

MYSTERIUM

遊戲規則

你竟然有膽踏入那令人避之唯恐不及的
鬧鬼豪宅？真是太勇敢了啊！

為了讓死者獲得安息，

接下來就讓我們圍繞在桌旁，

敞開心靈、喚醒第六感，準備召開一場別
於平常的降靈儀式吧！

2 背景故事

5 遊戲規則

蘇格蘭，華威公國
1922年9月19日
法國，波瓦堤，艾馮斯·德·貝庫爾教授

親愛的艾馮斯：

自從我上次寫信給你之後，超自然事件幾乎每天都在莊園中發生，在我的調查過程中，我找到一些老舊的剪報，報中提及大約三十年前一位男僕慘死的悲劇，雖然警方很快地總結這是一場意外死亡，但關於這事件的各種傳聞仍不斷散播著。

現在情況危急，且我賭上身家保證我那鬼魂一定與這件事情有關，令人難過的是，他無法在我們的世界中現身太久，所以我們無法與他溝通。透過聯結我們的力量，應該可以給他足夠的能量去傳遞他所要傳達的訊息，因此，我再次重申我的邀請，若阿爾瑪、阿道希爾、王女士、賈瑟琳和你能毫不遲延地加入我們行列，和我一起解決這個謎團，我會相當欣慰。

期待您的回信，
你永遠的朋友。

C. Mc Dowell

華威晚報

1894年12月14日

華威伯爵莊園發生慘案！

華威伯爵莊園是12月13日晚上所發生的一樁悲劇命案的案發現場。當日華威伯爵爲了慶祝女兒瑪格麗特的生日，廣邀上百名賓客前來一起參與他所盛大舉辦的化妝舞會。然而，在凌晨一點半時，卻被人發現竟有一名男僕陳屍在屋內，一直到现在案情仍然相當不明朗。警方在發現屍體的半小時後到達現場，並偵訊了來自各方的賓客，不幸地，初步調查的結果尚無法從中窺見任何一絲破案的曙光，警方現在呼籲目擊者

華威男僕命案 警方認定死於意外

在針對華威伯爵莊園慘案偵查長達四個月後，警方研判男僕的死亡只是一場意外。自從慘案發生後，男僕之死已引起各種推論與探討。目前，華威男僕命案已被警方正式偵結。

華威晚報

1895年5月13日

華威伯爵與伯爵夫人 決議搬離華威郡

華威伯爵宣告了一個令人震驚的消息！伯爵發出聲明宣告他將帶著妻小永久搬離那個他們家族世代居住的莊園。伯爵一生以慷慨及熱心貢獻聞名，所有鎮民都非常感念他。他解釋說他與他的家人自從五個月前的莊園慘案發生至今，不再有一刻可以感到放鬆寬心。

而他的豪宅很快地就被拍賣了，並且被麥克道爾家族買下。這個富有的家族已經在這個地區添購相當多筆不動產。

偵查遭遇瓶頸

一個月後，1894年12月13日夜晚發生之華威伯爵男僕死亡事件，其環境證供與案情真相如同先前一樣仍舊模糊不清。公告查尋本案目擊者也無法順利追蹤到死者有任何親密關係。警方持續調查中，但至今仍毫無所獲。根據督佐指出，目前對這起事件最可能的解釋是：這是一場不幸的意外。縱使當地傳聞甚囂塵上，一直流傳暗指這是一場與放蕩婚外情有關的卑劣謀殺事件。

MYSTERIUM

康瑞·麥克道爾



專長:水晶球占卜

國籍:蘇格蘭人

康瑞來自於富裕的麥克道爾家族——一個家族史可以追溯到17世紀的蘇格蘭貴族。在他18歲時，他繼承了他祖母莫伊拉的水晶球，儘管他的學業成績很亮眼，又背負著創造輝煌軍旅生涯的外在期望；但他卻選擇成為一名透視水晶球、洞悉未來的靈媒。他的客戶包含了無數的菁英

大人物。多虧了他的超視能力，他在1918年的戰爭中毫髮無傷地歸來。在渡過這個動盪時期之後，他決定要返鄉成家立業、繼承家族莊園，但他立刻也從中感受到莊園中存在著一股超自然力量……

阿爾瑪·薩爾瓦多



專長:靈擺卜筮

國籍:西班牙人

阿爾瑪年幼時就成了孤兒，並被帶進修道院養大成人，她在八歲時，因為把玩一個迷糊訪客所遺留下來的懷表，偶然間發現了她的驚人天賦。在接下來的日子中，她運用自己的天賦幫助其他孤兒找到了他們的家人。修女在她12歲時發現了她這異常的能力，以「使用旁門左道巫術」的名義把她趕出了修道院。幸好她擁有探查出任何人類靈魂的能力，讓她得以以此謀生。她也幫助窮人尋找他們失聯的親人，她善良的天性促使她接受康瑞先生的邀約去幫助一個迷失的鬼魂。

王女士



專長:易經(經卜神算)

國籍:華人

一個研究易經的秘密團體在她還是孩提的古早時代，就已經發掘了她的才能，因此她離家而前去向大師學習、精煉他的才能。她終其一生致力研究這種古文字，進度飛快、成果豐碩。她擅長與祖先溝通和探索前世今生。在中國政治動盪時期，領導人曾試圖利用先知靈媒們的天賦去擊敗他的對手們；王女士對於自己的天賦被運用在政治鬥爭中感到相當厭倦，所以她決定退休並在中國到處旅行，並沿途幫助當地的居民。在旅途中，她的同事康瑞·麥克道爾爵士請求她幫忙解開一個古老的謎團。

4

艾馮斯·德·貝庫爾



專長:生命靈數

國籍:法國人

艾馮斯出生於一個與麥克道爾家族關係密切的法國貴族家庭。在艾馮斯攻讀數學博士學位時，他的哥哥戰死在凡爾登戰役中，收到消息後他心碎了，將自己埋頭深入他的研究中來獲得慰藉，他頓時瞭解到數字驚人的秘密性質是能被可以解讀其答案的人所操弄駕馭的。艾馮斯對於數學的科學研究讓他能夠解碼一些嵌在文本中的隱藏訊息。當他提出他的論文後，他的同儕一致認為：艾馮斯有可能徹底改變科學，或是被當成瘋子一樣地嘲笑！基於與康瑞·麥克道爾的友誼，他同意前往莊園。

阿道希爾



專長:護身符咒

國籍:鄂圖曼人

阿道希爾的家庭世代代傳承著卜卦的天賦，數百年間，他們家族擁有強大的阿瑪力列護身符，這凝聚並強化了他們的心靈力量。雖然他們家族歷來都擔任部族蘇丹，但阿道希爾選擇了一個艱困的出路——向外去探索更廣闊的世界。在經過多年的旅行與精通自己的技能後，他回到了家鄉，精煉自己的護身符占卜技術，此後他在世界上的眾多領袖圈中獲得了值得敬佩的名聲。康瑞·麥克道爾莊園瀰漫的詭秘疑雲是他此行的原因。

賈瑟琳·史密斯



專長:塔羅牌解讀

國籍:美國人

賈瑟琳在年輕時就嫁給了一個富裕且忙碌的工廠老闆，過著無聊的生活……在紐約羅徹斯特的家中，她經常與朋友一起進行塔羅牌占卜解卦。當她一位朋友的女兒因肺炎而去世，她決定進行一場塔羅牌降靈儀式的聯繫這個女孩的靈魂，這時她才發現她是個強大的通靈靈媒，從那之後，許多羅徹斯特的市民都來向他求助。有關她天賦的新聞散播地很快，過不了多久，人們越洋過海地來找他幫忙，希望她能幫助自己去接觸已故的親人們。她很爽快自然地就答應了康瑞·麥克道爾爵士的求助邀約，更何況她一直夢想著有天能夠拜訪蘇格蘭。

遊戲目標

詭秘莊園是一款合作解謎遊戲，代表大家不是一起贏就是一起輸，所有玩家有著同樣的目標——揭露縈繞在豪宅中作祟的冤魂死亡的真相，從而讓他的靈魂得以安息！

玩家角色

詭秘莊園是一個心靈解密的遊戲，每位玩家會從兩種角色中扮演其中一種，但他們都有著相同的勝利目標，玩家們依照角色不同，會用不同的方式來玩這款遊戲：

- 扮演「鬼魂」的玩家將卡片分配給靈媒們來指引他們正確的方向，並幫助靈媒們做出正確的決策以便解開種種的偵查難關。（鬼魂只會有一位）
 - 扮演「靈媒」的玩家會從鬼魂那裡收到卡片，並運用自己的直覺來解讀鬼魂想表達的訊息。
- 在遊戲開始前，玩家們必須決定要扮演哪一個角色：鬼魂或是靈媒。

範例：蘿拉、史蒂芬妮、保羅、卡爾和艾力克斯正要開始一場五人遊戲，蘿拉決定要扮演鬼魂，所以其他人扮演靈媒，**史蒂芬妮**選擇當艾馮斯·德·貝庫爾(藍色)，**保羅**選了阿道希爾(白色)，**卡爾**選擇王女士(紅色)，**艾力克斯**選擇阿爾瑪·薩爾瓦多(黃色)。

在降靈儀式中，將會發生……

這款遊戲的背景設定在1920年代，你的角色是一個在薩溫節(萬聖節)的夜晚被邀請來參加降靈儀式的靈媒，這個節日是年中活人最容易與「另一個世界」接觸的一天，在與鬼魂的精神鏈結消失前，你只有七個小時來解決這個謎題。

儀式開始後，你很快瞭解到鬼魂沒辦法直接告訴你兇手的身分，很顯然地，鬼魂的精神狀況非常不穩定，他對於自己的死只有模糊的記憶，在他的幫助下，你的任務是去重建這個致命夜晚發生的事件真相：誰是在現場的目擊者？這場犯罪發生在哪裡？有什麼東西被拿來當成凶器？為了節省寶貴的時間，每位靈媒都有不同的調查路線，目標調查其中一位嫌疑犯的行動。

在冥界徘徊多年，鬼魂已經虛弱到無法說話，他只能與靈媒單獨溝通，傳達他一閃即逝的片段記憶。靈媒將會和他們的夥伴分享和解讀這些線索，經過直覺與討論後，將自己的推論告訴鬼魂。鬼魂則會回應每位靈媒他們的推論是否正確，讓推論最準確的靈媒能夠更進一步進行調查，以便還原事實真相。當嫌疑犯的身份被揭穿，靈媒們的下個任務就是去找出發地點以及凶器。

如果靈媒們成功在限時七小時內完成他們的任務，鬼魂就能想起罪魁禍首的身份，他將使用自己剩餘的力量傳送生前最後看見兇手的景象給大家，在降靈儀式中靈媒所預見的靈視越清晰，還原的最後一眼景象也就越明朗完整。

最後，靈媒們會投票選出他們認為的兇手，若結果正確，則大家一起贏得這場遊戲，並讓鬼魂獲得永恆安息；但若結果錯了，鬼魂只能繼續在冥界漫遊著，而你也只能等待明年此刻再來繼續解開這個豪宅謎團。

現在，在你知道降靈儀式進行的過程後，你已經準備好可以遊玩這場遊戲了！

與靈魂保持聯繫的秘訣

- 若你是第一次玩這款遊戲，我們建議你遊玩 **簡單** 模式(查看說明書第8頁)，並讓熟悉這款遊戲的人擔任鬼魂的角色。
- 鬼魂可以選擇在遊戲的過程中不發一語，例如在確認靈媒們的假設時，他可以用敲一下桌子代表「是」，敲兩下桌子代表「不是」。
- 我們也提供了充滿氣氛的環境音樂，你可以至 www.libellud.com 下載（在產品介紹的頁面中），或是用你的智慧型手機掃描下面的條碼。



5

遊戲配件與設置

如圖所示設置遊戲

靈媒所使用的遊戲配件

- 6個直覺指示物**
每種顏色各1個
使用 P.9
- 6個牌卡袋**
每種顏色各1個
使用 P.10
- 6個靈視等級標記**
每種顏色各1個
使用 P.10
- 36個靈視指示物**
每種顏色各1個
正面畫有 ✓ 或 ✗
背面有數字1-6
使用 P.10

設置 每位靈媒玩家會拿到：

- 1個直覺指示物
- 1個牌卡袋
- 1個靈視等級標記，將標記放在靈視等級軌中「0」的位置。
- 數個靈視指示物，數量取決於玩家的人數：
 - 兩到三位玩家 ➡ 0
 - 四到五位玩家 ➡ 4 (數字1-4)
 - 六到七位玩家 ➡ 6 (數字1-6)



1個時鐘板塊

設置

遊戲開始時，將指針指向1 (1小時)

- 時鐘
- 靈視指示物棄置區

使用 P.10

4個進度板塊

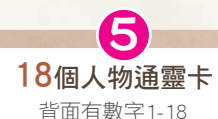
使用 P.10

1個人物進度板塊

1個案發地點進度板塊

1個行兇凶器進度板塊

1個結案真相進度板塊



18個人物通靈卡
背面有數字1-18

背面



18個地點通靈卡
背面有數字19-36

背面



18個凶器通靈卡
背面有數字37-54

背面

54張通靈卡

設置 P.8

使用 P.8

1個沙漏

(兩分鐘)

使用 P.9

3

1個靈視等級軌

設置

四至七人遊戲時使用

4-5 設置方式如下圖



6-7 設置方式如下圖



- 兇手區
- 任務完成區

鬼魂玩家所使用的遊戲配件

54張鬼魂卡，如下：

使用 P.8

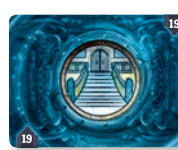
18張人物鬼魂卡

背面有數字1-18



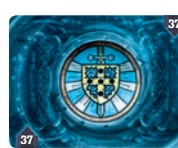
18張地點鬼魂卡

背面有數字19-36



18張凶器鬼魂卡

背面有數字37-54



設置 P.8

6個兇手標記

背面有數字1-6

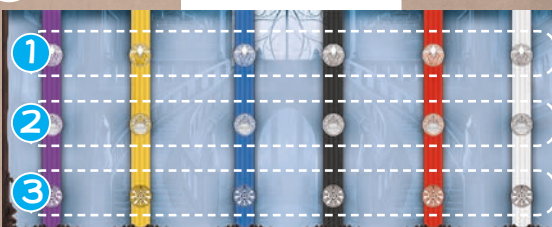


使用 P.11

3個烏鴉標記

使用 P.9

1個遊戲屏風



內側

每欄代表一個靈媒，
每列代表不同種類的鬼魂卡：

- 人物鬼魂卡區域
- 案發地點鬼魂卡區域
- 行兇凶器鬼魂卡區域

6個鬼魂指示物

正面有各種顏色的1



使用 P.9



後面有數字1-6

使用 P.11

84張景象卡



背面

設置

將景象卡牌庫放在屏風後面，在遊戲開始時，鬼魂玩家從牌庫抽取七張牌放到手中。

使用 P.9

MYSTERIUM

遊戲難度與卡片設置

為這場遊戲選擇一個難度，這將決定人物/案發地點/行兇凶器卡片的使用數量。

1 將所有的人物通靈卡洗牌，之後抽取與下表對應的數量(面朝下)。

玩家人數	2	3	4	5	6	7	鬼魂允許棄牌的數量 (🐦)
簡單	4	5	5	6	6	7	每回合
人物/案發地點/行兇凶器卡片的數量							

普通	5	6	6	7	8	8	每場遊戲
人物/案發地點/行兇凶器卡片的數量							

困難	6	7	7	8	9	9	每場遊戲
人物/案發地點/行兇凶器卡片的數量							

範例：在一場 **普通** 難度的五人遊戲中(1位鬼魂與4位靈媒)，玩家將抽取7張人物通靈卡放在桌上。

2 瀏覽人物鬼魂卡，並拿出與桌上人物通靈卡相同數字的卡片，將這些人物鬼魂卡交給鬼魂，在遊戲區域中設置人物通靈卡(請看第6頁)。

範例：卡爾抽出的人物通靈卡上面有數字1,3,4,5,6,10和17，之後，他挑出數字1,3,4,5,6,10和17人物鬼魂卡，並將它們交給鬼魂玩家。



3 鬼魂玩家將收到的牌洗牌，並抽取數量與靈媒人數相同的牌，鬼魂玩家將這些卡片放在遊戲屏風內側的人物區，放在與目前對應的靈媒玩家們的顏色欄位下，將其他卡片放回盒中。

範例：蘿拉（鬼魂玩家）收到了七張牌，並將它們洗牌，他抽取第一張牌（數字10）並將卡片放在屏風後、艾力克斯（黃色）的欄位下，接著他繼續為其他靈媒玩家做一樣的動作。



用案發地點通靈卡和行兇凶器通靈卡重複步驟1、2和3，在設置的過程中，鬼魂玩家會為每位靈媒玩家產生一個三張卡片（人物、案發地點、行兇凶器）的組合。

遊戲過程

遊戲將分為兩個階段：

階段一：事件重現

這個階段最多持續七個回合，代表時鐘上的七個小時。

階段二：揭露元凶

這個階段會在每位靈媒成功地在七回合內完成事件重現階段時發生

階段一：事件重現

在這個階段中，靈媒要試著確定哪些角色是嫌疑犯、慘案發生的地點、被當成凶器的物件。

為了在視覺上呈現靈媒們的調查進度，每位靈媒在四個進度板塊上一棟他的直覺指示物每次調查都會有固定的順序：靈媒必須先辨認他的目標人物(嫌疑犯)，之後是案發地點，最後找出凶器。

事件重現階段將有兩個步驟：

步驟一：景象解讀

步驟二：鬼魂現身

步驟一：景象解讀

在第一回合中，每位靈媒的直覺指示物會被放在人物進度板塊上，這表示現在鬼魂的任務就是幫助靈媒猜出他被分配到的嫌疑人物，為了做到這點，他使用一張或多張景象卡，投射景象給每位靈媒。

► 鬼魂投射景象：

1 選擇一位靈媒，並將一張或多張景象卡面朝上放在他面前。

2 將與該靈媒相同顏色的鬼魂指示物往前推，這提醒鬼魂玩家，該靈媒在這個回合已經被給予景象卡，且這回合再也不能給該靈媒更多景象卡。

3 從景象牌庫抽牌，直到手上有七張牌為止，如果景象牌庫已抽完，則將棄牌堆的卡片洗牌後重新組成新的牌庫。

4 選擇另一位靈媒並重複上面的動作，直到每位靈媒都收到至少一張景象卡。



一旦收到景象卡，每位靈媒就要試著去解讀他並檢查這張景象卡代表著桌上的哪一張人物/地點/凶器卡（取決於他的直覺指示物放置在哪個進度板塊上），靈媒可以隨時檢查他們的景象卡和桌上的通靈卡，並和其他靈媒討論他的假設。

當鬼魂玩家給每位靈媒都投射過景象後，他將沙漏翻轉開始計時。

在沙漏漏完之前，每位靈媒必須將他的直覺指示物放在一張通靈卡上，代表靈媒覺得這張通靈卡是鬼魂玩家所指引的卡片，其他靈媒可以互相分析卡片並提出自己的意見，在時間結束前靈媒可以任意改變直覺指示物的位置。



備註：有些靈媒可能會將直覺指示物放在同一張通靈卡上，然而，每位靈媒都有他自己的卡片組合（人物、地點、凶器），代表同一張卡片上只會有一位靈媒是對的。



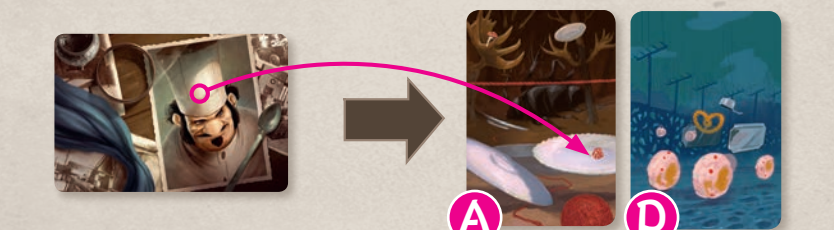
重要：雖然鬼魂能夠聽到玩家的討論過程，但他絕對不能在討論過程中發出聲音或做出姿勢來給予提示，這將會破壞遊戲體驗。

景象範例

蘿拉（鬼魂玩家）想要幫助艾力克斯猜出「保姆」人物，卡片上面畫有紅色毛線球，蘿拉（鬼魂玩家）在看了看手上的景象卡後，他挑了卡片 A（看得到紅色毛線球）、卡片 B（上面畫有繩子）和卡片 C（有一位戴帽子的人）去強調這個景象。



蘿拉也提示史蒂芬妮他的卡片是「廚師」人物，卡片 A 有一些盤子，所以蘿拉也給了史蒂芬妮這張景象卡，為了加強景象，他也給了卡片 D（上面出現一些蛋糕）。



► 丟棄景象卡(🐦)

在遊戲開始時，鬼魂玩家會拿取烏鴉標記，數量取決於遊戲難度（請看第8頁的表格），在遊戲中任何時候（甚至是在揭露元凶階段），鬼魂玩家可以丟棄手上任意張數的景象卡，並抽取新的景象卡直到手上有七張為止。（棄牌的次數與操作依照遊戲難度不同，有不同的限制）。

在 簡單 難度中：鬼魂玩家每個回合都可以棄一次牌，他將烏鴉標記放在屏風上，並在回合結束時移除。

在 普通 難度中：鬼魂玩家一場遊戲最多只能棄三次牌，每次棄牌後，將一個烏鴉標記放在屏風上。

在 困難 難度中：鬼魂玩家一場遊戲最多只能棄一次牌，棄牌後，將烏鴉標記放在屏風上。

MYSTERIUM

► 使用靈視指示物

在沙漏漏完之前，玩家可以在其他靈媒放置完他的直覺指示物後，擺上自己的**靈視指示物**，放置完成後，這些指示物會讓**靈視等級軌**前進，在揭露元凶階段時，這會給予靈媒額外的提示。

- **靈視指示物**有兩種：畫有  符號的代表該玩家同意那位靈媒的直覺，而畫有  符號則相反。
- 一位靈媒不可在同樣的**直覺指示物**上放置超過一個**靈視指示物**，也不可以將**靈視指示物**放在自己的**直覺指示物**上。
- 靈媒在回合中可以放置多個**靈視指示物**，但也沒有強制必須放置它。
- 若有多個**直覺指示物**放在同一張卡片上，每個**靈視指示物**必須清楚地表示他是被放在哪一個**直覺指示物**上。
- 在沙漏漏完前，靈媒可以自由地移動或移除**靈視指示物**。

 **重要：** 使用後，所有**靈視指示物**（ 或 ）必須丟棄在**時鐘板塊**下，他們將會在第四回合時被取回。

當沙漏計時結束，**景象解讀**步驟也跟著結束，隨後鬼魂將現身。

2 步驟二：鬼魂現身



在這個步驟中，鬼魂會現身並讓靈媒知道他是否有猜對自己給予的景象，鬼魂可以依照自己的意願決定順序告訴靈媒他的直覺是否正確（若該靈媒的直覺指示物放在正確的卡片上），或是錯誤（靈媒的直覺指示物沒有放在正確的卡片上），對一位靈媒現身後，鬼魂將與該靈媒相同顏色的**鬼魂指示物**拉離屏風，代表該靈媒已經被告知過了。

► 如果靈媒選擇了對的通靈卡

- 鬼魂玩家将**遊戲屏風**中對應的**鬼魂卡**翻面。
- 若有人在該直覺指示物上放置  **靈視指示物**，則放置靈視的玩家在**靈視等級軌**移動他的標記前進一格。
- 該靈媒拿取正確的**通靈卡**，並放進他的**牌卡袋**中
- 該靈媒棄掉他所有的**景象卡**
- 該靈媒拿取他的**直覺指示物**，並放在下一個**進度板塊**上

範例： **史蒂芬妮**成功辨認出他的人物，在下個回合中，蘿拉（鬼魂玩家）將會幫助他猜出他的地點，因此，**史蒂芬妮**將他的直覺指示物放在地點進度板塊上。

► 如果靈媒選擇了錯的通靈卡

- 若有人在該直覺指示物上放置  **靈視指示物**，則放置靈視的玩家在**靈視等級軌**移動他的標記前進一格。
- 該靈媒拿回他的**直覺指示物**，並放在跟之前一樣的**進度板塊**上。
- 該靈媒保留他得到的**景象卡**，之後的每個回合，鬼魂玩家将會給予他一張或更多張卡片去強調景象，直到靈媒猜到對的卡片或遊戲結束。

使用靈視指示物的範例

鬼魂指出**卡爾**的直覺是正確的，**史蒂芬妮**和**艾力克斯**都在**卡爾**的直覺指示物上放置了  **靈視指示物**，因此，他們可以在**靈視等級軌**上前進一格，**保羅**因為放置了 ，所以他不能移動他的標記。



► 如果靈媒已經收集到三張通靈卡

當有靈媒成功拿走他的三張**通靈卡**，他將自己的**直覺指示物**放在**結案真相進度板塊**上的**任務完成區**，另外，他將他的**靈視等級軌**標記前進與**時鐘**上剩餘回合相同的格數，接下來的回合中，他要幫助其他靈媒解讀他的景象，也可以繼續放置剩餘的**靈視指示物**。

範例： **保羅**在第四回合找到他的第三張**通靈卡**，因此在**靈視等級軌**上他往前移動三格（因為剩餘三回合）。

在這個步驟結束後，將**時鐘**上的指針往前移動一個小時。

- 如果仍有一個或多個靈媒還沒有解出他的人物、地點和凶器卡，則開始新的事件重現階段，若**時鐘**已經指向第七個小時，則遊戲結束，大家都輸了這場遊戲。
- 如果所有靈媒都已解出自己的人物、地點和凶器卡，則開始遊戲的最終階段：揭露元兇。

備註： 在這個步驟結束時，靈媒們的**直覺指示物**有可能會被放在不同的進度板塊上。

階段二：揭露兇手

這個階段只會在每位靈媒都在**時鐘**指向8之前解出自己的人物、地點和凶器卡時發生。

揭露兇手階段分為以下三個步驟：

- 步驟一：列出嫌疑犯
- 步驟二：分享景象
- 步驟三：表決

1 步驟一：列出嫌疑犯

在這個步驟中，為了讓鬼魂找到元凶，靈媒們將他們的通靈卡收集起來。

- 把沒有被收到**牌卡袋**裡的**通靈卡**，以及人物、案發地點與行兇凶器**進度板塊**放回遊戲盒中。
- 將與靈媒人數相同的**鬼魂指示物**放到桌子中央，號碼面向上。

 **範例：** 在我們的五人遊戲中有四位靈媒，代表有四組卡片，所以拿出寫有數字1-4的**鬼魂指示物**放到桌子中央。

將沒有用到的**鬼魂指示物**放回遊戲盒中。

- 每位靈媒從他們的**牌卡袋**中拿出收集到的三張卡片，並將三張卡片放在其中一個鬼魂指示物的數字下面，在桌子中央會形成數組卡片，每組代表一個謀殺嫌疑犯。



- 鬼魂玩家拿取6個**兇手指示物**，並將它們放在**遊戲屏風**後面。
- 靈媒拿走他全部的**靈視指示物**。（ / 面）

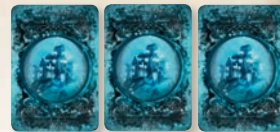
2 步驟二：分享景象

在這個步驟中，鬼魂試著指引靈媒去找到桌子中央代表元兇的那一組卡片。

為此：

- 鬼魂從手上選出三張**景象卡**，這些景象卡必須全部指向桌子中央的同一組卡片，三張卡片中，一張代表該組卡片中的人物，另一張代表該組卡片中的地點，最後一張則代表該組卡片的凶器，接著鬼魂會將三張卡片洗牌，之後面朝下放在桌子中央。

- 鬼魂秘密地從**兇手指示物**中，拿出元兇那組卡片的數字，並将它放在**結案真相進度板塊**上的兇手區。



鬼魂選擇分享的景象卡



兇手指示物

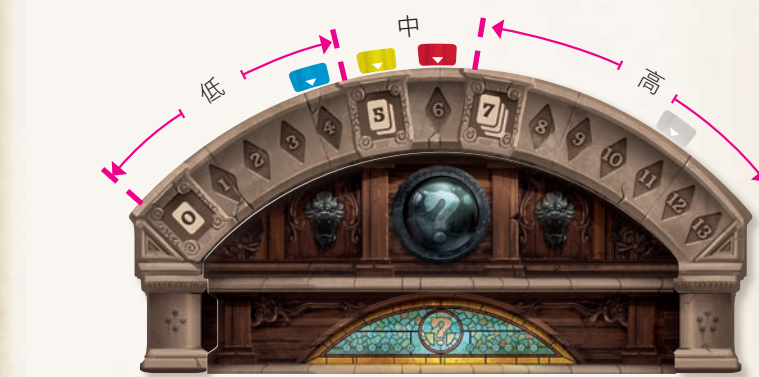
3 步驟三：表決

在表決步驟中，靈媒玩家們將會進行多數決來猜測哪一組卡片是犯下謀殺案的元兇，鬼魂不可以指出分享景象中的景象卡各別代表哪一種卡片，在這個步驟結束後，我們就會揭露真正的兇手。

► 靈媒表決

靈媒們將會進行秘密投票，在投票的過程中靈媒們不可以進行交談，每個靈媒投票的時間不同，取決於該靈媒在**靈視等級軌**上的位置。

- 擁有低靈視等級的靈媒只能在投票前看分享景象的其中一張卡片。 
- 擁有中靈視等級的靈媒可以查看分享景象中的兩張卡片。 
- 擁有高靈視等級的靈媒可以查看分享景象中的所有卡片。 



備註：  6-7 ➡ 每個靈視等級的區間會改變（請查看第7頁）。

MYSTERIUM

換句話說，在**靈視等級軌**上前進越多格的靈媒，他判斷兇手時能看到的線索就越多。



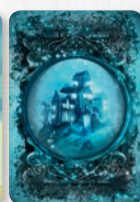
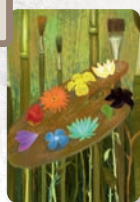
靈媒們使用**靈視指示物**的數字面來投票，每位靈媒將他覺得與兇手那組卡片對應的數字放進自己的**牌卡袋**中。

表決範例



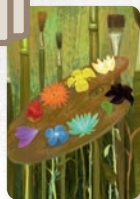
分享景象中的第一張卡片被翻開。

史蒂芬妮的標記在**靈視等級軌**的第四格上（低靈視等級），所以他必須立刻投票。



分享景象中的第二張卡片被翻開。

艾力克斯和**卡爾**的標記在**靈視等級軌**的第五和第六格上（中靈視等級），他們必須立刻投票。



分享景象的最後一張卡片被翻開。

保羅的標記在**靈視等級軌**的第十一格上（高靈視等級），他立刻投票。

當所有靈媒都投完票後，將所有票收集起來開票。

揭露投票結果與元凶

將所有的**牌卡袋**傳給擁有**最高靈視等級**的靈媒（如果平手的話，傳給平手玩家中較年長的玩家），這位玩家將**靈視指示物**一個個拿出來，並放在相對應的數字上。

當所有指示物被放置完成，進行下列步驟：

- 若其中一組卡片擁有比其他組卡片更多的票，則代表靈媒們判決該組卡片的人物是元凶。
- 如果有多組卡片擁有最高的票數，則靈視等級最高的靈媒選擇的該組卡片當選，靈媒們判決該組卡片的人物是元凶。
- 若靈視等級平手，則選擇平手玩家中較年長的玩家。現在，翻開**兇手區**上面的**兇手指示物**吧！

12

遊戲結束

若靈媒們判決的卡片真的是兇手，則這場遊戲大家一起獲勝，且鬼魂將獲得安息。若靈媒們的判決是錯的，所有玩家輸了這場遊戲且必須等待明年此刻再來繼續解開這個豪宅謎團。

兩人與三人遊戲

調整下列規則後，你就可以進行一場兩人或三人的詭秘莊園遊戲！

特殊的設置

1. 靈視等級軌、玩家的靈視標記和靈視指示物將不會被用到。
2. 每位玩家扮演兩個靈媒。
3. 在分享景象步驟中，三張景象卡都會面朝上放在桌子中央。

兩人特殊規則：揭露元凶

步驟一：列出嫌疑犯(第11頁)

2 ➡ 使用遊戲中棄掉的通靈卡來隨機組成兩組額外的卡片（每組有一張人物、一張地點和一張凶器卡），總共會有四組卡片，接著將數字1-4的指示物放在桌子中央。

3 ➡ 將數字1-4的指示物放在桌子中央。

步驟三：表決(第12頁)

2 ➡ 扮演兩位靈媒的玩家使用他其中一個直覺指示物來判決哪一組卡片上的人物是元凶。

3 ➡ 靈媒改為公開投票，扮演靈媒的兩位玩家必須達成共識並將兩個直覺指示物都放在該組卡片上。

中文翻譯：冠廷 中文校稿：詹子儀 中文編輯：阿圭

