

Introduction :

Mysterium est un jeu coopératif pour 2 à 7 joueurs.

Un joueur y endosse le rôle du Fantôme qui hante un manoir abandonné. Les autres joueurs incarnent des Médioms qui ont été invités par le propriétaire de la demeure. Leur mission : percer le secret qui réside entre ces murs et y ramener la paix.

Selon la légende, le Fantôme serait celui d'un ancien propriétaire du manoir. Il y a plus d'un siècle, il fut accusé d'avoir commis un horrible crime. Mais certains disent qu'il aurait été accusé à tort et que, depuis ce jour, il s'introduit dans les rêves des occupants du manoir pour leur montrer ce qui s'est vraiment passé.

A partir des rêves qu'ils vont recevoir, les Médioms devront recréer les événements qui se sont déroulés la nuit du crime et ainsi aider le Fantôme à révéler au monde qui est le vrai coupable. S'ils y parviennent, non seulement ils auront prouvé leurs capacités psychiques, mais en plus ils recevront une récompense de la part du propriétaire du manoir. Quant au Fantôme, il pourra retrouver la paix et enfin quitter la maison.

Mais le temps joue contre eux ; le propriétaire des lieux ne leur a donné que 7 jours pour percer le mystère...

Matériel de Jeu :

84 cartes **Rêve** (dos vert)

58 cartes **Médium** (dos marron) : 20 Objets, 19 Lieux et 19 Personnages

58 cartes **Fantôme** (dos bleu) : 20 Objets, 19 Lieux et 19 Personnages

Dans chacune des 6 couleurs (vert, rouge, bleu, jaune, noir et blanc) : 1 plaquette Médium, 1 jeton Horloge et 2 marqueurs Médium

1 plateau Calendrier et son marqueur Jour (couleur bois) servant de compte-tour

Mise en Place :

Les joueurs s'accordent pour déterminer qui va jouer le Fantôme. Tous les autres joueurs incarneront chacun un Médium. Il est conseillé que les Médioms s'installent tous face au Fantôme.

1. Les Médioms

Chaque Médium choisit 1 plaquette Médium qu'il place devant lui et prend le jeton Horloge correspondant qu'il pose sur la case « Quoi ? » (*czym?*) de sa plaquette.

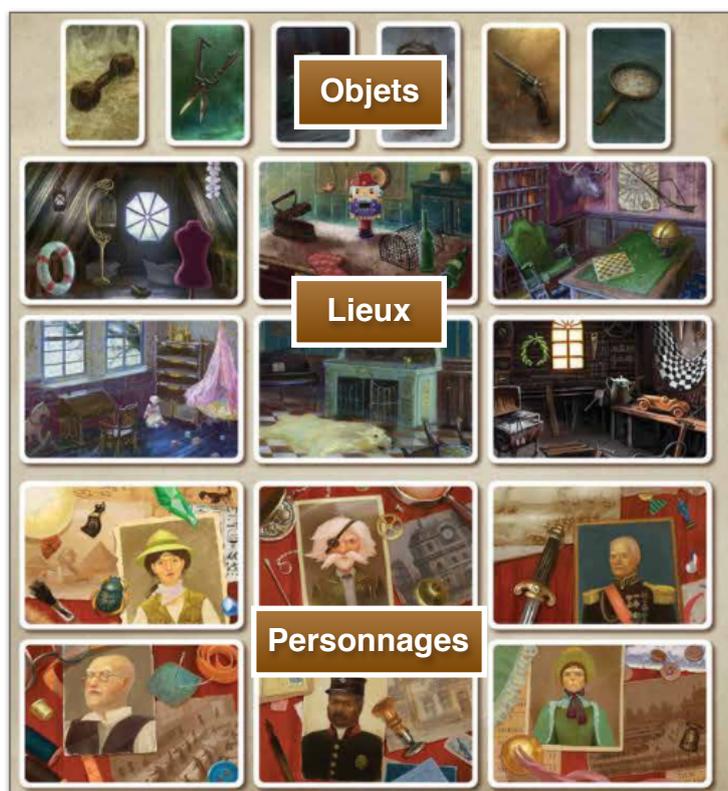
Chaque Médium prend les 2 marqueurs à sa couleur. Il en place un devant lui (il lui servira à voter) et place l'autre devant le Fantôme.

Un Médium prend les 58 cartes **Médium** (dos marron) et les sépare en 3 tas en fonction de leur type : Objet, Lieu et Personnage.

Pour chaque type de cartes, il pioche au hasard le nombre de cartes indiqué dans le tableau ci-dessous. Ce nombre varie en fonction du nombre total de joueurs (Médioms + Fantôme) et du niveau de difficulté choisi.

	Facile	Normal	Difficile	Très Difficile
2 joueurs	4	5	6	7
3 joueurs	5	6	7	8
4 joueurs	6	7	8	9
5 joueurs	7	8	9	10
6 joueurs	8	9	10	11
7 joueurs	9	9	11	12

NB : Pour une première partie, il est vivement conseillé de jouer en mode Facile.
 Il est déconseillé de jouer en mode difficile ou très difficile à plus de 5 joueurs.
 Les règles spécifiques pour 2 joueurs sont expliquées à la fin de ces règles.



Le Médium place les cartes ainsi piochées, faces visibles, au centre de la table. Il prend soin de mettre les Objets en haut, les Lieux au centre et les Personnages en bas (voir ci-contre).

Sous la grille ainsi constituée, il place le plateau Calendrier et pose le marqueur Jour sur la case 1 (lundi).

Les cartes **Médium** restantes sont remise dans la boîte et ne serviront plus pour cette partie.

Exemple : Dans une partie à 4 joueurs et en niveau Facile, piochez au hasard 6 cartes de chaque type et placez-les comme indiqué sur l'illustration ci-contre.

Exemple 2 : Dans une partie à 5 joueurs, en niveau Difficile, il faudrait piocher 9 Objets, 9 Lieux et 9 Personnages et les placer sur la table.

2. Le Fantôme

Le Fantôme prend les 58 cartes **Fantôme** (dos bleu). Il sort du paquet les mêmes cartes que celles qui viennent d'être placées au centre de la table et les trie en 3 tas en fonction de leur type : Objet, Lieu et Personnage.

Les cartes **Fantôme** restantes sont remises dans la boîte et ne serviront plus pour cette partie.

Le Fantôme prend et mélange le tas de cartes Personnages ainsi constitué. Il place, face cachée, une carte devant chaque marqueur Médium qu'il a devant lui.

Il fait de même avec les cartes Lieux puis Objets. Il génère ainsi, pour chaque Médium, une pile de 3 cartes faces cachées comportant la combinaison d'un Objet, d'un Lieu et d'un Personnage.



EXEMPLE DE MISE EN PLACE À 4 JOUEURS SOIT 1 FANTÔME ET 3 MÉDIUMS

Ces combinaisons sont la clé qui conduiront à la révélation du Coupable (Personnage), de l'endroit où s'est réellement déroulé le crime (Lieu) et de l'arme utilisée ou de la preuve qui pourra compromettre le Coupable (Objet).

Le Fantôme peut consulter ces combinaisons de cartes à tout instant, mais elles doivent rester, pour le moment, inconnues des Médioms.

Pour finir, le Fantôme prend et mélange le paquet de cartes **Rêve**. Il en pioche 7 cartes pour constituer sa main de départ.

Déroulement de la partie :

La partie se déroule en 7 tours de jeu correspondant aux 7 jours de la semaine indiqués par le plateau Calendrier.

La partie est divisée en 2 grandes phases de jeu :

1. **La Reconstitution des Événements** : les Médioms tentent de révéler toutes les combinaisons de cartes posées devant le Fantôme pour passer à la phase suivante.
2. **La Révélation du Coupable** : les Médioms doivent trouver quelle combinaison, choisie par le Fantôme, désigne le Coupable du crime et ainsi gagner la partie.

1. La Reconstitution des Événements

Durant cette phase de jeu, les Médioms s'efforcent de déterminer quel Objet est la clé de l'énigme, dans quel Lieu s'est déroulé le crime et quel Personnage en est l'auteur.

Pour cela, ils vont devoir révéler les combinaisons de cartes Objet, Lieu et Personnage créées par le Fantôme lors de la Mise en Place.

Cette phase est donc répétée tant que chaque Médium n'a pas révélé les 3 cartes que le Fantôme a placées sous le marqueur à sa couleur.

Durant la phase de Reconstitution des Événements, chaque tour est composé de 3 étapes :

- a. Le Rêve
- b. L'Oniromancie
- c. Les Signes Mystérieux

a. Le Rêve

Durant cette étape, le Fantôme va envoyer un Rêve à chacun des Médiûms pour tenter de leur faire découvrir quel Objet est la clé de l'énigme (par la suite quel Lieu et enfin quel Personnage).

En terme de jeu, le Fantôme doit faire deviner à chaque Médium quel Objet se trouve sous le marqueur Médium à sa couleur. Pour cela, il utilise une ou plusieurs cartes **Rêve** de sa main.

Dans les tours suivants, si un Médium a trouvé son Objet, le Fantôme lui fera deviner son Lieu et enfin son Personnage.

Pour envoyer un Rêve, le Fantôme :

- choisit librement un Médium avec qui il va commencer cette étape.
- pose une ou plusieurs cartes **Rêve**, face visible, devant la plaquette de ce Médium.
- pioche des cartes **Rêve** de façon à compléter sa main à 7 cartes.
- choisit un autre Médium devant lequel il pose de nouvelles cartes **Rêve**. Ce Médium peut être n'importe quel Médium n'ayant pas encore reçu de cartes durant ce tour. Il est interdit d'ajouter des cartes devant un Médium qui en a déjà reçu à ce tour.

L'étape de Rêve se poursuit de cette manière jusqu'à ce que tous les Médiûms aient reçu un lot d'une ou plusieurs cartes **Rêve**.

*Exemple : pour faire deviner au joueur Rouge que la Corde est l'Objet caché sous son marqueur, le Fantôme pose devant lui ces 3 cartes **Rêve** où apparaissent : une corde à linge, une corde soutenant une trappe et une pelote de laine.*



Si la pioche de carte **Rêve** est épuisée, le Fantôme mélange la défausse des cartes **Rêve** pour former une nouvelle pioche.

En fonction du niveau de difficulté de la partie, le Fantôme peut défausser toutes les cartes **Rêve** qu'il a en main et en piocher 7 nouvelles (voir le tableau ci-dessous).

Facile	Normale	Difficile	Très Difficile
1 fois par tour	3 fois par partie	1 fois par partie	Impossible

b. L'Oniromancie

Durant cette étape, les Médiûms vont utiliser l'art d'interpréter les rêves pour décrypter la vision que le Fantôme leur a envoyée pendant leur sommeil.

En terme de jeu, dès qu'un Médiûm reçoit son lot de cartes **Rêve**, il tente de découvrir à quel Objet / Lieu / Personnage présent au centre de la table, les cartes **Rêve** font référence.

Pour cela, il peut librement examiner les cartes **Rêve**, les cartes **Médiûm** et discuter avec les autres Médiûms.

Bien qu'il puisse écouter ces échanges, le Fantôme a interdiction de faire un quelconque commentaire ou geste qui pourrait donner des indices aux Médiûms, sous peine de faire immédiatement perdre la partie à tous les joueurs.

Lorsqu'il le souhaite, chaque Médiûm place le marqueur Médiûm en sa possession sur la carte **Médiûm** Objet / Lieu / Personnage qu'il pense être celle que le Fantôme a tenté de lui désigner.

Plusieurs Médiûms peuvent poser leur marqueur sur la même carte. Mais, comme toutes les cartes posées devant le Fantôme sont différentes, il y aura forcément des erreurs.

Lorsque tous les Médiûms ont placé leur marqueur sur une carte, on passe à l'étape des Signes Mystérieux.

*Exemple : Au vu des 2 cartes **Rêve** que le Fantôme a placé devant lui, le Médiûm bleu décide de placer son marqueur sur l'Extincteur.*

Il pense que le château en flammes et que la torche tenue par le chevalier font référence à cet Objet.



c. Les Signes Mystérieux

Durant cette étape, le Fantôme se manifeste pour indiquer aux Médiûms s'ils ont su correctement interpréter les Rêves qu'il leur a envoyés.

En terme de jeu, le Fantôme indique à chaque Médiûm s'il a trouvé la bonne carte Objet / Lieu / Personnage.

✓ Si le Médiûm a désigné la bonne carte :

- le Fantôme révèle la carte **Fantôme** (dos bleu) qu'il tentait de faire découvrir.
- la carte **Médiûm** correspondante (dos marron, au centre de la table) est remise dans la boîte.
- le Médiûm reprend son marqueur Médiûm.
- les cartes **Rêve** utilisées sont placées dans une pile de défausse.

Pour visualiser sa progression, le Médiûm descend son jeton Horloge d'un cran, le faisant passer du « Quoi ? » (*czym?*) au « Où ? » (*gdzie?*). Au tour suivant, le Fantôme tentera de lui faire deviner son Lieu.

Une fois le Lieu trouvé, le Médiûm place son jeton Horloge sur la case « Qui ? » (*kto?*) et doit trouver son Personnage.

Une fois ses 3 cartes trouvées, le Médiûm retourne sa plaquette et pose son jeton Horloge à côté. Il continue à jouer en aidant les autres Médiûms à interpréter leurs Rêves.

✗ Si le Médiûm n'a pas désigné la bonne carte :

- le Médiûm reprend son marqueur Médiûm.
- les cartes **Rêve** sont laissées devant lui.
- au tour suivant, le Fantôme ajoutera un lot de cartes **Rêve** devant le Médiûm jusqu'à ce qu'il désigne la bonne carte... ou que la partie se termine (à la fin du 7ème tour).



Exemple (suite) :

Les Médiûms rouge et bleu ont fait le bon choix. Le Fantôme révèle leurs cartes **Fantôme**. Il remet les cartes **Médiûm** correspondantes dans la boîte de jeu et défausse les cartes **Rêve** utilisées.

Chacun des Médiûms récupère son marqueur et place son jeton Horloge sur la case « Où ? » de sa plaquette. Ils devront, dès le prochain tour, découvrir leur Lieu.

Le Médiûm blanc, quant à lui, s'est trompé. Il devra, dès le prochain tour, retenter de découvrir son Objet.

Pour finir, on avance le marqueur Jour d'une case sur le plateau Calendrier. Si le marqueur était déjà sur la case 7, la partie est perdue pour les joueurs.



S'il reste des cartes **Fantôme** (à dos bleu) à découvrir, une nouvelle phase Reconstitution des Événements débute.

Si toutes les cartes **Fantôme** (à dos bleu) ont été révélées, on passe à la phase finale de Révélation du Coupable.

Les cartes **Médium** (à dos marron) restantes au centre de la table sont remises dans la boîte et ne serviront plus durant cette partie.

2. La Révélation du Coupable

Les Médiums ont désormais une vision plus précise de ce qui c'est passé la nuit du crime. Il leur faut maintenant découvrir qui, parmi les suspects, est le vrai Coupable et ainsi définitivement innocenter le Fantôme.

Pour cela, le Fantôme va envoyer aux Médiums un Rêve commun qui les guidera vers la solution.

Durant la phase de Révélation du Coupable, chaque tour est composé de 3 étapes :

- a. Le Rêve Commun (la première fois seulement)
- b. L'Oniromancie
- c. La Désignation du Coupable

a. Le Rêve Commun

Durant cette étape, le Fantôme envoie un seul Rêve Commun à l'ensemble des Médiums pour tenter de leur faire découvrir qui est le Coupable.

A ce stade, le Fantôme a désormais devant lui, pour chaque Médium, une combinaison face visible de 3 cartes **Fantôme** (dos vert) comprenant un Objet, un Lieu et un Personnage.

Le Fantôme définit alors le Coupable en choisissant secrètement l'une de ces combinaisons.

Pour lui permettre de faire ce choix, il prend connaissance de sa main de cartes **Rêve** et analyse chacune des combinaisons posées sur la table.

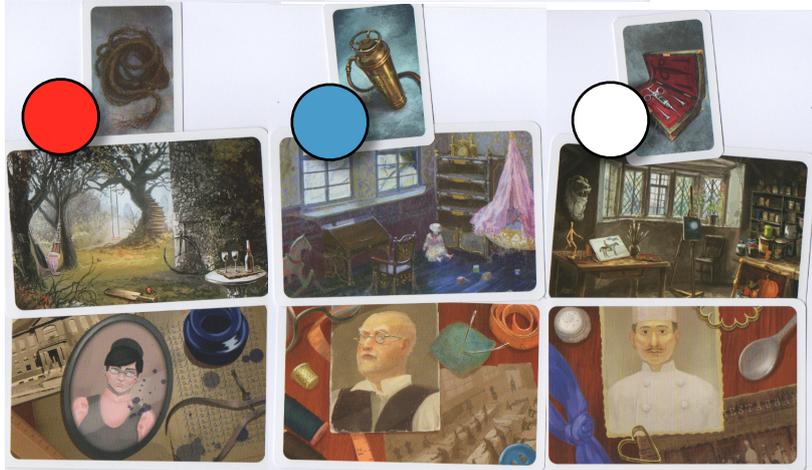
Toutefois, il doit éviter de regarder de façon trop insistante l'une des combinaisons. Ceci risquerait de donner des indices aux Médiums ; à la place, il doit balayer toutes les cartes du regard.

Pour marquer son choix, le Fantôme prend le jeton Horloge de chaque Médium. Il en conserve un qu'il dissimule dans le creux de sa main et remet les autres secrètement dans la boîte de jeu.

Une fois son choix fait, le Fantôme sélectionne 3 cartes **Rêve** de sa main. Il les mélange faces cachées puis les pose, faces visibles, au centre de la table.

L'une de ces cartes doit se rapporter à l'Objet de la combinaison choisie, une autre carte évoquera le Lieu et la dernière le Personnage. Mais comme les cartes sont mélangées avant d'être révélées aux Médiums, le Fantôme ne peut pas leur dire à quel élément de l'énigme se rapporte chaque carte.

Une fois les 3 cartes **Rêve** révélées, on passe à l'étape d'Oniromancie.



Exemple (suite) :

Tous les Médiums ayant découvert leur combinaison, on passe à la phase de Révélation du Coupable.

Au vu de ses cartes **Rêve**, le Fantôme décide que les 3 cartes du Médium rouge seront celles désignant le Coupable.

Pour prouver son choix, il place le jeton Horloge rouge dans sa main et remet les autres dans la boîte.

Enfin, il sélectionne 3 cartes **Rêve** dont une pile de livres pour évoquer l'Institutrice et un monocycle pour rappeler celui dessiné sur le Lieu.

Le Fantôme mélange ces 3 cartes et les pose devant les Médiums.

b. L'Oniromancie

Durant cette étape, les Médiums vont, une fois de plus, utiliser l'art d'interpréter les rêves pour décrypter la vision que le Fantôme leur a envoyée et ainsi démasquer le Coupable.

Comme lors de la phase de Reconstitution des Evénements, les Médiums discutent librement de leurs interprétations, sans que le Fantôme ne puisse intervenir.

Chaque Médium doit ensuite placer son marqueur Médium sur la combinaison de cartes qu'il pense être celle désignant le Coupable.

Si les joueurs ne sont pas d'accord entre eux, ils peuvent se placer sur des combinaisons différentes.

Lorsqu'une majorité de Médiums a désigné l'une des combinaisons, on passe à l'étape de Désignation du Coupable.

c. La Désignation du Coupable

Durant cette étape, le Fantôme se manifeste pour indiquer aux Médiums s'ils ont correctement interprété le Rêve Commun qu'il leur a envoyé et ainsi, réussi à démasquer le Coupable.

Le Fantôme annonce si les Médiums ont découvert ou non le vrai Coupable :

✓ **Si la majorité des Médiums a désigné la bonne combinaison de cartes :**
Le Fantôme révèle le jeton Horloge qu'il avait sélectionné ; tous les joueurs remportent la partie !

✗ **Si la majorité des Médiums n'a pas désigné la bonne combinaison de cartes :**

- la combinaison désignée par la majorité est définitivement remise dans la boîte.
- Si le marqueur Jour était déjà sur la case 7, la partie est perdue. Sinon, le marqueur Jour est avancé d'une case et un nouveau tour commence par une étape d'Oniromancie.

NB : Durant ce nouveau tour, le Fantôme ne posera pas de cartes **Rêve** supplémentaires. Les Médioms devront faire un nouveau choix en se basant sur les 3 cartes déjà posées. Ainsi, les Médioms auront une nouvelle tentative à chaque nouveau tour, jusqu'à ce qu'ils trouvent (victoire) ou qu'ils arrivent à la fin du 7ème tour (défaite).



Exemple (fin) :

En désaccord, Rouge se place sur la combinaison du Cuisinier, tandis que Blanc et Bleu se placent sur celle de l'Institutrice. Comme il y a une majorité de joueurs sur une combinaison, on passe à l'étape de Désignation du Coupable.

La majorité a désigné la bonne combinaison de cartes. Le Fantôme révèle le jeton Horloge rouge. Tous les joueurs ont gagné !

Si la majorité avait voté pour le Cuisinier, cette combinaison aurait été retirée du jeu et un nouveau tour de vote aurait commencé...

A condition que le marqueur Jour ne soit pas déjà sur la case 7 !

Fin de la partie :

La partie se termine dans 2 situations :

✓ **Si les Médioms parviennent à démasquer le coupable avant la fin du 7ème tour**, la partie se termine par une victoire de l'ensemble des joueurs.

Les Médioms reçoivent la récompense promise par le propriétaire du manoir et le Fantôme, apaisé d'avoir enfin été disculpé, quitte définitivement les lieux.

✗ **Si, à l'issue du 7ème tour, les Médioms n'ont toujours pas démasqué le Coupable**, la partie se termine par un échec de l'ensemble des joueurs.

Le propriétaire, ne voyant toujours pas de résultat, décide de renvoyer les Médioms sans compensation. Le Fantôme continuera de hanter les lieux jusqu'à ce qu'une nouvelle équipe parvienne à le libérer.

Variante pour 2 joueurs :

A 2 joueurs, l'un incarne le Fantôme et l'autre joue le Médium.

Le Médium joue avec 2 couleurs ; il reçoit donc 2 plaquettes et tous les jetons et marqueurs associés.

Le Fantôme crée 2 combinaisons de cartes **Fantôme** Objet, Lieu et Personnage que le Médium devra découvrir.