

Règles de Mysterium

Comment jouer à Mysterium

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Collaborer pour résoudre un meurtre en identifiant le coupable, le lieu et l'arme du crime avant la fin du septième tour.
- **Mécanique principale** : Un joueur fantôme envoie des cartes illustrées (visions) aux médiums pour les guider vers les bonnes réponses, sans jamais parler.
- **Condition de victoire** : Tous les médiums doivent trouver leur combinaison personnage/lieu/objet en 7 tours, puis voter correctement pour désigner le vrai coupable.

Mysterium, c'est un peu comme un Cluedo onirique où un joueur fantôme muet tente de communiquer avec les autres joueurs (les médiums) uniquement par des images. On est tous dans la même équipe : soit tout le monde gagne, soit tout le monde perd. Ambiance garantie, surtout si vous mettez une petite musique d'ambiance Halloween en fond !

Si vous aimez les jeux coopératifs où il faut deviner les intentions des autres, vous adorerez aussi [Hantise](#), qui partage cette atmosphère mystérieuse. Et pour ceux qui apprécient l'interprétation et la déduction, jetez un œil aux [règles de Color Words](#) ou encore à [Shape it](#).

Les rôles dans la partie

Le fantôme

Un seul joueur incarne le **fantôme**. Il se cache derrière un **paravent** et connaît toute la vérité : quel suspect, quel lieu et quel objet sont attribués à chaque médium. Son seul moyen de communication ? Les **cartes vision**, de magnifiques illustrations oniriques. Il ne peut ni parler,

ni faire de gestes pour aider les médiums. C'est un rôle exigeant mais vraiment fun !

Petit conseil : pour une première partie, confiez le rôle de fantôme à quelqu'un qui connaît déjà le jeu. C'est bien plus facile de débiter en tant que médium.

Les médiums

Tous les autres joueurs sont des **médiums**. Chacun doit retrouver sa propre combinaison secrète : un **personnage**, un **lieu** et un **objet**. Pour cela, ils reçoivent des visions du fantôme et discutent ensemble pour les interpréter. Attention : même si la discussion est collective, chaque médium prend sa propre décision finale !

Mise en place de la partie

Côté fantôme

Le joueur fantôme installe le **paravent** devant lui (personne ne doit voir l'intérieur). Il place derrière le paravent :

- Toutes les **cartes vision** (il en piochera 7 pour constituer sa main de départ)
- Les **jetons fantôme** (un par couleur de médium)
- Les **jetons coupable** à proximité
- Les **jetons corbeau** selon la difficulté choisie (voir le tableau plus bas)

Côté médiums

Chaque médium choisit une couleur et prend l'**étui** correspondant. Le nombre de **jetons clairvoyance** distribués dépend du nombre de médiums :

- 1 ou 2 médiums : pas de jetons clairvoyance
- 3 ou 4 médiums : 4 jetons (numérotés de 1 à 4)
- 5 ou 6 médiums : 6 jetons (numérotés de 1 à 6)

Installation du plateau

Placez la **piste de clairvoyance** devant le paravent si vous êtes 4 joueurs ou plus (côté 4-5 joueurs ou côté 6-7 joueurs selon votre configuration). Posez les **jetons niveau de clairvoyance** sur la case 0. Montez le **plateau horloge** et placez le **sablier** à portée du fantôme.

Préparation des cartes suspects, lieux et objets

Mélangez les 18 **cartes médium personnage**. En fonction du nombre de joueurs et de la difficulté, piochez le nombre indiqué dans le tableau ci-dessous. Communiquez au fantôme les numéros au verso de ces cartes pour qu'il récupère les **cartes fantôme** correspondantes. Remettez le reste dans la boîte. Disposez les cartes médium sur la table avec le **plateau progression personnage** à côté.

Le fantôme pioche ensuite secrètement une carte parmi celles à sa disposition pour chaque médium et la place dans le paravent, sur l'emplacement de la couleur du médium. Répétez ce processus pour les **lieux** et les **objets**. À la fin, chaque médium a un personnage, un lieu et un objet attribués dans le paravent, mais seul le fantôme le sait !

Placez enfin les **pions intuition** des médiums sur le plateau progression personnage.

Nombre de médiums	Facile	Moyen	Difficile
1	4	5	6
2	5	6	7
3	5	6	7
4	6	7	8
5	6	8	9
6	7	8	9

Pour les **jetons corbeau** (qui permettent au fantôme de renouveler sa main) : en mode facile, le fantôme en récupère 1 par tour ; en mode moyen, 2 pour toute la partie ; en mode difficile, 3 pour toute la partie.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche (phase 1 : la

reconstitution)

La partie se joue en **7 tours maximum**. À chaque tour, le fantôme envoie des visions et les médiums tentent de deviner. Si tous les médiums ont trouvé leur personnage, leur lieu et leur objet avant la fin du septième tour, on passe à la phase 2. Sinon, c'est perdu pour tout le monde !

Étape 1 : le fantôme envoie ses visions

Le fantôme choisit un médium et regarde où se trouve son **pion intuition** (sur le plateau personnage, lieu ou objet). Il consulte alors dans son paravent quelle carte ce médium doit deviner. Il compose une vision en choisissant une ou plusieurs **cartes vision** dans sa main de 7 cartes, puis les donne face visible au médium concerné. Il pousse ensuite le **jeton fantôme** de la couleur de ce médium contre le paravent pour marquer qu'il a déjà été servi ce tour. Le fantôme pioche de nouvelles cartes vision pour revenir à 7 en main.

Le fantôme répète cette opération pour chaque médium. Une fois que tous les médiums ont reçu leurs visions, il retourne le **sablier** de 2 minutes.

Astuce pour le fantôme : ne vous limitez pas à un détail littéral ! Pensez aussi aux couleurs, aux ambiances, aux formes. Une carte avec beaucoup de bleu peut évoquer un lieu aquatique, par exemple.

Étape 2 : les médiums interprètent et choisissent

Dès qu'un médium reçoit sa vision, il peut la montrer aux autres et en discuter. Les échanges sont libres et encouragés ! Pendant ce temps, le fantôme écoute mais ne doit absolument rien laisser transparaître (pas de sourire, pas de soupir, rien !).

Quand un médium pense avoir trouvé la bonne carte, il place son **pion intuition** dessus.

Attention : chaque médium prend sa décision seul, même si les autres ne sont pas d'accord.

Tant que le sablier coule, on peut encore changer d'avis. Dès qu'il est écoulé, les choix sont définitifs.

Notez que plusieurs médiums peuvent placer leur pion sur la même carte, mais comme chaque

médium a une combinaison unique, au moins l'un d'entre eux se trompe forcément dans ce cas.

Les jetons clairvoyance (à partir de 3 médiums)

Les **jetons clairvoyance** permettent aux médiums d'exprimer leur accord ou désaccord avec le choix d'un autre médium. Posez un jeton marqué d'un ☑ si vous êtes d'accord, ou d'un ☒ si vous pensez qu'il se trompe. La pointe du jeton doit pointer vers le pion du médium concerné.

Quelques règles importantes pour ces jetons :

- Impossible de poser un jeton clairvoyance sur votre propre pion
- Un seul jeton par pion d'un autre médium (mais vous pouvez en placer sur plusieurs médiums différents)
- Vous pouvez déplacer ou retirer vos jetons tant que le sablier tourne
- Les jetons utilisés sont défaussés sur le **plateau horloge** après chaque tour (ils sont récupérés au début du quatrième tour)

Petit conseil : gérez bien vos jetons clairvoyance ! Ils sont en quantité limitée et progresser sur la **piste de clairvoyance** vous donne un gros avantage en phase 2.

Étape 3 : le fantôme révèle les résultats

Le fantôme prend chaque médium un par un et lui indique si son choix est correct ou non.

Si le médium a trouvé la bonne carte :

- Les médiums ayant posé un jeton ☑ sur lui avancent d'un cran sur la **piste de clairvoyance**
- Le médium déplace son **pion intuition** sur le plateau progression suivant (personnage, puis lieu, puis objet, toujours dans cet ordre)
- Il glisse la carte trouvée dans son **étui**
- Ses **cartes vision** sont défaussées

Si le médium s'est trompé :

- Les médiums ayant posé un jeton ☒ sur lui avancent d'un cran sur la piste de clairvoyance
- Le médium replace son pion intuition sur le plateau progression où il se trouvait
- Il conserve ses cartes vision devant lui (le fantôme ajoutera de nouvelles cartes au tour

suisant pour enrichir la vision)

Les jetons clairvoyance utilisés ce tour sont défaussés sur le plateau horloge dans tous les cas.

Le pouvoir des jetons corbeau

Parfois, le fantôme a une main de cartes vision vraiment difficile à exploiter. Il peut alors poser un **jeton corbeau** sur le paravent pour défausser tout ou partie de sa main et piocher de nouvelles cartes (pour revenir à 7). C'est possible à tout moment, mais le nombre de jetons corbeau est limité selon la difficulté. Utilisez-les à bon escient !

Mission personnelle accomplie

Quand un médium trouve successivement son personnage, son lieu puis son objet, sa **mission personnelle** est accomplie ! Il déplace son pion intuition sur le **plateau progression final** et avance son jeton niveau de clairvoyance d'autant de cases qu'il reste de tours (par exemple, s'il finit au tour 4, il avance de 3 cases). Il ne reçoit plus de visions mais continue d'aider les autres et peut toujours utiliser ses jetons clairvoyance.

Fin d'un tour

Une fois que le fantôme a révélé les résultats à tous les médiums, le tour prend fin. Avancez l'aiguille du **plateau horloge** d'un cran. Si l'aiguille atteint la septième heure et qu'un ou plusieurs médiums n'ont pas terminé leur mission, la partie est perdue. Si tous ont accompli leur mission, direction la phase 2 !

[IMAGE_FIN]

La phase 2 : la révélation du coupable

Félicitations, tous les médiums ont reconstitué leurs pistes ! Mais le mystère n'est pas encore résolu. Parmi tous les groupes de cartes (personnage + lieu + objet) trouvés par les médiums, un seul correspond au véritable scénario du crime. Le fantôme va envoyer une dernière vision pour désigner le coupable.

Mise en place de la phase 2

Retirez les plateaux progression et les cartes médium non attribuées. Chaque médium sort ses cartes de son étui et les dispose en groupe sur la table. Associez un **jeton fantôme** numéroté à chaque groupe. Le fantôme prend autant de **jetons coupable** qu'il y a de groupes, retourne les cartes dans son paravent côté illustration, et les médiums récupèrent tous leurs jetons clairvoyance.

La vision finale du fantôme

Le fantôme choisit secrètement le groupe coupable et place le **jeton coupable** correspondant face cachée sur la piste de clairvoyance. Il compose ensuite une vision de **exactement 3 cartes vision** : une pour le personnage, une pour le lieu, une pour l'objet du groupe coupable. Il les mélange et les pose face cachée devant les médiums (personne ne sait quelle carte correspond à quoi).

Le vote des médiums

Cette fois, les médiums **ne peuvent pas se parler**. Le vote est secret et se fait en trois vagues selon le niveau de clairvoyance :

- **Niveau faible** : ces médiums désignent une des 3 cartes vision à retourner. Ils la regardent, puis votent secrètement pour un groupe en glissant un jeton clairvoyance numéroté dans leur étui.
- **Niveau intermédiaire** : ils retournent une deuxième carte vision. Avec 2 cartes visibles, ils votent à leur tour de la même façon.
- **Niveau élevé** : ils révèlent la dernière carte. Avec les 3 cartes visibles, ils votent.

Tous les étuis sont confiés au médium le plus avancé sur la piste de clairvoyance (en cas d'égalité, au plus âgé). Il ne peut pas consulter les votes avant que tout le monde ait voté.

Résultat final et victoire

Le médium le plus avancé sur la piste de clairvoyance ouvre les étuis et place les jetons de vote

sur les groupes correspondants. Le groupe avec le plus de votes est désigné comme scénario du crime. En cas d'égalité, c'est le vote du médium le plus haut sur la piste de clairvoyance qui départage (ou le plus âgé en cas de nouvelle égalité).

On révèle alors le **jeton coupable**. Si le groupe désigné par les médiums correspond au jeton du fantôme : **victoire collective** ! Le fantôme est libéré et le coupable démasqué. Sinon, le fantôme continue d'errer et tout le monde perd ensemble.

Règles pour 2 et 3 joueurs

Ajustements en phase 1

La **piste de clairvoyance** et les **jetons clairvoyance** ne sont pas utilisés. Chaque joueur (sauf le fantôme) incarne **deux médiums** en même temps, chacun avec sa propre mission personnelle.

Ajustements en phase 2

Les 3 cartes vision de la vision finale sont toutes visibles immédiatement.

- **À 2 joueurs** : on crée 2 groupes supplémentaires à partir des cartes médium non utilisées pendant la partie, pour un total de 4 groupes. Le joueur unique désigne un seul groupe avec son pion intuition.
- **À 3 joueurs** : le vote n'est pas secret. Les médiums discutent librement et doivent se mettre d'accord sur un groupe qu'ils désignent ensemble.

Et voilà, vous avez toutes les clés en main pour votre première séance de spiritisme ! Si vous cherchez d'autres jeux à sensations, pensez aussi à [L'escalier hanté](#) pour une ambiance fantomatique plus légère. Bonne partie et que les esprits soient avec vous !