

L'expansió

L'expansió consta de dues peces que s'incorporen al joc.



Monestir de Montserrat



Església del Carme

Ambientació històrica

L'any 1333 s'inicia a la comarca del Bages una forta sequera, que fa que no hi hagi suficients collites per abastar la ciutat de Manresa. L'any 1339, els manresans i manresanes van iniciar la construcció d'una sèquia per portar l'aigua del riu Llobregat fins la ciutat i d'aquesta manera evitar que les collites depenguessin exclusivament de la pluja. Quan les obres van passar per les terres del bisbat de Vic, el bisbe Galzeran Sacosta les va fer aturar. Els manresans es van queixar al rei Pere III perquè aquest els havia donat el permís i els havia promès que la sèquia acabaria amb la fam a Manresa. Galzeran es va enfadar i va excomulgar els manresans i manresanes. Llavors es va produir el Misteri de la Llum. Una llum, sortida de Montserrat va arribar a l'església del Carme on va entrar per una finestra de la façana principal, al mateix temps que les campanes començaren a tocar soles. El bisbe temorós d'aquell miracle i interpretant que no estava actuant correctament, va cedir a les pretensions del rei i de la ciutat de Manresa i va deixar passar la sèquia pels seus terrenys.

Preparació de l'expansió de Misteriosa Llum

- Se separen les peces en tres piles més o menys iguals. En la primera pila es barreja la peça de l'expansió corresponent al Monestir de Montserrat i en la tercera pila es col·loca la peça corresponent a l'església del Carme de Manresa.
- El començament del joc és el mateix que en el joc original, amb la peça d'inici que té el revers negre.

Desenvolupament expansió Misteriosa Llum

- L'única variació de la mecànica de joc amb l'expansió de la Misteriosa Llum respecte del joc original és que cal jugar els diferents pilots de peces per ordre: primer el pilot on hi ha el Monestir de Montserrat, després el pilot sense cap peça de l'expansió i, per últim, el pilot amb la peça de l'Església del Carme de Manresa.

Normes expansió Misteriosa Llum

- Quan a un jugador li surt la peça del Monestir de Montserrat, la pot col·locar al lloc que vulgui, seguint les regles generals de col·locació del joc original. El cel de la peça es considera com a camp. Si pot i vol, el jugador pot posar un homenet sobre aquesta peça, ja sigui al monestir, al camí o al camp.
- Quan un jugador treu la fitxa de l'església del Carme, és obligatori que la col·loqui alineada -vertical o horitzontalment- amb el monestir de Montserrat, seguint les regles generals de col·locació, encara que això afavoreixi altres jugadors. En aquest cas, el jugador pot col·locar un homenet en aquesta fitxa, respectant les normes habituals. Si la fitxa no es pot col·locar alineada amb la fitxa de Montserrat, no es posa en joc i el jugador perd el torn.
- El recompte final del joc es fa seguint les normes originals amb una única diferència que afecta les peces que es troben sota la influència de la Llum, és a dir, que estan situades en la línia que defineixen la peça del monestir de Montserrat i la de l'església del Carme (ambdues incloses):
 - Els monestirs inacabats travessats per la Llum es comptaran com acabats (9 punts).
 - Les ciutats inacabades travessades per la Llum es comptaran com acabades, tant a l'hora de comptar els punts de la ciutat com a l'hora de comptar els punts dels camps que la subministren.
 - Els camins inacabats sumaran un punt extra.