

OBSCURIO

SPIELANLEITUNG





Na toll, es musste ja einen Grund geben, warum diese Bibliothek verlassen ist! Die Berichte über verschwundene Personen und andere, die verrückt wurden, hätten dir zu denken geben sollen ... Doch es hieß auch, die Bibliothek sei bis zur Decke mit magischen Gegenständen und mächtigen Artefakten gefüllt. Da konntest du zusammen mit deinen Zaubererfreunden natürlich nicht widerstehen.

Nun rennst du mit einem wertvollen Grimoire unter dem Arm an nicht enden wollenden Regalreihen entlang und wirst von seinem Besitzer, einem schrecklichen Hexenmeister, verfolgt. Die Bibliothek selbst gehorcht ihrem dunklen Meister und versucht dich daran zu hindern, diesen Irrgarten zu verlassen: endlose Gänge, verborgene Türen, sich bewegende Treppen ...

Glücklicherweise kann dir das Grimoire den Weg nach draußen weisen. Seine Seiten zeigen dir phantasmagorische Visionen, die du zusammen mit deinen Zaubererfreunden richtig deuten musst, um den Weg zu finden.

Doch sind sie wirklich deine Freunde? Einer in eurer Gruppe wurde vom Hexenmeister verflucht und arbeitet insgeheim gegen euch. Wem könnt ihr trauen? Seid vorsichtig, sonst tappt ihr bis in alle Ewigkeit in diesem Irrgarten umher ...

Spielübersicht

Obscurio ist ein kooperatives Kommunikationsspiel, in dem jeder Spieler eine geheime Rolle einnimmt. Entkommt mithilfe fantastischer Bilder aus der Bibliothek. Jede Rolle hat dabei ein eigenes Ziel.



Einer von euch spielt das **Grimoire**. Diese Rolle ist als einzige allen bekannt. Das **Grimoire** kennt den Ausgang und gibt den anderen Spielern Hinweise auf den richtigen Weg. Das **Grimoire** weiß auch, wer der **Verräter** in der Runde ist, kann aber nicht sprechen (es ist schließlich ein Buch) und darf nur mithilfe von Bildern und visuellen Hinweisen kommunizieren.

Sieg: Das **Grimoire** gewinnt gemeinsam mit den loyalen **Zauberern**, wenn diese aus der Bibliothek entkommen. Es weiß, wer der **Verräter** ist, darf darüber aber keinerlei Informationen preisgeben!

Rollen



Die loyalen **Zauberer** halten ihre Rolle die Partie über geheim. Sie versuchen, die Hinweise zu entschlüsseln, die das **Grimoire** ihnen gibt, um die richtigen Türen zu wählen und den Ausgang aus der Bibliothek zu finden.

Sieg: Die loyalen **Zauberer** gewinnen, wenn sie es schaffen, aus der Bibliothek zu entkommen.



Der **Verräter** versteckt sich unter den **Zauberern**. Er versucht, die anderen **Zauberer** auf Abwege zu führen und dabei so lange wie möglich unentdeckt zu bleiben. Der **Verräter** spielt gegen das **Grimoire** und die **Zauberer**. Er gewinnt alleine, wenn die anderen verlieren.

Hinweis: Sofern nicht anders angegeben, bezieht sich die Bezeichnung **Zauberer** auf alle Spieler (inkl. **Verräter**) außer das **Grimoire**.

Sieg: Der **Verräter** gewinnt alleine, wenn die **Zauberer** alle ihre Zusammenhaltspättchen verlieren.



Hinweis: Die folgenden Regeln gelten für Partien mit 4 oder mehr Spielern. Varianten für 2 oder 3 Spieler findet ihr auf Seite 11.

Spielmaterial und Aufbau

Spielmaterial



2 Faltermarker



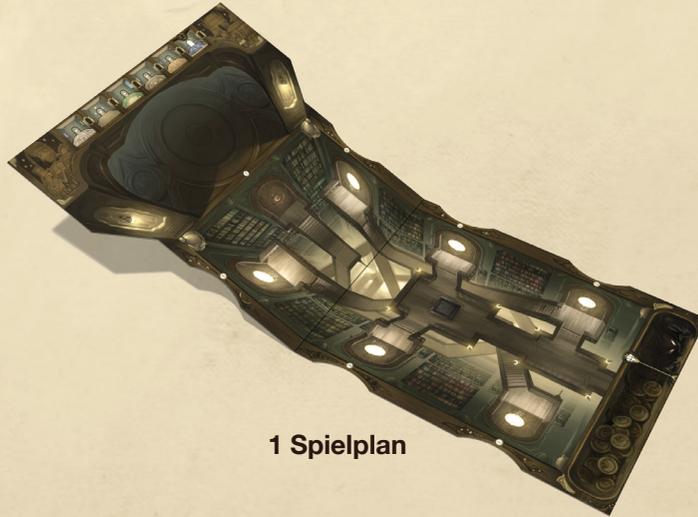
84 Illusionskarten



1 Buch-Tableau



1 faltbarer Kartenhalter mit
Zeitleiste auf der Rückseite



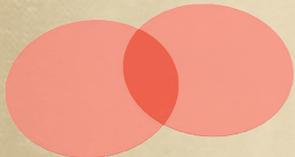
1 Spielplan



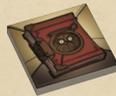
7 Loyalitätskarten
(6x Loyal und 1x Verräter)



7 Charakterchips



2 rote, halbtransparente
Folien



1 Fortschrittsmarker



7 Charakterkarten



2 bedruckte,
transparente Folien



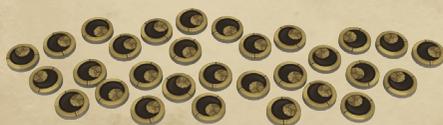
1 Sanduhr
(etwa 60 Sekunden)



1 Beutel



14 Fallenplättchen



30 Zusammenhaltplättchen



1 Tafel:
Der schwindende Raum

Aufbau

Schwierigkeitsstufen



Spieler

8

7

6

5

4

3

2

**Grimoire-
Anfänger**

30

26

22

18

15

9

12

**Grimoire-
Kenner**

26

22

18

15

12

8

10

**Grimoire-
Experte**

22

18

15

12

10

7

8

Legt den Spielplan auf den Tisch **1**. Legt den Fortschrittsmarker auf das erste Feld der Fortschrittsleiste am oberen Rand des Plans **2**.

Wählt einen Spieler aus, der das **Grimoire** spielt. Dieser Spieler erhält das Buch-Tableau, die beiden Faltermarker, den Kartenhalter und die Sanduhr **3**. Mischt die Illusionskarten und legt sie als verdeckten Stapel neben das Buch des **Grimoires** **4**. Das **Grimoire** zieht 8 Illusionskarten und steckt sie offen in den Kartenhalter (**ohne** dass die anderen Spieler sie sehen). Dann wird der Kartenhalter geschlossen **5**.

Alle anderen Spieler sind **Zauberer**. Sucht euch jeweils eine Charakterkarte aus und nehmt den passenden Chip. Legt eure Karten vor euch **6** und die Chips in die Mitte des Spielplans.

Nehmt so viele Loyalitätskarten, wie **Zauberer** mitspielen. Eine davon muss die **Verräter**karte sein (wenn ihr zum Beispiel 4 **Zauberer** seid, nehmt ihr 1 **Verräter**karte und 3 Loyal-Karten). Mischt die Karten und teilt je eine an jeden **Zauberer** aus. Schaut euch die Vorderseite eurer Loyalitätskarte nun an und haltet sie vor den anderen geheim. Einer von euch ist der **Verräter**.

Gebt die Fallenplättchen in den Beutel **7**.

Wählt eine Schwierigkeitsstufe. Für eure erste Partie empfehlen wir die Stufe **Grimoire-Anfänger**. Nehmt so viele Zusammenhaltsplättchen, wie in der Tabelle für die gewählte Schwierigkeitsstufe sowie für eure Spieleranzahl (inkl. **Grimoire**) angegeben. Legt davon zunächst die erforderliche Anzahl in den dunklen Bereich (mit dem Monster) des Vorrats am Rand des Spielplans, dann die übrigen in den anderen Bereich **8**.



Plättchen im dunklen Bereich:

4–5 Spieler: 5 Plättchen

6–8 Spieler: 7 Plättchen



Spielablauf



Wichtig: Das **Grimoire** darf nicht mit den **Zauberern** reden oder auf eine andere Weise mit ihnen kommunizieren (zum Beispiel mit Gestik oder Mimik). Es darf auch keine Geräusche machen oder Kommentare abgeben, um den anderen Hinweise zu geben. Das **Grimoire** darf nur mithilfe der Faltermarker mit den **Zauberern** kommunizieren.

Eine Partie **Obscurio** läuft über mehrere Runden ab. Jede Runde ist in 5 Schritte eingeteilt. In jeder Runde müssen die **Zauberer** ein Rätsel lösen (die Hinweise des **Grimoires** deuten), um die richtige Tür zu finden, die sie in den nächsten Raum führt. Um aus der Bibliothek zu entkommen, müssen die Spieler 6 Räume erfolgreich durchqueren.

Schritt 1: Die Runde vorbereiten

Jeder Raum enthält viele Hindernisse, welche die **Zauberer** auf ihrem Weg aufhalten. Beim Aufbau jeder Runde müsst ihr ein oder mehrere Fallenplättchen aus dem Beutel ziehen und sie vor das **Grimoire** legen.

Ihr zieht in diesem Schritt **immer** mindestens 1 Fallenplättchen, auch in der ersten Runde.

Je nachdem wie viel Zeit die **Zauberer** in der vorherigen Runde gebraucht haben, müsst ihr womöglich zusätzliche Fallenplättchen ziehen. Alle Fallenplättchen, die ihr gezogen habt, müssen in der aktuellen Runde abgehandelt werden.

Auf Seite 12 findet ihr die Effekte der Fallenplättchen.

Schritt 2: Das Rätsel vorbereiten

Das **Grimoire** zieht die oberste Illusionskarte vom Stapel und sieht sie sich an (ohne dass die anderen Spieler sie sehen). **Diese Karte ist das Ziel:** Die **Zauberer** müssen sie (unter einigen anderen) finden, um in den nächsten Raum zu gelangen. Das **Grimoire** behält die Karte verdeckt vor sich. Solange Schritt 2 noch nicht vorbei ist, darf sich das **Grimoire** die Karte ansehen.

Dann zieht das **Grimoire** 2 weitere Illusionskarten und legt sie offen auf das Buch-Tableau. Dies sind von nun an die **Seiten** des **Grimoires**. Mit den Faltermarkern markiert das **Grimoire** nun 1 oder 2 Elemente auf diesen Seiten. Diese Elemente müssen auf die Zielkarte hinweisen, denn das sind die einzigen Hinweise für die Zauberer. Das **Grimoire** darf sich dabei aussuchen, nur einen oder beide Faltermarker zu verwenden. Ebenso darf es sie entweder auf beide Seiten legen oder beide auf dieselbe Seite. Der Falter muss dabei auf der Karte innerhalb des Kreises liegen.

Das **Grimoire** darf die Faltermarker auch in die untere Buchecke der Seite legen. Dies bedeutet, dass die Seite als Ganzes ein Hinweis ist und auf die Zielkarte hinweist, entweder aufgrund der Abbildung, des Themas, der Farbgebung o. Ä.

Hinweis: Einmal gelegt, darf ein Faltermarker nicht mehr bewegt werden (weder vom **Grimoire** noch von anderen Spielern). Außerdem darf das **Grimoire** nicht mit beiden Markern dasselbe Element markieren.

Ist das **Grimoire** fertig mit dem Legen der Faltermarker, legt es die Zielkarte verdeckt hin und reicht das Buch an die **Zauberer** weiter. Die **Zauberer** dürfen sich nun besprechen und versuchen bereits jetzt zu deuten, was die Markierungen meinen könnten.

Beispiel: In der vorherigen Runde haben die **Zauberer** ihre Aktionen beendet, nachdem die Sanduhr das Feld „+2“ erreicht hat. Dadurch müssen sie in dieser Runde nun 3 Fallenplättchen ziehen (1 Plättchen + 2 zusätzlich).



Zielkarte



Seiten des **Grimoires**.

Beispiel: In diesem Beispiel markiert das **Grimoire** auf der rechten Seite das Meer, da es sich auf das Wasser der Zielkarte bezieht. Dann legt es seinen zweiten Faltermarker an das runde Fenster auf der linken Seite, da es auch auf der Zielkarte eines gibt.

Schritt 3: Karten des Verräters



Hinweis: Das **Grimoire** muss dafür sorgen, dass dieser Schritt reibungslos verläuft. Es darf die Entscheidungen des **Verräters nicht kommentieren** und darf die Identität des **Verräters nicht verraten**. Rede auch nicht mit dem **Verräter**, er muss anonym bleiben!

Dieser Schritt umfasst 3 Phasen:



Auf Ansage des **Grimoires** schließen alle **Zauberer** die Augen.

Hinweis: Es ist wichtig, dass wirklich alle **Zauberer** die Augen schließen. Wenn jemand schummelt und die Augen offen lässt, könnte der **Verräter** zu leicht enttarnt werden.



Das **Grimoire** bittet den **Verräter**, die Augen zu öffnen, schlägt den Kartenhalter auf und zeigt dem **Verräter** die 8 Karten im Kartenhalter, die von 1 bis 8 nummeriert sind. Ziel des **Verräters** ist es nun, die **Zauberer** zu verwirren, indem er eine oder zwei Karten auswählt, die wie mögliche Zielkarten aussehen, auf die die Faltermarker auf den Seiten des **Grimoires** hinweisen könnten.

Der **Verräter** darf nun eine erste Karte auswählen. Dafür zeigt er dem **Grimoire** einfach die Nummer der Karte mit seinen Fingern. Das **Grimoire** legt diese Karte dann verdeckt auf die Zielkarte der Runde, zieht sofort eine neue Karte nach und ersetzt die gewählte.

Der **Verräter** darf dann eine zweite Karte auswählen. Dabei geht das **Grimoire** wie bei der ersten vor und zieht ebenfalls eine neue Karte nach, um die andere zu ersetzen.

Dann schließt das **Grimoire** den Kartenhalter.

Hinweis: Karten auszuwählen ist keine Pflicht. Der **Verräter** darf sich auch entscheiden, keine Karten auszuwählen. In dem Fall nickt er dem **Grimoire** einfach zu, um zu signalisieren, dass es den Kartenhalter sofort schließen kann.



Sobald der Kartenhalter geschlossen ist, schließt der **Verräter** wieder die Augen. Auf Ansage des **Grimoires** öffnen alle gemeinsam ihre Augen.



Wichtiger Hinweis: In diesem Schritt ist es entscheidend, dass **Grimoire** und **Verräter** keinerlei Informationen über die Identität des **Verräters** preisgeben. Das **Grimoire** darf den **Verräter** nicht beim Namen nennen und sollte sich auch beim Sprechen nicht in seine Richtung drehen. Der **Verräter** sollte sich vorsichtig bewegen, denn jedes Geräusch könnte die Aufmerksamkeit der anderen Spieler auf ihn lenken.

Schritt 4: Die Tür auswählen

Das **Grimoire** nimmt nun die Zielkarte sowie die vom **Verräter** ausgewählten Karten und zieht weitere Karten vom Stapel, bis es insgesamt 6 Illusionskarten hat (Fallenplättchen können diese Anzahl verändern). Dann mischt das **Grimoire** diese Karten und gibt sie den **Zauberern**. Die **Zauberer** legen sie offen an den Spielplan, an die von 1 bis 6 nummerierten „Türen“.

Nun müssen die **Zauberer** die Zielkarte finden, die sich unter den ausgelegten Illusionskarten befindet. Sie dürfen die Hinweise besprechen, die das **Grimoire** ihnen (mit den Faltemarkern) gegeben hat, und versuchen zu verstehen, auf welche Karte sie sich beziehen.

In dem Moment, in dem die erste Karte an den Spielplan angelegt wird, dreht das **Grimoire** die Sanduhr um und stellt sie auf das erste Feld der Zeitleiste (auf der Rückseite des Kartenhalters). Läuft die Sanduhr ab, bevor die **Zauberer** diesen Schritt beenden, dreht das **Grimoire** die Sanduhr erneut um und stellt es auf das nächste Feld usw. Je schneller die **Zauberer** fertig sind, desto weniger Fallenplättchen bekommen sie in der nächsten Runde.

Wenn ein **Zauberer** glaubt, dass er die richtige Zielkarte gefunden hat (eine Karte, zu der die Hinweise passen), legt er seinen Charakterchip vor die entsprechende Tür. Solange der Schritt noch nicht beendet ist, dürfen sich die **Zauberer** umentscheiden und ihren Chip bewegen.

Die **Zauberer** dürfen zusammenarbeiten und jeder darf eine andere Tür wählen, um die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen, die richtige Tür zu finden. Das ist allerdings auch riskant, da die Gruppe für jeden **Zauberer**, der die falsche Tür wählt, ein Zusammenhaltsplättchen aus dem Vorrat verliert.

Dieser Schritt kann auf 2 Weisen beendet werden:



Alle **Zauberer** haben eine Tür gewählt und wollen sich nicht mehr umentscheiden. Sie teilen dem **Grimoire** mit, dass der Schritt beendet ist. Die Sanduhr bleibt auf dem momentanen Feld stehen.



Die Sanduhr steht auf dem letzten Feld der Zeitleiste und läuft ab. Das **Grimoire** ruft „Stopp!“ und die **Zauberer** dürfen ihre Chips nicht mehr legen oder sich umentscheiden. Für jeden **Zauberer**, der seinen Chip nicht gelegt hat, verliert die Gruppe ein Zusammenhaltsplättchen, wie beim Wählen einer falschen Tür.



Beispiel: In diesem Beispiel glaubt **Blau**, dass sich die Hinweise des **Grimoires** auf das Fenster und das dunkle **Blau** auf Karte 1 beziehen. Deshalb legt er seinen Chip vor diese Tür. **Grün** entscheidet sich wegen des runden Fensters und des Wassers, den Chip vor Tür 4 zu legen. Außerdem will die Gruppe sichergehen, dass mindestens einer vor dieser Tür steht. **Rot** und **Gelb** sind durch den Mond und die Sterne unter dem Faltemarker auf der rechten Seite beide überzeugt, dass Tür 6 die richtige ist.



Seiten des **Grimoires**



Am Ende dieses Schrittes offenbart das **Grimoire** die korrekte Zielkarte. Geht dann wie folgt vor, um den Schritt abzuschließen:



Liegt mindestens 1 Charakterchip vor der Zielkarte, kommt die Gruppe einen Raum voran! Schiebt den Fortschrittsmarker ein Feld vorwärts. Sobald der Fortschrittsmarker das letzte Feld der Leiste erreicht, wird die Wächterfalle für den Rest der Partie aktiv. Auf Seite 12 findet ihr den Effekt dieser Falle.

Wenn ihr den letzten Raum verlasst und ihr noch mindestens 1 Zusammenhaltsplättchen habt, ist das Spiel vorbei. Die **Zauberer** und das **Grimoire** haben gewonnen!



Jeder **Zauberer**, der seinen Chip entweder vor keine Tür oder eine falsche gelegt hat, nimmt 1 Zusammenhaltsplättchen aus dem Vorrat (zuerst aus dem großen Bereich, bis er leer ist, dann aus dem dunklen Bereich) und legt ihn auf seine Charakterkarte. So könnt ihr immer sehen, wer wie oft falsch lag. Sollte das letzte Zusammenhaltsplättchen vom Spielplan genommen werden, haben sich die **Zauberer** in der Bibliothek verlaufen und sind verloren. Der **Verräter** hat gewonnen!

Hat niemand die Zielkarte gefunden, kommt die Gruppe nicht voran und der Fortschrittsmarker wird nicht weitergerückt.

Beispiel: In diesem Beispiel liegt die Zielkarte hinter Tür 4. Es liegt mindestens ein Charakterchip vor dieser Tür. Daher wird der Fortschrittsmarker ein Feld weitergerückt. Dann nimmt jeder Spieler, der seinen Chip vor keine oder die falsche Tür gelegt hat, 1 Zusammenhaltsplättchen aus dem Vorrat und legt ihn auf seine Charakterkarte. **Blau**, **Rot** und **Gelb** nehmen jeweils 1 Plättchen. Das Team hat so 3 Zusammenhaltsplättchen verloren, hat es aber in den nächsten Raum geschafft.



Schritt 5: Ende der Runde

Alle verwendeten Illusionskarten werden offen auf einen Ablagestapel neben den Spielplan gelegt. Alle Fallenplättchen kommen zurück in den Beutel. Alle **Zauberer** legen ihren Chip wieder in die Mitte des Spielplans. Dann startet ihr eine neue Runde, beginnend mit Schritt 1: Die Runde vorbereiten.



Anklage des Verräters

Sobald die **Zauberer** in Schritt 4 das letzte Zusammenhaltsplättchen aus dem großen Bereich des Vorrats genommen haben, suchen sie nach dem **Verräter** in ihren Reihen: Die Anklagephase beginnt. Das **Grimoire** nimmt nicht an dieser Phase teil. Die Anklagephase läuft wie folgt ab:

- 1 Dreht die Sanduhr um. Die **Zauberer** haben 1 Sanduhr Zeit (etwa 1 Minute), sich zu besprechen und den **Verräter** zu entlarven.
- 2 Sobald die Sanduhr abgelaufen ist, zählen die **Zauberer** bis 3 und zeigen gleichzeitig mit dem Finger auf einen Spieler ihrer Wahl, von dem sie denken, dass er der **Verräter** ist.
- 3 Zählt die Stimmen. Der Spieler mit den meisten Stimmen wird angeklagt (wenn es einen Gleichstand gibt, werden alle daran Beteiligten angeklagt). Alle angeklagten Spieler decken ihre Loyalitätskarte auf. Für jeden fälschlicherweise angeklagten loyalen **Zauberer** verliert ihr 2 Zusammenhaltsplättchen (legt sie zurück in die Schachtel).

Wenn der **Verräter** nicht angeklagt wurde und ihr noch Zusammenhaltsplättchen habt, führt ihr die Anklagephase erneut durch (dreht die Sanduhr um usw.).



Wenn der **Verräter** angeklagt und entlarvt wurde und ihr noch Zusammenhaltsplättchen habt, startet ihr die nächste Runde. Der **Verräter** nimmt seinen Chip vom Spielplan. Ab jetzt nimmt der **Verräter** nur noch an Schritt 3 (Karten des **Verräters**) teil. Er darf nichts mehr zu den Besprechungen der **Zauberer** beitragen.

Hinweis: Loyale **Zauberer** nehmen auch dann noch an allen Schritten der Runde teil, wenn sie fälschlicherweise angeklagt wurden.

Ende der Partie

Das Spiel kann auf 2 Weisen enden:



Ihr zieht den Fortschrittsmarker vom letzten Feld der Fortschrittsleiste (die Leiste hat 6 Felder) herunter und die **Zauberer** haben noch mindestens 1 Zusammenhaltsplättchen übrig: Die **Zauberer** sind aus der Bibliothek entkommen!

Die loyalen Zauberer und das Grimoire haben gewonnen! Der Verräter hat verloren!



Das letzte Zusammenhaltsplättchen wurde aus dem dunklen Bereich des Vorrats genommen: Die **Zauberer** haben sich in der Bibliothek verlaufen und sind auf ewig verloren.

Der Verräter hat alleine gewonnen!



Varianten für 2 oder 3 Spieler



2 oder 3 Spieler

Seid ihr zu zweit oder zu dritt, spielt ihr ohne einen **Verräter**. Überspringt alle Schritte oder Regeln, die sich auf den **Verräter** beziehen. Weitere Regeln:

- Die Loyalitätskarten werden nicht verwendet.
- Überspringt in jeder Runde Schritt 3.
- Nehmt alle lila Fallenplättchen aus dem Spiel.
- Es findet keine Anklagephase statt.
- Steckt keine Illusionskarten in den Kartenhalter (ihr braucht ihn nur als Zeitleiste).



2 Spieler

Im Spiel zu zweit gibt es ein **Grimoire** und einen **Zauberer**. Der **Zauberer** hat 2 Charakterchips: seinen eigenen sowie einen Begleiter. Er legt die 2 Chips in die Mitte des Spielplans. In Schritt 4 (Die Tür auswählen) muss er beide Chips nutzen. Er darf beide Chips vor dieselbe Tür oder vor zwei verschiedene Türen legen. Hat er seinen eigenen Chip vor die falsche Tür gelegt, verliert er 2 Zusammenhaltplättchen. Hat er den Chip seines Begleiters vor die falsche Tür gelegt, verliert er 1 Zusammenhaltplättchen.



Credits

Autor: L'Atelier
Herausgeber: Régis Bonnessée
Projektleitung: Arthur Décamp
Entwicklungsleitung: Alexandre Garcia
Entwicklung: Lucas Forlacroix,
 Valentin Gaudicheau, Nicolas Sato
Künstlerische Leitung: Jérémy Couturier

Illustrationen: Xavier Collette,
 M81, Libellud
Layout: Thomas Dutertre
Zusätzliche Illustrationen:
 Clément Dautremay, Mélanie André
Spielanleitung: Arthur Décamp, L'Atelier
Marketing: Mathieu Aubert

Kommunikation: Maximilien Da Cunha,
 Paul Neveu
Produktionsleitung: Alexandra Soporan
Verwaltung: Amélie Roulet,
 Pascale Belot
Texte der deutschen Ausgabe: Simon
 Blome, Christian Kox, Veronika Stallmann
Satz und Layout: Kristina Lanert

Testspieler: 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 Briolet, 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

Fallenplättchen

Jede Falle wirkt sich auf einen bestimmten Schritt aus. Fallen erschweren es den **Zauberern**, aus der Bibliothek zu entkommen.

Braune Fallen wirken in Schritt 2



+2:
Ziehe sofort 2 weitere Fallenplättchen aus dem Beutel.



Blutmond (rote Folie):
Das **Grimoire** muss die roten Folien auf die Seiten legen, bevor es die Faltermarker platziert.



Magischer Nebel:
Das **Grimoire** muss die bedruckten Folien auf die Seiten legen, bevor es die Faltermarker platziert. Die Marker dürfen nicht auf etwas zeigen, das auf die Folien gedruckt ist.



Dunkle Nacht:
Das **Grimoire** muss zu Beginn von Schritt 3 die Seiten und die Faltermarker aus dem Buch entfernen.



Vereinte Falter:
Das **Grimoire** muss beide Faltermarker für dieselbe Seite verwenden (entweder auf ihr oder in der Ecke).



Gelandeter Falter:
Das **Grimoire** muss mindestens einen Faltermarker in die untere Ecke einer Seite legen. Den anderen Falter darf es beliebig platzieren.

Lila Fallen wirken in Schritt 3



Dunkle Magie:
Der **Verräter** darf bis zu 4 Karten aus dem Kartenhalter auswählen (statt 2).



Spionage:
Das **Grimoire** muss dem **Verräter** die Zielkarte zeigen, bevor die Karten des **Verräters** ausgewählt werden.

Grüne Fallen wirken in Schritt 4



Die unsichtbare Tür:
Die Karte an Tür 4 wird verdeckt hingelegt. Die **Zauberer** können sie wie jede andere Tür auswählen, die Karte wird allerdings erst am Ende des Schritts aufgedeckt.



Der schwindende Raum:
Überdeckt mit der Tafel des schwindenden Raums die Zeitleiste. Die Tafel ersetzt die Zeitleiste für den Rest der Runde.



Der große Saal:
Das **Grimoire** zieht eine zusätzliche Illusionskarte vom Stapel (es wird zusätzlich Tür 7 verwendet).



Der gefährliche Raum:
Zählt am Ende von Schritt 4 die Anzahl der falschen Türen, die die **Zauberer** gewählt haben, und entfernt genauso viele Zusammenhaltungsplättchen aus dem Vorrat (legt sie zurück in die Schachtel).



Verschlussene Türen:
Anstatt die Illusionskarten offen anzulegen, decken die **Zauberer** sie erst nacheinander auf. Sobald eine Karte aufgedeckt wird, müssen sich alle **Zauberer**, die ihren Chip noch nicht vor eine Tür gelegt haben, entscheiden, ob sie ihn vor diese Tür legen wollen oder nicht. Sie können sich später nicht mehr umentscheiden. Sobald alle **Zauberer** ihren Chip gelegt haben, wird Schritt 4 beendet.

Hinweis: Zieht ihr diese Falle, wenn der Wächter aktiv ist, zählt ihr bis 3, nachdem eine Karte aufgedeckt wird. Jeder Spieler, der diese Tür wählt, legt dann seinen Chip.

Sonderfalle: Der Wächter



Die Wächterfalle ist kein Plättchen. Sie wirkt in jeder Runde, in der der Fortschrittsmarker auf dem letzten Feld der Leiste liegt. **Zauberer** dürfen dann nicht mehr miteinander kommunizieren, egal wie. Außerdem legen sie ihre Chips nicht nacheinander vor die Türen. Sobald sich die **Zauberer** entschieden haben, welche Tür sie ausprobieren wollen, nehmen alle ihren Chip in die Hand, zählen bis 3 und legen sie gleichzeitig vor die Tür ihrer Wahl.



Kein Effekt:
Dieses Plättchen hat keinen Effekt.