

# MYSTERIUM

## SPELREGELS

*U hebt lef... U bent de drempel van het Mysterium  
spooklandgoed over durven stappen ... Hoe moedig! Kom  
rond de tafel zitten, open uw geest en geef uw zesde  
zintuig de vrije teugel voor een spirituele seance om  
een gestrande ziel tot rust te laten komen...*

**2** Achtergrond

**5** Spelregels

Hertogdom Warwick, Schotland  
19 september 1922  
Professor Alphonse de Belcour, Poitiers, Frankrijk

Beste Alphonse,

Sinds mijn laatste brief heb ik elke dag bovennatuurlijke verschijnselen waargenomen in het landgoed. In de loop van mijn onderzoekingen heb ik enkele oude krantenknipsels gevonden over het tragische overlijden van een mannelijke dienstbode een dertig jaar geleden. De politie besloot nogal snel dat de doodsoorzaak een ongeval was, maar er waren veel hardnekkige geruchten over de precieze omstandigheden. Het lijkt wel alsof de zaak overhaast afgesloten werd en ik durf er mijn laatste cent om te verwedden dat mijn geest iets te maken heeft met dit verhaal. Jammer genoeg kan hij zich in onze wereld niet lang genoeg tonen om hierover informatie te geven. Maar door onze krachten te verenigen, kunnen we hem misschien voldoende energie geven om zijn boodschap toch te indien Alma, Ardhashir, Mevrouw Wang, Jessalyn en u me zouden kunnen helpen om dit mysterie op te lossen.

Met vriendelijke groeten,

C. H. Davell

# Warwick Evening News

14 december, 1894.

## TRAGEDIE IN HET LANDGOED VAN DE GRAAF VAN WARWICK!

In de nacht van donderdag 13 december heeft zich een verschrikkelijke tragedie afgespeeld in het landgoed van de Graaf van Warwick. Om de verjaardag van zijn dochter Margaret te vieren, had de Graaf een honderdtal georganiseerd voor een honderdtal gasten. Om 1 uur dertig deze morgen werd een van de mannelijke dienstboden dood gevonden in tot nu toe duistere omstandigheden. Dertig minuten na de ontdekking van het lichaam kwam de politie ter plaatse, maar de eerste ondervragingen van de verschillende gasten leverden geen enkele verduidelijking over deze mysterieuze zaak op. De politie heeft nu een oproep tot getuigen gelanceerd.

## HET ONDERZOEK IS VASTGELOPEN

We zijn een maand verder, maar de omstandigheden rond de dood van de dienstbode van de Graaf van Warwick in de nacht van 13 december 1894 blijven even duister. De oproep tot getuigen heeft geen sporen van familie van de overledene opgeleverd. Het slachtoffer had blijkbaar geen dichte familieleden. De politie zet haar onderzoek voort, maar heeft tot nu toe geen enkele vooruitgang geboekt. Volgens de inspecteurs is de meest waarschijnlijke oorzaak van het overlijden een spijtig ongeval, hoewel hardnekkige plaatselijke geruchten zinspelen op een wrede moord in verband met een zedenzaak.

## DE ZAAK VAN DE DIENSTBODE VAN WARWICK – DE POLITIE SLUIT DE ZAAK: OVERLIJDEN DOOR ONGEVAL

Na een onderzoek van vier maanden naar de tragische gebeurtenissen in het landgoed van de Graaf van Warwick heeft de politie besloten dat de dood van de dienstbode te wijten is aan een ongeval. Na deze tragedie deden veel speculaties de ronde over de omstandigheden van de dood van de dienstbode. De zaak van de dienstbode van Warwick is nu officieel afgesloten.

# Warwick Evening News

13 mei 1895

## GRAAF EN GRAVIN VAN WARWICK VERHUIZEN



In een verrassende mededeling heeft de Graaf aangekondigd dat hij het landgoed dat generaties lang in handen is geweest van zijn familie definitief verlaat, samen met zijn vrouw en kinderen. De Graaf is een edelmoedig man met een sterke persoonlijkheid die nauw betrokken was bij het leven in de stad en die erg gemist zal worden. Hij heeft uitgelegd dat hij en zijn gezin zich niet meer thuis voelen in het landgoed na de tragische gebeurtenissen vijf maanden geleden. De woning werd onmiddellijk te koop aangeboden en werd al gekocht door iemand uit de MacDowell clan. Deze welstellende familie heeft al enkele eigendommen gekocht in deze streek.

## Conrad Mac Dowell



**Specialiteit:** Kristallen bol

**Nationaliteit:** Schot

Conrad is een rijke Schotse edelman van de MacDowell clan met een stamboom die 17 generaties ver gaat. Als hij 18 jaar wordt, erft hij de kristallen bol van zijn grootmoeder Moira. Ondanks een veelbelovende academische ervaring en de vooruitzichten op een schitterende militaire carrière, geeft hij de voorkeur aan een andere roeping: helderziende via de kristallen bol. Zijn klantenkring telt talrijke eminente figuren. Ongetwijfeld dankzij zijn profetische gaven keert hij in 1918 ongedeerd terug uit de oorlog. Na deze turbulente periode beslist hij om zijn intrek te nemen in zijn recent geërfde familielandhuis waar hij onmiddellijk een vreemde bovennatuurlijke aanwezigheid voelt...

## Alma Salvador



**Specialiteit:** Pendelvoorspellingen

**Nationaliteit:** Spaanse

Als jong weeskind is Alma opgenomen en opgevoed in een klooster. Als ze acht jaar is, ontdekt ze haar gave toevallig als ze met een kettinghorloge speelt die een verstrooide bezoeker achtergelaten heeft. Vanaf dan helpt ze regelmatig de andere wezen om hun familie te vinden. Als ze 12 jaar is, betrapten de nonnen haar op haar ketterse activiteiten. Ze wordt uit het klooster verbannen wegens hekserij. Dankzij haar gave om de ziel van elk menselijk wezen te vinden, kan ze in haar levensonderhoud voorzien. Ze helpt arme mensen ook om vermiste bloedverwanten te vinden. Haar liefdadige aard overtuigt haar om de uitnodiging van Sir Conrad te aanvaarden om een verloren ziel te helpen redden.

## Madam Wang



**Specialiteit:** I-Ching (bibliomantie)

**Nationaliteit:** Chinese

Op jonge leeftijd wordt haar gave opgemerkt door een geheim genootschap dat I-Ching bestudeert. Ze verlaat haar familie om haar gave volledig te leren beheersen. Ze onderzoekt oude teksten en leert zeer snel de geheimen van I-Ching te doorgronden. Haar echte specialiteit is het communiceren met voorouders en het onderzoek van voorbije levens. In tijden van politieke onrust in China proberen talrijke leiders hun rivalen de loef af te steken met behulp van haar waarzeggerij. Mevrouw Wang wil haar wonderbare gave echter niet meer misbruikt zien om politiek voordeel te halen. Ze beslist om zich terug te trekken en door heel China te reizen en onderweg mensen te helpen. Op een van deze reizen vraagt collega, Sir Conrad MacDowell, haar hulp om een oud mysterie op te lossen.



## Alphonse de Belcour

**Specialiteit:** Getallensymboliek

**Nationaliteit:** Fransman

Alphonse is een telg van de Franse aristocratie met nauwe familiebanden met de MacDowell clan. De broer van Alphonse is gesneuveld op het slagveld van Verdun terwijl Alphonse zelf thuis studeerde om doctor in de wiskunde te worden. Het nieuws van de dood van zijn broer dompelt Alphonse in diepe rouw. Hij zoekt troost in zijn studies en ontdekt dat de verbazingwekkende geheime eigenschappen van de getallen perfect gebruikt kunnen worden door ingewijden. Dankzij dit onderzoek in de wetenschap van de getallen kan Alphonse geheime boodschappen in belangrijke teksten van over de hele wereld gedeeltelijk ontcijferen. Bij de voorstelling van zijn thesis zijn zijn collega's het roerend eens: Alphonse zal ofwel een revolutie ontketenen in de wereld van de wetenschap, ofwel bespot worden als een gek! Hij heeft aanvaard om naar het landgoed te reizen uit vriendschap voor Conrad MacDowell.



**Specialiteit:** Talisman

**Nationaliteit:** Ottomaan

Generaties lang werd een talent voor waarzeggerij doorgegeven in de familie van Ardhashir. De krachtige Amajlije talisman, die eeuwenlang in het bezit van de familie is gebleven, concentreert en versterkt hun paranormale krachten. De familie is altijd een trouwe dienaar geweest van de Sultan, maar Ardhashir heeft een andere weg gekozen, maar thuis vertrokken om de wijde wereld te verkennen. Na jarenlange reizen waarbij hij zijn gave kon verfijnen, keert hij terug naar zijn thuisland om waarzegger te worden met behulp van zijn talisman. Sindsdien heeft hij een stevige reputatie verworven bij leiders van over de hele wereld. Het mysterie rond het landgoed van Sir Conrad MacDowell was een doorslaggevend argument bij zijn beslissing om naar Schotland te reizen.

## Jessalyn Smith



**Specialiteit:** Lezen van tarotkaarten

**Nationaliteit:** Amerikaanse

Jessalyn treedt op zeer jonge leeftijd in het huwelijk met een rijke en vaak afwezige fabrikant, en verveelt zich te pletter... Thuis, in Rochester, New York, had ze regelmatig met vrienden de tarotkaarten gelezen. Als een van haar vrienden haar jonge dochter verliest na een longontsteking, beslist ze om een tarot seance te organiseren om contact te zoeken met de geest van het kind. Op dat moment ontdekt ze dat ze sterke paranormale gaven bezit en sindsdien vragen vele burgers van Rochester haar hulp. Het nieuws van haar gave verspreidt zich snel en mensen uit het hele land komen haar vragen om contact te hebben met overleden geliefden. Ze aanvaardt natuurlijk graag de vraag van Sir Conrad MacDowell om te helpen, vooral omdat ze altijd al gedroomd heeft van een bezoek aan Schotland.

## Doel van het spel

*Mysterium* is een spel waarbij een mysterie moet worden opgelost door samen te werken. Iedereen wint of verliest dus samen. Alle spelers delen hetzelfde doel: het ontdekken van de waarheid achter de dood van de geest die rondwaart in het landgoed, om hem op die manier de eeuwige rust te gunnen!

## Rollen van de spelers

*Mysterium* is een asymmetrisch kaartspel waarin de spelers een of twee verschillende rollen spelen, maar een gemeenschappelijk doel hebben. De spelers spelen op een verschillende manier naargelang van hun rol:

- De **geest** verdeelt de kaarten om de mediums te leiden en hen zo te helpen de juiste keuze te maken om vooruitgang te boeken in het onderzoek.
- De **mediums** krijgen kaarten van de geest en gebruiken hun intuïtie om zijn berichten juist te interpreteren.

Voor het begin van het spel beslissen de spelers welke rol ze zullen spelen: de geest of een medium.

**Voorbeeld:** Laura, Stephanie, Paul, Carl en Alex beginnen een spel voor vijf spelers. Laura beslist om de rol van de geest te spelen. De vier resterende spelers spelen dus een medium. **Stephanie** kiest Alphonse de Belcour (blauw), **Paul** Carl kiest Mevrouw Wang (rood) en Alex wil Alma Salvador (geel) spele, **Carl** kiest Mevrouw Wang (rood) en **Alex** wil Alma Salvador (geel) spelen.

## WAT GEBEURT ER TIJDENS EEN SEANCE...?

Het spel is gesitueerd in de jaren 1920. In uw rol van medium bent u uitgenodigd op een nachtelijke seance op Samhain (Halloween), een dag waarop de zichtbare en de onzichtbare werelden elkaar ontmoeten. Dit is de gemakkelijkste dag voor de levende mensen om contact te zoeken met de «andere kant». U krijgt maar zeven uur. Daarna wordt de spirituele verbinding met de geest afgebroken.

Na het maken van contact beseft u snel dat de geest niet rechtstreeks kan communiceren met de identiteit van zijn moordenaar. De geest verkeert duidelijk nog in zware shock en heeft slechts vage herinneringen aan de omstandigheden van zijn dood. U moet de gebeurtenissen

van deze rampzalige avond reconstrueren met zijn hulp: wie was aanwezig op de plaats waar alles gebeurd is? Waar heeft de misdaad eigenlijk plaatsgevonden? Welke voorwerpen konden worden gebruikt als moordwapen? Om kostbare tijd te winnen, zal elk medium een verschillende onderzoekslijn volgen om een van de verdachten te identificeren en om zijn activiteiten te reconstrueren.

Na jaren van rondzwerven op het astrale niveau is de vermoeide geest te zwak geworden om nog te kunnen spreken.

Hij zal individueel communiceren met de mediums en daarbij visioenen sturen in de vorm van «flitsen» die de mediums dan moeten delen en zo goed mogelijk interpreteren met hun partners. Hun intuïtie zal hen helpen om hun gekozen hypothese door te geven aan de geest. Ze beginnen met de identificatie van de verdachten. De geest zal elk medium melden of de intuïtie juist was en de meest scherpzinnige zal dus verdere stappen kunnen doen in zijn onderzoek. Na het ontmaskeren van de verdachte is de volgende stap van het medium een bepaling van de plaats waar de misdaad gepleegd werd en welk voorwerp werd gebruikt als moordwapen.

Wanneer alle mediums hun taken met succes hebben afgerond binnen de toegestane zeven uur, zal de geest zich de identiteit van de dader herinneren. Hij zal al zijn resterende krachten bundelen om de hele groep een laatste visioen te sturen dat de identiteit van de moordenaar moet verduidelijken. Hoe helderder de mediums tijdens de seance geweest zijn, hoe ondubbelzinniger dit laatste visioen zal zijn...

In een laatste fase stemmen de mediums om de moordenaar formeel te identificeren. Ze winnen als de meerderheid de juiste verdachte kiest. De ziel van de geest wordt dan bevrijd om de eeuwige rust te kunnen vinden. Als u faalt, blijft de ziel van de geest rondwaren in de onderwereld en moet u weer een jaar wachten om een nieuwe poging te wagen om het mysterie van het landgoed op te lossen...

Nu kent u het verloop van een seance... en bent u klaar om te spelen!

Tips voor een sterke binding met de geest:

- We raden aan om het eerste spel in de **GEMAKKELIJKE** moeilijkheidsgraad (zie pagina 8) te spelen, waarbij een speler die al vertrouwd is met het spel, de rol van geest speelt.
- Als hij dat wil, mag de geest het volledige spel spelen zonder een woord te zeggen. Hij kan bijvoorbeeld de intuïtie van een medium bevestigen door op de tafel te kloppen: een keer kloppen betekent «ja», twee keer kloppen betekent «nee».
- Er is een sfeervolle geluidsband beschikbaar die u kunt downloaden op [www.libellud.com](http://www.libellud.com) (via het *Mysterium* productblad) of door de code aan de andere kant te scannen met uw smartphone.



Opstelling van het spel zoals getoond in het schema.

### Spelonderdelen voor de mediums

**1** **6** intuïtiefiches  
1 voor elke kleur

**Gebruik** ▶ Pag. 9

**2** **6** hoezen  
1 voor elke kleur

**Gebruik** ▶ Pag. 10

**3** **6** tekens voor het helderziendheidsniveau voor elke kleur

**Gebruik** ▶ Pag. 10

**4** **36** helderziendheidsfiches  
6 voor elke kleur  
Voorkant ✓ of ✗

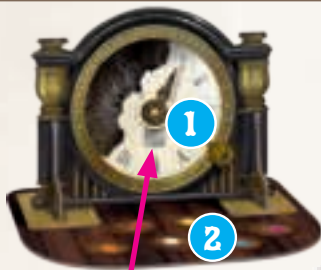
**Gebruik** ▶ Pag. 10

Aan de achterkant genummerd van 1 tot 6

**Gebruik** ▶ Pag. 12

**Opstelling** Elk medium krijgt:

- 1 intuïtiefiche
- 1 hoes
- 1 teken voor het helderziendheidsniveau. Plaats het teken zodanig dat het overeenstemt met de "0" op het helderziendheidsspoor.
- Helderziendheidsfiches, naargelang van het aantal spelers:
  - 2-3 spelers ➔ 0
  - 4-5 spelers ➔ 4 (genummerd van 1 tot 4)
  - 6-7 spelers ➔ 6 (genummerd van 1 tot 6)



**1** klokboard

#### Opstelling

Zet de uurwijzer op I (1 uur) aan het begin van het spel.

- 1** Klok
- 2** Plaats voor de opzij gelegde helderziendheidsfiches

**Gebruik** ▶ Pag. 10

**4** vooruitgangsborden

**Gebruik** ▶ Pag. 10

**1** personage-vooruitgangsbord

**1** plaats-vooruitgangsbord

**1** voorwerp-vooruitgangsbord

**1** epiloog-vooruitgangsbord

**5** **18** personage-mediumkaarten  
achterkant genummerd van 1 tot 18



ACHTERKANT

**6** **18** plaats-mediumkaarten  
achterkant genummerd van 19 tot 36



ACHTERKANT

**7** **18** voorwerp-mediumkaarten  
achterkant genummerd van 37 tot 54



ACHTERKANT

**54** mediumkaarten **Opstelling** ▶ Pag. 8 **Gebruik** ▶ Pag. 8



- 1** Plaats dader
- 2** Plaats opdracht volbracht

## Spelonderdelen voor de geest

**1** zandloper  
(2 minuten)  
Gebruik ►Pag. 9



**3**



**12**

**11**

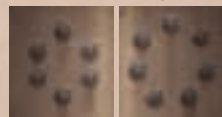
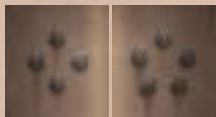
**1** helderziendheidsspoor

### Opstelling

Voor spellen met 4 tot 7 spelers

**4-5** ► plaatsen zoals hieronder getoond

**6-7** ► plaatsen zoals hieronder getoond



**9**

**10**

**8**

**54** geestkaarten,  
zoals volgt:

Gebruik ►Pag. 8

**18** personage-geestkaarten

achterkant genummerd van 1 tot 18



**18** plaats-geestkaarten

achterkant genummerd van 19 tot 36



**18** voorwerp-geestkaarten

achterkant genummerd van 37 tot 54



Opstelling ►Pag. 8

**11**

**6** daderfiches

achterkant genummerd van 1 tot 6



VOORKANT ACHTERKANT

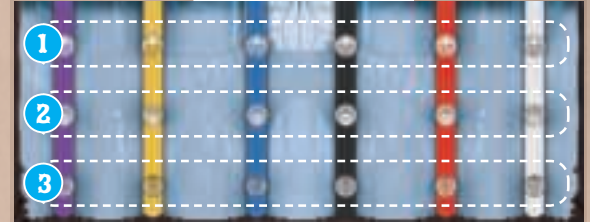
Gebruik ►Pag. 11

**12**

**3** kraaitekens

Gebruik ►Pag. 9

**1** speelscherm



BINNENKANT

Elke kolom stemt overeen met een medium.

Elke rij stemt overeen met een type van geestkaart:

- 1** plaatsen voor een **personage-geestkaart**
- 2** plaatsen voor een **plaats-geestkaart**
- 3** plaatsen voor een **voorwerp-geestkaart**

**9**

**6** geestfiches

voorkant 1 voor elke kleur



Gebruik ►Pag. 9

### Opstelling

Stel de **geestfiches** op achter het **speelscherm**. Leg ze met de gekleurde kant naar boven onder hun eigen kolom.



achterkant genummerd van 1 tot 6

Gebruik ►Pag. 11

**10**

**84** visioenkaarten



ACHTERKANT

### Opstelling

Leg de stapel met de **visioenkaarten** achter het speelscherm. Aan het begin van het spel neemt de geest 7 kaarten van de bovenkant van de stapel.

Gebruik ►Pag. 9

# MYSTERIUM

## Moelijkheidsgraad van het spel & Opstelling van de kaarten

Kies de moelijkheidsgraad voor het spel. Dit bepaalt het aantal personage/plaats/voorwerp-kaarten die zullen worden gebruikt.

- Schud alle **personage-mediumkaarten** en trek (beeldkant naar beneden) het in de tabel hieronder getoonde aantal:

Aantal spelers	2	3	4	5	6	7	Aantal keren ( ) dat de geest fiches mag opzij leggen
<b>GEMAKKELIJK</b>	4	5	5	6	6	7	1 per beurt
<b>MIDDELMATIG</b>	5	6	6	7	8	8	3 per spel
<b>MOEILIK</b>	6	7	7	8	9	9	1 per spel

Aantal personage/plaats/voorwerp-kaarten op de tafel

**Voorbeeld:** In ons spel met vijf spelers (1 geest en 4 mediums) met moelijkheidsgraad **MIDDELMATIG** trekken de spelers 7 **personage-mediumkaarten**.

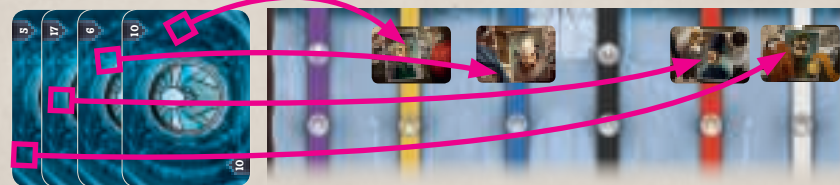
- Kijk naar de **personage-geestkaarten** en kies de kaarten uit waarvan de nummers overeenstemmen met de getrokken **personage-mediumkaarten**. Geef de **personage-geestkaarten** aan de geest. Stel de **personage-mediumkaarten** op in de speelzone (zie pagina 6).

**Voorbeeld:** **Carl** heeft kaarten getrokken met de nummers 1, 3, 4, 5, 6, 10 en 17. Na het rangschikken van zijn kaarten, geeft hij de **personage-geestkaarten** met de nummers 1, 3, 4, 5, 6, 10 en 17 aan de geest.



- De geest schudt de kaarten die hij gekregen heeft, en trekt even veel kaarten als er mediums zijn in het spel. De geest plaatst deze kaarten dan op de personageruimten op de binnenkant van het **speelscherm**, in de kolommen die overeenstemmen met de kleuren van de verschillende mediums. De resterende kaarten worden in de doos gelegd zonder ernaar te kijken.

**Voorbeeld:** Laura (als de geest) krijgt 7 kaarten en schudt ze. Ze trekt de eerste kaart (nummer 10) en plaatst ze in het speelscherm in de kolom van **Alex**. Ze herhaalt dit dan voor de andere mediums.



Herhaal stappen 1, 2 en 3 voor de plaatskaarten en dan voor de voorwerpkaarten. In deze opstellingsfase maakt de geest een combinatie van drie kaarten (een personage, een plaats en een voorwerp) voor elk medium.

## Spelen van het spel

Het spel wordt gespeeld in twee fasen:

### Fase 1 - Reconstructie van de gebeurtenissen

Deze fase duurt maximum 7 speelbeurten die voorgesteld worden als uren op de klok (I, II, III, IV, V, VI en VII).

### Fase 2 - Bekendmaken van de dader

Deze fase begint als alle mediums de *Reconstructie van de gebeurtenissen* fase met succes hebben afgesloten aan het einde van de zevende speelbeurt.

### Fase 1 - Reconstructie van de gebeurtenissen

In deze fase proberen de mediums de verdachte personages te identificeren en te bepalen waar de misdaad gepleegd werd en welk voorwerp het moordwapen was.

Om de vooruitgang van de mediums tijdens hun onderzoek visueel weer te geven, zal elk medium zijn **intuïtiefiche** verschuiven langs de 4 **vooruitgangsborden** (zie pagina 6). Elk onderzoek wordt uitgevoerd in een bepaalde volgorde: de mediums moeten eerst hun personage (verdachte) identificeren voor ze proberen om hun plaats te ontdekken om dan uiteindelijk hun voorwerp te vinden.

De fase *reconstructie van de gebeurtenissen* bevat twee stappen:

- Stap 1 - Interpretatie van het visioen**
- Stap 2 - Openbaring van de geest**



## 1 Stap 1 - Interpretatie van het visioen

Tijdens de eerste beurt wordt de **intuïtiefiche** van elk medium op het **personage-voortgangsbord** geplaatst. Om de mediums te helpen bij het raden van de naam van het personage dat aan elk van hen werd toegewezen achter het **speelscherm**, geeft de geest een visioen aan elk medium in de vorm van een of meer **visioenkaarten**.

### ► De geest geeft op de volgende manier een visioen:

- 1 Hij kiest een medium en legt een of meer **visioenkaarten** met de beeldkant naar boven voor dit medium.
- 2 Hij plaatst de **geestfiche** die overeenstemt met de kleur van dit medium op het **speelscherm**. Op die manier weet de geest dat hij dit medium al **visioenkaarten** gegeven heeft en dat hij dus geen kaarten meer mag geven aan dit medium tijdens deze beurt.
- 3 Hij trekt **visioenkaarten** om weer 7 kaarten in de hand te hebben. Wanneer de stapel van de **visioenkaarten** leeg is, schudt de geest de stapel met de opzij gelegde **visioenkaarten** om een nieuwe stapel te vormen.
- 4 Hij kiest een ander medium en volgt dezelfde methode tot alle mediums minstens één **visioenkaart** gekregen hebben.



Na het krijgen van een visioen probeert elk medium het te interpreteren en te ontdekken naar welk personage/plaats/voorwerp het verwijst (naargelang van het **voortgangsbord** waarop zijn **intuïtiefiche** nu staat. Het medium mag hierbij zijn **visioenkaarten** en **mediumkaarten** vrij onderzoeken en hypothesen bespreken met andere mediums.

Na het geven van visioenen aan alle mediums, start de geest de **zandloper**.

Elk medium moet zijn **intuïtiefiche** op de **mediumkaart** leggen die de geest hem volgens zijn mening suggereert vóór de **zandloper** leeg is. De andere mediums mogen helpen bij de besluitvorming door kaarten te analyseren en hun eigen mening te geven. De mediums mogen de plaats van hun **intuïtiefiche** altijd veranderen tot de **zandloper** leeg is.



**Opmerking:** het kan gebeuren dat meerdere mediums hun **intuïtiefiche** op dezelfde **mediumkaart** leggen. Maar elk medium moet uiteindelijk een unieke combinatie (met een personage, een plaats en een voorwerp) vinden, zodat de intuïtie van minstens een van de mediums verkeerd moet zijn!



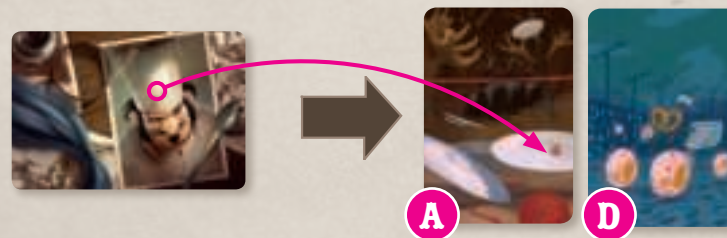
**Belangrijk:** de geest mag luisteren naar de discussies tussen de mediums, maar hij mag **NOOIT** commentaar geven of bewegingen maken die hints zouden kunnen geven omdat dit het verloop van het spel zou verstoren.

### Voorbeelden van visioenen

Laura (als de geest) wil **Alex** helpen om het «gouvernante» personage te raden. De kaart van dit personage bevat een bal rode wol. Laura (als de geest) bekijkt de kaarten in haar hand en kiest kaart **A** (een bal en een streng rode wol), maar ook kaart **B** (andere snoeren en draden) en kaart **C** (een vrouw met een hoed) om dit visioen te versterken.



Laura moet ook de keuze van **Stephanie** turen naar het «kok» personage. Kaart **A** toont enkele borden. Laura zou deze kaart kunnen kiezen voor het visioen van **Stephanie**. Om dit visioen te versterken, zou ze ook kaart **D** (enkele gebakjes) kunnen toevoegen.



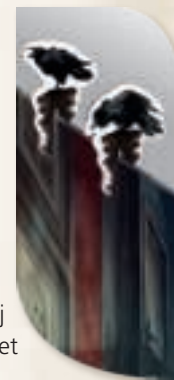
### ► Opzij leggen van visioenkaarten (🦉)

Aan het begin van het spel verzamelt de geest het aantal **kraaitekens** dat overeenstemt met de gekozen moeilijkheidsgraad (zie tabel op pagina 8). Op om het even welk moment in het spel (ook in de fase Bekendmaken van de dader) mag de geest om het even welke of al zijn **visioenkaarten** opzij leggen en nieuwe kaarten trekken om zijn hand met 7 kaarten volledig te maken (in functie van de begrenzing van het aantal dergelijke ingrepen om kaarten opzij te leggen dat bepaald wordt door de moeilijkheidsgraad).

**GEMAKKELIJK:** de geest mag zijn kaarten bij elke beurt opzij leggen; hij plaatst dan een kraai op het **speelscherm** die hij aan het einde van de beurt verwijdert.

**GEMIDDELD:** de geest mag zijn kaarten drie keer opzij leggen gedurende het volledige spel; hij plaatst dan een kraai op het **speelscherm**.

**MOEILIJK:** de geest mag zijn kaarten één keer opzij leggen gedurende het volledige spel; hij plaatst dan een kraai op het **speelscherm**.



## ► Gebruiken van helderziendheidsfiches

De spelers mogen om het even wanneer **helderziendheidsfiches** toevoegen aan de **intuïtiefiches** die andere mediums spelen, tot de **zandloper** leeg is. Wanneer ze goed gespeeld worden, helpen deze fiches de mediums om vooruitgang te boeken op het **helderziendheidsspoor**, om op die manier extra hints te krijgen als ze de dader proberen te identificeren in de laatste fase van het spel.



Er zijn twee types van **helderziendheidsfiches**: fiches met het ✓ symbool duiden aan dat de speler akkoord gaat met de intuïtie van het medium, en fiches met het ✗ symbool duiden het tegendeel aan.

- Een medium mag niet meer dan één **helderziendheidsfiche** spelen per **intuïtiefiche** en hij mag geen **helderziendheidsfiche** toevoegen aan zijn eigen **intuïtiefiche**.
- Een medium mag zoveel **helderziendheidsfiches** spelen als hij wil tijdens een beurt, maar hij is niet verplicht om er een te gebruiken.
- Aangezien er meerdere **intuïtiefiches** op dezelfde **mediumkaart** kunnen gelegd zijn, moet elke **helderziendheidsfiche** duidelijk naar de fiche wijzen waarmee de speler ze wil verbinden.
- De spelers mogen de **helderziendheidsfiches** altijd verplaatsen of verwijderen tot de **zandloper** leeg is.



**Belangrijk:** na gebruik moeten alle **helderziendheidsfiches** (✓ en ✗) worden opzij gelegd op de daarvoor voorziene plaats op het **klokbord**. Aan het begin van de vierde speelbeurt zullen ze worden gerecupereerd.

Als de **zandloper** leeg is, eindigt de stap Interpretatie van het visioen en openbaart de geest zich.

## 2 Stap 2 - Openbaring van de geest



In deze stap openbaart de geest zich: hij meldt de mediums of ze hun visioenen juist hebben geïnterpreteerd of niet. De geest mag deze informatie geven in om het even welke volgorde. Hij zegt aan elk medium dat zijn intuïtie juist (als de fiche van het medium op de juiste kaart werd gelegd) of verkeerd (als de fiche niet op de juiste kaart werd gelegd) was. Na zijn openbaring aan een medium neemt de geest de **geestfiche** met de overeenstemmende kleur weg van het **speelscherm**.

## ► Als het medium de juiste mediumkaart gekozen heeft

- De geest keert de overeenstemmende geestkaart om in het speelscherm.
- Elk medium dat een ✓ helderziendheidsfiche gespeeld heeft, verschuift zijn teken één plaats naar voren op het helderziendheidsspoor.
- Het medium neemt de juiste mediumkaart en schuift ze in zijn hoes.
- Het medium legt al zijn visioenkaarten opzij.
- Het medium neemt zijn intuïtiefiche en plaatst ze op het volgende vooruitgangsbord.

**Voorbeeld:** **Stephanie** heeft haar personage juist geïdentificeerd. Tijdens de volgende beurt zal Laura (als de geest) haar helpen om een plaats te raden. **Stephanie** plaatst haar **intuïtiefiche** daarom op het **plaats-vooruitgangsbord**.

10

## ► Als het medium niet de juiste mediumkaart gekozen heeft

- Elk medium dat een ✗ helderziendheidsfiche gespeeld heeft, verschuift zijn teken één plaats naar voren op het helderziendheidsspoor.
- Het medium plaatst zijn **intuïtiefiche** weer naar hetzelfde **vooruitgangsbord** waar het genomen was (stap 1).
- Het medium behoudt zijn **visioenkaarten** die voor hem liggen. Bij elke volgende beurt zal de geest een of meer bijkomende kaarten geven om het visioen te versterken tot de juiste **mediumkaart** gekozen wordt of tot het spel afgelopen is.

### Voorbeeld van het gebruik van de helderziendheidsfiches

De geest meldt dat de intuïtie van **Carl** juist was. **Stephanie** and **Alex** hadden elk een ✓ helderziendheidsfiche toegevoegd aan de intuïtiefiche van **Carl**. Ze mogen hun teken voor het helderziendheidsniveau dus één plaats naar voren schuiven op het helderziendheidsspoor. **Paul** had een ✗ fiche geplaatst en mag zijn teken dus niet verplaatsen.



## ► Wanneer een medium net zijn drie mediumkaarten gekregen heeft

Wanneer een medium zijn combinatie van **mediumkaarten** met succes geïdentificeerd heeft, legt hij zijn intuïtiefiche op de **opdracht uitgevoerd** plaats op het **epiloog-vooruitgangsbord**. Op het **helderziendheidsspoor** schuift hij zijn teken één plaats naar voren voor elk resterend uur op de **klok**. Daarna blijft hij deelnemen aan het spel door de andere mediums te helpen om hun visioenen te interpreteren en mag hij nog altijd alle resterende **helderziendheidsfiches** spelen.

**Voorbeeld:** **Paul** ontdekt zijn combinatie tijdens het vierde uur en verschuift zijn teken dus 3 plaatsen naar voren op het **helderziendheidsspoor**.

Aan het einde van deze stap moet de uurwijzer op de **klok** een uur later worden geplaatst.

- Wanneer een of meerdere mediums hun personage, plaats en voorwerp nog niet geïdentificeerd hebben, begint een nieuwe **Reconstructie van de gebeurtenissen**-fase. Als de klok al op het 7<sup>de</sup> uur (VII) stond, is het spel afgelopen en verliezen alle spelers.
- Wanneer alle mediums hun combinatie van personage, plaats en voorwerp met succes geïdentificeerd hebben, gaan we naar de eindfase van het spel: bekendmaken van de dader.

**Note:** Aan het einde van deze stap kan het gebeuren dat de **intuïtiefiches** van de mediums zich op verschillende **vooruitgangsborden** bevinden.



## Fase 2 - Bekendmaken van de dader

Deze fase wordt alleen uitgevoerd wanneer alle mediums hun combinatie van personage, plaats en voorwerp met succes geïdentificeerd hebben vóór de **klok** op 8 uur staat.

De identiteit van de dader wordt in drie stappen bekendgemaakt:

**Stap 1 - Line-up van de verdachten**

**Stap 2 - Gedeeld visioen**

**Stap 3 - Stemming**

## 1 Stap 1 - Line-up van de verdachten

In deze stap delen de mediums hun combinaties van kaarten in in groepen om de verdachten te kunnen vergelijken en om de geest de mogelijkheid te geven om de dader te identificeren.

- Verzamel alle **mediumkaarten** die niet in hoezen werden geplaatst, en leg ze weer in de doos samen met de **personage-, plaats- en voorwerp-vooruitgangsborden**.
- Leg één **geestfiche** per medium in het midden van de tafel met de genummerde kant naar boven.



**Voorbeeld:** in ons spel met vijf spelers (met 4 mediums) zijn 4 groepen van kaarten nodig en leggen de mediums dus de **geestfiches** met de nummers 1 tot 4 op de tafel.

Leg de niet gebruikte **geestfiches** in de doos.

- De mediums halen hun combinaties van drie kaarten uit hun **hoezen** en plaatsen ze naast een van de genummerde fiches om meerdere groepen van kaarten te vormen in het midden van de tafel met elk een moordverdachte.

**Voorbeeld van groepen van kaarten**

The diagram illustrates three mediums: Stephanie, Alex, and Carl. Each medium has a spirit card (numbered 1, 2, and 3 respectively) placed on the table. Below each spirit card is a group of three cards from a 'hoes' (envelope). Arrows point from the spirit cards to these groups, which are collectively labeled as 'Moordverdachten' (suspects).

- De geest verzamelt de 6 **daderfiches** en houdt ze achter zijn **speelscherm**;
- De mediums verzamelen al hun **helderziendheidsfiches** (X/✓ kant).

## 2 Stap 2 - Gedeeld visioen

In deze stap probeert de geest de mediums te leiden naar de groep van kaarten in het midden van de tafel die de dader bevat.

Hij doet dit op de volgende manier:

- De geest neemt drie **visioenkaarten** uit zijn hand. Deze kaarten vormen een **gedeeld visioen** en moeten alle naar dezelfde groep verwijzen. Een van de drie kaarten moet verwijzen naar het personage in de doelgroep, een andere naar de plaats en de laatste naar het voorwerp. De geest schudt dan de **gedeelde visioenkaarten** en plaatst ze met de beeldkant naar beneden in het midden van de tafel. Deze groep wordt aangeduid als de groep van de dader.
- De geest neemt in het geheim de **daderfiche** met het getal dat overeenstemt met deze groep en plaatst ze met de beeldkant naar beneden in de **daderplaats** op het **epiloog-vooruitgangsbord**.



Gedeeld visioen



Daderfiche

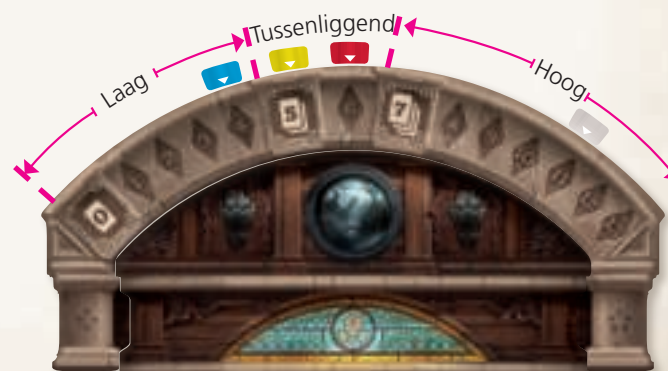
## 3 Stap 3 - Stemming

Tijdens de **stemmingsfase** houden de mediums een stemming bij meerderheid om de groep met de vermoede dader aan te duiden. De geest mag niet aanduiden welke kaart in het **gedeelde visioen** naar welk element van de combinatie verwijst. Aan het einde van deze stap wordt de echte dader bekendgemaakt.

### Stemming door de mediums

De mediums houden een geheime **stemming** en mogen tijdens de stemming niet communiceren met elkaar. De mediums stemmen op een verschillend moment, naargelang van hun helderziendheidsniveau, zoals bepaald door de plaats van hun **teken voor het helderziendheidsniveau** op het **helderziendheidsspoor**.

- Mediums met een laag helderziendheidsniveau  zullen slechts één kaart zien van het gedeelde visioen voor ze stemmen om de groep van de dader te identificeren.
- Mediums met een tussenliggend helderziendheidsniveau  zullen twee kaarten zien.
- Mediums met een hoog helderziendheidsniveau  zullen de drie kaarten zien.



**Opmerking:** 6-7 ➔ De grenzen van de verschillende helderziendheidsniveaus veranderen (zie pagina 7).

# MYSTERIUM

Met andere woorden: hoe meer vooruitgang een medium gemaakt heeft op het **helderziendheidsspoor**, hoe meer hints hij zal zien wanneer de mediums de groep met de echte dader moeten identificeren.



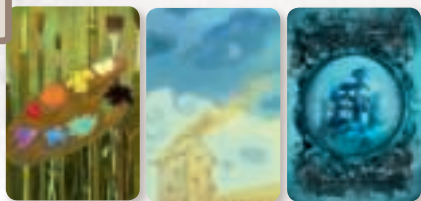
Mediums stemmen met de genummerde kanten van hun **helderziendheidsfiches**. Elk medium neemt de fiche met het nummer van de groep die volgens hem de dader bevat en schuift ze in zijn **hoes**.

## Voorbeeld van een stemming door de mediums

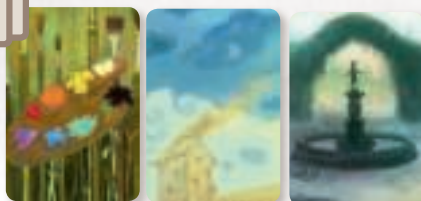


De eerste kaart van het gedeelde visioen wordt getoond.

**Stephanie**, die stadium 4 (laag niveau) bereikt heeft op het **helderziendheidsspoor**, stemt nu.



De tweede kaart van het gedeelde visioen wordt getoond. **Alex** en **Carl**, die stadium 5 en 6 (tussenliggend niveau) bereikt hebben op het **helderziendheidsspoor**, stemmen nu.



De laatste kaart van het gedeelde visioen wordt getoond. **Paul**, die stadium 11 (hoog niveau) bereikt heeft op het **helderziendheidsspoor**, stemt nu.

Wanneer alle mediums gestemd hebben, worden de stemmen getoond.

## ► **Bekendmaken van de stemmen en van de echte dader**

Geef alle **hoezen** aan het medium met de hoogste score op het **helderziendheidsspoor** (of bij een gelijke stand, aan de oudste van de spelers met een gelijke stand). Deze speler maakt elke **helderziendheidsfiche** om beurten bekend en plaatst ze op de groep van kaarten die overeenstemt met het nummer op de **geestfiche**.

Na het plaatsen van alle fiches:

• Wanneer een van de groepen meer stemmen heeft gekregen dan de andere, wordt hij gekozen als de vermoede groep van de dader.

• Wanneer geen enkele groep een absolute meerderheid heeft, wordt de gelijke stand beslist in het voordeel van de groep die gekozen werd door de speler die de grootste vooruitgang heeft geboekt op het **helderziendheidsspoor**.

Deze groep wordt dan beschouwd als het resultaat van de beslissing van de mediums over de dader.

12

• Wanneer er nog altijd sprake is van een gelijke stand, wordt de stemming beslist in het voordeel van de groep waarvoor de oudste speler gestemd heeft. Maak nu de daderfiche bekend op de daderplaats!

## Einde van het spel

Wanneer de door de mediums gekozen groep de echte dader bevat, winnen alle spelers samen het spel en kent de ziel van de geest eindelijk eeuwige rust! Wanneer dit niet het geval is, is het spel verloren en moeten alle spelers wachten tot de volgende *Samhain* (Halloween) voor ze een nieuwe poging kunnen wagen om het mysterie van het landgoed op te lossen...

## Spel met twee en drie spelers

U kunt *Mysterium* spelen met 2 of 3 spelers door enkele regels gewoon aan te passen.

### ► **Speciale opstelling**

1. Het **helderziendheidsspoor**, de overeenstemmende tekens en de **helderziendheidsfiches** worden niet gebruikt.
2. Elke speler speelt twee mediums.
3. In de gedeelde visioenfase worden de drie **visioenkaarten** met de beeldkant naar boven geplaatst.

### ► **Speciale regels voor fase 2 – Bekendmaken van de dader**

#### Stap 1 - Line-up van de verdachten (pagina 11)

- **2** ➔ Maak twee willekeurige bijkomende groepen van kaarten (met een personage, een plaats en een voorwerp in elke groep) met mediumkaarten die opzij gelegd werden tijdens het spel, waardoor het totale aantal groepen vier wordt. Leg dan de fiches met nummers 1 tot 4 bij de vier op die manier gevormde groepen.

- **3** ➔ Leg de fiches met nummers 1 tot 4 bij de vier groepen van kaarten.

#### Stap 3 - Stemming (pagina 12)

- **2** ➔ De speler die de twee mediums speelt, gebruikt slechts één van zijn **intuïtiefiches** om de groep met de vermoede dader aan te duiden.

- **3** ➔ De stemming van de mediums gebeurt openbaar en niet in het geheim. De twee spelers met de rol van mediums moeten het eens worden over welke groep ze identificeren als de groep van de vermoede dader, en hun twee **intuïtiefiches** op deze groep leggen.