricostruzione degli eventi*. Se l'**orologio** segnava già la 7ª ora (VII), la partita termina e tutti i giocatori perdono.
- Se tutti i medium sono riusciti a identificare la loro combinazione di personaggio, luogo e oggetto, passate alla fase finale della partita: *rivelare il colpevole*.

**Nota:** alla fine di questo passo, le **pedine intuizione** dei medium possono essere collocate su **schede progresso** diverse.



## Fase 2 - Rivelare il colpevole

Questa fase si svolge soltanto se tutti i medium hanno identificato con successo le loro combinazioni di personaggio, luogo e oggetto prima che l'**orologio** superi le 7.

L'identità dei colpevoli viene rivelata in tre passi:

**Passo 1 - Cerchia dei sospetti**

**Passo 2 - Visione condivisa**

**Passo 3 - Votazione**

## 1 Passo 1 - Cerchia dei sospetti

Durante questo passo, i medium dispongono le loro combinazioni di carte in gruppi, al fine di mettere a confronto i vari sospetti e consentire al fantasma di identificare il colpevole.

- Prendete ogni **carta medium** che non è stata collocata in una **custodia** e rimettetela nella scatola del gioco, assieme alle **schede progresso** dei **personaggi**, dei **luoghi** e degli **oggetti**.
- Collocate un **segnalino fantasma** per medium al centro del tavolo, con il lato numerato a faccia in su.



**Esempio:** nella nostra partita a cinque giocatori (con 4 medium), sono richiesti 4 gruppi di carte, quindi i medium preparano i **segnalini fantasma** numerati da 1 a 4.

Rimettete i **segnalini fantasma** inutilizzati nella scatola.

- I medium rimuovono le loro combinazioni di tre carte dalle loro **custodie** e le collocano accanto ai segnalini numerati per formare vari gruppi di carte al centro del tavolo, ognuno dei quali contiene un sospetto di omicidio.

### Esempio dei gruppi di carte



- Il fantasma prende i 6 **segnalini colpevole** e li mette dietro il suo **schermo**.
- I medium prendono tutti i loro **segnalini chiaroveggenza** (lato ✗/✓).

## 2 Passo 2 - Visione condivisa

Durante questo passo, il fantasma tenta di guidare i medium verso il gruppo di carte al centro del tavolo che contiene il colpevole.

A tale scopo:

- Il fantasma sceglie segretamente un gruppo di carte, che sarà il gruppo del colpevole. Il fantasma prende tre **carte visione** dalla sua mano. Queste carte formano una **visione condivisa** e devono tutte indicare il gruppo del colpevole. Una delle tre carte deve indicare il personaggio nel gruppo bersaglio, un'altra il luogo e l'ultima carta l'oggetto. Il fantasma mescola poi le carte della **visione condivisa** e le colloca a faccia in giù al centro del tavolo.



Visione condivisa

- Il fantasma prende in segreto il **segnalino colpevole** con il numero corrispondente a quel gruppo e lo colloca a faccia in giù sulla **casella del colpevole** della **scheda progresso dell'epilogo**.



Segnalino colpevole

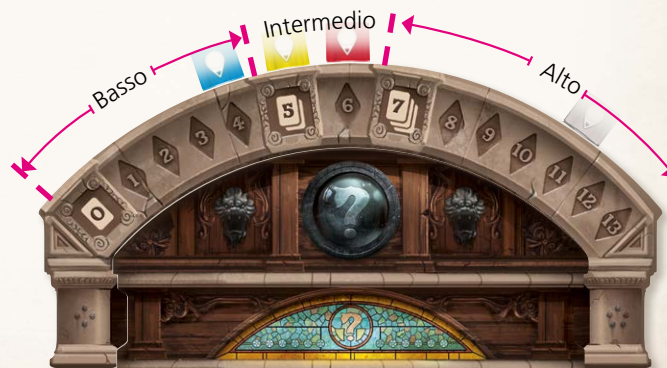
## 3 Passo 3 - Votazione

Durante la **votazione**, i medium decidono tramite un voto a maggioranza quale gruppo contiene il presunto colpevole. Il fantasma non deve indicare quale carta della **visione condivisa** si riferisce a quale elemento della combinazione. Il vero colpevole è rivelato alla fine di questo passo.

### I voti dei medium

I medium votano in segreto e non devono comunicare tra loro durante la procedura di voto. I medium votano in momenti diversi in base al loro livello di chiaroveggenza, determinato dalla posizione del loro **segnalino livello di chiaroveggenza** sull'**indicatore di chiaroveggenza**.

- I medium con un livello basso di chiaroveggenza vedranno soltanto una carta della **visione condivisa** prima di votare per identificare il gruppo del colpevole.
- I medium con un livello intermedio di chiaroveggenza vedranno due carte.
- I medium con un livello alto di chiaroveggenza vedranno tutte e tre le carte.



**Nota:** 6-7 ➡ I limiti dei vari livelli di chiaroveggenza possono cambiare (vedi pagina 7).

# MYSTERIUM

In altre parole, più un medium è avanzato sull'**indicatore di chiaroveggenza**, più indizi sarà in grado di vedere quando verrà il momento di identificare il gruppo che contiene il vero colpevole.



I medium votano usando i lati numerati dei loro **segnalini chiaroveggenza**. Ogni medium prende il segnalino con il numero del gruppo che a suo parere contiene il colpevole e lo inserisce nella sua **custodia**.

## Esempio di votazione dei medium

Viene rivelata la prima carta della visione condivisa.  
**Serena**, che è arrivata sulla casella 4 (livello basso) sull'**indicatore di chiaroveggenza**, vota ora.

Viene rivelata la seconda carta della visione condivisa.  
**Andrea e Fabio**, che sono arrivati sulle caselle 5 e 6 (livello intermedio) sull'**indicatore di chiaroveggenza**, votano ora.

Viene rivelata l'ultima carta della visione condivisa.  
**Luca**, che è arrivato sulla casella 11 (livello alto) sull'**indicatore di chiaroveggenza**, vota ora.

Quando tutti i medium hanno votato, i voti vengono rivelati.

## ► Rivelare i voti e il vero colpevole

Tutte le **custodie** vengono consegnate al medium con il punteggio più alto sull'**indicatore di chiaroveggenza** (o, in caso di parità, al più anziano dei giocatori in parità). Quel giocatore rivela ogni **segnalino chiaroveggenza** uno dopo l'altro, collocandolo sul gruppo di carte che corrisponde al numero sul **segnalino fantasma**.

Una volta collocati tutti i segnalini, si procede come segue:

- se uno dei gruppi ha ricevuto più voti degli altri, viene scelto come gruppo del presunto colpevole;
  - se non c'è un singolo gruppo che abbia la maggioranza, la parità viene risolta a favore del gruppo scelto dal giocatore più avanti degli altri sull'**indicatore di chiaroveggenza**. Quel gruppo è considerato il gruppo che rappresenta il verdetto dei medium riguardo al colpevole;
  - se la parità persiste, viene risolta a favore del gruppo per cui il giocatore più anziano ha votato.
- Ora rivelate il **segnalino colpevole** collocato sulla **casella del colpevole**!

## Fine della partita

Se il gruppo scelto dai medium contiene il vero colpevole, tutti i giocatori vincono la partita assieme e il fantasma può finalmente riposare in pace! Altrimenti, la partita è persa e i giocatori dovranno aspettare finché non giungerà un'altra notte di Samhain per tentare di nuovo di risolvere il mistero del maniero...

## Partite a due o tre giocatori

È possibile giocare a *Mysterium* in 2 o 3 giocatori modificando alcune regole.

### ► Preparazione speciale

- L'**indicatore di chiaroveggenza**, i segnalini correlati e i **segnalini chiaroveggenza** non vengono usati.
- Ogni giocatore controlla due medium.
- Durante la **visione condivisa**, le tre **carte visione** vengono collocate a faccia in su.

### ► Regole speciali della Fase 2 – Rivelare il colpevole

#### Passo 1 – Cerchia dei sospetti (pagina 11)

- 2** ➡ Create casualmente due gruppi aggiuntivi di carte (ogni gruppo deve includere un personaggio, un luogo e un oggetto), usando le carte medium scartate durante la partita, fino a portare i gruppi a un totale di quattro. Poi collocate i segnalini numerati da 1 a 4 accanto ai quattro gruppi composti in questo modo.

- 3** ➡ Collocate i segnalini numerati da 1 a 4 accanto ai gruppi di carte.

#### Passo 3 - Votazione (pagina 12)

- 2** ➡ Il giocatore che controlla i due medium usa soltanto una delle sue **pedine intuizione** per designare il gruppo del presunto colpevole.
- 3** ➡ I medium votano apertamente anziché in segreto. I due giocatori con il ruolo di medium devono accordarsi su quale gruppo scegliere come gruppo del presunto colpevole e collocare su di esso le loro due **pedine intuizione**.