OBSCURIO
RÈGLES DU JEU

Vous saviez pourtant bien qu'il devait y avoir une raison pour laquelle cette ancienne Bibliothèque était laissée à l'abandon. Vous aviez entendu parler de toutes ces disparitions, mais la promesse d'objets magiques aux pouvoirs prodigieux a été la plus forte.

Maintenant en possession d'un **Grimoire** *magique, vous devez vous enfuir avant que le Sorcier, maître de ces lieux, ne vous retrouve. La Bibliothèque elle-même répond à l'appel du sombre mage et vous barre la route : couloirs sans fin, portes trompeuses, escaliers mouvants… tout est mis en œuvre pour empêcher votre évasion.*

Heureusement, vous pouvez compter sur le **Grimoire** *pour vous guider vers la sortie, au moyen de visions changeantes, dessinées au sein de ses pages. Les autres* **Magiciens** *aventureux de votre groupe pourront aussi vous aider dans vos déductions…*

… Si seulement vous pouviez vous fier à eux ! Vous craignez en effet que l'un de vos compagnons ne soit tombé sous l'emprise ensorcelante du Sorcier et qu'il complote en ce moment même à vous conduire à votre perte !

Aperçu du jeu

Obscurio est un jeu d'interprétation d'images coopératif, asymétrique et à rôles secrets. Les joueurs cherchent à s'échapper de la Bibliothèque, mais tous ne jouent pas la partie de la même manière en fonction de leur rôle.

Les rôles

Le **Grimoire** est le seul rôle connu de tous dès le début de la partie. Il joue différemment des autres joueurs puisqu'il connait le chemin pour sortir de la Bibliothèque. Il connait aussi l'identité du **Traître**. Son rôle est donc de guider son équipe. Malheureusement, il ne peut pas parler (c'est un livre !) et doit donc communiquer par le biais d'images et d'indications visuelles.

Victoire : le **Grimoire** gagne avec les **Magiciens** loyaux s'ils parviennent à s'échapper de la Bibliothèque. Il connait l'identité du **Traître** mais **ne doit en aucun cas** donner la moindre indication à ce sujet !

Les **Magiciens** loyaux gardent leur identité secrète pour la majeure partie du jeu. Ils interprètent les indices donnés par le **Grimoire** pour choisir les Portes qui les mèneront vers la sortie.

Victoire : les **Magiciens** loyaux gagnent s'ils parviennent à sortir de la Bibliothèque.

Le **Traître** est caché parmi les **Magiciens** au début de la partie et doit veiller à le rester autant que possible. Il tente de perturber les échanges et d'induire l'équipe en erreur sans être démasqué. Il joue contre le **Grimoire** et les **Magiciens** et l'emporte s'ils perdent.

Note : tout au long de ce livret de règles, **Magicien** désigne tous les joueurs qui ne sont pas le **Grimoire**, y compris le **Traître** (sauf mention contraire).

Victoire : si, en cours de partie, les **Magiciens** perdent tous leurs points de Cohésion, le **Traître** remporte seul la partie.

Note : les règles du jeu ci-après régissent les parties d'*Obscurio* jouées à 4 joueurs ou plus. Les modifications à appliquer pour une partie à 2 ou 3 joueurs sont indiquées page 11.

Matériel

Contenu

2 jetons Papillon

84 cartes Illusion

1 Pupitre

1 Porte-cartes (pliable)
avec piste de temps au dos

1 Plateau de jeu

7 Cartes Allégeance
(6 Loyal et 1 Traître)

7 Pions Personnage

2 Feuilles rouges rondes
semi-transparentes

1 Pion Progression

7 Cartes Personnage

2 Feuilles rondes
transparentes avec imprimé

1 Sablier
(environ 60 secondes)

1 Sac en tissu

14 jetons Piège

30 jetons Cohésion

1 tuile Salle évanescente

Mise en place

Choix de la difficulté

Joueurs	Grimoire Débutant	Grimoire Confirmé	Grimoire Expert
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

Placez le plateau de jeu au centre de la table 1. Le pion Progression est placé sur la première case de la piste Progression en haut du plateau 2.

Déterminez le joueur qui incarne le **Grimoire** pendant la partie. Ce joueur reçoit le Pupitre, les 2 pions Papillon, le porte-cartes et le sablier 3. Les cartes Illusion sont mélangées pour former une pioche face cachée près du **Grimoire** 4. Il place 8 de ces cartes face visible à l'intérieur du porte-cartes **sans les montrer aux autres joueurs**, puis le referme 5.

Tous les autres joueurs choisissent une carte de personnage associée à un pion de la même couleur. Ils gardent leur carte devant eux et placent le pion au centre du plateau de jeu 6.

Prenez la carte **Traître** et complétez avec assez de cartes Loyal pour avoir une carte Allégeance par **Magicien**. Par exemple, lors d'une partie à 5 joueurs, prenez 3 cartes Loyal et 1 carte **Traître**. Mélangez ces cartes, puis distribuez-en une secrètement à chaque **Magicien**. Ils prennent connaissance de leur carte Allégeance, qu'ils gardent ensuite face cachée sans la révéler aux autres joueurs. Un d'entre eux est le **Traître**.

Placez tous les jetons Piège dans le sac en tissu 7.

Choisissez la difficulté souhaitée (nous recommandons le niveau **Grimoire** Débutant pour votre première partie). Prenez le nombre de jetons Cohésion indiquée dans la case du tableau correspondant au nombre de joueurs (**Grimoire** compris) et à la difficulté choisie. Placez-en d'abord le nombre indiqué ci-dessous sur la zone sombre (avec le monstre) de la jauge puis placez tous les jetons restants dans l'autre partie de la jauge 8.

Jetons dans la zone sombre : 4 ou 5 joueurs : 5
6 à 8 joueurs : 7

Le reste du matériel de jeu reste dans la boîte pour le moment.

Vous êtes maintenant prêts à jouer à ***Obscurio*** !

Déroulement de la partie

Important : le **Grimoire** ne peut pas parler, faire des gestes, des mimiques ou des sons à destination des **Magiciens** : la seule communication autorisée passe par les jetons Papillon !

Une partie d'***Obscurio*** se déroule en plusieurs tours découpés en 5 phases. Chaque tour proposent une énigme que les **Magiciens** tentent de résoudre pour emprunter la Porte qui les mènera à la Salle suivante. Pour sortir de la Bibliothèque, ils doivent traverser avec succès 6 Salles.

Phase 1 : Mise en place du tour

Chaque Salle comporte de nombreux obstacles qui vont compliquer la tâche des **Magiciens**. Lors de la mise en place du tour, un ou plusieurs jetons Piège sont piochés dans le sac et placés devant le **Grimoire**.

- Par défaut, 1 jeton Piège est **toujours** pioché avant chaque tour, y compris le premier.
- D'autres jetons peuvent s'ajouter à celui-ci en fonction du temps que les **Magiciens** ont pris pour se décider lors du tour précédent.

Les jetons Piège piochés s'appliquent obligatoirement pour le tour en cours.
Vous trouverez les différents effets des Pièges en page 12.

Exemple : lors du tour précédent, les joueurs ont terminé leurs actions alors que le sablier se trouvait sur la case +2. Lors de ce tour, ils piochent donc 3 jetons Piège (1 de base + 2).

Phase 2 : Préparation de l'énigme

Le **Grimoire** prend la première carte Illusion de la pioche et la regarde **en veillant à ce qu'aucun joueur ne puisse la voir**. Cette carte, appelée carte de Sortie, est la carte que les **Magiciens** doivent identifier parmi plusieurs autres lors de ce tour pour avancer vers la prochaine Salle. Le **Grimoire** la conserve devant lui face cachée. Il peut la consulter librement à tout moment pour toute la durée de la Phase 2.

Le **Grimoire** pioche ensuite 2 autres cartes Illusion et les place sur le Pupitre face visible. Elles représentent les Pages du **Grimoire**. A l'aide des Papillons qui lui servent de pointeurs, le **Grimoire** désigne 1 ou 2 éléments sur ces **Pages** en lien avec la carte de Sortie afin que les **Magiciens** puissent l'identifier. Le **Grimoire** peut décider d'utiliser un seul ou ses deux Papillons. Ils peuvent être placés sur des Pages différentes ou sur la même Page. Les Papillons doivent être placés dans l'emplacement de la carte sur laquelle ils pointent.

Le **Grimoire** peut aussi placer un Papillon en dessous d'une Page pour la désigner dans son ensemble : ceci signifie qu'il considère que l'ensemble de la carte lui évoque la carte de Sortie (par son propos, son thème, ses couleurs, etc).

Note : un Papillon posé sur une Page ne peut plus être déplacé par le **Grimoire** ou par un autre joueur pour le restant du tour. De plus, le **Grimoire** ne peut pas utiliser les deux Papillons pour désigner exactement le même élément au même emplacement sur une Page à deux reprises.

Quand le **Grimoire** a fini de placer son ou ses Papillons, il place la carte de Sortie près de lui, face cachée, et passe le Pupitre aux **Magiciens**. Ceux-ci disposent alors d'un moment pour analyser le placement des Papillons, essayer de comprendre les informations associées et éventuellement en discuter.

Carte de sortie

Pages du **Grimoire**

Exemple : Dans cet exemple, le **Grimoire** décide de pointer vers la mer sur la page de droite, faisant référence à l'eau sur la carte de Sortie. Il place ensuite son deuxième papillon pour pointer vers la fenêtre ronde, puisqu'il y en a une sur la carte de Sortie.

Phase 3 : Choix des cartes du Traître

Note : le **Grimoire** aide au bon déroulement de cette phase mais ne peut pas prendre parti sur les choix du **Traître**, demeurant discret sur son identité, qu'il se doit absolument de préserver.

Cette phase se déroule en 3 étapes :

Le **Grimoire** demande à tous les **Magiciens** de fermer les yeux.

Note : il est crucial pour l'équilibre de l'ensemble de la partie que les **Magiciens** gardent réellement les yeux fermés tout au long de cette phase pour ne pas découvrir l'identité du **Traître** de cette manière (ce serait tricher).

Le **Grimoire** ouvre le porte-cartes en direction du **Traître** et lui demande d'ouvrir les yeux. Celui-ci observe les cartes présentées par le **Grimoire** et indique avec ses doigts les numéros de la ou des cartes qu'il souhaite ajouter à l'énigme en cours. L'objectif du **Traître** est de choisir des cartes susceptibles d'être perçues comme la carte de Sortie par les autres **Magiciens**.

Lorsque le **Traître** indique une carte au **Grimoire**, celui-ci la retire du porte-cartes et la pose face cachée près de lui, par-dessus la carte de Sortie. Il pioche ensuite la première carte de la pioche de cartes Illusion et la met à la place de celle qu'il vient de retirer.

Le **Traître** peut choisir une deuxième carte s'il le souhaite, auquel cas on procède comme pour la première, en n'oubliant pas au préalable de remettre une carte dans le porte-cartes. Les cartes sont désignées **une par une**.

Quand le **Traître** a fini de choisir ses cartes, il l'indique discrètement d'un geste au **Grimoire** et referme les yeux.

Note : le **Traître** peut choisir de ne sélectionner aucune carte, si elles ne lui conviennent pas. Il l'indique au **Grimoire** d'un geste et referme les yeux.

Le **Grimoire** referme le porte-cartes et indique à tous les joueurs de rouvrir les yeux (en veillant avant cela à bien laisser le temps au **Traître** de les avoir refermés).

Important : pendant cette phase, le **Grimoire** et le **Traître** doivent bien prendre garde à ne pas donner la moindre information sur l'identité du **Traître**. Attention donc pour le premier à ne pas désigner le second par son prénom, sa position autour de la table, ou des détails de la sorte. Le **Traître** prend garde à ne pas faire de bruit pouvant attirer l'attention sur lui.

Phase 4 : Choix des Portes

Le **Grimoire** ajoute à la carte de Sortie et aux éventuelles 1 ou 2 cartes du **Traître** autant de cartes face cachée que nécessaire pour en avoir 6, prises au sommet de la pioche correspondante. Il prend ensuite toutes ces cartes, les mélange, et les donne aux **Magiciens** qui les disposent face visible, une par une autour du plateau dans les emplacements numérotés de 1 à 6 prévus à cet effet (appelés Portes).

Le but des **Magiciens** lors de cette phase est de retrouver la carte de Sortie parmi les cartes Illusion utilisées ce tour. Ils doivent pour cela débattre des liens qu'ils voient entre les éléments pointés par les Papillons et les cartes présentes autour du plateau.

Dès que la première des cartes est révélée autour du plateau, le **Grimoire** retourne le sablier sur la première case de la piste de temps (au verso du porte-cartes). Si le sablier se termine avant la fin de la phase, le **Grimoire** doit le retourner à nouveau et le placer sur la case suivante de la piste de temps. Le plus tôt les **Magiciens** se mettent d'accord, le moins de Pièges ils auront à subir lors du tour suivant.

Quand un **Magicien** pense savoir quelle carte Illusion est la carte de Sortie, il place son pion face à la Porte correspondante. Il pourra toujours le déplacer s'il change d'avis tant que la phase n'est pas terminée.

Les **Magiciens** peuvent bien sûr s'entendre pour répartir leurs pions parmi différentes Portes et ainsi augmenter leurs chances de trouver la bonne Porte. Attention, toutefois, car une seule d'entre elles est la bonne, et chaque **Magicien** ne l'ayant pas choisie fera perdre un jeton Cohésion à son équipe.

La phase se termine de 2 façons possibles :

- Si tous les **Magiciens** ont choisi une Porte et ne souhaitent plus changer d'avis, ils l'indiquent au **Grimoire** et la phase se termine. Le sablier est arrêté sur la case sur laquelle il se trouve.
- Si le **Grimoire** doit retourner le sablier alors que celui-ci se trouve sur la dernière case de la piste de temps, la phase s'arrête immédiatement, et tous les **Magiciens** qui ne se sont pas encore placés devant une des Portes ne pourront plus le faire. On considère alors qu'ils ont choisi une mauvaise Porte.

Exemple : dans cet exemple, le joueur **Bleu** pense que la fenêtre et le bleu sombre présents sur la carte de la Porte n°1 ont un lien avec les éléments pointés par le **Grimoire** et choisit donc de se placer face à elle. Le joueur **Vert** se place face à la Porte n°4, car la fenêtre ronde et l'eau lui semblent pertinents, et il préfère être sûr que cette Porte est choisie au moins une fois. Enfin, les joueurs **Rouge** et **Jaune** sont tous les deux convaincus que la Porte n°6 est la bonne, du fait de la présence de la Lune et des étoiles.

Pages du **Grimoire**

Lorsque la phase se termine, le **Grimoire** révèle à tous les joueurs la carte de Sortie parmi les Portes, puis l'on résout la phase comme suit :

Si au moins un **Magicien** a choisi la Porte correspondant à la carte de Sortie, le groupe progresse d'une Salle vers la sortie ! Avancez le pion Progression d'une case sur la piste correspondante. S'il atteint la dernière case de la piste, le piège Surveillant devient actif (comme indiqué sur le plateau de jeu) jusqu'à la fin de la partie (voir page 12 pour plus d'informations sur son effet). Si le pion se trouvait sur la dernière case de la piste, la partie se termine, et les **Magiciens** et le **Grimoire** la remportent !

Chaque **Magicien** placé sur une mauvaise Porte (c'est-à-dire une Porte qui ne correspond pas à la carte de Sortie) prend un jeton Cohésion de la jauge (d'abord dans la zone la plus à gauche de la jauge, puis dans la zone sombre, seulement si la première est vide) et le place sur sa carte Personnage. Par la suite, il sera ainsi possible de consulter le nombre de fois où chaque **Magicien** a choisi une mauvaise Porte. Si le dernier jeton Cohésion est retiré du plateau, le groupe s'est perdu dans la Bibliothèque, et le **Traître** remporte seul la partie ! De plus, si aucun **Magicien** n'a choisi la Porte correspondant à la carte de Sortie, le groupe n'avance pas dans la Bibliothèque ! Le pion Progression n'est pas déplacé sur la piste correspondante.

Exemple: Dans cet exemple, la carte de Sortie est placée à la Porte n°4. Au moins un joueur était placé devant, le jeton Progression est donc avancé d'une case sur la piste correspondante. Ensuite, chaque joueur ayant choisi une mauvaise Porte retire un jeton Cohésion de la zone correspondante et le place sur sa carte Personnage. Les joueurs **Bleu**, **Rouge** et **Jaune** prennent chacun un jeton Cohésion. L'équipe a donc perdu 3 jetons Cohésion, mais avance dans la Salle suivante.

Phase 5 : Fin du tour

Toutes les cartes utilisées lors du tour en cours sont placées en pile face visible à l'écart du jeu, pour constituer la défausse. Les jetons Piège sont tous remis dans le sac. Tous les **Magiciens** replacent leur pion au centre du plateau. On recommence ensuite un tour à partir de la Phase 1 : Mise en place du tour.

Accusation du Traître

Si lors de la Phase 4, la première partie de la jauge est vidée, le groupe se lance à la recherche du **Traître** dans ses rangs. La phase d'accusation commence. Le **Grimoire** n'intervient pas au cours de cette phase. La phase d'accusation se déroule comme suit :

1. Retournez le sablier. Les **Magiciens** ont alors 1 minute pour débattre de leurs soupçons quant à l'identité du **Traître** parmi les membres du groupe.
2. À la fin du sablier, les joueurs comptent à rebours depuis 3, puis pointent simultanément du doigt le joueur qu'ils accusent d'être le **Traître**.
3. On compte le nombre de votes reçu par chaque joueur. Le ou les joueurs ayant reçu le plus de votes sont accusés. Ils révèlent leur carte Rôle. Pour chaque joueur Loyal accusé, retirez 2 jetons Cohésion de la jauge. Ils sont remis dans la boite du jeu.

Si le **Traître** n'a pas encore été accusé, recommencez une nouvelle phase d'accusation à partir du point 1 (s'il reste au moins 1 jeton Cohésion).

Si le **Traître** a correctement été accusé et qu'il reste des jetons Cohésion, passez normalement au tour suivant. Le **Traître** retire son pion du plateau et n'interviendra plus que lors de la Phase 3 : Choix des cartes du **Traître** et ce jusqu'à la fin de la partie. Il ne participe plus aux débats entre **Magiciens**.

Note : tous les joueurs Loyaux, accusés ou non, effectuent toujours les mêmes actions de chaque phase du tour pour le restant de la partie et participent normalement aux votes suivants..

Fin de partie

La partie s'achève sous deux conditions :

Si le pion Progression doit avancer mais se trouve déjà sur la dernière case de la piste correspondante (elle en comporte 6) et qu'il reste au moins un jeton Cohésion sur le plateau, les **Magiciens** ont traversé la Bibliothèque avec succès et ont trouvé la sortie !

Le Grimoire et les Magiciens loyaux remportent la partie.

Si le dernier jeton Cohésion est retiré de la zone sombre, les **Magiciens** se sont perdus dans la Bibliothèque, et leur groupe se sépare.

Le Traître remporte seul la partie !

Variantes pour 2 et 3 joueurs

2 et 3 joueurs

Les parties jouées à moins de 4 joueurs se déroulent sans **Traître**. Ignorez toutes les règles et étapes du tour y faisant référence dans la règle. Notez aussi que :

- Les cartes Rôle ne sont pas utilisées.
- La partie se déroule normalement mais en ne résolvant pas la Phase 3.
- Retirez les jetons Piège violets (ils ne fonctionnent qu'avec le **Traître**).
- La phase d'accusation n'a pas lieu.
- Le porte-cartes est utilisé pour sa piste de temps mais il est inutile de le remplir de cartes.

Partie à 2 joueurs

Dans cette configuration, un joueur est le **Grimoire** tandis que le second est un **Magicien**. Le joueur **Magicien** débute la partie avec 2 pions : celui associé à la couleur de sa carte Personnage, et un second de son choix : son compagnon d'aventure. Les 2 pions sont placés au centre du plateau de jeu. Lors de la Phase 4 : Choix des Portes, il doit forcément utiliser les 2 pions. Il peut les placer librement, tous les 2 sur la même Porte ou sur 2 Portes différentes. Lors de la résolution de cette phase, si le pion de la couleur de sa carte Personnage est placé sur une mauvaise Porte, il prend 2 jetons Cohésion dans la zone dédiée. Si le pion du compagnon d'aventure est placé sur une mauvaise Porte, il prend 1 seul jeton Cohésion.

Crédits

Auteur : L'Atelier
Directeur éditorial : Régis Bonnessée
Chef de projet : Arthur Décamp
Responsable du développement : Alexandre Garcia
Développement : Lucas Forlacroix, Valentin Gaudicheau, Nicolas Sato

Directeur artistique : Jérémy Couturier
Illustrations : Xavier Collette, M81 et Libellud
Maquette : Thomas Dutertre
Graphisme : Clément Dautremay, Mélanie André
Rédaction des règles : Arthur Décamp, L'Atelier

Relecture : Armelle Constant (epikurieu)
Marketing : Mathieu Aubert
Communication : Maximilien Da Cunha, Paul Neveur
Responsable de production : Alexandra Soporan
Administration : Amélie Roullet, Pascale Belot

Test : 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

Effets des jetons Piège

Les Pièges s'appliquent dans des phases de jeu différentes et rendent plus difficile la tâche des **Magiciens** et du **Grimoire**.

Les Pièges marron s'appliquent lors de la Phase 2

+2 :
Tirez immédiatement 2 Pièges supplémentaires dans le sac.

Couloir sombre (Filtre rouge) :
Le **Grimoire** doit appliquer la feuille de couleur sur ses Pages avant de placer ses Papillons.

Brume magique :
Le **Grimoire** doit appliquer la feuille avec imprimé sur ses Pages avant de placer ses Papillons. Il ne peut en aucun cas pointer des éléments de cette feuille.

Nuit noire :
Juste avant le début de la Phase 3, le **Grimoire** retire les Pages ainsi que les Papillons.

Papillons groupés :
Le **Grimoire** doit placer ses deux Papillons en référence à la même page (dessus ou en dessous).

Papillon en bas :
Le **Grimoire** doit placer au moins un de ses deux Papillons en dessous d'une des deux Pages. Il peut placer l'autre librement.

Les Pièges violets s'appliquent lors de la Phase 3

Magie noire :
Le **Traître** peut choisir jusqu'à 4 cartes dans le paravent au lieu de 2.

Espionnage :
Le **Grimoire** doit montrer sa carte de Sortie au **Traître** avant que ce dernier ne choisisse ses cartes.

Les Pièges verts s'appliquent lors de la Phase 4

Porte voilée :
La carte de la Porte n°4 n'est pas dévoilée et reste face cachée. Les **Magiciens** peuvent la choisir comme n'importe quelle autre Porte, mais la carte Illusion ne sera révélée qu'au moment de la résolution de la phase.

Salle évanescente :
Utilisez la tuile Salle évanescente et superposez-la à la piste de temps. Elle la remplace totalement pour le restant de ce tour.

Grande salle :
Le **Grimoire** ajoute une carte supplémentaire depuis la pioche avant de placer les cartes sur les Portes. On utilise alors l'emplacement de Porte (7).

Salle dangereuse :
Lors de la résolution de la Phase 4, comptez le nombre de mauvaises Portes choisies. Retirez autant de jetons Cohésion supplémentaires de la zone correspondante (ils sont remis dans la boite).

Portes scellées :
Au lieu de révéler toutes les cartes Illusion simultanément, les **Magiciens** les révèlent une à une. À chaque révélation, chaque **Magicien** qui ne s'est pas encore placé doit décider s'il choisit cette Porte ou non, puis seulement alors, on révèle la carte suivante. Les joueurs ne peuvent pas revenir sur leur décision ! Si tous les **Magiciens** se sont placés sur une porte, on passe à la résolution de la manche.

Note : si vous révélez ce jeton alors que le Surveillant est actif, procédez comme suit : lorsque vous dévoilez une carte, comptez jusqu'à trois. Chaque joueur choisissant la Porte associée place son jeton sur elle.

Piège spécial : Le Surveillant

Ce Piège n'est pas matérialisé par un jeton. Il s'applique obligatoirement à chaque tour si le jeton Progression se trouve sur la dernière case de la piste correspondante. Les **Magiciens** ne peuvent communiquer d'aucune façon ! Lorsqu'ils ont choisi leur Porte en Phase 4, ils prennent leur figurine mais ne se placent pas immédiatement ! Une fois que tous les **Magiciens** ont pris leur pion en main, alors les joueurs peuvent compter à rebours, puis simultanément placer leur pion sur la Porte qu'ils ont choisie.

Aucun effet :
Ce jeton n'a aucun effet.