



Oleksandr Nevskiy  
& Oleg Sidorenko



Xavier Collette  
& Igor Burlakov

# MYSTERIUM

## INSTRUKCJA

*Wejście do nawiedzonej posiadłości wymaga odwagi, ale Wam jej nie brakuje. Brawo! Usiądźcie przy stole, otwórzcie umysły i pozwólcie, aby rozbudził się Wasz szósty zmysł. Lada moment weźmiecie udział w wyjątkowym seansie spirytystycznym. Czy uda się Wam uspokoić udręczoną duszę?*





W noc Samhain (z którego wywodzi się Halloween) to, co widzialne, łączy się z tym, co niewidzialne, tworząc pomost do innego świata. Właśnie tej nocy Conrad MacDowell zaprosił swoich przyjaciół – parapsychicznie uzdolnionych badaczy – na wyjątkowy seans spirytystyczny. Wspólnie spróbują porozumieć się z kimś, kto od dawna nie żyje.

Posiadłość Warwicków od lat nawiedza duch zamordowanego człowieka. Wiadomo jedynie, że zginął w makabrycznych okolicznościach. Kim był? Gdzie zginął? W jaki sposób? Conrad postanawia zebrać zespół i raz na zawsze rozwiązać tajemnicę tej zbrodni. Badacze razem poprowadzą śledztwo, choć każdy z nich podejmie inny trop.

Duch nie potrafi jednak mówić. Może się komunikować z ludźmi wyłącznie za pośrednictwem wizji. Najpierw badacze muszą zidentyfikować wszystkich podejrzanych oraz miejsce i narzędzie zbrodni, aby duch mógł sobie przypomnieć tożsamość mordercy. Dopiero wtedy będą w stanie odkryć prawdę i uwolnić ducha. Czasu jest niewiele! Muszą to zrobić przed nastaniem świtu, w przeciwnym razie duch będzie skazany na wieczną tułaczkę po nicości.

## Opis gry

*Mysterium* to gra kooperacyjna, co oznacza, że wspólnie wygrywacie albo przegrywacie rozgrywkę. Macie też wspólny cel – ustalić okoliczności śmierci nawiedzającego posiadłość **ducha**. Aby to zrobić, musicie odpowiednio zinterpretować przesyłane przez niego wizje. Przed rozpoczęciem rozgrywki zdecydujcie, kto z Was wcieli się w **ducha**, a kto w **badaczy**. **Duch** i **badacze** grają według innych zasad.

Gracz wcielający się w **ducha** musi prowadzić **badaczy** podczas śledztwa, zostawiając im wskazówki w formie ilustrowanych **kart wizji** dotyczące podejrzanych, miejsc i przedmiotów, które muszą znaleźć. **Duch** może się porozumiewać z **badaczami wyłącznie** za pomocą tych kart.

Każdy z pozostałych graczy (**badaczy**) ma 1 cel osobisty: musi odkryć po 1 przypisanym mu podejrzany, miejsce i przedmiocie. Pamiętajcie, aby współpracować i razem interpretować **karty wizji** przedstawiane przez **ducha**.

### Wskazówki dla graczy

- Jeśli niektórzy z Was grają w *Mysterium* po raz pierwszy, w **ducha** powinna się wcielić osoba już zaznajomiona z zasadami gry.
- Aby rozgrywka była bardziej klimatyczna, gracz wcielający się w **ducha** może pukać w stół, zamiast mówić „tak” albo „nie”, gdy **badacze** prezentują swoje wybory. Jedno puknięcie oznacza „tak”, a dwa – „nie”.
- Jeśli chcecie wprowadzić do rozgrywki nieco atmosfery tajemniczości, wejdźcie na stronę internetową (<https://www.libellud.com/en/our-games/mysterium/>) gry *Mysterium* i włączcie oficjalną ścieżkę dźwiękową. Możecie też skorzystać z kodu QR.





## Elementy dla ducha

ekran

**18 kart postaci**  
(ponumerowanych od 1 do 18)

**18 kart miejsc**  
(ponumerowanych od 19 do 36)

**18 kart przedmiotów**  
(ponumerowanych od 37 do 54)

**6 żetonów sprawy**  
(ponumerowanych od 1 do 6)



**84 karty wizji**

**6 żetonów ducha**  
(w 6 różnych kolorach,  
ponumerowanych od 1 do 6)

**3 żetony kruków**

## Elementy dla badaczy

**6 pionków intuicji**  
(w 6 różnych kolorach)

**36 żetonów jasnowidzenia**  
(po 6 w 6 różnych kolorach, w tym 3  i 3 , ponumerowanych od 1 do 6)

**6 żetonów poziomu jasnowidzenia**  
(w 6 różnych kolorach)

**18 kart postaci**  
(ponumerowanych od 1 do 18)

**18 kart przedmiotów**  
(ponumerowanych od 37 do 54)

**18 kart miejsc**  
(ponumerowanych od 19 do 36)

## Pozostałe elementy gry

**planszетка z zegarem** (do złożenia)

**3 planszетки postępu**  
(postać, miejsce i przedmiot)

**klepsydra**

**tor jasnowidzenia i planszетка końcowego postępu**

## Przechowywanie elementów gry

1

2

3

3



# Przygotowanie do gry

Zdecydujcie, kto z Was wcieli się w **ducha**. Ten gracz bierze **ekran** **1** i stawia go przed sobą w taki sposób, aby pozostali gracze nie widzieli umieszczonych za nim elementów. Następnie kładzie **karty wizji** **2**, **żetony ducha** **3** i **żetony sprawcy** **4** za **ekranem**. **Duch** bierze tyle **żetonów kruków** **5**, ile wskazuje wybrany przez Was poziom trudności (zob. tabelka obok).



Każdy z **badaczy** wybiera postać i przypisaną do niej **kopertę** **6** w odpowiednim kolorze. Następnie weźcie tyle **żetonów jasnowidzenia** **7**, ilu **badaczy** uczestniczy w rozgrywce.

1–2 **badaczy** ➤ 0 żetonów

3–4 **badaczy** ➤ 4 żetony (o numerach od 1 do 4)

5–6 **badaczy** ➤ 6 żetonów (o numerach od 1 do 6)

Jeśli w rozgrywce bierze udział więcej niż 3 graczy, umieśćcie **tor jasnowidzenia** **8** przed **ekranem**. Upewnijcie się, że położyliście tor odpowiednią stroną do góry w zależności od liczby graczy.

4–5 graczy:  / 6–7 graczy: 

Umieśćcie wszystkie **żetony poziomu jasnowidzenia** **9** na polu „0” na **torze jasnowidzenia**.

Postawcie **klepsydre** **10** obok **ekranu** i **toru jasnowidzenia** w zasięgu **ducha**.

Złóżcie **planszatkę z zegarem** **11**, ustawcie wskazówkę na godzinie pierwszej i umieśćcie w zasięgu **badaczy**.

Potasujcie **18 kart postaci dla badaczy** **12**. Dobierzcie tyle kart, ile wskazuje tabelka, zgodnie z poziomem trudności rozgrywki i liczbą graczy. Nieużywane karty odłóżcie do pudełka.

Przeznaczcie **duchowi**, jakie numery widnieją na dobranych **kartach postaci**. Następnie **duch** bierze karty o tych samych numerach z **talii kart postaci dla ducha** **13**. Nieużywane karty odłóżcie do pudełka.

Umieśćcie dobrane **karty postaci dla badaczy** **14** i **planszatkę postępu postaci** **15**, jak pokazano na ilustracji.

**Duch** zatrzymuje tyle **kart postaci**, ilu **badaczy** bierze udział w rozgrywce. Karty umieszcza w górnym wierszu swojego **ekranu** **16**, przypisując każdą z nich innemu **badaczowi**. Pozostałe karty odkłada do pudełka w taki sposób, aby **badacze** nie widzieli ich treści!

W ten sam sposób przygotujcie **karty miejsc dla badaczy** i **karty przedmiotów dla badaczy** oraz **karty miejsc dla ducha** i **karty przedmiotów dla ducha** (**duch** umieszcza karty odpowiednio w środkowym i dolnym wierszu **ekranu**). Na koniec w każdej kolumnie **ekranu** przypisanej danemu **badaczowi** powinno się znajdować po 1 karcie postaci, miejsca i przedmiotu.

**Uwaga!** Tylko **duch** może oglądać elementy znajdujące się za **ekranem**.

Umieśćcie **pienki intuicji** obok **planszeczki postępu postaci** **17**.

**Duch** dobiera 7 **kart wizji** na rękę.

Jesteście gotowi do gry w *Mysterium*!

Liczba kart **postaci, miejsc i przedmiotów** dla danego poziomu trudności

Liczba badaczy	ŁATWY	ŚREDNI	TRUDNY
1	4	5	6
2	5	6	7
3	5	6	7
4	6	7	8
5	6	8	9
6	7	8	9
Liczba żetonów kruków	 na rundę	 na rozgrywkę	 na rozgrywkę



4







1

10

11

9

8

2

2

16

12

13

3

5

4

2

5



# Przebieg gry

## Faza I. Rekonstrukcja wydarzeń

**Cel fazy.** W czasie przygotowania do gry **duch** przypisał każdemu z **badaczy** postać, miejsce i przedmiot, umieszczając odpowiednie karty w kolumnach na **ekranie**. Każdy z **badaczy** ma swój cel osobisty – odnaleźć przypisane mu postać, miejsce i przedmiot.

Ta faza trwa 7 rund. Jeśli na koniec 7. rundy:

- wszyscy **badacze** zrealizowali swoje cele osobiste, przejdźcie do fazy II;
- co najmniej 1 z **badaczy** nie zrealizował swojego celu osobistego, gra kończy się Waszą przegraną.

### Przebieg rundy

#### Krok 1. Interpretacja kart wizji

W tym kroku **duch** zsyła na **badaczy** wizje. Następnie **badacze** wspólnie je omawiają, starając się odnaleźć ich ukryte znaczenie.

Najpierw **duch** wybiera 1 z **badaczy** i sprawdza jego postępy w realizacji celu osobistego. Na podstawie tego, czy **pionek intuicji** wybranego **badacza** znajduje się na **planszecie postępu postaci, miejsca** albo **przedmiotu**, **duch** określa, jaki rodzaj karty **badacz** będzie musiał odgadnąć. **Badacz** odgaduje kartę, która znajduje się za **ekranem ducha**.

Następnie **duch** przygotowuje wizję, która ma pomóc **badaczowi** wybrać właściwą kartę spośród rozłożonych na stole (te same karty znajdują się za **ekranem**). W tym celu **duch** musi użyć co najmniej 1 **karty wizji** z ręki.

**Duch** zsyła wizję na **badacza**, przekazując mu odkryte **karty wizji** i przesuwając **żeton ducha** w kolorze tego **badacza** w stronę **ekranu** (w ten sposób zaznacza, który **badacz** miał wizję). **Badacz** może mieć tylko 1 wizję w każdej rundzie.

Na koniec **duch** natychmiast dobiera tyle **kart wizji** z talii, aby mieć 7 kart na ręce. Jeśli talia **kart wizji** się wyczerpie, należy potasować stos odrzuconych **kart wizji** i utworzyć nową talię.

**Przykład.** Żółty **pionek intuicji Olka** znajduje się na **planszecie postępu miejsca**. **Duch** sprawdza środkowy wiersz przypisanej **Olkowi** kolumnie **ekranu** i widzi, że w tej rundzie **Olek** powinien odgadnąć **kartę miejsca Strych**.



**Przykład wizji.** **Duch** chce, aby **Olek** wskazał kartę **Strych**. Jako że na karcie znajduje się biała suknia ślubna, **duch** wybiera kartę **A** z ręki (ze względu na kobietę w białej sukience) oraz uzupełnia wizję kartami **B** (z uwagi na błękitną tonację i tajemniczą atmosferę) i **C** (przez pajęczyny i kurz).





## Odrzucanie kart wizji

Tworzenie wizji to nie lada wyzwanie. Jako **duch** możesz czasami chcieć odrzucić karty wizji z ręki i zastąpić je nowymi, bardziej inspirującymi kartami z talii. Jeśli się na to zdecydujesz, umieść **żeton kruka** na **ekranie**, aby odrzucić maksymalnie 7 kart wizji z ręki i dobrać tyle samo kart z talii.

Możesz odrzucić karty w dowolnym momencie rozgrywki, ale tylko tyle razy, ile masz niewykorzystanych **żetonów kruków**. Liczba tych żetonów zależy od poziomu trudności rozgrywki. Gdy wykorzystasz wszystkie dostępne **żetony kruków**, nie możesz odrzucać **kart wizji** z ręki.

Gdy **duch** dobierze **karty wizji** z talii, wybiera kolejnego **badacza**, na którego zsyła wizję. Proces tworzenia wizji powtarza się tak długo, aż wszyscy **badacze** otrzymają w tej rundzie **karty wizji**. Natychmiast po zesłaniu wizji na ostatniego **badacza** **duch** odwraca dwuminutową **klepsydre**.

**Badacz**, który otrzymał **karty wizji**, może je obejrzeć i pokazać pozostałym graczom. **Badacze** mogą razem interpretować **karty wizji**, aby ustalić, która karta (postaci, miejsca albo przedmiotu w zależności od **planszy postępu**, na której znajdują się ich **pionki intuicji**) została przypisana każdemu z nich. Ponadto mogą rozmawiać ze sobą bez ograniczeń, ale z jednym wyjątkiem – nie mogą się porozumiewać z **duchem**.

**Uwaga!** Gdy **badacze** otrzymają **karty wizji**, mogą natychmiast rozpocząć dyskusję. Co więcej, mogą umieścić swoje **pionki intuicji** na kartach, nawet jeśli **klepsydra** nie została jeszcze odwrócona.

**Ważne!** **Duch** może przysłuchiwać się **badaczom**, ale **nie wolno** mu komentować ich wyborów, wykonywać jakichkolwiek gestów ani udzielać wskazówek.

Gdy **badacz** wybierze **kartę postaci, miejsca** albo **przedmiotu**, umieszcza na niej swój **pionek intuicji**. Choć **badacze** mogą ze sobą dyskutować, decyzję o umieszczeniu pionka każdy z nich podejmuje samodzielnie. Słuchajcie sugestii pozostałych **badaczy**, ale jeśli uważacie, że są błędne, zignorujcie je.

**Przykład.** **Olek** otrzymał od **ducha** 3 **karty wizji** związane z miejscem. Większość **badaczy** uważa, że chodzi o strych, ale **Olek** jest przekonany, że wizja dotyczy sypialni. Ignoruje **badaczy** i umieszcza swój pionek na karcie *Sypialni*.



Każdy z **badaczy** stara się zinterpretować otrzymane **karty wizji**, a następnie umieszcza swój **pionek intuicji** na wybranej karcie. Musi to zrobić, zanim piasek w **klepsydrze** się przesypie. Do tego czasu **badacz** może zmieniać zdanie i przesuwać swój **pionek intuicji**. Gdy piasek w **klepsydrze** się przesypie, **badacze** nie mogą zmienić swoich decyzji.

**Uwaga!** Kiloro **badaczy** może umieścić swoje **pionki intuicji** na tej samej karcie, ale wtedy co najmniej 1 z nich się myli, ponieważ każdemu **badaczowi** został przypisany unikalny zestaw kart (postaci, miejsca i przedmiotu).



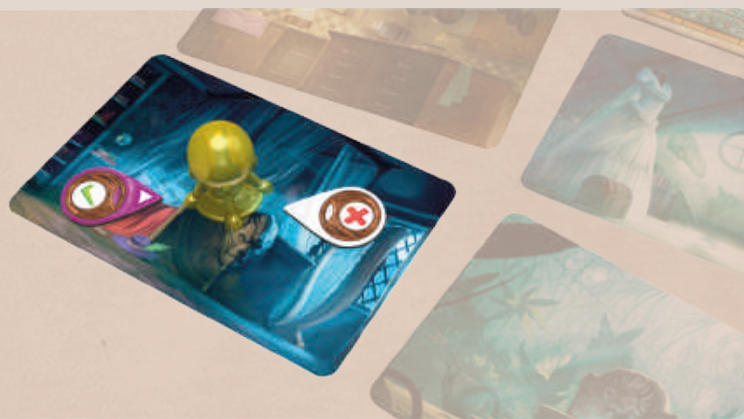
## Korzystanie z żetonów jasnowidzenia (rozgrywka dla 3–6 badaczy)

Każdy **badacz** ma zestaw **żetonów jasnowidzenia** (✓ i ✗) w swoim kolorze. Może z nich skorzystać, jeśli się zgadza (✓) albo się nie zgadza (✗) z innym **badaczem**, który umieścił swój **pionek intuicji** na karcie.

Jeśli **badacz** uważa, że inny **badacz** podjął dobrą decyzję, umieszcza 1 ze swoich **żetonów jasnowidzenia** stroną z ✓ do góry obok **pionka intuicji** tego **badacza**. **Żeton jasnowidzenia** musi wskazywać pionek intuicji wybranego **badacza** (na tej samej karcie może się znajdować kilka **pionków intuicji**). Jeśli **badacz** uważa, że inny **badacz** podjął złą decyzję, umieszcza 1 ze swoich **żetonów jasnowidzenia** stroną z ✗ do góry obok **pionka intuicji** tego **badacza**.

- **Badacz** nie może umieścić **żetonu jasnowidzenia** obok swojego **pionka intuicji**.
- **Badacz** nie może umieścić kilku **żetonów jasnowidzenia** obok tego samego **pionka intuicji**. Może natomiast umieścić kilka **żetonów jasnowidzenia** na tej samej karcie, wskazując różne **pionki intuicji**.
- **Badacz** może tak długo umieszczać, przesuwać i zdejmować swoje **żetony jasnowidzenia**, aż piasek w **klepsydrze** się przesypie.
- W tej samej rundzie **badacz** może skorzystać z tylu **żetonów jasnowidzenia**, z ilu chce. Może też w ogóle z nich nie korzystać.

**Przykład.** **Maja** zgadza się z **Olkiem** i kładzie 1 ze swoich **żetonów jasnowidzenia** stroną z ✓ do góry w taki sposób, aby wskazywał jego **pionek intuicji**. **Lidia** natomiast nie zgadza się z **Olkiem**, więc umieszcza swój **żeton jasnowidzenia** stroną z ✗ do góry, wskazując jego **pionek intuicji**.



**Ważne!** Wykorzystane **żetony jasnowidzenia** odkłada się na odpowiednie pola na **planszeczce z zegarem**. **Badacze** powinni mądrze korzystać ze swoich **żetonów jasnowidzenia**, ponieważ mają ich ograniczoną liczbę. Na **początku 4. rundy badacze** zabierają wszystkie **żetony jasnowidzenia** z **planszeczki z zegarem**.

Jeśli trafnie ocenisz intuicję pozostałych **badaczy**, możesz przesunąć swój **żeton poziomy jasnowidzenia** na **torze jasnowidzenia**. Wysoki poziom jasnowidzenia bardzo się przydaje w fazie II. Im dalej **żeton badacza** znajduje się na **torze jasnowidzenia**, tym łatwiejsza jest ta faza.



Gdy piasek w **klepsydrze** się przesypie, zakończcie krok 1. i przejdźcie do kroku 2. danej rundy.

## Krok 2. Odpowiedź z zaświatów

Podczas tego kroku **duch** informuje **badaczy**, czy poprawnie zinterpretowali otrzymane **karty wizji**.

8

**Duch** wybiera 1 z **badaczy** i sprawdza położenie jego **pionka intuicji**. Następnie daje mu znać, czy wybrał właściwą kartę. Poza tą informacją nie wolno mu w żaden sposób komentować wyboru **badacza**. **Duch** sprawdza, czy wybrana przez **badacza** karta pasuje do przypisanej mu karty, która znajduje się za ekranem.





Jeśli wybrałeś **właściwą kartę**:

- Każdy **badacz**, który umieścił swój **żeton jasnowidzenia** stroną z **✓** do góry, wskazując Twój **pionek intuicji**, przesuwa swój **żeton poziomu jasnowidzenia** o 1 pole w prawo na **torze jasnowidzenia**.
- W przypadku **badaczy**, którzy umieścili swoje **żetony jasnowidzenia** stroną z **✗** do góry, wskazując Twój pionek, nic się nie dzieje.
- Wszystkie wykorzystane **żetony jasnowidzenia** odkłada się na odpowiednie pola na **planszecie z zegarem**.
- Umieść swój **pionek intuicji** na następnej **planszecie postępu**. W każdej rozgrywce **badacz** najpierw identyfikuje przypisaną mu postać, potem miejsce, a na koniec przedmiot.
- Wsuń poprawnie zidentyfikowaną kartę do swojej **koperty**. **Duch** odwraca pasującą kartę za swoim **ekranem** – w ten sposób łatwiej mu monitorować postępy graczy.
- Odrzuć otrzymane **karty wizji**.
- **Duch** odsuwa **żeton ducha** w Twoim kolorze od **ekranu**.



Jeśli wybrałeś **niewłaściwą kartę**:

- Każdy **badacz**, który umieścił swój **żeton jasnowidzenia** stroną z **✗** do góry, wskazując Twój pionek intuicji, przesuwa swój **żeton poziomu jasnowidzenia** o 1 pole w prawo na **torze jasnowidzenia**.
- W przypadku **badaczy**, którzy umieścili swoje **żetony jasnowidzenia** stroną z **✓** do góry, wskazując Twój pionek, nic się nie dzieje.
- Wszystkie wykorzystane **żetony jasnowidzenia** odkłada się na odpowiednie pola na **planszecie z zegarem**.
- Umieść swój **pionek intuicji** z powrotem na **planszecie postępu**, na której znajdował się na początku rundy.
- Zachowaj otrzymane **karty wizji**. W następnej rundzie **duch** przekaże Ci kolejne karty.
- **Duch** odsuwa **żeton ducha** w Twoim kolorze od **ekranu**.

**Przykład.** **Duch** mówi **Olkowi**, że wskazał niewłaściwą kartę. **Maja** położyła swój **żeton jasnowidzenia** stroną z **✓** do góry, wskazując **pionek intuicji Olka**, ponieważ uznała, że jej kolega ma rację. Jako że **Olek** się pomylił, **Maja** odkłada swój żeton na **planszę z zegarem**. **Lidia** podejrzewała, że **Olek** może się mylić, więc umieściła na karcie **żeton jasnowidzenia** stroną z **✗** do góry. **Lidia** odkłada swój żeton na **planszę z zegarem**, ale ponieważ wskazała błąd **Olka**, przesuwa swój **żeton poziomu jasnowidzenia** o 1 pole w prawo na **torze jasnowidzenia**.

**Olek** wskazał niewłaściwą kartę, więc umieszcza swój **pionek intuicji** z powrotem na **planszecie postępu miejsca**, na której się znajdował na początku tej rundy. Zachowuje swoje **karty wizji** i ma nadzieję, że kolejne pomogą mu zidentyfikować właściwe miejsce.

Następnie **duch** odsuwa **żeton ducha** w kolorze **Olka** od **ekranu**. W następnej rundzie **duch** przekaże **Olkowi** nowe **karty wizji**, aby naprowadzić go na kartę **Strychu**.





## Cel osobisty

Aby **zrealizować swój cel osobisty**, **badacz** musi odgadnąć kolejno przypisane mu miejsce, postać i przedmiot. Gdy tak się stanie:

- Umieść swój **pionek intuicji** na **planszeczce końcowego postępu**.
- Przesuń swój **żeton poziomu jasnowidzenia** na **torze jasnowidzenia** o tyle pól w prawo, ile rund zostało do końca rozgrywki (liczbę rozegranych rund odczytasz na **planszeczce z zegarem**). Jeśli zrealizowałeś swój cel osobisty w ostatniej rundzie, nie przesuwaj żetonu.
- **Duch** nie ześle Ci już żadnej wizji. Jeśli chcesz, możesz w kolejnych rundach pomagać pozostałym **badaczom**.
- Nadal możesz umieszczać swoje **żetony jasnowidzenia** na kartach wybranych przez innych **badaczy**, aby przesunąć swój **żeton poziomu jasnowidzenia** na **torze jasnowidzenia**.
- **Duch** odkłada **żeton ducha** w Twoim kolorze na bok – nie będzie potrzebny do końca rozgrywki.

*Przykład.* W 4. rundzie **Olek** poprawnie wskazuje przypisaną mu **kartę przedmiotu**. Wsuwa ją do swojej **koperty** i umieszcza swój **pionek intuicji** na **planszeczce końcowego postępu**. Jako że do końca rozgrywki zostały jeszcze 3 rundy (z 7), **Olek** przesunął swój **żeton poziomu jasnowidzenia** o 3 pola w prawo na **torze jasnowidzenia**.



Następnie **duch** wybiera kolejnego **badacza** i informuje go, czy wskazał właściwą kartę. Powtarza tę czynność tak długo, aż wszyscy **badacze** dowiedzą się, czy ich wybory były poprawne. Każdy z **badaczy** odgaduje przypisane mu karty w swoim tempie, więc **pionki intuicji** mogą się znajdować na różnych **planszetskach postępu** – jedni **badacze** pójdą dalej, a drudzy zostaną w tyle. Następnie runda dobiega końca. Jeśli na koniec rundy:

- Co najmniej 1 **badacz** nie zrealizował swojego celu osobistego, rozpocznijcie kolejną rundę. Przesuńcie wskazówkę zegara o godzinę do przodu. Jeśli wskazówka wskazuje ostatnią godzinę (sygnalizując koniec 7. rundy), rozgrywka kończy się przegraną wszystkich graczy.
- Wszyscy **badacze** zrealizowali swoje cele osobiste, przejdźcie do fazy II.

**Uwaga!** Pamiętajcie, że na koniec 4. rundy **badacze** zabierają wszystkie **żetony jasnowidzenia** z **planszeczki z zegarem**.

## Faza II. Wskazanie sprawcy

**Ważne!** Przejdźcie do tej fazy tylko wtedy, gdy wszyscy **badacze** zrealizowali swoje cele osobiste przed końcem 7. rundy.

10

**Cel fazy.** Każdy z **badaczy** zidentyfikował zestaw 3 kart, które stanowią możliwe rozwiązanie tajemnicy **ducha**. Nareszcie **duch** przypomina sobie, co zaszło podczas tamtej tragicznej nocy, i zsyła na **badaczy** ostatnią wizję, dzięki której ustalą sprawcę, miejsce i narzędzie zbrodni. **Badacze** mają tylko 1 szansę na udzielenie poprawnej odpowiedzi.



## Krok 1. Prezentacja podejrzanych

Ten krok wymaga zmiany układu elementów na stole.

1. Odłóżcie na bok **planszетки postępu** i nieużywane **karty dla badaczy**, które zostały na stole – nie będą potrzebne podczas rozgrywki.
2. Każdy z **badaczy** wyjmuje karty ze swojej **koperty** i układa **zestaw** składający się z 3 kart: postaci, miejsca i przedmiotu.
3. Każdy z **badaczy** otrzymuje po 1 **żetonie ducha** i kładzie go obok swojego zestawu kart stroną z cyfrą do góry.
4. **Duch** bierze tyle **żetonów sprawcy**, ile zestawów kart znajduje się na stole (np. jeśli na stole są 4 zestawy kart, **duch** bierze 4 żetony ponumerowane od 1 do 4).
5. **Duch** odwraca **wszystkie karty dla ducha** za swoim **ekranem** (jako **duch** musisz widzieć każdą z tych kart).
6. **Badacze** biorą wszystkie swoje **żetony jasnowidzenia**.

## Krok 2. Wspólna wizja

W tym kroku **duch** zsyła swoją ostatnią wizję. Na jej podstawie **badacze** muszą wskazać zestaw kart, w którym znajduje się sprawca.




- **Duch** wybiera w sekrecie 1 **zestaw** kart. **Badacze** będą musieli wskazać ten zestaw, aby wygrać rozgrywkę.
- **Duch** bierze **żeton sprawcy** z numerem pasującym do numeru wybranego zestawu i kładzie go zakryty na odpowiednim polu na **torze jasnowidzenia**.
- Następnie **duch** zsyła wizję, przekazując **badaczom** 3 **karty wizji**. Jedna z tych kart musi odnosić się do postaci, druga do miejsca, a trzecia do przedmiotu z wybranego wcześniej zestawu.
- **Duch** tasuje 3 **karty wizji** i kładzie je **zakryte** przed **badaczami**. **Badacze** nie mogą wiedzieć, która karta odnosi się do którego elementu (postaci, miejsca czy przedmiotu).

**Uwaga!** Jeśli **duch** ma niewykorzystane **żetony kruków**, może odrzucić do 7 **kart wizji** z ręki, a następnie dobrać nowe karty z talii zgodnie ze standardowymi zasadami.

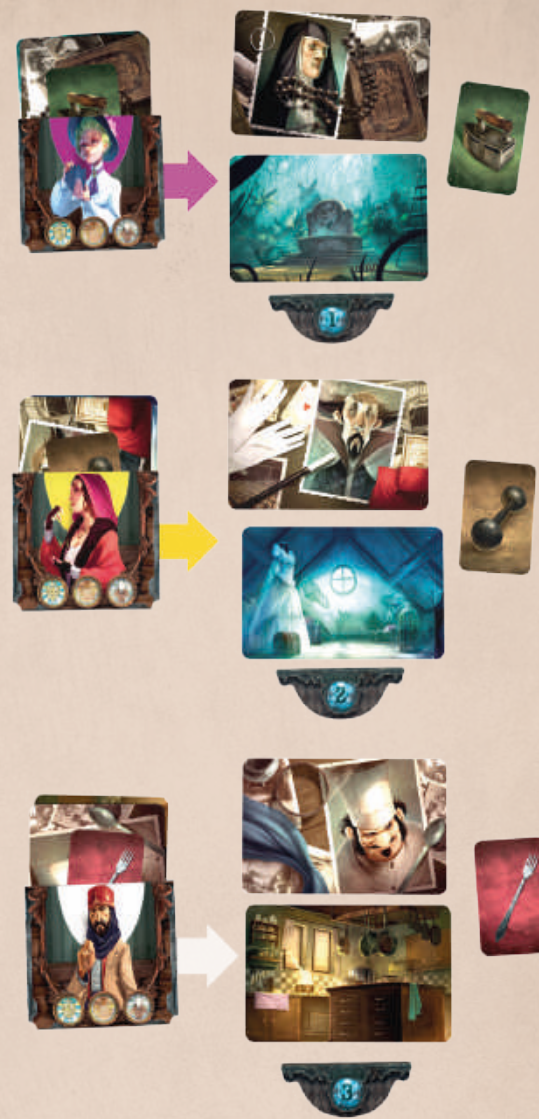
## Krok 3. Głosowanie

W tym kroku **badacze** głosują na zestaw kart, w którym ich zdaniem znajduje się sprawca, miejsce i narzędzie zbrodni, korzystając z **kart wizji** otrzymanych od **ducha** w kroku 2. **Badaczom nie wolno się ze sobą komunikować, a głosowanie jest tajne.**

Głosowanie jest podzielone na 3 etapy. To, na którym etapie głosuje dany **badacz**, zależy od jego poziomu jasnowidzenia. Im dalej **żeton jasnowidzenia badacza** znajduje się na **torze jasnowidzenia**, tym więcej **kart wizji** może podejrzeć przed głosowaniem.

1. Najpierw odkrywa się pierwszą kartę wspólnej wizji. Następnie **badacze** z niskim **poziomem jasnowidzenia**  oddają głos. **Bez porozumiewania się ze sobą** starają się jak najlepiej zinterpretować odkrytą kartę i powiązać ją z 1 z dostępnych zestawów kart. W tym celu **badacz** bierze **żeton jasnowidzenia** z numerem wybranego przez siebie zestawu i wkłada do swojej **koperty**. Następnie przekazuje **kopertę badaczowi** z najwyższym **poziomem jasnowidzenia** (w razie remisu przekazuje ją najstarszemu **badaczowi**). Raz oddanego głosu nie można zmienić. Głosów nie wolno ujawnić do końca głosowania. Przed podjęciem decyzji nie można podglądać głosów oddanych przez innych **badaczy**!
2. Następnie odkrywa się drugą kartę wspólnej wizji. Teraz głosują **badacze** ze średnim **poziomem jasnowidzenia** . Zasady głosowania pozostają niezmiennione.
3. Na koniec odkrywa się trzecią kartę wspólnej wizji. **Badacze** z wysokim **poziomem jasnowidzenia**  głosują zgodnie ze standardowymi zasadami.

Gdy każdy z **badaczy** zagłosuje, rozgrywka dobiega końca.





# Koniec gry

**Badacz** z najwyższym **poziomem jasnowidzenia** opróżnia wszystkie **koperty** i ujawnia **żetony jasnowidzenia** wszystkich **badaczy** (kładzie je stroną z cyfrą do góry). Umieszcza każdy **żeton jasnowidzenia** na zestawie kart o odpowiednim numerze.

- Zestaw kart, na którym znajduje się najwięcej **żetonów jasnowidzenia**, zostaje wytypowany przez graczy jako zestaw sprawy.
- Jeśli na kilku zestawach znajduje się taka sama liczba **żetonów jasnowidzenia**, **badacz z najwyższym poziomem jasnowidzenia** (w razie remisu – najstarszy **badacz**) decyduje, który z remisujących zestawów kart zostaje wytypowany.

Następnie **duch** ujawnia **żeton sprawy**. Jeśli **badacze** wskazali zestaw kart o tym samym numerze, wszyscy wygrywają. Sprawca zbrodni został zdemaskowany! Jeśli jednak wskazali zestaw kart o innym numerze, wszyscy przegrywają. Nieszczęsny **duch** jest skazany na dalszą tułaczkę po nicości...

## Zasady rozgrywki 2- i 3-osobowej

W rozgrywce 2- i 3-osobowej należy wprowadzić poniższe zmiany.

### Faza I. Rekonstrukcja wydarzeń

- **Tor jasnowidzenia**, **żetony poziomu jasnowidzenia** i **żetony jasnowidzenia** nie są wykorzystywane w grze.
- Każdy z graczy (oprócz **ducha**) kontroluje 2 **badaczy**.

### Faza II. Wskazanie sprawy

- W kroku 2. **duch** kładzie 3 odkryte (a nie zakryte) **karty wizji**.
- **2 graczy**. W kroku 1. należy stworzyć 2 dodatkowe zestawy kart, wykorzystując **karty dla badaczy** (postaci, miejsc i przedmiotów), które zostały odrzucone podczas rozgrywki. Tym sposobem gracze będą wybierać spośród 4, a nie 2 zestawów. Gracz, który kontroluje **badaczy**, musi wskazać 1 zestaw kart, kładąc przy nim swój **pionek intuicji**.
- **3 graczy**. Głosowanie jest **jawne**, a **badacze** mogą dyskutować na temat zestawów kart. Gdy uznają, że zidentyfikowali właściwy zestaw, kładą przy nim 1 ze swoich **pionków intuicji**.

# MYSTERIUM

## DODATKI

Posiadłość skrywa jeszcze jakieś tajemnice...

### UKRYTE ZNAKI

Nowe karty to jeszcze więcej tropów do sprawdzenia.

### SEKRETY I KLAMSTWA

Karty historii to nowa zagadka do rozwikłania. Odkryjcie przyczynę zbrodni!

**Dodatki już dostępne w sprzedaży!**