



MYSTERIUM PARK

Instrukcja

Do miasteczka zajęła karawana *Mysterium Park*, przedziwnego cyrku słynącego z zapierających dech w piersiach pokazów i dostarczających adrenalinę atrakcji.

Krążą plotki, że dzieją się tam niepokojące rzeczy. Odwiedzający doświadczają przeraźliwych wizji, a na terenie cyrkowego miasteczka pojawiają się upiorne widma i mają miejsce przedziwne zjawiska nadprzyrodzone. Mówi się nawet, że sam dyrektor cyrku zniknął w niewyjaśnionych okolicznościach. Jako śledczy czym prędzej udajecie się do cyrkowego miasteczka, bo takie historie to dla Was nie lada gratka!

Przybywszy na miejsce, szybko orientujecie się, że plotki były prawdziwe. Po przekroczeniu bramy doznajecie tajemniczej wizji, z której wynika, że nie trafiliście tu przez przypadek – z zaświatów wezwał Was duch zaginionego dyrektora. Korzystając z udzielanych przez niego podpowiedzi, próbujecie rozwikłać zagadkę jego śmierci i wskazać sprawcę i miejsce zbrodni. Gdy tego dokonacie, nieszczęsny duch dyrektora będzie mógł wreszcie spocząć w pokoju...

OD AUTORA

Gry planszowe łączą ludzi i właśnie za to je uwielbiam. Od dawna uważam, że tak naprawdę nie chodzi tylko o wygrywanie, ale o graczy i emocje, które gra w nich wywołuje. Grajcie jak najwięcej i kolekcjonujcie tylko dobre wspomnienia!

– Oleksandr Nevskiy

TWÓRCY

Autorzy gry: Oleksandr Nevskiy i Oleg Sidorenko

Kierownik redakcji: Régis Bonnessée

Kierownik: Mathieu Aubert

Kierownik projektu: Léa Moinet

Rozwój gry: Alexandre Garcia, Léa Moinet i Mathieu Aubert

Ilustracje: Xavier Collette i M81 Studio

Kierownik artystyczny: Maëva Da Silva

Skład: Thomas Dutertre

Opracowanie graficzne: Clément Dautremay i Mélanie André

Redakcja angielskiej wersji instrukcji: Léa Moinet

Tłumaczenie: Agnieszka Wawrzkiwicz

Redakcja polskiej wersji instrukcji: zespół Rebel

Kierownik produkcji: Alexandra Soporan

Kierownik ds. marketingu: Laurent Contios

Komunikacja: Maximilien Da Cunha i Paul Neveur

Administracja: Amélie Rouillet i Pascale Belot

Libellud pragnie podziękować wszystkim testerom, którzy przyczynili się do rozwoju gry.

W razie pytań dotyczących polskiej edycji gry napisz do nas na adres wydawnictwo@rebel.pl

OPIS GRY

Mysterium Park to gra kooperacyjna, co oznacza, że **wspólnie** wygrywacie albo przegrywacie rozgrywkę. Macie też wspólny cel – musicie ustalić okoliczności śmierci dyrektora cyrku. Przed rozpoczęciem rozgrywki zdecydujcie, kto z Was wcieli się w **ducha**, a kto w śledczych. **Duch** i **śledczy** grają według innych zasad.

Gracz wcielający się w **ducha** musi prowadzić **śledczych** podczas dochodzenia, zostawiając im wskazówki w formie kart wizji. **Duch** może porozumiewać się ze **śledczymi** wyłącznie za pomocą tych kart. Aby gra przebiegała sprawniej, podczas pierwszej rozgrywki **duchem** powinien zostać najbardziej doświadczony gracz.

Każdy z pozostałych graczy (**śledczych**) ma 2 cele osobiste: musi oczyścić z zarzutów 1 podejrzanego i wskazać 1 miejsce, które **nie jest** miejscem zbrodni. Pamiętajcie, aby współpracować i razem interpretować karty wizji przydzielane przez ducha.



ELEMENTY GRY

Elementy dla ducha:

84 karty wizji



60 kart poszlak



plastikowa podstawka
na kartę poszlak



3 żetony
biletów

Elementy dla śledczych:

plansza



znacznik tury



20 kart postaci



20 kart miejsc



5 żetonów
uniewinnienia
(w 5 różnych kolorach)





5 pionków intuicji
(w 5 różnych kolorach)








żeton świadka




PRZYGOTOWANIE DO GRY


Duch siada przy stole naprzeciwko śledczych.


Dobiera 1 kartę poszlak i umieszcza ją na plastikowej podstawie . Ta karta obowiązuje w 1. rundzie. Następnie duch dobiera kolejne 2 karty poszlak  i umieszcza je zakryte obok siebie – będą potrzebne w 2. i 3. rundzie. **W trakcie rozgrywki tylko duch może wiedzieć treść kart poszlak.** Pozostałe karty poszlak odłóżcie do pudełka – nie będą Wam potrzebne w tej rozgrywce.

Duch bierze 3 żetony biletów . Tasuje wszystkie karty wizji , tworzy z nich zakryty stos, a następnie dobiera z wierzchu 7 kart .

Śledczy rozkładają planszę i umieszczają ją na środku stołu . Następnie kładą znacznik tury obok pola z numerem 1 .

Każdy **śledczy** bierze po 1 pionku intuicji  i 1 żetonie uniewinnienia  w wybranym przez siebie kolorze. Pozostałe żetony uniewinnienia i pionki intuicji odłóżcie do pudełka. Połóżcie żeton świadka w pobliżu planszy .

Następnie przygotujcie elementy do rozegrania 1. rundy. Potasujcie wszystkie karty postaci i losowo dobierzcie 9 kart. Na każdym polu planszy umieśćcie w dowolnej kolejności po 1 odkrytej karcie . Pozostałe karty postaci odłóżcie do pudełka.

Umieśćcie talię 20 kart miejsc w pobliżu planszy w zasięgu wszystkich graczy . Karty miejsc będą Wam potrzebne w 2. rundzie.

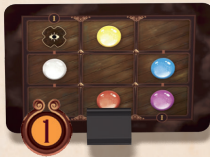
PRZEBIEG GRY

Cel gry

Aby wygrać, **śledczy** muszą w 3. rundzie wskazać sprawcę (kartę postaci) i miejsce zbrodni (kartę miejsca).

W 1. rundzie **śledczy** oczyszczają z zarzutów kolejne postaci i tym samym zawężają krąg podejrzanych. W 2. rundzie eliminują potencjalne miejsca zbrodni. **Śledczy** mają maksymalnie 6 tur, aby odnaleźć sprawcę i ustalić miejsce zbrodni. Mogą rozpocząć 3. rundę dopiero wtedy, gdy zakończą sukcesem 1. i 2. rundę – w przeciwnym razie przegrywają.

Choć **duch** i **śledczy** grają według innych zasad, mają ten sam cel. Jeśli **śledczy** wygrają, **duch** także wygrywa. Przegrana dotyka zarówno **śledczych**, jak i **ducha**.



Runda 1. Oczyszczanie z zarzutów

Rozgrywka w *Mysterium Park* składa się z 3 rund podzielonych na tury. Macie w sumie 6 tur, aby ukończyć 1. i 2. rundę.

W 1. rundzie każdy **śledczy** musi wskazać na planszy kartę postaci, która jest oznaczona na karcie poszlak przypisanym do niego kolorem.

Karty poszlak

W trakcie rozgrywki tylko **duch** może widzieć treść kart poszlak. **Duch** korzysta z 1 karty poszlak w każdej rundzie. Układ pól na karcie poszlak pokrywa się z układem kart postaci albo kart miejsc na planszy. **Duch** umieszcza kartę poszlaki poziomo na podstawce (dowolną krawędzią ku górze).

Dzięki karcie poszlak **duch** poznaje rodzaj każdego pola na planszy, a także rodzaj karty postaci albo karty miejsca, która się na nim znajduje.

- Pola uniewinnienia. Na karcie poszlak jest 5 pól uniewinnienia, po 1 dla każdego **śledczego** (**niebieski, żółty, czerwony, fioletowy i biały**). Pole oznaczone kolorem danego **śledczego** określa kartę postaci, którą ten **śledczy** musi wskazać na planszy. Zignorujcie pola oznaczone kolorami niebiorącymi udziału w rozgrywce.
- Pole świadka. Na karcie poszlak jest tylko 1 pole świadka. Więcej informacji na ten temat znajduje się na stronie **36**.
- Puste pola. Na karcie poszlak są 3 puste pola, które nie są oznaczone żadnym symbolem ani kolorem przypisanym do **śledczego**.

W 3. rundzie **duch** bierze pod uwagę tylko cyfrę rzymską umieszczoną na karcie poszlak i ignoruje pozostałe pola na karcie.

Przykład. Podczas przygotowania do gry **śledczy** wybrali następujące kolory: **biały, fioletowy i żółty**. **Duch** musi naprowadzić każdego **śledczego** na kartę postaci, która znajduje się na polu na planszy oznaczonym kolorem danego **śledczego**. W tym przypadku są to karty na polach z **białym, fioletowym i żółtym** symbolem.

- pole świadka
- białe** pole uniewinnienia
- żółte** pole uniewinnienia
- fioletowe** pole uniewinnienia
- puste pole



Z cyfry rzymskiej korzystacie **tylko** w 3. rundzie. Na karcie poszlak znajduje się zawsze ta sama cyfra.

Faza 1. Interpretowanie kart wizji

Duch wybiera dowolnego **śledczego** i sprawdza na karcie poszlak, która karta postaci jest do niego przypisana (tę kartę **śledczy** musi wskazać w 1. rundzie).

Następnie **duch** zsyła wizję, dzięki której **śledczemu** będzie łatwiej wskazać na planszy przypisaną mu kartę postaci. W tym celu **duch** wybiera co najmniej 1 kartę wizji, którą ma na ręce.

Gdy wizja jest gotowa, **duch** przekazuje odkryte karty wizji **śledczemu** tak, aby ilustracje były widoczne dla wszystkich.

Następnie **duch** dobiera tyle kart wizji z talii, aby mieć 7 kart na ręce. Jeśli talia kart wizji się wyczerpie, należy potasować stos odrzuconych kart wizji i utworzyć nową talię.

Odrzucanie kart wizji

Tworzenie wizji nie jest prostym zadaniem, dlatego **duch** musi umiejętnie dobierać karty wizji, aby naprowadzić **śledczego** na właściwą kartę postaci, unikając wprowadzenia go w błąd. **Duch** może wydać 1 żeton biletu, aby odrzucić maksymalnie 7 kart wizji z ręki i dobrać nowe karty z talii.

Może to zrobić w dowolnym momencie rozgrywki, ale musi pamiętać, że ma tylko 3 żetony biletów do wykorzystania. Po wydaniu wszystkich 3 żetonów biletów **duch** nie może odrzucać kart wizji z ręki.

Gdy **duch** dobierze karty wizji z talii, wskazuje kolejnego **śledczego**. Proces tworzenia wizji powtarza się tak długo, aż wszyscy **śledczy** otrzymają karty wizji.

Ważne! **Duch** może przysłuchiwać się rozmowie **śledczych**, ale nie wolno mu **komentować** ich wyborów, wykonywać jakichkolwiek **gestów** ani udzielać wskazówek.

Po otrzymaniu kart wizji **śledczy** może je pokazać pozostałym graczom. **Śledczy** mogą razem interpretować karty wizji, aby ustalić, która karta postaci została przydzielona każdemu z nich. Ponadto mogą komunikować się ze sobą na wszelkie możliwe sposoby.

Gdy **śledczy** wybierze kartę postaci, umieszcza na niej swój pionek intuicji. **Śledczy** mogą ze sobą swobodnie rozmawiać, ale decyzję o umieszczeniu pionka każdy z nich podejmuje samodzielnie. Pamiętajcie, że możecie słuchać rad pozostałych **śledczych**, ale nie musicie.

Każdy **śledczy** stara się zinterpretować otrzymane karty wizji, a następnie umieszcza swój pionek intuicji na wybranej karcie postaci. Decyzja o wyborze karty nie jest ostateczna – na tym etapie **śledczy** może jeszcze zmienić zdanie. Gdy wszyscy **śledczy** ostatecznie potwierdzą swój wybór, informują o tym **ducha** i przechodzą do fazy 2.

Uwaga! Kilku **śledczych** może umieścić swoje pionki na tej samej karcie postaci, ale wtedy co najmniej 1 z nich się myli, ponieważ każdemu **śledczemu** przypisana jest inna karta.



Przykład. **Duch** chce naprowadzić **Tomka** na kartę **Hipnotyzera**. Ilustracja na karcie kojarzy mu się z oczami, wzrokiem i percepcją, więc wybiera 3 karty wizji z ręki i przekazuje je **Tomkowi**.



Tomek pokazuje karty wizji **Oli** i **Zosi**, które dochodzą do wniosku, że karty wizji ewidentnie wskazują na kartę **Hipnotyzera**. **Tomek** nie jest jednak przekonany i umieszcza swój pionek intuicji na karcie **Charakteryzatora**.

Faza 2. Odpowiedź z zaświatów

Duch porównuje karty postaci, na których znajdują się pionki intuicji w kolorach graczy, z odpowiednimi polami na karcie poszlak. Następnie informuje **śledczych**, czy poprawnie zinterpretowali otrzymane karty wizji.

Jeśli **śledczy** wskazał kartę postaci, która według karty poszlak leży na polu świadka, **duch** musi najpierw o tym głośno poinformować, stosując się do tych wskazówek.

Duch musi oznajmić **śledczym**, że świadek zbrodni został odnaleziony, wskazując odpowiednią kartę postaci, którą następnie odrzuca. **Śledczy** umieszczają na jej polu planszy żeton świadka. Następnie:

- **Śledczy**, których pionki intuicji znajdowały się na tej karcie, **muszą** umieścić je na innej karcie postaci.
- Pozostali **śledczy mogą** zmienić położenie swoich pionków intuicji, jeśli wydają im się, że ich początkowy wybór jest nieprawidłowy, po tym jak niektórzy ze **śledczych** musieli przenieść swoje pionki intuicji na inne karty postaci.

Gdy wszyscy **śledczy** umieszczą swoje pionki intuicji na kartach postaci, **duch** może wykonać kolejne czynności.

Jeśli na polu świadka nie ma pionka intuicji, przeczytajcie poniższe akapity.

Duch sprawdza, czy wybrana przez **śledczego** karta postaci pokrywa się z polem w jego kolorze na karcie poszlak. Jeśli pionek intuicji **śledczego** znajduje się na karcie postaci, która na karcie poszlak jest oznaczona przypisanym do **śledczego** kolorem, wybrał właściwą kartę. W przeciwnym razie **śledczy** się pomylił.



Jeśli **śledczy** wybrał **właściwą kartę**:

- Weź z karty postaci swój pionek intuicji i umieść przed sobą, a następnie odrzuć tę kartę. Połóż swój żeton uniewinnienia na pole, na którym znajdowała się karta postaci, jako przypomnienie, że w tej rundzie udało Ci się oczyścić wybraną postać z zarzutów.
- Odrzuć otrzymane karty wizji.



Jeśli **śledczy** wybrał **inną kartę**:

- Weź z karty postaci swój pionek intuicji i umieść przed sobą.
- Zachowaj otrzymane karty wizji. W kolejnej turze **duch** przekaże Ci dodatkowe karty wizji, abyś łatwiej odgadł kartę postaci.

Następnie **duch** sprawdza wybór kolejnego **śledczego**. Powtarza tę czynność tak długo, aż wszyscy **śledczy** dowiedzą się, czy ich wybory były poprawne.

Jeśli na koniec **tury**:

- Co najmniej 1 **śledczy** nie wskazał właściwej karty, przesuniecie znacznik tury o 1 pole do przodu i rozpocznijcie kolejną turę 1. rundy.
- Wszyscy **śledczy** wskazali właściwe karty, przesuniecie znacznik tury o 1 pole do przodu i rozpocznijcie nową turę 2. rundy. **Śledczy** zabierają swoje pionki intuicji i żetony uniewinnienia. **Duch** odkłada na bok 3 karty postaci znajdujące się na tych polach na planszy, które odpowiadają pustym polom na karcie poszlak. Odrzućcie pozostałe karty postaci.

W obu przypadkach jeśli znacznik tury znajduje się na 6. polu, a wy musicie przesunąć go o kolejne pole do przodu, przegraliście rozgrywkę.

Przykład. Śledczy definitywnie potwierdzili **duchowi** swoje wybory. **Duch** po kolei informuje **śledczych**, czy wybrali właściwą kartę postaci. **Tomek** umieścił swój pionek intuicji na polu świadka, więc **duch** zaczyna od niego.



Jako że **Tomek** wybrał kartę znajdującą się na polu świadka, musi wskazać inną kartę postaci. Pamiętając o wcześniejszych sugestjach **śledczych**, stawia swój pionek intuicji na kartę **Hipnotyzera**, chociaż znajduje się na niej pionek **Zosi**. Następnie **Zosia** przesuwa swój pionek na kartę **Jasnowidza**. **Ola** również może przesunąć swój pionek, ale tego nie robi.



Duch ogłasza, czy wybory **śledczych** są poprawne. **Tomek** i **Ola** wybrali właściwe karty postaci, więc zabierają z planszy swoje pionki intuicji i odrzucają te karty postaci. Następnie umieszczają swoje żetony uniewinnienia na polach, na których znajdowały się wybrane karty, i odrzucają swoje karty wizji.



Zosia wybrała niewłaściwą kartę postaci, więc zabiera z planszy swój pionek intuicji. Rozpoczyna się kolejna tura 1. rundy, podczas której **duch** przekazuje **Zosi** nowe karty wizji. **Zosia** będzie starała się je zinterpretować z pomocą **Tomka** i **Oli**.

Runda 2. Poszukiwanie miejsca zbrodni

Przygotujcie 2. rundę według standardowych zasad przygotowania gry, ale zamiast kart postaci użyjcie kart miejsc. Potasujcie wszystkie karty miejsc i losowo dobierzcie 9 kart. Na każdym polu planszy umieśćcie w dowolnej kolejności po 1 odkrytej karcie. **Duch** odrzuca poprzednią kartę poszlak i dobiera nową. Teraz jesteście gotowi, aby rozpocząć 2. rundę.

Zasady rozgrywania 2. rundy są takie same jak w przypadku 1. rundy z tą różnicą, że w 2. rundzie **śledczy** próbują odnaleźć miejsce zbrodni.

Jeśli do końca 6. tury gry wszystkim **śledczym** uda się wskazać właściwe karty miejsc, możecie rozpocząć 3. rundę. Zabierzcie z planszy swoje pionki intuicji i żetony uniewinnienia. **Duch** odkłada na bok 3 karty miejsc znajdujące się na tych polach planszy, które odpowiadają pustym polom na karcie poszlak. Odrzućcie pozostałe karty miejsc.

Jeśli do końca 6. tury **śledczym** nie uda się wskazać właściwych kart miejsc, gra kończy się Waszą przegraną.

Runda 3. Wskazanie sprawcy i miejsca zbrodni

Dzięki dotychczasowym działaniom **śledczy** zawęzili krąg podejrzanych do 3 postaci i 3 miejsc. Teraz **duch** może wyjawić sprawcę i miejsce zbrodni. **Śledczy mają tylko 1 szansę, aby dokonać właściwego wyboru.**

Przygotowanie 3. rundy przebiega nieco inaczej niż przygotowanie poprzednich rund. **Duch** tasuje 3 karty postaci, które odłożył na bok na koniec 1. rundy, i kładzie w losowej kolejności w 2. rzędzie na planszy. Następnie tasuje 3 karty miejsc, które odłożył na bok na koniec 2. rundy, i kładzie w losowej kolejności w 3. rzędzie na planszy.

W tej rundzie **śledczy** wybierają na planszy 1 z 3 kolumn z kartami. Każda kolumna składa się z 1 karty postaci i 1 karty miejsca i jest oznaczona cyfrą rzymską (I, II i III) w 1. rzędzie na planszy.

Duch odrzuca poprzednią kartę poszlak, dobiera ostatnią i umieszcza ją na plastikowej podstawie. W tej rundzie **duch** bierze pod uwagę jedynie cyfrę rzymską znajdującą się na karcie poszlak. Ta cyfra oznacza kolumnę, którą **śledczy** muszą wskazać, aby wygrać.



Duch musi zesać **śledczym** ostatnią najważniejszą wizję, wybierając **2 karty wizji** z ręki. Jedna musi naprowadzić **śledczych** na kartę postaci z właściwej kolumny, a druga – na kartę miejsca. Po wybraniu kart wizji **duch tasuje** je i przekazuje **śledczym**.

Uwaga! W każdym momencie gry, również w 3. rundzie, duch może wydać żeton lub żetony biletów (jeśli jakieś ma), aby odrzucić karty wizji z ręki i dobrać nowe z wierzchu zakrytej talii kart wizji.

Gdy **śledczy** otrzymają karty wizji, wspólnie ustalają, z którą kolumną są związane. **Śledczy** muszą uzgodnić swój wybór przed podjęciem ostatecznej decyzji. Jeśli nie potrafią dojść do porozumienia, mogą głosować. W przypadku remisu muszą ponownie przeanalizować karty, aż osiągną zgodę.

Po podjęciu decyzji **śledczy** wskazują **duchowi** kolumnę z kartami, którą wybrali. **Duch** oznajmia **śledczym**, czy ich decyzja jest właściwa.

- Jeśli **śledczy** wskazali kolumnę oznaczoną tą samą cyfrą rzymską, która znajduje się na karcie poszlak, wszyscy wygrywają! **Duch** w końcu zazna spokoju w zaświatach.
- W przeciwnym razie wszyscy przegrywają... A duch będzie niepokoić **śledczych** aż do kolejnej rozgrywki!

WARIANT ROZGRYWKI 2- ALBO 3-OSOBOWEJ

Możecie przeprowadzić rozgrywkę dla 2 albo 3 osób według standardowych zasad opisanych w instrukcji. Jeśli chcecie urozmaicić grę, każdy gracz może się wcielić w 2 **śledczych** zamiast 1. Pozostałe zasady nie ulegają zmianie.

Dixit



Obraz wart więcej niż tysiąc słów!

Odkryj swoją kreatywność i daj się ponieść skojarzeniom w tej przepięknie ilustrowanej grze rodzinnej.

Wymyślaj własne hasła i spróbuj odgadnąć, co mieli na myśli pozostali gracze!

rebel