

MYSTERIUM

REGLAS DE JUEGO

Os habéis atrevido a cruzar el umbral de la mansión encantada Mysterium... ¡qué valientes!

Sentaos alrededor de la mesa, abrid vuestra mente y despertad vuestro sexto sentido mientras os preparáis para una extraordinaria sesión con el objetivo de dar descanso a un alma en pena.

2 Tráficos

5 Reglas de juego

MYSTERIUM

Ducado de Warwick, Escocia
19 de septiembre, 1922

Profesor Alphonse de Belcour, Poitiers, Francia

Estimado Alphonse,

Desde mi última carta, se han producido en la mansión eventos sobrenaturales todos los días. Durante mis investigaciones he hallado unos viejos recortes de periódico que hablan de la trágica muerte de un sirviente hace 30 años. Aunque la policía concluyó rápidamente que había sido un accidente, los rumores acerca de qué pasó no dejaron de circular.

Parece que el caso fue cerrado a toda prisa y apostaría mi último chelín a que mi espíritu está relacionado con él. Por desgracia no puede manifestarse el tiempo suficiente para comunicarse. Combinando nuestras fuerzas quizás podamos darle la energía necesaria para que transmita su mensaje. Reitero, por tanto, mi invitación: estaría encantado si Alma, Ardhasir, Madam Wang, Jessalyn y vos mismo os unieseis a mí sin demora para resolver este misterio.

Espero ansioso vuestra respuesta.
Siempre vuestro,

C. H. Dorell

Warwick Evening News

14 de diciembre, 1894

¡TRAGEDIA EN LA MANSIÓN DEL CONDE DE WARWICK!

La mansión del conde de Warwick ha sido escenario de una terrible tragedia acaecida la noche del martes 13 de diciembre. El conde ofrecía un baile de máscaras para un centenar de invitados con motivo del cumpleaños de su hija Margaret. A la una y media de la madrugada fue hallado el cadáver de un sirviente en circunstancias aún por aclarar. La policía llegó a la escena treinta minutos después y comenzó a interrogar a los invitados. Por desgracia, los interrogatorios iniciales no sirvieron para arrojar luz sobre este misterioso caso. La policía ha realizado un llamamiento a cualquier testigo para

CASO DEL SIRVIENTE DE WARWICK – LA POLICÍA LO CONSIDERA UN ACCIDENTE

Tras investigar durante cuatro meses el trágico suceso acaecido en la mansión del conde de Warwick, la policía ha determinado que la muerte del sirviente fue un accidente. Desde la tragedia, las circunstancias de la muerte del sirviente habían causado no pocos rumores. El caso del sirviente de Warwick se considera oficialmente cerrado.

Warwick Evening News

13 de mayo, 1895

LOS CONDES DE WARWICK ABANDONARÁN LA REGION

En un sorprendente comunicado, el Conde ha afirmado su intención de abandonar permanentemente, junto con su mujer e hijos, la mansión que ha sido hogar de la familia durante generaciones. La ausencia de este carismático personaje, conocido por su generosidad y su implicación en los asuntos de la ciudad será lamentada. El conde explicó que, tras los trágicos eventos acontecidos en la mansión hace 5 meses, ni él ni su familia se encuentran a gusto. La casa ha sido puesta inmediatamente en venta y ya ha sido comprada por el clan MacDowell, que ha adquirido recientemente varias propiedades en esta zona.

LA INVESTIGACIÓN SE ESTANCA

Un mes después, las circunstancias que rodean a la muerte del sirviente del conde de Warwick la noche del 13 de diciembre de 1894 siguen siendo un misterio. El llamamiento público no ha servido para localizar a la familia del fallecido. Parece que la víctima no tenía ninguna familiar o amigo cercano. La policía continúa con las pesquisas, pero sin resultados. Según los inspectores la explicación más plausible es la de un desafortunado accidente, aunque los rumores locales hablan de un asesinato relacionado con asuntos de baja catadura moral.



Conrad Mac Dowell



Especialidad: *crystalomancia.*

Nacionalidad: *escocés.*

Conrad es un noble rico del clan MacDowell, cuyas raíces se remontan 17 generaciones. Al cumplir 18 años heredó la bola de cristal de su abuela Moira. A pesar de unos prometedores resultados académicos y de la perspectiva de una brillante carrera militar, Conrad eligió el camino de la adivinación crystalomántica. Entre su clientela se encuentran numerosos personajes ilustres. Seguramente gracias a su segunda visión volvió ileso de la guerra en 1918. Después de esta turbulenta etapa, decidió establecerse en la mansión familiar que acaba de heredar, en la que de inmediato sintió una presencia sobrenatural...

Alma Salvador



Especialidad: *radiestesia.*

Nacionalidad: *española.*

Huérfana desde niña, Alma fue acogida y criada en un convento. Descubrió por casualidad su don a la edad de 8 años, jugando con un reloj de bolsillo olvidado por un visitante despistado. Comenzó a utilizar su talento para ayudar a otros huérfanos a encontrar a sus familias. Las monjas descubrieron sus poco ortodoxas actividades cuando tenía 12 años, y la expulsaron del convento por bruja. Se gana la vida gracias a su poder para localizar el alma de cualquier ser humano. También ayuda a los pobres a encontrar a sus parientes perdidos. Su naturaleza caritativa la ha llevado a aceptar la petición de sir Conrad para ayudar a un alma perdida.

Madam Wang



Especialidad: *I-Ching (bibliomancia).*

Nacionalidad: *china.*

Reclutada cuando era una niña por una sociedad secreta estudiosa del I-Ching, abandonó su familia para perfeccionar su don. Libre para dedicarse a estudiar este antiguo texto, progresó a gran velocidad. Se especializó en comunicarse con los ancestros y explorar vidas pasadas. En tiempos de incertidumbre política en China, los líderes buscaban derrotar a sus rivales con ayuda de su visión. Madam Wang, cansada de ver cómo se usaba su don con fines políticos, decidió retirarse y recorrer China ayudando a la gente local durante su viaje. Fue entonces cuando su colega sir Conrad MacDowell solicitó su ayuda para resolver un antiguo misterio.



Alphonse de Belcour

Especialidad: *numerología.*

Nacionalidad: *francés.*

Alphonse nació dentro de la aristocracia francesa, en una familia con fuertes lazos con el clan MacDowell. El hermano de Alphonse luchó y murió en Verdún mientras Alphonse estudiaba en casa un doctorado en matemáticas. Destrozado por la noticia, buscó refugio en su investigación, dándose cuenta con el tiempo de que las sorprendentes propiedades ocultas de los números pueden ser utilizadas por aquellos capaces de interpretarlas. Las investigaciones de Alphonse sobre la ciencia de los números le han permitido descifrar mensajes ocultos en los textos más importantes del mundo. Cuando presentó su tesis sus colegas fueron unánimes: Alphonse revolucionaría la ciencia ¡o sería el hazmerreír! Ha accedido a viajar a la mansión debido a la amistad que le une con Conrad MacDowell.



Especialidad: *amuleto.*

Nacionalidad: *otomano.*

El talento para la adivinación se ha transmitido de generación en generación en la familia de Ardashir. El poderoso amuleto Amajlije, posesión de la familia desde hace siglos, centra y amplifica sus poderes psíquicos. Aunque tradicionalmente la familia había estado al servicio del sultán, Ardashir emprendió un camino distinto, decidido a conocer más mundo. Tras años viajando y perfeccionando su arte, regresó a su hogar para practicar la adivinación con ayuda del amuleto. Desde entonces ha conseguido una reputación considerable entre líderes de todo el mundo. El aura de misterio que rodea la mansión de sir Conrad MacDowell ha sido el factor determinante para viajar a Escocia.

Jessalyn Smith



Especialidad: *lectura del tarot.*

Nacionalidad: *americana.*

Jessalyn se casó muy joven con un rico y frecuentemente ausente empresario, y se aburría soberanamente... En su hogar de Rochester, New York, leía las cartas de tarot a sus amigos con frecuencia. Cuando la joven hija de unos amigos falleció por una neumonía, decidió organizar una sesión de tarot para contactar con el espíritu de la niña. Fue entonces cuando descubrió que era una poderosa vidente y desde entonces muchos habitantes de Rochester han buscado su ayuda. Las noticias de su don se extendieron y pronto gente de todo el país la buscaba para contactar con sus difuntos. Aceptó la petición de ayuda de sir Conrad MacDowell fácilmente, sobre todo porque siempre había soñado con visitar Escocia.

Objetivo del juego

Mysterium es un juego colaborativo de resolver el misterio, en el que todos los jugadores ganan o pierden juntos. La meta es descubrir la verdad tras la muerte del espíritu que encanta la mansión ¡consiguiendo que su alma descanse en paz!

Papeles de los jugadores

Mysterium es un juego de cartas asimétrico en el cual los jugadores pueden interpretar uno de los dos diferentes papeles, aunque comparten un mismo objetivo.

La forma de jugar es distinta:

- El **espíritu** distribuye cartas para guiar a los videntes, ayudándolos a tomar las decisiones correctas que permitirán que la investigación avance.
- Los **videntes** reciben las cartas del espíritu y usan su intuición para intentar interpretar correctamente sus mensajes.

Antes de empezar los jugadores deciden qué papel interpretarán: el espíritu o un vidente.

Ejemplo: *Laura, Stephanie, Paul, Carl y Alex van a jugar una partida de 5 jugadores. Laura decide que interpretará al espíritu. Los otros cuatro serán los videntes. Stephanie escoge a Alphonse de Belcour (azul), Paul elige Ardashir (blanco), Carl selecciona a Madam Wang (rojo) y Alex se decide por Alma Salvador (amarillo).*

QUÉ PUEDE PASAR EN LA SESIÓN...

El juego está ambientado en 1920. Como videntes habéis sido invitados a una sesión durante la noche de Samhain (Halloween), cuando los mundos visible e invisible se tocan. Este es el día del año en el que los vivos pueden contactar con mayor facilidad con el «otro lado». Solo tendréis siete horas antes de que se rompa la conexión con el espíritu.

Nada más contactar con él os dais cuenta de que no puede deciros directamente la identidad de su asesino. Claramente trastornado, el espíritu tiene recuerdos vagos sobre su muerte. Vuestra tarea es reconstruir los eventos de esa noche con su ayuda: ¿quién estaba presente cuando sucedió? ¿En qué lugar tuvo lugar el crimen? ¿Qué objetos se usaron como armas? Para aprovechar el precioso tiempo, cada vidente seguirá una línea de investigación diferente, tratando de identificar y reconstruir las acciones de uno de los sospechosos.

Agotado por sus años atrapado en el plano astral, el espíritu está demasiado débil para hablar. En lugar de eso se comunica con los videntes por separado, enviándoles visiones en forma de

«flashes» que los videntes compartirán e interpretarán lo mejor que puedan. Guiados por su intuición, señalarán la hipótesis que eligen al espíritu, empezando por identificar a los sospechosos. El espíritu transmitirá a cada vidente si su intuición fue acertada o no, permitiendo a los más perspicaces avanzar en su investigación. Una vez descubierto el sospechoso, la siguiente tarea del vidente será determinar el posible lugar del crimen y qué pudo ser usado como arma asesina.

Si todos los videntes consiguen cumplir con sus tareas dentro de las siete horas disponibles, el espíritu logrará recordar la identidad del culpable. Utilizando sus fuerzas restantes, enviará a todo el grupo una última visión identificando a su asesino. Cuanto más perspicaces hayan sido los videntes durante la sesión más clara será esta última visión...

Por último, los videntes llevarán a cabo una votación para señalar definitivamente al culpable y ganarán la partida si la mayoría identifica al sospechoso correcto, permitiendo que el alma del espíritu descanse en paz. Si falláis, el espíritu seguirá vagando por el más allá, y tendréis que esperar un año antes de volver a intentar desentrañar el misterio de la mansión...

¡Ahora que sabéis qué pasará durante la sesión estáis preparados para jugar!

Consejos para una buena conexión con el espíritu:

- En vuestra primera partida os recomendamos que juguéis en el nivel **FÁCIL** (consulta la pág. 9), con un jugador que ya conozca el juego interpretando al espíritu.
- El espíritu puede decidir jugar la partida sin decir una palabra. Por ejemplo, puede confirmar las intuiciones de los videntes golpeando la mesa: un golpe es «sí», dos significan «no».
- Para dar ambiente, puedes descargar una banda sonora de www.libellud.com (en la ficha de producto de *Mysterium*) o escaneando el código con tu smartphone.



Prepara la partida tal y como muestra el diagrama.

Componentes para los videntes

1

6 fichas de intuición
1 de cada color



Uso ▶ pág. 9

2

6 sobres
1 de cada color



Uso ▶ pág. 10

3

6 indicadores de nivel de adivinación
1 de cada color



Uso ▶ pág. 10

4

36 fichas de adivinación

6 de cada color
Anverso ✓ o ✗



Uso ▶ pág. 10

Reverso numerado de 1 a 6



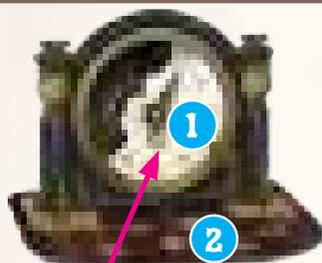
Uso ▶ pág. 12

Preparación Cada vidente recibe:

- 1 ficha de intuición;
- 1 sobre;
- 1 indicador de nivel de adivinación. Colócalo en la casilla 0 del marcador de adivinación.

Fichas de adivinación, en función del número de jugadores:

- 2-3 jugadores ➔ 0
- 4-5 jugadores ➔ 4 (numeradas del 1 al 4)
- 6-7 jugadores ➔ 6 (numeradas del 1 al 6)



1

2

1 tablero reloj

Preparación

Al principio de la partida, coloca la manecilla señalando al I (1h).

- 1 reloj
- 2 zona de descarte de fichas de adivinación

Uso ▶ pág. 10



4 tableros de progreso

Uso ▶ pág. 10

1 tablero de progreso de personaje

1 tablero de progreso de lugar

1 tablero de progreso de objeto

1 tablero de progreso de epílogo

18 cartas de personaje de vidente
reverso numerado del 1 al 18



REVERSO

18 cartas de lugar de vidente
Reverso numerado del 19 al 36



REVERSO

18 cartas de objeto de vidente
Reverso numerado del 37 al 54



REVERSO



- 1 casilla de culpable
- 2 casilla de misión conseguida

54 cartas de vidente Preparación ▶ pág. 8 Uso ▶ pág. 8

Componentes para el espíritu

1 reloj de arena
(2 minutos)

Uso ▶ pág. 9



3



1 marcador de adivinación

Preparación

Para partidas de 4 a 7 jugadores

4-5 ➔ colócalo tal y como se muestra abajo



6-7 ➔ colócalo tal y como se muestra abajo



9



10

8



12

11

54 cartas de espíritu,
divididas en:

Uso ▶ pág. 8

18 cartas de personaje
de espíritu

reverso numerado del 1 al 18



18 cartas de lugar
de espíritu

reverso numerado del 19 al 36



18 cartas de objeto
de espíritu

reverso numerado del 37 al 54



Preparación ▶ pág. 8

6 fichas de culpable
reverso numerado del 1 al 6



ANVERSO



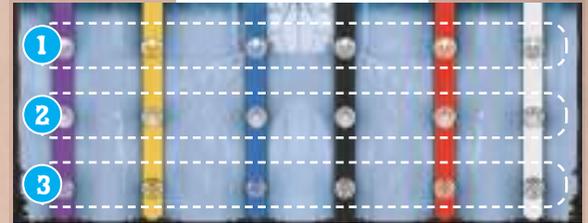
REVERSO

Uso ▶ pág. 11

3 fichas de cuervo

Uso ▶ pág. 9

1 pantalla de juego



INTERIOR

Cada columna corresponde a un vidente distinto.

Cada fila corresponde a un tipo de carta de espíritu:

- 1** casillas para las cartas de personaje de espíritu
- 2** casillas para las cartas de lugar de espíritu
- 3** casillas para las cartas de objeto de espíritu

6 fichas de espíritu
anverso 1 de cada color



Use ▶ pág. 9



reverso numerado del 1 al 6

Uso ▶ pág. 11

Preparación

Ordena las fichas de espíritu detrás de la pantalla de juego. Colócalas con el lado de color hacia arriba, en la parte inferior de la columna adecuada.

84 cartas de visión



REVERSO

Preparación

Coloca el mazo de cartas de visión detrás de la pantalla. Al principio de la partida, el espíritu roba las 7 primeras cartas del mazo.

Uso ▶ pág. 9

MYSTERIUM

Dificultad de la partida y preparación de las cartas

Escoged el nivel de dificultad de la partida. Determinará el número de cartas de personaje / lugar / objeto que usaréis.

- Baraja todas las **cartas de personaje de vidente** y roba (boca abajo) el número que indica la tabla siguiente:

Número de jugadores	2	3	4	5	6	7	Descartes permitidos al espíritu
FÁCIL	4	5	5	6	6	7	1 por turno
INTERMEDIO	5	6	6	7	8	8	3 por partida
DIFÍCIL	6	7	7	8	9	9	1 por partida
Número de cartas de personaje / lugar / objeto puestas en la mesa							

Ejemplo: en nuestra partida de 5 jugadores (1 espíritu y 4 videntes) con nivel de dificultad **INTERMEDIO** los jugadores roban 7 **cartas de personaje de vidente**.

- Busca entre las **cartas de personaje de espíritu** y coge aquellas cuyo número coincida con las **cartas de personaje de vidente** que habéis robado. Entrega las **cartas de personaje de espíritu** al espíritu. Coloca las **cartas de personaje de vidente** en la zona de juego (pág. 6).

Ejemplo: **Carl** ha robado las cartas con los números 1, 3, 4, 5, 6, 10 y 17. Tras ordenar sus cartas, entrega las **cartas de personaje de espíritu** con los números 1, 3, 4, 5, 6, 10 y 17 al espíritu.



- El espíritu baraja las cartas que le han entregado y roba tantas cartas como videntes haya en la partida. Coloca las cartas que ha robado en las casillas de personaje de la parte interior de la **pantalla de juego**, en las columnas que representan a cada uno de los diferentes videntes. Devuelve el resto de cartas a la caja sin mirarlas.

Ejemplo: **Laura** (el espíritu) recibe 7 cartas y las baraja. Roba la primera carta (número 10) y la coloca en la pantalla de juego, en la columna de **Alex**. Después repite la operación con el resto de videntes.



Repite los pasos **1**, **2** y **3** para las **cartas de lugar** y las **cartas de objeto**. Durante la preparación, el espíritu crea una combinación de tres cartas (un personaje, un lugar y un objeto) para cada vidente.

Desarrollo de la partida

La partida se divide en dos fases:

Fase 1 - Reconstrucción de los hechos

Esta fase dura un máximo de 7 turnos de juego, representados por las horas del reloj (I, II, III, IV, V, VI, VII).

Fase 2 - Descubrir al culpable

Esta fase tiene lugar si todos los videntes han completado con éxito la fase *Reconstrucción de los hechos* al final del séptimo turno de juego.

Fase 1 - Reconstrucción de los hechos

Durante esta fase los videntes intentan identificar qué personajes son los sospechosos, en qué lugares podrían haber cometido su horrenda acción y establecer que objetos podrían haber utilizado como arma del crimen.

Para representar visualmente el progreso logrado por los videntes durante sus investigaciones, cada vidente moverá sus **fichas de intuición** en los 4 **tableros de progreso** (pág. 6). La investigación se lleva a cabo siguiendo un orden establecido: cada vidente debe primero descubrir su personaje (sospechoso) antes de intentar adivinar el lugar y, por último, el objeto.

La *reconstrucción de los hechos* se lleva a cabo en dos pasos:

Paso 1 - Interpretación de la visión

Paso 2 - Manifestación espectral

Paso 1 - Interpretación de la visión

Durante el primer turno, la **ficha de intuición** de cada vidente se coloca en el **tablero de progreso de personaje**. Esto significa que la tarea del espíritu es ayudar a los videntes a adivinar la carta de personaje asignada a cada uno de ellos detrás de la **pantalla de juego**. Lo hará proyectando una visión a cada vidente, que consistirá en una o varias **cartas de visión**.

► Para proyectar una visión, el espíritu:

- 1 escoge un vidente y coloca una o varias **cartas de visión** delante de él, boca arriba;
- 2 empuja la **ficha de espíritu** del color del vidente contra la **pantalla de juego**. Esto indica al espíritu que ya ha dado **cartas de visión** a ese vidente y que no puede darle más cartas durante este turno;
- 3 roba tantas **cartas de visión** como necesite para volver a tener 7. Si se acaba el mazo de **cartas de visión**, el espíritu baraja las **cartas de visión** descartadas y forma un mazo nuevo;
- 4 escoge a otro vidente y repite el mismo procedimiento, hasta que todos los videntes han recibido al menos una **carta de visión**.



Al recibir una visión, cada vidente intenta interpretarla y descubrir el personaje / lugar / objeto al que se refiere (dependiendo de en qué **tablero de progreso** se encuentre su **ficha de intuición**). Para hacerlo, los videntes pueden examinar sus **cartas de visión** y sus **cartas de vidente**, y discutir sus hipótesis con el resto de videntes.

Cuando el espíritu ha proyectado visiones a todos los videntes, da la vuelta al **reloj de arena**.

Cada vidente debe colocar su **ficha de intuición** sobre la **carta de vidente** hacia la que cree que le está guiando el espíritu antes de que se termine el tiempo del **reloj de arena**. El resto de videntes pueden ayudar con la elección analizando las cartas y dando su opinión. Pueden cambiar la posición de sus **fichas de intuición** mientras quede tiempo en el **reloj de arena**.



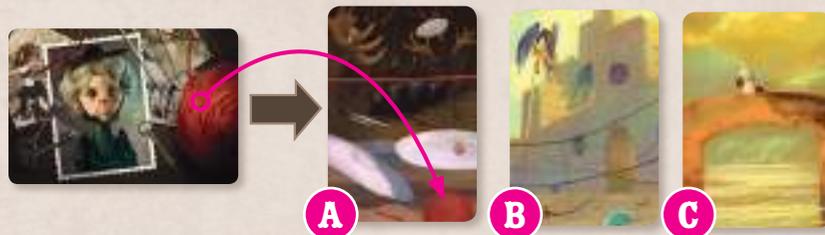
Nota: es posible que varios videntes pongan sus **fichas de intuición** sobre la misma **carta de vidente**. Sin embargo, como cada vidente tiene que encontrar una combinación única (de personaje, lugar y objeto), la intuición de al menos uno de ellos ¡estará equivocada!



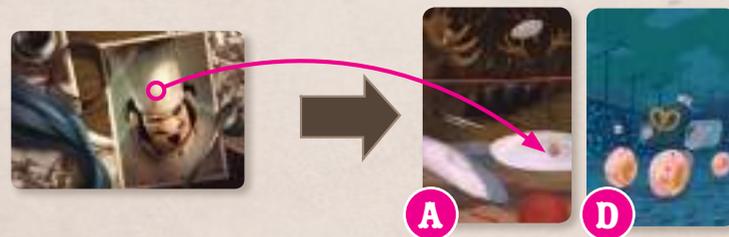
Importante: aunque el espíritu puede oír las deliberaciones de los videntes, **NUNCA** debe hacer comentarios o gestos que puedan servir de pistas, ya que eso destruiría la experiencia de juego.

Ejemplo de visiones

Laura (el espíritu) quiere ayudar a **Alex** a adivinar el personaje de la «gobernanta». En la carta de personaje aparece una bola de lana roja. Laura (el espíritu) mira las cartas de su mano y escoge la carta **A** (en la que se ve una bola y una hebra de lana roja), y también la **B** (que muestra otras cuerdas) y la carta **C** (una mujer con un sombrero) para mejorar esta visión.



Laura debe intentar que **Stephanie** escoja al «cocinero». La carta **A** tiene algunos platos. Laura podría haber escogido esta carta para la visión de **Stephanie**. Para mejorar esta visión, podría haber añadido la carta **D** (en la que aparece un pastel).



► Descartar cartas de visión (🐉)

Al principio de la partida el espíritu recibe el número de **fichas de cuervo** correspondiente al nivel de dificultad elegido (mira la tabla de la pág. 8). En cualquier momento de la partida (incluso durante la fase Descubrir al culpable) el espíritu puede descartar cualquier número de **cartas de visión** y robar nuevas cartas hasta tener 7 (el número de veces que puede descartarse viene limitado por el nivel de dificultad).

En nivel de dificultad FÁCIL: el espíritu puede descartarse una vez por turno, en cuyo caso coloca un cuervo en la **pantalla de juego**, retirándolo al final del turno.

En nivel de dificultad INTERMEDIO: el espíritu puede descartarse hasta tres veces durante la partida, colocando cada vez un cuervo en la **pantalla de juego**.

En nivel de dificultad DIFÍCIL: el espíritu puede descartarse una vez durante la partida, colocando un cuervo en la **pantalla de juego**.



MYSTERIUM

► Usar las fichas de adivinación

Los videntes pueden añadir **fichas de adivinación** a las **fichas de intuición** colocadas por los otros videntes mientras quede tiempo en el **reloj de arena**. Si se juegan correctamente, estas fichas permiten a los videntes avanzar en el marcador de adivinación, consiguiendo pistas adicionales cuando intenten descubrir al culpable en la fase final de la partida.



Hay dos tipos de **fichas de adivinación**: las fichas con el símbolo , que indican que el jugador está de acuerdo con la intuición del vidente, y las que tienen el símbolo , que indican lo contrario.

- Un vidente solo puede jugar una **ficha de adivinación** por cada **ficha de intuición** y no puede colocar una ficha de adivinación en su propia **ficha de intuición**.
- un vidente puede utilizar tantas **fichas de adivinación** como quiera por turno, pero no está obligado a utilizar ninguna;
- si hay más de una **ficha de intuición** sobre una carta, cada **ficha de adivinación** debe indicar claramente a qué ficha se refiere;
- los jugadores pueden recolocar o retirar las **fichas de adivinación** mientras quede tiempo.



Importante: una vez usadas, todas las **fichas de adivinación** ( y ) deben descartarse en la casilla apropiada del **tablero reloj**. Se recuperarán al comienzo del cuarto turno.

Cuando se acabe el tiempo del **reloj de arena**, termina el paso de *Interpretación de la visión* y el espíritu se manifiesta.

Paso 2 - Manifestación espectral



Durante este paso el espíritu se manifiesta y hace saber a los videntes si han interpretado correctamente sus visiones. El espíritu puede revelar esta información siguiendo el orden que desee. Informa a cada vidente si su intuición es acertada (si la ficha del vidente está colocada en la carta correcta) o equivocada (si no lo está). Después de manifestarse a un vidente, el espíritu aleja la **ficha de espíritu** de ese vidente de la **pantalla de juego**.

► Si el vidente ha escogido la carta de vidente correcta

- El espíritu da la vuelta a la **carta de espíritu** correspondiente en la **pantalla de juego**;
- todos los videntes que colocaron una **ficha de adivinación**  avanzan sus indicadores una casilla en el **marcador de adivinación**;
- el vidente coge la **carta de vidente** correcta y la mete en su **sobre**;
- el vidente descarta todas sus **cartas de visión**;
- el vidente coge su **ficha de intuición** y la coloca en el siguiente **tablero de progreso**.

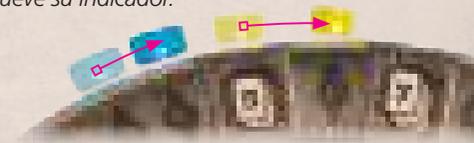
Ejemplo: **Stephanie** ha acertado quién era su personaje. Durante el próximo turno, **Laura** (el espíritu) le ayudará a adivinar el lugar. Por lo tanto, **Stephanie** coloca su **ficha de intuición** en el **tablero de progreso de lugar**.

► Si el vidente no ha escogido la carta de vidente correcta

- Todos los videntes que colocaron una **ficha de adivinación**  avanzan sus indicadores una casilla en el **marcador de adivinación**;
- el vidente devuelve su **ficha de intuición** al mismo **tablero de progreso** del que la cogió (paso 1);
- el vidente deja sus **cartas de visión** delante de él. En los turnos siguientes, el espíritu colocará una o varias cartas para mejorar la visión, hasta que se elija la **carta de vidente** correcta o se termine la partida.

Ejemplo de la utilización de las fichas de adivinación

El espíritu indica que la intuición de **Carl** era correcta. **Stephanie** y **Alex** habían colocado una **ficha de adivinación**  para la **ficha de intuición** de **Carl**. Por lo tanto, ambos avanzan su indicador de nivel de adivinación una casilla en el **marcador de adivinación**. **Paul**, que había colocado una **ficha de adivinación** , no mueve su indicador.



► Si un vidente acaba de conseguir sus tres cartas

Cuando un vidente ha conseguido identificar su combinación de **cartas de vidente**, coloca su **ficha de intuición** en la **casilla misión conseguida** del **tablero de progreso epílogo**. Avanza su indicador en el **marcador de adivinación** tantas casillas como horas queden en el **reloj**. A partir de ahora, sigue jugando ayudando al resto de videntes a interpretar sus visiones y puede seguir colocando las **fichas de adivinación** que le queden.

Ejemplo: **Paul** descubre su combinación durante la cuarta hora, por lo que avanza su indicador 3 casillas en el **marcador de adivinación**.

Al final de este paso, avanza la manecilla del **reloj** una hora.

- Si todavía hay algún vidente que no haya identificado su personaje, lugar y objeto, comienza una nueva fase de reconstrucción de los hechos. Si el reloj ya mostraba la 7ª hora (VII) la partida termina y todos los jugadores pierden.
- Si todos los videntes han identificado ya sus combinaciones de personaje, lugar y objeto, comienza la fase final de la partida: *descubrir al culpable*.

Nota: al final de esta fase las fichas de intuición de los videntes pueden estar en diferentes **tableros de progreso**.



Fase 2 - Descubrir al culpable

Esta fase solo tiene lugar si todos los videntes han descubierto su combinación de personaje, lugar y objeto antes de que el **reloj** marque las 8.

La identidad del culpable se descubre en tres pasos:

Paso 1 - Rueda de reconocimiento.

Paso 2 - Visión compartida.

Paso 3 - Votación.

Paso 1 - Rueda de reconocimiento

Durante este paso, los videntes ordenan sus combinaciones de cartas formando grupos para comparar los sospechosos y permitir al espíritu que identifique al culpable.

- Recoge cualquier carta de vidente que no estuviese en un sobre y devuélvela a la caja del juego, junto con los **tableros de progreso de personaje, lugar y objeto**;
- Coloca una **ficha de espíritu** por cada vidente en el centro de la mesa, mostrando el número.



Ejemplo: en nuestra partida de 5 jugadores (4 videntes), hay 4 grupos de cartas por lo que los videntes ponen las **fichas de espíritu** numeradas del 1 al 4.

Devuelve las **fichas de espíritu** que no se usen a la caja.

- Los videntes sacan sus combinaciones de tres cartas de sus **sobres** y las colocan al lado de una de las fichas numeradas, formando varios grupos de cartas en el centro de la mesa, cada uno con un sospechoso de asesinato.

Ejemplo de grupos de cartas



- El espíritu coge 6 **fichas de culpable** y las guarda detrás de su **pantalla de juego**;
- Los videntes recogen todas sus **fichas de adivinación** (X/✓).

Paso 2 - Visión compartida

Durante este paso, el espíritu intenta guiar a los videntes hacia el grupo de cartas que contiene al culpable.

Para esto:

- El espíritu escoge tres **cartas de visión** de su mano. Estas cartas forman una **visión compartida** y deben referirse todas al mismo grupo. Una de las cartas debe referirse al personaje, otra al lugar y otra al objeto del grupo de cartas. El espíritu baraja las cartas de la **visión compartida** y las coloca boca abajo en el medio de la mesa. Este grupo será el grupo del culpable.



Visión compartida

- El espíritu coge en secreto la **ficha del culpable** que muestra el número del grupo y la coloca, boca abajo, en la **casilla del culpable** del **tablero de progreso epílogo**.



Ficha de culpable

Paso 3 - Votación

Durante la **votación**, los videntes deciden por mayoría qué grupo consideran que es el culpable. El espíritu no debe indicar qué carta dentro de la **visión compartida** se refiere a qué elemento de la combinación. El verdadero culpable será revelado al final de este paso.

Los videntes votan

Los videntes votan en secreto, y no pueden comunicarse durante las votaciones. Cada vidente vota en un momento distinto en función de su nivel de adivinación, determinado por la posición de su **indicador de nivel de adivinación** en el **marcador de adivinación**.

- Los videntes con un nivel de adivinación bajo  solo verán una carta de la visión compartida antes de votar qué grupo consideran culpable;
- los videntes con un nivel de adivinación intermedio  verán dos cartas;
- los videntes con un nivel alto  verán tres cartas.



Nota:  6-7  los límites de los diferentes niveles de adivinación cambian (pág. 7).

MYSTERIUM

Dicho de otra manera, cuanto más haya avanzado un vidente en el **marcador de adivinación**, más pistas tendrá a la hora de identificar al grupo en el que está el culpable.



Los videntes votan utilizando el lado numerado de sus **fichas de adivinación**. Cada vidente coge la ficha con el número del grupo que cree que contiene al culpable y la introduce en su **sobre**.

Ejemplo de votación de los videntes



Se descubre la primera carta de la visión compartida.

Stephanie, que está en la casilla 4 del **marcador de adivinación** (nivel bajo) vota ahora.



Se descubre la segunda carta de la visión compartida.

Alex y **Carl**, que están en las casillas 5 y 6 del **marcador de adivinación** (nivel intermedio) votan ahora.



Se descubre la última carta de la visión compartida.

Paul, que está en la casilla 11 del **marcador de adivinación** (nivel alto) vota ahora.

Una vez todos los videntes han votado se descubren los votos.

► Descubrir los votos y revelar al auténtico culpable

Entregad todos los sobres al jugador con la puntuación más alta en el **marcador de adivinación** (si hay empate, al jugador más joven) que va mostrando, de una en una, cada **ficha de adivinación**, colocándola en el grupo que tenga la **ficha de espíritu** correspondiente.

Una vez se han colocado todas las fichas, haced lo siguiente:

- si uno de los grupos ha recibido más votos que el resto, ha sido elegido como el grupo con el culpable;
 - si no hay un grupo que tenga una mayoría, el desempate se rompe a favor del grupo votado por el jugador consiguió avanzar más en el **marcador de adivinación**. Ese grupo ha sido declarado culpable por los videntes.
 - Si el empate persiste, se rompe en favor del grupo al que votó el jugador más joven.
- ¡Ahora descubrid la **ficha de culpable** colocada en la **casilla del culpable**!

12

Fin de la partida

Si el grupo escogido por los videntes contiene al verdadero culpable ¡todos los jugadores ganan y el alma del espíritu podrá descansar en paz! En caso contrario, los jugadores pierden la partida y deberán esperar hasta que vuelva a ser *Samhain* antes de volver a intentar resolver el misterio de la mansión.

Partida de 2 y 3 jugadores

Puedes jugar a *Mysterium* con 2 o 3 jugadores haciendo unos ajustes a las reglas.

► Preparación especial

1. No se usa el **marcador de adivinación**, los indicadores ni las **fichas de adivinación**.
2. Cada jugador juega con dos videntes.
3. Durante la *visión compartida*, las tres **cartas de visión** se colocan boca arriba.

► Reglas especiales para la fase 2 - Descubrir al culpable

Paso 1 - Rueda de reconocimiento (página 11)

- **2** ➔ Crea al azar dos grupos de cartas adicionales (con un personaje, un lugar y un objeto) utilizando las cartas de vidente descartadas durante la partida, para tener cuatro grupos en total. Coloca las fichas numeradas del 1 al 4 al lado de los grupos de cartas.

- **3** ➔ Coloca las fichas numeradas del 1 al 4 al lado de los grupos de cartas.

Paso 3 - Votación (página 12)

- **2** ➔ El jugador que utiliza dos videntes solo coloca una de sus **fichas de intuición** para señalar el grupo del culpable.
- **3** ➔ En lugar de hacerlo en secreto, los videntes votan de forma pública. Los dos jugadores deben ponerse de acuerdo sobre qué grupo identifican como el del culpable y colocar sus dos **fichas de intuición** sobre él.