



Oleksandr Nevskiy
& Oleg Sidorenko



Xavier Collette
& Igor Burlakov

MYSTERIUM

REGRAS

Na noite de Samhain (Halloween), as fronteiras entre os mundos do visível e do invisível se fundem, criando uma conexão com a vida após a morte. Vocês se reuniram na Mansão Warwick, conhecida há décadas por ser mal-assombrada, e vão participar de uma sessão importantíssima. Será que vocês conseguirão usar as visões enviadas pelo fantasma para solucionar o assassinato dele e libertar aquela alma atormentada antes do nascer do sol?

Preparação do Jogo

Mysterium é um jogo cooperativo cujo objetivo é solucionar o mistério da morte do **Fantasma**.

➤ Antes de começar a jogar, decida a função de cada jogador:



O **Fantasma** (apenas um jogador) guiará os **Médiuns** durante a investigação. O **Fantasma** conhece os suspeitos, locais e objetos que os **Médiuns** devem encontrar e se comunica com eles através de cartas com ilustrações (**cartas de Visão**).



Os **Médiuns** (todos os outros jogadores) devem avançar em suas **Trilhas** e trabalhar em equipe para interpretar as **cartas de Visão** dadas pelo **Fantasma**.

➤ Depois de decidir as funções dos jogadores, comece a preparação:



1. O **Fantasma** coloca o **biombo** **A** na frente dele para que os **Médiuns** não vejam o que há por trás. Ele coloca o baralho de **cartas de Visão** **B** virado para baixo para formar uma pilha de compra atrás do **biombo**, e depois coloca os **marcadores de Vela** **C** em cima do **biombo**.



2. Os **Médiuns** colocam os **tabuleiros de Progresso de Personagem** **D1**, **Local** **D2**, **Objeto** **D3**, e **Final** **D4** no centro da mesa.



3. Cada **Médium** escolhe uma cor e pega o **envelope** **E** e a **ficha de Médium** **F** correspondentes. Depois, colocam a **ficha de Intuição** **G** da sua cor no **tabuleiro de Progresso de Personagem**.



4. Escolha um **Médium** para marcar as rodadas do jogo. Este **Médium** recebe o **Relógio de Bolso** **H** e ajusta o ponteiro para a primeira hora.



5. Escolha um conjunto de 16 **cartas de Personagem** **I** (se estiver jogando pela primeira vez, use o conjunto de verso verde). Os **Médiuns** espalham 8 **cartas de Personagem de Médiuns** **I1** viradas para cima perto do **tabuleiro de Progresso de Personagem**.



6. O **Fantasma** pega as 8 **cartas de Personagem de Fantasma** **I2** correspondentes. Para cada **Médium**, ele coloca 1 **carta de Personagem de Fantasma** aleatória no espaço específico do **biombo**. O **Fantasma** devolve as cartas restantes secretamente para seu lugar na caixa, garantindo que os **Médiuns** não possam vê-las. Elas não serão usadas no jogo.



7. Repita os passos 5 e 6 com um conjunto de **cartas de Local** (**J1** e **J2**), e com um conjunto de **cartas de Objeto** (**K1** e **K2**).



8. O **Fantasma** coloca os **envelopes dos Médiuns** atrás do **biombo** e compra 7 **cartas de Visão**.



Variante para 3 jogadores

Com 3 jogadores, o jogo ocorre da mesma forma, exceto por um detalhe: durante a preparação, cada **Médium** escolhe duas cores (em vez de uma) e pega os componentes correspondentes. O jogo prossegue da mesma forma que ocorreria se houvesse 4 **Médiuns** na mesa.

Se quiser mais opções de rejogabilidade em outras partidas, use os números no verso das **cartas de Personagem/Local/Objeto** para misturar os conjuntos como quiser! Lembre-se de pegar 24 **cartas de Fantasma** iguais às 24 **cartas de Médium** que você escolheu de forma aleatória.





Para aumentar a imersão, há músicas ambiente disponíveis no site de *Mysterium*. Você pode acessá-las ao escanear este código:



Organização da rodada

Em *Mysterium*, as rodadas são divididas em três partes:



O turno do **Fantasma**



O turno dos **Médiuns**



A fase de resolução

O jogo começa com o turno do **Fantasma**.

1 O turno do Fantasma

Os **Médiuns** conseguiram se comunicar com você do mundo material! As visões que você fornecer podem ajudá-los a solucionar o crime, mas o tempo está passando. Vamos começar com uma reconstrução dos eventos da noite trágica em que você perdeu a vida...

O objetivo do **Fantasma** é fazer os **Médiuns** acertarem 3 cartas: um **Personagem**, um **Local** e um **Objeto**. Juntos, estes elementos formam a **Trilha dos Médiuns**. Se cada **Médium** conseguir reconstruir a própria **Trilha** antes do fim da sétima rodada, podem trabalhar em equipe para descobrir o verdadeiro culpado na última rodada, chamada "revelação do mistério". Se falharem, perdem a conexão com o **Fantasma**, e todos os jogadores perdem.

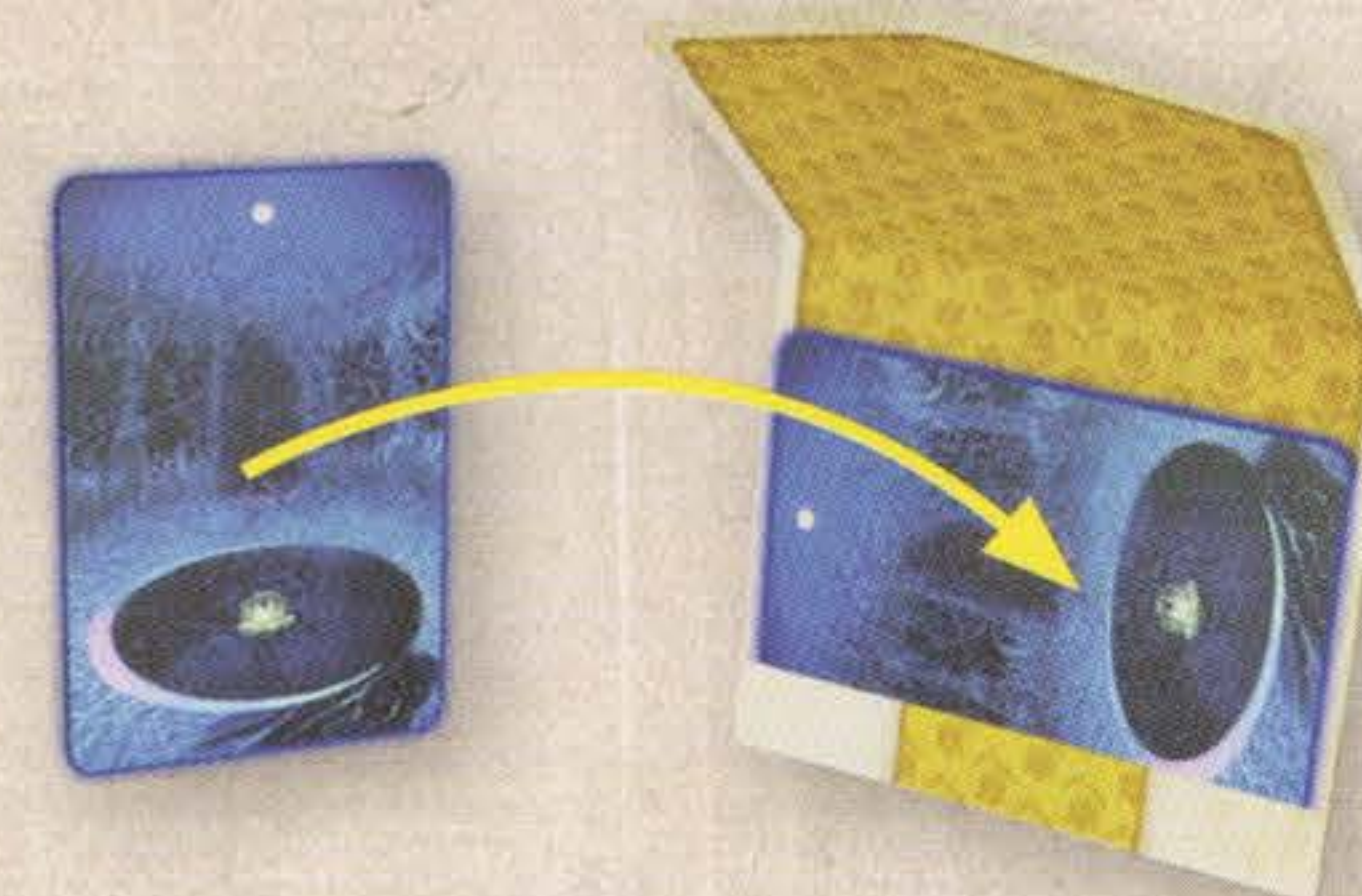
O **Fantasma** não pode falar: ele só pode se comunicar com os **Médiuns** por meio das **cartas de Visão**.

No turno dele, o **Fantasma** escolhe um **Médium** e entrega uma **Visão**. A carta entregue depende do progresso do **Médium**: se o **peão de Intuição do Médium** estiver no **tabuleiro de Progresso de Personagem**, o **Fantasma** deve fazê-lo adivinhar a **carta de Personagem** (ou seja, a carta que o **Fantasma** posicionou na cor daquele **Médium** no **biombo**).

Exemplo: o **peão de Intuição** do **Médium** amarelo está no **tabuleiro de Progresso de Local**. O **Fantasma** deve fazê-lo adivinhar a **carta de Local** designada para ele no **biombo** (neste caso, a carta da *Torre de Astronomia*).



O **Fantasma** olha para as **cartas de Visão** na mão dele, escolhe até 7 delas, coloca-as no **envelope** daquele **Médium** e entrega o **envelope** com a **Visão**.



Em *Mysterium*, o **Fantasma** usa imagens para se comunicar. Em vez de dar dicas com palavras, ele escolhe uma ou mais cartas ilustrativas relacionadas à carta que cada **Médium** deve adivinhar.

Duas cartas podem ter um ou mais atributos semelhantes:

- Temas e ambientações (ambas as cartas são assustadoras ou expressam uma ideia de amor);
- Elementos (ambas as cartas têm um animal ou uma casa);
- Composição (ambas as cartas são simétricas, representam o vazio ou têm disposições parecidas);
- Cores (ambas as cartas são predominantemente vermelhas ou opacas).

Não há jeito certo ou errado de relacionar as imagens. O importante é se adaptar ao seu grupo. Se você entender o raciocínio de cada **Médium**, poderá dar pistas melhores. No começo, pode parecer difícil, mas ao ouvir as discussões dos **Médiuns**, será mais fácil.

Exemplo: o **Fantasma** quer que o **Médium** adivinhe a carta da *Torre de Astronomia*. Ele escolhe três cartas: a carta **A** tem uma atmosfera noturna, a carta **B** tem livros (que lembram os da estante à esquerda) e a carta **C** tem um telescópio (que se refere ao telescópio refrator).



O **Fantasma** compra **cartas de Visão** para completar sua mão de 7 cartas. Depois, ele escolhe um **Médium** que ainda não recebeu cartas nesta rodada e dá a ele uma **Visão**, seguindo o procedimento acima.

Se o **Fantasma** tiver dificuldades (se não houver atributos semelhantes entre as cartas), ele pode usar um **marcador de Vela**. Ao descartar o **marcador de Vela**, ele pode descartar até 7 cartas da mão e comprar a mesma quantidade de cartas. O **Fantasma** tem 3 **marcadores de Vela** para usar no jogo todo, inclusive na revelação do mistério!

Se, a qualquer momento da partida, não houver cartas o suficiente na pilha de compras que o **Fantasma** complete sua mão, ele embaralha todas as cartas descartadas para formar um novo baralho de compras.

Quando o **Fantasma** der uma **Visão** para cada um dos **Médiuns**, o turno do **Fantasma** acaba.

2 O turno dos Médiuns



Parabéns! Vocês conseguiram estabelecer uma conexão com o Fantasma. Ele não consegue falar: em vez disso, envia imagens e memórias da mansão e dos moradores. Infelizmente, muitas vezes as Visões são vagas e confusas.... Será que vocês conseguirão entendê-lo e juntar as pistas?

Os **Médiuns** podem começar o turno deles quando o **Fantasma** entregar a primeira **Visão**. Eles não têm que esperar que todos recebam **Visões** para começar a discutir e mostrar as próprias cartas. Os **Médiuns** devem trabalhar em equipe para tentar entender as **Visões** que receberam.

Cada **Médium** deve tentar deduzir qual é a carta certa a partir das **Visões**. Quando um **Médium** achar que entendeu o significado da carta, ele deve colocar o **peão de Intuição** naquela carta para que os outros **Médiuns** vejam. Se mudar de ideia, ele pode colocar o peão em outra carta.

Observação um: o tipo de carta (**Personagem**, **Local** ou **Objeto**) indicado pelo **Fantasma** deve ser igual ao **tabuleiro de Progresso** em que o **peão de Intuição do Médium** está.

Observação dois: o **Fantasma** pode ouvir as discussões dos **Médiuns**. Apesar disso, para evitar influenciá-los, o **Fantasma** não pode gesticular, comentar ou se comunicar de outro modo além das **Visões**.

Cada **Médium** tem que adivinhar uma carta diferente. As deduções podem levar os **peões de Intuição** para a mesma carta, mas isso quer dizer que pelo menos um dos **Médiuns** não deduziu corretamente (já que cada carta só poder ser designada para um **Médium**).

Depois que os **Médiuns** tiverem analisado suas **Visões** e colocado os **peões de Intuição** numa **carta de Médium**, veja se alguém mudou de ideia. Caso tenham, os **Médiuns** podem continuar pensando, discutindo e mudando seus **peões de Intuição** de lugar novamente até se decidirem.

Quando todos tiverem decidido, o turno dos **Médiuns** termina.



3 A fase de resolução

Depois que os turnos do **Fantasma** e dos **Médiuns** terminarem, é hora da fase de resolução.

Um por um, em qualquer ordem, cada **Médium** pergunta ao **Fantasma** se escolheu a carta certa. O **Fantasma** responde batendo debaixo da mesa: 1 batida para "sim" ✓, 2 para "não" ✗.



Se a carta que o **Médium** escolheu for a certa:

- o **Médium** move o **peão de Intuição** para o próximo **tabuleiro de Progresso** (nesta ordem: **Personagem** > **Local** > **Objeto** > **Final**);
- o **Médium** remove a carta escolhida da mesa e a coloca no espaço específico no **envelope** dele;
- o **Médium** devolve todas as **cartas de Visão** para o próprio **envelope**;
- o **Médium** devolve o **envelope** para o **Fantasma**;
- o **Fantasma** descarta todas as **cartas de Visão** do **envelope**.



Se a carta que o **Médium** escolheu estiver errada:

- o **Médium** retorna o **peão de Intuição** para o mesmo lugar do **tabuleiro de Progresso** em que ele estava no início da rodada;
- o **Médium** devolve todas as **cartas de Visão** dele para o **envelope**;
- o **Médium** devolve o **envelope** para o **Fantasma**.

Exemplo: o **Médium** adivinhou corretamente qual **carta de Personagem** está na **Trilha** dele! Ele move o **peão de Intuição** para o **tabuleiro de Progresso de Local** e coloca a carta selecionada no **envelope**. Primeiro passo concluído!



Preparação para a próxima rodada

Depois, verifique o progresso dos **Médiuns**: se todos os **Médiuns** tiverem reconstruído suas respectivas **Trilhas** (ou seja, se todos os **peões de Intuição** estiverem no **tabuleiro de Progresso Final**, eles podem avançar imediatamente para a fase de revelação do mistério (ver próxima página).

Caso contrário:

1. O **Médium** com o **Relógio de Bolso** avança o ponteiro 1 hora. Se o ponteiro já estiver na sétima hora, todos os jogadores PERDEM o jogo.
2. Se o jogo continuar, uma nova rodada começa. O **Fantasma** dá uma **Visão** para cada **Médium**, e os **Médiuns** devem tentar adivinhar suas cartas, e assim por diante, mas:
 - se um **Médium** não adivinhou a carta na rodada anterior, o **Fantasma** conclui a **Visão** anterior em vez de começar uma nova. Ele deve colocar 1 ou mais cartas novas, mas também pode escolher descartar **cartas da Visão** anterior, se ele achar que confundiu o **Médium**.
 - Se um **Médium** tiver reconstruído sua **Trilha** por completo (se o **peão de Intuição** dele estiver no **tabuleiro de Progresso Final**), o **Fantasma** não dá uma nova **Visão** a ele. Este **Médium** não precisa adivinhar nada, mas pode ajudar os outros **Médiuns** a adivinhar as cartas deles.

A revelação do mistério

Sua mente desanuvia e as memórias se organizam quando os eventos daquela noite trágica se encaixam como peças de um quebra-cabeça. Você sabe quem lhe matou. Reunindo toda a sua força, você dá uma última Visão para seus parceiros...

Devolva para a caixa os **tabuleiros de Progresso** e **cartas de Médium** restantes.

O **Fantasma** embaralha as **fichas de Médium** e compra 1 aleatória, tomando cuidado para que os **Médiuns** não a vejam! A **Trilha** no **envelope** com número correspondente é a do verdadeiro culpado. O **Fantasma** deve ajudar os **Médiuns** a descobrirem quem é esta pessoa para vencer o jogo.

O **Fantasma** devolve os **envelopes** para os **Médiuns**, que expõem o conteúdo no centro da mesa para reconstruir as diferentes **Trilhas**. Cada **Médium** coloca o **envelope** perto de sua **Trilha** para identificá-lo.

O **Fantasma** prepara uma última **Visão** compartilhada ao escolher 3 cartas: uma para a **carta de Personagem**, uma para a **carta de Local** e uma para a **carta de Objeto**. Ele pode usar **marcadores de Vela** se ainda tiver algum. Depois de escolher 3 cartas, o **Fantasma** as embaralha e as entrega para os **Médiuns**.

Exemplo:

A **Trilha** do culpado é a do meio. O **Fantasma** entrega estas cartas:

- A carta **A** tem uma coroa que lembra a tiara da *Bailarina*,
- A carta **B** tem uma janela grande que lembra a janela aberta da *Torre de Astronomia*,
- A carta **C** tem árvores de uma floresta que lembram a árvore da carta da *Boneca Vodú*.



Os **Médiuns** podem discutir suas interpretações da **Visão do Fantasma**, mas devem chegar a uma única resposta. Se não houver consenso, os **Médiuns** devem optar pela resposta da maioria (a vitória e a derrota ainda são do grupo todo).

Ao tomarem a decisão, o **Fantasma** revelará a resposta correta: a **Trilha** do culpado.

- Se os **Médiuns** não tiverem adivinhado a **Trilha** do culpado, todos os jogadores perdem. A conexão é interrompida: os **Médiuns** não conseguiram fazer o **Fantasma** descansar em paz.
- Se os **Médiuns** tiverem adivinhado a **Trilha** do culpado, todos os jogadores vencem. Parabéns! Vocês solucionaram o mistério e trouxeram paz ao **Fantasma**: o assassino não sairá impune.



Clarividência

Clarividência é uma variante de Mysterium para 3 ou mais **Médiuns**.
Se quiser jogá-la, siga as regras comuns e faça estas modificações:

1 Preparação do Jogo

Coloque a **trilha de Clarividência**  em frente ao **biombo**. Cada **Médium** pega as **fichas de Clarividência** e a **ficha de Nível de Clarividência** da cor correspondente e as coloca no espaço 0 da **trilha de Clarividência**.



2 O turno do Fantasma



O turno do **Fantasma** ocorre da mesma forma.



4 A fase de resolução



Se a carta que o **Médium** escolheu for a certa:

- Os outros **Médiuns** que colocaram uma **ficha de Clarividência**  avançam as próprias **fichas de Nível de Clarividência** um espaço na **trilha de Clarividência**;
- Nada acontece com os **Médiuns** que colocaram uma **ficha de Clarividência** ;
- Todas as **fichas de Clarividência** usadas são descartadas.

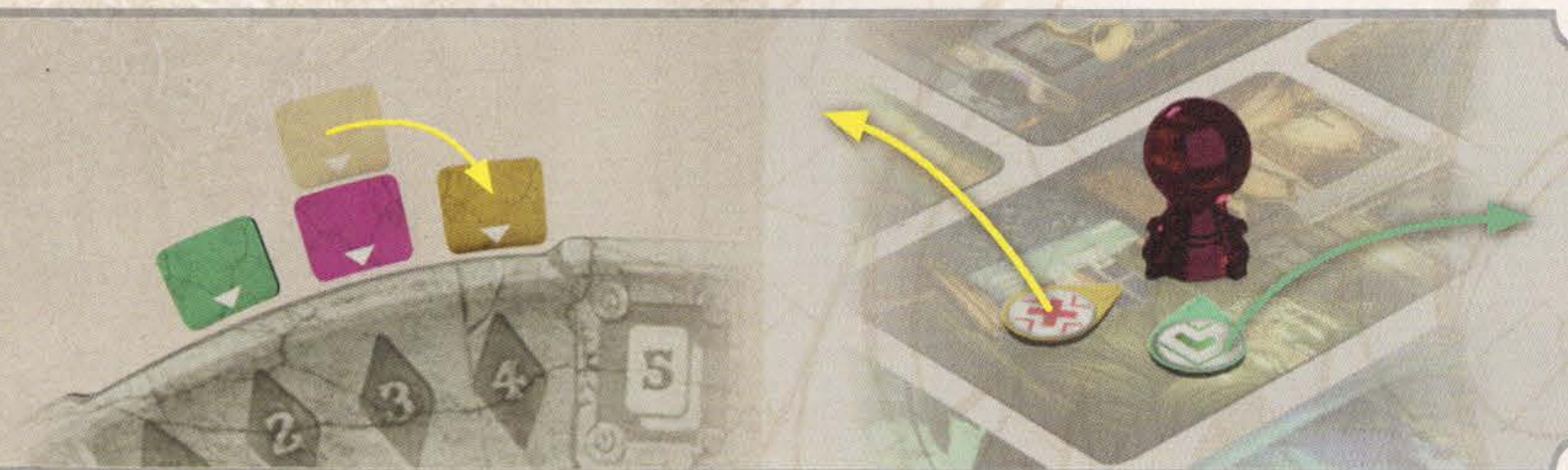


Se a carta que o **Médium** escolheu estiver errada:

- Os outros **Médiuns** que colocaram uma **ficha de Clarividência**  avançam as próprias **fichas de Nível de Clarividência** um espaço na **trilha de Clarividência**;
- Nada acontece com os **Médiuns** que colocaram uma **ficha de Clarividência** ;
- Todas as **fichas de Clarividência** usadas são descartadas.

Como as **fichas de Clarividência** são descartadas no fim da rodada, os **Médiuns** devem gerenciar bem suas **fichas de Clarividência**, pois são limitadas.
No início da quarta rodada, os **Médiuns** recuperam todas as **fichas de Clarividência** descartadas.

Exemplo: o **Fantasma** indicou que **Joana** não escolheu a carta certa. **Lucas** concordou com a escolha dela e colocou uma **ficha de Clarividência** ♥ naquela carta. Então, nada acontece. **Sérgio** discordou da escolha de **Joana** e colocou uma **ficha de Clarividência** ✖ naquela carta. Então, ele avança a **ficha de Nível de Clarividência** dele um espaço na **trilha de Clarividência**. As **fichas de Clarividência** de **Lucas** e de **Sérgio** são descartadas.



Quando um **Médium** termina de reconstruir a **trilha** dele:

- Ele avança a **ficha de Nível de Clarividência** um número de espaços igual ao número de rodadas restantes (referente ao número de horas restantes no **Relógio de Bolso**).
*Exemplo: esta é a quarta rodada, e há mais 3 rodadas restantes. O **Médium** avança a própria **ficha de Nível de Clarividência** 3 espaços.*
- Nas rodadas seguintes, ele pode continuar usando **fichas de Clarividência** se ainda tiver alguma, para continuar a avançar na **trilha de Clarividência**.

5 A revelação do mistério

O **Fantasma** prepara a última **Visão** compartilhada. Ele embaralha as 3 **cartas de Visão** e as coloca viradas para baixo na mesa.

O número de **cartas de Visão** que um **Médium** pode olhar varia. Quanto maior o progresso de um **Médium** na **trilha de Clarividência**, mais **cartas de Visão** compartilhadas ele pode olhar. Os **Médiuns** não podem mais conversar e devem votar em segredo.

Há 3 passos na votação dos **Médiuns**:

1- Vire para cima 1 das **cartas de Visão** compartilhadas. Todos os **Médiuns** podem vê-las. Os **Médiuns** com 4 ou menos de Nível de Clarividência votam primeiro: eles escolhem uma **Trilha** em segredo, pegam **ficha de Clarividência** correspondente (o lado com o ♥), ficam com ela na mão fechada e não mostram para os outros jogadores. Esta votação é definitiva.

As outras fichas são descartadas sem que os outros **Médiuns** vejam. Quando todos os **Médiuns** com 4 ou menos de **Nível de Clarividência** votarem, siga para o próximo passo.

2- Vire para cima a segunda **carta de Visão** compartilhada. Agora, é a vez dos **Médiuns** com 6 ou menos de **Nível de Clarividência** votarem depois de verem as cartas reveladas.

3- Vire para cima a última **carta de Visão** compartilhada. Todos os **Médiuns** com 7 ou mais de **Nível de Clarividência** olham as cartas reveladas e votam.

Observação: nos passos 2 e 3, os **Médiuns** que já tiverem votado não podem mudar seus votos nem se comunicar com outros **Médiuns**.

Quando todos os **Médiuns** tiverem feito suas escolhas, cada um revela a ficha que têm nas mãos. A **Trilha** com mais votos se torna a hipótese dos **Médiuns**. Se nenhuma **Trilha** tiver mais votos que as outras, o **Médium** com o **Relógio de Bolso** escolhe uma das **Trilhas** empatadas.

O **Fantasma** revela a resposta correta: a **Trilha** do culpado.

- Se os **Médiuns** não tiverem adivinhado o culpado, todos os jogadores perdem. A conexão é interrompida: os **Médiuns** não conseguiram fazer o **Fantasma** descansar em paz.
- Se os **Médiuns** tiverem adivinhado o culpado, todos os jogadores vencem. Parabéns! Vocês solucionaram o mistério e trouxeram paz ao **Fantasma**: o assassino não sairá impune.

