



# MYSTERIUM (LIBELLUD)

## BUT DU JEU

UN DES JOUEURS INCARNE UN FANTÔME VICTIME D'UN ANCIEN MEURTRE. IL DOIT FAIRE DEVINER LES SUSPECTS LORS D'UNE SÉANCE DE SPIRITISME. LE FANTÔME ENVOIE DES VISIONS PERSONNELLES À CHAQUE JOUEUR POUR LUI FAIRE DEVINER UN PERSONNAGE, UN LIEU ET UNE ARME., SI CHAQUE MÉDIUM A RÉUSSI SA MISSION, IL FAUDRA DEVINER COLLECTIVEMENT QUI EST LE VRAI COUPABLE !



## 1 / MISE EN PLACE



### CÔTÉ VOYANT

- Placez horloge (aiguille sur 1 heure)
- Placez les 4 plateaux Progression (personnage / lieu / objet /épilogue)
- Placez la piste de clairvoyance arrondie au-dessus du plateau progression épilogue. Placer au niveau 0 les marqueurs niveau de clairvoyance des joueurs. Choisir le côté selon le nb de joueurs.
- 54 cartes Médium (personnage/lieu/objet) côté verso.
- Chaque voyant reçoit 1 pion intuition / 1 étui / x jetons clairvoyance (2-3j. = 0 / 4-5j. = 4 / 6-7j. = 6)

### COTÉ FANTÔME (DERRIÈRE LE PARAVENT)

- Placez 54 cartes Fantôme (personnage / lieu / objet).
- 6 jetons Fantôme
- côté verso les 84 cartes Vision
- Placez 6 jetons Coupable
- Placez 3 marqueurs Corbeau.

- Choisir son niveau de difficulté (p.8)
- Piochez le nombre de cartes médium Personnage selon le niveau. Piochez les mêmes cartes (même numéro) au fantôme dans ses cartes Fantôme (vérifier numéro en haut à droite sur verso).
- Le fantôme pioche parmi celles-ci, autant de cartes que de joueurs et les place sur son paravent.
- Faites de même avec les cartes Lieu et Objet.
- Posez les pions joueurs sur plateaux progression personnage.

## 2 / TOUR DE JEU



### INTERPRÉTATION DES VISIONS :

- Le fantôme a 7 cartes vision en main. Il en donne 1 ou plusieurs à un joueur pour lui faire deviner le suspect. Il place le pion du joueur contre son paravent.
- Si aucune carte Vision ne convient au fantôme, il peut utiliser un corbeau pour changer tout ou une partie des cartes.
- Le fantôme complète sa main à 7 cartes vision et choisit un autre joueur. Etc ...
- Quand toutes les cartes Visions sont distribuées, le fantôme retourne le sablier et les médiums posent leurs pions sur la carte qu'ils pensent être juste.
- Toujours pendant l'écoulement du sablier, les joueurs peuvent déposer des jetons Clairvoyance sur les choix des autres joueurs. Cela permet d'avancer sur la piste de clairvoyance et d'avoir plus d'indice lors de la phase finale du jeu.



### LE FANTÔME SE MANIFESTE :

#### LE MÉDIUM A DÉSIGNÉ LA BONNE CARTE :

- Le fantôme tape 1 coup sur la table
- Il retourne la carte correspondante dans son paravent.
- Le médium prend la carte découverte et la glisse dans son étui.
- Les joueurs qui ont misé un jeton clairvoyance positif, avancent sur la piste de clairvoyance.
- Le médium retire ses cartes Vision.
- Le médium met son pion sur le prochain plateau de progression.

#### LE MÉDIUM N'A PAS DÉSIGNÉ LA BONNE CARTE :

- Le fantôme tape 2 coups sur la table.
- Les joueurs qui ont misé un jeton clairvoyance négatif, avancent sur la piste de clairvoyance
- Le médium remet son jeton sur le même plateau de progression.
- Il conserve ses cartes Vision.
- A la fin de cette étape, on avance l'aiguille d'une heure. 7ème heure : dernier tour !

## 3 / FIN DE PARTIE



### LA RÉVÉLATION DU COUPABLE.

- Uniquement si tous les joueurs ont trouvé leur combinaison et que l'horloge ne dépasse pas la 7ème heure.
- On pose autant de jetons Fantôme numérotés que de joueurs devant chaque joueur.
- Les médiums disposent devant un jeton fantôme leurs trois cartes devinées aux tours précédents (personnage/lieu/arme).
- Le fantôme sélectionne 3 cartes vision. 1 doit être en lien avec le personnage, l'autre avec le lieu et la dernière avec l'arme.
- Les médiums regardent par intervalle le nombre de cartes vision que leur position sur le marqueur niveau de clairvoyance leur permet (1/2/3 cartes).
- Chaque médium vote secrètement et en silence le numéro indiqué devant le groupe qu'il soupçonne.
- Si la majorité des médiums a deviné le bon tiercé la partie est gagnée.