



Ein seltsamer Jahrmarkt mit dem Namen *Mysterium Park* hat sich kürzlich in Derry, einer kleinen Stadt in den Vereinigten Staaten, niedergelassen. Er ist schon jetzt für seine sagenhaften Showeinlagen und unglaublichen Attraktionen bekannt.

Gerüchten zufolge sollen dort die merkwürdigsten Ereignisse geschehen: Geheimnisvolle Visionen, unerklärliche Erscheinungen, paranormale Phänomene ... und man munkelt, dass die ehemalige Direktorin unter mysteriösen Umständen verschwunden ist! Ihr als Spiritisten seid natürlich an solchen absurden Geschichten interessiert, also macht ihr euch auf, um euch selbst ein Bild vom *Mysterium Park* zu machen.

Kaum dass ihr den Jahrmarkt betretet, werdet ihr von rätselhaften Visionen heimgesucht. Die Gerüchte scheinen also wahr zu sein und ihr seid nicht zufällig hier: Der Geist der verschwundenen Direktorin hat euch hierhergerufen. Gemeinsam versucht ihr das Rätsel hinter ihrem Tod aufzuklären. Der Geist der Direktorin wird euch helfen, den Täter und den Tatort zu identifizieren. Nutzt eure übernatürlichen Gaben und klärt den Fall auf, um den Geist endlich von seinen Qualen zu erlösen ...





ANMERKUNG DES AUTORS

Ich liebe Gesellschaftsspiele, weil man durch sie immer leichter mit seiner Familie und Freunden zusammenfindet. Ich habe schon vor langer Zeit für mich erkannt, dass das Wichtigste an jedem Spiel die Spieler und ihre Gefühle sind. Spielt so oft es geht, um gemeinsam schöne Erinnerungen zu erschaffen!

– Oleksandr Nevskiy

CREDITS

Autoren: Oleksandr Nevskiy und Oleg Sidorenko

Redaktionsleitung: Régis Bonnessée

Manager: Mathieu Aubert

Projektleitung: Léa Moinet

Entwicklung: Alexandre Garcia, Léa Moinet und Mathieu Aubert

Illustrationen: Xavier Collette und M81 Studio

Künstlerische Leitung: Maëva Da Silva

Layout: Thomas Dutertre

Grafikdesign: Clément Dautremay und Mélanie André

Bearbeitung: Léa Moinet

Englische Übersetzung: Antoine Prono (Transludis)

Produktmanagerin: Alexandra Soporan

Marketingleitung: Laurent Contios

Kommunikation: Maximilien Da Cunha und Paul Neveur

Administration: Amélie Roulet und Pascale Belot

Deutsche Ausgabe: Max Breidenbach, Sebastian Klinge, Christian Kox und Franziska Wolf

Libellud dankt allen Testspielern, die zur Entwicklung dieses Spiels beigetragen haben.

ÜBERBLICK

Mysterium Park ist ein kooperatives Spiel: Ihr gewinnt oder verliert alle **gemeinsam**. Euer Ziel ist es, herauszufinden, wie der Geist gestorben ist. Vor Spielbeginn wählt ihr aus, wer den **Geist** und wer die **Spiritisten** spielt. Das sind eure Rollen. Sie spielen sich jeweils unterschiedlich.

- Als **Geist** (genau ein Spieler) führst du die **Spiritisten** durch ihre Ermittlungen, indem du ihnen mithilfe der illustrierten Visionskarten Hinweise gibst. Nur so kannst du mit den **Spiritisten** kommunizieren, um sie auf die richtige Fährte zu führen. In eurer ersten Partie sollte jemand den **Geist** spielen, der dieses Spiel oder ähnliche Spiele bereits kennt.
- Als **Spiritisten** (alle anderen Spieler) müsst ihr zuerst je einen Tatverdächtigen und danach je einen Tatort ausschließen. Dabei helft ihr euch gegenseitig, die Visionskarten des **Geistes** zu deuten.





SPIELMATERIAL

Für den Geist



84 Visionskarten



1 Kartenhalter für die Handlungskarten

60 Handlungskarten



3 Ticketplättchen

Für die Spiritisten

1 Spielplan



1 Rundenanzeiger



20 Personenkarten



20 Ortskarten



5 Erkenntnisplättchen
(1 in jeder Farbe)



5 Eingebungsmarker
(1 in jeder Farbe)



1 Zeugenplättchen



SPIELAUFBAU

Der **Geist** und die Spiritisten sollten sich am besten gegenüber sitzen.

Der **Geist** zieht 1 Handlungskarte und steckt sie in den Kartenhalter **1**. Das ist seine Handlungskarte für die erste Phase. Dann zieht der **Geist** 2 weitere Handlungskarten **2** und legt sie für die zweite und dritte Phase verdeckt neben sich. Nur der **Geist** darf sich die Handlungskarten anschauen. Dann legt der **Geist** die übrigen Handlungskarten zurück in die Schachtel. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt.

Der **Geist** nimmt die 3 Tickets **3**. Dann mischt er die Visionskarten verdeckt **4** zu einem Nachziehstapel, von dem er seine ersten 7 Visionskarten zieht und auf die Hand nimmt **5**.

Die **Spiritisten** legen den Spielplan **6** aufgeklappt in die Tischmitte und legen dann den Rundenanzeiger neben das Feld 1 am Rand des Spielplans **7**.

Jeder **Spiritist** wählt eine Farbe und nimmt den passenden Eingebungsmarker **8** und das passende Erkenntnisplättchen **9**. Dann legen sie das Zeugenplättchen neben den Spielplan **10** und alle übrigen Marker und Plättchen zurück in die Schachtel.

Bereitet dann die erste Phase vor. Mischt dafür alle Personenkarten, zieht davon 9 und legt sie zufällig und aufgedeckt auf die 9 Felder des Spielplans **11**. Legt die übrigen Personenkarten zurück in die Schachtel.

Legt die 20 Ortskarten neben dem Spielplan bereit **12**. Ihr werdet sie in der zweiten Phase benötigen.

SPIELABLAUF

Ziel des Spiels

Um den Geist von seinen Qualen zu erlösen, müsst **ihr** als **Spiritisten** in der dritten Phase den Täter und den Tatort identifizieren.

In der ersten Phase grenzt **ihr** den Kreis der Tatverdächtigen ein, in der zweiten Phase die möglichen Tatorte, indem ihr aus den Visionen des **Geistes** Erkenntnisse gewinnt. Wenn ihr das in den ersten 6 Spielrunden schafft, könnt ihr in der dritten Phase versuchen, den Mord aufzuklären. Ansonsten habt ihr alle verloren (und der Täter kommt davon).

Als **Geist** ist **dein** Spielablauf zwar anders als bei den **Spiritisten**, aber ihr verfolgt alle das gleiche Ziel: Wenn die **Spiritisten** gewinnen, gewinnst auch du. Ansonsten verlierst du zusammen mit den **Spiritisten**.





Phase 1: Verdächtige ausschließen

Die ersten beiden Phasen von *Mysterium Park* können über mehrere Runden gehen. Ihr habt insgesamt 6 Runden Zeit, um sie abzuschließen.

In der ersten Phase müsst ihr die Unschuldigen identifizieren. Auf der Handlungskarte wird einigen Personenkarte eine Farbe zugewiesen. Jeder **Spiritist** muss die Personenkarte identifizieren, die zu seiner Farbe gehört.


Die Handlungskarten

Nur der Geist darf sich die Handlungskarten im Spielverlauf ansehen.

Der **Geist** verwendet in jeder Phase eine andere Handlungskarte.

Jede Handlungskarte zeigt eine Abbildung des Spielplans. Die Handlungskarte wird quer mit einer beliebigen Kante nach oben in den Halter gesteckt.

Jede Handlungskarte zeigt dem **Geist** die Eigenschaft der Spielplanfelder und damit auch der darauf liegenden Personen- bzw. Ortskarten an:

- **Erkenntnisfelder:** Jede Handlungskarte zeigt 5 Erkenntnisfelder, die jeweils mit einer der **Spiritistenfarben** markiert sind (**blau, gelb, rot, lila** und **weiß**). Ein solches Feld zeigt an, dass der **Spiritist** mit der gleichen Farbe die darauf liegende Karte (Person oder Ort) identifizieren muss, um so Erkenntnis darüber zu gewinnen, welche Tatverdächtigen oder möglichen Tatorte sie ausschließen können. Farben, mit denen nicht gespielt wird, haben keine Bedeutung.
- **Zeugensfeld:** Auf jeder Handlungskarte gibt es genau ein Zeugensfeld, für das bestimmte Regeln gelten (siehe Seite .
- **Leere Felder:** Auf jeder Handlungskarte gibt es 3 leere Felder. Sie gehören zu keinem **Spiritisten**.

In der dritten Phase spielen die Felder der Handlungskarte keine Rolle, sondern nur die römischen Zahlen (I, II oder III) am Rand der Karte.

Beispiel: In dieser Partie zu viert sind die Spiritisten **weiß, lila** und **gelb**. Der **Geist** muss jeden **Spiritisten** die Karte seiner Farbe identifizieren lassen: In diesem Fall sind das die Karten, die **weiß, lila** und **gelb** markiert sind.



Schritt 1: Deutung der Visionen

Als **Geist** wählst **du** einen **Spiritisten** und schau dir auf der Handlungskarte an, welche Personenkarte dort zu seiner Farbe gehört. Das ist die Karte, die dieser **Spiritist** in dieser Phase identifizieren muss.

Dann erzeugst **du** eine Vision, durch die der **Spiritist** seine Personenkarte unter den ausgelegten Karten identifizieren soll. Um eine Vision zu erzeugen, wählst du eine oder mehrere Visionskarten von deiner Hand.

Nachdem **du** die Vision erzeugt hast, gibst du die Visionskarten offen und für alle sichtbar an den zuvor gewählten **Spiritisten**.

Dann ziehst **du** sofort neue Visionskarten, bis du wieder 7 Handkarten hast. Falls der Nachziehstapel leer ist, mischst du die abgeworfenen Visionskarten zu einem neuen Stapel.

Visionskarten abwerfen

Manchmal ist es schwer, mit den Karten auf der Hand die richtige Vision zu erzeugen, denn wenn **du** unpassende Karten spielst, könntest du die **Spiritisten** verwirren, statt ihnen zu helfen. Du darfst eines deiner Tickets abgeben, um beliebig viele deiner Handkarten gegen neue Karten zu ersetzen. Dafür wirfst du bis zu 7 Karten ab und ziehst genauso viele neue Karten nach.

Du darfst deine Tickets jederzeit verwenden, hast allerdings nur 3 Stück für die gesamte Partie. Falls dir die Tickets ausgehen, kannst du keine Visionskarten mehr abwerfen und ersetzen.

Nachdem **du** deine neuen Karten gezogen hast, wählst du einen anderen **Spiritisten**, erzeugt eine Vision, gibst ihm die Karten und ziehst wieder neue Karten. Das wiederholst du so lange, bis alle **Spiritisten** ihre Visionen für diese Runde empfangen haben.

Wichtig: Als **Geist** darfst du den **Spiritisten** zwar zuhören, aber du darfst ihre Entscheidungen nicht **kommentieren**, keine **Gesten** machen oder auf anderem Wege versuchen Hinweise zu geben.

Sobald **du** als **Spiritist** deine Visionskarten erhalten hast, darfst du sie anschauen und den anderen zeigen. Als **Spiritisten** versucht ihr gemeinsam, die Vision zu deuten und die Personenkarte zu identifizieren, zu der sie passt. Ihr dürft dabei ohne Einschränkung miteinander reden.

Wenn **du** glaubst, dass du die richtige Personenkarte identifiziert hast, stellst du deinen Eingebungsmarker auf diese Karte. Auch wenn du mit den anderen frei diskutieren darfst, ist es deine Entscheidung, wohin du deinen Marker stellst. Du kannst auf deine Mitspieler hören, darfst sie aber auch ignorieren, wenn du glaubst, dass sie falsch liegen.



Als **Spiritist** versuchst du, die Vision, die du empfangen hast, korrekt zu deuten, indem du deinen Eingebungsmarker auf die richtigen Karte stellst. Du darfst deine Meinung so oft ändern und den Marker bewegen, wie du möchtest. Sobald **ih**r euch alle endgültig entschieden habt, gebt dem **Geist** Bescheid und beginnt den nächsten Schritt.

Hinweis: Mehrere **Spiritisten** dürfen ihren Eingebungsmarker auf dieselbe Karte stellen. Das bedeutet aber, dass mindestens einer falsch liegen muss, weil allen **Spiritisten** eine andere Karte zugewiesen wurde.



Beispiel: **Max** muss den „Hypnotiseur“ identifizieren. Der **Geist** verbindet mit dieser Karte drei besonders Merkmale: Augen, Sehen und Wahrnehmung. Er wählt 3 Visionskarten von seiner Hand, die zu diesen Merkmalen passen, und gibt sie an **Max**.

Nachdem **Max** seine Vision empfangen hat, sieht er sich die Karten zusammen mit **Alexandra** und **Melanie** an. Die beiden sind sich sicher, dass der „Hypnotiseur“ die richtige Karte ist. **Max** ist sich da allerdings nicht so sicher und stellt seinen Eingebungsmarker wegen der bunten Gesichter auf den „Maskenbildner“.

Schritt 2: Der Geist erscheint

In diesem Schritt teilst **du** als **Geist** den **Spiritisten** mit, ob sie deine Visionen richtig gedeutet haben und zur richtigen Erkenntnis gekommen sind. Dafür überprüfst du die Eingebungsmarker der **Spiritisten** und vergleichst ihre Position mit den entsprechenden Feldern auf der Handlungskarte.

Wenn der Eingebungsmarker eines (oder mehrerer) **Spiritisten** auf der Personenkarte steht, die auf dem Zeugenfeld liegt, **musst du dieses Feld zuerst** abhandeln.

Teile dafür den **Spiritisten** mit, dass der Zeuge gefunden wurde, und zeige auf die Personenkarte. Wirf sie sofort ab und ersetze sie durch das Zeugenplättchen. Danach geschieht Folgendes:

- Jeder **Spiritist**, der seinen Eingebungsmarker auf den Zeugen gestellt hatte, **musst** ihn sofort auf eine andere Personenkarte bewegen.
- Danach **dürfen** alle anderen **Spiritisten** ihren Eingebungsmarker ebenfalls bewegen, falls sie das möchten (weil sie z. B. durch die Bewegung der anderen Eingebungsmarker an ihrer bisherigen Entscheidung zweifeln).



Nachdem die **Spiritisten** ihre Eingebungsmarker bewegt haben, fährt der **Geist** fort.

Wenn kein Eingebungsmarker auf dem Zeugenfeld steht, bleibt die Zeugenkarte geheim und der **Geist** fährt direkt an dieser Stelle fort.

Wähle einen **Spiritisten** und teile ihm mit, ob er die richtige Karte identifiziert hat, indem **du** das gewählte Feld mit dem entsprechenden Feld auf der Handlungskarte vergleichst. Falls die Farbe des Eingebungsmarkers mit der Farbe des Feldes übereinstimmt, hat der **Spiritist** die richtige Karte gewählt, ansonsten liegt er falsch.



Du hast als **Spiritist**
die **richtige Karte** gewählt:

- Nimm deinen Eingebungsmarker zurück. Ersetze dann deine Personenkarte durch dein Erkenntnisplättchen und wirf die Karte ab, um zu markieren, dass deine Person als Verdächtiger ausgeschlossen wurde.
- Wirf alle deine Visionskarten ab.



Du hast als **Spiritist**
nicht die **richtige Karte** gewählt:

- Nimm deinen Eingebungsmarker zurück.
- Behalte alle deine Visionskarten. Der Geist kann deine Vision in der nächsten Runde durch neue Karten erweitern.

Dann teilst **du** einem anderen **Spiritisten** mit, ob er die richtige Karte identifiziert hat. Das wiederholst du so lange, bis du allen **Spiritisten** mitgeteilt hast, ob sie richtig liegen.

Am Ende einer Runde:

- Falls mindestens ein **Spiritist** seine Karte nicht identifiziert hat, beginnt eine weitere Runde in der ersten Phase, in der jeder dieser **Spiritisten** eine neue Vision empfängt. Bewegt den Rundenanzeiger ein Feld weiter.
- Falls alle **Spiritisten** ihre Karten identifiziert haben, beginnt die nächste Runde in der zweiten Phase. Bewegt den Rundenanzeiger ein Feld weiter. Jeder **Spiritist** nimmt sein Erkenntnisplättchen zurück. Der **Geist** nimmt die 3 Personenkarten, die auf den leeren Feldern der Handlungskarte liegen, und legt sie beiseite. Werft alle anderen Personenkarten ab.

Falls der Rundenanzeiger **bereits auf dem sechsten Feld** ist und ihr ihn bewegen müsst, ist die Partie sofort vorbei und ihr habt alle verloren, unabhängig davon, welcher der beiden Fälle eingetreten ist.



Beispiel: Die **Spiritisten** sagen dem **Geist**, dass sie fertig sind. Der **Geist** teilt ihnen jetzt mit, ob sie richtig liegen. **Max** hat seinen Eingebungsmarker auf das Zeugenfeld gestellt, also muss der **Geist** bei ihm beginnen.



Nachdem der **Geist** ihm das mitgeteilt hat, muss **Max** sofort eine andere Personenkarte wählen. Dieses Mal hört er auf die anderen und stellt seinen Marker auf den „Hypnotiseur“, obwohl dort bereits **Melanies** Marker steht. Deswegen entscheidet sich **Melanie**, ihren Marker auf die „Wahrsagerin“ zu stellen. **Alexandra** könnte ihren Marker auch bewegen, möchte es aber nicht.



Der **Geist** teilt nun den **Spiritisten** mit, ob sie richtig liegen. **Max** und **Alexandra** haben die richtigen Karten gewählt. Sie nehmen ihre Eingebungsmarker, ersetzen ihre Personenkarte durch ihre Erkenntnisplättchen und werfen danach alle ihre Visionskarten ab.



Melanie hingegen hat eine falsche Karte gewählt. Sie nimmt ihren Eingebungsmarker zurück und es beginnt eine neue Runde in der ersten Phase. Der **Geist** erzeugt eine neue Vision für **Melanie**, die sie mithilfe von **Max** und **Alexandra** versucht zu deuten.

Phase 2: Tatorte ausschließen

Bevor ihr mit der zweiten Phase beginnt, müsst ihr den Spielplan neu vorbereiten. Dabei befolgt ihr die gleichen Schritte wie für die erste Phase, außer dass ihr statt der Personenkarten die Ortskarten mischt und 9 davon zufällig auslegt. Der **Geist** wirft die vorherige Handlungskarte ab, zieht die nächste von den beim Spielaufbau beiseitegelegten Handlungskarten und steckt sie in den Kartenhalter. Jetzt seid ihr bereit für die zweite Phase.

Die zweite Phase läuft genauso ab wie die erste Phase und ist ebenfalls in mehrere Runden aufgeteilt, falls nötig. Der einzige Unterschied ist, dass ihr als **Spiritisten** je einen möglichen Tatort und keine Unschuldigen identifizieren müsst.

Falls ihr alle innerhalb der 6 Spielrunden eure Ortskarten identifiziert habt, dürft ihr auch die dritte Phase spielen. Dafür nimmt jeder von euch seinen Eingebungsmarker und sein Erkenntnisplättchen zurück. Der **Geist** nimmt die 3 Orte, die auf den leeren Feldern der Handlungskarte liegen, und legt sie beiseite. Werft alle anderen Ortskarten ab.

Falls ihr nicht alle bis zum Ende der sechsten Runde eure Ortskarten identifizieren konntet, ist die Partie vorbei und ihr habt alle verloren.



Phase 3: Der Täter und der Tatort

Dank euren bisherigen Ermittlungen konntet ihr als **Spiritisten** die Tatverdächtigen und die möglichen Tatorte auf jeweils 3 Stück eingrenzen. Der **Geist** kann euch jetzt mitteilen, wer der Täter und was der Tatort war. Ihr habt nur eine Chance, sie richtig zu identifizieren.

Der Aufbau für diese Phase ist anders als in den ersten beiden Phasen. Zuerst mischst **du** als **Geist** die 3 in der ersten Phase beiseitegelegten Personenkarten und legst sie zufällig in die mittlere Reihe des Spielplans. Das wiederholst du mit den Ortskarten und legst diese zufällig in die untere Reihe des Spielplans.

In jeder der 3 Spalten des Spielplans sollte nun eine Kombination aus 2 Karten liegen (eine Person und ein Ort). Über jeder Spalte steht eine römische Zahl (I, II oder III).

Jetzt wirfst **du** die vorherige Handlungskarte ab, ziehst die letzte und steckst sie in den Halter. In dieser Phase spielt für dich nur die römische Zahl auf dieser Handlungskarte eine Rolle. Diese Zahl zeigt an, in welcher Spalte die richtige Kartenkombination liegt, die die Spiritisten identifizieren müssen, um zu gewinnen.



Danach erzeugst **du** die letzte Vision der Partie. Dafür musst du **genau 2** Visionskarten von deiner Hand wählen. Eine davon muss auf die Person der richtigen Kombination hinweisen, die andere auf den Ort der gleichen Kombination. Nachdem du die Vision erzeugt hast, **mischst du die Visionskarten** und gibst sie dann den **Spiritisten**.

Hinweis: **Du** kannst jederzeit, also auch in der dritten Phase, deine Tickets (falls du noch welche hast) einsetzen, um neue Visionskarten zu erhalten.

Sobald **ihr** die letzte Vision empfangen habt, dürft ihr frei darüber diskutieren. Euer Ziel ist es, die Kartenkombination, auf die die Vision hinweist, zu identifizieren. Ihr müsst euch einig sein, bevor ihr diese letzte Entscheidung gemeinsam trefft. Falls ihr euch nicht einigen könnt, dürft ihr darüber abstimmen. Falls die Abstimmung unentschieden endet, müsst ihr weiter diskutieren, bis ihr die Entscheidung fällen könnt.

Wenn **ihr** bereit seid, sagt dem **Geist**, für welche Kombination ihr euch entschieden habt. Dann teilt der **Geist** euch mit, ob ihr richtig liegt.

- Falls **ihr** die Kombination gewählt haben, über der die römische Zahl auf der Handlungskarte steht, habt ihr alle gewonnen! Der **Geist** ist von seinen Qualen erlöst und kann endlich in Frieden ruhen.
- Ansonsten habt ihr alle verloren und die gequälte Seele des **Geistes** sucht die **Spiritisten** weiter heim ... bis zur nächsten Partie!



VARIANTE FÜR 2 ODER 3 SPIELER

Wenn ihr zu zweit oder dritt spielt, bleibt der Spielablauf unverändert. Wenn ihr es aber etwas schwieriger mögt, können alle Spieler (bis auf den **Geist**) zwei statt nur einen **Spiritisten** spielen. Ansonsten ändert sich nichts an den Spielregeln.

MYSTERIUM

In einem schottischen Herrenhaus braucht ein weiterer Geist eure Hilfe.
Entdeckt Mysterium, das bereits weltweit über 1 Million Mal verkauft wurde.

10+

2-7

42'

2 ERWEITERUNGEN
VERFÜGBAR

Schauriges
Spielmaterial

ERMITTELT IN EINEM
SPANNENDEN FALL:
FINDET DEN TÄTER, DEN TATORT
UND DIE TATWAFFE.

DAS SCHAURIGE SPIELMATERIAL UND
DIE MYSTERIÖSE GESCHICHTE WERDEN
EUCH IN IHREN BANN ZIEHEN.