

OBSCURIO

REGOLAMENTO





Sapevate che doveva esserci una ragione del perché questa Biblioteca fosse stata abbandonata. Alcune persone erano scomparse... altre erano impazzite... ma si diceva che la Biblioteca fosse piena di oggetti magici e potenti artefatti, e questo fu più che sufficiente a convincere voi e i vostri compagni **Maghi**.

Ora state correndo tra infinite file di scaffali, con un prezioso **Grimorio** sotto il braccio e un terribile Stregone deciso a recuperare il suo Tesoro alle calcagna. La Biblioteca stessa risponde al suo oscuro padrone e fa tutto il possibile per evitare che voi fuggiate da questo labirinto: corridoi senza fine, porte nascoste, scale moventi...

Fortunatamente, il **Grimorio** è qui per guidarvi verso l'uscita. Le sue pagine mostrano fantasmagoriche visioni e interpretarle correttamente con l'aiuto dei vostri amici è la chiave per la vittoria.

Tuttavia, sono davvero vostri amici? Potete fidarvi di tutti loro? Il vostro istinto vi dice che uno del vostro gruppo è caduto sotto l'incantesimo dello Stregone e complotta segretamente contro di voi. State attenti o potreste finire a vagare in questo labirinto senza fine per sempre...

Panoramica del Gioco

Obscurio è un gioco collaborativo e asimmetrico, dove ogni giocatore ha un ruolo segreto. I giocatori tentano di interpretare le immagini per fuggire dalla Biblioteca. A seconda del loro ruolo, ognuno di loro giocherà diversamente.



Il **Grimorio** è l'unico ruolo pubblico all'inizio della partita. Gioca la partita in maniera diversa, visto che conosce la via d'uscita. Il **Grimorio** conosce inoltre l'identità del **Traditore**. Il suo ruolo è quello di guidare la squadra. Tuttavia, il **Grimorio** non può parlare (è un libro, dopotutto) e deve comunicare con immagini e indizi visivi.

Vittoria: Il **Grimorio** vince con i **Maghi** se i **Maghi** leali riescono a fuggire dalla Biblioteca. Egli sa chi è il **Traditore** ma non deve dare alcuna informazione al riguardo!

Ruoli



I **Maghi** leali tengono il loro ruolo nascosto per la maggior parte della partita. Tentano di decifrare gli indizi dati dal **Grimorio** per scegliere le porte che permetteranno loro di uscire dalla Biblioteca.

Vittoria: I **Maghi** leali vincono se riescono a fuggire dalla Biblioteca.



Il **Traditore** è nascosto tra i **Maghi** all'inizio della partita. Dovrà cercare di fuorviare gli altri **Maghi** il più a lungo possibile, senza farsi scoprire. Il **Traditore** gioca contro il **Grimorio** e i **Maghi**, vincendo se essi perdono.

Nota: A meno che non sia specificato diversamente, quando la parola **Maghi** viene utilizzata in questo regolamento, si riferisce a tutti i giocatori (incluso il **Traditore**) eccetto il **Grimorio**.

Vittoria: Il **Traditore** vince da solo se i **Maghi** perdono tutti i loro punti Coesione.



Nota: Usate le seguenti regole per partite con 4 giocatori o più. Se giocate in 2 o 3 giocatori, andate a vedere le varianti per 2 e 3 giocatori a pagina 11.

Contenuto e Preparazione

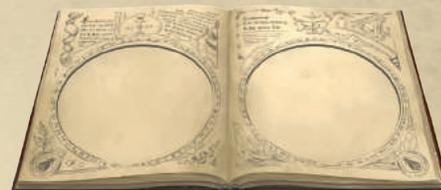
Contenuto



2 Indicatori Farfalla



84 Carte Illusione



1 Leggio



1 Porta Carte pieghevole
con un Segnatempo sul dorso



1 Tabellone di Gioco



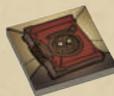
7 Carte Lealtà
(6 Leale e 1 Traditore)



7 Gettoni Personaggio



2 Fogli rotondi rossi
semi trasparenti di plastica



1 Indicatore Progresso



7 Carte Personaggio



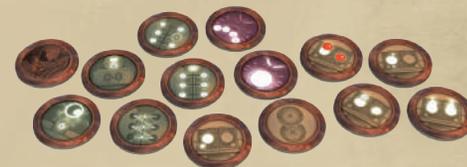
2 Fogli rotondi trasparenti
stampati di plastica



1 Clessidra
(circa 60 secondi)



1 Sacchetto



14 Segnalini Trappola



30 Segnalini Coesione



1 Tessera Stanza Evanescente

Preparazione

Impostazioni Difficoltà



Giocatori

8

7

6

5

4

3

2



**Grimorio
Principiante**

30

26

22

18

15

9

12



**Grimorio
Avanzato**

26

22

18

15

12

8

10



**Grimorio
Esperto**

22

18

15

12

10

7

8

Collocate il tabellone sul tavolo **1**. Collocate l'indicatore Progresso nella prima casella della traccia Progresso, nella parte superiore del tabellone **2**.

Scegliete quale giocatore giocherà come **Grimorio**. Quel giocatore riceve il Leggio, i 2 indicatori Farfalla, il porta carte e la clessidra **3**. Mescolate le carte Illusione e collocate il mazzo a faccia in giù vicino al **Grimorio** **4**. Il **Grimorio** pesca 8 carte Illusione e le colloca a faccia in su nel suo porta carte (gli altri giocatori **non devono** vederle). Poi, chiude il porta carte **5**.

Tutti gli altri giocatori scelgono la loro carta Personaggio e prendono il gettone corrispondente. Ogni giocatore tiene la propria carta davanti a sé e colloca il gettone al centro del tabellone **6**. Questi giocatori sono i **Maghi**.

Prendete la carta **Traditore**. Aggiungete le carte Leale fino a che non avrete tante carte Lealtà quanti sono i **Maghi** (per esempio, con 4 **Maghi**, prendete 1 carta **Traditore** e 3 carte Leale). Mescolate le carte e distribuite 1 carta a ogni Mago. Ogni Mago guarda segretamente la propria carta Lealtà e la tiene nascosta agli altri giocatori. Uno di loro sarà il **Traditore**.

Collocate i segnalini Trappola nel sacchetto **7**.

Scegliete un livello di difficoltà. Per la vostra prima partita vi consigliamo il livello **Grimorio** Principiante. Prendete il numero dei segnalini Coesione indicati nella tabella in base al numero di giocatori (incluso il **Grimorio**) e al livello di difficoltà che avete scelto. Come prima cosa, collocate il numero richiesto di segnalini Coesione sull'area oscura (con il mostro) del vassoio, poi collocate i segnalini rimanenti sull'altra parte del vassoio **8**.

Segnalini sull'area oscura: Da 4 a 5 giocatori: 5 / Da 6 a 8 giocatori: 7





 Tutti gli altri elementi del gioco rimangono nella scatola per il momento.

Ora siete pronti per giocare a **Obscurio**!

Svolgimento del Gioco



Nota Importante: Al **Grimorio** non è concesso parlare con i **Maghi**. Quel giocatore non può gesticolare, mimare, emettere alcun suono o commentare per cercare di dare dei suggerimenti. Per comunicare con i **Maghi**, il **Grimorio** può usare solo gli indicatori Farfalla.

Una partita di **Obscurio** si svolge in una serie di turni. Ogni turno si divide in 5 passi. A ogni turno, i **Maghi** devono risolvere un indovinello (ovvero interpretare gli indizi dati dal **Grimorio**) per trovare la porta che li guiderà alla prossima Stanza. Per uscire dalla Biblioteca devono attraversare con successo 6 Stanze.

Passo 1: Preparazione del Turno

Ogni Stanza prevede molti ostacoli ideati per evitare che i **Maghi** fuggano dalla Biblioteca. Durante la preparazione del turno, dovete pescare uno o più segnalini Trappola dal sacchetto e collocarli di fronte al **Grimorio**.

 Pescate **sempre** almeno 1 segnalino Trappola in questo passo, anche nel primo turno.

 A seconda del tempo impiegato dai **Maghi** per completare il turno precedente, potrebbero esserci dei segnalini Trappola aggiuntivi. Qualsiasi segnalino Trappola che pescate deve essere risolto nel turno attuale.

Vedi pagina 12 per controllare gli effetti dei segnalini Trappola.

Passo 2: Preparare l'Indovinello

Il **Grimorio** prende la prima carta Illusione dal mazzo e la guarda (accertatevi che **nessun altro giocatore** possa vederla). **Quella carta è la carta Uscita:** i **Maghi** devono identificarla (tra molte altre) per muoversi nella Stanza successiva. Il **Grimorio** tiene la carta a faccia in giù. Fino a che il passo 2 non è terminato, il **Grimorio** può guardare la carta Uscita.

Poi, il **Grimorio** pesca altre 2 carte Illusione e le colloca a faccia in su sul Leggio. Queste sono le **Pagine** del **Grimorio**. Usando gli indicatori Farfalla, il **Grimorio** indica 1 o 2 elementi su queste Pagine. Questi elementi devono essere correlati alla carta Uscita, visto che i **Maghi** li useranno come indizi per identificare quella carta Uscita. Il **Grimorio** può usare uno dei due indicatori Farfalla o anche entrambi. Possono essere collocati su ogni Pagina o entrambi sulla stessa Pagina. La Farfalla deve essere collocata all'interno del cerchio della carta che indica.

Il **Grimorio** può inoltre collocare un indicatore Farfalla in fondo alla Pagina. Questo significa che la Pagina nella sua interezza è un indizio ed è correlato alla carta Uscita per via del suo soggetto, il suo tema, i suoi colori ecc.

Nota: Una volta collocato, un indicatore Farfalla non può più essere mosso da nessuno (né dal **Grimorio**, né da alcun altro giocatore). Inoltre, il **Grimorio** non può utilizzare entrambi gli indicatori Farfalla per indicare lo stesso elemento.

Una volta che il **Grimorio** colloca i suoi indicatori Farfalla, colloca la carta Uscita a faccia in giù accanto ad essi e passa il Leggio ai **Maghi**. I **Maghi** possono ora parlare liberamente degli indicatori Farfalla e tentare di interpretare la loro collocazione.

Esempio: Durante il turno precedente, i **Maghi** hanno terminato le loro azioni dopo che la clessidra ha raggiunto la casella «+2». Come risultato, devono pescare 3 segnalini Trappola in quel turno (1 segnalino + 2 extra).



Carta Uscita



Pagine del **Grimorio**

Esempio: In questo esempio, il **Grimorio** decide di indicare il mare sulla Pagina di destra, perché è correlato all'acqua della carta Uscita. Poi, il **Grimorio** colloca il suo secondo indicatore Farfalla facendogli indicare la finestra rotonda, visto che ce n'è una nella carta Uscita.

Passo 3: Carte Traditore



Nota: Il **Grimorio** si assicura che questo passo si svolga senza intoppi, evitando di commentare le scelte del **Traditore** dal momento che non deve dare indizi sulla sua identità. Non deve parlargli e deve assicurarsi che rimanga anonimo!

• Questo passo si svolge in 3 fasi: •



Al segnale del **Grimorio**, i **Maghi** chiudono gli occhi.

Nota: È di vitale importanza che tutti i **Maghi** chiudano gli occhi. Non farlo sarebbe barare, visto che il **Traditore** sarebbe facilmente smascherato.



Il **Grimorio** chiede al **Traditore** di aprire gli occhi e aprire il porta carte, mostrandolo al **Traditore**. Ci sono 8 carte numerate da 1 a 8 nel porta carte. L'obiettivo del **Traditore** è di confondere i **Maghi** scegliendo carte che somiglino a potenziali carte Uscita, in base agli indicatori Farfalla collocati sulle Pagine del **Grimorio**.

Il **Traditore** può scegliere una prima carta: semplicemente riproduce il numero della carta con le sue dita. Il **Grimorio** colloca poi quella carta a faccia in giù **in cima alla** carta Uscita del turno e pesca immediatamente una nuova carta dal mazzo per sostituire la carta scelta.

Il **Traditore** può scegliere una seconda carta. Il **Grimorio** procede come ha fatto per la prima carta, assicurandosi di pescare una nuova carta per sostituirla una volta selezionata.

Poi, il **Grimorio** chiude il porta carte.

Nota: Scegliere le carte non è obbligatorio. Il **Traditore** può decidere di non scegliere carte, in quel caso annuisce semplicemente verso il **Grimorio** per fargli sapere che può chiudere subito il porta carte.



Una volta che il **Grimorio** chiude il porta carte, il **Traditore** richiude gli occhi. Al segnale del **Grimorio**, tutti riaprono gli occhi.



Nota Importante: Durante questo passo, è di vitale importanza che il **Grimorio** e il **Traditore** non rivelino alcuna informazione riguardo all'identità del **Traditore**. Il **Grimorio** non deve chiamare il **Traditore** per nome, né girarsi verso di lui quando parla. Il **Traditore** dovrebbe muoversi con cautela; produrre il più piccolo suono attirerebbe su di sé l'attenzione degli altri giocatori.

Passo 4: Scegliere la Porta

Il **Grimorio** prende ora la carta Uscita, più qualsiasi carta scelta dal **Traditore** durante il passo precedente, e aggiunge tante carte quante ne servono dal mazzo fino ad avere un totale di 6 carte Illusione (i segnalini Trappola potrebbero alterare questo totale). Poi, il **Grimorio** mescola le carte e le dà ai **Maghi**. I **Maghi** le collocano a faccia in su sulle sezioni appropriate del tabellone, numerate da 1 a 6. Queste sezioni vengono chiamate "Porte".

Durante questo passo, i **Maghi** devono trovare la carta Uscita, nascosta tra le altre carte Illusione di questo turno. Devono discutere degli indizi dati dal **Grimorio** (gli indicatori Farfalla) e cercano di capire come gli elementi indicati dalle Farfalle sono correlati alla carta Uscita.

Non appena la prima carta viene collocata sul tabellone, il **Grimorio** gira la clessidra e la colloca sulla prima casella del Segnatempo (sul dorso del porta carte). Se la clessidra si esaurisce prima della fine di quel passo, il **Grimorio** deve girarla di nuovo e collocarla sulla seconda casella, e così via. Prima i **Maghi** si mettono d'accordo su una carta, meno Trappole subiranno nel prossimo turno.

Quando un Mago pensa di aver trovato l'Uscita corretta (una carta compatibile con gli indizi ricevuti), colloca il suo gettone Personaggio di fronte alla porta corrispondente. I **Maghi** possono cambiare idea e muovere il loro gettone fino a che il passo non è finito.

I **Maghi** possono collaborare e ognuno può scegliere una porta diversa per aumentare le probabilità del gruppo di trovare la porta giusta. Tuttavia, procedere in questo modo è rischioso, dal momento che il gruppo perderà un segnalino Coesione per ogni Mago che sceglie la porta sbagliata.

Questo passo può terminare in due modi:

Tutti i **Maghi** hanno scelto una porta e non vogliono cambiare idea. Dicono al **Grimorio** che il passo è terminato. La clessidra rimane sulla sua casella attuale.

La clessidra si esaurisce mentre si trova sull'ultima casella del Segnatempo. Il **Grimorio** dice a voce alta "Stop!" e i **Maghi** non possono più collocare il proprio gettone. Per ogni Mago che non ha collocato il proprio gettone, il gruppo perderà punti Coesione, come se questi **Maghi** avessero scelto la porta sbagliata.

Esempio: In questo esempio, il **Blu** pensa che gli indizi dati dal **Grimorio** siano riferiti alla finestra e al blu scuro mostrati sulla carta 1. Come risultato, colloca il proprio gettone Personaggio davanti a quella porta. Il **Verde** sceglie di collocare il proprio gettone di fronte alla porta 4 a causa della finestra rotonda e dell'acqua che appare su di essa. Inoltre, vuole essere sicuro che qualcuno scelga questa porta. Il **Rosso** e il **Giallo** sono entrambi convinti che la porta giusta sia la porta 6 a causa della luna e delle stelle.



Pagine del **Grimorio**



Quando questo passo finisce, il **Grimorio** rivela la carta Uscita corretta tra le porte. Poi, procedete come segue per risolvere quel passo:



Se almeno un gettone Personaggio si trova davanti alla carta Uscita, il gruppo si muove avanti di una Stanza! Muovete l'indicatore Progresso in avanti di una casella. Se l'indicatore Progresso raggiunge l'ultima casella della traccia Progresso, la Trappola Osservatore è ora attiva (come indicato sul tabellone di gioco) per il resto della partita. Potete leggere gli effetti di questa trappola a pagina 12. Se l'indicatore Progresso si trova sull'ultima casella e i **Maghi** hanno ancora almeno 1 segnalino Coesione, la partita è finita. I **Maghi** e il **Grimorio** vincono!



Ogni Mago il cui gettone Personaggio non è stato collocato, o è collocato di fronte a una porta sbagliata (qualsiasi altra porta che non sia la carta Uscita) prende un segnalino Coesione (prima dall'area più a sinistra del vassoio, poi dall'area oscura se l'altra area è vuota) e lo colloca sulla sua carta Personaggio. Tenere i segnalini sulla carta Personaggio permette ai giocatori di tenere traccia del numero di volte che un particolare Mago sceglie una porta sbagliata. Se l'ultimo segnalino Coesione viene preso dal tabellone, i **Maghi** si sono persi nella Biblioteca. Il **Traditore** vince la partita! Se nessuno trova la carta Uscita, il gruppo non progredisce. L'indicatore Progresso non si muove sulla traccia.

Esempio: In questo esempio, la carta Uscita è la porta 4. Almeno un gettone Personaggio si trova davanti a quella porta. Come risultato, l'indicatore Progresso si muove in avanti di una casella. Poi, ogni giocatore che si trovava davanti a una porta sbagliata prende un segnalino Coesione dall'area corrispondente e colloca quel segnalino sulla propria carta Personaggio. Il **Blu**, il **Rosso** e il **Giallo** prendono un segnalino ciascuno. La squadra perde 3 segnalini Coesione, ma almeno avanza nella prossima Stanza.



Passo 5: Fine del Turno

Tutte le carte Illusione usate vengono scartate a faccia in su vicino al tabellone. Tutti i segnalini Trappola vengono rimessi nel sacchetto. Tutti i **Maghi** collocano il proprio gettone al centro del tabellone. Poi proseguite con il turno successivo, iniziando dal passo 1: Preparazione del Turno.



Muovere un'Accusa

Non appena prendono l'ultimo segnalino Coesione dalla prima area del vassoio nel passo 4, i **Maghi** iniziano a cercare il **Traditore** nei loro ranghi: ha inizio la Fase d'Accusa. Il **Grimorio** non prende parte a questa fase. La Fase d'Accusa si svolge come descritto di seguito:

- 1 Girate la clessidra. I **Maghi** hanno 1 minuto per discutere e cercare di scoprire chi sia il **Traditore** tra di loro.
- 2 Quando la clessidra si esaurisce, i **Maghi** contano fino a tre e simultaneamente puntano il dito verso un qualsiasi giocatore a loro scelta, se pensano che quel giocatore sia il **Traditore**.
- 3 Contate i voti contro ogni giocatore. Il giocatore con più voti viene accusato (se c'è un pareggio, tutti i giocatori in pareggio vengono accusati). Ogni giocatore accusato rivela la sua carta Lealtà. Per ogni giocatore Leale falsamente accusato perdetevi 2 segnalini Coesione (rimetteteli nella scatola).

Se il **Traditore** non è stato accusato e ci sono ancora dei segnalini Coesione rimanenti, iniziate di nuovo questa fase (girate la clessidra ecc.).



Se il **Traditore** è stato accusato e smascherato e ci sono ancora dei segnalini Coesione rimanenti, proseguite con il prossimo turno. Il **Traditore** rimuove il proprio gettone dal tabellone. Da adesso fino alla fine della partita, il **Traditore** prenderà parte solamente al passo 3 (carte **Traditore**). Non può più partecipare alle discussioni tra **Maghi**.

Nota: I giocatori Leali prendono ancora parte a tutte le fasi del turno di gioco, anche se sono stati falsamente accusati.

Fine della Partita

La partita può finire in due modi:



Il gioco vi dice di muovere l'indicatore Progresso ma l'indicatore si trova già sull'ultima casella della traccia (la traccia contiene 6 caselle) e i **Maghi** hanno ancora almeno 1 segnalino Coesione: i **Maghi** sono riusciti a fuggire dalla Biblioteca!

**I Maghi e il Grimorio vincono la partita.
Il Traditore perde!**



L'ultimo segnalino Coesione viene preso dall'area oscura del vassoio: i **Maghi** si sono persi nella Biblioteca e il gruppo si disperde.

Il Traditore vince la partita da solo!



Varianti per 2 o 3 giocatori



2 e 3 giocatori

Non c'è il **Traditore** nelle partite a 2 o 3 giocatori. Ignorate qualsiasi regola o passo correlato al **Traditore**. Inoltre:

- Non usate carte Lealtà;
- Ignorate il passo 3 a ogni turno;
- Rimuovete qualsiasi segnalino Trappola viola dalla partita;
- Ignorate la Fase d'Accusa;
- Non mettete carte Illusione nel porta carte (vi servirà comunque per il Segnatempo).



2 giocatori

In una partita a 2 giocatori c'è un **Grimorio** e un giocatore Mago. Il Mago inizia con due gettoni Personaggio: il proprio gettone, più un altro che sarà il suo compagno. Collocate i 2 gettoni al centro del tabellone. Nel passo 4 (Scegliere la Porta) deve usare i due gettoni. Entrambi i gettoni possono essere collocati davanti alla stessa porta oppure davanti a due porte diverse. Alla fine di questo passo, se il proprio gettone ha scelto la porta sbagliata, il giocatore prende 2 segnalini Coesione dal tabellone. Se il gettone del compagno ha scelto la porta sbagliata, prende solo 1 segnalino Coesione dal tabellone.



Riconoscimenti

Designer: L'Atelier
Editore: Régis Bonnessée
Capo del Progetto: Arthur Décamp
Responsabile dello Sviluppo: Alexandre Garcia
Sviluppo: Lucas Forlacroix,
 Valentin Gaudicheau, Nicolas Sato
Direzione Artistica: Jérémy Couturier

Illustrazioni: Xavier Collette, M81 e Libellud
Impaginazione: Thomas Dutertre
Progetto Grafico: Clément Dautremay,
 Mélanie André
Regolamento: Arthur Décamp & L'Atelier
Traduzione: Denise Venanzetti

Supervisione: Massimo Bianchini
Marketing: Mathieu Aubert
Comunicazione: Maximilien Da Cunha,
 Paul Neveur
Responsabile di Produzione: Alexandra Soporan
Amministrazione: Amélie Rouillet,
 Pascale Belot

Playtester: Rosie Hewis, Julie Vignaud, Catalina Balan, Adrien Baudet, Anthony Carles, Alexis Chapeau, Louise Cornu, Pascal Dubech, Laura Espina, Floriana Luciani, Javier Mayorga, Charles Triboulot, André Vanouche, Emmanuel Biré, Valentin Briole, Mathieu Carlouet, Brice Chardin, Laura Cousseau, Benoît Dabadie, Mathieu Fenot, Paul Ferret, Aline Fischer, William Forestier, Simon Genet, Kévin Goulette, Hélène Grisoni, Florent Guibert, Corentin Guillaumot, Robin Larnicol, José Lhuillier, Louisa Mamalis, Susan Mckinlay, Maki Namiko, Olivier Noc, Alexandra Pedinotti, Tristan Pietropauli, Raphaël Robert-Bouchard, Aurélie Simondet, Stico, Andres Vargas

© Libellud 2019

Segnalini Trappola

Ogni Trappola si applica in un determinato passo. Le Trappole rendono più difficile per i **Maghi** fuggire dalla Biblioteca.

Le Trappole Marroni influiscono sul Passo 2



+2:
Pescate immediatamente 2 segnalini Trappola extra dal sacchetto.



Corridoio Crepuscolare:
Il **Grimorio** deve collocare il foglio di plastica rosso sulle Pagine prima di collocare i suoi indicatori Farfalla.



Nebbia Mistica:
Il **Grimorio** deve collocare il foglio stampato di plastica sulle Pagine prima di collocare i suoi indicatori Farfalla. Non può indicare nulla sul foglio stampato.



Notte Oscura:
Il **Grimorio** deve scartare le Pagine e rimuovere gli indicatori Farfalla all'inizio del passo 3.



Farfalle Unite:
Il **Grimorio** deve collocare entrambi gli indicatori Farfalla sopra o sotto la stessa Pagina.



Farfalla Inferiore:
Il **Grimorio** deve collocare almeno un indicatore Farfalla nella parte inferiore di una Pagina. L'altro indicatore Farfalla può essere collocato liberamente.

Le Trappole Viola influiscono sul Passo 3



Magia Nera:
Il **Traditore** può scegliere fino a 4 carte dal porta carte anziché 2.



Spionaggio:
Il **Grimorio** deve mostrare la carta Uscita al **Traditore** prima che il **Traditore** scelga le carte.

Le Trappole Verdi influiscono sul Passo 4



Porta Nascosta:
La carta collocata sulla porta 4 non è rivelata. I **Maghi** possono sceglierla come qualsiasi altra porta, ma la carta non sarà rivelata fino alla fine di quel passo.



Stanza Evanescente:
Collocate la Stanza Evanescente sul Segnatempo. Sostituisce completamente il Segnatempo fino alla fine di questo turno.



Stanza Grande:
Il **Grimorio** aggiunge una carta extra dal mazzo (usate la porta 7).



Stanza Pericolosa:
Quando risolvete il passo 4, contate il numero di porte sbagliate che sono state scelte dai **Maghi** e rimuovete altrettanti segnalini Coesione dal tabellone (rimetteteli nella scatola).



Porte Chiuse:
Invece di rivelare tutte le carte Illusione contemporaneamente, i **Maghi** le rivelano una alla volta. Non appena una porta viene rivelata, ogni Mago che non ha collocato il proprio gettone deve decidere se scegliere questa porta oppure no. Se non la sceglie, non può collocare successivamente nel turno il proprio gettone su questa porta. Una volta che tutti i **Maghi** hanno collocato il proprio gettone, risolvete il passo 4.
Nota: Se rivelate questo segnalino mentre l'Osservatore è attivo, dopo che una carta viene rivelata contate fino a tre. Ogni giocatore che sceglie questa porta dopo di ciò colloca il proprio gettone su di essa.

Trappola Speciale: L'Osservatore



La Trappola Osservatore non è un segnalino. Si applica a ogni turno se l'indicatore Progresso si trova sull'ultima casella della sua traccia. Quando questa Trappola si attiva, i **Maghi** non possono comunicare gli uni con gli altri, non importa come. Per di più, al posto di collocare il proprio gettone davanti a una porta, prendono semplicemente il proprio gettone in mano una volta che ognuno di loro ha deciso individualmente quale porta tentare. Una volta che tutti hanno il proprio gettone in mano, tutti i **Maghi** contano fino a tre, poi collocano contemporaneamente il proprio gettone davanti alla porta di loro scelta.



Nessun effetto:
Questo segnalino non ha alcun effetto.