



Oleksandr Nevskiy  
& Oleg Sidorenko



Xavier Collette  
& Igor Burlakov

# MYSTERIUM

## RÈGLES DU JEU

*Vous avez osé franchir les portes du manoir de Mysterium... Quel courage ! Installez-vous confortablement autour de la table, ouvrez votre esprit et éveillez votre sixième sens : vous allez participer à une séance de spiritisme exceptionnelle et tenter d'apaiser une âme tourmentée...*



Lors de la nuit de Samhain (Halloween), les mondes du visible et de l'invisible ne font qu'un et les vivants peuvent plus facilement établir une connexion avec "l'autre monde". C'est précisément cette nuit que Conrad Mac Dowell a choisie pour réunir ses amis médiums et se lancer dans une séance de spiritisme cruciale.

Un fantôme hante les murs du manoir Warwick depuis des années. Son meurtre reste irrésolu ; Conrad et son équipe veulent lui apporter la paix. Pour cela, ils doivent reconstituer les événements : qui était présent ? Quels sont les lieux supposés du crime ? Quel objet aurait pu servir d'arme ? Chaque médium suit une piste différente mais tous collaborent.

Le fantôme les guide dans leur enquête en leur envoyant des visions. Incapable de parler, il n'a que ce moyen de communiquer. Tous les suspects doivent être identifiés pour que le fantôme se remémore le coupable. C'est la seule chance pour les médiums de découvrir la vérité et libérer l'âme du fantôme. Au lever du soleil, la connexion est rompue. S'ils échouent, le fantôme continue d'errer...

## Aperçu du jeu

*Mysterium* est un jeu coopératif : tous les joueurs gagnent ou perdent ensemble. Ils ont le même but : découvrir la vérité sur la mort du fantôme. Avant de commencer, les joueurs choisissent leur rôle pour la partie : **fantôme** ou **médium(s)**. La manière de jouer est différente selon le rôle sélectionné.

Le **fantôme** (un seul joueur) doit guider les **médiums** dans l'enquête. Il connaît les suspects, lieux et objets que chaque **médium** doit trouver. Pour communiquer avec eux, il utilise **uniquement** des cartes illustrées appelées "cartes vision".

Les **médiums** (tous les autres joueurs) doivent chacun suivre une piste, leur mission personnelle, qui leur a été attribuée : un suspect, un lieu et un objet. Ils s'entraident pour interpréter les cartes vision données par le **fantôme**.

## Recommandations

- Pour une première partie, nous recommandons qu'un joueur déjà familiarisé avec le jeu incarne le **fantôme**.
- Pour plus d'immersion, le **fantôme** peut indiquer aux **médiums** si leurs choix sont justes en donnant des coups sur la table : un coup pour "oui" et deux coups pour "non".
- Pour une immersion complète, une musique d'ambiance est disponible sur notre site internet (page *Mysterium*) ou en flashant le code ci-contre.



## Matériel du fantôme

1 paravent

18 cartes fantôme personnage  
(verso numéroté de 1 à 18)

18 cartes fantôme lieu  
(verso numéroté de 19 à 36)

18 cartes fantôme objet  
(verso numéroté de 37 à 54)

6 jetons coupable  
(verso numéroté de 1 à 6)

84 cartes vision

6 jetons fantôme  
(recto 1 par couleur et  
verso numéroté de 1 à 6)

3 jetons corbeau

## Matériel des médiums

6 pions intuition  
(1 par couleur)

36 jetons clairvoyance (6 par couleur. Recto 3 faces ✓ et 3 faces ✗, verso numéroté de 1 à 6)

18 cartes médium personnage  
(verso numéroté de 1 à 18)

6 jetons niveau de clairvoyance  
(1 par couleur)

18 cartes médium objet  
(verso numéroté de 37 à 54)

18 cartes médium lieu  
(verso numéroté de 19 à 36)

## Matériel commun

1 plateau horloge  
(à monter)

1 sablier

3 plateaux progression  
(personnage, lieu et objet)

1 piste de clairvoyance et plateau progression final

## Rangement

1

2

3

3

# Mise en place

Déterminez le joueur qui incarne le **fantôme** pour la partie. Il place le **paravent** ❶ devant lui, de manière à ce qu'aucun autre joueur ne puisse en voir l'intérieur. Il place les **cartes vision** ❷ et les **jetons fantôme** ❸ derrière le **paravent**. Les **jetons coupable** ❹ sont placés près de lui. Le **fantôme** prend le nombre de **jetons corbeau** ❺ indiqué dans le tableau ci-contre selon la difficulté choisie.

Les joueurs qui incarnent les **médiums** choisissent un personnage, associé à une couleur, et prennent devant eux l'**étui** ❻ correspondant. Ils reçoivent des **jetons clairvoyance** ❼ dont le nombre varie selon le nombre de **médiums**.

1-2 **médiums** => 0

3-4 **médiums** => 4 (numérotés de 1 à 4)

5-6 **médiums** => 6 (numérotés de 1 à 4)

Si vous jouez à 4 joueurs ou plus, placez la **piste de clairvoyance** ❽ devant le **paravent**. Placez la piste d'un côté ou de l'autre selon le nombre de joueurs.

4- 5 joueurs, placez-la côté :  / 6-7 joueurs, placez-la côté 

Placez les **jetons niveau de clairvoyance** ❾ à la couleur des joueurs de façon à ce qu'ils indiquent la case 0 sur la **piste de clairvoyance**.

Placez le **sablier** ❿ à côté du **paravent** et de la **piste de clairvoyance**, à portée de main du **fantôme**.

Montez le **plateau horloge** ⓫ et placez-le à portée de main des **médiums**.

Mélangez les 18 **cartes médiums personnage** ⓬. Selon le nombre de joueurs et la difficulté choisie, piochez le nombre de cartes indiqué dans le tableau ci-contre. Les cartes restantes sont remises dans la boîte.

Indiquez au **fantôme** le numéro au verso des cartes piochées. Le **fantôme** prend les cartes correspondant à ces numéros dans son paquet de 18 **cartes fantôme personnages** ⓭. Les cartes restantes sont remises dans la boîte.

Placez les **cartes médiums personnage** sur la table ⓮ et disposez le **plateau progression personnage** comme indiqué ⓯.

Le **fantôme** pioche parmi les **cartes fantôme personnage** à sa disposition une carte pour chaque **médium** présent. Il les place dans le **paravent** ❶ dans les emplacements prévus à la couleur des **médiums** présents. Les cartes non utilisées sont rangées discrètement dans la boîte. **Les médiums ne doivent pas les voir.**

Procédez de la même manière pour les **cartes médiums lieu et objet** et les **cartes fantôme lieu et objet**. Une fois le paravent complété, un personnage, un lieu et un objet sont attribués à chaque **médium** dans les emplacements liés à sa couleur. *Il est important que seul le **fantôme** connaisse ces informations.*

Placez les **pions intuition** à la couleur des **médiums** sur le **plateau progression personnage** ⓰.

Le **fantôme** constitue sa main en piochant 7 **cartes vision**.

Nombre de **cartes médiums personnage/ lieu/objet** en mode :

Nombre de médiums	FACILE	MOYEN	DIFFICILE
1	4	5	6
2	5	6	7
3	5	6	7
4	6	7	8
5	6	8	9
6	7	8	9
Nombre de jetons corbeau	 par tour	 par partie	 par partie



4

Vous êtes prêts à jouer à *Mysterium* !



1

10

11

9

8

2

2

16

12

13

3

5

4

2

5

# Déroulement du jeu

## Phase 1 - La reconstitution des événements

Objectif de la phase 1 : lors de la mise en place, le fantôme attribue à chaque **médium** un personnage, un lieu et un objet dans le **paravent**. Chaque **médium** a pour mission personnelle de trouver ce personnage, ce lieu puis cet objet durant cette phase.

Pour cela, les joueurs disposent d'exactly 7 tours de jeu. Au terme des 7 tours :

- si tous les **médiums** ont accompli leur mission personnelle, les joueurs passent à la phase 2.
- si un ou plusieurs **médiums** n'ont pas accompli leur mission personnelle, la partie est perdue.

### Déroulement d'un tour

#### Étape 1 : l'interprétation des visions

Lors de cette étape, le **fantôme** crée des visions qu'il envoie aux **médiums**. Ces derniers doivent collaborer pour les interpréter.

Le **fantôme** choisit librement l'un des **médiums**. Il regarde sur quel **plateau progression** se situe le **pion intuition** de ce **médium**. Cela indique au **fantôme** à quel niveau de sa mission personnelle ce **médium** se situe (personnage, lieu ou objet) et quelle carte il doit donc lui faire trouver. Cette carte est indiquée dans son **paravent**.

Le **fantôme** crée une vision pour que le **médium** trouve la bonne carte (celle qui lui est attribuée dans le **paravent**) parmi celles sur la table. Cette vision est composée d'une ou plusieurs **cartes vision** qu'il choisit parmi les 7 qui composent sa main.

Une fois sa vision créée pour ce **médium**, le **fantôme** lui donne la ou les **cartes vision** face visible. Il pousse le **jeton fantôme** de la couleur de ce **médium** contre le **paravent**. Il indique ainsi qu'il a déjà envoyé une vision à ce **médium**. Il ne pourra plus le faire pendant ce tour.

Le **fantôme** pioche des **cartes vision** afin de compléter sa main à 7 cartes. Si la pioche est épuisée, il mélange les **cartes vision** défaussées pour former une nouvelle pioche.

*Exemple* : le **pion intuition** d'**Alexandre** (joueur jaune) se situe sur le **plateau progression lieu**. Le **fantôme** regarde dans son **paravent** et voit qu'il doit lui faire trouver la carte lieu "grenier" lors de ce tour.



*Exemple de création de vision* : le **fantôme** veut faire trouver à **Alexandre** le lieu "grenier". Sur la carte de ce lieu, on voit une robe de mariée. Le **fantôme** choisit dans sa main la carte **A** (on y voit une femme en robe blanche), mais aussi la carte **B** (l'atmosphère étrange et la couleur bleue similaire à celle du grenier) et la carte **C** (les toiles d'araignée pour l'aspect poussiéreux) pour renforcer cette vision.



## Changer sa main de cartes vision

Créer une vision avec les **cartes vision** disponibles n'est pas toujours simple pour le **fantôme**. Il risque de ne pas se faire comprendre. Le **fantôme** peut placer un **jeton corbeau** sur le **paravent**. Il défausse (met de côté) tout ou partie de ses **cartes vision** et en pioche de nouvelles pour compléter sa main à 7 cartes.

Le **fantôme** peut changer sa main lors de n'importe quelle phase de la partie. Cependant, il peut le faire un nombre de fois limité par le niveau de difficulté choisi en début de partie. S'il n'a plus de **jeton corbeau** disponible, il ne peut plus se défausser de cartes pour le reste de la partie.

Le **fantôme** choisit un autre **médium** et recommence les mêmes opérations. Il procède ainsi jusqu'à ce que **tous les médiums** aient reçu leurs cartes vision du tour. Lorsque c'est le cas, le **fantôme** retourne le **sablier** de deux minutes.

Dès qu'un **médium** reçoit sa vision, il peut librement regarder la ou les cartes reçues et les montrer aux autres **médiums**. Ensemble, ils tentent d'interpréter la vision et de comprendre quelle carte personnage, lieu ou objet (selon la position du **pion intuition** du **médium**) est désignée par le **fantôme**. Les **médiums** sont libres de discuter entre eux.

**Note** : les **médiums** peuvent discuter et placer leurs pions et jetons avant que le **sablier** ne soit retourné.

**Important** : le **fantôme** peut écouter les discussions entre les **médiums** mais il ne doit **jamais faire de commentaires ou de gestes** qui pourraient donner des indices aux **médiums**.

Dès qu'un **médium** pense savoir quelle carte personnage, lieu ou objet la vision désigne, il prend son **pion intuition** et le place sur cette carte. Même si la discussion est collective, la décision de placer son **pion intuition** sur une carte est individuelle. Il n'est pas obligatoire de tenir compte de l'avis des autres **médiums**.

**Exemple** : **Alexandre** reçoit une vision composée de trois **cartes vision** de la part du **fantôme**. Il doit trouver un lieu. Après discussion, les médiums hésitent entre deux cartes lieu : le grenier et la chambre. **Alexandre** choisit de ne pas écouter la majorité des autres **médiums** et place son **pion intuition** sur la chambre.



Tous les **médiums** procèdent ainsi pour leur propre vision. Chaque **médium** doit placer son **pion intuition** avant la fin du **sablier**. Tant que le **sablier** n'est pas écoulé, les **médiums** peuvent modifier le placement de leurs **pions intuition**. Une fois le **sablier** écoulé, il est impossible de modifier son choix.

**Note** : plusieurs **médiums** peuvent poser leur **pion intuition** sur la même carte ; dans ce cas au moins un des **médiums** fait forcément fausse route. Chaque **médium** a une combinaison de trois cartes (personnage, lieu, objet) unique à trouver.

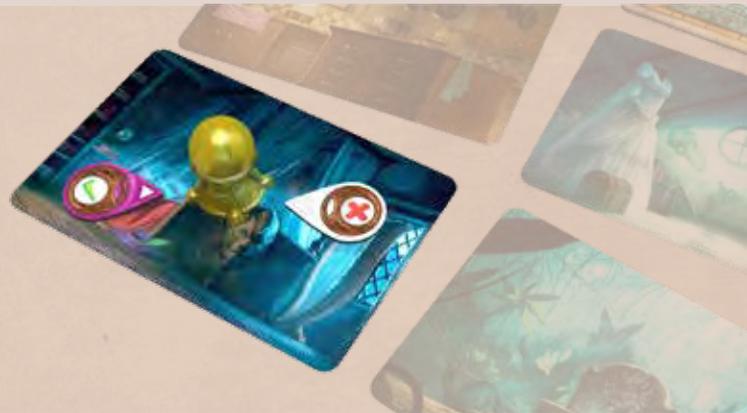
## Utilisation des jetons clairvoyance (3 à 6 médiums)

Les **médiums** disposent de **jetons clairvoyance** ✓ et ✗ à leur couleur. Ces jetons permettent d'indiquer l'accord ✓ ou le désaccord ✗ d'un **médium** avec le choix d'un autre **médium**.

Lorsqu'un **médium** veut exprimer son accord avec le choix d'un autre **médium**, il prend un **jeton clairvoyance** marqué d'un ✓ parmi ceux qui lui restent et le dépose à côté du **pion intuition** de ce **médium**. La pointe du jeton clairvoyance doit pointer vers le **pion intuition** du **médium**, notamment car plusieurs **pions intuition** peuvent être placés sur la même carte. Il procède de même pour marquer son désaccord avec un **jeton clairvoyance** marqué d'un ✗.

- Un **médium** ne peut pas placer un **jeton clairvoyance** sur son propre **pion intuition**.
- Un **médium** ne peut pas placer plusieurs **jetons clairvoyance** sur le même **pion intuition**. Il peut néanmoins placer plusieurs **jetons clairvoyance** sur différents **pions intuition** qui se trouvent sur la même carte.
- Les **jetons clairvoyance** peuvent être utilisés, déplacés ou retirés tant que le **sablier** n'est pas écoulé.
- Les **médiums** peuvent utiliser autant de **jetons clairvoyance** qu'ils le souhaitent par tour, mais ils ne sont pas obligés d'en utiliser.

**Exemple** : **Mathieu** est d'accord avec le choix d'**Alexandre** et place donc un **jeton clairvoyance** ✓ en direction du **pion intuition** d'**Alexandre**. **Léa** n'est pas d'accord avec **Alexandre** et place un **jeton clairvoyance** ✗.



**Important** : les **jetons clairvoyance** utilisés par chaque **médium** lors d'un tour sont **défaussés** sur le **plateau horloge**. Les **médiums** doivent donc être attentifs à la gestion de leurs jetons car ils sont en quantité limitée. Tous les **jetons clairvoyance** sont **restitués aux médiums au début du quatrième tour**.

Être en accord avec les bons choix et en désaccord avec les mauvais choix permet d'avancer sur la **piste de clairvoyance**. Avoir un niveau de clairvoyance élevé est utile pour la phase 2 (la révélation du coupable). Plus un **médium** progresse sur la **piste de clairvoyance**, plus cette phase sera facilitée pour lui.

Lorsque le **sablier** est écoulé, l'étape 1 prend fin et on passe à l'étape 2 du tour en cours.

## Étape 2 : le fantôme se manifeste

Lors de cette étape, le **fantôme** indique aux **médiums** s'ils ont correctement interprété les visions qu'il leur a envoyées.

Le **fantôme** choisit librement l'un des **médiums**. Il regarde la carte sur laquelle se situe le **pion intuition** de ce **médium** et lui indique s'il a choisi la bonne carte ou non. Pour cela, il consulte la carte attribuée à ce **médium** dans son **paravent**.



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

- Les **médiu**ms qui avaient placé un **jeton clairvoyance** ✓ avancent d'un cran le **jeton niveau de clairvoyance** à leur couleur.
- Pour les **médiu**ms qui avaient placé un **jeton clairvoyance** ✗, il ne se passe rien.
- Tous les **jetons clairvoyance** sont défaussés sur le **plateau horloge**, sur l'emplacement dédié à leur couleur.
- Le **médiu**m déplace son **pion intuition** sur le **plateau progression** suivant. L'ordre personnage, puis lieu, puis objet est toujours respecté de cette manière.
- Le **médiu**m prend la carte qu'il a correctement trouvée et la place dans l'**étui** à sa couleur. Pendant ce temps, Le **fantôme** retourne la carte trouvée par le **médiu**m lors de ce tour dans son **paravent** pour se souvenir qu'elle a déjà été trouvée.
- Toutes les **cartes vision** que ce **médiu**m avait devant lui sont défaussées.
- Le **fantôme** éloigne du **paravent** le jeton **fantôme** à la couleur de ce **médiu**m.



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

- Les **médiu**ms qui avaient placé un **jeton clairvoyance** ✗ avancent d'un cran le jeton **niveau de clairvoyance** à leur couleur.
- Pour les **médiu**ms qui avaient placé un **jeton clairvoyance** ✓, il ne se passe rien.
- Tous les **jetons clairvoyance** sont défaussés sur le **plateau horloge**, sur l'emplacement dédié à leur couleur.
- Le **médiu**m remplace son **pion intuition** sur le **plateau progression** sur lequel il se trouvait en début de tour.
- Il conserve devant lui les **cartes visions** données par le **fantôme**. Au tour suivant, le **fantôme** ajoutera de nouvelles cartes pour enrichir la vision et lui permettre de trouver la bonne carte.
- Le **fantôme** éloigne du **paravent** le jeton **fantôme** à la couleur de ce joueur.

**Exemple** : le **fantôme** indique à **Alexandre** qu'il n'a pas choisi la bonne carte. **Mathieu** était d'accord avec ce choix et avait placé un **jeton clairvoyance** ✓. Il le défausse simplement sur le **plateau horloge**. **Léa** était en désaccord avec le choix d'**Alexandre** et avait placé un **jeton clairvoyance** ✗. **Léa** le défausse à son tour. Son **jeton niveau de clairvoyance** avance d'un cran sur la **piste de clairvoyance**.

**Alexandre** remplace son **pion intuition** sur le **plateau progression lieu** et conserve les trois cartes données par le **fantôme**. Au prochain tour, il tentera à nouveau de trouver le lieu qui lui est attribué.

Le **fantôme** éloigne le **jeton fantôme** jaune à la couleur d'**Alexandre**. Au prochain tour, il devra toujours faire trouver le grenier à **Alexandre**.



## Mission personnelle accomplie

Si un **médium** trouve son objet après avoir trouvé son personnage et son lieu, il a **accompli sa mission personnelle** :

- Il déplace son **pion intuition** sur le **plateau progression final** pour montrer qu'il a accompli sa mission personnelle.
- Il avance son **jeton niveau de clairvoyance** d'autant de cases que de tours restants (en se référant au nombre d'heures restantes sur le **plateau horloge**). S'il s'agit du septième et dernier tour, il n'avance pas.
- Lors des tours suivants, il continue d'aider les autres **médiums**, mais ne reçoit plus de visions du **fantôme**.
- Il peut continuer à placer ses **jetons clairvoyance** pour progresser sur la **piste de clairvoyance**.
- Le **fantôme** met de côté le **jeton fantôme** à la couleur de ce joueur. Il n'en a plus besoin pour le moment.

**Exemple** : lors du quatrième tour, **Alexandre** trouve son objet. Il glisse la carte objet dans son **étui** et place son **pion intuition** sur le **plateau progression final**. C'est le quatrième tour, il en reste 3 avant la fin des 7 tours. **Alexandre** avance son jeton **niveau de clairvoyance** de 3 crans sur la **piste de clairvoyance**.



Le **fantôme** procède ainsi pour chaque **médium**. Il est tout à fait possible que les **pions intuition** des **médiums** se trouvent sur des **plateaux progression** différents. Chacun avance dans sa mission personnelle à son rythme. Lorsque le **fantôme** a révélé à tous les **médiums** s'ils avaient choisi ou non la bonne carte, le tour prend fin. Quand le tour prend fin :

- Si un ou plusieurs **médiums** n'ont pas encore accompli leur mission personnelle, un nouveau tour commence, l'aiguille du **plateau horloge** est avancée d'un cran. Si elle était déjà sur la septième heure, la partie est perdue pour tous les joueurs.
- Si tous les **médiums** ont accompli leur mission personnelle, les joueurs passent à la phase 2 (la révélation du coupable).

**Note** : les **jetons clairvoyance** sont récupérés du **plateau horloge** et rendus à chaque **médium** au **début du quatrième tour de jeu**.

## Phase 2 - La révélation du coupable

**Important**: cette phase n'a lieu que si tous les **médiums** ont accompli leur mission personnelle avant la fin des 7 tours de jeu.

10

Objectif de la phase 2 : la mission personnelle de chaque **médium** représente un scénario possible : un coupable, un lieu et un objet. Grâce à cette reconstitution, le **fantôme** se souvient précisément des événements. Il envoie une unique et dernière vision. Elle désigne le véritable scénario de la nuit du crime. Les **médiums** n'ont qu'une seule chance pour l'interpréter et remporter la partie.

## Étape 1 : la confrontation des suspects

Lors de cette étape, les joueurs procèdent à une nouvelle mise en place pour la phase.

- 1- Les **plateaux progression** sont mis de côté et ne sont plus utilisés pour cette partie, de même que les **cartes médiums** encore présentes au centre de la table et qui n'étaient attribuées à aucun **médium**.
- 2- Chaque **médium** prend les cartes glissées à l'intérieur de son **étui** personnel et les dispose, groupées, sur la table.
- 3- Chaque **médium** prend un **jeton fantôme** et l'associe à son groupe de cartes, côté numéroté.
- 4- Le **fantôme** prend autant de **jetons coupable** numérotés qu'il y a de groupes présents sur la table.
- 5- Le **fantôme** retourne toutes les **cartes fantôme** du **paravent**, de manière à en voir l'illustration.
- 6- Les **médiums** reprennent en main l'ensemble de leurs **jetons clairvoyance**.

## Étape 2 : la vision commune

Lors de cette étape, le **fantôme** crée sa dernière vision de la partie. Il doit faire trouver aux **médiums** quel groupe présent sur la table est celui du coupable.

- Le **fantôme** choisit un groupe numéroté. C'est le groupe coupable, celui que les **médiums** doivent trouver.
- Il prend le **jeton coupable** numéroté associé au groupe choisi. Il le positionne, face cachée, sur l'emplacement dédié sur la **piste de clairvoyance**.
- Il crée ensuite une vision constituée d'**exactement 3 cartes vision**. L'une des 3 doit désigner le personnage du groupe, une autre le lieu et la dernière l'objet.
- Il mélange ces 3 **cartes vision** et les dispose face cachée, à portée des **médiums**. Les **médiums** ne savent donc pas quelle carte correspond au personnage, au lieu ou à l'objet.

**Note** : pour cette étape, comme pour le reste de la partie, le **fantôme** peut changer (en partie ou complètement) sa main de cartes s'il lui reste des **jetons corbeau**.

## Étape 3 : le référendum

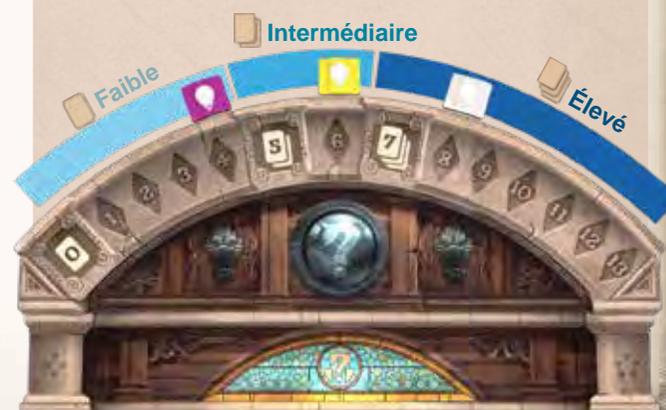
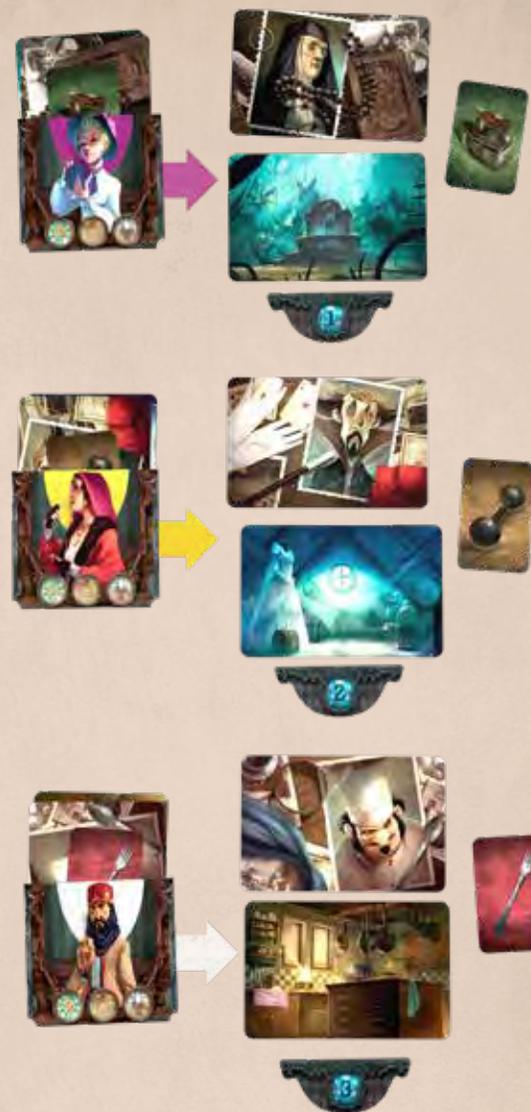
Lors de cette étape, les **médiums** désignent le groupe supposé coupable grâce à la vision commune donnée par le **fantôme**. Contrairement au reste de la partie, **les médiums ne peuvent pas communiquer entre eux et le vote est secret**.

Le vote des **médiums** se déroule en 3 étapes selon le niveau de clairvoyance de chacun. Plus un **médium** est avancé sur la **piste de clairvoyance**, plus il peut voir de cartes de la vision commune.

1- Les **médiums** avec un niveau de clairvoyance faible  sont les seuls à voter dans un premier temps. Ils désignent l'une des trois cartes de la vision commune et ils la retournent. Chacun interprète cette carte, **sans communiquer avec les autres médiums**, et l'associe à un groupe. Ils le désignent, secrètement, à l'aide de leurs **jetons clairvoyance** (côté numéro), qu'ils glissent dans leur **étui** personnel. Ils ne peuvent plus changer ce vote. Ils remettent leur étui au **médium** le plus avancé sur la **piste de clairvoyance** (en cas d'égalité, ils le donnent au plus âgé). **Celui-ci ne peut en aucun cas consulter les votes de ces médiums**.

2- Lorsque les **médiums** avec un niveau de clairvoyance faible ont terminé, les **médiums** de niveau intermédiaire  procèdent aux mêmes étapes. Ils désignent une seconde carte à révéler qui s'ajoute à la première. À l'aide des deux cartes visibles, les **médiums** votent à leur tour et procèdent aux mêmes étapes.

3- Lorsque les **médiums** avec un niveau de clairvoyance intermédiaire ont terminé, les **médiums** de niveau élevé  votent après avoir dévoilé la dernière carte de la vision commune en suivant les mêmes étapes. Lorsque tous les **médiums** ont voté, la partie s'achève.



# Fin de partie

Le **médium** le plus élevé sur la **piste de clairvoyance** révèle les **jetons clairvoyance** côté numéroté et les place sur le groupe de cartes correspondant au vote.

- Si un groupe possède plus de votes que les autres, c'est le groupe désigné par les **médiums** comme le scénario du crime.
- Si aucun groupe n'est majoritaire, c'est le vote du **médium** le plus haut sur la **piste de clairvoyance** qui tranche parmi les groupes à égalité. C'est le groupe qu'il a désigné qui est considéré comme le scénario du crime. Si plusieurs **médiums** sont à égalité sur la **piste de clairvoyance**, c'est le plus âgé qui tranche.

Lorsque qu'un seul groupe est désigné comme scénario du crime par les **médiums**, le **jeton coupable** est révélé. Si le groupe désigné par les **médiums** est le même que celui indiqué par le **jeton coupable** alors tous les joueurs gagnent et le coupable est démasqué ! Si les **médiums** ont désigné le mauvais groupe, le **fantôme** ne trouve pas la paix et tout le monde perd.

## Parties à 2 et 3 joueurs

Les parties à 2 et 3 joueurs suivent les mêmes règles avec les ajustements suivants.

### Phase 1 : la reconstitution des événements.

- La **piste de clairvoyance**, les **jetons niveau de clairvoyance**, les **jetons clairvoyance** et les règles associées ne sont pas utilisés.
- Chaque joueur (sauf le **fantôme**) incarne deux **médiums**.

### Phase 2 : la révélation du coupable.

- Lors de l'étape 3 : la vision commune, les trois **cartes vision** sont visibles.
- À **2 joueurs**, 2 groupes de cartes supplémentaires (un personnage, un lieu et un objet pour chaque) sont créés à partir des cartes médium défaussées pendant la partie. En tout, 4 groupes sont formés. Le joueur qui incarne les deux **médiums** désigne un seul groupe avec son **pion intuition**.
- À **3 joueurs**, le vote des **médiums** n'est pas silencieux et secret. Ils doivent se mettre d'accord sur le groupe qu'ils pensent coupable. Ils le désignent avec l'un de leurs **pions intuition**.

# MYSTERIUM

## EXTENSIONS

### Le manoir cache encore de lourds secrets

#### HIDDEN SIGNS

De nouvelles pistes grâce aux cartes additionnelles  
Une rejouabilité accrue

#### SECRETS & LIES

Un nouveau type de cartes : les cartes Histoire  
Découvrez ce qu'il s'est passé !

Déjà disponibles