



# MYSTERIUM PARK

Règles de jeu

*Mysterium Park* est le nom de l'étrange fête foraine itinérante qui s'est installée à Derry, petite ville des États-Unis. On raconte qu'on peut assister à des numéros d'exception et que les attractions sont toutes plus incroyables les unes que les autres.

Un autre type de rumeurs circule : prémonitions, apparitions inexplicables et phénomènes paranormaux, surtout depuis l'inquiétante disparition du Directeur... En tant que médium, vous êtes attiré par ces histoires mystérieuses : avec vos amis, vous vous rendez à *Mysterium Park* pour enquêter.

Les rumeurs sont-elles vraies ? Apparemment oui, à peine arrivés à la fête foraine, vous êtes assaillis de visions énigmatiques. Le fantôme du Directeur fait appel à vous pour résoudre le mystère de sa mort. Avec son aide, découvrez qui est l'auteur du crime et dans quel lieu de la fête foraine la tragédie s'est produite. Utilisez vos dons de médiums ; si vous réussissez, l'âme du fantôme pourra enfin reposer en paix...

Règle mise en ligne par

**didacto**  
jeux éducatifs et matériels pédagogiques





## LE MOT DE L'AUTEUR

*J'adore les jeux de société car ils nous aident à nous réunir entre amis et en famille. J'ai réalisé il y a déjà longtemps que l'élément central dans n'importe quel jeu ce sont les joueurs et leurs émotions. Jouez plus souvent et créez-vous de bons souvenirs !*

– Oleksandr Nevskiy

## CRÉDITS

**Auteurs :** Oleksandr Nevskiy et Oleg Sidorenko

**Directeur éditorial :** Régis Bonnessée

**Manager :** Mathieu Aubert

**Cheffe de Projet :** Léa Moinet

**Développement :** Alexandre Garcia, Léa Moinet et Mathieu Aubert

**Illustrateurs :** Xavier Collette et M81 Studio

**Directrice Artistique :** Maëva Da Silva

**Maquette et ergonomie :** Thomas Dutertre

**Graphisme :** Clément Dautremay et Mélanie André

**Rédaction des règles :** Léa Moinet

**Relecture :** Armelle Constant

**Responsable de production :** Alexandra Soporan

**Directeur Marketing :** Laurent Contios

**Communication :** Maximilien Da Cunha et Paul Neveu

**Administration :** Amélie Roulet et Pascale Belot

Libellud remercie tous les testeurs qui ont contribué au développement du jeu.

Contactez le distributeur pour toute demande de service après-vente.

## APERÇU DU JEU

*Mysterium Park* est un jeu coopératif, tous les joueurs gagnent ou perdent **ensemble**. Les joueurs partagent le même but : découvrir les circonstances de la mort du fantôme. Avant de commencer à jouer, les joueurs choisissent leur rôle pour la partie : **fantôme** ou **médium(s)**. La manière de jouer diffère selon le rôle choisi.

Le **fantôme** (un seul joueur) : il guide les **médiums** dans leur enquête. Il donne des indices sous forme de cartes illustrées appelées « cartes Vision ». C'est sa seule manière de communiquer avec les **médiums** et de les mener sur les bonnes pistes. Pour les premières parties, il est recommandé qu'un joueur déjà familiarisé avec *Mysterium* ou des jeux de ce type incarne le **fantôme**.

Les **médiums** (tous les autres joueurs) : ils doivent chacun innocenter un suspect et éliminer un lieu, c'est leur mission personnelle. Ils s'entraident pour interpréter les cartes Vision données par le **fantôme**.





# MATÉRIEL

## Pour le fantôme

84 cartes Vision



60 cartes Intrigue



1 support pour les cartes Intrigue



3 jetons Ticket

## Pour les médiums

1 Plateau



1 jeton Compte-tour



20 cartes Personnage



20 cartes Lieu



5 jetons Innocent (1 par couleur)





5 pions Intuition (1 par couleur)







1 jeton Témoin




## MISE EN PLACE


Le joueur incarnant le **fantôme** pour cette partie se place seul d'un côté de la table.


Le **fantôme** prend une carte Intrigue et la place sur le support dédié . Cette carte Intrigue est utilisée pour la manche 1. Il pioche deux cartes Intrigue supplémentaires  ; placées face cachée à côté de lui, elles seront utilisées respectivement pour la manche 2 et la manche 3. **Aucun autre joueur que le fantôme ne doit voir les cartes Intrigue pendant la partie.** Les autres cartes Intrigue sont rangées dans la boîte : elles ne seront pas utilisées pour cette partie.

Le **fantôme** prend les trois jetons Ticket  et les place à portée de main. Il forme une pioche avec les cartes Vision  qu'il conserve près de lui et pioche ses 7 premières cartes Vision de la partie .

Les joueurs qui incarnent les **médiums** déplient le Plateau  et le placent au centre de la table, à la portée de tout le monde. Ils placent le jeton Compte-tour à côté de la case 1 .

Chaque joueur choisit une couleur, prend le pion Intuition  et le jeton Innocent  associés à cette couleur et les place devant lui. Les couleurs non sélectionnées ne sont pas jouées et leur matériel est rangé dans la boîte. Le jeton Témoin est placé à côté du Plateau .

Les joueurs mettent en place la manche 1. Pour cela, ils mélangent les 20 cartes Personnage et en piochent 9. Ces cartes Personnage sont disposées face visible et aléatoirement sur les cases du Plateau . Les cartes Personnage non utilisées sont rangées dans la boîte.

Les 20 cartes Lieu  sont conservées à portée de main, les joueurs procéderont à leur mise en place en cours de partie.

## DÉROULEMENT DU JEU

### But du jeu

Pour remporter une partie de *Mysterium Park*, les **médiums** doivent correctement identifier l'auteur et le lieu du crime lors de la manche 3.

Les **médiums** doivent réduire la liste des suspects (manche 1) puis celle des lieux (manche 2). S'ils réussissent ces deux manches en 6 tours ou moins, ils peuvent passer à la manche 3. Sinon, la partie est perdue.

Le **fantôme** joue différemment mais poursuit le même but, il perd ou gagne avec les **médiums**.



## Manche 1 – Innocenter des suspects

Les manches 1 et 2 d'une partie de *Mysterium Park* se déroulent en tours successifs. Pour réussir les manches 1 et 2, les joueurs disposent de 6 tours maximum.

La manche 1 se concentre sur les personnages. Chaque **médium** doit découvrir la carte Personnage associée à sa couleur sur la carte Intrigue.

### Les cartes Intrigue

Le **fantôme** est le seul joueur à avoir accès aux informations des cartes Intrigue au cours de la partie. Il en utilise une par manche.

Une carte Intrigue correspond à la grille de cartes Personnage ou Lieu sur la table. Elle doit être positionnée à l'horizontale (deux orientations sont possibles).

Une carte Intrigue indique au **fantôme** la nature de chaque case, ainsi que celle de la carte Personnage ou Lieu correspondante sur la table :

- Les cases « innocents » : il y a 5 cases « innocents » par carte Intrigue, une case par couleur de **médium** (**bleu**, **jaune**, **rouge**, **violet** et **blanc**). Ces cases indiquent au **fantôme** la carte (Personnage ou Lieu) sur la table qu'il doit faire deviner à chaque **médium** (il se repère à la couleur). Seules les couleurs en jeu lors de la partie sont prises en compte.

- La case « témoin » : il n'y a qu'une seule case de ce type par carte Intrigue. Son fonctionnement est spécifique, il est détaillé page 6.

- Les cases vides : il y a 3 cases de ce type par carte Intrigue. Elles ne comportent aucune iconographie et elles ne sont attribuées à aucun **médium**.

Lors de la manche 3, le **fantôme** ne prend en compte que le numéro en chiffres romain (I, II ou III) indiqué sur la carte Intrigue, les cases ne sont pas utilisées.

**Exemple :** lors de cette partie, les **médiums blanc, violet et jaune** sont en jeu. Le **fantôme** doit uniquement faire deviner les cartes Personnage indiquées par un rond **blanc, violet et jaune** sur sa carte Intrigue.

Case « témoin »

Case « innocent » **blanche**

Case « innocent » **jaune**

Case « innocent » **violette**

Case vide



Numéro à prendre en compte **uniquement** en manche 3.  
Le numéro est le même peu importe l'orientation de la carte.

## 1. L'interprétation des visions

Le **fantôme** choisit librement l'un des **médiums** et consulte la carte Intrigue. Il voit quelle carte Personnage est attribuée à ce médium, celle qu'il doit lui faire deviner lors de cette manche.

Le **fantôme** crée une vision pour que ce **médium** trouve la bonne carte Personnage. Pour cela, il sélectionne une ou plusieurs cartes Vision parmi les 7 qui composent sa main.

Lorsque le **fantôme** a créé la vision, il donne toutes les cartes Vision sélectionnées au **médium** concerné. Ces cartes sont face visible et consultables par tous les joueurs.

Le **fantôme** pioche des cartes Vision afin de compléter sa main à 7 cartes. Si la pioche est épuisée, les cartes Vision défaussées (mises de côté) en cours de partie sont mélangées pour former une nouvelle pioche.

### Changer sa main de cartes Vision

Créer une vision avec les cartes Vision dont le **fantôme** dispose n'est pas toujours simple. Il risque de ne pas se faire comprendre des **médiums**. Le **fantôme** peut remettre dans la boîte un de ses jetons Ticket pour changer sa main de cartes Vision. Il défausse 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 à n'importe quel moment de la partie. Cependant, il dispose uniquement de 3 jetons Ticket pour l'ensemble de la partie. S'il n'en a plus, il ne peut plus se défausser de ses cartes Vision.

Le **fantôme** choisit un autre **médium** et lui donne une vision de la même manière. Il procède ainsi jusqu'à ce que tous les **médiums** aient reçu leurs cartes Vision pour ce tour.

**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.

Dès qu'un **médium** reçoit sa vision, il peut librement regarder la ou les cartes Vision reçues et les montrer aux autres **médiums**. Ensemble, ils tentent d'interpréter la vision et de comprendre quelle carte Personnage est désignée par le **fantôme**. Les **médiums** sont libres de discuter entre eux.

Dès qu'un **médium** pense savoir quelle carte Personnage sa vision désigne, il place son pion Intuition sur celle-ci. Même si les discussions sont collectives, placer son pion Intuition est une décision individuelle et tenir compte de l'avis des autres **médiums** n'est pas obligatoire.



Tous les **médiums** font de même pour leur propre vision. Ils peuvent déplacer leurs pions Intuition librement pendant toute cette étape. Lorsqu'ils sont prêts à terminer cette étape, ils le signalent au **fantôme**.

**Note** : plusieurs **médiums** peuvent poser leur pion Intuition sur la même carte. Dans ce cas, au moins un des **médiums** fait fausse route puisque qu'une carte Personnage différente a été attribuée à chaque **médium**.



**Exemple** : le **fantôme** veut faire trouver à **Maximilien** le personnage de l'hypnotiseur. Sur la carte de ce personnage le concept d'œil, de la vue et de perception est très présent. Il choisit donc trois cartes Vision dans lesquelles ces concepts sont forts et les donne à **Maximilien**.

Lorsque **Maximilien** reçoit sa vision, il la partage avec **Alexandra** et **Mélanie**. Elles pensent que la bonne carte est celle de l'hypnotiseur. **Maximilien** choisit de ne pas les écouter et place son pion Intuition sur le maquilleur.

## 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 données. Il observe la position des pions Intuition des **médiums** et la compare avec la case qui correspond sur la carte Intrigue.

Si un ou plusieurs **médiums** ont positionné leur pion Intuition sur la carte Personnage qui correspond au témoin, le **fantôme** doit commencer par résoudre cette situation.

Le **fantôme** indique aux **médiums** que le témoin a été trouvé et désigne la carte Personnage concernée. Celle-ci est défaussée et les joueurs placent le jeton Témoin sur l'emplacement vide. Les **médiums** procèdent ensuite ainsi :

- Le ou les **médiums** qui se trouvaient sur le témoin **doivent** placer leur pion Intuition sur une autre carte Personnage.
- Suite à ce(s) déplacement(s) obligatoire(s) les autres **médiums** peuvent avoir des doutes sur le placement de leur propre pion Intuition. Les **médiums** qui ne se trouvaient pas sur le témoin **peuvent** aussi déplacer leur pion Intuition sur une autre carte Personnage s'ils le souhaitent.



Lorsque les pions Intuition de tous les **médiums** sont à nouveau placés sur une carte Personnage, le **fantôme** peut passer à l'étape suivante.

Si aucun **médium** ne s'est positionné sur le témoin, le fantôme commence par cette étape.

Le **fantôme** choisit librement un **médium** et compare la position de son pion Intuition avec la case qui lui est attribuée sur la carte Intrigue. Si les deux correspondent, le **médium** a choisi la bonne carte, sinon, il s'est trompé.



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

- Ce **médium** remplace son pion Intuition devant lui et défausse la carte Personnage concernée. Il place son jeton Innocent sur la case du Plateau que cette carte Personnage occupait pour signifier qu'il a accompli sa mission pour la manche.
- Les cartes Vision qu'il avait devant lui sont défaussées.



Si la carte Personnage choisie par le **médium** n'est **pas la bonne** :

- Ce **médium** remplace son pion Intuition devant lui.
- Il conserve ses cartes Vision devant lui. Le **fantôme** complètera cette vision au prochain tour avec de nouvelles cartes.

Le **fantôme** procède ainsi pour tous les **médiums** puis le tour prend fin.

Quand le **tour** s'achève :

- Si un ou plusieurs **médiums** n'ont pas encore trouvé leur carte, les joueurs doivent continuer la manche 1. Le jeton Compte-tour est avancé d'un cran, un nouveau tour commence.
- Si tous les **médiums** ont trouvé leur carte Personnage, les joueurs passent à la manche 2. Le jeton Compte-tour est avancé d'un cran, un nouveau tour commence. Chaque **médium** reprend son pion Intuition et son jeton Innocent devant lui. Le **fantôme** récupère les trois cartes Personnage qui correspondent aux cases vides sur sa carte Intrigue et les met de côté. Les autres cartes Personnage sont défaussées.

**Dans les deux cas**, si le jeton Compte-tour était déjà sur la **sixième case** au moment de le faire avancer d'un cran, la partie est perdue.



**Exemple :** les **médiums** ont indiqué au **fantôme** qu'ils étaient prêts, il peut donc leur révéler si leurs choix sont justes ou non. **Maximilien** s'est positionné sur le témoin, le **fantôme** doit commencer par le lui indiquer.



**Maximilien** doit donc choisir une nouvelle carte Personnage. Il place son pion Intuition sur la carte de l'hypnotiseur sur laquelle est déjà positionnée **Mélanie**. **Mélanie** et **Alexandra** peuvent déplacer leurs pions Intuition. **Mélanie** choisit de déplacer son pion Intuition sur la carte de la diseuse de bonne aventure et **Alexandra** décide de ne pas déplacer son pion Intuition.



Le **fantôme** peut maintenant révéler si ces choix sont les bons. Il indique à **Maximilien** et **Alexandra** que leurs choix sont justes. Chacun récupère son pion Intuition, défausse sa carte Personnage et place son jeton Innocent sur sa case du Plateau. Ils défaussent ensuite leurs cartes Vision.



**Mélanie** s'est trompée, elle replace son pion Intuition devant elle. Un nouveau tour commence, le **fantôme** lui envoie une nouvelle vision que **Maximilien** et **Alexandra** vont aider à déchiffrer.

## Manche 2 – Eliminer les lieux potentiels

Lorsque les joueurs passent à la manche 2, ils procèdent à une nouvelle mise en place. Elle est la même que celle de la manche 1 mais les joueurs installent 9 cartes Lieu à la place des cartes Personnage. Le **fantôme** se défausse de la carte Intrigue de la manche 1. Il prend une des cartes Intrigue mises de côté en début de partie et la place sur le support. La manche 2 peut commencer.

La manche 2 est identique à la manche 1 et se déroule en tours successifs. La seule différence est que les **médiums** s'intéressent maintenant aux lieux.

Si les **médiums** ont tous réussi à trouver leur carte Lieu en 6 tours ou moins, les joueurs passent à la manche 3. Chaque médium reprend son pion Intuition et son jeton Innocent devant lui. Le **fantôme** récupère les trois cartes Lieu qui correspondent aux cases vides sur sa carte Intrigue et les met de côté. Les autres cartes Lieu sont défaussées.

Si les **médiums** n'ont pas réussi à trouver toutes leurs cartes Lieu en 6 tours ou moins, la partie est perdue.



## Manche 3 – Identifier le coupable et le lieu du crime

Les **médiums** ont réduit la liste des suspects et des lieux potentiels à trois. Le **fantôme** peut maintenant leur indiquer le véritable coupable et le lieu du crime. **Les médiums n'ont qu'une seule chance pour les identifier correctement.**

Les joueurs procèdent à une mise en place spécifique pour cette manche. Le **fantôme** mélange les trois cartes Personnage conservées de la manche 1 et les place aléatoirement sur la seconde ligne du Plateau. Il mélange ensuite les trois cartes Lieu conservées de la manche 2 et les place aléatoirement sur la troisième ligne du Plateau.

Il a ainsi créé trois groupes composés chacun d'une carte Personnage et d'une carte Lieu. Chaque groupe est identifié par le numéro en chiffre romain (I, II et III) écrit en haut de sa colonne.

Le **fantôme** se défausse de la carte Intrigue de la manche 2. Il prend la dernière carte Intrigue mise de côté en début de partie et la place sur le support. Lors de cette manche, le **fantôme** ne s'intéresse qu'au numéro en chiffre romain indiqué sur la carte Intrigue. Ce numéro indique au **fantôme** quel groupe il doit faire deviner aux **médiums** (I, II ou III). Il ne tient pas compte du reste de la carte Intrigue.



Le **fantôme** doit créer la dernière vision de la partie. Pour cela, il doit sélectionner **exactement** deux cartes Vision de sa main. L'une d'elle doit faire référence au personnage du groupe et l'autre au lieu de ce même groupe. Lorsqu'il a créé sa vision, il **mélange les cartes Vision** puis il les donne aux médiums face visible.

**Note :** lors de cette manche, comme pour le reste de la partie, le **fantôme** peut changer (en partie ou complètement) sa main de cartes Vision s'il lui reste **assez de jetons Ticket**.

Lorsqu'ils reçoivent la vision, les **médiums** discutent entre eux pour l'interpréter. Ils doivent se mettre d'accord pour choisir un seul groupe, celui qu'ils pensent être le groupe du coupable. S'ils ne parviennent pas à s'accorder, c'est le groupe sur lequel le plus grand nombre de **médiums** est d'accord (le groupe majoritaire) qui est sélectionné. Il ne peut pas y avoir d'égalité, les **médiums** doivent parvenir à un accord.

Lorsque les **médiums** sont prêts, ils annoncent au **fantôme** le numéro du groupe qu'ils ont choisi. Le **fantôme** peut maintenant leur révéler s'ils ont fait le bon choix :

- Si le groupe choisi par les **médiums** correspond au groupe désigné par la carte Intrigue du **fantôme**, la partie est gagnée. Maintenant que le coupable est démasqué, l'âme du **fantôme** est apaisée.
- Si le groupe choisi par les **médiums** ne correspond pas au groupe désigné par la carte Intrigue du **fantôme**, la partie est perdue. Le **fantôme** du Directeur ne trouve pas la paix et hante les **médiums**... jusqu'à la prochaine partie !