



Oleksandr Nevskiy
& Oleg Sidorenko



Xavier Collette
& Igor Burlakov

MYSTERIUM

RÈGLES

Lors de la nuit de Samain (Halloween), les mondes du visible et de l'invisible ne font plus qu'un, favorisant la connexion avec l'au-delà. Vous vous êtes rassemblés au manoir Warwick, hanté depuis des années, où vous vous apprêtez à vivre une séance de spiritisme cruciale. Forts des visions offertes par le fantôme des lieux, parviendrez-vous à élucider son meurtre et à libérer son âme tourmentée avant le lever du soleil ?

Mise en place

Mysterium est un jeu coopératif dont le but est d'élucider le mystère qui plane sur la mort du **fantôme**.

➤ Avant de commencer la partie, répartissez-vous les rôles suivants :

Le **fantôme** (une seule joueuse ou joueur) doit guider les **médiums** dans l'enquête. Le **fantôme** connaît les suspects, lieux et objets que les **médiums** doivent trouver, et communique avec eux à l'aide de cartes illustrées appelées **cartes Vision**.

Les **médiums** (toutes les autres joueuses et joueurs) doivent chacun suivre la **Piste** qui leur a été attribuée personnellement et s'entraident afin d'interpréter les **cartes Vision** données par le **fantôme**.

➤ Une fois les rôles assignés, vous pouvez effectuer la mise en place :

1. Le **fantôme** pose le **paravent** **A** devant lui, de sorte qu'aucun **médium** ne puisse voir ce qu'il dissimule. Il place le paquet de **cartes Vision** **B** face cachée pour former une pioche derrière le **paravent**, puis dispose les 3 **jetons Bougie** **C** au sommet du **paravent**.
2. Les **médiums** installent le **plateau Progression Personnage** **D1**, le **plateau Progression Lieu** **D2**, le **plateau Progression Objet** **D3** et le **plateau Progression Final** **D4** au centre de la table.
3. Chaque **médium** choisit une couleur. Il prend l'**enveloppe** **E** et le **jeton Médium** **F** correspondants. Il place ensuite le **pion Intuition** **G** de sa couleur sur le **plateau Progression Personnage**.
4. Désignez un **médium** qui se chargera de compter les tours pendant la partie : ce **médium** prend la **Montre à gousset** **H** et met l'aiguille sur la première heure.
5. Choisissez un set de 16 **cartes Personnage** **I** (pour une première partie, nous vous recommandons de prendre le set avec le dos vert). Les **médiums** répartissent les 8 **cartes médium Personnage** **I1** face visible à côté du **plateau Progression Personnage**.
6. Le **fantôme** prend les 8 **cartes fantôme Personnage** **I2** correspondantes. Pour chaque **médium**, il dispose aléatoirement une **carte fantôme Personnage** dans les emplacements correspondants du **paravent**. Le **fantôme** range discrètement les cartes restantes dans la boîte à leur emplacement d'origine, sans que les **médiums** ne puissent les voir. Elles ne seront pas utilisées pour cette partie.
7. Répétez les étapes 5 et 6 avec un set de **cartes Lieu** (**J1** et **J2**), puis avec un set de **cartes Objet** (**K1** et **K2**).
8. Le **fantôme** met les **enveloppes** des **médiums** derrière son **paravent**, puis il constitue sa main en piochant 7 **cartes Vision**.

Variante à 3 joueuses/joueurs

À 3, jouez normalement à une différence près : lors de la mise en place, chaque **médium** choisit deux couleurs (au lieu d'une) et prend le matériel correspondant. La partie se déroule exactement comme s'il y avait 4 **médiums** à la table.

Pour les parties suivantes, si vous désirez davantage de rejouabilité, vous pouvez utiliser les numéros au dos des **cartes Personnage** / **Lieu** / **Objet** pour mélanger les différents sets à votre guise ! Prenez soin de prendre les 24 **cartes fantôme** correspondant aux 24 **cartes médium** que vous aurez sélectionnées aléatoirement.



Pour favoriser l'immersion, une musique d'ambiance est disponible sur notre site internet (page *Mysterium*) accessible en flashant le QR code ci-contre :



Déroulé d'un tour de jeu

Dans *Mysterium*, un tour de jeu est découpé en trois parties :



Le tour du **fantôme**



Le tour des **médiums**



La phase de résolution

La partie commence avec le tour du **fantôme**.

1 Tour du fantôme



Les médiums ont réussi à entrer en communication avec vous depuis le monde matériel ! Les visions que vous leur donnerez les aideront peut-être à élucider le crime, mais le temps joue contre vous. Commençons par reconstituer les événements de cette nuit tragique où vous avez perdu la vie...

Le but du **fantôme** est de réussir à faire deviner à chaque **médium** une série de 3 cartes : un **Personnage**, un **Lieu** et un **Objet**. Ensemble, elles constituent la **Piste** de ce **médium**. Si chaque **médium** parvient à reconstituer sa **Piste** avant la fin des 7 tours de jeu, ils peuvent alors tenter de trouver ensemble le véritable coupable lors d'une manche finale appelée la *Révélation du mystère*. En cas d'échec, la connexion avec le **fantôme** s'éteint, et vous perdez tous la partie.

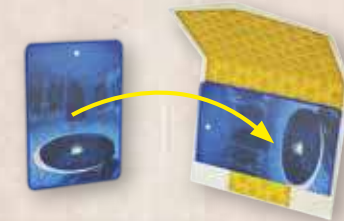
Le **fantôme** ne peut pas parler : il peut communiquer avec les **médiums** uniquement à l'aide de ses **cartes Vision**.

Durant son tour, le **fantôme** choisit un **médium** et lui donne une **Vision**. La carte qu'il doit lui faire deviner dépend de la progression du **médium** : si le **pion Intuition** du **médium** se trouve sur le **plateau Progression Personnage**, le **fantôme** doit lui faire deviner sa **carte Personnage** (c'est à dire la carte assignée à la couleur de ce **médium** dans le **paravent**).

Exemple : Le **pion Intuition** du **médium jaune** se trouve sur le **plateau Progression Lieu**. Le **fantôme** doit donc lui faire deviner la **carte Lieu** qui lui correspond dans le **paravent** (en l'occurrence, la carte *Tour d'astronomie*).



Le **fantôme** consulte sa main de **cartes Vision**, en choisit autant qu'il le souhaite (de 1 à 7), les glisse dans l'**enveloppe** du **médium** concerné, puis lui donne l'**enveloppe** contenant la **Vision**.



À *Mysterium*, le **fantôme** communique avec des images : plutôt que de donner un mot comme indice, il choisit une ou plusieurs cartes illustrées en lien avec la carte qu'il veut faire deviner.

On peut trouver des liens entre deux images de multiples façons :

- par les thèmes et ambiances évoqués (les deux cartes sont lugubres ou parlent d'amour) ;
- par les éléments présents (les deux cartes comportent un animal ou représentent une maison) ;
- par la composition (les deux cartes sont symétriques, sont un peu vides ou sont agencées de la même manière) ;
- par les couleurs (les deux cartes sont majoritairement rouges ou sont plutôt claires).

Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise manière d'associer les images. Le plus important est de vous adapter à votre groupe : comprendre la logique de chacun de vos **médiums** vous permettra de sélectionner vos indices de manière plus efficace. Cela peut sembler difficile au début mais, en écoutant les **médiums** discuter entre eux, cela sera de plus en plus facile.

Exemple : Le **fantôme** veut faire deviner au **médium** la carte de la *Tour d'astronomie*. Il choisit 3 cartes : la carte **A** pour l'ambiance nocturne, la carte **B** pour les livres (rappelant ceux dans l'étagère à gauche de la carte), et la carte **C** pour la longue-vue (qui fait référence à la lunette astronomique).



Le **fantôme** pioche autant de **cartes Vision** que nécessaire afin de compléter sa main à 7 cartes. Ensuite, il choisit un **médium** qui n'a pas encore reçu de cartes ce tour-ci et lui donne une **Vision**, en suivant les étapes précédentes.

Si le **fantôme** est en difficulté (ses cartes ne correspondent pas à ce qu'il cherche à faire deviner), il peut utiliser un **jeton Bougie**. En défaussant un **jeton Bougie**, il peut défausser jusqu'à 7 cartes de sa main et en repiocher le même nombre. Le **fantôme** dispose de 3 **jetons Bougie** pour toute la partie, y compris pour la *Révélation du mystère* !

Si à n'importe quel moment de la partie, il n'y a pas assez de cartes dans la pioche pour que le **fantôme** puisse compléter sa main, mélangez toutes les cartes défaussées afin de former une nouvelle pioche.

Une fois que le **fantôme** a donné une **Vision** à chaque **médium**, le tour du **fantôme** est terminé.

2 Tour des médiums

Félicitations ! Vous avez réussi à établir une liaison psychique avec le fantôme : il ne peut s'exprimer avec des mots, mais il vous envoie des images, des souvenirs du manoir et de ses occupants. Malheureusement, les visions sont imprécises et cryptiques... Parviendrez-vous à les comprendre pour reconstituer les différentes pistes ?

Les **médiums** peuvent commencer leur tour dès que le **fantôme** a donné sa première **Vision**. Ils n'ont pas besoin d'attendre qu'il ait donné une **Vision** à chacun pour commencer à se montrer leurs cartes et discuter entre eux. Les **médiums** doivent coopérer pour tenter de comprendre les **Visions** qu'ils ont reçues.

À partir de ces **Visions**, chaque **médium** essaye de déduire la carte qu'il doit deviner. Lorsqu'un **médium** pense avoir trouvé quelle carte lui est destinée, il place son **pion Intuition** dessus, l'indiquant ainsi aux autres **médiums**. Il peut déplacer son pion sur une autre carte s'il change d'avis.

Premier rappel : le type de carte (**Personnage**, **Lieu** ou **Objet**) indiquée par le **fantôme** correspond au **plateau Progression** où se trouve le **pion Intuition** du **médium**.

Deuxième rappel : le **fantôme** peut écouter les discussions des **médiums**. Cependant, pour éviter de les influencer, le **fantôme** n'a le droit de faire ni geste, ni commentaire qui serait susceptible de leur donner des indices.

Les **médiums** doivent chacun deviner une carte différente ! Bien que leurs déductions puissent les amener à placer leur **pion Intuition** sur la même carte, cela impliquerait qu'au moins l'un des deux n'est pas sur la bonne carte (une même carte ne peut pas être attribuée à plus d'un **médium**).

Une fois que chaque **médium** a analysé sa **Vision** puis placé son **pion Intuition** sur une **carte médium**, vérifiez que chacun est sûr de son choix (dans le cas contraire, les **médiums** peuvent continuer à réfléchir, discuter, et éventuellement déplacer leur **pion Intuition** à nouveau s'ils changent d'avis).

Lorsque tout le monde a arrêté son choix, le tour des **médiums** est terminé.



3 Phase de résolution

Une fois le tour du **fantôme** puis le tour des **médiums** terminés, on procède à la phase de résolution.

L'un après l'autre, dans n'importe quel ordre, chaque **médium** demande au **fantôme** s'il a trouvé la bonne carte. Le **fantôme** lui répond en donnant des coups sous la table : 1 coup pour oui , 2 coups pour non .



Si la carte choisie par le **médium** est la bonne :

- le **médium** déplace son **pion Intuition** sur le **plateau Progression** suivant (dans cet ordre : **Personnage** > **Lieu** > **Objet** > **Final**) ;
- le **médium** retire de la table la carte choisie et la range dans l'emplacement dédié de son **enveloppe** ;
- le **médium** replace toutes ses **cartes Vision** dans son **enveloppe** ;
- le **médium** rend son **enveloppe** au **fantôme** ;
- le **fantôme** défasse toutes les **cartes Vision** contenues dans l'**enveloppe**.



Si la carte choisie par le **médium** n'est pas la bonne :

- le **médium** replace son **pion Intuition** sur le **plateau Progression** où il se trouvait au début du tour ;
- le **médium** replace toutes ses **cartes Vision** dans son **enveloppe** ;
- le **médium** rend son **enveloppe** au **fantôme**.

Exemple : Le **médium** a trouvé sa **carte Personnage** ! Il déplace son **pion Intuition** sur le **plateau Progression Lieu**, puis prend la carte choisie et la range dans son **enveloppe**. Première étape accomplie !



Préparation du tour suivant

Vérifiez ensuite la progression des **médiums** : si tous les **médiums** ont reconstitué leur **Piste** (tous les **pions Intuition** sont sur le **plateau Progression Final**), ils peuvent immédiatement passer à la *Révélation du mystère* (page suivante).

Dans le cas contraire :

1. Le **médium** possédant la **Montre à gousset** avance l'aiguille d'une heure. Si l'aiguille était déjà sur 7 heures, alors la partie est PERDUE.
2. Si la partie continue, commencez un nouveau tour de jeu. Le **fantôme** donne une nouvelle **Vision** à chaque **médium**, les **médiums** tentent de deviner leur carte, et ainsi de suite. Cependant :
 - Si un **médium** n'a pas réussi à deviner sa carte au tour précédent, le **fantôme** complète la **Vision** précédente au lieu d'en commencer une nouvelle : il doit ajouter une ou plusieurs nouvelles cartes, mais peut aussi choisir de défasser des cartes données précédemment s'il estime qu'elles pourraient induire le **médium** en erreur.
 - Si un **médium** a reconstitué sa **Piste** (son pion se trouve sur le **plateau Progression Final**), alors le **fantôme** ne lui donne pas de nouvelle **Vision**. Ce **médium** n'a plus rien à deviner mais peut aider les autres **médiums** à deviner leur propre carte.

Révélation du mystère

Vos pensées s'éclaircissent, vos souvenirs se remettent en place alors que les événements de cette funeste soirée s'assemblent comme les pièces d'un puzzle. Vous vous rappelez qui est responsable de votre mort. Rassemblant vos forces, vous donnez une ultime vision à vos partenaires de fortune...

Rangez dans la boîte les **plateaux Progression** ainsi que les **cartes médium** encore sur la table.

Le **fantôme** prend les **jetons Médium**, les mélange et en tire un au hasard, sans que les **médiums** ne puissent le voir ! La **Piste** contenue dans l'**enveloppe** correspondante est celle du véritable coupable. C'est celle que le **fantôme** doit faire deviner aux **médiums** pour que la partie soit gagnée. Le **fantôme** place le **jeton Médium** face cachée au centre du **plateau Progression Final**.

Le **fantôme** rend les **enveloppes** aux **médiums**, qui en disposent le contenu au centre de la table de manière à reconstituer les différentes **Pistes**. Chaque **médium** dispose son **enveloppe** à côté de sa **Piste** pour l'identifier.

Le **fantôme** prépare une dernière **Vision** commune, constituée de 3 cartes : une pour indiquer la **carte Personnage** de la **Piste**, une pour la **carte Lieu**, et une dernière pour la **carte Objet**. Le **fantôme** peut utiliser des **jetons Bougies** s'il lui en reste. Une fois les 3 cartes sélectionnées, le **fantôme** les mélange, puis les donne aux **médiums**.

Exemple :

La **Piste** du coupable est celle du milieu. Le **fantôme** donne les trois cartes suivantes :

- la couronne de la carte **A** pour faire le lien avec le diadème de la *Danseuse de ballet*,
- la grande fenêtre de la carte **B** qui fait écho à celle de la *Tour d'astronomie*,
- la forêt de la carte **C** et ses grands arbres qui rappellent celui de la carte de la *Poupée Vaudoue*.



Les **médiums** peuvent discuter entre eux librement pour interpréter la **Vision** du **fantôme**, mais ils doivent se mettre d'accord et donner une réponse commune. S'il n'y a pas de consensus, les **médiums** doivent dégager une majorité pour arrêter une décision (la victoire ou défaite reste collective).

Une fois leur décision prise, le **fantôme** retourne le **jeton Médium**, révélant ainsi la bonne réponse : la **Piste** du coupable.

- Si le choix des **médiums** n'est pas la **Piste** du coupable, alors la partie est perdue. La connexion avec le **fantôme** est rompue, les **médiums** n'ont pas réussi à lui apporter un repos mérité.
- Si le choix des **médiums** est la **Piste** du coupable, alors la partie est gagnée ! Bravo ! Vous avez réussi à élucider le mystère et à apporter la paix au **fantôme** : son meurtre ne restera pas impuni plus longtemps.



Adresses sur quefairemedesdechets.fr