



Oleksandr Nevskiy
& Oleg Sidorenko



Xavier Collette
& Igor Burlakov

MYSTERIUM

PRAVILA IGRE

Za ulazak u kuću Mysteriuma potrebna je hrabrost... a, ipak, tu ste. Vrlo hrabro od vas. Sedite za sto, otvorite um i probudite šesto čulo: prisustvovaćete jedinstvenoj seansi koristeći spiritualizam kako biste primirili jednu napaćenu dušu.



U noći Sama (Noć veštica), svetovi vidljivog i nevidljivog se spajaju, omogućavajući živima vezu sa "onostranim". Konrad Mekdauel je baš tu noć odabrao da svoje vidovite prijatelje okupi na jedinstvenoj seansi. Koristeći spiritualizam, oni će pokušati da ostvare kontakt sa umrlim...

Već godinama jedan duh progoni Vorik Menor. O njemu se malo zna, osim da je ubijen pod mračnim okolnostima. Ko je sve bio tamo? Gde se to dogodilo? Kako je ubijen? Konrad i njegov tim su se sastali da pokušaju da rasvetle ovo ubistvo jednom zauvek, prateći različite tragove, ali radeći zajedno.

Nažalost, duh ne govori. On komunicira samo preko vizija. Svi osumnjičeni moraju biti identifikovani kako bi se duh setio počinioca. Jedino tada će vidovnjaci otkriti istinu i osloboditi duha njegovih muka. To moraju učiniti do zore, ni minut kasnije – ako ne uspeju, duh će lutati limbom do beskraja...

Sažetak igre

Mysterium je kooperativna igra: svi igrači zajedno gube ili pobeđuju. Cilj im je zajednički: protumačiti duhove vizije i otkriti šta se desilo i kako je duh ubijen. Pre početka igre, igrači prvo treba da odaberu svoju ulogu : **Duh** ili **Vidovnjak**. Igrače različito u zavisnosti od uloge.

Duh (jedan igrač) mora da navodi **Vidovnjake** kroz njihovu istragu. **Duh** zna kog osumnjičenog, koju lokaciju i predmet svaki **Vidovnjak** mora da pronađe (pogledajte ispod). Da bi sa njima komunicirao, **Duh** koristi **samo** ilustrovane karte: **Karte vizija**.

Vidovnjaci (svi ostali igrači) moraju da prate trag do svojih ličnih ciljeva: svako mora da pronađe osumnjičenog, lokaciju i predmet koji su im dodeljeni. Zajedno rade na tumačenju **Karata vizije** koje im je dao **Duh**.

Saveti za igrače

- Za bolji ugođaj, preporučujemo da igrač koji je već upoznat sa igrom prvo igra kao **Duh**.
- Za potpuniji utisak u igri, **Duh** može da koristi udarce o sto (umesto odgovaranja sa da ili ne), kada želi da saopšti **Vidovnjacima** da li su njihovi izbori dobri ili ne: jedan udarac za da, dva za ne.
- Za još mističniju atmosferu, preuzmite zvaničnu listu ambijentalnih melodija sa našeg sajta (strana *Mysterium*) ili preko QR koda.



Delovi igre: Duh

1 paravan

18 karata osoba za Duha
(1 do 18)

18 karata lokacija za Duha
(19 do 36)

18 karata predmeta za Duha
(37 do 54)

6 znaka Krivca
(poledidne numerisane od 1 do 6)

84 karte vizija

6 obeleživača za Duha
(po 1 u svakoj boji, poledine numerisane od 1 do 6)

3 znaka Vrane

Delovi igre: Vidovnjaci

6 piona intuicije
(po 1 u svakoj boji)

36 znakova proricanja
(po 6 u svakoj boji, 3 ✓ i 3 ✗, numerisanih od 1 do 6)

18 karata osoba za Vidovnjake
(1 do 18)

6 oznaka nivoa proricanja
(po 1 u svakoj boji)

6 džepova
(po 1 u svakoj boji)

18 karata predmeta za Vidovnjake
(37 do 54)

18 karata lokacija za Vidovnjake
(19 do 36)

Ostali delovi igre

1 stoni sat (za sastavljanje)

3 table napredovanja
(Osoba, Lokacija i Predmet)

1 peščani sat

1 putanja proricanja i tabla
ispunjenog ličnog cilja

Sadržaj igre



3

Postavka igre

Odaberite ko će biti **Duh** u tekućoj igri. Taj igrač uzima **Paravan** 1 i postavlja ga ispred sebe tako da nijedan drugi igrač ne može da vidi šta se na njemu nalazi. Zatim postavlja **Karte vizije** 2 i **obeleživača za Duha** 3 ispred **Paravan**. **Znakovi Krivca** 4 se postavljaju pored **Duha**. **Duh** dobija onoliko **znakova vrana** 5 koliko stoji u instrukcijama, a u zavisnosti od nivoa težine (vidi tabelu).

Vidovnjaci biraju lik (vezan za boju) i uzimaju odgovarajući **Džep** 6. Dobijaju **znakove proricanja** 7, u zavisnosti od ukupnog broja **Vidovnjaka**.

1-2 **Vidovnjaka** => nijedan

3-4 **Vidovnjaka** => 4 znaka (numerisana 1 do 4)

5-6 **Vidovnjaka** => 6 znaka (numerisana 1 do 6)

Ako je u igri više od 3 igrača, postavite **putanju proricanja** 8 ispred **Paravana**. Ne zaboravite da upotrebite ispravnu stranu putanje, u zavisnosti od broja igrača.

4- 5 igrača:  / 6-7 igrača: 

Postavite sve **oznake nivoa proricanja** 9 na poziciju 0 na **putanji proricanja**.

Postavite **peščani sat** 10 pored **Paravana** i **putanje proricanja**, nadohvat ruke **Duhu**.

Sastavite **stoni sat** 11 i postavite ga nadohvat ruku **Vidovnjaka**.

Promešajte 18 **karata osoba za Vidovnjake** 12. Povucite onoliko karata koliko je navedeno u tabeli iznad, u zavisnosti od nivoa težine i broja igrača. Neiskorišćene karte vratite nazad u kutiju.

Proverite karte i recite **Duhu** njihove brojeve. **Duh** tada uzima karte koje se poklapaju (sa brojevima koji se poklapaju) iz sopstvenog špila **karata osoba za Duha** 13. Neiskorišćene karte se vraćaju u kutiju.

Karte osoba za Vidovnjake koje ste povukli postavite na sto 14 kao i **tablu napredovanja osoba**, prema instrukcijama 15.

Sada se kod **Duha** nalazi onoliko **karata osoba za Duha** koliko ima **Vidovnjaka** u igri, i on ih postavlja u red na samom vrhu svog **Paravana** 16, dodeljujući po jednu osobu svakom **Vidovnjaku**. Višak karata se tajno skloni: **Vidovnjaci** ne smeju da ih vide!

Ponovite ovu proceduru sa **kartama za lokaciju** i **predmet za Vidovnjake**, a zatim i sa **kartama za lokaciju** i **predmet za Duha** (srednji i donji red). Kada je **Paravan** popunjen, za svakog **Vidovnjaka** bi trebalo da stoji jedna osoba, jedna lokacija i jedan predmet, poređani u koloni njihove boje.

Podsetnik: Samo **Duh** može videti unutrašnjost **Paravana**!

Postavite **pione intuicije** na **tablu napredovanja osoba** 17.

Duh povlači 7 **karata vizije** i to je njegova početna ruka.

Broj karata Osoba/Lokacija/Predmeta za Vidovnjake za svaki nivo težine:

Broj Vidovnjaka	LAK	SREDNJI	TEŽAK
1	4	5	6
2	5	6	7
3	5	6	7
4	6	7	8
5	6	8	9
6	7	8	9
Broj znakova vrane	 po potezu	 po igri	 po igri



Spremni ste da zaigrate *Mysterium*!



Tok igre

Faza I – Rekonstrukcija događaja

Cilj ove faze: tokom postavke **Duh** je svakom **Vidovnjaku** dodelio Osobu, Lokaciju i Predmet, formirajući različite kolone na **Paravanu**. Svaki **Vidovnjak** ima lični cilj: da pronađe svoju Osobu, svoju Lokaciju i svoj Predmet.

Ova faza traje 7 krugova. Na kraju 7. kruga:

- ako su svi **Vidovnjaci** ispunili svoje lične ciljeve, prelazi se na Fazu 2.
- ukoliko jedan ili više **Vidovnjaka** nisu ispunili svoje ciljeve, igra se završava kao poraz za svakoga.

Krug igre

Korak I: Tumačenje vizija

Tokom ovog koraka, **Duh** stvara vizije i šalje ih **Vidovnjacima**. Tada **Vidovnjaci** mogu (i treba) da diskutuju o njima kako bi pokušali da nađu njihovo skriveno značenje.

Duh prvo, bira jednog od **Vidovnjaka**. U zavisnosti od pozicije **piona intuicije Vidovnjaka** (na **tabli napredovanja Osobe, Lokacije i Predmeta**), **Duh** zna da li je **Vidovnjak** učinio neki napredak ka svom ličnom cilju, i koji tip karte treba da pogodi. Kartu koju **Vidovnjak** treba da pogodi nalazi se na **Duhovom Paravanu**.

Tada **Duh** kreira viziju tako da **Vidovnjak** pronađe pravu kartu među kartama na stolu (tj. onu koja se podudara sa kartom sakrivenom na **Paravanu**). Za kreiranje vizije Duh može da koristi jednu ili više **karata vizije** iz svoje ruke.

Kada je **Duh** stvorio svoju viziju, daje odabranu(e) **kartu(e) vizije Vidovnjaku** licem nagore i pomera ka **Paravanu obeleživač za Duha** koji odgovara boji tog **Vidovnjaka**, obeležavajući time da je taj **Vidovnjak** dobio svoju viziju. U svakom krugu **Vidovnjak** ne može dobiti više od jedne vizije.

Duh odmah tada povlači nove **karte vizije**, da bi ih imao 7 u ruci. Ako se špil za povlačenje potroši, promešajte odbačene **karte vizije** kako biste formirali novi špil.

Primer: Aleksandrov pion intuicije (žuti) se nalazi na **tabli napredovanja Lokacije**. **Duh** proverava srednji red na svom **Paravanu** i uočava da **Aleksandar** na svom potezu treba da pronađe **kartu Lokacije "Tavan"**.



Primer vizije: **Duh** želi da **Aleksandar** pronađe "Tavan". Na ovoj karti vidi se bela venčanica **Duh** iz svoje ruke bira kartu **A** (zbog žene prikazane u beloj haljini) i kompletira viziju kartama **B** (zbog njene neobične plavičaste atmosfere) i **C** (paučina i prašina).



Odbacivanje karata vizije

Stvaranje vizije može biti teško. Kao **Duh**, možda ćete poželeti da odbacite sve karte iz svoje ruke kako biste ih zamenili inspirativnijim kartama. Ako želite to da učinite, postavite jedan od svojih **znakova Vrane** na **Paravan**. Možete odbaciti do 7 karata i onda povući koliko god treba da dopunite ruku.

Karte možete odbaciti u bilo kom trenutku; međutim, Vranu možete upotrebiti ograničeni broj puta, zavisno od toga koji ste nivo težine igre odabrali. Kada vam ponestane znakova vrane, više ne možete da odbacujete i menjate svoje **karte vizije**.

Kada je **Duh** povukao sebi nove karte, bira drugog **Vidovnjaka** i proces se ponavlja, sve dok **Vidovnjak** ne dobije svoje karte vizije za ovaj krug. Čim i poslednji **Vidovnjak** dobije viziju, **Duh** okreće **peščani sat** (vreme: 2 minuta).

Čim dobije svoje **karte vizije**, **Vidovnjak** može da ih pogleda i pokaže ih ostalim **Vidovnjacima**. Oni zajedno mogu da tumače karte kako bi zaključili koju kartu (Osobe, Lokacije ili Predmeta, u zavisnosti od toga na kojoj **tabli napredovanja** se njihov **pion intuicije** nalazi) treba da identifikuju. **Vidovnjaci** mogu međusobno razgovarati bez ikakvog ograničenja – jedino ne smeju da razgovaraju sa **Duhom**.

Napomena: Čim dobiju karte **Vidovnjaci** mogu da započnu diskusiju, pa i da postave svoje pione i žetone, čak i ako **peščani sat** još nije okrenut.

Važno: Kao **Duh** možete slušati **Vidovnjake**, ali ne smete da **komentarišete** njihove izbore, ne smete **gestikulirati**, ili na bilo koji drugi način dati nagoveštaj.

Kada **Vidovnjak** pomisli da je identifikovao tačnu kartu Osobe, Lokacije ili Predmeta, on postavlja svoj **pion intuicije** na tu kartu. Čak i ako ste diskutovali s drugima, vi birate gde ćete postaviti pion. Možete slušati svoje saigrače, ali ih takođe možete ignorisati ako mislite da nisu u pravu.

Primer: **Aleksandar** je od **Duha** dobio tri **karte vizije** da bi identifikovao Lokaciju. Većina **Vidovnjaka** misli da treba da se izabere tavan, Ali **Aleksandar** je ubeđen da je spavaća soba prava karta. Odlučuje da zanemari mišljenje ostalih **Vidovnjaka**, pa svoj pion postavlja na kartu spavaće sobe.



Svi **Vidovnjaci** pokušavaju da razreše viziju koju su dobili. Svoj **pion intuicije** moraju da postave pre isteka vremena. Dokle god vreme teče, **Vidovnjaci** mogu da se predomišljaju i pomeraju svoj **pion intuicije**; kada istekne vreme, njihova odluka je konačna.

Napomena: Više **Vidovnjaka** može da postavi svoj **pion intuicije** na istu kartu. Međutim, ovo znači da je barem jedan od njih pogrešio, jer svaki **Vidovnjak** ima jedinstvenu kombinaciju karata (Osoba, Lokacija, Predmet).

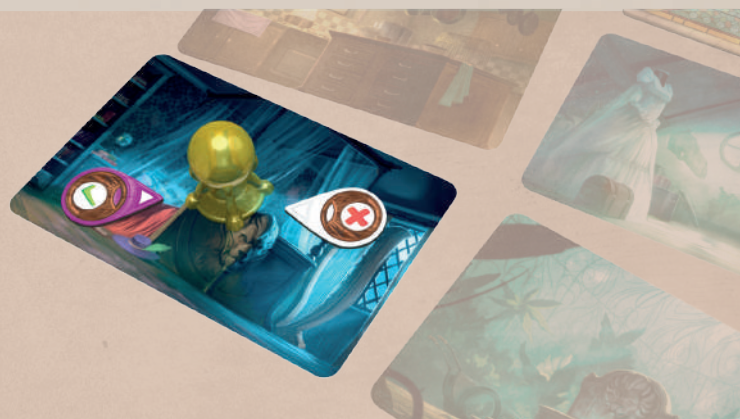
Upotreba znakova proricanja (3 do 6 Vidovnjaka)

Kao **Vidovnjak**, imate set **znakova proricanja** (✓ i ✗) u vašoj boji. Ove znake koristite kada se slažete ✓ ili ne slažete ✗ sa drugim **Vidovnjakom** oko izbora koji je napravio postavljanjem svog **piona intuicije** na kartu.

Da biste izrazili slaganje sa izborom drugog **Vidovnjaka**, postavite jedan od svojih ✓ **znakova proricanja** pored **piona intuicije** tog **Vidovnjaka**. **Znak proricanja** mora biti uperen u odabrani **pion intuicije** (jer na istoj karti može biti više **piona intuicije**). Ukoliko, s druge strane, želite da izrazite neslaganje sa drugim **Vidovnjakom**, upotrebite **znak proricanja** ✗.

- Ne možete postaviti **znak proricanja** na sopstveni **pion intuicije**.
- Ne možete postaviti više **znakova proricanja** pored istog **piona intuicije**. Ali, možete postaviti više **znakova proricanja** na više različitih **piona intuicije** na istoj karti.
- Svoj **znak proricanja** možete upotrebiti, pomerati ili povući dok vreme ne istekne.
- Tokom jednog kruga možete upotrebiti koliko god **znakova proricanja** želite (ili nijedan, ukoliko ne želite da ih odigrate).

Primer: Lav se slaže sa Aleksandrom i postavlja jedan od svojih ✓ **znakova proricanja** pored Aleksandrovog piona intuicije. Tanja se ne slaže sa Aleksandrom i zato postavlja svoj ✗ **znak proricanja**.



Važno: nakon upotrebe, svaki **znak proricanja** se odbacuje stavljanjem na **stoni sat**. Kao **Vidovnjak**, trudite se da mudro koristite svoje znakove jer ih nemate neograničeni broj. Međutim, svi **znakovi proricanja** se vraćaju u igru na početku četvrtog kruga.

Slaganje sa tačnim intuicijama i neslaganje s pogrešnim omogućava vam napredak na **putanji proricanja**. Visok nivo vidovitosti je vrlo koristan u Fazi 2. Što više **Vidovnjak** napreduje na **putanji proricanja**, lakša će biti ta faza.

Kada **peščani sat** iscuri, Korak 1 je završen. Pređite na Korak 2 trenutnog kruga.

Korak 2: Spektralna manifestacija

Tokom ovog koraka **Duh** objavljuje **Vidovnjacima** to da li su ispravno protumačili njegove vizije.

Duh bira jednog od **Vidovnjaka**. Proverava **pion intuicije** tog **Vidovnjaka** i daje na znanje da li je ili nije odabrana ispravna karta, bez daljih komentara. Da bi proverio da li je karta ispravna, **Duh** treba da je uporedi sa kartom skrivenom iza **Paravana**.



Ako ste kao **Vidovnjak**, odabrali **ispravnu kartu**:

- Svaki **Vidovnjak** koji je postavio **znak proricanja** pored vašeg **piona intuicije**, pomera svoju **oznaku nivoa proricanja** za jedno mesto napred.
- **Vidovnjaku**, koji je postavio **✗ znak proricanja**, ne dešava se ništa.
- Svi upotrebljeni **znakovi proricanja** se odbacuju na **stoni sat**, na mesta označena odgovarajućim bojama.
- Pomerite svog **piona intuicije** na sledeću **tablu napredovanja**. U svakoj igri *Mysteriuma*, uvek prvo treba da pronađete vašu Osobu, pa Lokaciju, pa onda vaš Predmet.
- Uzmite kartu koju ste tačno identifikovali i stavite je u svoj **džep** za karte, a Duh će odgovarajuću **kartu za Duha** na svom **Paravanu** da okrene, kako bi imao uvid u vaš napredak.
- Odbacite sve svoj **karte vizije**.
- **Duh** pomera vaš **obeleživač za Duha** od pregrade.



Ako kao **Vidovnjak** odaberete **bilo koju drugu kartu**:

- Svaki **Vidovnjak** koji je postavio **✗ znak proricanja** pored vašeg **piona intuicije** pomera svoju **oznaku nivoa proricanja** za jedno mesto napred.
- Za **Vidovnjake** koji su postavili **✓ znak proricanja**, ništa se ne menja.
- Svi upotrebljeni **znakovi proricanja** se odbacuju na **stoni sat**, na mesta označena odgovarajućim bojama.
- Vratite svog **piona intuicije** natrag na **tablu napredovanja**, gde je i bio na početku vašeg poteza.
- Zadržite sve svoje **karte vizije**. **Duh** će u sledećem krugu da vam doda još novih karata kako bi dopunio postojeću viziju.
- **Duh** pomera vaš **obeleživač za Duha** od pregrade.

Primer: **Duh** je obznanio **Aleksandru** da je izabrao pogrešnu kartu. **Lav** je postavio svoj **✓ znak proricanja** na **Aleksandrov pion intuicije** jer je verovao da je ispravan; kao rezultat toga, on samo odbacuje svoju oznaku. **Tanja** je, međutim, pomislila da **Aleksandar** greši, pa je postavila svoj **✗ znak proricanja**. I **Tanja** odbacuje svoj znak, ali pošto je tačno prorokla **Aleksandrovu** grešku, pomera svoju **oznaku nivoa proricanja** za jedno mesto napred na **putanji proricanja**

Aleksandar je pogrešio; posledica je da mora da vrati svoj **pion intuicije** na **tablu napredovanja lokacije**, gde je i bio na početku njegovog poteza. On zadržava svoje **karte vizije**, nadajući se da će mu sledeće pomoći da pronađe tačnu Lokaciju.

Duh zatim, pomera **Aleksandrov obeleživač za Duha** od **Pregrade**. U sledećem krugu, **Duh** će dati **Aleksandru** nove karte, kako bi pronašao tavan.



Lični cilj

Kada **Vidovnjak** pronađe svoj Predmet nakon što je pronašao svoju Osobu i svoju Lokaciju, smatra se da je **ispunio svoj lični cilj**. Kada ispunite svoj lični cilj:

- Postavite svog **piona intuicije** na **tablu za ispunjeni lični cilj** kako biste naznačili da ste ga ispunili.
- Pomerite svoju **oznaku nivoa proricanja** za onoliko mesta koliko je krugova preostalo (pogledajte broj preostalih sati na **stonom satu**). Ukoliko ste svoj cilj ispunili u poslednjem krugu, onda se ne pomerate.
- Tokom budućih krugova, ukoliko ih bude bilo, možete pomagati ostalim **Vidovnjacima**, ali više ne primате vizije od **Duha**.
- I dalje možete postavljati **znakove proricanja** kako biste napredovali na **putanji proricanja**.
- **Duh** treba da ostavi vaš **obeleživač za Duha**, sa strane. Neće biti potreban do kraja igre.

Primer: U četvrtom krugu **Aleksandar** pronalazi svoj Predmet. Tu kartu stavlja u svoj **džepić** za karte i postavlja svog **piona intuicije** na **tablu ispunjenog ličnog cilja**.

Pošto je do kraja igre ostalo još 3 kruga (od ukupno 7), **Aleksandar** pomera svoju **oznaku nivoa proricanja** za 3 mesta napred na **putanji proricanja**.



Tada, **Duh** se javlja sledećem **Vidovnjaku** i objavljuje da li mu je karta ispravna ili ne, i tako dalje dok se ne obrati svim **Vidovnjacima**. Pošto se svaki Vidovnjak pokreće i igra u svom ritmu, mogu biti na različitim pozicijama na **tablama napredovanja**: neki će napredovati, neki ne. Tada se krug završava. Kada se krug završi,

- Ako jedan ili više **Vidovnjaka** nisu završili set svog ličnog cilja, započinje novi krug. Iglu na satu pomerite za jedan sat unapred. Ako je igla bila na poslednjem satu (kraj 7. runde), onda su svi izgubili.
- Ako su svi **Vidovnjaci** ispunili svoj lični cilj, prelazi se na Fazu 2.

Napomena: **Vidovnjaci** ne treba da zaborave da na početku četvrtog kruga vrate u igru sve **znakove proricanja**!

Faza 2 – Otkrivanje krivca

Važno: Do ove faze dolazi jedino ako su svi **Vidovnjaci** uspeli da ispune svoje lične ciljeve pre kraja 7. kruga.

Cilj ove faze: lični cilj svakog **Vidovnjaka** je mogući scenario: krivac (Osoba), Lokacija i Predmet. Zahvaljujući ovoj rekonstrukciji **Duh** može da se priseti šta se dogodilo u noći ubistva, i pošalje poslednju viziju grupi, tako da Vidovnjaci identifikuju stvarnog krivca, mesto ubistva i predmet kojim je ubistvo počinjeno. Imaju samo jednu šansu da pronađu pravi odgovor.

Korak 1: Niz osumnjičenih

Tokom ovog koraka potrebno je da pripremite novu postavku za ovu fazu.

- 1- Uklonite iz igre **table napredovanja** jer vam više nisu potrebne. Takođe uklonite **karte za Vidovnjake** koje su još uvek na stolu (koje nisu bile dodeljene nijednom **Vidovnjaku**).
- 2- Svaki **Vidovnjak** izvadi karte iz svog **Džepa**, kako bi oformio **grupu** od tri karte: Osoba, Lokacija i Predmet.
- 3- Svaki **Vidovnjak** dobija **obeleživač za Duha** i postavlja ga pored svoje grupe od 3 karte, numerisanom stranom nagore.
- 4- **Duh** uzima onoliko numerisanih **znakova Krivca** koliko ima grupa na stolu (4 grupe = 4 oznake sa brojevima od 1 do 4).
- 5- **Duh** zatim, okreće **sve karte za Duha** na svom **Paravanu** (kao **Duh**, potrebno je da vidite sve te karte).
- 6- Vidovnjaci vraćaju u igru sve svoje **znakove proricanja**.

Korak 2: Zajednička vizija

Tokom ovog koraka, **Duh** šalje poslednju viziju u igri. Njegov cilj je da omogući **Vidovnjacima** da među grupama karata na stolu otkriju grupu sa Krivcem.

- **Duh** u tajnosti **odabira** jednu od numerisanih grupa. **Vidovnjaci** će morati da otkriju koja je to grupa kako bi pobedili u igri.
- **Duh** sada uzima odgovarajući **znak Krivca** i postavlja ga licem nadole na za to namenjeno mesto na **putanji proricanja**.
- Zatim, **Duh** kreira viziju sa 3 **karte vizije**. Jedna od karata **mora** da bude trag za Osobu u grupi karata, jedna za Lokaciju u istoj grupi, i jedna za Predmet u toj grupi karata.
- **Duh** promeša ove 3 **karte vizije** i postavlja ih **licem nadole** ispred **Vidovnjaka**. **Vidovnjaci** ne znaju koja se karta odnosi na koji element (Osobu, Lokaciju ili Predmet)

Napomena: ukoliko, tokom ovog koraka, **Duh** još uvek ima neki znak Vrane, dozvoljeno mu je da odbaci do 7 karata i zameni ih novima, kao i uobičajeno.

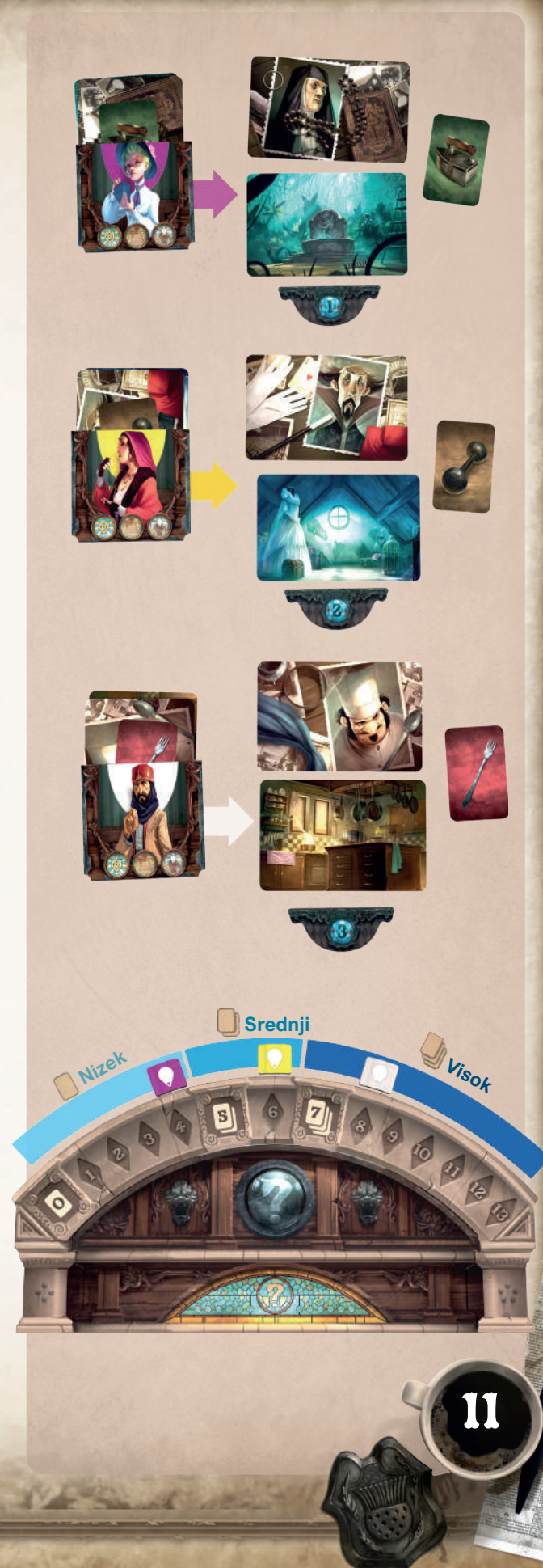
Korak 3: Neformalna anketa

Tokom ovog koraka **Vidovnjaci** glasaju za grupu karata koju su, uz pomoć zajedničke vizije poslate od **Duha**, identifikovali kao grupu u kojoj je Krivac. Međutim, **nije im dozvoljeno da komuniciraju, a svaki glas mora da ostane tajni**.

Glasanje je podeljeno na 3 koraka, u zavisnosti od nivoa proricanja svakog **Vidovnjaka**. Što je više **Vidovnjak** napredovao na **putanji proricanja**, to mu je više **karata vizije** dozvoljeno da vidi pre glasanja.

- 1- Prvo, otkrijte jednu od tri karte zajedničke vizije. Kada je otkrivena, glasaju Vidovnjaci sa niskim **nivoom proricanja** . Oni pokušavaju da protumače otkrivenu kartu najbolje što mogu, **bez komuniciranja**, i povežu je sa nekom od dostupnih grupa karata. Uzimaju **znak proricanja** čiji broj odgovara broju grupe karata koju su odabrali, stavljaju ga u svoj **Džep**. Zatim daju **Džep Vidovnjaku** sa najvišim **nivoom proricanja** (ili najstarijem **Vidovnjaku** ukoliko je nerešeno). Kada glasa, **Vidovnjak** ne može da menja svoj glas. Glasovi se drže u tajnosti do kraja – nije vam dozvoljeno da proveravate glasove ostalih igrača pre konačne odluke!
- 2- Zatim, otkrijte drugu kartu zajedničke vizije. Kada je otkrivena, **Vidovnjaci** sa srednjim **nivoom proricanja**  glasaju. Glasačka procedure ostaje nepromenjena.
- 3- Na kraju, otkrijte poslednju kartu vizije. **Vidovnjaci** sa visokim **nivoom proricanja**  glasaju prema istim pravilima.

Kada su svi **Vidovnjaci** obavili glasanje, igra se završava.



Kraj igre

Vidovnjaci sa najvišim nivoom proricanja otvaraju sve **Džepove** i otkrivaju **znake proricanja** svih **Vidovnjaka** (numerisanom stranom nagore). Svaki **znak proricanja** stavlja ju na grupu karata sa odgovarajućim brojem.

- Ako neka grupa ima **više znakova proricanja** od bilo koje druge, ta grupa postaje grupa sa osumnjičenim Krivcem;
- Ukoliko ne postoji grupa sa više znakova, onda glasovi **Vidovnjaka** sa **najvišim nivoom proricanja** (ili najstariji **Vidovnjak**, ukoliko je nerešeno) određuju koja grupa (od onih sa istim brojem oznaka) je grupa sa osumnjičenim Krivcem.

Sad možete otkriti **Znak Krivca**. Ako su **Vidovnjaci** pogodili grupu karata (onu koja nosi isti broj), svi ste pobedili: Krivac je pronađen! Ako ste, pak, odabrali pogrešnu grupu, onda svi gubite, a **Duhova** izgubljena duša nastavlja da luta limbom...

Pravila za 2 ili 3 igrača

U igri sa 2 ili 3 igrača, primenite sledeća prilagođavanja.

Faza 1: Rekonstrukcija događaja

- Putanja proricanja, oznake nivoa proricanja i znakovi proricanja se ne koriste.
- Svaki igrač (osim **Duha**) igra kao dva **Vidovnjaka**.

Faza 2: Otkrivanje krivca

- Tokom Koraka 2, **Duh** postavlja 3 **karte vizije** licem nagoire, a ne licem nadole.
- **2 igrača**: tokom Koraka 1, formirajte 2 dodatne grupe karata, koristeći **karte vizije** koje ste odbacili za vreme igre (Osoba, Lokacija i Predmet). Tako ćete imati 4 grupe od kojih ćete vršiti biranje, umesto samo 2. Igrač koji igra **Vidovnjaka** mora da odabere **jednu jedinu grupu**, koristeći svoj **pion intuicije**.
- **3 igrača**: **Vidovnjaci** glasaju javno i mogu da diskutuju o identifikaciji prave grupe karata (ne glasaju tajno). Kada misle da su pronašli ispravnu grupu, postavljaju jedan od **piona intuicije** na nju.

MYSTERIUM

EKSPANZIJE

Kuća krije još neke tajne

HIDDEN SIGNS

Potpuno novi tragovi uz dodatne karte.
Uzbudljivija ponovna igranja.

SECRETS & LIES

Potpuno novi tip karata:
Karte priča.
Otkrijte zašto se to dogodilo!

Već dostupno!