

MYSTERIUM

LIVRO DE REGRAS

Vejo que vocês ousaram entrar na Mansão Mysterium, mesmo ela sendo mal-assombrada... Mas quanta coragem! Acomodem-se à mesa, abram suas mentes, despertem seus sextos sentidos e preparem-se para uma sessão espírita extraordinária com o objetivo de permitir que uma alma perdida descanse em paz...

2 História

5 Regras

Ducado de Warwick, Escócia
19 de setembro de 1922

Professor Alphonse de Belcour, Poitiers, França

Meu Caríssimo Alphonse,

Desde a última vez que lhe escrevi, ocorreram eventos sobrenaturais na mansão todos os dias. No decorrer de minhas investigações, deparei-me com alguns recortes de jornais antigos que mencionavam o fim trágico de um serviço a cerca de 30 anos atrás. Embora a polícia não tenha tardado a concluir que foi um acidente, continuaram circulando boatos sobre as circunstâncias da morte.

Parece que apressaram o caso, e aposto até meu último xelim que o fantasma da mansão tem algo a ver com essa história. Infelizmente, ele não consegue se manifestar em nosso mundo por um tempo longo o bastante para se comunicar. Se unirmos nossas forças, talvez possamos dar a ele a energia de que precisa para transmitir sua mensagem. Assim sendo, reitero meu convite: eu ficaria satisfeítíssimo se Alma, Ardashir, Madame Wang, Jessalyn e a sua boa pessoa pudessem se juntar a mim de pronto para resolver esse mistério.

Aguardo ansioso por sua resposta.
Do seu eterno amigo,

C. Mc Dowell

Diário Noturno de Warwick

14 de dezembro de 1894

TRAGÉDIA NA MANSÃO DO CONDE DE WARWICK!

A mansão do Conde de Warwick foi palco de uma tragédia terrível na noite da última quinta-feira, dia 13 de dezembro. Para celebrar o aniversário de sua filha, Margaret, o Conde organizou uma festa à fantasia para cerca de cem convidados. À 1h30 da manhã, um dos serviçais foi encontrado morto em circunstâncias ainda desconhecidas. A polícia chegou ao local trinta minutos após a descoberta do corpo e logo começou a interrogar os vários convidados. Infelizmente, os questionamentos iniciais não lançaram luz sobre esse caso misterioso. A polícia emitiu uma convocação para que as testemunhas

INVESTIGAÇÃO CHEGA A IMPASSE

Um mês após o crime, continuam obscuras as circunstâncias da morte do serviçal do Conde de Warwick, ocorrida na noite de 13 de dezembro de 1894. A convocação das testemunhas não trouxe nenhuma informação sobre a família do falecido. Acredita-se que a vítima não possuía laços estreitos com ninguém. A polícia prossegue com os interrogatórios, até agora infrutíferos. De acordo com os inspetores, a explicação mais plausível é que foi um acidente lamentável, embora os boatos circulando na região façam alusão a um assassinato cruel relacionado a um caso que afronta a moral e os bons costumes.

CASO DO SERVIÇAL DE WARWICK — POLÍCIA PRESUME MORTE ACIDENTAL

Após uma investigação de quatro meses do evento trágico na mansão do Conde de Warwick, a polícia concluiu que a morte do serviçal foi um acidente. Desde a tragédia, as circunstâncias da morte do serviçal foram objeto de notáveis especulações. O caso do serviçal de Warwick foi oficialmente encerrado.

Diário Noturno de Warwick

13 de maio de 1895

CONDE E CONDESSA DE WARWICK DEIXARÃO A REGIÃO



Em um anúncio que chocou a todos, o Conde declarou que tenciona partir permanentemente, junto de sua esposa e filhos, da mansão que é o lar da família há gerações. O Conde, conhecido pelo caráter, pela generosidade e pelo envolvimento com a cidade, deixará saudades em toda a população. O nobre explicou que ele e sua família não se sentem mais tranquilos desde o evento trágico que ocorreu na mansão há cinco meses. A propriedade foi posta à venda imediatamente e já encontrou um comprador — um membro do clã MacDowell. Essa família abastada já adquiriu uma série de imóveis na região.

MYSTERIUM

Conrad Mac Dowell



Especialidade: *Cristalomania*

Nacionalidade: *Escocês*

Conrad é um nobre escocês muito rico do clã MacDowell, que já existe há 17 gerações. Aos 18 anos, ele herdou a bola de cristal de sua avó, Moira.

Apesar do futuro acadêmico promissor e a expectativa de uma carreira militar brilhante, ele optou por trilhar o caminho da cristalomania. Dentre sua clientela, encontram-se diversas figuras proeminentes. Graças à sua percepção extrassensorial, voltou ileso da guerra em 1918. Após esse período turbulento, ele passou a residir na mansão da família, que acabara de herdar. Lá, não tardou até que ele sentisse uma presença sobrenatural muito estranha...



Alma Salvador

Especialidade: *Adivinhação através de pêndulo*

Nacionalidade: *Espanhola*

Órfã ainda criança, Alma foi acolhida e criada em um convento. Ela descobriu seu dom aos oito anos, enquanto brincava com um relógio de bolso que um visitante distraído esquecera. Desde então, ela passou a usar seu dom para ajudar outros órfãos a encontrar suas famílias. As freiras souberam de suas atividades nada ortodoxas quando ela contava com 12 anos, e a expulsaram do convento, acusando-a

de bruxaria. Hoje, ela consegue se sustentar graças à sua habilidade de localizar a alma de qualquer ser humano, e também ajuda os pobres a encontrar parentes desaparecidos. Sua índole caridosa foi o que a moveu a aceitar o pedido de Sir Conrad para ajudar a salvar uma alma perdida.

Madam Wang



Especialidade: *I-Ching (bibliomancia)*

Nacionalidade: *Chinesa*

Recrutada ainda jovem por uma sociedade secreta que estuda o I-Ching, ela deixou a família para aprender a dominar seu dom. Assim, ficou livre para se dedicar ao estudo desse texto antigo, progredindo sempre a passos largos. Ela se especializou na comunicação com ancestrais e na exploração de vidas passadas. Em tempos de turbulência política na China, os líderes buscaram a ajuda de sua clarividência para sobrepujar seus rivais. Madame Wang, cansada de ver seu dom sendo usado para fins políticos, decidiu se aposentar e viajar pela China, ajudando quem encontrava no caminho. Foi durante essa jornada que seu colega, Sir Conrad MacDowell, solicitou sua ajuda para resolver um mistério do passado.



Alphonse de Belcour

Especialidade: *Numerologia*

Nacionalidade: *Francês*

Alphonse nasceu no seio da aristocracia francesa, em uma família estreitamente ligada ao clã MacDowell. O irmão de Alphonse lutou e morreu na Batalha de Verdun, enquanto Alphonse estudava em casa para seu doutorado em matemática. Desolado pela notícia da morte do irmão, ele buscou conforto em suas pesquisas. Logo, descobriu que as propriedades secretas e surpreendentes dos números podiam ser exploradas por aqueles capazes de interpretá-los. A pesquisa científica de Alphonse sobre os números permitiu que ele decifrasse parte das mensagens ocultas em textos importantíssimos de todo o mundo. Ao apresentar sua tese, seus colegas foram unânimes: ou Alphonse revolucionaria a ciência, ou seria considerado louco! Ele concordou em viajar para a mansão em nome da amizade com Conrad MacDowell.



Ardhashir

Especialidade: *Talismã*

Nacionalidade: *Otomano*

O dom da adivinhação foi passado de geração em geração na família de Ardashir. O poderoso talismã Amajlije, que está em posse da família há séculos, permite que o dono focalize e amplifique seus poderes psíquicos. Embora, tradicionalmente, a família sirva ao Sultão, Ardashir optou por outro caminho, partindo para explorar outras partes do mundo. Após vários anos viajando e aperfeiçoando sua habilidade, ele voltou à sua pátria para praticar a adivinhação com a ajuda de seu talismã. Desde então, conquistou uma reputação notável perante os líderes de todo o mundo. A aura de mistério que permeia a mansão de Sir Conrad MacDowell foi um fator decisivo para que Ardashir viajasse à Escócia.



Jessalyn Smith

Especialidade: *Cartomania*

Nacionalidade: *Americana*

Jessalyn se casou muito jovem com o dono de uma fábrica, muito rico e igualmente ausente, e vive profundamente entediada... Em sua casa, em Rochester, Nova Iorque, ela costumava tirar cartas de tarô para os amigos. Quando uma de suas amigas perdeu a filha pequena para uma pneumonia, Jessalyn decidiu organizar uma sessão espírita com tarô para entrar em contato com a alma da menina. Foi então que ela descobriu ser uma médium poderosa, e muitos cidadãos de Rochester passaram a buscar sua ajuda. Os boatos de seu dom se espalharam, e logo havia pessoas de todo o país chegando para entrar em contato com seus entes falecidos. Naturalmente, ela aceitou o pedido de ajuda de Sir Conrad MacDowell, principalmente porque ela sempre sonhara em conhecer a Escócia.

Objetivo

Mysterium é um jogo cooperativo onde os jogadores tentam resolver um mistério, vencendo ou perdendo juntos. O objetivo de todos é o mesmo: desvendar a verdade por trás da morte do fantasma que assombra a mansão, permitindo que sua alma descanse em paz.

Papéis dos Jogadores

Mysterium é um jogo de cartas assimétrico no qual os jogadores assumem um dos dois diferentes papéis, mas compartilham de um objetivo comum. Cada um joga de acordo com o seu papel:

- O **fantasma** distribui cartas para guiar os médiuns, ajudando-os a tomar as decisões corretas para que a investigação progrida.
- Os **médiuns** recebem as cartas do fantasma e usam sua intuição para tentar interpretar suas mensagens corretamente.

Antes de começar a partida, os jogadores decidem quem assumirá cada papel, um deles sendo o fantasma e, os outros, médiuns.

Exemplo: Laura, Priscilla, Paulo, Carlos e Alex estão começando uma partida de cinco jogadores. Laura decide ser o fantasma. Os outros jogam como médiuns. **Priscilla** escolhe Alphonse de Belcour (azul), **Paulo** opta por Ardhashir (branco), **Carlos** jogará com Madame Wang (vermelho) e **Alex** será Alma Salvador (amarelo).

O QUE ESPERAR DA SESSÃO ESPÍRITA?

O jogo se passa nos anos 1920. Como médiuns, vocês foram convidados para uma sessão espírita na noite do Samhain (Halloween), quando os mundos visível e invisível se encontram. Esse é o dia do ano quando os vivos têm mais probabilidade de estabelecerem contato com o além. Vocês terão apenas sete horas antes de perder a conexão espiritual com o fantasma.

Ao fazer contato, vocês logo percebem que o fantasma não é capaz de revelar a identidade do assassino diretamente. Obviamente, ele ainda está em choque e tem apenas memórias vagas de sua morte. Com a ajuda do fantasma, a tarefa de vocês é reconstruir os eventos da noite fatídica. Quem esteve presente na cena do crime? Em que local ele ocorreu? Que objetos podem ter sido usados como arma? Para poupar tempo, cada médium seguirá uma linha de investigação diferente, com o objetivo de identificar e reconstruir as ações de um dos suspeitos.

Cansado pelos anos que passou vagando pelo plano astral, o fantasma está muito debilitado para falar.

Em vez disso, ele se comunicará com os médiuns individualmente, enviando visões efêmeras e obscuras, as quais os médiuns deverão compartilhar e se esforçar para interpretar com seus colegas. Guiados pela intuição, eles indicarão suas hipóteses ao fantasma, começando com a identificação dos suspeitos. O fantasma, então, informará a cada médium se suas intuições estavam corretas, permitindo que os mais perspicazes prossigam com a investigação. Quando o suspeito for desmascarado, a tarefa seguinte do médium será determinar onde o assassinato ocorreu e que objeto pode ter sido usado como arma do crime.

Se todos os médiuns concluírem suas tarefas com sucesso dentro das sete horas, o fantasma será capaz de se lembrar da identidade do culpado. Reunindo o que lhe resta de força, ele enviará ao grupo uma última visão para identificar o assassino. Quanto mais astutos os médiuns forem durante a sessão espírita, mais clara será a última visão...

Por fim, os médiuns farão uma votação para identificar formalmente o assassino, e vencerão a partida se a maioria tiver escolhido o culpado. Assim, a alma do fantasma se libertará, permitindo que ele descanse na paz eterna. Caso fracassem, o espírito do fantasma continuará vagando pelo mundo etéreo, e vocês terão de esperar mais um ano antes de tentar resolver o mistério da mansão novamente...

Agora que já sabem como ocorrerá a sessão espírita, vocês estão prontos para jogar!

Dicas para estabelecer um forte vínculo espiritual:

- Em sua primeira partida, recomendamos jogar no nível de dificuldade **FÁCIL** (ver página 8), e o papel do fantasma deve ser assumido por alguém que já esteja familiarizado com o jogo.
- O fantasma pode optar por não proferir nenhuma palavra ao longo da partida. Por exemplo, ele pode bater na mesa para responder às intuições dos médiuns: uma batida seria um “sim”, e duas batidas seriam um “não”, por exemplo.
- Há uma trilha sonora imersiva disponível para download em **www.libellud.com** (na página do jogo *Mysterium*), ou escaneando o código ao lado com seu smartphone.



Prepare o jogo conforme o esquema abaixo.

Componentes dos médiuns

1

6 peões de intuição
1 de cada cor



Uso > P.9

2

6 envelopes
1 de cada cor



Uso > P.10

3

6 marcadores de nível de clarividência
1 de cada cor



Uso > P.10

4

36 fichas de clarividência

6 de cada cor
Frente ✓ ou ✗



Uso > P.10

Verso com números de 1 a 6



Uso > P.12

Preparação Cada médium recebe:

1 peão de intuição

1 envelope

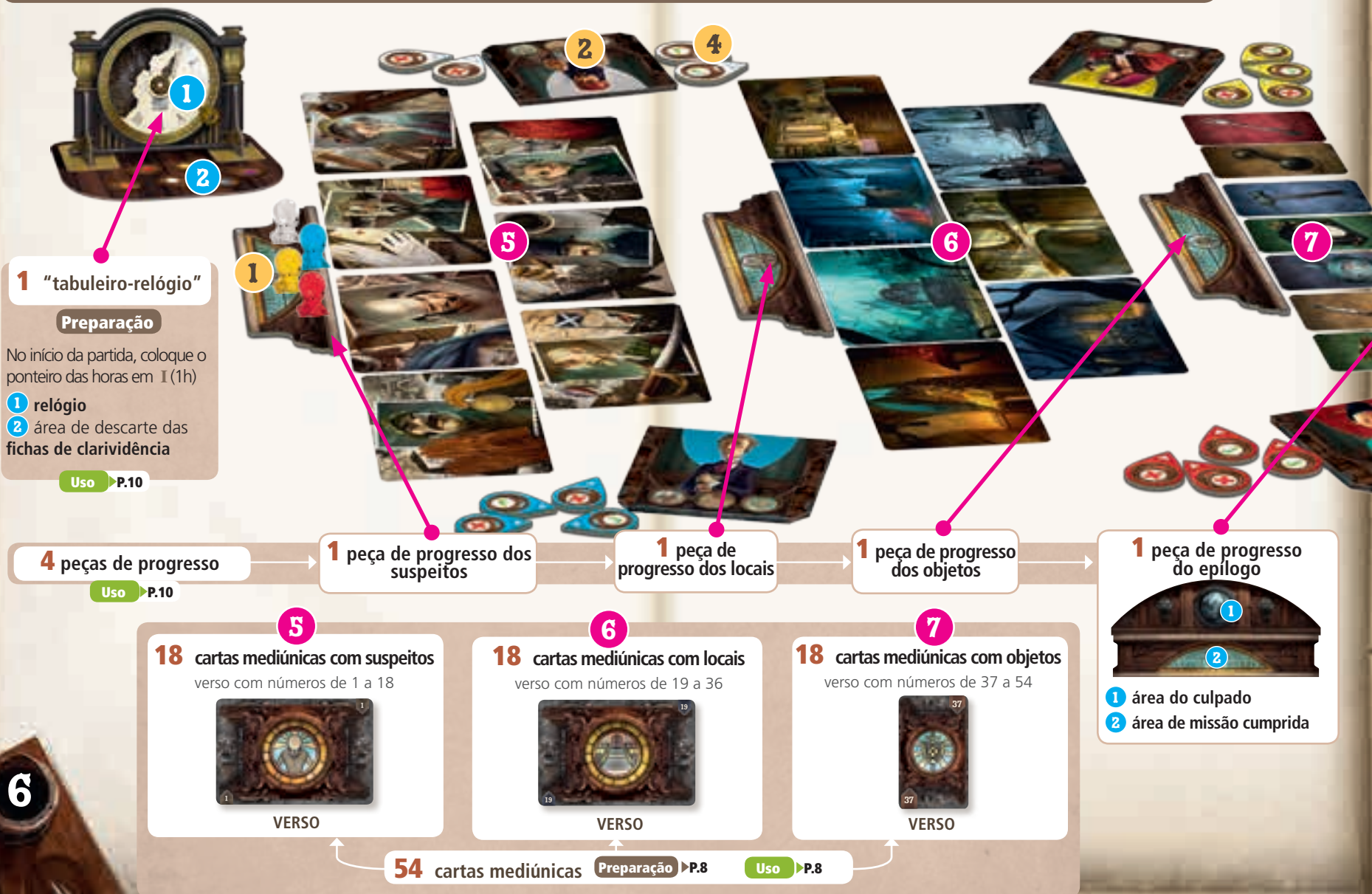
1 marcador de nível de clarividência. Coloque o marcador no espaço "0" do arco de clarividência.

As fichas de clarividência dependem do número de jogadores:

2-3 jogadores → 0

4-5 jogadores → 4 (numeradas de 1 a 4)

6-7 jogadores → 6 (numeradas de 1 a 6)



1 ampulheta

(2 minutos)

Uso ► P.9

3

9

10

8

12

11

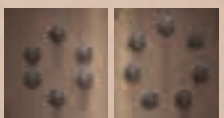
1 arco de clarividência

Preparação

Partidas com 4 a 7 jogadores

4-5 ► este lado para cima

6-7 ► este lado para cima



Componentes do fantasma

54 cartas do além, sendo:

Uso ► P.8

18 cartas do além com suspeitos

verso com números de 1 a 18



18 cartas do além com locais

verso com números de 19 a 36



18 cartas do além com objetos

verso com números de 37 a 54



Preparação ► P.8

11 6 fichas de culpados

verso com números de 1 a 6



FRENTE

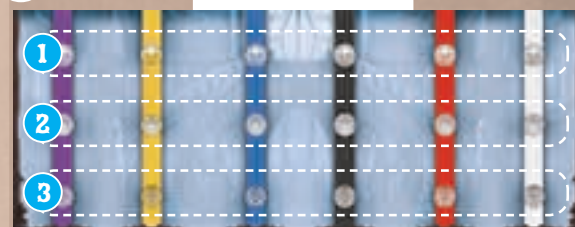
VERSO

Uso ► P.11

12 3 marcadores de corvos

Uso ► P.9

1 biombo



INTERIOR

Cada coluna corresponde a um médium diferente.

Cada linha corresponde a um tipo de carta do além:

- 1 espaços para cartas do além com suspeitos
- 2 espaços para cartas do além com locais
- 3 espaços para cartas do além com objetos

9 6 fichas do além

frente uma de cada cor



Uso ► P.9



verso com números de 1 a 6

Uso ► P.11

Preparação

Arrume as fichas do além atrás do biombo. Elas devem ficar com o lado colorido para cima, em frente à base da coluna correspondente.

10 84 cartas de visão



VERSO

Preparação

Arrume a pilha de cartas de visão atrás do biombo. No início da partida, o fantasma compra 7 cartas do topo da pilha.

Uso ► P.9

MYSTERIUM

Nível de Dificuldade e Preparação das Cartas

Escolha o nível de dificuldade do jogo. Isso vai determinar o número de cartas com suspeitos/locais/objetos usadas.

1 Embaralhe todas as **cartas mediúnicas com suspeitos** e compre um número de cartas (fechadas) igual ao exibido no esquema abaixo:

Número de jogadores	2	3	4	5	6	7	Descartes () permitidos ao fantasma
FÁCIL	4	5	5	6	6	7	por turno
Número de cartas com suspeitos/locais/objetos colocadas na mesa							
MÉDIO	5	6	6	7	8	8	por partida
Número de cartas com suspeitos/locais/objetos colocadas na mesa							
DIFÍCIL	6	7	7	8	9	9	por partida
Número de cartas com suspeitos/locais/objetos colocadas na mesa							

Exemplo: Em nossa partida de cinco jogadores (1 fantasma e 4 médiuns) com nível de dificuldade **MÉDIO** os jogadores compram 7 **cartas mediúnicas com suspeitos**.

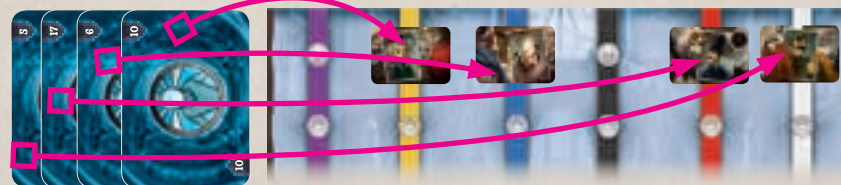
2 Procure as **cartas do além com suspeitos** cujos números correspondam às **cartas mediúnicas com suspeitos** compradas. Entregue as **cartas do além com suspeitos** ao fantasma. Arrume as **cartas mediúnicas com suspeitos** na área de jogo (ver página 6).

Exemplo: Carlos comprou as cartas de número 1, 3, 4, 5, 6, 10 e 17. Após selecionar as cartas, ele entrega ao fantasma as **cartas do além com suspeitos** de número 1, 3, 4, 5, 6, 10 e 17.



3 O fantasma embaralha as cartas que recebeu. Dentre elas, compra um número igual ao de médiuns na partida. Em seguida, o fantasma coloca essas cartas nos espaços dos suspeitos dentro do **biombo**, nas colunas que representam os diferentes médiuns. Coloque o resto das cartas de volta na caixa sem vê-las.

Exemplo: Laura (o fantasma) recebe 7 cartas e as embaralha. Ela compra a primeira carta (número 10) e a coloca no **biombo**, na coluna de **Alex** repetindo a operação para os outros médiuns.



Repita os passos 1, 2 e 3 para as **cartas de local** e, depois, para as **cartas de objeto**. Durante a fase de preparação, o fantasma cria uma combinação de três cartas (isto é, um suspeito, um local e um objeto) para cada médium.

Como Jogar

O jogo possui duas fases:

Fase 1 - Reconstrução dos eventos

Essa fase dura até 7 turnos, representados pelas horas no **relógio** (I, II, III, IV, V, VI e VII).

Fase 2 - Revelação do culpado

Essa fase só ocorrerá se todos os médiuns tiverem conseguido concluir a fase de Reconstrução dos eventos até o final do sétimo turno.

Fase 1 - Reconstrução dos eventos

Durante essa fase, os médiuns tentarão identificar quem são os suspeitos do assassinato, determinar onde foi cometido esse ato tão execrável, e estabelecer quais objetos podem ter servido como arma do crime.

Para representar visualmente o progresso feito pelos médiuns durante as investigações, cada médium andará com seu **peão de intuição** pelas 4 **peças de progresso** (ver página 6). Cada investigação é conduzida em ordem. Ou seja, os médiuns precisam, primeiro, identificar seu suspeito antes de tentar descobrir seu local e, por fim, seu objeto.

A fase de *reconstrução* dos eventos ocorre em duas etapas:

Etapas 1 - Interpretação das visões

Etapas 2 - Manifestação espectral

Etapa 1 - Interpretação das visões

Durante o primeiro turno, o **peão de intuição** de cada médium deve ser colocado na **peça de progresso dos suspeitos**. Isso significa que a tarefa do fantasma é ajudar os médiuns a adivinhar a carta de suspeito que lhes foi designada atrás do **biombo**. Para isso, ele projeta uma visão para cada médium, que consiste em uma ou mais **cartas de visão**.

► Para projetar uma visão, o fantasma deve:

- 1 escolher um médium e colocar uma ou mais **cartas de visão** abertas na frente do médium;
- 2 empurrar a **ficha do além** correspondente à cor do médium para perto do **biombo**. Isso serve para lembrar que o fantasma já deu **cartas de visão** a esse médium e não pode mais lhe dar cartas no turno atual;
- 3 comprar **cartas de visão** até compor uma mão de 7 cartas. Se a pilha de compra das **cartas de visão** estiver vazia, o fantasma embaralha a pilha de descarte das **cartas de visão** para formar uma nova pilha de compra;
- 4 escolher outro médium e repetir o mesmo procedimento, até que todos os médiuns tenham recebido pelo menos uma **carta de visão**.



Ao receber uma visão, cada médium deverá tentar interpretá-la e descobrir a qual suspeito/local/objeto ela se refere (dependendo da **peça de progresso** onde seu peão de intuição estiver). Para isso, os médiuns podem examinar livremente suas **cartas de visão** e **cartas mediúnicas**, e discutir hipóteses com os outros.

Quando o fantasma tiver projetado visões para todos os médiuns, ele inicia a **ampulheta**.

Cada médium deve colocar seu **peão de intuição** na **carta mediúnica** para a qual ele acredita que o fantasma o está guiando antes que o tempo da **ampulheta** acabe. Os outros médiuns podem analisar as cartas e dar opiniões para ajudar na decisão. Os médiuns podem mudar seus **peões de intuição** de posição a qualquer momento antes do tempo da **ampulheta** acabar.



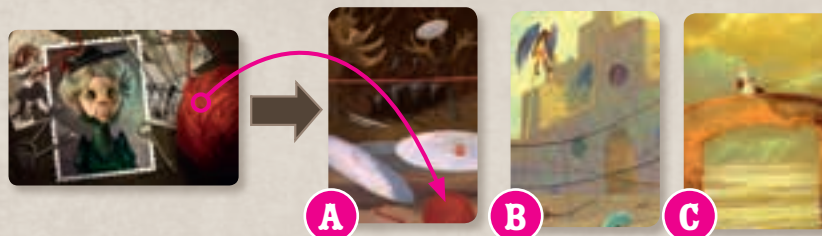
Nota: mais de um médium pode colocar seu **peão de intuição** na mesma **carta mediúnica**. Entretanto, como cada médium deve encontrar uma combinação única (suspeito, local e objeto), a intuição de pelo menos um médium estará errada!



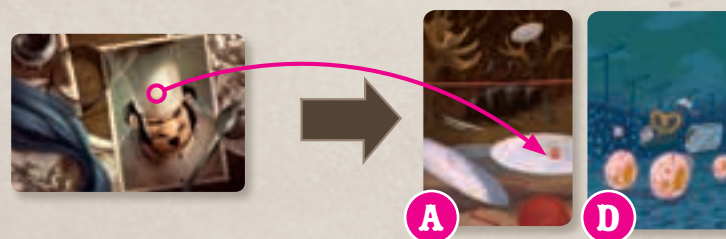
Importante: embora o fantasma possa ouvir os debates dos médiuns, ele **JAMAIS** poderá fazer comentários ou gestos que sirvam de dica, pois isso arruinaria a experiência do jogo.

Exemplo de visões

Laura (o fantasma) quer ajudar **Alex** a adivinhar a suspeita “governanta”. Essa carta de suspeito mostra um novelo de lã vermelho. Laura (o fantasma) olha as cartas da mão e escolhe a carta **A** (na qual há uma bola e um fio de lã vermelhos), mas também a carta **B** (que exibe outros fios e cordas) e a carta **C** (mostrando uma mulher com um chapéu), para aprimorar essa visão.



Laura também quer que **Priscilla** suspeite do “cozinheiro”. Há alguns pratos na carta **A**. Laura também poderia ter escolhido essa carta para a visão de **Priscilla**. Para aprimorar essa visão, ela também pode acrescentar a carta **D** (onde aparecem bolos).



► Descartar cartas de visão (🦅)

No início da partida, o fantasma pega o número de **corvos** correspondente ao nível de dificuldade escolhido (ver esquema na página 8). A qualquer momento da partida (mesmo durante a fase de Revelação do culpado), o fantasma pode descartar quantas **cartas de visão** quiser para comprar cartas novas, compondo uma mão de 7 cartas. Essa ação fica sujeita ao número de descartes permitidos, que é determinado pelo nível de dificuldade.

Nível de dificuldade FÁCIL : o fantasma pode descartar suas cartas uma vez por turno. Nesse caso, ele coloca um corvo sobre o **biombo**, removendo-o ao final do turno.

Nível de dificuldade MÉDIO : o fantasma pode descartar suas cartas até três vezes durante a partida, colocando um corvo sobre o **biombo** cada vez que o fizer.

Nível de dificuldade DIFÍCIL : o fantasma só pode descartar suas cartas uma vez durante a partida, colocando um corvo sobre o **biombo**.



MYSTERIUM

► Uso das fichas de clarividência

Os médiuns podem colocar **fichas de clarividência** nos **peões de intuição** de outros médiuns a qualquer momento antes do tempo da **ampulheta** acabar. Se bem usadas, essas fichas permitem que os médiuns avancem no **arco de clarividência**, o que pode fornecer pistas adicionais ao tentar identificar o culpado na fase final do jogo.



Há dois tipos de **ficha de clarividência**: fichas com um símbolo  indicando que o jogador concorda com a intuição do médium; e as com um símbolo , indicando o contrário.

- Cada médium só pode colocar uma **ficha de clarividência** por **peão de intuição** ou acrescentar uma **ficha de clarividência** em seu próprio **peão de intuição**;
- um médium pode jogar quantas **fichas de clarividência** quiser durante um mesmo turno, mas não é obrigado a usar nenhuma;
- como pode haver mais de um **peão de intuição** na mesma **carta mediúnica**, cada **ficha de clarividência** deve apontar claramente para o peão a qual está associada;
- os jogadores podem mover ou remover suas **fichas de clarividência** a qualquer momento antes do tempo da **ampulheta** acabar.



Importante: após usadas, todas as **fichas de clarividência** ( e ) são descartadas e vão para o espaço designado no **relógio**. Elas serão resgatadas no início do quarto turno.

Quando o tempo da **ampulheta** acabar, a etapa de Interpretação das visões termina e o fantasma se manifesta.

Etapa 2 - Manifestação espectral



Durante essa etapa, o fantasma se manifesta para que os médiuns saibam se interpretaram suas visões corretamente. O fantasma poderá revelar essas informações na ordem em que desejar. Ele diz a cada médium se sua intuição estava certa (se o médium colocou seu peão sobre a carta correta) ou errada (se não colocou o peão na carta correta). Após se manifestar para um médium, o fantasma puxa a **ficha do além** da cor correspondente, afastando-a do **biombo**.

► Se o médium escolheu a carta mediúnica certa

- O fantasma vira a **carta do além** correspondente no **biombo**;
- todos os médiuns que jogaram uma **ficha de clarividência**  avançam um espaço com seus marcadores no **arco de clarividência**;
- o médium pega a **carta mediúnica** correta e a coloca dentro de seu **envelope**;
- o médium descarta todas as **cartas de visão** que recebeu;
- o médium pega seu **peão de intuição** e o coloca na **peça de progresso** seguinte.

Exemplo: **Priscilla** conseguiu identificar seu suspeito. No próximo turno, **Laura** (o fantasma) a ajudará a adivinhar seu local. Portanto, **Priscilla** coloca seu **peão de intuição** na **peça de progresso** dos locais.

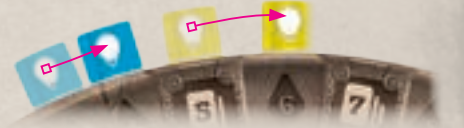
10

► Se o médium não escolheu a carta mediúnica certa

- Todos os médiuns que jogaram uma **ficha de clarividência**  avançam um espaço com seus marcadores no **arco de clarividência**;
- o médium coloca seu **peão de intuição** de volta na mesma **peça de progresso** onde estava na Etapa 1;
- as **cartas de visão** que o médium recebeu permanecem à sua frente. Em cada turno seguinte, o fantasma dará uma ou mais cartas adicionais para aprimorar a visão, até que o médium escolha a **carta mediúnica** correta ou até que a partida acabe.

Exemplo de uso das fichas de clarividência

O fantasma indica que a intuição de **Carlos** estava certa. **Priscilla** e **Alex** haviam colocado uma **ficha de clarividência**  no **peão de intuição** de **Carlos**. Como resultado, eles avançam um espaço com seus **marcadores de nível de clarividência** no **arco de clarividência**. **Paulo**, que havia colocado uma ficha , não avança seu marcador.



► Se um médium acabou de obter suas três cartas mediúnicas

Quando o médium consegue identificar sua combinação de **cartas mediúnicas**, ele coloca seu **peão de intuição** na área de **missão cumprida**, na **peça de progresso** do epílogo. Ele avança um espaço com seu marcador no **arco de clarividência** para cada hora restante no **relógio**. Depois, ele continua participando, podendo ajudar os outros médiuns a interpretar suas visões, e ainda poderá jogar suas **fichas de clarividência** restantes.

Exemplo: **Paulo** descobre sua combinação durante a quarta hora. Assim, ele avança seu marcador 3 espaços no **arco de clarividência**.

Ao final desta etapa, avance uma hora com o ponteiro das horas no **relógio**.

- Caso um ou mais médiuns ainda não tenham identificado seus suspeitos, locais e objetos, começa uma nova fase de **reconstrução** dos eventos. Se o relógio já estiver na 7ª hora (VII), a partida termina e todos os jogadores perdem.
- Se todos os médiuns tiverem identificado suas combinações de suspeito, local e objeto, prossiga para a fase final do jogo: a **revelação do culpado**.

Nota: ao final desta etapa, os **peões de intuição** dos médiuns podem estar em diferentes **peças de progresso**.



Fase 2 - Revelação do culpado

Essa fase só ocorre se todos os médiuns tiverem identificado suas combinações de suspeito, local e objeto antes que o **relógio** marque 8 horas.

A identidade do culpado é revelada em três etapas:

Etapa 1 - Organização dos suspeitos

Etapa 2 - Visão compartilhada

Etapa 3 - Votação

1 Etapa 1 - Organização dos suspeitos

Durante essa etapa, os médiuns organizam suas combinações de cartas em grupos, a fim de comparar os suspeitos e permitir que o fantasma identifique o culpado.

- Pegue todas as **cartas mediúnicas** que não foram colocadas nos **envelopes** e coloque-as de volta na caixa, junto das **peças de progresso** dos suspeitos, dos locais e dos objetos.
- Coloque uma **ficha do além** por médium no centro da mesa, com o lado numerado para cima.



Exemplo: em nossa partida de cinco jogadores (com 4 médiuns), são necessários 4 grupos de cartas e, assim, são usadas as **fichas do além** com os números de 1 a 4.

Guarde as **fichas do além** não usadas de volta na caixa.

- Os médiuns retiram suas combinações de três cartas dos **envelopes** e colocam cada uma das combinações ao lado de uma ficha numerada, formando vários grupos de cartas no centro da mesa, cada um contendo um suspeito.

Exemplo de grupos de cartas



- O fantasma pega as 6 **fichas de culpado** e as esconde atrás do **biombo**.
- Os médiuns pegam todas as suas **fichas de clarividência** (com lados (X) e (✓)).

2 Etapa 2 - Visão compartilhada

Durante essa etapa, o fantasma tentará guiar os médiuns na direção do grupo de cartas no centro da mesa em que o culpado estiver.

Para tanto, deve ser feito o seguinte:

- O fantasma pega três **cartas de visão** da mão. Essas cartas compõem uma visão compartilhada e todas devem apontar para um mesmo grupo, que o fantasma escolherá como culpado. Uma das três cartas deverá apontar para o suspeito no grupo-alvo, outra para o local, e a última para o objeto. Em seguida, o fantasma embaralha as cartas da visão compartilhada e as coloca fechadas no centro da mesa.
- Sem que ninguém mais veja, o fantasma pega a **ficha de culpado** com o número correspondente ao grupo do culpado e a coloca fechada na **área do culpado**, na **peça de progresso do epílogo**.



Visão compartilhada



Ficha de culpado

3 Etapa 3 - Votação

Durante essa etapa, os médiuns fazem uma votação para definir em qual grupo eles acreditam que o culpado está. O fantasma não pode indicar a que elemento da combinação cada carta da visão compartilhada está relacionada. O verdadeiro culpado será revelado ao final dessa etapa.

Votos dos médiuns

Os médiuns votam em segredo e não podem se comunicar durante a votação. Eles votam em momentos diferentes, dependendo de seu nível de clarividência, conforme determinado pela posição de seu **marcador de nível de clarividência** no **arco de clarividência**.

- Os médiuns com nível de clarividência baixo (Baixo) verão apenas uma carta da visão compartilhada antes de votar para identificar o grupo do culpado.
- Os médiuns com nível de clarividência médio (Médio) verão duas cartas.
- Os médiuns com nível de clarividência alto (Alto) verão todas as três cartas.



Nota: 6-7 ➡ Os limites dos níveis de clarividência são diferentes (ver página 7).

MYSTERIUM

Assim sendo, quanto mais o médium avançar no **arco de clarividência**, mais pistas ele verá quando os médiuns tiverem que identificar o grupo onde está o verdadeiro culpado.



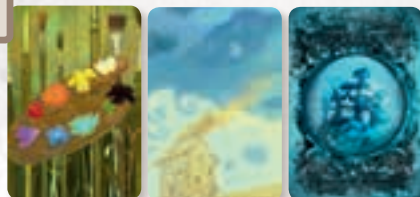
Os médiuns votam com os lados numerados das **fichas de clarividência**. Cada médium deve pegar a ficha com o número do grupo que ele acredita ser o do culpado e colocá-la dentro de seu **envelope**.

Exemplo de votação



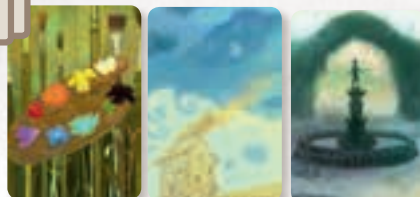
A primeira carta da visão compartilhada é revelada.

Priscilla, que chegou ao 4º espaço (nível Baixo) no **arco de clarividência**, vota neste momento.



A segunda carta da visão compartilhada é revelada.

Alex e **Carlos**, que chegaram ao 5º e ao 6º espaço (nível Médio) no **arco de clarividência**, votam neste momento.



A última carta da visão compartilhada é revelada.

Paulo, que chegou ao 11º espaço (nível Alto) no **arco de clarividência**, vota neste momento.

Quando todos os médiuns tiverem votado, os votos são revelados.

► Revelação dos votos e do verdadeiro culpado

O médium com a maior pontuação no **arco de clarividência** (ou, em caso de empate, o mais velho dentre os empatados) recebe todos os **envelopes**. Ele revela uma **ficha de clarividência** de cada vez, colocando-a no grupo de cartas com a **ficha do além** de número correspondente.

Depois que todas as fichas forem colocadas, siga os passos abaixo:

- Se um dos grupos recebeu a maioria dos votos, ele é escolhido como o provável grupo do culpado;
 - Se nenhum grupo tiver a maioria, quebra-se o empate em favor do grupo escolhido pelo jogador mais avançado no **arco de clarividência**. Considera-se que esse grupo seja o veredito dos médiuns quanto ao culpado.
 - Caso permaneça o empate, ele é quebrado em favor do grupo votado pelo jogador mais velho.
- Agora, é hora de revelar a **ficha de culpado** colocada na **área do culpado**!

12

Fim de Jogo

Se o grupo escolhido pelos médiuns for o grupo do verdadeiro culpado, todos os jogadores vencem a partida e o espírito do fantasma poderá descansar em paz! De outro modo, os jogadores perdem a partida e deverão esperar até o Samhain do ano que vem para que possam tentar resolver o mistério da mansão novamente...

Partida de Dois ou Três Jogadores

É possível ajustar algumas regras para jogar *Mysterium* com 2 ou 3 jogadores.

► Preparação Especial

- O **arco de clarividência**, os marcadores relacionados a ele e as **fichas de clarividência** não são usados.
- Cada jogador assume o papel de dois médiuns (menos o fantasma);
- Durante a fase de visão compartilhada, as três **cartas de visão** são jogadas abertas.

► Regras especiais para a fase 2 — Revelação do culpado

Etapa 1 — Organização dos suspeitos (página 11)

- 2** ➡ Crie dois grupos adicionais com cartas aleatórias (com um suspeito, um local e um objeto em cada grupo), usando cartas mediúnicas que foram descartadas ao longo da partida, totalizando quatro grupos. Depois, coloque as fichas numeradas de 1 a 4 nos quatro grupos formados.

- 3** ➡ Coloque as fichas numeradas de 1 a 4 nos quatro grupos de cartas.

Etapa 3 — Votação (página 12)

- 2** ➡ O jogador que assumir o papel dos dois médiuns usa apenas um de seus peões de intuição para votar no grupo do culpado.
- 3** ➡ A votação é aberta, e não em segredo. Os dois médiuns deverão decidir em conjunto sobre o provável grupo do culpado, colocando os **peões de intuição** dos dois sobre esse grupo.

Tradução: Gabriel Ninô

Revisão: Priscilla Freitas

Galápagos Jogos: Thiago Brito, Fernando Cabuto, Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli