



Oleksandr Nevskiy
és Oleg Sidorenko



Xavier Collette
és Igor Burlakov

MYSTERIUM

JÁTEKSZABÁLY

Merészség kell hozzá, hogy átlépjétek a Warwick kastély küszöbét... és mégis itt vagytok. Ez ám a bátorság! Üljetek le az asztalhoz, nyissátok meg elméteket, használjátok a hatodik érzéketeket: rendkívüli spirítiszta szeánszban lesz részetek, amelyen megkísérlitek elhozni a megnyugvást egy elkínzott léleknek.

A játék vége

A legmagasabb **láttnoki képességszintű Médium** kinyitja a **Tokokat**, és felfedi minden **Médium Láttnoki képességjelzőjét** (számos oldalával felfelé). Mindegyik **Láttnoki képességjelzőt** a megfelelő számú csoportra rakja.

- Ha egy csoporton több **Láttnoki képességjelző** van, mint bármelyik másikon, akkor ez a csoport a gyanúsított csoportja;
- Ha nincs egyértelmű többség az egyik csoporton sem, akkor a legmagasabb **Láttnoki képességszintű Médium** (döntetlen esetén a legidősebb **Médium**) dönti el, melyik csoport (a döntetlenre állók közül) a gyanúsított csoportja.

Most már felfedhetitek a **Tettesjelölőt**. Ha **Médiumokként** a megfelelő csoportot választottátok (azt, amelyiken ugyanaz a szám látható), akkor együtt győztetek: sikerült leleplezni a tettest! Ha azonban tévesen választottatok csoportot, közösen veszítitek el a játékot, és a **Szellem** lelke örökké bolyongani fog...

Szabályok 2-3 játékos részére

2- és 3-személyes játékok esetén a következő módosításokkal játszhatok.

1. fázis: Az események rekonstruálása

- A **Láttnoki képességsávot**, a **Láttnoki képesség szintjelzőket** és a **Láttnoki képességjelzőket** nem használjátok.
- Minden játékos (a **Szellem** kivételével) kettő **Médiummal** játszik.

2. fázis: A tettes felfedése

- A 2. szakaszban a **Szellem** a 3 **Látomáskártyát** képpel felfelé, nem lefelé fordítva teszi az asztalra.
- **2 játékos:** az 1. szakaszban hozzatok létre 2 további kártyacsoportot a játék során eldobott **Médiumkártyákból** (**Szereplő, Helyszín és Tárgy**). 4 csoportból kell majd választani, nem csak 2-ből. A **Médiumokat** játszó játékosnak **egyetlen csoportot** kell választania a **Megérzésjelzőjével**.
- **3 játékos:** a **Médiumok** nyíltan szavaznak, és megbeszélhetik, szerintük melyik a megfelelő csoport (nem titkosan szavaznak). Amikor úgy érzik, megtalálták, rárajkák a **Megérzésjelzőjüket**.

MYSTERIUM

KIEGÉSZÍTŐK

A kastély rejteget még pár titkot

HIDDEN SIGNS

Új nyomok, további kártyák.
Megnövekedett újrajátszhatóság

SECRETS & LIES

Új kártyatípus:
Történetkártyák.
Fedezzétek fel az indítékokat!

Már kapható



Samhain (Halloween) éjjelén a láthatók és láthatatlanok világa egybeolvad, s az élők kapcsolatba léphetnek a másvilággal. Conrad MacDowell éppen ezt az éjszakát választotta arra, hogy összehívja médium barátait egy különleges szeánszra. Látnoki képességük segítségével próbálnak kapcsolatba lépni a holtakkal...

Évek óta járja kísértet a Warwick kastélyt. Nem sokat tudunk róla azon kívül, hogy sötét körülmények között lelte erőszakos halálát. Ki volt ott vele? Hol történt az eset? Hogyan ölték meg? Conrad és a csapata úgy döntött, összeülnek, és együttesen próbálják kibogozni a bűneset szárait egyszer s mindenkorra, különböző nyomokat követve, de összefogva.

Sajnos azonban a szellem nem tud beszélni. Csak látomásokon keresztül kommunikál. Minden gyanúsítottat be kell azonosítani ahhoz, hogy a szellem emlékezhessen a tettesre. Csak ekkor deríthetik ki a médiumok, hogy mi történt, és szabadíthatják meg a kísértetet szenvedéseitől. Csak 7 órájuk van mindegyikre, egy perccel sem több – ha nem járnak sikerrel, a szellemet örök bolyongásra ítélik...

A játék áttekintése

A **Mysterium** kooperatív játék: a játékosok együtt nyernek vagy veszítenek. A céljuk ugyanaz: meg kell érteniük a kísértet által rájuk bocsátott látomásokat, hogy feltárják halálának körülményeit. A játék kezdete előtt szerepet kell választaniuk: egy játékos lesz a **Szellem**, a többi **Médium**. A szerepüktől függően különbözőképpen játszanak majd.

A **Szellemnek** (egy játékos) kell terelgetnie a **Médiumokat** a nyomozásuk során. A **Szellem** ismeri a gyanúsítottakat, helyszíneket és tárgyakat, amelyeket a **Médiumoknak** meg kell találniuk (lásd alább). A velük való kommunikációhoz a **Szellem** csak illusztrált kártyákat, **Látomáskártyákat** használ.

A **Médiumoknak** (az összes többi játékos) egy-egy nyomot kell követniük a **személyes céljuk** eléréséhez: mindegyiküknek meg kell találnia a hozzá rendelt gyanúsítottat, helyszínt és tárgyat. A **Szellemtől** kapott **Látomáskártyákat** együtt próbálják meg értelmezni.

Tippek a játékhoz

- Az élményt fokozhatjátok, ha az lesz a **Szellem** az első játszóban, aki már ismeri a játékot.
- A nagyobb átélhetőség kedvéért úgy is játszhattok, hogy a **Szellem** "igen" vagy "nem" válasz helyett kopogással jelzi a **Médiumoknak**, hogy a megérzéseik helyesek-e vagy sem: egy koppintás az „igen”, kettő koppintás a „nem”.
- Ha azt akarjátok, hogy a hangulat még jobban magába szippantson titeket, töltsétek le a hivatalos hangulatos háttérzenét a kiadó weboldaláról (a **Mysterium** terméklapjánál) vagy az itt látható QR kód beolvasásával.



A játék elemei: A Szellem

1 Parván

18 Szereplő szellemkártya
(1-től 18-ig)



18 Helyszín szellemkártya
(19-től 36-ig)



18 Tárgy szellemkártya
(37-től 54-ig)



84 Látomáskártya



6 Szellemjelző
(minden színben 1, hátlapján 1-től 6-ig számozva)



6 Tetteskorong
(hátlapján 1-től 6-ig számozva)



3 Varjújelző



A játék elemei: A Médiumok

6 Megérzésjelölő
(minden színben 1)



36 Látnoki képességjelölő
(minden színben 6, köztük 3 ✓ és 3 ✗, 1-től 6-ig számozva)



6 Tok
(minden színben 1)



6 Látnoki képesség szintjelző
(minden színben 1)



18 Szereplő médiumkártya
(1-től 18-ig)



18 Tárgy médiumkártya
(37-től 54-ig)



A játék további elemei

1 Óratábla
(össze kell állítani)



1 Homokóra



1 Látnoki képességsáv és végső haladástábla



3 Haladástábla
(Szereplő, Helyszín és Tárgy)



A játék tárolása



3

A játék előkészületei

Szereplő/Helyszín/Tárgy Médiumkártyák száma különböző nehézségi szinteken:



Médiumok száma	KÖNNYŰ	KÖZEPES	NEHÉZ
1	4	5	6
2	5	6	7
3	5	6	7
4	6	7	8
5	6	8	9
6	7	8	9
Varjújelzők száma	 fordulónként	 játszmánként	 játszmánként

Döntsetek el, ki játssza a **Szellemet** a játszmányban. Ez a játékos a **Paravánt** **1** maga elé teszi úgy, hogy a többi játékos ne lássa a belső oldalát. Ezt követően berakja a **Látomáskártyákat** **2** és a **Szellemjelzőket** **3** a **Paraván** mögé. A **Tettesjelölőket** **4** a **Szellem** mellé kerülnek. A **Szellem** annyi **Varjújelzőt** **5** kap, amennyit a játékosok száma és az általuk választott nehézségi szint megad a mellékelt táblázatban.

Minden **Médium** kiválaszt egy (színnel megkülönböztetett) szereplőt, és elveszi az ahhoz tartozó **Tokot** **6**. **Látnoki képességjelölőket** **7** a **Médiumok** számától függően:

1-2 **Médium** => nem kapnak
3-4 **Médium** => 4 jelölő (1-től 4-ig számozva)
5-6 **Médium** => 6 jelölő (1-től 6-ig számozva)

3-nál több játékos esetén tegyék a **Látnoki képességsávot** **8** a **Paraván** elé. Játékoszámától függően használják a **képességsáv** megfelelő oldalát:

4-5 játékos:  / 6-7 játékos: 

Helyezzétek a **Látnoki képesség szintjelzőket** **9** a **Látnoki képességsáv** 0 mezőjére.

Tegyétek a **Homokórát** **10** a **Paraván** és a **Látnoki képességsáv** mellé, ahol a **Szellem** könnyen elérheti.

Állítsátok össze az **Óratáblát** **11** és tegyék olyan helyre, ahol a **Médiumok** könnyen elérhetik. Keverjétek meg a 18 **Szereplő Médiumkártyát** **12**. Húzzatok annyi lapot, amennyi a fenti táblázatban látható a nehézségi szinttől és a játékoszámától függően. A nem használt kártyák visszakérülnek a dobozba.

Nézzétek meg a kártyákat, és jelentsétek be ezek számait a **Szellemnek**. A **Szellem** ekkor a saját **Szereplő Szellemkártyák** **13** paklijából kiveszi a megfelelő kártyákat (azokat, amelyeknek a száma megegyezik a bejelentett számokkal). A nem használt kártyák visszakérülnek a dobozba.

Tegyétek a húzott **Szereplő Médiumkártyákat** az asztalra **14** és tegyék le a **Szereplő haladástartáblát** **15**.

A **Szellem** tartson meg annyi **Szereplő Szellemkártyát**, amennyi **Médium** van a játékban, és tegye ezeket a lapokat a **Paravánja** felső sorába **16**, minden **Médiumhoz** egy szereplőt rendelve. A többi **Szereplőkártyát** úgy dobja el, hogy a **Médiumok** semmiképp ne láthassák azokat!

Ismételjétek meg ezt az eljárást a **Helyszín** és a **Tárgy Médiumkártyákkal**, és a **Helyszín** és **Tárgy Szellemkártyákkal** is (középső és alsó sor a **Paraván** belső oldalán). Amikor a **Paraván** elkészült, minden **Médiumnál** (a színüknek megfelelő oszlopban) kell lennie egy szereplőnek, egy helyszínnel és egy tárgynak.

Emlékeztető: Csak a **Szellem** láthatja a **Paraván** belsejét!

Tegyétek a **Megérzésjelölőket** **17** a **Szereplő haladástartáblára**.

A **Szellem** felhúzza 7 **Látomáskártyát** a kezébe.

Készen álltok rá, hogy elkezdődjön a *Mysterium*!



A játék menete

I. fázis – Az események rekonstruálása

A fázis célja: az előkészületek során a **Szellem** minden **Médiумhoz** hozzárendelt egy szereplőt, egy helyszínt és egy tárgyat, amelyek egy-egy oszlopot formálnak a **Paraván** belsejében. Minden **Médiumnak személyes célja**, hogy megtalálja a saját szereplőjét, helyszínét és tárgyat.

Ez a fázis 7 fordulóból áll. A 7. forduló végére:

- ha minden **Médiум** sikerrel teljesítette a **személyes célját**, a 2. fázis következik.
- ha egy vagy több **Médiум** nem tudta teljesíteni a feladatát, mindenki együttesen elvesztette a játékot.

Egy forduló menete

I. szakasz: A látomások értelmezése

Ebben a szakaszban a **Szellem** látomásokat hoz létre, és azokat megjeleníti a **Médiумoknak**. A **Médiумok** megbeszélhetik (és beszéljék is meg) ezeket, hogy megértsék a rejtett jelentésüket.

Először a **Szellem** kiválaszt egy **Médiумot**. A **Médiум Megérzésjelölőjének** a helye alapján (**Szereplő, Helyszín** vagy **Tárgy Haladástábla**) a **Szellem** láthatja, hogy a **Médiум** jól halad-e a személyes céljával vagy sem, és milyen típusú kártyát kell megtippelnie. A **Médiум** által megtippelendő kártya a **Szellem Paravánján** látható.

A **Szellem** ekkor olyan látomást képez, amellyel a **Médiум** remélhetőleg meg tudja találni az asztalon lévő kártyák között a megfelelő lapot (vagyis azt, amely megegyezik a **Paraván** mögött, a **Médiум** oszlopával lévővel). A látomás megjelenítéséhez a **Szellem** egy vagy több **Látomáskártyát** is felhasználhat a kezéből.

Amint a **Szellem** elkészült a látomással, odaadja a kiválasztott **Látomáskártyá(ka)t** képpel felfelé fordítva a **Médiumnak**, és a **Médiум** színének megfelelő **Szellemjelzőt** nekitalja a **Paravánnak**, ezzel jelezve, hogy a **Médiум** megkapta a látomását. Minden **Médiум** fordulónként csak egy látomást kaphat.

Ezt követően a **Szellem** azonnal új **Látomáskártyákat** húz, a kezében tartott kártyák számát újra 7-re egészítve ki. Ha a húzópakli kifogy, keverjétek meg az eldobott **Látomáskártyák** pakliját, hogy új húzópaklit képezzetek belőle.

Péda: Misi Megérzésjelölője (sárga) a **Helyszín Haladástáblán** van. A **Szellem** megnézi a **Paravánja** középső sorát és látja, hogy **Misinek** a „Padlás” **Helyszínkártyát** kell megtalálnia ebben a fordulóban.



Péda a látomásra: A **Szellem** azt akarja, hogy **Misi** megtalálja a „Padlást”. Ezen a kártyán egy fehér esküvői ruha látható. A **Szellem** kiválasztja az **A** kártyát a kezéből (a fehér ruhás nő miatt), **B** Látomáskártyát (kékes színe és furcsa hangulata miatt) és a **C** kártyával (pókháló és por) teszi teljessé.



Látomáskártyák eldobása

Nem könnyű látomást létrehozni. **Szellemként** lehetséges, hogy el szeretnéd dobni a kézben tartott lapjaidat, hogy újakat húzz helyette. Ha ezt akarod tenni, tedd az egyik **Varjújelölőt** a **Paravánra**. Dobd el akármennyi (akár az összes) **látomáskártyádat**, és húzz helyettük ugyanennyit.

Bármikor eldobhatsz kártyákat, azonban a választott nehézségi szinttől függően korlátozott számban állnak **Varjújelölők** a rendelkezésedre. Ha elfogynak, többé nem cserélheted le a **Látomáskártyáidat**.

Miután a **Szellem** felhúzta az új kártyákat, választ egy új **Médiomot**, és egészen addig ismétli ezt a folyamatot, amíg minden **Médiom** megkapja erre a fordulóra a **Látomáskártyáit**. Amikor az utolsó **Médiom** is átvette a látomását, a **Szellem** megfordítja a **Homokórát** (idő: 2 perc).

Amint egy **Médiom** megkapja a **Látomáskártyáit**, megnézheti és megmutathatja a többi **Médiumnak**. Megpróbálhatják együtt értelmezni a képe(ke)t, és kitalálni, melyik kártyát (**Szereplő**, **Helyszín** vagy **Tárgy**, attól függően, melyik **Haladástáblán** van a **Megérzésjelölőjük**) kell beazonosítani. A **Médiomok** korlátozás nélkül beszélgethetnek egymással – csupán a **Szellemmel** nem beszélgethetnek.

1. megjegyzés: amint megkapják a kártyáikat, a **Médiomok** elkezdhetik megbeszélni azokat, és akár a jelölőiket is lerakhatják, akkor is, ha a **Homokórát** még nem fordították.

Fontos! A **Szellem** szerepében **hallgathatod** a **Médiomokat**, de nem tehetsz **megjegyzést** a választásaikra, nem **gesztikulálhatsz**, és nem **kommunikálhatsz** velük semmilyen módon, hogy segítséget nyújts nekik.

Amikor egy **Médiom** úgy érzi, megtalálta a megfelelő **Szereplő**-, **Helyszín**- vagy **Tárgykártyát**, a **Megérzésjelölőjét** ráteszi arra a lapra. Bár szabadon beszélgethatsz a többiekkel, a jelölőd lerakása a saját döntésed. Meghallgathatod a társaidat, de figyelmen kívül is hagyhatod, amit mondanak, ha úgy gondolod, tévednek.

Példa. Misi három **Látomáskártyát** kapott a **Szellemtől**, hogy beazonosíthasson egy helyszínt. A legtöbb **Médiom** a padlást választaná, de **Misi** meg van győződve róla, hogy a hálószoba a megfelelő kártya. Úgy dönt, hogy a többi **Médiom** véleményét figyelmen kívül hagyva a hálószoba kártyára teszi a jelölőjét.



Minden **Médiom** megpróbálja megfejteni a látomást, amit kapott. Le kell rakna a **Megérzésjelölőjét**, mielőtt leperog az idő. Amíg pereg a homok, a **Médiomok** meggondolhatják magukat, és áthelyezhetik a **Megérzésjelölőjüket**; amint lejár az idő, a döntésük végleges.

2. megjegyzés: Több **Médiom** is ráteheti a **Megérzésjelölőjét** ugyanarra a kártyára. Ám ez azt jelenti, hogy legalább az egyikük téved, hiszen minden **Médiomhoz** egyedi kártyakombináció (**Szereplő**, **Helyszín**, **Tárgy**) tartozik.

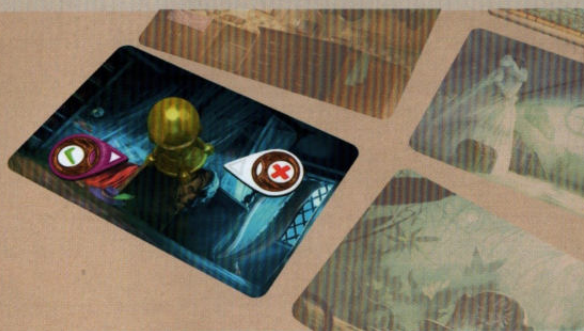
A látnoki képességjelölők használata (3–6 Médium)

Médiumként van egy készlet **Látnoki képességjelölő** (✓ és ✗) a saját színedben. Használd ezeket a jelölőket, ha egyetértesz ✓, vagy nem értesz egyet ✗ egy másik **Médiummal** azt illetően, hogy melyik kártyára tette a **Megérzésjelölőjét**.

Ha azt akarod jelezni, hogy egyetértesz egy másik **Médiummal** a választását illetően, tedd az egyik ✓ **Látnoki képességjelölődet** a **Médium Megérzésjelölője** mellé. A **Látnoki képességjelölő** mutasson a kiválasztott **Megérzésjelölőre** (mert akár több **Megérzésjelölő** is lehet ugyanazon a kártyán). Ha viszont azt akarod jelezni, hogy nem értesz egyet egy másik **Médiummal**, használj egy ✗ **Látnoki képességjelölőt**.

- Nem tehetsz **Látnoki képességjelölőt** a saját **Megérzésjelölőd**höz.
- Nem tehetsz több **Látnoki képességjelölőt** egyazon **Megérzésjelölőd**höz. Lethetsz viszont több **Látnoki képességjelölőt** ugyanarra a kártyára, különböző **Megérzésjelölők**höz.
- Amíg le nem jár az idő, leteheted, átrakhatod és vissza is veheted a **Látnoki képességjelölőidet**.
- Minden fordulóban annyi **Látnoki képességjelölőt** használj fel, amennyit akarsz (akár egyet sem, ha nem akarod kijátszani őket).

Példa: **Bori** egyetért **Misivel** és az egyik ✓ **Látnoki képességjelölőjét** **Misi** **Megérzésjelölőjéhez** teszi. **Vera** nem ért egyet **Misivel**, ezért inkább az egyik ✗ **Látnoki képességjelölőjét** teszi le.



Fontos! Használat után minden **Látnoki képességjelölő** az **Óratáblára** kerül majd át. **Médiumként** fontos, hogy okosan használjuk fel ezeket, mert nincs belőlük végtelen készletünk. A **Látnoki képességjelölőket** azonban visszakapjátok a **negyedik forduló kezdetén**.

A megfelelő megérzésekkel való egyetértés és a téves megérzésekkel való egyet nem értés jutalmául előrébb haladhattok a **Látnoki képességsávon**. A 2. fázisban nagyon hasznos, ha magas szintű a **Látnoki képességetek**. Minél előrébb halad egy **Médium** a **Látnoki képességsávon**, annál könnyebb lesz majd az a fázis.

Amikor a **Homokóra** lepereg, véget ér az 1. szakasz. Folytassátok a forduló 2. szakaszával!

2. szakasz: A Szellem megjelenik

A második szakasz során a **Szellem** tájékoztatja a **Médiumokat**, hogy helyesen vagy helytelenül értelmezték-e az általa előidézett látomásokat:

A **Szellem** kiválaszt egy **Médiumot**. Leellenőrzi a **Médium Megérzésjelölőjét**, és minden további megjegyzés nélkül megmondja neki, hogy a megfelelő kártyát választotta-e vagy sem. A **Szellem** a **Paravánja** mögött rejlő kártyával összevetve tudja ezt megállapítani.



Ha **Médiumpént** a megfelelő kártyát választottad:

- Minden **Médiump**, aki **✓ Látnoki képességjelzőt** tett a **Megérzésjelölőd** mellé, a **Látnoki képesség szintjelzővel** egy lépést tesz előre.
- Azokkal a **Médiumpokkal**, akik **✗ Látnoki képességjelzőt** tettek, semmi nem történik.
- Minden felhasznált **Látnoki képességjelzőt** dobjatos az **Óratábla** megfelelő színű mezőire.
- Lépj át a **Megérzésjelölőddel** a következő **Haladástáblára**. A **Mysterium** játékban először mindig a **Szereplőt** kell megtalálni, aztán a **Helyszínt**, és végül a **Tárgyat**.
- Vedd fel a helyesen beazonosított kártyát, és csúsztasd be a **Tokodba**, miközben a **Szellem** lefelé fordítja az ehhez tartozó **Szellemkártyát** a **Paravánja** mögött, hogy követni tudja a haladásotokat.
- Dobd el az összes **Látomáskártyádat**.
- A **Szellem** visszahúzza a **Szellemjelölődet** a paravántól.



Ha **Médiumpént** bármelyik másik kártyát választottad:

- Minden **Médiump**, aki **✗ Látnoki képességjelzőt** tett a **Megérzésjelölőd** mellé, a **Látnoki képesség szintjelzővel** egy lépést tesz előre.
- Azokkal a **Médiumpokkal**, akik **✓ Látnoki képességjelzőt** tettek, semmi nem történik.
- Minden felhasznált **Látnoki képességjelzőt** dobjatos az **Óratábla** megfelelő színű mezőire.
- Lépj vissza a **Megérzésjelölőddel** arra a **Haladástáblára**, ahol a forduló kezdetén állt.
- Tartsd meg a **Látomáskártyáidat**. A **Szellem** a következő fordulóban új kártyákkal fogja kiegészíteni a látomásodat.
- A **Szellem** visszahúzza a **Szellemjelölődet** a paravántól.

Példa: A **Szellem** jelzi **Misinek**, hogy rossz kártyát választott. **Bori** **✓ Látnoki képességjelzőt** tett **Misi** **Megérzésjelölője** mellé, mert úgy gondolta, jó volt a tipp; most eldobja ezt a jelölőt. **Vera** azonban úgy gyanította, **Misi** rosszul tippelt, ezért **✗ Látnoki képességjelzőt** tett oda. **Vera** is eldobja a jelzőjét, de mivel helyesen megérezte **Misi** hibáját, a saját **Látnoki képesség szintjelzőjét** egy mezővel előrébb tolja a **Látnoki képességsávon**.

Misi rosszul tippelt; ennek eredményeképp a **Megérzésjelölője** visszakerül a **Helyszín Haladástáblára**, ahol a forduló kezdetén állt. Megtartja a **Látomáskártyáit** is, és reménykedik, hogy a következő lapok segítségével megtalálhatja a megfelelő **Helyszínt**.

A **Szellem** visszahúzza **Misi** **Szellemjelölőjét** a **Paravántól**. A következő körben a **Szellem** új kártyákat fog adni, hogy **Misi** megtalálja a padlást.



Személyes cél

Amikor egy **Médium** megtalálja a hozzá tartozó **Tárgyat**, természetesen a **Szereplő** és a **Helyszín** után, teljesítette a **személyes célját**. Ha teljesíted a **személyes célodat**:

- Tedd át a **Megérzésjelölődet** a **Végső Haladástáblára**, ezzel jelölve, hogy teljesítetted a **személyes célodat**.
- Lépj előre a **Látnoki képesség szintjelződdel** annyi lépést, ahány forduló maradt még a hétből (a hátralévő órák számát az **Óratáblán** láthatod). Ha az utolsó fordulóban teljesítetted a célodat, a jelződdel nem lépsz előre.
- Ha vannak még hátra fordulók, segíthetsz a többi **Médiumnak**, de már nem kapsz további látomásokat a **Szellemtől**.
- **Látnoki képességjelzőket** továbbra is lerakhatsz, hogy előrébb léphess a **Látnoki képességsávon**.
- A **Szellem** tegye félre a **Szellemjelződet**. Nem lesz már rá szükség a játék végéig.

Példa: A negyedik fordulóban **Misi** megtalálja a **Tárgyat**. Berakja a megfelelő kártyát a **Tokjába**, és átteszi a **Megérzésjelölőjét** a **Végső Haladástáblára**.

Mivel 3 forduló van még a játék végéig (7 forduló), **Misi** előrelép a **Látnoki képesség Szintjelzőjével** 3 mezőt a **Látnoki képességsávon**.



Ezt követően a **Szellem** kiválaszt egy másik **Médiumot**, és megmondja neki, a megfelelő kártyát választotta-e vagy sem, és így tovább, amíg az összes **Médiumot** nem tájékoztatta. Mivel minden **Médium** a maga ritmusában halad, előfordulhat, hogy különböző **Haladástáblákon** vannak: némelyik előrelép, némelyik ott marad, ahol volt. Végül a forduló véget ér. Amikor ez megtörténik:

- Ha még egy vagy több **Médium** nem teljesítette a **személyes célját**, új forduló következik. Töljétek előrébb az **Óra** mutatóját egy órával. Ha a mutató az utolsó órára mutatott (a 7. forduló végén), a játékot együttesen elvesztettétek.
- Ha minden **Médium** teljesítette a **személyes célját**, lépjeteek előre a 2. fázisra.

Figyelem! A **Médiumok** ne felejtsek el **visszavenni** az összes **Látnoki képességjelzőjüket** a **negyedik forduló végén!**

2. fázis – A tettes felfedése

Fontos! Ez a fázis csak akkor kerül sorra, ha minden **Médiumnak** sikerült **teljesítenie a személyes célját** a 7. forduló vége előtt.

10

A fázis célja: minden **Médium személyes célja** egy lehetséges forgatókönyv: egy **bűnös (Szereplő)**, egy **Helyszín** és egy **Tárgy** megtalálása. Ennek a felfedezésnek köszönhetően a **Szellem** végre emlékszik már, mi történt a gyilkosság éjjelén, és egy utolsó látomást küld a csoportnak, hogy a **Médiumok** beazonosíthassák a tettest, helyszínt és a gyilkos eszközt. Csak egyetlen lehetőségük van a megfelelő válasz megtalálására.

1. szakasz: A tettesek felsorakoznak

Ebben a szakaszban újabb előkészületekre lesz szükség.

Tegyétek félre a **Haladástáblákat**, mert már nem lesz rájuk szükség. Tegyétek félre a még az asztalon lévő **Médiumpártyákat** (amelyek nem voltak **Médiumokhoz** rendelve).

Minden **Médiúm** kiveszi a kártyáit a **Tokjából** és egy három kártyából (**Szereplő, Helyszín és Tárgy**) álló **csoportot** hoz létre belőlük.

Minden **Médiúm** kap egy **Szellemjelzőt**, amit a saját háromkártyás csoportja mellé rak le a számos oldalával felfelé.

A **Szellem** annyi számozott **Tettesjelölőt** tesz az asztalra, amennyi csoport az asztalon látható (4 csoport = 4 jelző 1-től 4-ig számozva).

A **Szellem** visszafordítja az összes **Szellemkártyát** a **Paravánjában** (**Szellemként** látnia kell az összes ilyen kártyát).

A **Médiumok** visszakapják az összes **Látnoki képességjelzőjüket**.

2. szakasz: Közös látomás

A 2. szakaszban a **Szellem** létrehozza a játék **utolsó látomását**. A célja az, hogy a **Médiumok** megtalálják a tettes kártyacsoportját az asztalon.

- A **Szellem** titokban kiválaszt egy számmal jelölt csoportot. A **Médiumoknak** ezt a csoportot kell megtalálniuk, hogy megnyerjék a játékot.
- A **Szellem** tegye a kiválasztott csoportnak megfelelő **Tettesjelölőt** képpel lefelé a **Látnoki képességsáv** megfelelő mezőjére.
- Ezt követően a **Szellem** létrehoz egy 3 **Látomáskártyából** álló látomást. Az egyik kártyának az általa választott csoport **Szereplőjére** kell utalnia, egy másiknak a **Helyszínére**, a harmadiknak pedig a kiválasztott csoport **Tárgyára**.
- A **Szellem** megkeveri ezt a 3 **Látomáskártyát** és képpel lefelé fordítva lerakja azokat a **Médiumok** elé. A **Médiumok** nem tudhatják, melyik kártya melyikre (**Szereplőre, Helyszínre** vagy **Tárgyra**) utal.

Figyelem! Ha a **Szellemnek** még vannak **Varjújelölői** ebben a szakaszban, a szokásos módon eldobhat és húzhat új kártyákat.

3. szakasz: Szavazás

A Szavazás szakaszában a **Médiumok** szavaznak arra a csoportra, amelyiket a **Tettes** csoportjának gondolnak, a **Szellem** által küldött közös látomás alapján. Am **nem szabad kommunikálniuk egymással, és titokban kell maradnia a szavazatoknak**.

A Szavazás 3 lépésből áll, a **Médiumok Látnoki képességszintjének** megfelelően. Minél előrébb jutott a **Médiúm** a **Látnoki képességsávon**, annál több **Látomáskártyát** láthat szavazás előtt.

1 – Először is fedjétek fel egy kártyát a **Közös Látomásból**. Ezután az alacsony **Látnoki képességszintű** **Médiumok** szavaznak. Megpróbálják a lehető legjobban értelmezni a felfordított lapot, **anélkül, hogy beszéljének** a többiekkel, és valamelyik csoporthoz rendelni. Ehhez az általuk megfelelőnek gondolt csoporthoz tartozó számú **Látnoki képességjelzőt** belerakják a saját **Tokjukba**. Ezt követően odaadják a **Tokot** a legmagasabb **Látnoki képességszintű** **Médiumnak** (vagy döntetlen esetén a legidősebb **Médiumnak**). Szavazás után a **Médiúm** már nem változtathatja meg a szavazatát. A szavazatok titokban maradnak a játék végéig – nem nézhetitek meg más játékosok szavazatait, mielőtt döntenétek!

2 – Ezt követően fedjétek fel a **Közös Látomás** egy másik kártyáját. Most a közepes **Látnoki képességszintű** **Médiumok** szavaznak. A Szavazás menete nem változik.

3 – Végül fedjétek fel a látomás utolsó kártyáját. A magas **Látnoki képességszintű** **Médiumok** is szavaznak a fenti szabályok szerint.

Amint minden **Médiúm** leadta a szavazatát, a játék véget ér a következőkben leírtak szerint.

