



In Derry, een stadje in de Verenigde Staten, is een vreemd circus neergestreken. Het zogenaamde *Mysterium Park* staat bekend om zijn ontroerende opvoeringen en adembenemende attracties.

Er doen echter ook geruchten de ronde over vreemde gebeurtenissen in het circus: visioenen, onverklaarbare verschijnselen, paranormale fenomenen... Er wordt zelfs gezegd dat de voormalige directeur van het circus ooit op mysterieuze wijze is verdwenen! Als helderziende ben jij natuurlijk dol op zulke bizarre verhalen. Samen met je vrienden ga je op onderzoek uit in *Mysterium Park*.

Schuilt er waarheid achter de geruchten? Misschien wel: wanneer je bij het circus komt, word je overspoeld door raadselachtige visioenen. Je aanwezigheid is geen toeval: je werd gelokt door de geest van de directeur. Samen gaan jullie op zoek naar de waarheid over zijn dood. De geest zal jullie de dader en de locatie van de moord aanwijzen. Gebruik je helderziendheid om het mysterie te ontrafelen en de geest uit zijn lijden te verlossen...





VOORWOORD VAN DE ONTWERPER

Ik hou van bordspellen omdat ze ons dichter bij onze familie en vrienden brengen. Ik beseftte lang geleden al dat de spelers en hun emoties de belangrijkste factoren van een ludieke ervaring zijn. Goede spellen maken goede herinneringen!

– Oleksandr Nevskiy

HET TEAM

Designer: Oleksandr Nevskiy en Oleg Sidorenko

Eindredactie: Régis Bonnessée

Manager: Mathieu Aubert

Projectleiding: Léa Moinet

Ontwikkeling: Alexandre Garcia, Léa Moinet en Mathieu Aubert

Illustraties: Xavier Collette en M81 Studio

Artistiek Directeur: Maëva Da Silva

Layout: Thomas Dutertre

Grafisch Ontwerp: Clément Dautremay en Mélanie André

Nederlandse Vertaling: The Geeky Pen (www.geekypen.com)

English Translation: Antoine Prono (Transludis)

Productmanager: Alexandra Soporan

Marketing: Laurent Contios

Communicatie: Maximilien Da Cunha en Paul Neuveur

Administratie: Amélie Roulet en Pascale Belot

Libellud wil graag alle speltesters bedanken die hebben bijgedragen aan de ontwikkeling van dit spel.

Heeft u een vraag voor onze klantenservice? Neem dan contact op met uw distributeur.

OVERZICHT

Mysterium Park is een coöperatief spel: de spelers winnen of verliezen **samen**. Het is jullie doel om de omstandigheden van de dood van de geest te achterhalen. Bij het begin van het spel kiezen de spelers eerst een rol: **Geest** of **Helderziende**. Je rol bepaalt op welke manier je het spel zal spelen.

- De **Geest** (1 speler) moet de **Helderzienden** door het onderzoek loodszen. Hij geeft aanwijzingen in de vorm van geïllustreerde kaarten, die we de Visioenkaarten noemen. Dit is de enige manier waarop de **Geest** met de **Helderzienden** kan communiceren. We raden aan om voor je eerste spel een **Geest** aan te wijzen die al ervaring heeft met dit spel of met gelijksoortige spellen.

- Elk van de **Helderzienden** (alle andere spelers) moet een verdachte en een locatie elimineren; dit is hun persoonlijke doel. Ze helpen elkaar bij de interpretatie van de Visioenkaarten die de **Geest** hen overhandigt.





ONDERDELEN

Voor de Geest



1 Kaartenhouder voor de Plotkaarten

3 Ticketfiches

Voor de Helderzienden



1 Beurtfiche



20 Personagekaarten



20 Locatiekaarten



5 Onschuld fiches (1 van elke kleur)



5 Intuïtiepijpen (1 van elke kleur)



1 Getuigefiche



VOORBEREIDING

De **Geest** gaat tegenover de **Helderzienden** zitten.

De **Geest** trekt 1 Plotkaart en zet hem in de kaartenhouder **1**. Dit is de Plotkaart voor Ronde 1. Daarna trekt de **Geest** twee extra Plotkaarten **2** en legt deze gedekt naast de eerste. Dit zijn de kaarten voor Ronde 2 en Ronde 3. **Alleen de Geest mag tijdens het spel de Plotkaarten bekijken.** Stop de resterende Plotkaarten weer in de doos: ze doen in dit spel niet mee.

De **Geest** neemt de 3 Ticketfiches **3**. Daarna schudt hij de Visioenkaarten **4** en legt deze in een gedekte stapel neer. Hij trekt nu de eerste 7 Visioenkaarten van het spel **5**.

De **Helderzienden** ontvouwen het bord **6** in het midden van de tafel. Ze leggen het Beurtfiche bij veld 1 **7**.

Iedere speler kiest een kleur en neemt daarvan een Intuïtiepion **8** en een Onschuldfige **9**. Leg het Getuigefiche naast het bord **10** en stop resterende onderdelen weer in de doos.

De spelers bereiden nu Ronde 1 voor. Schud alle Personagekaarten en trek er willekeurig 9. Leg ze open neer op de hiervoor voorziene velden van het bord **11**. Stop de resterende Personagekaarten weer in de doos.

Leg de 20 Locatiekaarten binnen het bereik van alle spelers **12**. Deze kaarten komen in Ronde 2 aan bod.

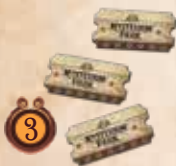
SPELVERLOOP

Doel van het Spel

Om een spelletje *Mysterium Park* te winnen, moeten de **Helderzienden** tijdens Ronde 3 achterhalen wie de moord heeft gepleegd (personage) en waar de misdaad plaatsvond (locatie).

De **Helderzienden** moeten eerst verdachten (Ronde 1) en daarna locaties (Ronde 2) elimineren. Slagen ze erin om dit in de eerste 6 beurten te doen, dan mogen ze naar Ronde 3. Zo niet, dan verliest iedereen het spel.

De **Geest** speelt op een andere manier dan de **Helderzienden**, maar heeft wel hetzelfde doel. Als de **Helderzienden** winnen, dan wint ook de **Geest**. Zo niet, dan verliezen alle spelers.





Ronde 1 - Personages Elimineren

Elke ronde in *Mysterium Park* bestaat uit opeenvolgende beurten. De spelers beschikken over 6 beurten om Ronde 1 en Ronde 2 te voltooien.

In Ronde 1 concentreren de **Helderzienden** zich op de personages. Iedere **Helderziende** moet de Personagekaart vinden die past bij zijn of haar kleur op de Plotkaart.

De Plotkaarten

Alleen de Geest mag tijdens het spel de Plotkaarten bekijken. De **Geest** gebruikt iedere ronde 1 Plotkaart.

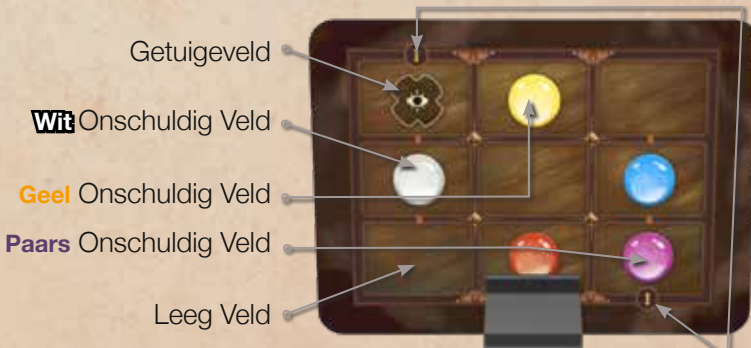
De Plotkaart stemt altijd overeen met het raster van Personage- of Locatiekaarten op het bord. De Plotkaart moet horizontaal worden neergezet (twee mogelijkheden).

Een Plotkaart geeft de **Geest** informatie over de Personages of Locaties in de velden op het bord:

- Onschuldige Velden: iedere Plotkaart bevat 5 Onschuldige Velden; 1 voor iedere **Helderziende** (**blauw**, **geel**, **rood**, **paars** en **wit**). Een gekleurd veld wijst de kaart aan (personage of locatie) die de desbetreffende **Helderziende** moet raden. Kleuren die niet meespelen, mag je negeren.
- Getuigeveld: iedere Plotkaart bevat slechts 1 Getuigeveld, dat onderworpen is aan specifieke regels. Zie pagina 8 voor meer informatie.
- Lege Velden: iedere Plotkaart bevat 3 lege velden, zonder kleur of symbool. Deze velden zijn niet gelinkt aan een **Helderziende**.

Tijdens Ronde 3 houdt de **Geest** rekening met het Romeinse cijfer op zijn Plotkaart (I, II of III). De velden worden in deze ronde niet gebruikt.

Voorbeeld: in dit spel met 4 spelers spelen de **Helderzienden** met **wit**, **paars** en **geel**. De **Geest** probeert iedere **Helderziende** naar zijn betreffende kaart te leiden: hier dus de kaarten met een **witte**, **paarse** en **gele** cirkel.



Dit Romeinse cijfer is enkel van belang in Ronde 3. Het cijfer is altijd hetzelfde, ongeacht de oriëntatie van de kaart.

Stap 1. Visioenen Interpreteren

De **Geest** wijst een van de **Helderzienden** aan. Hij kijkt op zijn Plotkaart welke Personagekaart er met deze **Helderziende** is gelinkt (de kaart die de **Helderziende** deze ronde moet raden).

De **Geest** creëert nu een visioen, zodat de **Helderziende** de juiste Personagekaart kan vinden. De **Geest** mag 1 of meer Visioenkaarten uit zijn hand gebruiken om het visioen te creëren.

De **Geest** geeft zijn gekozen Visioenkaart(en) aan de **Helderziende**, die de kaarten open neerlegt zodat iedereen ze kan zien.

De **Geest** vult zijn hand opnieuw aan tot 7 Visioenkaarten. Als de trekstapel leeg is, dan schudt hij de afgelegde Visioenkaarten om hiermee een nieuwe trekstapel te maken.

Visioenkaarten Afleggen

Soms is het lastig om een visioen te creëren. Als je de verkeerde kaarten uitspeelt, dan bestaat het risico dat je de **Helderzienden** eerder verwart dan helpt. Als **Geest** mag je 1 van je Ticketfiches afleggen om je handkaarten te vervangen. Leg tot 7 kaarten af en vul je hand weer aan.

Je mag op ieder moment kaarten afleggen. Houd er wel rekening mee dat je slechts 3 Ticketfiches hebt. Als je Ticketfiches op zijn, dan mag je geen Visioenkaarten meer afleggen en vervangen.

Zodra de **Geest** nieuwe kaarten heeft getrokken, kiest hij een nieuwe **Helderziende** en herhaalt hij het proces totdat alle **Helderzienden** hun Visioenkaarten hebben ontvangen.

Belangrijk: als **Geest** mag je luisteren naar de **Helderzienden**, maar je mag niet reageren op hun keuzes. Je mag niet **spreken**, geen **gebaren** maken, of op een andere manier proberen om extra aanwijzingen te geven.

De **Helderziende** mag zijn ontvangen kaarten bekijken en ze ook tonen aan de andere spelers. Samen proberen de **Helderzienden** de kaarten te interpreteren en te bepalen welke Personagekaart ze moeten identificeren.

Als een **Helderziende** denkt de juiste Personagekaart te hebben geïdentificeerd, dan zet hij zijn Intuïtiepion op die kaart. Je mag overleggen met de andere **Helderzienden**, maar je kiest zelf waar je jouw pion neerzet. Je mag (maar moet niet) naar de raad van de anderen luisteren.



De **Helderzienden** interpreteren hun visioenen en zetten hun Intuïtiepionnen op de kaarten. Ze mogen van mening veranderen en hun pion nog verzetten. Als iedereen aangeeft tevreden te zijn met zijn keuze, dan gaat de **Geest** over naar de volgende stap.

Opmerking: er mogen meerdere pionnen op dezelfde kaart staan, maar dit betekent dat minstens 1 van de **Helderzienden** verkeerd heeft gekozen. Iedereen krijgt immers een andere kaart toegewezen.



Voorbeeld: de **Geest** wil dat **Lotte** de Hypnotiseur raadt. Dat Personage bevat drie algemene concepten: het oog, het zicht, en de waarneming. De **Geest** kiest 3 Visioenkaarten uit zijn hand die overeenstemmen met deze concepten, en hij geeft ze aan **Lotte**.

Lotte ontvangt haar Visioenkaarten en deelt ze met **Eva** en **Benjamin**. Die denken allebei dat de Hypnotiseur de juiste kaart is. **Lotte** is echter niet overtuigd en zet haar Intuïtiepion op de Grimeur.

Stap 2. Spectrale Manifestatie

Tijdens deze stap laat de **Geest** aan de **Helderzienden** weten of ze hun visioenen juist geïnterpreteerd hebben. De **Geest** vergelijkt de posities van de Intuïtiepionnen met de afbeelding op zijn Plotkaart.

Als 1 of meerdere **Helderzienden** hun Intuïtiepion op een kaart hebben gezet die overeenstemt met het Getuigeveld, dan **moet de Geest eerst onmiddellijk dit veld afwerken**, zoals hieronder uitgelegd.

De **Geest** vertelt de **Helderzienden** dat de Getuige werd gevonden, en wijst de overeenkomstige Personagekaart aan. De kaart wordt onmiddellijk afgelegd en vervangen door het Getuigefiche. Daarna gaat het spel als volgt verder:

- De **Helderzienden** die hun Intuïtiepion op de Getuige hadden gezet, **moeten** hun pion naar een andere Personagekaart verplaatsen.
- Hierna mogen ook de andere **Helderzienden** hun Intuïtiepion naar een andere Personagekaart verplaatsen, als ze dat willen (bijvoorbeeld omdat ze nu twijfels hebben over hun initiële keuze doordat een andere **Helderziende** zich naar hun kaart heeft verplaatst).



Als iedereen aangeeft tevreden te zijn met zijn keuze, dan gaat de **Geest** over naar de volgende stap.

Als er geen Intuïtiepionnen op het Getuigeveld staan, dan mag je de bovenstaande stap overslaan.

De **Geest** kiest een **Helderziende**, vergelijkt de positie van diens pion met de Plotkaart, en laat hem weten of hij de juiste kaart heeft gevonden. Er zijn nu twee mogelijkheden:



De **Helderziende** koos de **juiste kaart**:

- Hij krijgt zijn Intuïtiepion terug en legt de Personagekaart af. Daarna legt hij zijn Onschuldfige op het veld waar de Personagekaart lag, om aan te geven dat hij in deze ronde zijn Personage heeft geïdentificeerd.
- Hij legt zijn ontvangen Visioenkaarten af.



De **Helderziende** koos een **verkeerde kaart**:

- Hij krijgt zijn Intuïtiepion terug.
- Hij houdt zijn Visioenkaarten bij. De **Geest** zal hem tijdens de volgende ronde extra Visioenkaarten geven.

Daarna gaat de **Geest** verder met een andere **Helderziende**, totdat alle **Helderzienden** weten of ze al dan niet de juiste kaart hebben gekozen.

Als aan het einde van de beurt:

- 1 of meerdere **Helderzienden** hun kaart niet hebben gevonden, dan begint de volgende beurt in Ronde 1. Schuif het Beurtfige een veld vooruit.
- alle **Helderzienden** hun kaarten hebben gevonden, dan begint de volgende beurt in Ronde 2. Schuif het Beurtfige een veld vooruit. De **Helderzienden** krijgen hun Intuïtiepion en Onschuldfige terug. De **Geest** neemt de 3 Personagekaarten die aan de lege velden op zijn Plotkaart gelinkt waren en legt ze bij zich neer. Alle andere Personagekaarten worden afgelegd.

In beide gevallen geldt: als het Beurtfige op het **zesde veld** ligt en vooruitgeschoven moet worden, dan is het spel afgelopen en verliezen alle spelers.



Voorbeeld: de **Helderzienden** laten de **Geest** weten dat ze klaar zijn. De **Geest** vertelt hen nu of ze de juiste keuze hebben gemaakt. **Lotte** zette haar Intuïtiepion op het Getuigeveld: de **Geest** moet dus met haar beginnen.

Omdat **Lotte** per ongeluk de Getuige koos, moet zij een andere Personagekaart kiezen. Ze besluit om de raad van de anderen te volgen en zet haar pion op de Hypnotiseur, waar ook de pion van **Benjamin** staat. Die laatste beslist om zijn pion te verplaatsen naar de Waarzegster. Ook **Eva** zou haar pion kunnen verzetten, maar ze beslist om dit niet te doen.

De **Geest** onthult nu of de **Helderzienden** de juiste keuzes hebben gemaakt. **Lotte** en **Eva** kozen de juiste kaart. Ze krijgen hun Intuïtiepion terug, leggen hun Personagekaart af, en leggen hun Onschuldfighe op het zonet vrijgekomen veld op het bord. Tot slot leggen ze hun Visioenkaarten af.



Benjamin koos de verkeerde kaart. Hij krijgt zijn Intuïtiepion terug, en de volgende beurt begint in Ronde 1. De **Geest** stuurt een nieuw visioen naar **Benjamin**, die het moet proberen te interpreteren met de hulp van **Lotte** en **Eva**.

Ronde 2 - Locaties Elimineren

De voorbereiding van Ronde 2 is identiek aan die van Ronde 1, maar nu worden er 9 Locatiekaarten op het bord gelegd in plaats van 9 Personagekaarten. De **Geest** legt zijn Plotkaart af en trekt voor deze ronde een nieuwe. Hierna begint Ronde 2.

Ronde 2 verloopt op dezelfde manier als Ronde 1 en bestaat uit verschillende spelbeurten. Het enige verschil is dat de **Helderzienden** elk een Locatiekaart moeten elimineren in plaats van een Personagekaart.

Als de **Helderzienden** er allemaal in slagen om voor het einde van de 6e beurt hun Locatiekaart te vinden, dan gaat het spel verder met Ronde 3. De **Helderzienden** krijgen hun Intuïtiepion en Onschuldfighe terug. De **Geest** neemt de 3 Locatiekaarten die aan de lege velden op zijn Plotkaart gelinkt waren en legt ze bij zich neer. Alle andere Locatiekaarten worden afgelegd.

Als aan het einde van de 6e beurt niet alle **Helderzienden** hun kaart hebben gevonden, dan is het spel afgelopen en verliezen alle spelers.



Ronde 3 - Dader en Locatie van de Moord Onthullen

Dankzij de intuïtie van de **Helderzienden** kon de lijst met personages en locaties worden ingekort tot 3 stuks elk. Nu moet de **Geest** de ware dader en de locatie van de moord onthullen. **De Helderzienden krijgen slechts 1 kans om de juiste keuzes te maken.**

Voor deze ronde is er een speciale voorbereiding. Eerst schudt de **Geest** de 3 resterende Personagekaarten uit Ronde 1 en legt deze in willekeurige volgorde op de tweede rij van het bord. Daarna schudt hij de 3 resterende Locatiekaarten uit Ronde 2 en legt deze in willekeurige volgorde op de derde rij van het bord.

Nu liggen er 3 sets van elk 2 kaarten (1 Personage en 1 Locatie) op het bord; 1 per kolom. De sets komen overeen met het Romeinse cijfer boven hun kolom (I, II en III).

De **Geest** legt nu zijn Plotkaart af en zet de laatste kaart in zijn kaartenhouder. In deze ronde houdt de **Geest** alleen rekening met het Romeinse cijfer op zijn Plotkaart. Dat cijfer geeft aan welke set kaarten (Personage en Locatie) de **Helderzienden** moeten vinden om het spel te winnen.



De **Geest** moet nu het ultieme visioen creëren. Hiervoor kiest hij **exact** 2 Visioenkaarten uit zijn hand. Eén daarvan moet hij linken aan het Personage van de juiste set, en de andere aan de Locatie. Zodra het visioen van de **Geest** klaar is, **schudt hij de Visioenkaarten** voor hij ze aan de **Helderzienden** overhandigt.

Opmerking: de **Geest** mag op ieder moment tijdens Ronde 3 zijn resterende Ticketfiches inzetten om Visioenkaarten af te leggen en weer bij te trekken.

Zodra de **Helderzienden** hun visioen ontvangen hebben, mogen ze met elkaar overleggen. Ze moeten de set kaarten vinden die overeenkomt met het visioen, en ze moeten het allemaal eens zijn voor ze de ultieme beslissing maken. Raken ze er niet uit, dan kunnen ze beslissen om een stemming te houden. Komt hier geen meerderheid uit, dan overleggen ze verder tot er een beslissing is.

Als de **Helderzienden** klaar zijn, dan vertellen ze aan de **Geest** welke set kaarten ze gekozen hebben. De **Geest** laat hen dan weten of ze het goed of fout hadden.

- Als de **Helderzienden** de set hebben gevonden die overeenkomt met het Romeinse cijfer op de Plotkaart, dan winnen alle spelers het spel! De **Geest** kan nu in vrede rusten.
- Zo niet, dan verliezen alle spelers... De gekwelde **Geest** blijft rondspoken in de visioenen van de **Helderzienden**... Of toch op zijn minst tot bij het volgende spelletje!



VARIANT VOOR 2 OF 3 SPELERS

Het spel voor 2 of 3 spelers volgt dezelfde regels, maar als je de ervaring wat complexer wil maken, dan mag iedere **Helderziende** speler in de huid kruipen van 2 **Helderzienden** in plaats van 1. Alle andere regels blijven ongewijzigd.

MYSTERIUM

In een Schots kasteel roept een nieuwe geest om hulp. Ontdek **Mysterium**, het beroemde spel waarvan er wereldwijd meer dan 1 miljoen exemplaren zijn verkocht.

10+

2-7

42'

2 UITBREIDINGEN
BESCHIKBAAR

Hoogwaardig
Spelmateriaal

VOER IN 3 STAPPEN EEN
BLOEDSTOLLEND ONDERZOEK UIT:
VIND DE DADER, DE LOCATIE VAN DE
MOORD, EN HET MOORDWAPEN.

HET HOOGWAARDIGE SPELMATERIAAL
EN HET VERHAAL DOMPELEN JE
VOLLEDIG ONDER IN HET MYSTERIE.