

MYSTERIUM

RÈGLES DU JEU

Vous avez osé franchir les portes du manoir hanté de Mysterium... Quel courage ! Installez-vous confortablement autour de la table, ouvrez votre esprit et réveillez votre 6^e sens : vous allez participer à une séance de spiritisme exceptionnelle et tenter d'apaiser une pauvre âme égarée...

2 Histoire

5 Règles du jeu

MYSTERIUM

Duché de Warwick, Écosse
19 septembre 1922

Professeur Alphonse de Belcour, Poitiers, France

Mon grand ami,

Depuis ma dernière lettre, des événements surnaturels se produisent quotidiennement dans le manoir. J'ai mené mon enquête et j'ai trouvé quelques vieux articles de journaux qui mentionnent la mort tragique d'un valet il y a presque 30 ans. La police a très rapidement conclu à un accident, mais des rumeurs ont persisté dans la région sur la nature du drame. Il semble que l'affaire ait été bâclée et il y a fort à parier que mon fantôme soit lié à cette histoire ; mais il ne parvient pas à maintenir sa présence dans notre monde assez longtemps pour communiquer. En unissant nos forces, nous pourrions peut-être lui apporter l'énergie nécessaire afin qu'il ait le temps de délivrer son message.

Je renouvelle mon invitation: j'aimerais que vous, Alma, Ardhashir, Madame Wang et Jessalyn me rejoigniez très rapidement pour résoudre ce mystère.

Dans l'attente de vous lire,
Très affectueusement,

C. Mac Dowell

Warwick Evening News

14 décembre 1894

DRAME AU MANOIR DU COMTE DE WARWICK !

Dans la nuit du jeudi 13 décembre, une terrible tragédie s'est jouée dans le manoir du Comte de Warwick. Pour célébrer l'anniversaire de sa fille Margaret, le Comte de Warwick a organisé une soirée costumée pour une centaine d'invités. A une heure trente du matin, un des valets a été retrouvé mort dans des circonstances encore inconnues. La police est arrivée sur les lieux trente minutes après la découverte du corps et a interrogé tous les invités. Malheureusement, cela n'a pas permis de lever le mystère sur cette affaire bien trouble. La police lance un appel à témoin pour

AFFAIRE DU VALET WARWICK : LA POLICE CONCLUT À UN ACCIDENT

Quatre mois après la tragédie qui s'est déroulée dans le manoir du comte de Warwick, la police conclut finalement à un accident. Depuis le drame, tout le monde s'était fait sa propre idée sur les circonstances de la mort du serviteur. Aujourd'hui, l'affaire du valet Warwick est donc officiellement classée.

Warwick Evening News

13 mai 1895

LE COMTE ET LA COMTESSE DE WARWICK QUITTENT LA RÉGION

A la surprise générale, le Comte a annoncé que sa femme, ses enfants et lui-même quittaient définitivement le manoir que sa famille occupait depuis plusieurs générations. Une personnalité qui va beaucoup manquer à la région, tant pour sa générosité que pour son implication dans la vie de la ville. Il a déclaré que lui et sa famille ne se sentaient plus à leur place suite au drame qui s'est déroulé dans le manoir il y a cinq mois maintenant. Immédiatement mise en vente, la demeure a déjà trouvé preneur auprès du clan Mac Dowell. Fortunée, cette famille a déjà racheté plusieurs demeures dans la région.

L'ENQUÊTE PIÉTINE

Un mois après les faits, le mystère plane toujours sur les circonstances de la mort du valet du Comte de Warwick, survenue dans la nuit du 13 décembre 1894. L'appel à témoin pour retrouver la famille du défunt s'est révélé infructueux. Il semblerait que la victime n'avait aucun proche. La police poursuit son enquête, mais sans grand résultat pour le moment. L'hypothèse privilégiée par les inspecteurs est celle de l'accident ; mais dans la région des rumeurs évoquent plutôt un meurtre sordide lié à une affaire de mœurs...



Conrad Mac Dowell



Spécialité: Cristallomancie

Nationalité: Écossaise

Conrad est un riche noble appartenant au clan Mac Dowell, établi en Écosse depuis 17 générations. A l'âge de 18 ans, il hérite de la boule de cristal de sa grand-mère Moira. Malgré des études le destinant à une brillante carrière militaire, il choisit d'exercer la cristallomancie pour déchiffrer l'avenir. Il compte parmi ses clients les plus grands de ce monde. C'est sans doute son don de clairvoyance qui lui a permis de revenir indemne de la guerre en 1918. Après cette période troublée, il décide de s'installer dans le manoir familial dont il vient d'hériter, où il ressent immédiatement une étrange présence surnaturelle...

Alma Salvador



Spécialité: Radiesthésie (pendule)

Nationalité: Espagnole

Orpheline, Alma est recueillie et élevée dans un couvent. Elle découvre son don à l'âge de 8 ans, grâce à un pendule oublié par un visiteur, et permet dès lors aux autres orphelins de localiser leur famille. Elle n'a que 12 ans lorsque sa pratique est découverte par les bonnes sœurs. Alma est alors mise à la porte du couvent pour sorcellerie. Capable de localiser l'âme de n'importe quel être humain, ce don lui permet de gagner sa vie et d'aider les plus démunis à retrouver leurs proches disparus. Par charité, elle accepte l'invitation de Sir Conrad afin de sauver une âme égarée.

Madame Wang



Spécialité: Yi-Jing (livre de divination)

Nationalité: Chinoise

Repérée très jeune par une société secrète étudiant le Yi-Jing, elle quitte sa famille pour apprendre à maîtriser son don. Elle peut alors se plonger et progresser dans l'étude de cet ouvrage millénaire. Elle se spécialise dans la communication avec les ancêtres et l'exploration des vies antérieures. Durant les crises politiques chinoises, les grands dirigeants font appel à sa clairvoyance pour vaincre leurs adversaires. Lassée de voir son don utilisé à des fins politiques, elle décide de se retirer et de parcourir la Chine pour venir en aide au peuple. C'est alors que son confrère Sir Conrad Mac Dowell demande son aide pour décrypter un ancien mystère.



Alphonse de Belcour

Spécialité: Numérologie

Nationalité: Française

Alphonse est né dans une famille de l'aristocratie française très liée au clan Mac Dowell. Alors que le jeune homme débute sa thèse de mathématiques, son frère décède sur le champ de bataille à Verdun. Bouleversé, Alphonse se réfugie dans l'étude des nombres et découvre qu'ils ont des propriétés étonnantes pour ceux qui sont capables de les déchiffrer. Grâce aux dates de naissance, Alphonse est capable de tout connaître de la vie d'un être humain. Lorsqu'il soutient sa thèse devant ses pairs, ceux-ci sont unanimes : il va révolutionner la science ou passer pour un illuminé ! Au nom de son amitié avec Conrad Mac Dowell, il accepte de se rendre au manoir.



Spécialité: Ardashir

Nationalité: Ottomane

Le don de divination se transmet de génération en génération dans la famille d'Ardhashir. C'est le puissant talisman Amajlije, en leur possession depuis plusieurs siècles, qui leur permet de décupler leur pouvoir de médium. Ils ont mis leur don au service du Sultan, mais Ardashir décide de s'affranchir de cette tutelle pour parcourir le monde. Après des années de voyage et d'apprentissage, il revient dans son pays pour y exercer la divination grâce à son talisman. Il a acquis une forte notoriété auprès des dirigeants du monde entier. Le mystère qui entoure le manoir de Sir Conrad Mac Dowell le pousse à se rendre en Écosse.


Jessalyn Smith



Spécialité: Tarot divinatoire

Nationalité: Américaine

Mariée très jeune à un patron d'usine fortuné qui ne cesse de voyager, Jessalyn s'ennuie profondément. Vivant à Rochester dans l'État de New York, elle s'adonne au tarot avec des amies. Lorsque l'une d'elles perd sa petite fille d'une pneumonie, elle décide d'organiser une séance de tarot divinatoire pour entrer en contact avec son esprit. Elle découvre alors son puissant don de médium et, depuis, de nombreux habitants de Rochester font appel à elle. La rumeur se propageant, des gens finissent par venir de tout le pays pour contacter leurs défunts. C'est donc naturellement que Jessalyn accepte de venir en aide à Sir Conrad Mac Dowell, elle qui avait toujours rêvé de voir l'Écosse.



But du jeu

Mysterium est un jeu d'enquête coopératif dans lequel tout le monde perd ou tout le monde gagne. Tous les joueurs sont unis par un but commun : découvrir la vérité sur la mort du fantôme qui hante le manoir et lui apporter la paix !



Rôle des joueurs

Avant de commencer une partie, les joueurs choisissent leur rôle : fantôme ou médiums. En fonction de leur décision, ils ne jouent pas de la même manière :

- Le **fantôme** distribue les cartes qui aident les médiums à faire les bons choix pour progresser dans leur enquête.
- Les **médiums** reçoivent les cartes du fantôme et essaient d'interpréter correctement ses messages, en se basant sur leurs intuitions.

Exemple : Léa, Stéphanie, Paul, Clément et Alexandre commencent une partie à 5 joueurs. Léa décide de jouer le rôle du fantôme. Les 4 autres joueurs incarnent les médiums. **Stéphanie** choisit Alphonse de Belcour (bleu), **Paul** choisit Ardashir (blanc), **Clément** choisit Madame Wang (rouge) et **Alexandre** choisit Alma Salvador (jaune).



CE QUI VOUS ATTEND PENDANT LA SÉANCE DE SPIRITISME...

Vous êtes dans les années 1920. Les médiums que vous incarnez ont été invités à une séance de spiritisme la nuit de *Samhain* (Halloween), pendant laquelle se réunissent les mondes visible et invisible. C'est le moment où les vivants peuvent accéder plus facilement à « l'autre monde ». Vous n'aurez que 7 heures avant que la connexion spirituelle avec le fantôme ne soit rompue.


Une fois le contact établi, vous vous rendez vite compte que le fantôme est incapable de vous indiquer directement qui est son meurtrier. Encore très choqué, il n'a que de vagues souvenirs de sa mort. Avec son aide, vous allez devoir reconstituer les événements de cette soirée tragique : qui était présent ce jour-là ? Quels étaient les lieux supposés du crime ? Quels objets auraient pu servir d'arme ? Afin de gagner du temps, chaque médium enquêtera sur une piste différente et aura pour mission de retracer la soirée d'un des suspects, dont il vous faudra découvrir l'identité.

Le fantôme, fatigué par des d'années d'errance, est devenu trop faible pour parler. Pour communiquer, il enverra à chacun des médiums des visions individuelles (sous forme de flashes d'images) que ceux-ci devront partager et interpréter au mieux avec leurs partenaires. En suivant leurs intuitions, ils indiqueront ensuite au fantôme la piste qui leur semble être la bonne, en commençant par l'identité des suspects. En retour, le fantôme signalera à chacun des médiums si leurs intuitions sont justes ou non, ce qui permettra aux plus clairvoyants d'entre eux de progresser dans leur enquête. Une fois leur suspect démasqué, il leur faudra découvrir où il se trouvait et quel objet il aurait pu utiliser pour le crime.

Au terme des 7 heures, si chaque médium a complètement réussi sa mission, le fantôme aura réussi à se remémorer le coupable grâce à leur aide. Réunissant ses dernières forces, il vous enverra une ultime vision commune désignant le véritable meurtrier. Plus vous aurez été clairvoyant, plus cette ultime vision sera limpide.

À l'issue d'un référendum, si la majorité des médiums désigne le vrai coupable, alors c'est gagné ! L'âme du fantôme sera libérée et reposera en paix pour toujours. Si vous échouez, son esprit continuera d'errer, et vous devrez attendre une année supplémentaire pour tenter de résoudre le mystère du manoir...

Vous savez ce qui vous attend lors de cette séance... maintenant, c'est à vous de jouer !



Quelques recommandations pour une connexion spirituelle optimale :

- Pour une 1^{ère} partie, nous conseillons qu'un joueur déjà familiarisé avec le jeu incarne le fantôme, et de jouer avec un niveau de difficulté **FACILE** (voir page 8).
- Le fantôme peut jouer la partie en étant complètement muet. Il pourra indiquer aux médiums si leur intuition est bonne en donnant des coups sur la table : un coup pour « oui », deux coups pour « non » !
- Une musique d'ambiance est téléchargeable sur www.libellud.com (fiche *Mysterium*) ou en flashant le code ci-contre avec votre smartphone.



MYSTERIUM

Matériel et mise en place

Disposez le matériel de jeu conformément au schéma

Matériel des médiums

1 6 pions intuition
1 par couleur



Utilisation >P.9

2 6 étuis
1 par couleur



Utilisation >P.10

3 6 marqueurs niveau de clairvoyance
1 par couleur



Utilisation >P.10

4 36 jetons clairvoyance
6 par couleur
recto face ✓ ou face ✗



Utilisation >P.10

verso numéroté de 1 à 6



Utilisation >P.12

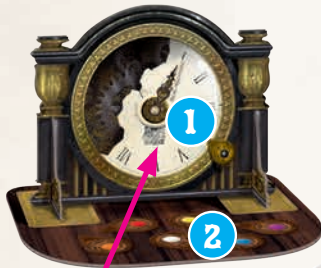
Mise en place Chaque médium reçoit :

- 1 pion intuition
- 1 étui
- 1 marqueur niveau de clairvoyance. Il est placé de façon à indiquer la case 0 de la piste de clairvoyance
- Un nombre de jetons clairvoyance qui varie selon le nombre de joueurs :

2-3 joueurs → 0

4-5 joueurs → 4 (numérotés de 1 à 4)

6-7 joueurs → 6 (numérotés de 1 à 6)



1 plateau horloge

Mise en place

L'aiguille indique I (1h) en début de partie.

1 horloge

2 défausse des jetons clairvoyance

Utilisation >P.10



4 plateaux de progression

Utilisation >P.10

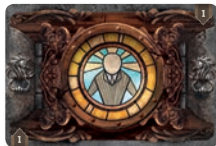
1 plateau de progression/personnage

1 plateau de progression/lieu

1 plateau de progression/objet

1 plateau de progression épilogue

5 18 cartes médium/personnage
verso numéroté de 1 à 18



VERSO

6 18 cartes médium/lieu
verso numéroté de 19 à 36



VERSO

7 18 cartes médium/objet
verso numéroté de 37 à 54



VERSO

54 cartes médium Mise en place >P.8 Utilisation >P.8



1 case coupable

2 case mission accomplie

Matériel du fantôme

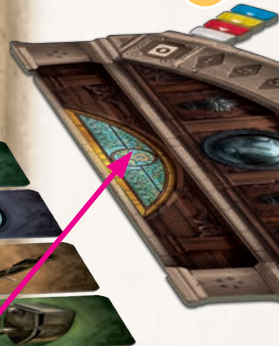
1 sablier

(2 minutes)

Utilisation ► P.8



3



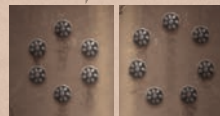
1 piste de clairvoyance

Mise en place

À placer lors de parties de 4 à 7 joueurs

4-5 ► placez-la côté

6-7 ► placez-la côté



9



10

8

54 cartes fantôme dont :

Utilisation ► P.8

18 cartes fantôme/personnage
verso numéroté de 1 à 18



18 cartes fantôme/lieu
verso numéroté de 19 à 36



18 cartes fantôme/objet
verso numéroté de 37 à 54



Mise en place ► P.8

6 jetons coupable
verso numéroté de 1 à 6



RECTO

VERSO

Utilisation ► P.11

3 marqueurs corbeau

Utilisation ► P.9

1 paravent



INTÉRIEUR

Chaque colonne correspond à un médium.

Chaque ligne correspond à un type de carte fantôme :

- 1** emplacements des **cartes fantôme/personnage**
- 2** emplacements des **cartes fantôme/lieu**
- 3** emplacements des **cartes fantôme/objet**

6 jetons fantôme
recto 1 par couleur



Utilisation ► P.9



verso numéroté de 1 à 6

Utilisation ► P.11

Mise en place

Les **jetons fantôme** sont disposés à quelques centimètres du **paravent**.

Ils sont placés face colorée au pied de la colonne correspondante.

84 cartes vision



VERSO

Mise en place

La pile des **cartes vision** est placée derrière le paravent. En début de partie, le fantôme constitue sa main en piochant les 7 premières cartes.

Utilisation ► P.9

MYSTERIUM

Difficulté de la partie & mise en place des cartes

Choisissez le niveau de difficulté de la partie. Elle détermine le nombre de cartes personnage/lieu/objet à utiliser.

- 1 Mélangez toutes les **cartes médium/personnage** et piochez-en, face cachée, le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous :

Nombre de joueurs	Défausses () autorisées par le fantôme						
	2	3	4	5	6	7	
FACILE	4	5	5	6	6	7	1 par tour
Nombre de cartes personnage/lieu/objet à disposer sur la table							
MOYEN	5	6	6	7	8	8	3 par partie
Nombre de cartes personnage/lieu/objet à disposer sur la table							
DIFFICILE	6	7	7	8	9	9	1 par partie
Nombre de cartes personnage/lieu/objet à disposer sur la table							

Exemple : dans la partie en cours à 5 joueurs (1 fantôme et 4 médiums), avec un niveau de difficulté **MOYEN** piochez 7 **cartes médium/personnage**.

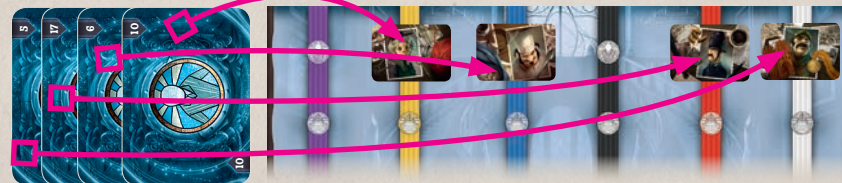
- 2 Parmi les **cartes fantôme/personnage**, retrouvez celles qui possèdent les mêmes numéros que les **cartes médium/personnage** piochées. Donnez les **cartes fantôme/personnage** au fantôme. Faites la mise en place des **cartes médium/personnage** sur la zone de jeu (voir page 6).

Exemple : **Clément** a pioché les cartes numéro 1, 3, 4, 5, 6, 10 et 17. Après les avoir triées, il donne au fantôme les **cartes fantôme/personnage** numéro 1, 3, 4, 5, 6, 10 et 17.



- 3 Le fantôme mélange les cartes qu'il a reçues et en pioche autant que le nombre de médiums présents. Il place ces cartes dans les espaces dédiés aux personnages à l'intérieur du **paravent**, dans les colonnes qui représentent les couleurs de chaque médium. Les cartes restantes sont rangées discrètement dans la boîte.

Exemple : Léa (fantôme) mélange les 7 cartes qu'elle a reçues. Elle pioche la première carte (numéro 10) et la place dans le **paravent**, sur la colonne d'**Alexandre**. Elle fait de même pour les autres médiums.



Répétez les étapes 1, 2 et 3 pour les cartes lieu puis objet. Lors de cette mise en place, le fantôme génère ainsi, pour chaque médium, une combinaison de trois cartes composée d'un personnage, d'un lieu et d'un objet.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en deux phases :

Phase 1 - La reconstitution des événements

Cette phase se déroule au maximum en 7 tours de jeu, représentés sur l'**horloge** (I, II, III, IV, V, VI et VII).

Phase 2 - La révélation du coupable

Cette phase a lieu si tous les médiums ont achevé avec succès la **reconstitution des événements** avant la fin du 7^e tour de jeu.

Phase 1 - La reconstitution des événements

Durant cette phase de jeu, les médiums tentent de déterminer quels personnages sont les suspects du crime, dans quels lieux ce dernier a pu se dérouler et quels objets pourraient avoir servi d'arme.

Afin de représenter la progression des médiums dans leurs enquêtes, chaque médium avancera son **pion intuition** sur les 4 **plateaux de progression** (voir page 6). Chaque enquête se déroule dans un ordre précis : les médiums devront trouver leur personnage avant d'avoir la possibilité de découvrir leur lieu, puis leur objet.

La **reconstitution des événements** est composée de deux étapes :

Étape 1 - L'interprétation des visions

Étape 2 - Le fantôme se manifeste

Étape 1 - L'interprétation des visions

Lors du premier tour de jeu, les **pions intuition** de chaque médium se trouvent sur le **plateau de progression/personnage**. Cela signifie que le fantôme doit leur faire deviner la carte personnage qu'il leur a associée derrière le **paravent**. Pour cela, il envoie une vision à chaque médium, composée d'une ou plusieurs **cartes vision**.

► Pour envoyer une vision, le fantôme :

- 1 choisit librement un médium et pose devant ce dernier une ou plusieurs **cartes vision**, face visible ;
- 2 pousse le **jeton fantôme** de la couleur de ce médium contre le **paravent**. Le fantôme indique ainsi qu'il a déjà distribué des **cartes vision** à ce médium, et qu'il ne pourra plus lui en distribuer pendant ce tour ;
- 3 pioche des **cartes vision** de façon à compléter sa main à 7 cartes. Si la pioche de **cartes vision** est épuisée, le fantôme mélange la défausse de **cartes vision** pour former une nouvelle pioche ;
- 4 choisit un autre médium et recommence les mêmes opérations jusqu'à ce que chaque médium ait reçu au moins une **carte vision**.



Dès qu'un médium reçoit sa vision, il tente de l'interpréter et de découvrir à quel personnage/lieu/objet elle fait référence (selon le **plateau de progression** où est situé son **pion intuition**). Pour cela, il peut librement examiner ses **cartes vision**, les **cartes médium** et discuter avec les autres médiums.

Quand le fantôme a envoyé des visions à tous les médiums, il retourne le **sablier**.

Avant que le **sablier** ne soit écoulé, chaque médium doit avoir placé son **pion intuition** sur la **carte médium personnage/lieu/objet** vers laquelle il pense avoir été orienté par le fantôme. Les autres médiums participent à cette décision en analysant les cartes et en émettant leur avis. Tant que le **sablier** n'est pas écoulé, les médiums peuvent modifier le placement de leurs **pions intuition**.



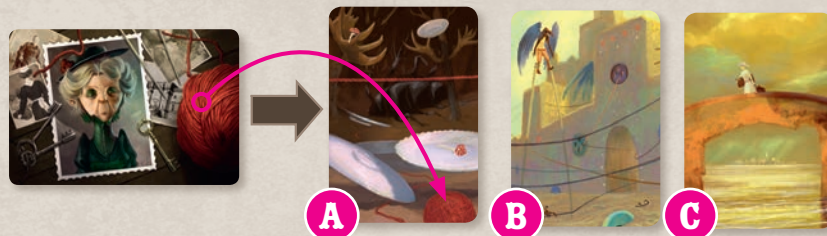
Note : plusieurs médiums peuvent poser leurs **pions intuition** sur la même **carte médium**. Chaque médium ayant une combinaison unique à trouver (un personnage, un lieu et un objet), cela induit qu'au moins un des médiums a forcément une intuition incorrecte.



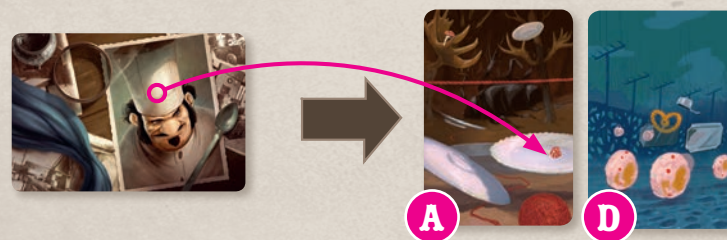
Important : bien qu'il puisse écouter les discussions entre médiums, le fantôme ne doit JAMAIS faire de commentaires ou de gestes qui pourraient leur donner des indices, car cela nuirait à l'expérience de jeu.

Exemples d'élaboration de visions

Léa (fantôme) souhaite faire deviner à **Alexandre** le personnage de la gouvernante. Sur la carte de ce personnage, on aperçoit une pelote de laine rouge. Léa (fantôme) choisit dans sa main la carte **A** (on y voit une pelote et un fil rouges), mais aussi la carte **B** (on y voit d'autres fils/cordes) et la carte **C** (où est représentée une femme avec un chapeau) qui renforcent cette vision.



Léa doit aussi faire deviner le personnage du cuisinier à **Stéphanie**. Des assiettes étant représentées sur la carte **A**, Léa aurait aussi pu choisir cette carte pour la vision de **Stéphanie**. Pour renforcer cette vision, elle aurait pu y associer la carte **D** (où des gâteaux sont représentés).



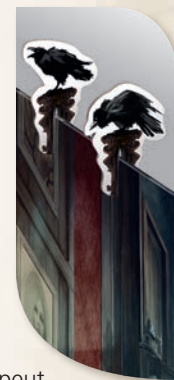
► Défausse de cartes vision () par le fantôme

En début de partie, le fantôme prend le nombre de **marqueurs corbeau** défini par le niveau de difficulté de la partie (voir tableau page 8). En fonction de celui-ci, et pendant n'importe quelle phase de jeu (y compris lors de *La révélation du coupable*), le fantôme peut défausser tout ou partie de ses **cartes vision** et en piocher de nouvelles, jusqu'à en avoir 7 en main.

En niveau FACILE : à chaque tour de jeu, le fantôme peut défausser une fois des cartes. Il place alors un corbeau sur le **paravent**, qu'il retire à la fin du tour.

En niveau MOYEN : jusqu'à trois fois dans la partie, le fantôme peut défausser des cartes. Il place alors à chaque fois un corbeau sur le **paravent**.

En niveau DIFFICILE : une fois dans la partie, le fantôme peut défausser des cartes. Il place alors un corbeau sur le **paravent**.





MYSTERIUM

► Utilisation des jetons clairvoyance



Tant que le **sablier** n'est pas écoulé, les joueurs peuvent associer des **jetons clairvoyance** aux **pions intuition** des autres médiums. Grâce à ces jetons, les médiums avanceront sur la **piste de clairvoyance** afin d'obtenir plus d'indices pour découvrir le coupable lors de la phase finale du jeu.



Il y a deux types de **jetons clairvoyance** : ceux marqués du symbole  signifient que le joueur est d'accord avec l'intuition du médium ; ceux marqués du symbole  signifient qu'il ne l'est pas.

- Le même médium ne peut pas associer plus d'un **jeton clairvoyance** par **pion intuition**, ni en associer à son propre **pion intuition** ;
- un médium peut utiliser autant de **jetons clairvoyance** qu'il le souhaite par tour, mais il n'est pas obligé de le faire ;
- comme il est possible que plusieurs **pions intuition** soient placés sur la même **carte médium**, chaque **jeton clairvoyance** doit pointer clairement le pion auquel il est associé ;
- tant que le **sablier** n'est pas écoulé, les **jetons clairvoyance** peuvent être déplacés ou enlevés.



Important : tous les **jetons clairvoyance** ( et ) utilisés sont défaussés sur les cases dédiées du **plateau horloge**. Ils seront récupérés au début du 4^e tour de jeu.


L'interprétation des visions se termine quand le **sablier** est écoulé. On passe alors à l'étape où le fantôme se manifeste.

2 Étape 2 - Le fantôme se manifeste



Durant cette étape, le fantôme se manifeste pour indiquer aux médiums s'ils ont su interpréter correctement ou non les visions qu'il leur a envoyées. Le fantôme choisit librement l'ordre des révélations. Il indique à chaque médium si son intuition est correcte (s'il a placé son pion sur la bonne carte), ou incorrecte (s'il a placé son pion sur une mauvaise carte). Suite à chaque révélation, le fantôme éloigne du **paravent** le **jeton fantôme** correspondant à la couleur du médium auprès duquel il s'est manifesté.


► Si le médium a désigné la bonne carte médium

- Le fantôme retourne la **carte fantôme** correspondante dans le **paravent** ;
- les médiums qui ont joué un **jeton clairvoyance** de type  avancent leur marqueur d'une case sur la **piste de clairvoyance** ;
- le médium prend la bonne **carte médium** et la glisse dans son **étui** ;
- le médium défausse toutes ses **cartes vision** ;
- le médium reprend son **pion intuition** et le place sur le prochain **plateau de progression**.



Exemple : **Stéphanie** vient de trouver son personnage. Au tour suivant, **Léa** (fantôme) lui fera deviner son lieu. **Stéphanie** place donc son **pion intuition** sur le **plateau de progression/lieu**.

10

► Si le médium n'a pas désigné la bonne carte médium

- Les médiums qui ont joué un **jeton clairvoyance** de type  avancent leur marqueur d'une case sur la **piste de clairvoyance** ;
- il remet son **pion intuition** sur le **plateau de progression** où il se trouvait préalablement (étape 1) ;
- le médium conserve ses **cartes vision** devant lui. Au tour suivant, le fantôme en ajoutera une ou plusieurs autres pour enrichir la vision et ce, jusqu'à ce que la bonne **carte médium** soit trouvée ou que la partie se termine.

Exemple de décompte des jetons clairvoyance

Le fantôme indique que **Clément** a eu une intuition correcte. **Stéphanie** et **Alexandre** ont chacun associé un **jeton clairvoyance**  au **pion intuition** de **Clément**. Ils avancent donc leur **marqueur niveau de clairvoyance** d'une case sur la **piste de clairvoyance**. **Paul**, ayant placé un **jeton** , n'avance pas son marqueur.



► Si le médium vient de trouver ses trois cartes médium

Une fois sa combinaison de trois **cartes médium** trouvée, le médium place son **pion intuition** sur la **case mission accomplie** du **plateau de progression/épilogue**. Il avance son marqueur sur la **piste de clairvoyance** d'autant de cases que le nombre d'heures restantes sur l'**horloge**. Il continue à jouer en aidant les autres médiums à interpréter leurs visions et peut continuer à placer des **jetons clairvoyance**.

Exemple : **Paul** découvre sa combinaison à la 4^e heure, il avance donc son marqueur de 3 cases sur la **piste de clairvoyance**.

À la fin de cette étape, on avance l'aiguille d'une heure sur l'**horloge**.

- Si un ou plusieurs médiums n'ont pas retrouvé leur personnage, leur lieu et leur objet, une nouvelle phase **reconstitution des événements** débute. Si l'aiguille était déjà sur la 7^e heure, la partie est perdue pour tous les joueurs.
- Si tous les médiums ont retrouvé leurs combinaisons (un personnage, un lieu et un objet), on passe à la phase finale du jeu : **la révélation du coupable**.

Note : à la fin de cette étape, les **pions intuition** des médiums peuvent se trouver sur des **plateaux de progression** différents.



Phase 2 - La révélation du coupable

Cette phase n'a lieu que si tous les médiums ont retrouvé leurs combinaisons (un personnage, un lieu et un objet) avant que l'aiguille de l'**horloge** ne dépasse la 7^e heure.

La révélation du coupable est composée de trois étapes :

Étape 1 - La confrontation des suspects

Étape 2 - La vision commune

Étape 3 - Le référendum

1 Étape 1 - La confrontation des suspects

Durant cette étape, les médiums forment des groupes avec chacune de leurs combinaisons de cartes afin de confronter les différents suspects et de permettre au fantôme de déterminer le coupable.

- Les joueurs rangent les **cartes médium** qui ne sont pas placées dans les **étuis** ainsi que les **plateaux de progression/personnage/lieu/objet** dans la boîte ;
- autant de **jetons fantôme** que de médiums sont placés au centre de la table, face numérotée visible.



Exemple : dans la partie en cours à 5 joueurs (4 médiums), il y a 4 groupes à former. Les médiums sélectionnent donc les **jetons fantôme** numérotés de 1 à 4.

Les **jetons fantôme** inutilisés sont rangés dans la boîte de jeu.

- Les médiums retirent de leurs **étuis** leurs combinaisons de trois cartes et les associent à un des jetons numérotés. Plusieurs groupes de cartes sont ainsi formés au centre de la table, contenant chacun un présumé coupable.

Exemples de formation des groupes de cartes



- Le fantôme prend les 6 **jetons coupable** et les garde derrière son **paravent** ;
- les médiums prennent en main l'ensemble de leurs **jetons clairvoyance** face / .

2 Étape 2 - La vision commune

Durant cette étape, le fantôme tente de faire découvrir aux médiums quel groupe présent au centre de la table est celui du coupable.

Pour cela :

- Il sélectionne trois **cartes vision** de sa main. Ces cartes constituent la **vision commune** et doivent toutes faire référence à un même groupe. L'une des trois cartes doit se référer au personnage du groupe, une autre au lieu et enfin la dernière à l'objet. Le fantôme mélange ensuite les cartes de la **vision commune** puis les pose face cachée au centre de la table. Ce groupe est désigné comme le groupe du coupable.
- Il prend secrètement le **jeton coupable** dont le numéro correspond à ce groupe et le place face cachée sur la **case coupable** du **plateau de progression/épilogue**.



Vision commune



Jeton coupable

3 Étape 3 - Le référendum

Lors du **référendum**, les médiums sont amenés à voter et à désigner, par la majorité, le groupe contenant le présumé coupable. Le fantôme ne doit pas indiquer à quel élément de la combinaison se rapporte chacune des cartes de la **vision commune**. À la fin de cette étape, le véritable coupable est révélé.

Le vote des médiums

Durant le **vote des médiums**, ces derniers ne doivent pas communiquer entre eux et les votes sont secrets. Les médiums votent à intervalles différents selon leur niveau de clairvoyance, défini par la position de leur **marqueur niveau de clairvoyance** sur la **piste de clairvoyance** :

- les médiums qui ont un niveau faible de clairvoyance ne voient qu'une seule carte de la **vision commune** pour trouver le groupe du coupable ;
- les médiums qui ont un niveau intermédiaire en voient deux ;
- les médiums qui ont un niveau élevé voient les trois.



Note : 6-7 ➔ La répartition des différents niveaux de clairvoyance change (voir page 7).

MYSTERIUM

Ainsi, plus un médium est avancé sur la **piste de clairvoyance**, plus il dispose d'indices pour identifier le groupe contenant le véritable coupable.



Pour voter, les médiums utilisent les faces numérotées de leurs **jetons clairvoyance**. Ils glissent secrètement dans leur **étui** le jeton dont le numéro correspond au groupe contenant selon eux le coupable.

Exemple de vote des médiums



La première carte vision commune est révélée.
Stéphanie, qui a atteint la case 4 (niveau faible) de la **piste de clairvoyance**, vote.



La deuxième carte vision commune est révélée.
Alexandre et Clément, qui ont atteint les cases 5 et 6 (niveau intermédiaire) de la **piste de clairvoyance**, votent.



La dernière carte vision commune est révélée.
Paul, qui a atteint la case 11 (niveau élevé) de la **piste de clairvoyance**, vote.

Quand tous les médiums ont voté, on procède à la révélation des votes.

► La révélation des votes et du véritable coupable

Tous les **étuis** sont remis au médium le plus avancé sur la **piste de clairvoyance** (en cas d'égalité, c'est le joueur le plus âgé parmi eux). Il révèle chaque **jeton clairvoyance** un à un et les place sur le groupe de cartes dont le numéro du **jeton fantôme** correspond.

Quand tous les jetons sont placés, on procède comme suit :

- si un des groupes possède plus de votes que les autres, il est désigné comme le groupe du présumé coupable ;
- si aucun groupe n'est majoritaire, parmi les groupes à égalité c'est le groupe désigné par le joueur le plus avancé sur la **piste de clairvoyance** qui est considéré, par les médiums, comme le groupe contenant le coupable. Si une égalité persiste encore, le joueur le plus âgé fait basculer l'égalité en faveur du groupe pour lequel il a voté.

Le **jeton coupable** placé sur la **case coupable** est alors révélé !

Fin de la partie

Si le groupe désigné par les médiums contient le véritable coupable, alors l'ensemble des joueurs remporte la partie et l'esprit du fantôme est libéré !

Dans le cas contraire, c'est un échec et il faudra attendre la prochaine nuit de *Samhain* pour tenter de résoudre le mystère du manoir...

Partie à 2 ou 3 joueurs

Il est possible de jouer à 2 et 3 joueurs à *Mysterium* grâce à quelques ajustements dans les règles.

► Spécificités de la mise en place

1. la **piste de clairvoyance**, ses marqueurs associés et les **jetons clairvoyance** ne sont pas utilisés ;
2. chaque joueur incarne deux médiums ;
3. lors de la *vision commune*, les trois **cartes vision** sont placées face visible.

► Spécificités de la phase 2 - La révélation du coupable

Étape 1 - La confrontation des suspects (page 11)

- 2 ➔ On constitue aléatoirement deux groupes de cartes supplémentaires à l'aide des cartes médiums défaussées en cours de partie (un personnage, un lieu et un objet pour chaque nouveau groupe). Un 3^e et un 4^e groupe sont ainsi formés. Prenez ensuite les jetons numérotés de 1 à 4 et placez-les près des 4 groupes formés.

- 3 ➔ Prenez les jetons numérotés de 1 à 4 et placez-les près des 4 groupes formés.

Étape 3 - Le référendum (page 12)

- 2 ➔ Le joueur qui incarne les deux médiums désigne, avec un seul de ses **pions intuition**, le groupe du présumé coupable.
- 3 ➔ Le vote des médiums n'est pas secret. Les deux joueurs qui jouent les médiums doivent se mettre d'accord sur le groupe du présumé coupable et y placent leurs deux **pions intuition**.