



Különös vándorcirkusz érkezett egy amerikai kisvárosba. A Mysterium Parknak nevezett vigadalom szemkápráztató látványosságairól és lenyűgöző mutatványairól híres.

Szóbeszéd kering arról, hogy a parkban különös és megmagyarázhatatlan jelenségek történnek... sőt egyesek azt állítják, hogy a korábbi igazgató pár évvel ezelőtt rejtélyes módon eltűnt! Médiumként érdekelnek a bizzar események, így a barátaiddal elhatároztátok, hogy a végére jártok, mi is zajlik valójában a Mysterium Parkban.

Hihettek a szóbeszédnek? Nos, úgy tűnik, igen... ahogy megérkeztek, titokzatos látomások törnek rátok. Nem véletlenül vagytok itt, az igazgató szelleme szólított titeket erre a különös helyre. Sikerül-e közösen tisztázni halálának körülményeit? Meg kell találnotok a tettest és a gyilkosság helyszínét. Használjátok a képességeiteket, és oldjátok meg a rejtélyt, hogy az igazgató szelleme örök nyugalmat lelhesen...

SZERZŐI ELŐSZÓ

Szeretem a társasjátékokat, mert összehozzák a családot és a barátokat. Már régen rájöttem, hogy függetlenül attól, mivel játszunk, az ilyen összejövetelek kulcsa mindig maguk az emberek és a közös élmények. Játsszatok és szereztek minél több kellemes emléket!

– Oleksandr Nevskiy

KÉSZÍTŐK

Tervező: Oleksandr Nevskiy and Oleg Sidorenko

Felelős szerkesztő: Régis Bonnessée

Felelős vezető: Mathieu Aubert

Projektvezető: Léa Moinet

Fejlesztés: Alexandre Garcia, Léa Moinet and Mathieu Aubert

Illusztrációk: Xavier Collette and M81 Studio

Művészeti vezető: Maëva Da Silva

Tördelő: Thomas Dutertre

Grafikai tervezés: Clément Dautremay and Mélanie André

Szerkesztő: Léa Moinet

Lektor: Horváth Lajos és Nagy Levente

Fordító: Heim Hunor

Termékmenedzser: Alexandra Soporan

Marketing vezető: Laurent Contios

Kommunikáció: Maximilien Da Cunha and Paul Neveur

Adminisztráció: Amélie Roulet and Pascale Belot

A Libellund köszönetet szeretne mondani minden tesztelőnek, aki részt vett a játék fejlesztésében.

Bármilyen kérdése merülne fel, keressen minket az info@gemklub.hu email címen.

ÁTTEKINTÉS

A Mysterium Park egy kooperatív játék, amiben a játékosok **közösen** győznek vagy veszítenek. Rá kell jönniük, milyen körülmények között hunyt el az igazgató. Mielőtt elkezdődik a játék, el kell dönteni a szerepeket. Az egyik játékos a **szellemet**, a többiek pedig a **médiumokat** fogják alakítani. Attól függően, ki milyen szerepben játszik, másképp zajlik számára a játék.

- A **szellemnek** (egyik játékos) a nyomozás során megfelelő irányba kell terelnie a **médiumokat**. A látomáskártyák paklijából húzott, gazdagon illusztrált kártyák segítségével nyomokat kell adnia, amelyek közelebb vezetik a **médiumokat** a megoldáshoz. A **szellem** kizárólag ilyen módon kommunikálhat a **médiumokkal**. A jobb játékelmény érdekében, ha lehetőség van rá, akkor egy olyan játékos alakítsa a szellemet, aki már ismeri a játékot.

- A **médiumoknak** (a többi játékos) tisztázniuk kell egy-egy gyanúsítottat, és kizárniuk egy-egy helyszínt, miközben egymást segítve próbálják megfejtetni a **szellem** által küldött látomásokat.



A JÁTÉK TARTOZÉKAI

A szellem részére

84 látomáskártya



60 rejtélykártya



1 kártyatartó állvány



3 belépőjegy-jelölő

A médiumok részére

1 játéktábla



1 fordulójelölő



20 szereplőkártya



20 helyszínkártya



5 ártatlanjelölő
(1 minden színben)



5 megérzésjelölő
(1 minden színben)



1 szemtanú-jelölő

ELŐKÉSZÜLETEK

A **szellem** és a **médiumok** üljenek az asztal ellentétes oldalára.

A **szellem** húzzon egy rejtélykártyát és tegye azt a kártyatartó állványba . Ez lesz az 1. fázis rejtélye. Ezután a **szellem** húzzon 2 újabb rejtélykártyát  és tegye azokat félre, ezek a 2. és 3. fázis során kerülnek játékba. **Kizárólag a szellem nézheti meg a rejtélykártyákat, senki más.** A megmaradt rejtélykártyákat tegyék vissza a játék dobozába, azokra most nem lesz szükség.

A **szellem** magához veszi a 3 belépőjegy-jelölőt . Ezután a látomáskártyákat megkeverve, egy képpel lefelé fordított  húzópaklit formál, majd felhúzza a játék első 7 látomáskártyáját .

A **médiumok** a játéktáblát  a játéktér közepére teszik, a fordulójelölőt pedig az első mezőre .

Minden médium válasszon egy szint, és vegye magához az annak megfelelő megérzésjelölőt  és az ártatlanjelölőt . A megmaradt jelölőket tegyék vissza a játék dobozába. Az ártatlanjelölőket pedig tegyék a játéktábla mellé .

Ezután a játékosok felkészülnek az 1. fázisra. Ehhez keverjétek meg a szereplőkártyákat és húzzatok 9-et, majd tegyék ezeket a kártyákat képpel felfelé a játéktábla véletlenszerű mezőire . A megmaradt szereplőkártyákat tegyék vissza a játék dobozába.

A 20 darab helyszínkártyát tegyék egy mindenki számára könnyen elérhető helyre . Ezek a 2. fázis során kerülnek játékba.

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A játék célja

A győzelemhez a **médiumoknak** a 3. fázisban meg kell találniuk a tettet (szereplőt) és a bűntény helyszínét (helyszínt).

A **médiumoknak** le kell szűkíteniük a gyanúsítottak (1. fázis), majd a helyszínek (2. fázis) listáját. Ha ezt 6 forduló alatt képesek megtenni, továbbhaladhatnak a 3. fázisra. Ellenkező esetben mindenki veszít.

A **szellemnek** ugyanaz a célja, mint a **médiumoknak**, de eltérő módon játszik. Ha a **médiumok** győznek, akkor velük együtt a **szellem** is.



1. fázis – A gyanúsítottak listájának leszűkítése

A *Mysterium Parkban* minden fázis több fordulóból állhat. A játékosoknak összesen 6 forduló áll a rendelkezésükre, hogy túljussanak az 1. és 2. fázisokon.

Az 1. fázis középpontjában a szereplők állnak. Minden **médiumnak** meg kell találnia azt a szereplőkártyát, amelyik a saját színével megegyező helyen található a rejtélykártyán.

Rejtélykártyák

A játék során kizárólag a szellem nézheti meg a rejtélykártyákat. A **szellem** minden fázis során csak 1 rejtélykártyát használ.

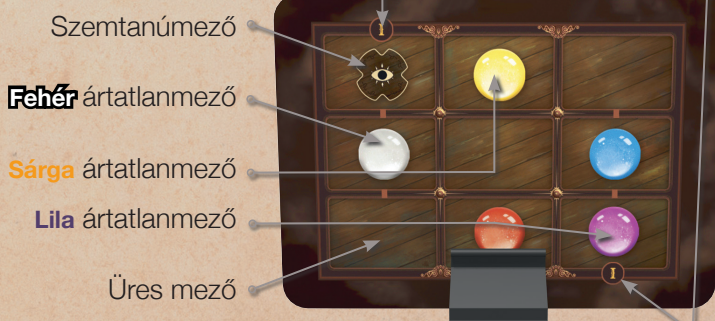
A rejtélykártyák tükrözik a játéktáblán található szereplő- és helyszínkártyák helyét. A rejtélykártyákat mindig vízszintesen kell a kártyatartó állványba helyezni (kártyánként két lehetőség).

A szellem számára minden rejtélykártya meghatározza egy mező jellegét a játéktáblán, valamint az ahhoz tartozó szereplő és helyszínkártyák státuszát:

- Ártatlanmezők: minden rejtélykártyán 5 ártatlanmező található, mindegyik médium színében egy (**kék, sárga, piros, lila** és **fehér**). A színek jelölik azokat a kártyákat (szereplő vagy helyszín), amelyeket az egyes médiumoknak meg kell találniuk. Hagyjátok figyelmen kívül azokat a színeket, amelyek nincsenek játékban.
- Szemtanúmező: a rejtélykártyákon 1 szemtanúmező található. További információkat erről a **8** oldalon olvashattok.
- Üres mezők: minden rejtélykártyán 3 üres mező található. Ezek nincsenek színnel vagy egyéb ikonokkal megjelölve, vagyis nem tartoznak egyik **médiumhoz** sem.

A 3. fázis során a **szellemnek** csak a római számot (I, II vagy III) kell figyelembe vennie. A kártyán lévő mezők nem számítanak ebben a fázisban.

Példa: Ebben a 4 személyes játékban a **médiumokat** a **fehér, lila** és **sárga** szín jelöli. A **szellemnek** el kell érnie, hogy a médiumok kitalálják a saját színükkkel megjelölt kártyákat. A kártyák **fehér, lila** és **sárga** körökkel vannak megjelölve.



Ezeket a számokat **kizárólag** a 3. fázis során kell figyelembe venni. A számok mindig ugyanazok, függetlenül attól, hogy a kártya milyen irányban áll.

1. szakasz – A látomás értelmezése

A **szellem** kiválasztja az egyik **médiumot**, majd megnézi az előtte található rejtélykártyát, hogy tudja, melyik szereplőkártya tartozik a kiválasztott médiumhoz (melyik kártyát kell a **médiumnak** kitalálnia).

Ezután a **szellem** egy látomást küld a kiválasztott **médiumnak**, hogy a játéktáblán található kártyák közül megtalálhassa a megfelelő szereplőkártyát. Egy látomás megformálásához a **szellem** egy vagy több látomáskártyát választ a kezéből.

Miután a **szellemnek** sikerült egy látomást megformálnia, a kiválasztott kártyát/kártyákat képpel felfelé odaadja a **médiumnak**. A kártyákat mindenki láthatja.

Ezután a **szellem** újabb látomáskártyákat húz, hogy újra 7 legyen a kezében. Ha a húzópakli elfogy, keverjétek össze a már korábban felhasznált látomáskártyákat, egy újabb húzópaklit formálva.

Látomáskártyák eldobása

Egy látomás megformálása nem egyszerű feladat. Ha nem megfelelő kártyákat játszol ki, akkor segítség helyett csak összezavarod a **médiumokat**. A játék során a **szellem** bármikor eldobhat egy belépőjegy-jelölőt, hogy kicserélhesse a kezében tartott kártyákat. Dobj el legfeljebb 7 kártyát, és húzz helyettük újakat a látomáskártyák húzópaklijából.

Bármikor dönthetsz úgy, hogy kártyákat dobsz el, de a játék során csak 3 belépőjegy-jelölő áll rendelkezésedre. Ha elhasználtad az összes belépőjegyedet, nem dobhatsz el több látomáskártyát.

Miután a **szellem** új látomáskártyákat húzott, kiválaszt egy másik médiumot, és megismétli a korábbi lépéseket egészen addig, amíg minden **médiumnak** nem jutott látomáskártya.

Fontos: **szellemként** meghallgathatod a **médiumok** beszélgetését, de semmilyen formában **nem kommentálhatod** azt (még mutogatással vagy mimikával sem).

Amint az egyik **médium** megkapta a saját látomáskártyáit, azonnal megnézheti és megmutathatja azokat a többi **médiumnak**. Közösén megpróbálhatnak rájönni arra, hogy a látomás melyik szereplőkártyára utal. A **médiumok** szabadon, megkötések nélkül beszélgethetnek.

Amikor egy **médium** úgy érzi, hogy megtalálta a megfelelő szereplőkártyát, ráteszi a megérzésjelölőjét arra a kártyára. Bár a **médiumok** közösén megbeszélhetik, hogy kire kellene tenni a megérzésjelölőt, a döntés joga mindig azé a játékosé, aki a látomáskártyákat kapta. A játékos meghallgathatja társai véleményét, de ha úgy érzi, rosszul döntenének, figyelmen kívül hagyhatja a javaslataikat.

Mindegyik **médium** megpróbálja megfejtetni a kapott látomást, és a megfelelő kártyára tenni a megérzésjelölőjét. A **médiumok** egészen addig meggondolhatják magukat, és átmozgathatják a jelölőiket, ameddig véglegesen nem köteleződnék el az egyik kártya mellett. A **médiumok** tudatják a **szellemmel**, amikor meghozták a végleges döntéseiket. Ezután a játék a következő szakaszába lép.

Megjegyzés: Ugyanarra a kártyára több **médium** is ráteheti a megérzésjelölőjét, de csak egyiküknek lehet igaza, mivel mindegyik **médiumhoz** különböző kártya tartozik.



Példa: A **szellemmel** rá kell vezetnie **Tamást**, hogy kitalálja a hipnotizőr szereplőt. A **szellem** meglátása szerint a szereplőnek három fő jellemzője van: a szeme, az éleslátása és a megérzései. A **szellem** a kezéből 3 látomáskártyát választ **Tomásnak**, amikről úgy gondolja, hogy elég jól ábrázolják ezeket a jellemzőket.

Amikor **Tamás** megkapja ezeket a látomáskártyákat, megmutatja azokat **Hannának** és **Krisztinának**. Miután mindkettőjüknek lehetősége volt megnézni azokat, úgy gondolják, a hipnotizőr szereplő a helyes válasz. **Tamás** viszont nem teljesen biztos ebben, így a megérzésjelölőjét végül egy másik szereplőre teszi.

2. szakasz – a szellem megjelenik

A második szakasz során a **szellem** megjelenik, hogy tudassa a **médiumokkal**, hogy helyesen vagy helytelenül értelmezték az általa megformált látomásokat. A **szellem** ellenőrzi, hogy a **médiumok** megérzésjelölői a rejtélykártya meghatározott mezőin találhatók vagy sem.

Ha egy (vagy több) **médium** megérzésjelölője arra a szereplőre került, akinek kártyája a szemtanúmezőn található, akkor a **szellemmel** azonnal **vége**re kell hajtania az ehhez a mezőhöz tartozó lépéseket.

A **szellem** a kártyára mutatta tudatja a **médiumokkal**, hogy megtalálták a szemtanút. A szemtanú szereplőkártyája azonnal kikerül a játékból, a helyére pedig a szemtanú-jelölő kerül. Ezután hajtások végre a következő lépéseket:

- Minden **médiumnak**, aki a megérzésjelölőjét a szemtanúra tette, át **kell** mozgatnia azt egy másik szereplőkártyára.
- Miután ez megtörtént, a többi **médium** is **áthelyezheti** a megérzésjelölőjét, ha szeretné (ha kételyeik támadnának azért, mert az egyik **médium** társuk átmozgatta egy másik szereplőkártyára a megérzésjelölőjét).

Amint minden **médium** megérzésjelölője egy végleges helyre került, a **szellem** továbbhalad.

Ha nincs egyetlen megérzésjelölő sem a szemtanúmezőn, akkor ugorjátok át az erre vonatkozó lépéseket, és hajtsátok végre a következőket.

A **szellem** egyesével megszólítja a **médiumokat**, és tudatja velük a megérzésük helyességét. Ehhez a **szellem** megvizsgálja, hogy az egyes **médiumokhoz** tartozó megérzésjelölők a rejtélykártya által meghatározott helyre kerültek-e vagy sem. Ha a **médium** által kiválasztott mező megegyezik a rejtélykártyán megjelölt mezővel, akkor a döntés helyes volt, ellenkező esetben pedig helytelen.



Ha egy **médium**
a **megfelelő** kártyát választotta:

- Visszaveszi a megérzésjelölőjét, majd eldobja a szereplőkártyát. Ezután az ártatlanjelölőjét a szereplőkártya által a játéktáblán korábban elfoglalt mezőre teszi, amivel jelzi, hogy sikeresen tisztázta ezt a szereplőt.
- Eldobja a látomáskártyáit.



Ha egy médium
nem a megfelelő kártyát választotta:

- Visszaveszi a megérzésjelölőjét.
- Megtartja a kapott látomáskártyákat, a következő fordulóban a **szellem** egy újabb látomást fog küldeni neki, amivel pontosíthatja vagy kiegészítheti a korábbi látomást.

Ezután a **szellem** kiválaszt egy újabb **médiumot**, és vele is tudatja a döntésének helyességét. Ezt addig folytatja, amíg minden **médium** sorra nem kerül.

Egy **forduló** vége.

- Ha egy vagy több **médiumnak** nem sikerült beazonosítania a hozzá tartozó szereplőt, új forduló kezdődik az 1. fázisban. Mozgassátok a fordulójelölőt egy mezővel előre.
- Ha minden **médium** sikeresen beazonosította a hozzá tartozó kártyát, a játék a 2. fázissal folytatódik. A fordulójelölőt mozgassátok egy mezővel előre. Minden **médium** vegye vissza a saját megérzés- és ártatlanjelölőjét. A **szellem** magához veszi és egyelőre félreteszi azt a három szereplőkártyát, amelyek a rejtélykártya alapján az üres mezőkön helyezkedtek el. Dobjátok el minden más szereplőkártyát.

Bármelyik eset is áll fenn, ha a fordulójelölő már a **6. mezőn** volt mielőtt mozgathatók kellett volna, a játék véget ért, és mindenki veszített.

Példa: A **médiumok** tudatják a **szellemmel**, hogy befejezték a látomások értelmezését. Ezután a **szellem** tudatja velük a döntésük helyességét. **Tamás** a megérzésjelölőjét a szemtanúmezőre helyezte, a **szellemnek** ezért vele kell kezdenie a kiértékelést.

Mivel **Tamás** véletlenül a szemtanút választotta, ezért azonnal választ egy másik szereplőkártyát. Emlékezve arra, hogy a többiek mit javasoltak, a megérzésjelölőjét a hipnotizőr szereplőre mozgatja, még annak ellenére is, hogy **Krisztina** megérzésjelölője már azon található. Ezt látva **Krisztina** úgy dönt, átmozgatja a megérzésjelölőjét a jövődörmondó szereplőre. Hanna is átmozgathatná a jelölőjét, de kitar a döntése mellett.

Ezután a **szellem** tudatja a **médiumokkal** a döntésük helyességét. **Tamás** és **Hanna** helyesen döntöttek, mindketten visszaveszik a saját megérzésjelölőiket, és eldobják a helyesen kiválasztott szereplőkártyákat, az ártatlanjelölőiket pedig a kártyák helyére teszik. Ezután mindketten eldobják a látomáskártyáikat.

Krisztina ezzel szemben nem döntött helyesen. Visszaveszi a megérzésjelölőjét, és egy új forduló kezdődik az 1. fázisban. A **szellem** egy újabb látomást küld **Krisztinának**, amit **Tamás** és **Hanna** segítségével próbál megfejteni.



2. fázis – Helyszínek kizárása

Mielőtt kezdetét venné a 2. fázis, újabb előkészület következik. Ez ugyanúgy zajlik, mint az 1. fázis során, annyi különbséggel, hogy a 9 szereplőkártya helyett most 9 helyszínkártya kerül véletlenszerűen kiválasztásra. A szellem eldobja a korábban felhúzott rejtélykártyát, és egy újabbat húz erre a fázisra. Ezután a játék folytatódik.

A 2. fázis ugyanúgy zajlik, mint az 1. fázis. Ha szükséges, ez a fázis is több fordulót foglalhat magába, azzal a különbséggel, hogy a **médiumok** most nem szereplőket, hanem helyszíneket keresnek.

Ha a 6. forduló végéig minden **médiumnak** sikerül megtalálnia a saját helyszínkártyáját, a játék a 3. fázissal folytatódik. Minden **médium** visszaveszi a megérzés- és ártatlanjelölőjét. A **szellem** magához veszi és egyelőre félreteszi azt a három helyszínkártyát, amelyek a rejtélykártya alapján az üres mezőkön helyezkedtek el. Dobjatok el minden más helyszínkártyát.

Ha a **médiumoknak** a 6. forduló végéig nem sikerült megtalálni a hozzájuk rendelt helyszínkártyákat, a játék véget ér, és mindenki veszít.

3. fázis – A tettes és a bűntény helyszínének felfedése

Köszönhetően a **médiumok** munkájának és a **szellem** által küldött látomásoknak, sikerült a tettesek és helyszínek számát 3-3-ra csökkenteni. A **szellemnek** még nem szabad felfednie a tettest és a gyilkosság helyszínét, hiszen **a médiumoknak még egy utolsó forduló áll rendelkezésükre, hogy megtalálják azokat.**

Ennek a fázisnak mások az előkészületei, mint a korábbiaknak. Először is a **szellem** megkeveri az 1. fázis végén félretett 3 szereplőkártyát, és véletlenszerűen elhelyezi azokat a játéktábla 2. sorában. Ezután megkeveri a 2. fázis végén félretett 3 helyszínekártyát is, amelyeket a játéktábla 3. sorába tesz.

Ezzel 3 kártyapárt formál a játéktábla mindegyik oszlopában (egy szereplő és egy helyszín). Mindegyik kártyapárt a felettük látható római szám határoz meg (I, II és III).

Ezután a **szellem** eldobja a korábbi rejtélykártyát, és felhúzza az utolsót, amit a kártyatartó állványba helyez. Ebben a fázisban a **szellem** kizárólag a rejtélykártyán található római számra figyel. A kártyán található szám mutatja meg azt a kártyapárt, amit a **médiumoknak** meg kell találniuk a győzelem érdekében.



A **szellemnek** most egy utolsó látomást kell küldenie a **médiumoknak**. Ennek megformálásához **pontosan** két látomáskártyát kell kiválasztania a kezében található kártyák közül. Az egyiknek a szereplőkártyára, a másiknak pedig a helyszínekártyára kell utalnia. Amint a **szellem** elkészült az utolsó látomással, **megkeveri a kiválasztott látomáskártyákat**, és odaadja azokat a médiumoknak.

Megjegyzés: A **szellem** a 3. fázis során is felhasználhat belépőjegy-jelölőket (ha maradt még), hogy eldobja a kezében található látomáskártyákat, és újakat húzzon helyettük.

Amint a **médiumokhoz** eljutott az utolsó látomás, szabadon megbeszélhetik azt. A céljuk megtalálni azt a kártyapárt, amire a kapott látomás utal. Meg kell állapodniuk, mielőtt meghoznák a végleges döntést. Ha nem tudnak megállapodni, szavazást kezdeményezhetnek. Ha a szavazás döntetlennel zárul, folytatniuk kell a megbeszélést, amíg végleges döntés születik.

Amikor a **médiumok** meghozták a végleges döntésüket, tudatják a **szellemmel**, melyik kártyapárt választották. Ezután a **szellem** felfedi a döntésük helyességét.

- Ha a **médiumok** sikeresen megtalálták azt a kártyapárt, amire a rejtélykártya római számmal utalt, mindenki megnyeri a játékot. A szellem végre örök nyugalomra lel.
- Ellenkező esetben minden játékos veszít... a meggyötört **szellem** tovább kísérti a médiumok elméjét... egészen a következő játékig!

2-3 SZEMÉLYES JÁTÉK

A 2-3 személyes játék szabályai változatlanok, de ha szeretnétek nehezíteni a játékot, a **szellem**en kívül mindegyik játékos egy helyett két **médiumot** alakíthat. A játék további szabályai változatlanok maradnak.

MYSTERIUM

Egy másik szellemnek is szüksége van a segítségetekre egy skót kastélyban.
Fedezzétek fel a Mysteriumot, a játékot, ami több mint 1 millió példányban kelt el.

10+

2-7

42'

2 ELÉRHETŐ
KIEGÉSZÍTŐ

Látványos
tartozékok

NYOMOZZATOK 3 LÉPÉSBEN!
TALÁLJÁTKOZ MEG A TETTEST, A
HELYSZÍNT ÉS A GYLKOSSÁGNÁL
HASZNÁLT TÁRGYAT IS!
MERÜLJETEKL A TITOKZATOS
TÖRTÉNETBEN, ÉS TALÁLJÁTKOZ MEG A
VÁLASZOKAT!