



Oleksandr Nevskiy  
& Oleg Sidorenko



Xavier Collette  
& Igor Burlakov

# MYSTERIUM

## SPIELANLEITUNG

*In der Nacht zu Allerheiligen ist die Barriere, die die Welt der Lebenden und die Welt der Toten voneinander trennt, aufgehoben und erlaubt eine Kontaktaufnahme mit denen, die von uns gegangen sind. Ihr habt euch im Herrenhaus von Warwick versammelt, das seit Jahrzehnten von einem Geist heimgesucht wird, und versucht euch an einer kleinen Séance. Werdet ihr die Visionen des Geists richtig zu deuten wissen und das Rätsel um dessen unfreiwilliges Ableben lösen, bevor die Sonne aufgeht?*

# Spielaufbau

*Mysterium* ist ein kooperatives Spiel, bei dem ihr gemeinsam die Geheimnisse um das tragische Ableben des **Geists** enthüllt.

➤ Vor dem Spiel wählt ihr eure Rollen:

Der **Geist** (eine einzelne Person) leitet die **Spiritisten** durch die Ermittlungen. Der **Geist** kennt den Täter, den Tatort und die Tatwaffe und versucht die **Spiritisten** mithilfe von Visionskarten auf die richtige Spur zu bringen.

Die **Spiritisten** (alle anderen Personen) arbeiten zusammen, um die Visionen des **Geists** zu deuten.

➤ Sobald ihr eure Rollen gewählt habt, fahrt ihr mit dem Spielaufbau fort:

1. Als **Geist** nimmst du dir den **Sichtschirm** **A** und stellst ihn so auf, dass die **Spiritisten** nicht dahinter schauen können. Nimm dir außerdem die **Visionskarten** **B**, mische sie und lege sie als verdeckten Nachziehstapel hinter deinem Sichtschirm bereit. Dann steckst du die **Kerzenmarker** **C** auf deinen Sichtschirm.
2. Als **Spiritisten** legt ihr die **Fortschrittstafel** für **Täter** **D1**, **Tatort** **D2**, **Tatwaffe** **D3** und **Enthüllung** **D4** in die Mitte des Tisches.
3. Alle **Spiritisten** wählen jeweils eine Farbe und nehmen sich den **Umschlag** **E** und den **Spiritistenmarker** **F** in der passenden Farbe. Platziert dann die **Eingebungsmarker** **G** in euren Farben auf die **Fortschrittstafel für den Täter**.
4. Bestimmt einen **Spiritisten**, der die Runden zählt. Du nimmst dir die **Taschenuhr** **H** und stellst den Zeiger auf die 1.
5. Wählt ein Set aus 16 **Täterkarten** **I** (für euer erstes Spiel empfehlen wir das Set mit der grünen Rückseite). Nehmt die 8 **Täterkarten für die Spiritisten** **I1** und legt sie nebeneinander aufgedeckt neben die **Fortschrittstafel für den Täter**.
6. Der **Geist** nimmt die 8 **Täterkarten für den Geist** **I2**. Stecke so viele zufällige davon, wie **Spiritisten** mitspielen, an die entsprechenden Stellen in deinen **Sichtschirm**. Lege die übrigen Karten verdeckt zurück in die Schachtel, sodass die **Spiritisten** sie nicht sehen können. Du benötigst sie in dieser Partie nicht mehr.
7. Wiederholt die Schritte 5 und 6 mit den **Tatortkarten** (**J1** und **J2**) und den **Tatwaffekarten** (**K1** und **K2**).
8. Gebt dem **Geist** eure **Umschläge**. Er legt sie hinter seinen **Sichtschirm**. Dann zieht er 7 **Visionskarten** auf die Hand.



## Variante für 3 Personen

Wenn ihr zu dritt spielt, passt den Spielaufbau wie folgt an: Die **Spiritisten** wählen jeweils 2 Farben und nehmen sich das passende Material. Ihr spielt so, als wären 4 **Spiritisten** am Tisch.

Für mehr Abwechslung könnt ihr die unterschiedlichen Sets der **Täter-, Tatort- und Tatwaffekarten** mischen. Zieht 24 **Karten für die Spiritisten** und sucht die passenden 24 **Karten für den Geist** heraus.



Hier findet ihr stimmungsvolle Hintergrundmusik für eure Séance:



# Spielablauf

Eine Runde besteht aus 3 Schritten:

- 1  Der Zug des **Geists**
- 2  Der Zug der **Spiritisten**
- 3  Die Auflösung

Das Spiel beginnt mit einem Zug des **Geists**.

## 1 Der Zug des Geists

Die Spiritisten haben mit dir Kontakt aufgenommen, um dir zu helfen. Gib ihnen Visionen, damit sie das Verbrechen aufklären, aber die Zeit arbeitet gegen dich. Rekonstruiere Stück für Stück die Vorgänge in der Nacht deines Ablebens ...

Dein Ziel als **Geist** ist es, jeden **Spiritisten** jeweils genau eine Kombination aus 3 Karten erraten zu lassen: einen **Täter**, einen **Tatort** und eine **Tatwaffe**. Das ist die **Spur des Spiritisten**. Wenn alle **Spiritisten** ihre **Spur** erraten haben, bevor die 7. Runde endet, können sie versuchen, den Täter zu überführen. Dies tun sie in einer finalen Runde namens „Die Enthüllung“. Wenn sie scheitern, verlieren sie die Verbindung zum **Geist** und ihr verliert alle zusammen das Spiel.

Als **Geist** kannst du nicht sprechen. Du kannst nur durch die **Visionskarten** mit den **Spiritisten** kommunizieren.

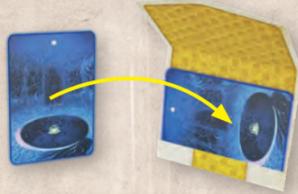
In deinem Zug wählst du einen **Spiritisten** und gibst ihm eine **Vision**. Was für eine Vision du ihm gibst, hängt vom Fortschritt des **Spiritisten** ab: Steht der **Eingebungsmarker des Spiritisten** auf der **Fortschrittstafel für den Täter**, gibst du ihm eine **Vision** zu dem **Täter**, der ihm zugeteilt ist (also zu der Karte, die dem **Spiritisten** in deinem **Sichtschirm** zugeteilt ist).

**Beispiel:** Der **Eingebungsmarker** des gelben **Spiritisten** steht auf der **Fortschrittstafel für den Tatort**. Der **Geist** gibt ihm eine **Vision** zu dem **Tatort**, der dem gelben **Spiritisten** im **Sichtschirm** zugeteilt ist (in diesem Falle zum **Astronomieturm**).



4

Schau dir die **Visionskarten** auf deiner Hand an, wähle bis zu 7 davon, und stecke sie in den **Umschlag des Spiritisten**. Dann gibst du dem **Spiritisten** den **Umschlag** mit deiner **Vision**.



In *Mysterium* kannst du nur durch die Bilder der **Visionskarten** kommunizieren. Wähle eine oder mehrere Karten, die du mit dem **Täter**, dem **Tatort** bzw. der **Tatwaffe** assoziiert.

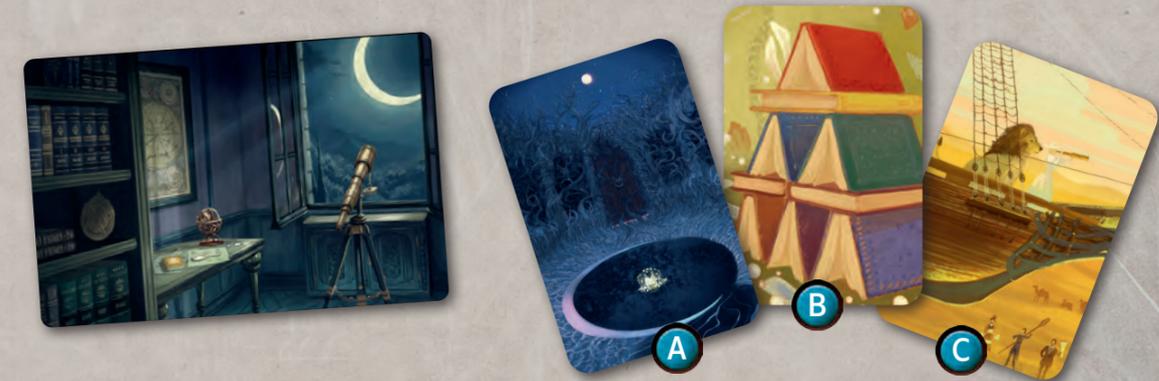
Mit zwei Karten könntest du beispielsweise eine gemeinsame Eigenschaft ausdrücken:

- Stimmung und Thema (beide Karten sind düster oder stehen für Liebe)
- Objekte (beide Karten zeigen Tiere oder ein Haus)
- Aufbau (beide Karten sind symmetrisch, zeigen Leere oder sind ähnlich aufgebaut)
- Farben (beide Karten sind vorwiegend rot oder grau)

Bei Assoziationen gibt es kein Richtig oder Falsch, aber du musst dich in die **Spiritisten** hineinversetzen. Die Denkweise eines **Spiritisten** zu verstehen, wird dir dabei helfen, ihm die passenden **Visionen** zu geben. Das ist am Anfang sehr schwer, aber wenn du den **Spiritisten** bei ihren Diskussionen zuhörst, wird es dir immer leichter fallen.

**Beispiel:** Der **Geist** möchte, dass der **Spiritist** den **Astronomieturm** errät. Der **Geist** wählt drei **Visionskarten**:

Karte **A** wegen der nächtlichen Atmosphäre, Karte **B** wegen der Bücher (die an das Bücherregal auf der linken Seite erinnern) und Karte **C** wegen des Fernrohrs (das auf das Teleskop hinweist).



Dann ziehst du **Visionskarten**, bis du wieder 7 Karten auf der Hand hast, und gibst dem nächsten **Spiritisten** eine **Vision**. In welcher Reihenfolge du den **Spiritisten** ihre **Visionen** gibst, bleibt dir überlassen.

Wenn du auf deiner Hand keine passenden Karten für eine **Vision** hast, kannst du einen **Kerzenmarker** einsetzen. Nimm einen **Kerzenmarker** von deinem **Sichtschirm** und wirf bis zu 7 Karten von deiner Hand ab. Dann ziehst du genau so viele Karten nach. Als **Geist** stehen dir insgesamt 3 **Kerzenmarker** für die gesamte Spieldauer zur Verfügung, inklusive der finalen Runde.

Sind im Nachziehstapel nicht mehr genügend Visionskarten, mischt der **Geist** den Ablagestapel und legt ihn als neuen Nachziehstapel bereit.

Haben alle **Spiritisten** eine **Vision** von dir erhalten, ist der Zug des **Geists** vorbei.

5

## 2 Der Zug der Spiritisten



Wow! Ihr habt eine Verbindung zum Geist hergestellt. Er kann sich nicht mit Worten verständigen, aber er schickt euch einen Gedankenstrom aus Bildern und Erinnerungen von dem Herrenhaus und dessen Bewohnern. Leider sind diese Visionen schleierhaft und geheimnisvoll ... Könnt ihr sie deuten und die Puzzlestücke der Tat zusammensetzen?

Sobald ein **Spiritist** eine **Vision** vom **Geist** erhalten hat, dürft ihr alle sie euch anschauen und miteinander darüber diskutieren. Ihr müsst nicht warten, bis alle ihre Visionen erhalten haben. Arbeitet zusammen, um die **Visionen** richtig zu deuten.

Jeder **Spiritist** versucht zu erraten, welcher **Täter**, welche **Tatort** bzw. welche **Tatwaffe** ihm zugeteilt wurde. Wenn du zu wissen glaubst, auf wen oder was dich der **Geist** mit seiner **Vision** hinweisen wollte, platzierst du deinen **Eingebungsmarker** auf die entsprechende Karte. Ihr könnt darüber diskutieren und du darfst dich auch noch einmal umentscheiden.

Erster Hinweis: Auf was der **Geist** dich mit seiner **Vision** hinweist (**Täter**, **Tatort** oder **Tatwaffe**), muss zu der **Fortschrittstafel** passen, auf der dein **Eingebungsmarker** gerade steht.

Zweiter Hinweis: Der **Geist** hört euch zu, aber er darf euch nicht durch Gestik, Mimik oder Kommentare beeinflussen. Er darf ausschließlich durch die Visionen mit euch kommunizieren.

Alle **Spiritisten** versuchen also, unterschiedliche **Täter**, **Tatorte** bzw. **Tatwaffen** zu erraten. Wenn ihr zwei **Eingebungsmarker** auf die gleiche Karte platziert, heißt das, dass mindestens einer davon falsch steht (jede Karte ist **genau einem Spiritisten** zugeteilt).

Sobald ihr alle eure **Visionen** gedeutet und eure **Eingebungsmarker** platziert habt, schaut noch einmal gemeinsam über eure Entscheidungen. Falls ihr unzufrieden seid, könnt ihr erneut darüber diskutieren und die **Eingebungsmarker** umplatzieren.

Seid ihr alle zufrieden mit euren Entscheidungen, ist der Zug der **Spiritisten** vorbei.



6

## 3 Die Auflösung

Nachdem ihr den Zug des **Geists** und den Zug der **Spiritisten** abgeschlossen habt, folgt die Auflösung.

Die **Spiritisten** fragen den **Geist** jeweils nacheinander, ob sie ihre **Eingebungsmarker** richtig platziert haben. Der **Geist** antwortet, indem er von unten an den Tisch klopf: 1 Mal klopfen bedeutet JA ☺, zwei Mal klopfen bedeutet NEIN ☹.



Falls du deinen **Eingebungsmarker** richtig platziert hast:

- Platziere deinen **Eingebungsmarker** auf die nächste **Fortschrittstafel** (**Täter** > **Tatort** > **Tatwaffe** > **Enthüllung**).
- Nimm die erratene Karte vom Tisch und stecke sie in deinen **Umschlag**.
- Wirf alle **Visionskarten**, die du erhalten hast, ab.
- Gib den **Umschlag** zurück an den **Geist**.
- Der **Geist** sammelt alle abgeworfenen **Visionskarten** auf einem **Ablagestapel**.



Falls du deinen **Eingebungsmarker** falsch platziert hast:

- Platziere deinen **Eingebungsmarker** zurück auf die Fortschrittstafel, auf der er auch zu Beginn der Runde stand.
- Stecke alle **Visionskarten**, die du erhalten hast, in deinen **Umschlag**.
- Gib den **Umschlag** zurück an den **Geist**.

*Beispiel:* Der **Spiritist** hat richtig erraten, welcher **Täter** Teil seiner **Spur** ist. Er platziert seinen **Eingebungsmarker** auf die **Fortschrittstafel für den Tatort** und legt die erratene Karte in den **Umschlag**. Der erste Schritt ist geschafft!



## Vorbereitung für die nächste Runde

Überprüft den Fortschritt der **Spiritisten**. Haben alle **Spiritisten** ihre **Spur** vollständig erraten (stehen also alle **Eingebungsmarker** auf der **Fortschrittstafel für die Enthüllung**), könnt ihr mit der Enthüllung fortfahren (siehe nächste Seite).

Ansonsten:

1. Wer die **Taschenuhr** verwaltet, bewegt den Zeiger 1 Stunde weiter. War der Zeiger bereits auf Stunde 7, habt ihr VERLOREN.
  2. Ansonsten beginnt die nächste Runde. Der **Geist** gibt jedem **Spiritisten** eine neue **Vision**, die sie versuchen richtig zu deuten.
- Stecken noch **Visionskarten** im **Umschlag** eines **Spiritisten** (weil er in der vorherigen Runde seinen **Eingebungsmarker** falsch platziert hat), erweitert der **Geist** die **Vision**: Wähle eine oder mehrere **Visionskarten** und stecke sie dazu. Du darfst aber auch vorherige **Visionskarten** aus dem **Umschlag** abwerfen, wenn du denkst, dass sie den **Spiritisten** auf die falsche **Spur** bringen.
  - Hat ein **Spiritist** seine **Spur** vollständig erraten (steht also sein **Eingebungsmarker** auf der **Fortschrittstafel für die Enthüllung**), gibt der **Geist** ihm keine **Vision**. Du kannst nichts mehr erraten, aber du kannst mit den anderen über ihre **Visionen** diskutieren.

7

# Die Enthüllung

Der Nebel, der deine Gedanken umhüllt hat, lüftet sich. Du hast die Puzzlestücke jener verhängnisvollen Nacht Stück für Stück zusammengesetzt und siehst jetzt das große Ganze: Du weißt, wer die Tat verübt hat. Jetzt sammelst du deine dir noch verbliebene Kraft, um den Spiritisten eine letzte Vision zu schicken ...

Legt alle **Fortschrittstafeln** und die verbliebenen Karten in der Mitte zurück in die Schachtel.

Als **Geist** nimmst du die **Spiritistenmarker**, mischst sie und ziehst 1 zufälligen, sodass die **Spiritisten** es nicht sehen können. Der gezogene Marker bestimmt, welche der **Spuren** die des wahren Täters ist. Diese müssen die Spiritisten erraten, damit ihr das Spiel zusammen gewinnt.

Gib den **Spiritisten** ihre **Umschläge** zurück. Ihr nehmt die **Karten** aus dem **Umschlag** und legt sie jeweils untereinander in die Mitte. Das sind die verschiedenen **Spuren**. Legt eure Umschläge jeweils über eure **Spuren**, um sie zu unterscheiden.

Für die finale Vision wählst du als **Geist** 3 **Visionskarten**: eine für den **Täter**, eine für den **Tatort** und eine für die **Tatwaffe**. Du darfst **Kerzenmarker** einsetzen, falls du noch welche hast. Hast du 3 Karten gewählt, mischst du sie und gibst sie den **Spiritisten**.



## Beispiel:

Die richtige **Spur** ist die mittlere. Der **Geist** gibt den **Spiritisten** die folgenden 3 Visionskarten:

- Die Krone auf Karte **A** erinnert an das Diadem der Balletttänzerin.
- Das große Fenster auf Karte **B** weist auf das offene Fenster im *Astronomieturm* hin.
- Die Bäume auf Karte **C** sind ein Hinweis auf den Baum auf der Voodoo-Puppen-Karte.



Als **Spiritisten** dürft ihr über die **Vision** des **Geists** diskutieren, aber ihr müsst euch am Ende für eine **Spur** entscheiden. Wenn ihr euch auch nach ausgiebiger Diskussion nicht einigen könnt, stimmt ihr ab (ihr verliert und gewinnt weiterhin alle zusammen).

Habt ihr euch für eine **Spur** entschieden, enthüllt der **Geist** die richtige **Spur**.

- Habt ihr eine andere **Spur** gewählt, verliert ihr alle zusammen. Ihr hab den Kontakt zum **Geist** verloren. Er konnte keine Ruhe finden und wandelt weiter durch die Hallen des Herrenhauses.
- Habt ihr die richtige **Spur** gewählt, gewinnt ihr alle zusammen. Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt das Rätsel um das Ableben des **Geists** gelöst. Nun kann er endlich in Frieden ruhen.

