

# OBSCURIO

SPELREGELS





*Je wist dat er een reden moest zijn waarom deze Bibliotheek verlaten was. Mensen zijn verdwenen ... anderen zijn gek geworden ... maar er werd gezegd dat de bibliotheek magische voorwerpen en krachtige artefacten bevatte, en dat was voldoende om jou en je mede-Tovenaars te overtuigen.*

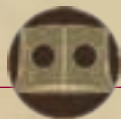
*Nu loop je tussen eindeloze rijen boekenplanken, met een kostbare Grimoire onder je arm en een angstaanjagende Magiër zit op je hielen om zijn schat te heroveren. De bibliotheek zelf luistert enkel naar zijn duistere meester en doet alles om te voorkomen dat je uit dit doolhof kan ontsnappen: eindeloze gangen, verborgen deuren, bewegende trappen ...*

*Gelukkig heb je de Grimoire om je naar de uitgang te begeleiden. De pagina's tonen fantasmagorische visioenen; door deze correct te interpreteren met de hulp van jouw vrienden, kun je de overwinning behalen.*

*Maar zijn het wel echt je vrienden? Kun je ze allemaal vertrouwen? Je instinct vertelt je dat één van jouw vrienden onder de betovering van de Magiër is gevallen en jou in het geheim dwarszit. Wees voorzichtig, anders loop je eeuwig verloren in dit eindeloze doolhof ...*

## Speloverzicht

**Obscurio** is een coöperatief, asymmetrisch spel, waarbij elke speler een geheime rol heeft. Spelers proberen afbeeldingen te interpreteren om uit de bibliotheek te kunnen ontsnappen. Iedere speler speelt het spel anders, afhankelijk van zijn rol.



De rol van de **Grimoire** is de enige rol die aan het begin van het spel niet geheim is. De speler in deze rol speelt het spel anders dan de andere spelers omdat hij de uitgang kent en weet wie de **Verrader** is. De **Grimoire** loodst het team door het doolhof. Echter, de **Grimoire** kan niet praten (het is tenslotte een boek) en moet communiceren via afbeeldingen en visuele aanwijzingen.

**Overwinning:** De **Grimoire** wint met de **Tovenaars**, als de loyale **Tovenaars** uit de bibliotheek weten te ontsnappen. De **Grimoire** weet wie de **Verrader** is, maar de identiteit van deze speler mag niet onthuld worden!

## Rollen



De Loyale **Tovenaars** houden hun rol verborgen tijdens het spel. Ze proberen de aanwijzingen van de **Grimoire** te ontcijferen om de juiste deuren te kiezen, waardoor ze de bibliotheek kunnen verlaten.

**Overwinning:** de Loyale **Tovenaars** winnen als ze er in slagen om de bibliotheek te verlaten.



De **Verrader** zit in het begin van het spel verborgen tussen de **Tovenaars**. Hij moet proberen om de andere **Tovenaars** zo lang mogelijk te misleiden, zonder te worden ontmaskerd. De **Verrader** speelt tegen de **Grimoire** en de **Tovenaars** en wint als zij het spel verliezen.

**Let op:** Tenzij anders aangegeven, verwijst het woord **Tovenaars** in deze spelregels naar alle spelers (inclusief de **Verrader**), met uitzondering van de **Grimoire**.

**Overwinning:** De **Verrader** wint alleen zodra de **Tovenaars** alle Connectietokens verloren hebben.



**Let op:** Gebruik de volgende regels voor een spel met 4 spelers of meer. Als je met 2 of 3 spelers speelt, zie pagina 11.

# Spelvoorbereiding

## Inhoud



2 Vlindertokens



84 Illusiekaarten



1 Lessenaar



1 Opvouwbare kaarthouder met een Tijdspoor aan de achterzijde



1 Spelbord



7 Loyaliteitskaarten  
(6x Loyaal en 1x Verrader)



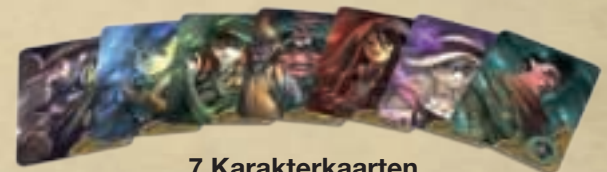
7 Karakterpionnen



2 Semi-transparante, ronde, rode plastic schijven



1 Voortgangsindicator



7 Karakterkaarten



2 Bedrukte, doorzichtige, ronde plastic schijven



1 Zandloper  
(ongeveer 60 seconden)



1 Zak



14 Valstriktokens



30 Connectietokens



1 Verdwijnkamer- tegel

## Vorbereiding

### Moeilijkheidsgraad



Players

8

7

6

5

4

3

2

**Beginner  
Grimoire**

30

26

22

18

15

9

12

**Gevorderd  
Grimoire**

26

22

18

15

12

8

10

**Expert  
Grimoire**

22

18

15

12

10

7

8

Plaats het spelbord op tafel **1**. Plaats de voortgangsindicator op het eerste vak van de voortgangsbalk, in het bovenste deel van het bord **2**.

Kies welke speler de **Grimoire** speelt. De speler krijgt de lessenaar, beide vlindertokens, de kaarthouder en de zandloper **3**. Schud de illusiekaarten en plaats de stapel gedekt naast de **Grimoire** **4**. De **Grimoire** trekt 8 illusiekaarten en plaatst deze zichtbaar in de kaarthouder (de andere spelers mogen de kaarten niet zien). Daarna wordt de kaarthouder gesloten **5**.

Alle andere spelers kiezen een karakterkaart en nemen de bijbehorende pion. Elke speler legt de kaart voor zich neer en zet de pion in het midden van het spelbord **6**. Deze spelers zijn de **Tovenaars**.

Neem de **Verrader**kaart. Voeg loyaliteitskaarten toe op basis van het aantal spelers (bijvoorbeeld, met 4 **Tovenaars** neem je 1 **verrader**kaart en 3 loyaliteitskaarten). Schud de kaarten en geef er één aan elke **Tovenaar**. Elke **Tovenaar** kijkt naar zijn kaart en houdt deze geheim. Eén van hen zal de **Verrader** zijn.

Plaats de valstriktokens in de zak **7**.

Kies de moeilijkheidsgraad van het spel. Voor het eerste spel raden we aan om het beginnersniveau te kiezen. Neem het aantal connectietokens volgens de tabel, op basis van het aantal spelers (inclusief de **Grimoire**) en de gekozen moeilijkheidsgraad. Plaats het verplichte aantal connectietokens op het donkere, meest rechtse deel van het voorraadgebied (met het monster) en plaats vervolgens alle resterende tokens op het linkse deel van het voorraadgebied **8**.

Tokens in het donkere, rechtse deel van het voorraadgebied:

4 of 5 spelers: 5

6 tot 8 spelers: 7





 Het overige spelmateriala blijft voorlopig in de doos.

Jullie zijn nu klaar om **Obscurio** te spelen!

# Spelverloop



**Belangrijk :** de **Grimoire** mag niet met de **Tovenaars** praten. Deze speler mag geen gebaren maken, geluiden maken of praten om hints te geven. Om met de **Tovenaars** te communiceren kan de **Grimoire** alleen de vlindertokens gebruiken.

Het spel **Obscurio** wordt in verschillende rondes gespeeld. Elke ronde is verdeeld in 5 stappen. Tijdens elke ronde moeten de **Tovenaars** een raadsel oplossen (door de aanwijzingen van de **Grimoire** te interpreteren) om de deur te vinden die hen naar de volgende kamer leidt. Om de bibliotheek te verlaten, moeten ze 6 kamers succesvol doorkruisen.

## Stap 1: Voorbereiding van een ronde

Elke kamer beschikt over diverse obstakels die ontworpen zijn om te voorkomen dat de **Tovenaars** uit de bibliotheek kunnen ontsnappen. Tijdens de voorbereiding van een ronde worden één of meerdere valstriktokens uit de zak getrokken en voor de **Grimoire** geplaatst.

Er wordt **altijd** minstens 1 valstriktoken getrokken, zelfs tijdens de eerste ronde.

Afhankelijk van de tijd die de **Tovenaars** nodig hadden om de vorige ronde te voltooien, kunnen er extra valstriktokens getrokken worden. Alle valstriktokens die getrokken zijn, moeten tijdens de huidige ronde uitgevoerd worden.

## Stap 2: Het Raadsel voorbereiden

De **Grimoire** neemt de eerste illusiekaart van de trekstapel en kijkt naar de kaart (zorg ervoor dat **geen enkele andere speler** de kaart kan zien).

**Dit is de Uitgangskaart:** de **Tovenaars** moeten deze identificeren om naar de volgende kamer te kunnen gaan. De **Grimoire** houdt deze kaart geheim. Zolang stap 2 nog niet voorbij is, mag de **Grimoire** de uitgangskaart bekijken.

Vervolgens trekt de **Grimoire** 2 andere illusiekaarten van de trekstapel en plaatst deze zichtbaar op de Lessenaar. Dat zijn de **pagina's** van de **Grimoire**. Door middel van de vlindertokens wijst de **Grimoire** naar 1 of 2 elementen op deze pagina's. Deze elementen moeten betrekking hebben op de uitgangskaart, aangezien de **Tovenaars** deze zullen gebruiken als hint om de uitgangskaart te identificeren. De **Grimoire** mag één of twee vlindertokens gebruiken. Ze mogen op beide pagina's geplaatst worden, of beide op één pagina. Een vlindertoken moet zich binnen de cirkel bevinden van de kaart waarnaar deze verwijst.

De **Grimoire** mag ook een vlindertoken onderaan een pagina plaatsen. Dit betekent dat de volledige pagina een hint is – en betrekking heeft op de uitgangskaart – vanwege het onderwerp, het thema, de kleur, enz.

**Let op:** Wanneer een vlindertoken geplaatst is, mag deze door geen enkele speler meer verplaatst worden (noch de **Grimoire**, noch de andere spelers).

Bovendien mag de **Grimoire** beide vlindertokens niet gebruiken om hetzelfde element aan te wijzen.

Wanneer de **Grimoire** de vlindertoken(s) heeft geplaatst, wordt de uitgangskaart gedekt op tafel gelegd en wordt de lessenaar aan de **Tovenaars** doorgegeven. De **Tovenaars** kunnen nu vrijuit over de vlindertokens praten en trachten hun positie te interpreteren.

**Voorbeeld:** Tijdens de vorige ronde hebben de **Tovenaars** hun acties voltooid, nadat de zandloper het vak "+2" had bereikt. Daarom trekken ze deze ronde 3 valstriktokens (1 token + 2 extra).



Uitgangskaart



Pagina's van de **Grimoire**

**Voorbeeld:** In dit voorbeeld besluit de **Grimoire** om de zee aan te wijzen op de rechterpagina, omdat dit betrekking heeft op het water op de uitgangskaart. Vervolgens plaatst de **Grimoire** een vlindertoken bij het cirkelvormige raam, omdat er ook één zichtbaar is op de uitgangskaart.

## Stap 3: Verraderkaarten



**Let op:** De **Grimoire** zorgt ervoor dat deze stap probleemloos verloopt, maar mag geen commentaar geven op de keuzes van de **Verrader**, noch de identiteit van de **Verrader** onthullen. Praat niet met de **Verrader** en zorg dat deze speler anoniem blijft.

Deze stap wordt in 3 fasen gespeeld:



De **Grimoire** beveelt de **Tovenaars** hun ogen te sluiten.

**Let op:** het is belangrijk dat alle **Tovenaars** hun ogen sluiten. Als dit niet wordt gedaan, is dit valsspelen en wordt de **Verrader** te gemakkelijk ontmaskerd.



De **Grimoire** vraagt de **Verrader** om zijn ogen te openen, hij opent de kaarthouder en toont deze aan de **Verrader**. De kaarthouder bevat 8 kaarten, genummerd van #1 tot #8. Het doel van de **Verrader** is om de **Tovenaars** te misleiden door kaarten te kiezen die lijken op mogelijke uitgangskaarten, volgens de vlindertokens die op de pagina's van de **Grimoire** geplaatst zijn.

De **Verrader** mag een eerste kaart kiezen door het nummer van de kaart aan te geven met zijn vingers. De **Grimoire** plaatst deze kaart gedekt op de uitgangskaart van deze ronde en trekt een nieuwe kaart van de trekstapel om de gekozen kaart te vervangen.

De **Verrader** mag een tweede kaart kiezen. Ga verder zoals bij de eerste kaart, en trek opnieuw een kaart van de trekstapel om deze te vervangen. Daarna sluit de **Grimoire** de kaarthouder.

**Let op:** Kaarten kiezen is niet verplicht.

De **Verrader** kan besluiten om geen kaarten te kiezen, door simpelweg te knikken naar de **Grimoire** om hem duidelijk te maken dat de kaarthouder onmiddellijk gesloten mag worden.



Zodra de **Grimoire** de kaarthouder heeft gesloten, sluit de **Verrader** zijn ogen. Op bevel van de **Grimoire** openen alle spelers hun ogen.



**Belangrijk:** Tijdens deze stap is het belangrijk dat de **Grimoire** en de **Verrader** geen enkele informatie onthullen over de identiteit van de **Verrader**. De **Grimoire** mag de **Verrader** niet aanspreken door zijn naam te gebruiken, of naar hem toedraaien wanneer hij hem aanspreekt. De **Verrader** moet zich voorzichtig bewegen; geluid maken kan ervoor zorgen dat de andere spelers hem ontdekken.

## Stap 4 : De Deur Kiezen

De **Grimoire** neemt nu de uitgangskaart, en de kaart(en) die eventueel gekozen werden door de **Verrader** tijdens de vorige stap, en trekt nieuwe kaarten van de Trekstapel om in totaal 6 Illusiekaarten te hebben (valstriktoken kunnen dit aantal wijzigen). Vervolgens schud de **Grimoire** de kaarten en geeft hij deze aan de **Tovenaars**. De **Tovenaars** plaatsen de kaarten zichtbaar op de juiste vakken op het bord; deze zijn genummerd van #1 tot #6. Deze vakken zijn de "Deuren".

Tijdens deze stap moeten de **Tovenaars** de uitgangskaart vinden, die verborgen is tussen de andere illusiekaarten. Ze moeten samen de hints van de **Grimoire** (vlindertoken) bespreken en proberen te begrijpen welke aangewezen elementen betrekking hebben op de uitgangskaart.

Zodra de eerste kaart op het bord geplaatst wordt, zal de **Grimoire** de zandloper omdraaien en op het eerste vak van het tijdspoor plaatsen (op de achterzijde van de kaarthouder). Indien de zandloper leegloopt voor het einde van deze stap, moet de **Grimoire** de zandloper opnieuw omdraaien en op het volgende vak van het tijdspoor plaatsen, en zo verder. Des te sneller de **Tovenaars** akkoord gaan met de keuze van de kaarten, des te minder valstriktoken de volgende ronde getrokken zullen moeten worden.

Wanneer een **Tovenaar** denkt dat hij de juiste uitgangskaart gevonden heeft (een kaart die overeenkomt met de gegeven hints), plaatst hij zijn karakterpion voor de gekozen deur. **Tovenaars** mogen van gedachte veranderen en hun pion verplaatsen zolang de huidige stap niet voorbij is.

**Tovenaars** mogen samenwerken en ze mogen elk een andere deur kiezen om hun slagingskansen te vergroten. Dit is echter risicovol, omdat de groep een connectietoken verliest voor iedere **Tovenaar** die de verkeerde deur heeft gekozen.

Deze stap kan op twee manieren beëindigd worden:

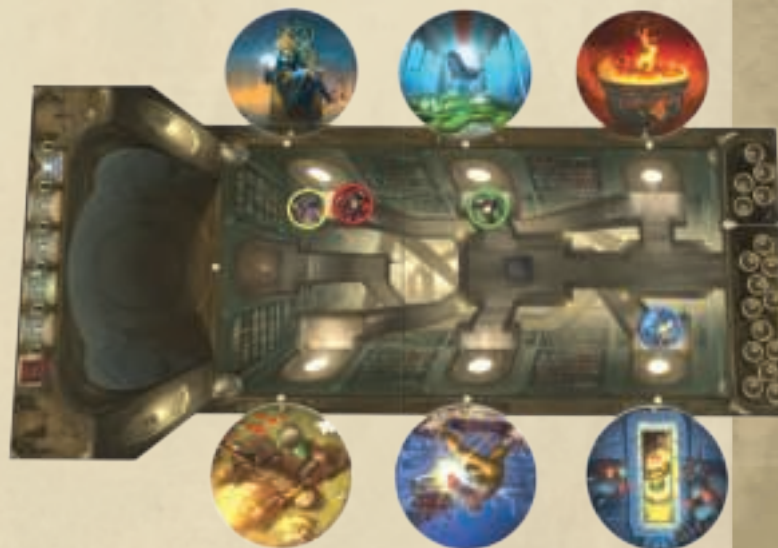
Alle **Tovenaars** hebben een deur gekozen, en ze willen niet meer van gedachte veranderen. Ze vertellen aan de **Grimoire** dat de stap voorbij is. De zandloper blijft op zijn huidige positie.

De zandloper loopt leeg terwijl hij op het laatste vak van het tijdspoor staat. De **Grimoire** kondigt het einde van de stap aan en **Tovenaars** mogen hun pion niet meer plaatsen of verplaatsen. De groep verliest connectietoken, zoals bij het kiezen van een verkeerde deur.

**Voorbeeld :** In dit voorbeeld denkt **Blauw** dat de hints van de **Grimoire** betrekking hebben op het raam en de donkerblauwe kleur op kaart #1. Daarom plaatst hij zijn pion voor deze deur. **Groen** kiest deur #4 omdat er een cirkelvormig raam en water op afgebeeld staan. Ze willen er ook voor zorgen dat iemand deze deur kiest. **Rood** en **Geel** zijn beiden overtuigd dat de juiste deur #6 is, vanwege de maan en sterren die er op afgebeeld staan.



Pagina's van de **Grimoire**





Wanneer deze stap eindigt, onthult de **Grimoire** de juiste uitgangskaat. Ga als volgt te werk om deze stap verder uit te voeren:



Indien er minstens één karakterpion voor de correcte uitgangskaat bevindt, dan gaat de groep een kamer vooruit! Verplaats de voortgangsindicator een vak vooruit. Indien de voortgangsindicator zich op het laatste vak bevindt, wordt de valstrik van de Bewaker actief (zoals aangegeven op het spelbord) voor de rest van het spel. De effecten van deze valstrik zijn beschreven op pagina 12.

Indien de voortgangsindicator zich op het laatste vak bevindt, en de **Tovenaars** minstens één connectietoken in hun bezit hebben, dan is het spel voorbij. De **Tovenaars** en de **Grimoire** winnen het spel!



Elke **Tovenaar** waarvan de pion niet geplaatst is, of zich niet voor de juiste deur bevindt (alle andere deuren), neemt een connectietoken uit het betreffende voorraadgebied (eerst uit het meest linkse deel van het voorraadgebied, daarna uit het rechtse, donkere gebied indien het andere gebied leeg is) en plaatst deze op zijn karakterkaart.

Door deze tokens op de karakterkaarten te plaatsen, kunnen spelers bijhouden hoeveel keer een bepaalde **Tovenaar** een verkeerde deur gekozen heeft. Indien de laatste connectietoken van het bord genomen wordt, zijn de **Tovenaars** verloren in de bibliotheek en is de **Verrader** de winnaar! Indien niemand de uitgangskaat vindt, gaat de groep niet vooruit en wordt de voortgangsindicator niet verplaatst.

**Voorbeeld:** In dit voorbeeld is #4 de deur van de uitgang. Minstens één karakterpion bevindt zich voor de correcte deur. Als gevolg hiervan, wordt de voortgangsindicator één vak vooruit geplaatst. Daarna nemen alle spelers die voor een verkeerde deur stonden, een connectietoken van het overeenkomstige gebied en plaatsen ze deze op hun karakterkaart. **Blauw**, **Rood** en **Geel** nemen elk een token. Het team verliest 3 connectietokens, maar ze verplaatsen zich tenminste wel naar de volgende kamer.




## Stap 5 : Einde van de ronde

Alle gebruikte illusiekaarten worden zichtbaar afgelegd naast het spelbord. Alle valstriktokens worden opnieuw in de zak geplaatst. Alle **Tovenaars** plaatsen hun pion in het midden van het bord. Daarna wordt een nieuwe ronde gespeeld, beginnende met Stap 1: *Opstelling van een ronde*.




### Iemand Beschuldigen

Zodra de laatste connectietoken van het eerste voorraadgebied genomen wordt tijdens Stap 4, dan beginnen de **Tovenaars** de **Verrader** te zoeken: de Beschuldigingsfase begint. De **Grimoire** speelt in deze fase niet mee. Iemand beschuldigen gaat als volgt:

- 1 Draai de zandloper om. De **Tovenaars** hebben 1 minuut om te bespreken wie de **Verrader** zou kunnen zijn.
  - 2 Wanneer de zandloper leeggelopen is, tellen de spelers tot 3 en wijzen ze elk een speler naar keuze aan, waarvan zij denken dat hij de **Verrader** is.
  - 3 Tel de stemmen tegen elke speler. De speler met de meeste stemmen wordt beschuldigd (bij een gelijke stand worden alle betrokken spelers beschuldigd). Elke beschuldigde speler onthult zijn loyaliteitskaart. Voor elke loyale speler die verkeerd beschuldigd werd, verliest de groep 2 connectietokens (deze worden in de doos geplaatst).
-  Indien de **Verrader** niet beschuldigd wordt, en er nog connectietokens over zijn, dan wordt deze fase opnieuw gespeeld (Draai de zandloper, enz.).




 Indien de **Verrader** beschuldigd en ontmaskerd wordt, en er nog connectietokens overblijven, ga dan verder naar de volgende stap. De **Verrader** haalt zijn pion van het bord. Vanaf nu en tot het einde van het spel, kan de **Verrader** alleen meespelen tijdens Stap 3 (**Verrader**kaarten) en mag hij niet meer deelnemen aan de discussies tussen de **Tovenaars**.

**Let op:** Loyale spelers blijven actief tijdens alle fases van een spelronde, zelfs indien ze verkeerd beschuldigd werden.

## Einde van het spel

Het spel kan op 2 manieren eindigen:



 Indien de voortgangsindicator verder verplaatst moet worden, terwijl deze zich reeds op het laatste vak bevindt (er zijn 6 vakken op het spoor) en de **Tovenaars** minstens nog één connectietoken bezitten, dan hebben de **Tovenaars** het spel gewonnen door te ontsnappen uit de bibliotheek!

**De Tovenaars en de Grimoire winnen het spel.  
De Verrader verliest!**



Het laatste connectietoken wordt van het donkere voorraadgebied gehaald: de **Tovenaars** zijn verloren in de bibliotheek en de groep verdwijnt.

**De Verrader wint het spel.**



## Varianten voor 2 of 3 spelers



### 2 en 3 spelers

Er is geen **Verrader** in een spel van 2 of 3 spelers. Negeer alle regels in alle stappen met betrekking tot de **Verrader**. En tevens:

- Gebruik geen loyaliteitskaarten;
- Negeer Stap 3 tijdens elke ronde;
- Verwijder alle paarse valstriktoken uit het spel;
- Negeer de beschuldigingsfase;
- Plaats geen illusiekaarten in de kaarthouder (deze wordt enkel gebruikt voor het tijdsloop).



### 2 Spelers

In een spel met 2 spelers is er een **Grimoire** en een **Tovenaar**. De **Tovenaar** begint met 2 karakterpionnen: zijn eigen pion en een andere pion die hem zal vergezellen. Plaats beide pionnen in het midden van het bord. Tijdens stap 4 (Deur Kiezen), moeten beide pionnen gebruikt worden.

Beide pionnen mogen voor dezelfde deur geplaatst worden, of voor verschillende deuren. Aan het einde van deze stap, wanneer zijn eigen pion de verkeerde deur gekozen heeft, neemt de speler 2 connectietoken van het bord. Indien de andere pion voor de verkeerde deur staat, neemt de speler slechts 1 connectietoken van het bord.



## Credits

**Ontwerper:** L'Atelier  
**Uitgever:** Régis Bonnessée  
**Projectleider:** Arthur Décamp  
**Ontwikkelingsmanager:** Alexandre Garcia  
**Ontwikkeling:** Lucas Forlacroix,  
Valentin Gaudicheau, Nicolas Sato  
**Art Director:** Jérémy Couturier

**Artwork:** Xavier Collette, M81 and Libellud  
**Vormgeving:** Thomas Dutertre  
**Ontwerpteam:** Clément Dautremay,  
Mélanie André  
**Spelregels:** Arthur Décamp & L'Atelier  
**Vertaling:** Jessica Prins

**Revisie:** Stefan Meeuwssen  
**Marketing:** Mathieu Aubert  
**Communicatie:** Maximilien Da Cunha, Paul Neveur  
**Productie Manager:** Alexandra Soporan  
**Administratie:** Amélie Rouillet,  
Pascale Belot

**Testspelers:** 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 Lamicol, José Lhuillier, Louisa Mamalis, Susan Mckinlay, Maki Namiko, Olivier Noc, Alexandra Pedinotti, Tristan Pietropauli, Raphaël Robert-Bouchard, Aurélie Simonet, Stico, Andres Vargas

© Libellud 2019

## Valstriktokens

Elke valstrik is van toepassing tijdens een bepaalde stap. Valstrikken maken het de **Tovenaars** moeilijker om uit de bibliotheek te kunnen ontsnappen.

### Bruine Valstrikken hebben invloed op Stap 2



**+2:**  
Trek onmiddellijk 2 extra valstriktokens uit de zak.



**Duistere gang (rode schijf):**  
De **Grimoire** plaatst de rode schijf op de pagina's voordat de vlindertokens geplaatst worden.



**Magische Mist:**  
De **Grimoire** plaatst de bedrukte schijf op de pagina's voordat de vlindertokens geplaatst worden. Deze tokens mogen niet naar iets wijzen op de bedrukte schijf.



**Donkere Nacht:**  
De **Grimoire** moet de pagina's afleggen en de vlindertokens verwijderen voor het begin van stap 3.



**Verenigde Vlinders:**  
De **Grimoire** moet beide vlindertokens op of onder dezelfde pagina plaatsen.



**Onderste Vlinder:**  
De **Grimoire** moet minstens één vlindertoken onderaan een pagina plaatsen. Het andere vlindertoken mag willekeurig geplaatst worden.

### Paarse Valstrikken hebben invloed op Stap 3



**Donkere Magie:**  
De **Verrader** mag maximaal 4 kaarten van de kaarthouder kiezen in plaats van 2.



**Spionage:**  
De **Grimoire** moet de uitgangskaart aan de **Verrader** laten zien voordat de kaarten door de **Verrader** gekozen worden.

### Groene Valstrikken hebben invloed op Stap 4



**Gesloten Deur:**  
De kaart die op deur #4 geplaatst wordt, wordt niet onthuld. De **Tovenaars** mogen deze kiezen, net zoals elke andere deur, maar de kaart wordt pas op het einde van de stap onthuld.



**Verdwijnkamer:**  
Plaats de verdwijnkamer-tegel op het tijdspoor. Deze vervangt het tijdspoor tot het einde van de ronde.



**Grote Kamer:**  
De **Grimoire** voegt een extra kaart van de trekstapel toe (gebruik deur 7).



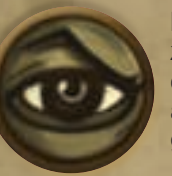
**Gevaarlijke Kamer:**  
Wanneer Stap 4 verwerkt wordt, worden de (door de **Tovenaars**) verkeerd gekozen deuren opgeteld; verwijder dit aantal connectietokens van het bord (plaats deze in de doos).



**Gesloten Deur:**  
In plaats van alle illusiekaarten tegelijkertijd te onthullen, gaan de **Tovenaars** ze één voor één onthullen. Zodra een deur onthuld is, moeten de **Tovenaars** hun pion plaatsen indien ze deze deur kiezen. Indien ze dit niet doen, kan de pion later niet voor deze deur geplaatst worden. Wanneer alle **Tovenaars** hun pion hebben geplaatst, wordt stap 4 uitgevoerd.

**Let op:** indien dit token onthuld wordt wanneer de Bewaker actief is, tel je tot drie wanneer een kaart onthuld wordt. Elke speler die deze deur kiest na het tellen, plaatst zijn pion op de kaart.

### Speciale Valstrik: De Bewaker



De Bewaker is geen token. Deze valstrik is van toepassing wanneer de voortgangsindicator zich op het laatste vak van het tijdspoor bevindt. Wanneer deze valstrik actief is, mogen de **Tovenaars** op geen enkele wijze meer met elkaar communiceren. Bovendien nemen alle spelers hun pion in de hand wanneer ze een deur hebben gekozen. Zodra alle spelers gekozen hebben, plaatsen ze allen tegelijkertijd hun pion voor de gekozen deur.



**Geen effect:**  
Deze token heeft geen effect.