



igames.ua/mysterium.html

VIDEO VERSION
OF THE GAME RULES

Oleksandr Nevskiy • Oleg Sidorenko

MYSTERIUM

IOGAMES



MYSTERIUM

„Mysterium“ je kooperativní desková hra pro 2 – 7 hráčů. Jeden hráč jedná v roli Ducha, který žije v opuštěném domě. Ostatní hráči představují Média, která byla pozvána majitelem tohoto starého domu. Tito hráči musejí odhalit tajemství domu a vnést do něj klid, jelikož v noci mají všichni lidé na tomto podivném místě divné sny.

Dle staré legendy se jedná o Ducha bývalého vlastníka domu. Před 100 lety byl potrestán za spáchaný zločin. Podle zvěsti však byl obviněn nespravedlivě. Nyní vstupuje do snů obyvatel domu a snaží se jim říct pravdu, o tom co se v domě stalo. Média musejí znovu rekonstruovat události, které se v domě toho dne udály. Tím Duchovi pomohou odhalit pravého viníka. V případě úspěchu si Média připsí další vítězství. A samozřejmě dostanou finanční odměnu od vlastníka domu. A navíc Duch znovu dojde klidu a dům opustí.

Nemají na to však mnoho času: jenom sedm dní...

SOUČÁSTI HRY



84 karet snů



54 karet médií

- 18 karet postav
- 18 karet lokací
- 18 karet předmětů



54 karet ducha

- 18 karet postav
- 18 karet lokací
- 18 karet předmětů



6 magických koulí



12 žetonů médií



Kalendář a ukazatel dne

PŘÍPRAVA HRY

V závislosti na počtu hráčů a zvolené obtížnosti hry umístíte odpovídající počet náhodných karet médií (hnědá zadní strana) každého typu (předmět, lokace, postava) doprostřed stolu – viz. tabulka:

hráči	Stupeň obtížnosti			
	lehká	normální	těžká	velmi těžká
2*	4	5	6	7
3	5	6	7	8
4	6	7	8	9
5	7	8	9	10
6	8	9	10	11
7	9	10	11	12

postavy, lokace, předměty

Pro první hru doporučujeme zvolit lehkou obtížnost.
*Hra 2 hráčů je detailněji popsána na konci těchto pravidel.



Například:

Při hře 4 hráčů na lehkou obtížnost umístíte doprostřed stolu šest karet předmětů, šest karet lokací a šest karet postav.

Při hře 5 hráčů na těžkou obtížnost umístíte od každého typu devět karet.

Zbytek karet médií vraťte do krabice – ve hře nebudou použity.

Desku kalendáře umístěte vedle karet médií uprostřed stolu. Ukazatel dne položte na číslo 1 na desce kalendáře (pondělí).

Jeden z hráčů bude hrát za ducha, ostatní budou média.

Každé médium dostane magickou kouli a žeton odpovídající barvy. Žetony jsou po celou hru umístěny před hráči, aby duchovi usnadnili identifikaci jednotlivých médií.

Duch dostane balíček karet snů a žetony stejných barev jako obdržela média. Žetony si duch umístí před sebe tak, aby pod každý žeton bylo možné umístit jednu kartu postavy, jednu kartu lokace a jednu kartu předmětu.

Duch si ze svých karet (zelená zadní strana) vybere stejnou postavu, lokaci a předmět jako jsou karty médií uprostřed stolu.

Zbytek karet ducha se vrátí do krabice – ve hře nebudou použity.

Duch své karty zamíchá zvlášť dle typu a umístí si je náhodně lícem dolů do skupin pod každý žeton média tak, aby každá skupina obsahovala jednu kartu postavy, jednu kartu lokace a jednu kartu předmětu.

Zbytek karet ducha se vrátí do krabice – ve hře nebudou použity.

Takovýmto způsobem duch vytvoří kombinace – kdo z osob (postav) byl v domě, jejich přesné umístění (lokace) a co dělali (předmět) v době spáchání zločinu. A právě tyto kombinace jsou odpovědí na tajemství, kdo je pravým pachatelem.

Po seznámení se svými kartami postav, lokací a předmětů je duch udržuje před médii skryté až do určitého okamžiku hry. Duch se však na tyto karty může kdykoliv během hry dívat, ale nesmí měnit jejich pořadí.

Duch si poté dobere vrchních sedm karet snů.



PRŮBĚH HRY

Celá hra trvá maximálně sedm kol a je rozdělena do dvou kroků:

- REKONSTRUKCE UDÁLOSTÍ
- ODHALENÍ PRAVÉHO VINÍKA

REKONSTRUKCE UDÁLOSTÍ

Během kroku rekonstrukce událostí se hráči snaží určit, které osoby (postavy) byly v domě, kde se přesně nacházeli (lokace) a co přesně dělali (předměty) v době spáchání zločinu.

Během kroku rekonstrukce událostí se každý tah skládá z těchto fází:

- SNY
- VÝKLAD SNŮ
- TAJEMNÁ ZNAMENÍ

SNY

Nejdříve duch naznačí, které osoby (postavy) byly v domě v době spáchání zločinu. Poté, co média určí postavy, tak

duch naznačí, kde se osoby nacházeli (lokace). A poté duch naznačí, co osoby dělali (předměty).

Duch zanalyzuje skupiny karet pod každým žetonem. Poté vybere jednu nebo několik karet snů z ruky, které mají spojitost s tou či onou osobou (později lokaci a předmětem) a položí je lícem nahoru před médium, pod jehož žetonem karta leží.

Duch nemůže ukázat na lokaci nebo předmět, dokud médium neuhodne osobu a nemůže ukázat na předmět, dokud médium neuhodne lokaci.

Poznámka: Při výběru karet snů nemůže duch hledat něco, co zcela jasně určuje danou osobu (později lokaci/předmět). Jakýkoliv detail či malá věc nebo část kompozice na kartě může sloužit jako nápověda. Zároveň výběr určitých karet snů obecně zjednodušuje proces určení správného rozhodnutí média. Média prostě musí v kartách najít něco společného.



Například:

Na této ilustraci může klubičko vést k chůvě, talíře ke kuchaři a brouk k archeologovi.



hmyz, štětce, pyramida – archeolog



příze - chůva



nádobí – kuchař



Poté co duch odhalí kartu snů jednomu médiu, tak si z balíčku karet snů dobere karty v ruce do sedmi. Tak si duch vždy může pro každé médium vybírat ze sedmi karet v ruce. Později v tomto tahu už duch nemůže pokládat karty k médiu, které v tomto tahu dostalo karty.

Poté si duch vybere další médium a umístí před něj jednu nebo více karet snů. Duch nemusí před média pokládat karty v přesném pořadí (např. po směru hodinových ručiček či jiném).

V závislosti na stupni obtížnosti hry může duch několikrát během hry odhodit všech sedm karet snů a do ruky si dobrat nové karty.

Lehká hra – jednou za tah

Normální hra – třikrát za hru

Těžká hra – jednou za hru

Velmi těžká hra - duch si nemůže měnit karty v ruce

Až všechna média obdrží karty snů, tak začne fáze výkladu snů.



VÝKLAD SNŮ

Poznámka: jakmile jedno z médií obdrží karty snů, tak může ihned začít s fází výkladu snů.

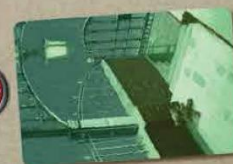
Média analyzují své karty snů a snaží se porozumět, co jim chce duch odhalit. Média činí rozhodnutí společně – diskutují, dávají si rady, říkají své nápady.

V této fázi tahu nesmí duch slovně nebo gesty médiím pomáhat. Jediným způsobem komunikace ducha s médii jsou karty snů. Pokud je toto pravidlo porušeno, tak hra ihned končí a hráči prohráli.

Po skončení diskuzí každé médium umístí svou magickou kouli na osobu, o které si myslí, že na ni duch poukazoval.

Poznámka: Na jedné kartě může být umístěno více magických koulí, jestliže si média myslí, že duch poukazoval na tuto kartu. Avšak jelikož každé médium bylo směřováno k jiné kartě, tak tato situace ukazuje na špatné rozhodnutí jednoho z médií.

Jakmile všechna média umístí své magické koule na karty uprostřed stolu, tak začne fáze tajemných znamení.



TAJEMNÁ ZNAMENÍ

V této fázi duch médiím oznámí, zda jejich rozhodnutí bylo dobré či špatné. Pokud byl sen vyložen správně, tak duch odhalí uhodnutou postavu.

Pokud byl a správně uhodnuta správná osoba, tak si médium vezme tuto postavu z uprostřed stolu a umístí ji do krabice – tato karta nebude ve hře dále použita. Poté médium odhodí všechny karty snů, které obdrželo od ducha. Během dalšího tahu ve fázi snu toto médium obdrží karty snů, které poukazují na lokaci (později na předmět), kde se postava nacházela.

Pokud byl sen vyložen špatně a médium určilo špatnou osobu, tak médium své karty snů neodhazuje.

V příštím tahu obdrží karty snů poukazující na stejnou osobu. Takže hráč může analyzovat více karet snů a hledat v nich nějakou spojitost. Něco, co mu pomůže učinit správné rozhodnutí.

Obdobný postup se aplikuje později ve hře u lokací a předmětů.

Poté co všechna média vědí, zda jejich rozhodnutí byla správná či chybná, tak tah končí. Média si vezmou zpět své magické koule.

Nový tah začne fází snu.

Ukazatel dne se posune o jednu pozici na desce kalendáře.



Médium, které uhodlo všechny tři karty pod jejím žetonem (předmět, lokace, postava), splnilo svůj úkol v kroku hry rekonstrukce události. Takže hráč může pomáhat ostatním hráčům ve výkladu jejich snů až do fáze odhalení pravého viníka.

Pokud všechna média správně určila všechny karty z jejich kombinací předmětu, lokace a postavy, tak se odstraní karty médií ze stolu a vrátí se do krabice – již nebudou ve hře použity. Hra pokračuje závěrečnou fází odhalení pravého viníka.

ODHALENÍ PRAVÉHO VINÍKA

Po odhalení všech událostí, které se staly v den spáchání zločinu, musí média určit pravého viníka.

Nyní je duch velice blízko k toužebně vyhlášenému uvolnění – už ví, kdo skutečně spáchal zločin, kde osoba byla a co dělala. Jediná věc, kterou musí duch udělat je, že správně nasměruje média k určení této osoby.

Během tohoto kroku mají všechny média společný sen, který je nasměruje k pravému viníkovi.

Krok odhalení pravého viníka se skládá z následujících fází:

- Společný sen
- Výklad snu
- Odhalení viníka

SPOLEČNÝ SEN

Duch určí osobnost pravého viníka. Vybere z ruky tři karty snů a umístí je lícem nahoru před média. Jedna z těchto karet určuje postavu, další dvě určují lokaci a předmět. Duch nesmí slovně nebo gesty hráčům naznačovat co, která karta určuje!

Poznámka: Duch určí osobnost viníka sám sobě dle karet snů v jeho ruce. Jinými slovy viník je určen kartami snů, které má duch a které jsou nejvíce vhodné pro jednu z kombinací „postava, lokace, předmět“.

Poznámka: Aby duch neodhalil viníka přímo, zatímco bude studovat své lokace a předměty, tak doporučujeme, aby hráč za ducha opatrně a pomalu zkoumal lokace a předměty všech hráčů (kombinace karet před médii) a nezaměřil se jen na viníka.

Poté duch vezme žetony, které leží před médii. Z nich tajně vybere žeton viníka a umístí ho lícem nahoru odděleně od ostatních žetonů. **Poznámka:** Barva viníkova žetonu je stejná jako barva žetonu, pod kterým leží kombinace karet postavy, lokace a předmětu, kterou určil duch. Po této fázi začne fáze výkladu snu.



VÝKLAD SNU

Během této fáze všechna média společně určují osobnost viníka. Poté co učiní rozhodnutí, umístí své magické koule na postavu, která dle jejich rozhodnutí spáchala zločin.

Pokud není většinou médií zvolena žádná postava, tak musejí pokračovat v diskuzi, dokud se tak nestane.

Fáze odhalení viníka začne jedině tehdy, pokud byla většinou médií zvolena jedna z postav.



ODHALENÍ VINÍKA

Následně duch prohlásí, zda bylo rozhodnutí médií správné nebo chybné. Pokud média určili správného viníka, tak duch odhalí žeton viníka a hra končí vítězstvím hráčů (viz. konec hry).

Pokud média učinila špatné rozhodnutí, tak se kombinace „postavy, lokace, předmětu“, která byla chybně médií určena, odstraní a vrátí do krabice. Tyto karty již nebudou ve hře použity.

Nový tah začne fází výkladu snu.

Ukazatel dne se posune na další pozici na desce kalendáře.

Poznámka: Pozor na to, že duch nepřidává nové karty snů! Fáze společného snu je ve hře hrána jen jednou, poté hra pokračuje fází výkladu snu. Jinak řečeno v závislosti na počtu zbývajících dnů při přesunu do fáze odhalení viníka mají média odpovídající počet pokusů na určení pravého viníka.



KONEC HRY

Pokud média správně určila totožnost viníka v čase k tomu určeném (sedm dní), tak hra končí vítězstvím hráčů.

Média obdrží finanční odměnu od vlastníka domu a duch dojde klidu a opouští dům.

Pokud na konci tahu je ukazatel času na pozici 7 (neděle) na desce kalendáře a média neurčila správně totožnost viníka, tak hráči hru prohráli.

Čas je u konce! A vy jste neodhalili pravého viníka. Naneštěstí vlastník domu pozval nový tým médií. Avšak je ochoten vám poskytnout druhou šanci. Pokuste se o to znovu!

VARIANTA PRO 2 HRÁČE

Pokud hru hrají 2 hráči, tak jeden hraje za ducha a druhý je médium. Médium obdrží 2 magické koule a dva žetony médií odpovídajících barev. Duch vytvoří dvě kombinace postav, lokací, předmětů.

Takže ve fázi rekonstrukce událostí musí médium určit dvě postavy, dvě lokace a dva předměty.

IOGAMES

www.igames.ua

Design hry: Oleksandr Nevskiy a Oleg Sidorenko

Hlavní ilustrátor: Igor „DartGarry“ Burlakov

Ilustrace: Igor „DartGarry“ Burlakov, Karolina Wecka, Mariush Ganzel

Zvláštní poděkování: Nikolai Ambrozyak, Larysa Melnyk a všichni testeři.

Všechna práva vyhrazena. Vydání pravidel hry, herních součástí a ilustrací bez povolení držitelů práv je zakázáno.