



IGAMES

Невський Олександр • Сидоренко Олег

# МІСТЕРІУМ



# МІСТЕРІУМ

«Містеріум» — це кооперативна настільна гра для 2–7 гравців. Один із гравців бере на себе роль привида, що мешкає в покинутому маєтку. Решта гравців — це екстрасенси, яких спеціально запросив новий власник цього старого помістя. Їм потрібно розгадати таємницю маєтку та принести спокій у його стіни: вночі в цьому містичному місці всіх переслідують дуже загадкові сни.

За старов легендою, привид — це душа колишнього господаря маєтку. Понад сто років тому він був покараний за скоєння злочину. Ходили чутки, що людину звинуватили помилково. Тепер, проникаючи у сни гостей, привид намагається розповісти їм про те, що тоді відбувалося в помісті. Екстрасенси повинні відтворити події того дня. Таким чином вони допоможуть привиду викрити справжнього злочинця. В разі успіху екстрасенси запишуть на свій рахунок це одну перемогу і, звичайно ж, отримають фінансову винагороду від нового господаря помістя. А привид, у свою чергу, навіки здобуде спокій і покине маєток.

Часу для розкриття таємниці зовсім небагато: лише сім днів...

# КОМПОНЕНТИ ГРИ



84 карти снів



54 карти екстрасенсів

- 18 карт «персонаж»
- 18 карт «локація»
- 18 карт «предмет»



54 карти привида

- 18 карт «персонаж»
- 18 карт «локація»
- 18 карт «предмет»



6 магичних  
куль



12 жетонів  
екстрасенсів



Планшет календаря  
Фішка дня тижня

# Підготовка до гри

Залежно від кількості гравців та обраного вами рівня складності гри розмістіть відповідну кількість випадкових карт екстраєнсів (коричнева сорочка) кожного виду «предмет», «локація», «персонаж» горілиць у центрі столу згідно цієї таблиці:

гравці	Складність				
	легко	нормально	складно	дуже складно	
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	

ПРЕДМЕТИ, ЛОКАЦІЇ, ПЕРСОНАЖІ

Для першої гри ми рекомендуємо рівень «Легко».

\* Гра для двох гравців більш детально описана в кінці книги правил.



Приклади. Якщо ви граєте вчотирьох із рівнем складності «легко», вам знадобиться по шість карт предметів, локацій і персонажів.

Карти екстрасенсів, що залишилися, покладіть до коробки – вони не знадобляться в цій грі.

Календар покладіть на столі поруч із картами екстрасенсів. Розмістіть фішку дня тижня на позначку «1» («понеділок»).

Один із гравців бере на себе роль Привида, решта гравців – стають Екстрасенсами.

Кожен Екстрасенс отримує магичну кулю та жетон відповідного кольору. Жетони лежать перед гравцями протягом усієї гри для того, щоб Привидові було легше ідентифікувати кожного з них.

Привид отримує колоду карт «Сон» і жетони таких же кольорів, як і в Екстрасенсів, що беруть участь у цій грі. Привид розміщує жетони перед собою таким чином, щоби була можливість розмістити по одній карті персонажа, локації та предмета під кожним жетоном.

Привид відбирає зі своїх карт (зелена сорочка) точно такі ж карти «персонаж», «локація» та «предмет», як і карти екстрасенсів, що викладені на столі.

Карти привида, що залишилися, покладіть до коробки – вони не знадобляться в цій грі.

Привид тасує окремо свої карти кожного виду і розміщує групами сорочкою вгору по одній випадковій карті «персонаж», «локація», «предмет» під кожним жетоном екстрасенса.

Карти привида, що залишилися, покладіть до коробки – вони не знадобляться в цій грі.

**Т**аким чином, Привид складе комбінації – хто з персонажів знаходився в маєтку (персонажі), їх місцезнаходження (локації) і те, чим вони займалися (предмети) на момент вчинення злочину. Саме ці комбінації і є розгадкою таємниці – хто ж є істинним злочинцем.

Ознайомившись зі своїми картами персонажів, локацій і предметів, Привид не показує їх Екстрасенсам до певного моменту гри. Привиду дозволяється переглядати ці карти в будь-який момент протягом гри, не змінюючи їхнього порядку.

Привид бере сім верхніх карт із колоди «Сон».



# ІГРОВИЙ ПРОЦЕС

Уся гра триває протягом максимум семи ходів і складається з двох стадій:

- РЕКОНСТРУКЦІЯ ПОДІЙ
- ВИКРИТТЯ ІСТИННОГО ЗЛОЧИНЦЯ

## РЕКОНСТРУКЦІЯ ПОДІЙ

Протягом цієї стадії гри Екстрасенси намагаються встановити, які саме персонажі знаходилися в мастку (персонажі), де саме (локації) та чим вони займалися (предмети) на момент вчинення злочину.

Кожен хід стадії гри «Реконструкція подій» складається з фаз:

- СОН
- ГЛУМАЧЕННЯ СНІВ
- ТАСМНИЧІ ЗНАКИ

### СОН

Спочатку Привид вказує Екстрасенсам на тих, хто саме перебував у мастку (персонажі) під час скоєння злочину. Після того, як гравці визначають

персонажів, Привид повинен вказати на їх місцезнаходження (локації). Згодом Привид вкаже, чим займалися персонажі (предмети).

Привид аналізує карти в групах під кожним жетоном. Потім вибирає з карт снів у руці одну або декілька карт, які асоціюються в нього з тим чи іншим персонажем (пізніше — локацією/предметом), і викладає їх горілиць перед Екстрасенсом, під жетоном якого лежить ця карта персонажа.

**П**ривид не може вказувати на локацію або предмет, поки Екстрасенс не вгадає персонажа, і на предмет, поки не розгадано локацію.

*Примітка.* Обираючи карти снів, Привид не повинен шукати в них щось, що повністю вказує на певного персонажа (пізніше — локацію/предмет). Підказкою може слугувати певна деталь, дрібниця, частина композиції. Водночас підбір декількох карт снів, як правило, спрощує Екстрасенсам пошук правильного рішення при виявленні чогось спільного в цих картах.

Водночас ця ж карта разом із іншими більш чітко вказує на персонажа:



*Наприклад.* На цій ілюстрації клубок ниток може вказувати на Няню, тарілки — на Кухаря, комаха — на Археолога.



комаха, пензелики, піраміда — Археолог



нитки — Няня



посуд — Кухар

Після того як Привид виклав сон для одного Екстрасенса, він добирає з колоди «Сон» в руку до семи карт. Таким чином у Привіда є завжди вибір із семи карт для кожного Екстрасенса. Пізніше протягом цього ходу Привид уже не може докласти карти снів Екстрасенсу, якому він уже виклав карти.

Потім Привид викладає сон для іншого Екстрасенса.

Привид не зобов'язаний викладати сні Екстрасенсам у певному порядку (за годинниковою стрілкою чи в будь-якому іншому порядку).

Залежно від рівня складності гри, Привид може кілька разів протягом гри скинути всі сім карт снів до колоди скидання і взяти в руку нові сім карт із колоди:

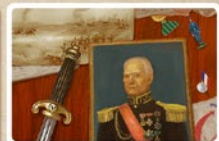
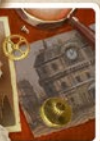
«легко» — раз протягом ходу

«нормально» — три рази протягом гри

«складно» — раз протягом гри

«дуже складно» — привид не може замінити карти снів у руці

Після того як усі Екстрасенси отримали сні, настає фаза ходу «Глумачення снів».



## ГЛУМАЧЕННЯ СНІВ

**Примітка.** Гравці можуть починати фазу «Глумачення снів» одразу після того, як один із Екстрасенсів отримає карти снів.

Екстрасенси аналізують побачені сни і намагаються зрозуміти, на що саме хоче вказати їм Привид. Вони приймають рішення спільно: обговорюють, дають поради один одному, висловлюють свої припущення.

**П**ротягом цієї фази ходу Привид не повинен вербально чи за допомогою жестів допомагати Екстрасенсам. Єдиним засобом його комунікації з рештою гравців є карти снів. Якщо ж це правило ігнорується, гра негайно закінчується

програшем гравців.

Після обговорення снів кожен Екстрасенс розміщує свої магичну кулю на карту персонажа, на якого, як йому видається, вказує Привид.

**Примітка.** На одній карті можуть розміститися кілька магичних куль, якщо деяким Екстрасенсам видається, нібито Привид вказує їм саме на цю карту. Але, так як усім Екстрасенсам були загадані різні карти, ця ситуація передбачає наперед неправильне рішення когось із них.

Після того як усі Екстрасенси розмістили свої магичні кулі, настає фаза ходу «Таємничі знаки».





## Таємничі знаки

Протягом цієї фази ходу Привид оголошує Екстрасенсам про правильність чи хибність прийнятих ними рішень. Якщо сон розтлумачений правильно, Привид відкриває свою карту «персонаж», яка була відгадана.

Правильно визначивши потрібного персонажа, Екстрасенс забирає карту персонажа, на якій знаходиться його магічна куля, і кладе її до коробки — ця карта більше не знадобиться у грі. Потім він скидає всі карти снів, які отримав від Привида, до колоди скидання. Наступного ходу протягом фази «сон» цей Екстрасенс отримає карти снів, що вказуватимуть на локацію (пізніше — на предмет), в якій знаходився персонаж.

Якщо Екстрасенс неправильно розтлумачив сон і хибно визначив персонажа, він не скидає карти снів, що знаходяться перед ним. Протягом наступного ходу він отримає нові карти снів, що вказуватимуть на того ж персонажа. Таким чином в Екстрасенса з'явиться можливість проаналізувати більшу кількість карт снів і виявити серед них щось спільне, що допоможе йому знайти правильне рішення.

Аналогічний процес відбувається далі у грі з картами «локація» та «предмет».

Після того як усі Екстрасенси дізналися про правильність чи хибність прийнятих ними рішень, хід закінчується. Усі магічні кулі повертаються до їх власників.



Починається новий хід із фази «Сон».

Пересуньте фішку дня тижня на наступну позначку на планшети календаря.



Екстрасенс повністю виконав своє завдання в стадії гри «Реконструкція подій» лише тоді, коли визначив усі три карти своєї комбінації (персонаж, локація, предмет). До стадії «Викриття істинного злочинця» він допомагає іншим Екстрасенсам приймати правильні рішення.

Якщо всі Екстрасенси визначили всі карти своїх комбінацій (персонаж, локація, предмет), покладіть карти екстрасенсів, які залишилися на столі, до коробки — вони більше не знадобляться гравцям. Гра переходить у стадію «Викриття істинного злочинця».

## Викриття істинного злочинця

Відновивши повну картину подій дня злочину, Екстрасенси повинні визначити винного.

**П**ривид уже дуже близько до здійснення заповітного звільнення — йому стало відомо, хто саме вчинив злочин, а також місце, де знаходився

цей персонаж і чим займався. Залишилося лише правильно вказати Екстрасенсам на винного.

Протягом цього ходу всі Екстрасенси побачать спільний сон, який вказуватиме на злочинця.

Хід стадії гри «Викриття істинного злочинця» складається з фаз:

- СПІЛЬНИЙ СОН
- ТЛУМАЧЕННЯ СНУ
- ВИКРИТТЯ ЗЛОЧИНЦЯ

### Спільний сон

Привид визначає особистість злочинця. Для цього він бере з руки і викладає перед Екстрасенсами три карти снів. Одна з цих карт вказує на персонажа, інші дві — на локацію і на предмет. Привид не повинен вербально чи за допомогою жестів повідомляти гравцям, на що саме вказує кожна з цих карт снів!

*Примітка.* Привид самостійно визначає особистість злочинця, керуючись картами снів. Іншими словами, винний визначається тими картами снів у руці Привида, які найбільше підходять для однієї з комбінацій «персонаж, локація, предмет».

*Примітка.* Для того щоб передчасно не видати персонажа-злочинця при вивченні його місцезнаходження і заняття, ми радимо гравцеві-привиду уважно і не поспішаючи вивчити всі місцезнаходження і заняття всіх без виключення персонажів, себто комбінації, які розміщені перед ним. При цьому не варто загостривати увагу на злочинцеві.

Після цього Привид збирає жетони, які лежать перед Екстрасенсами. Потайки від них він відбирає жетон злочинця і відкладає його сорочкою горілиць окремо від інших жетонів.

*Примітка.* Жетон злочинця такого ж кольору, як і той, під яким знаходиться вказана Привидом комбінація «персонаж, локація, предмет».

Після цього наступає фаза ходу «тлумачення сну».



## Тлумачення сну

Протягом цієї фази ходу Екстрасенси спільно визначають особистість злочинця. Приймавши рішення, кожен Екстрасенс розміщує свою магичну кулю на персонажа, який, на його думку, скоїв злочин.

Якщо жоден із персонажів не був обраний більшістю Екстрасенсів, вони повинні продовжувати дискусію до тих пір, поки це не станеться.

Хід переходить у фазу «Викриття злочинця» тільки в тому випадку, якщо якогось з персонажів більшість Екстрасенсів обрала злочинцем.



## Викриття злочинця

Привид оголошує правильність чи хибність прийнятого гравцями рішення. Якщо Екстрасенси правильно визначили особистість винного, то Привид відкриває жетон злочинця і гра закінчується перемогою гравців (Див. «Кінець гри»).

Якщо Екстрасенси прийняли неправильне рішення, покладіть до коробки комбінацію карт «персонаж, локація, предмет», на яку вказували Екстрасенси — ці карти більше не знадобляться в цій грі.

Новий хід розпочинається з фази «тлумачення сну».

Пересуньте фішку дня тижня на наступну позначку на планшета календаря.

**Примітка.** Зверніть увагу на те, що Привид не доклатиме нові карти снів! Фаза ходу «спільний сон» розігрується тільки раз протягом гри, далі ж гра продовжується з фази «тлумачення сну». Іншими словами, в залежності від кількості днів, що залишилися під час переходу гри в стадію «викриття істинного злочинця», Екстрасенси мають відповідну кількість спроб для визначення злочинця.



## КІНЕЦЬ ГРИ

Гра завершиться перемогою гравців, якщо Екстрасенси правильно визначили особистість злочинця за відведений їм на це час.

**Е**кстрасенси отримуть фінансову винагороду від господаря помістя, а Привид на завжди отримує спокій та може покинути масток.

Якщо після завершення ходу фішка дня тижня знаходиться на позначці «7» («неділя») календаря, а Екстрасенси ще не визначили особистість злочинця, — гра завершиться поразкою гравців.

**В**ам не вистачило часу? На халь, господарю мастку доведеться збирати нову команду Екстрасенсів, але він готовий дати вам другий шанс. Спробуйте ще раз!

## ВАРІАНТ ПРАВИЛ ДЛЯ ДВОХ ГРАВЦІВ

У гри вдвох один із гравців бере на себе роль Привида, другий — Екстрасенса. Екстрасенс отримує дві магичних кулі та два жетони екстрасенсів відповідних кольорів. Привид складає дві комбінації «персонаж, локація, предмет».

Таким чином, протягом стадії гри «реконструкція подій» Екстрасенс повинен визначити двох персонажів, дві локації та два предмети.



**Автори:** Невський Олександр та Сидоренко Олег  
**Головний художник:** Бурлаков «DartGarry» Ігор  
**Дизайн та верстка:** Бордун Андрій

Особливу подяку висловлюємо Амбразяку Миколі, Мельник Ларисі, а також усім тестерам гри.

Усі права захищені. Передрук та публікація правил гри, компонентів гри та ілюстрацій без дозволу правовласника заборонені.

[www.igames.ua](http://www.igames.ua)