



# WORKSHOP 5

## MYSTERIUM

### La saggezza del prendere decisioni

#### Introduzione

Durante questo workshop giocheremo a *Mysterium*, nel quale dobbiamo scoprire il mistero di un assassinio in casa. Ci sono diversi potenziali colpevoli e, per questo motivo, innanzitutto, devi scegliere chi sarà lo spirito e chi saranno i personaggi umani che proveranno a risolvere il mistero.

## ATTIVITÀ

Fasi preparatorie del gioco:

**A1**

- Un giocatore è lo spirito, gli altri saranno i medium.
- Seleziona il numero di carte di ogni tipo in base al livello di difficoltà

**Mysterium** scelto e al numero di giocatori (pag. 8).

- Cerca le carte del medium e dello spirito con lo stesso numero.
- Lo spirito prende tante carte quanti sono i medium e le colloca nella parte interna dello schermo, nelle colonne che rappresentano ogni medium. Pertanto, ogni giocatore medium avrà una combinazione di tre carte (potenziale colpevole, luogo del delitto e oggetto mortale). Ricorda che lo spirito non deve comunicare in modo verbale con i veggenti. Può indicarli e colpire il tavolo una o due volte per dire sì o no.
- È importante prestare attenzione alla spiegazione delle regole, perché ci sono varie mosse ed è facile sentirsi confusi.

### RULES

Non appena a tutti è stato assegnato un personaggio, inizia il gioco. Bisogna soltanto che tu segua il turno e che, quando tocca a te, tu compia le tue mosse corrispondenti. Se non ricordi i passaggi, è meglio che tu chiedi al facilitatore piuttosto che non compiere alcuna mossa.

#### Il gioco è diviso in due fasi:

**Fase 1: Ricostruzione dei fatti.** Questa fase dura al massimo 7 turni, che sono rappresentati dalle ore dell'orologio.

**Step 1. Interpretazione della visione.** Lo spirito deve dare almeno una carta della visione a ogni medium. La carta data avrà qualche somiglianza con la carta di ogni personaggio, della visione o dell'oggetto del medium che la riceve.

**NOTA 1:** E' possibile che 2 o più medium mettano la loro pedina intuizione sulla stessa carta.

**NOTA 2:** Anche se lo spirito ascolta le deliberazioni dei medium, non deve mai fare commenti o gesti che potrebbero dare qualche indizio ai giocatori.

**NOTA 3:** In qualsiasi momento lo spirito può scartare le carte-visione e prenderne altrettante nuove. Per farlo, userà un corvo. Il numero di corvi e la loro utilità dipende dal livello di difficoltà scelto. (pag. 8).

**Segnalini di chiaroveggenza.** I medium possono aggiungere segnali di chiaroveggenza alle pedine di intuizione giocate da altri medium, a seconda che credano di aver indovinato o di aver fallito nella loro scelta. Una volta che queste carte sono state utilizzate, vengono messe da parte e recuperate poi nel 4° turno.

**Step 2. Manifestazione spettrale.** Lo spirito si manifesta e fa sapere ai medium se hanno interpretato correttamente le visioni. Dopo essersi manifestato, il fantasma sposta il segnalino fantasma del colore corrispondente dallo schermo e gira la carta fantasma corrispondente sullo schermo.

**Scheda progresso.** Ogni volta che un medium indovina, il suo segnalino di chiaroveggenza avanza nella scheda progresso.

**Fase 2. Svelare il colpevole:** Se tutti i medium hanno completato con successo la fase 1, il gioco va avanti in questo modo:

**Step 1. Parata dell'identità.** Ogni medium estrae la sua combinazione di 3 carte (personaggio, luogo, oggetto) e la mette sul tavolo con un segnalino indicante un numero.

**Step 2. Visione condivisa.** Lo spirito seleziona segretamente una delle combinazioni e seleziona 3 carte visione relative a quella combinazione.

**Step 3. Votazione.** I medium vedono le carte della visione e votano quale combinazione pensano che lo spirito abbia scelto. Il numero di carte visione che ogni veggente vedrà prima della votazione dipenderà dal loro progresso sulla scheda progresso.

**Il gioco finisce** se l'intero gruppo scelto dai veggenti contiene il vero colpevole. In questo caso, ogni giocatore vince e l'anima dello spirito può riposare in pace!

Si possono porre le seguenti domande per la fase di debriefing e per trarre delle conclusioni:

- Come ti sei sentito durante il gioco (emozioni più forti)?
- Quanto facile/difficile è stato per te prendere decisioni e quanto sei stato influenzato dalle opinioni degli altri?
- Qual è stato il momento più impegnativo per te in questo gioco?

# A2

## Conclusioni

