

OBSCURIO

ПРАВИЛА ГРИ





Ви знали, що ця Бібліотека занедбана не просто так. Одні люди з неї не повернулися... Інші ж збожеволіли... Ширилися чутки, що в Бібліотеці чимало магічних предметів і могутніх артефактів. Цього виявилось достатньо, щоб переконати вас і ваших друзів-чарівників прийти сюди.

Тепер ви біжите нескінченними рядами книжкових полиць, тримаючи під пахвою заповітну книгу заклинань – Гримуар. Вас намагається наздогнати жадливий Чаклун, одержимий бажанням повернути те, що йому належить! Бібліотека слухається свого темного господаря і робить все можливе, щоб перешкодити вам знайти вихід із лабірину

нескінченних коридорів, потаємних дверей та рухомих сходів.

На щастя, книга заклинань допоможе вам знайти вихід! На її сторінках ви знайдете фантазмагоричні образи, правильно розтлумачивши які, ви та ваші друзі зможете перемогти.

Але чи справді ваші друзі ті, за кого себе видають? Чи можете ви їм довіряти? Інтуїція підказує вам, що один із вас піддався чарам жадливого Чакуна й тепер планує проти вас змову. Будьте обережні, інакше залишитеся вічно блукати нескінченним лабіринтом...

Огляд гри

Obscurio — кооперативна, асиметрична гра, в якій кожен гравець матиме свою приховану роль. Гравці намагаються витлумачити ілюзії, щоб вибратися з Бібліотеки. Залежно від своєї ролі, гравці гратимуть по-різному.



Гримуар — роль, яка відома всім гравцям на початку гри. Він єдиний знає вихід із Бібліотеки та хто з гравців **Зрадник**. Завдання **Гримуара** — спрямовувати гравців. Однак **Гримуар** не може говорити (все-таки це книга!) і спілкується з гравцями лише за допомогою малюнків і візуальних підказок.

Умови перемоги: **Гримуар** перемагає разом із **Чарівниками**, якщо віддані **Чарівники** знаходять вихід із Бібліотеки. **Гримуар** знає, хто **Зрадник**, але не повинен давати жодних підказок, хто ним є!

Ролі



Ролі інших відданих **Чарівників** тримаються в таємниці більшу частину гри. **Чарівники** намагаються розшифрувати підказки **Гримуара**, щоб знайти двері, які допоможуть їм вибратися з Бібліотеки.

Умови перемоги: Віддані **Чарівники** перемагають, якщо їм вдається вибратися з Бібліотеки.



Зрадник ховається серед **Чарівників** від самого початку гри. **Зрадник** вводить в оману інших **Чарівників**, намагаючись якнайдовше залишатися невикритим. **Зрадник** грає проти **Гримуара** та **Чарівників**, і перемагає, якщо їм не вдається вибратися з Бібліотеки.

Примітка: У цих правилах гри слово «**Чарівники**» стосується всіх гравців, у тому числі і **Зрадника**, але окрім **Гримуара**, якщо не вказано інше.

Умови перемоги: **Зрадник** перемагає, якщо **Чарівники** втрачають усі очки згуртованості.



Примітка: Якщо ви граєте щонайменше вчотирьох, прочитайте правила нижче. Якщо ви граєте вдвох або втрох, прочитайте правила гри для двох та трьох гравців на с. 11.

Вміст гри та приготування

Вміст гри



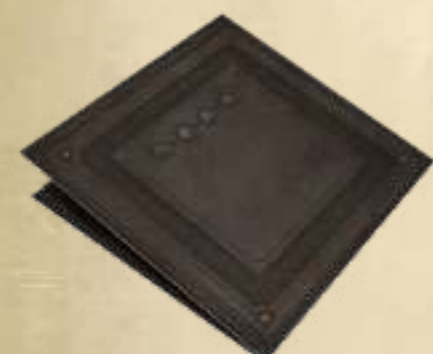
2 маркери метеликів



84 карти ілюзій



1 підставка



1 альбом для карт із треком часу на звороті



1 ігрове поле



7 карт відданості (6 карт відданості та 1 карта Зрадника)



7 фішок персонажів



2 круглі напівпрозорі пластикові карти червоного кольору



1 маркер прогресу



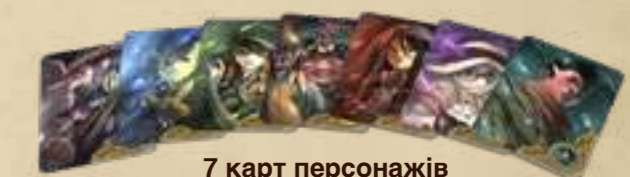
2 круглі напівпрозорі пластикові карти з білим візерунком



1 пісковий годинник (приблизно 60 секунд)



1 мішечок



7 карт персонажів



14 жетонів пасток



30 жетонів згуртованості



1 тайл зникаючої кімнати

Приготування

Рівні складності:

Гравців	Початківець-Гримуар	Досвідчений Гримуар	Професіонал-Гримуар
8	30	26	22
7	26	22	18
6	22	18	15
5	18	15	12
4	15	12	10
3	9	8	7
2	12	10	8

Покладіть ігрове поле на центр стола **1**. Покладіть маркер прогресу на першу поділку треку прогресу у верхній частині ігрового поля **2**.

Будь-яким чином виберіть гравця, який стане **Гримуаром**. Цей гравець бере підставку, 2 маркери метеликів, альбом для карт та пісковий годинник **3**. Перетасуйте карти ілюзій, сформуйте колоду та покладіть її долілиць поряд із **Гримуаром** **4**. **Гримуар** бере з колоди 8 верхніх карт ілюзій і кладе їх горілиць в альбом для карт (інші гравці **не повинні** бачити цих карт). Після цього **Гримуар** закриває альбом для карт **5**.

Всі інші гравці вибирають карту персонажа та беруть відповідну фішку. Кожен гравець кладе карту персонажа перед собою, а фішку кладе на центр ігрового поля **6**. Ці гравці стають **Чарівниками**.

Візьміть карту **Зрадника** та стільки карт відданості, скільки **Чарівників** у грі (наприклад, із чотирма **Чарівниками** візьміть 1 карту **Зрадника** та 3 карти відданості). Перетасуйте карти та роздайте по 1 карті кожному **Чарівникові**. Кожен **Чарівник** таємно дивиться на свою карту відданості та не показує її іншим гравцям. Один із гравців стає **Зрадником**.

Покладіть жетони пасток у мішечок **7**.

Виберіть складність гри. Для першої гри рекомендуємо рівень «**Гримуар-Початківець**». Візьміть необхідну кількість жетонів згуртованості залежно від кількості гравців (включно з **Гримуаром**) та вибраного рівня складності. Спочатку покладіть необхідну кількість жетонів згуртованості в темну секцію (з монстром), а жетони, що залишилися, покладіть на іншу частину секції. **8**.

Кількість жетонів у темній секції: 4 - 5 гравців: 5 / 6 - 8 гравців: 7



Інші компоненти залиште в коробці. Поки що вони вам не знадобляться.

Тепер ви готові грати в **Obscurio!**

Перебіг гри



Важливо! Гримуару заборонено розмовляти з **Чарівниками**. Гримуар не може підказувати жестами, мімікою, звуками або словами. Для спілкування з **Чарівниками** Гримуар може використовувати лише маркери метеликів.

Гра «**Obscurio**» триває кілька ходів. Кожен хід поділено на 5 кроків. Кожен хід **Чарівники** намагаються відгадати загадку (витлумачити підказки **Гримуара**), щоб знайти двері, які приведуть їх до наступної кімнати. Щоб вибратися з Бібліотеки, **Чарівники** повинні успішно пройти 6 кімнат.

Крок 1. Приготування ходу

У кожній кімнаті на **Чарівників** чекає безліч пасток, які перешкоджатимуть їм вибратися з Бібліотеки. Під час приготування ходу витягніть один або кілька жетонів пасток із мішечка та покладіть їх перед **Гримуаром**.

Ви завжди витягуєте щонайменше 1 жетон пастки в Кроці 1, навіть коли виконуєте перший хід.

Залежно від часу, який знадобився **Чарівникам** для завершення попереднього ходу, в гру можуть вводиться додаткові жетони пасток. **Застосуйте ефект будь-якого жетона пастки, який ви дістаєте, у поточному ході.**

Опис ефектів пасток дивіться на с.12.

Крок 2. Приготування загадки

Гримуар бере першу карту ілюзії з колоди та дивиться на неї (переконайтеся, що **жоден інший гравець** не бачить цю карту!). **Ця карта є картою виходу: Чарівники** повинні знайти її (серед багатьох інших), щоб перейти до наступної кімнати. **Гримуар** тримає карту долілиць. Поки Крок 2 не закінчений, **Гримуар** може дивитися на карту виходу.

Потім Гримуар бере інші 2 карти ілюзій з колоди та кладе їх горілиць на підставку. Це **Сторінки Гримуара**. Використовуючи маркери метеликів, **Гримуар** вказує на 1 або 2 елементи на цих сторінках. Ці елементи повинні бути пов'язані з картою виходу, тому що **Чарівники** використовуватимуть їх як підказки, щоб знайти вихід. **Гримуар** може використовувати один із двох маркерів метеликів або обидва. Їх можна розмістити на кожній сторінці або лише на одній. Маркер метелика повинен бути розміщений всередині кола карти і не виходити за її межі.

Гримуар може також розмістити один із двох маркерів метеликів внизу сторінки. Це означатиме, що вся сторінка є підказкою та пов'язана з картою виходу, зображеною на ній предметом, темою, кольорами тощо.

Примітка: Після того, як маркер метелика розмістили на сторінку, ані **Гримуар**, ані інші гравці не можуть його перемістити. Крім того, **Гримуар** не може використовувати обидва маркери метеликів, щоб вказати на один і той самий елемент – маркери метеликів завжди повинні вказувати на різні елементи.

Після того, як **Гримуар** розмістив маркер метелика, він кладе карту виходу долілиць поряд із собою і передає **Чарівникам** підставку з картами. Тепер **Чарівники** можуть розпочати обговорення підказок.

Приклад. Під час попереднього ходу Чарівники завершили свої дії після того, як пісковий годинник досяг поділки «+2». В результаті Чарівники повинні дістати 3 жетони пасток у цей хід (1 жетон + 2 додаткові)



Карта виходу



Сторінки Гримуара

Приклад. **Гримуар** вирішує вказати на море на сторінці праворуч, тому що воно пов'язане з водою на карті виходу. Потім **Гримуар** розміщує другий маркер метелика, який вказує на кругле вікно, позаяк на карті виходу також є вікно.

Крок 3. Карти Зрадника



Примітка: **Гримуар** повинен переконатися, що цей крок правильно розіграний, але він не може коментувати вибір, зроблений **Зрадником**, тому що не повинен розкривати особу **Зрадника**. Не розмовляйте зі **Зрадником** і переконайтеся, що його особу досі не викрито!

Цей крок складається з трьох фаз:



За вказівкою **Гримуара** **Чарівники** заплющують очі.

Важливо! Усі **Чарівники** повинні заплющити очі. Якщо гравці не заплющують очі, вони знатимуть, хто **Зрадник**.



Гримуар просить **Зрадника** розплющити очі та показує йому карти в альбомі. В ньому знаходяться 8 карт, пронумерованих від 1 до 8. Завдання **Зрадника** – заплутати **Чарівників** і, враховуючи розташування маркерів метеликів, вибрати такі карти, які схожі на карти виходу.

Зрадник може вибрати першу карту: він вказує пальцем на номер карти. **Гримуар** кладе цю карту долілиць на карту виходу поточного ходу та відразу бере нову карту з колоди замість цієї карти.

Після цього **Зрадник** може вибрати другу карту. Повторіть ті самі дії, що й під час вибору першої карти. Не забудьте взяти нову карту натомість вибраної.

Після цього **Гримуар** закриває альбом.

Примітка: **Зрадник** може вирішити не вибирати карти. В цьому випадку він просто подає знак **Гримуару**, що він може закрити альбом.



Як тільки **Гримуар** закриває альбом, **Зрадник** заплющує очі. За вказівкою **Гримуара** всі **Чарівники** розплющують очі.



Важливо! Під час виконання цього кроку необхідно, щоб **Гримуар** і **Зрадник** жодним чином не викрили **Зрадника**. **Гримуар** не повинен називати **Зрадника** на ім'я і повертатися в його бік. **Зрадник** повинен рухатися обережно, оскільки будь-який звук з його боку приверне увагу інших гравців.

Крок 4. Вибір Дверей

Гримуар бере карту виходу, а також карти, які вибрав **Зрадник** під час попереднього кроку. **Гримуар** додає стільки карт із колоди, скільки потрібно, щоб у нього опинилося 6 карт ілюзій (ефекти жетонів пасток можуть змінити кількість карт). Після цього **Гримуар** перетасовує карти і віддає їх **Чарівникам**. Вони кладуть карти горілиць на відповідні місця на ігровому полі, пронумеровані від 1 до 6. Ці місця називаються «Двері».

Під час цього кроку **Чарівники** повинні знайти карту виходу, яка захована серед інших карт ілюзій. **Чарівники** обговорюють підказки **Гримуара** і намагаються зрозуміти, як елементи, на які вказують маркери метеликів, пов'язані з картою виходу.

Щойно гравці розміщують першу карту на ігрове поле, **Гримуар** перевертає пісковий годинник і ставить його на першій поділці треку часу (на звороті альбому). Якщо час закінчиться до кінця поточного кроку, **Гримуар** перевертає годинник знову і пересуває його на другу поділку і так далі. Чим раніше **Чарівники** виберуть карту, тим менше пасток вони зустрінуть у наступній кімнаті.

Коли **Чарівник** вважає, що знайшов правильну карту виходу (тобто карту, яка, на його думку, відповідає підказкам **Гримуара**), він ставить свою фішку персонажа перед відповідними дверима. **Чарівники** можуть передумати та перемістити свої фішки до кінця поточного кроку.

Чарівники можуть разом вибрати одні двері або кожен може вибрати різні, щоб підвищити шанси знайти правильні. Однак робити це ризиковано, оскільки **Чарівники** втраять один жетон згуртованості за кожного **Чарівника**, який обрав хибні двері.

Цей крок може закінчитися двома шляхами:

Усі **Чарівники** вибрали двері і вони не хочуть змінювати свої рішення. Вони повідомляють **Гримуару**, що крок завершений. Пісковий годинник залишається на поточній поділці.

Час у пісковому годиннику минув на останній поділці треку часу. **Гримуар** каже «Стоп!» й **Чарівники** більше не можуть розміщувати свої фішки персонажів. За кожного **Чарівника**, який не поставив або не перемістив свою фішку, **Чарівники** втрачають очки згуртованості, ніби ці **Чарівники** обрали неправильні двері.

Після закінчення цього кроку **Гримуар** показує гравцям правильну карту виходу серед дверей. Залежно від вибору дверей виконайте такі дії:



Якщо перед правильною картою виходу є щонайменше одна фішка персонажа, то **Чарівники** переходять у наступну кімнату! Перемістіть маркер прогресу на одну поділку вперед. Коли маркер прогресу досягає останньої поділки на треку прогресу, активується пастка Стража (як зазначено на ігровому полі). Ця пастка залишається активною до кінця гри. Ефекти цієї пастки дивіться на с. 12. Якщо маркер прогресу був на останній поділці, та якщо у **Чарівників** є щонайменше 1 маркер згуртованості, гра закінчується. **Чарівники** та **Гримуар** перемагають!



Кожен **Чарівник**, який не розмістив свою фішку перед дверима або розмістив її біля неправильних дверей (будь-якими дверима, крім карти виходу), бере жетон згуртованості (спочатку з крайньої лівої секції, а потім із темної секції, якщо крайня ліва секція спорожня) і розміщує його на свою карту персонажа. Жетони згуртованості на картах персонажів допомагають визначити, скільки разів цей **Чарівник** вибрав неправильні двері. Якщо на ігровому полі більше не залишилося жетонів згуртованості, **Чарівники** губляться у Бібліотеці. **Зрадник** перемагає! Якщо ніхто не вибрав правильну карту виходу, гравці не просуваються вперед. Маркер прогресу не переміщують, а залишають на поточній поділці треку прогресу.

Приклад. Гравець із **Блакитною** фішкою вважає, що підказки **Гримуара** вказують на вікно та темно-синій колір на карті №1. Цей гравець розміщує свою фішку персонажа перед цими дверима. Гравець із **Білою** фішкою ставить свою фішку перед дверима №4: він вважає, що підказки вказують на кругле вікно та воду. Цей гравець хоче збільшити шанси **Чарівників** знайти правильні двері, тому розміщує перед цими дверима свою фішку. Гравці з **Червоною** та **Жовтою** фішками вважають, що правильні двері – №6, тому що на карті зображені місяць і зірки. Вони розміщують свої фішки перед цими дверима.



Сторінки **Гримуара**



Приклад. Правильна карта виходу – Двері №4. Один із **Чарівників** розмістив свою фішку напроти цих дверей. Перемістіть маркер прогресу на одну поділку вперед на треку прогресу. Потім кожен гравець, який поставив фішку перед неправильними дверима, бере один жетон згуртованості та кладе його на свою карту персонажа. Гравці з **Блакитною**, **Червоною** та **Жовтою** фішками беруть по одному жетону. **Чарівники** втратили 3 жетони згуртованості, але принаймні вони перейшли до наступної кімнати.



Крок 5. Кінець ходу

Скиньте горілиць поряд із ігровим полем усі використані карти ілюзій. Покладіть у мішечок усі жетони пасток. Усі **Чарівники** ставлять свої фішки на центр ігрового поля. Розпочніть виконання нового ходу, починаючи з Кроку 1. Приготування ходу.



Пошук Зрадника

Щойно **Чарівники** беруть останній жетон згуртованості з крайньої лівої секції під час виконання Кроку 4, вони починають шукати **Зрадника**. Починається фаза звинувачення. **Гримуар** не бере участі у цій фазі. Розіграйте цю фазу наступним чином:

- 1 Переверніть пісковий годинник. **Чарівники** мають 1 хвилину, щоб обговорити і спробувати знайти **Зрадника**.
- 2 Коли час закінчився, порухайте до трьох і **Чарівники** одночасно повинні вказати пальцем на гравця, який, на їхню думку, є **Зрадником**.
- 3 Підрахуйте голоси проти кожного гравця. Звинувачується гравець, проти якого проголосувала найбільша кількість гравців (якщо кілька гравців набрали однакову кількість голосів проти себе, то всі вони звинувачуються). Усі звинувачені гравці відкривають свої карти відданості. За кожного помилково звинуваченого відданого гравця **Чарівники** втрачають 2 жетони згуртованості (покладіть ці жетони у коробку).

Якщо **Зрадник** не був звинувачений, і якщо ще залишилися жетони згуртованості, почніть цю фазу спочатку: переверніть пісковий годинник і розіграйте фазу «Пошук **Зрадника**» повторно.



Якщо **Зрадник** був звинувачений та викритий, і якщо ще залишилися жетони згуртованості, перейдіть до наступного ходу. **Зрадник** забирає свою фішку з ігрового поля. Відтепер і до кінця гри, **Зрадник** братиме участь лише у Кроці 3 (карти **Зрадника**). Цей гравець більше не бере участі в обговореннях **Чарівників**.

Примітка: Віддані гравці, як і раніше, беруть участь у всіх етапах гри, навіть якщо їх помилково звинуватили.

Кінець гри

Гра закінчується у двох випадках:



Якщо необхідно перемістити маркер прогресу, у той час як він уже знаходиться на останній поділці треку прогресу (всього на треку 6 поділок), а у **Чарівників** ще залишився щонайменше 1 маркер згуртованості: **Чарівникам** вдалося вибратися з Бібліотеки!

Чарівники та Гримуар перемагають. Зрадник програє!

На темній секції не залишилося жетонів згуртованості: **Чарівники** губляться у Бібліотеці.

Зрадник одноосібно перемагає!



Варіант гри для двох або трьох гравців



Гра для 2 і 3 гравців

У грі вдвох чи втрьох немає **Зрадника**. Ігноруйте будь-які правила або кроки, пов'язані зі **Зрадником**. Також:

- Не використовуйте карти відданості;
- Не виконуйте Крок 3 в кожному ході;
- Не використовуйте в грі фіолетові жетони пасток;
- Не розіграйте фазу звинувачення;
- Не розміщуйте карти ілюзій в альбом (вам знадобиться лише трек часу на зворотній стороні альбому).



2 гравці

У грі вдвох гравці виконують роль **Гримуара** та **Чарівника**. **Чарівник** бере дві фішки персонажів: свою фішку та ще одну фішку персонажа, який стане його напарником. Покладіть 2 фішки на центр ігрового поля. У Кроці 4 (Вибір Дверей) гравець **повинен** розмістити дві фішки. Обидві фішки можуть бути розміщені перед тими самими дверима або перед двома різними. Наприкінці Кроку 4, якщо гравець розмістив свою фішку персонажа перед неправильними дверима, він забирає два жетони згуртованості з ігрового поля. Якщо гравець поставив фішку напарника перед неправильними дверима, він забирає лише 1 жетон згуртованості.



Творці гри

Автор гри: L'Atelier
Генеральний директор: Régis Bonnessée
Керівник проекту: Arthur Décamp
Менеджер з розвитку: Alexandre Garcia
Розроблення: Lucas Forlacroix, Valentin Gaudicheau, Nicolas Sato
Художній редактор: Jérémy Couturier

Ілюстрації: Xavier Collette, M81 and Libellud
Верстка: Thomas Dutertre
Дизайн: Clément Dautremay, Mélanie André
Правила гри: Arthur Décamp & L'Atelier
Переклад українською: Данило Пера
Редактори правил українською: Владислав Жебровський, Дар'я Єфремова

Верстка правил українською: Денис Ревенко
Реклама: Mathieu Aubert
Зв'язки з громадськістю: Maximilien Da Cunha, Paul Neveux
Менеджер із виробництва: Alexandra Soporan
Координатори: Amélie Rouillet, Pascale Belot

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

© Libellud 2019

Жетони пасток

Ефекти кожного жетона пастки застосовують під час певного кроку. Пастки заважають **Чарівникам** вибратися з Бібліотеки.

Ефекти пасток коричневого кольору застосовують під час Кроку 2



+2:

Негайно дістаньте 2 додаткові жетона пасток з мішечка.



Темний коридор (червоний фільтр): **Гримуар** кладе круглі напівпрозорі пластикові карти червоного кольору на сторінки, перш ніж розмістити на них маркери метеликів.



Чарівний туман:

Гримуар кладе круглі напівпрозорі пластикові карти з білим візерунком на сторінки, перш ніж розмістити на них маркери метеликів. Вони не можуть вказувати на що-небудь на пластикових картах.



Темна ніч:

Гримуар скидає сторінки та вилучає маркери метеликів на початку Кроку 3.



Пара метеликів:

Гримуар розміщує обидва маркери метеликів на одній сторінці або під нею.



Той, що низько літає:

Гримуар розміщує один маркер метелика у нижній частині сторінки. Інший маркер метелика може бути розміщений будь-де.

Ефекти пасток фіолетового кольору застосовують під час Кроку 3



Темна магія:

Зрадник може вибрати до 4 карт із альбому натомість 2 карт.



Шпигунство:

Гримуар показує карту виходу **Зрадникові**, перш ніж **Зрадник** почне вибирати карти.

Ефекти пасток зеленого кольору застосовують під час Кроку 4



Потайні Двері:

Не відкривайте карту, що розміщена на Дверях №4. **Чарівники** можуть вибрати ці двері, як і будь-які інші, але карта не буде відкрита до кінця цього кроку.



Зникаюча кімната:

Розмістіть зникаючу кімнату на трек часу. Вона замінює трек часу до кінця поточного ходу.



Велика зала:

Гримуар додає додаткову карту з колоди (покладіть її перед дверима 7).



Небезпечна кімната:

Під час Кроку 4 підрахуйте кількість неправильно вибраних **Чарівниками** дверей і вилучіть стільки ж жетонів згуртованості з ігрового поля (покладіть їх у коробку).



Зачинені Двері:

Замість того, щоб відкривати всі карти ілюзій одночасно, **Чарівники** відкривають їх по черзі. Як тільки відкриваються двері, кожен **Чарівник**, який ще не розмістив свою фішку персонажа, повинен вирішити, чи вибирає він ці двері, чи ні. Якщо він цього не зробить, він не може розмістити свою фішку на ці двері пізніше у поточному ході. Після того, як усі **Чарівники** розмістили свої фішки, почніть Крок 4.

Важливо! Якщо ви відкриваєте цей жетон, поки Страж активний, після того, як карту відкрито, порахуйте до трьох. Усі гравці, хто вибрав ці двері, одночасно розміщують на них свої фішки персонажів.

Особлива пастка: Страж



Пастка Страж не є жетоном. Ефект пастки Стража застосовується в кожному ході, якщо маркер прогресу перебуває на останній поділці треку. Коли пастка активна, **Чарівники** не можуть жодним чином спілкуватися одне з одним. Замість того, щоб розмістити свою фішку персонажа перед дверима, вони просто беруть її до рук, як тільки кожен із гравців вирішив, які двері вони хочуть перевірити. Як тільки кожен гравець узяв свою фішку, всі **Чарівники** рахують до трьох і одночасно розміщують свої фішки перед дверима на власний розсуд.



Без ефекту:

Цей жетон не має жодного ефекту.