

# OBSCURIO

REGLAMENTO





*Sabías que tenía que haber una razón por la que esta biblioteca había sido abandonada. La gente desaparecía... otros se habían vuelto locos... pero se decía que la biblioteca estaba llena de objetos mágicos y artefactos poderosos, y eso era suficiente para convencer a unos Magos como tú y tus compañeros.*

*Ahora estás huyendo entre interminables filas de estanterías, con un precioso Grimorio bajo el brazo, y un terrible hechicero empeñado en recuperar su tesoro pisándote los talones. La propia biblioteca responde a su maestro oscuro y hace todo lo que puede para evitar que escapes de este laberinto con sus pasillos interminables, puertas ocultas, escaleras móviles...*

*Afortunadamente, el Grimorio puede guiarte hacia la salida. Sus páginas muestran visiones fantasmagóricas, y la clave de la victoria es interpretarlas correctamente con la ayuda de tus amigos.*

*¿Pero son realmente tus amigos? ¿Puedes confiar en todos ellos? Tu instinto te dice que uno de vosotros ha caído bajo el conjuro del brujo, y conspira en secreto contra vosotros. ¡Ten cuidado, o podrías terminar vagando en este laberinto interminable para siempre!*

## Resumen del juego

**Obscurio** es un juego cooperativo y asimétrico en el que cada jugador tiene un rol secreto. Los jugadores tratan de interpretar una serie de imágenes para poder huir de la Biblioteca. Dependiendo de su rol, cada uno jugará de manera diferente.



El **Grimorio** es el único rol que es público al inicio de la partida. Éste juega de manera diferente ya que conoce la manera de salir de la Biblioteca. El **Grimorio** también sabe quién es el **Traidor** y su papel consiste en guiar a su equipo. El problema es que el jugador en el rol de **Grimorio** no puede hablar (después de todo no es más que un libro) y deberá comunicarse utilizando una serie de imágenes y pistas visuales.

**Victoria:** El jugador con el rol de **Grimorio** gana la partida con los **Magos** si los **Magos** Leales logran salir de la Biblioteca. Sabe quién es el **Traidor**, pero no debe proporcionar pista alguna a los demás jugadores.

### Roles



Los **Magos** Leales mantienen en secreto su rol durante la mayor parte de la partida y deberán interpretar correctamente las pistas que el jugador en el rol de **Grimorio** les proporcione para elegir las puertas que les conducirán a la salida de la Biblioteca.

**Victoria:** Los **Magos** Leales ganan la partida si logran salir de la Biblioteca.



El **Traidor** está oculto entre los **Magos** desde el inicio de la partida. Su misión es la de tratar de despistar a los demás **Magos** tanto como le sea posible sin que nadie le descubra. El **Traidor** juega contra el jugador en el rol de **Grimorio** y contra todos los **Magos**, y gana la partida si estos jugadores pierden.

**Nota:** A no ser que se mencione lo contrario, cuando en el reglamento aparezca la palabra **Magos**, nos estaremos refiriendo a todos los jugadores (incluyendo al **Traidor**) pero exceptuando al jugador en el rol de **Grimorio**.

**Victoria:** El **Traidor** gana en solitario si los **Magos** pierden todas sus fichas de Cohesión.



**Nota:** Las reglas que se detallan a continuación son para partidas de 4 o más jugadores. Si quieres jugar partidas de 2 o 3 jugadores, consulta las variantes que encontrarás en la página 11.

# Contenido y preparación

## Contenido



2 fichas de Mariposa



84 cartas de Ilusión



1 Libro



1 tarjetero plegable con un marcador de Tiempo en el reverso



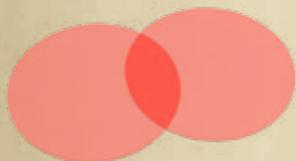
1 tablero



7 cartas de Lealtad  
(6x Leal y 1x Traidor)



7 fichas de Personaje



2 filtros de Pasillo crepuscular



1 indicador de Progreso



7 cartas de Personaje



2 filtros de Neblina mágica



1 reloj de arena  
(de 60 segundos aproximadamente)



1 bolsa



14 fichas de Trampa



30 fichas de Cohesión



1 pieza de Sala evanescente

## Preparación

Nivel de dificultad:

  
Jugadores

8  
7  
6  
5  
4  
3  
2



**Grimorio**  
Principiante

30  
26  
22  
18  
15  
9  
12



**Grimorio**  
Experimentado

26  
22  
18  
15  
12  
8  
10



**Grimorio**  
Experto

22  
18  
15  
10  
7  
8

Coloca el tablero en el centro del área de juego **1**. Pon el indicador de Progreso en la primera casilla del marcador de Progreso que se encuentra en la parte superior del tablero **2**.

Elige quién jugará en el papel de **Grimorio**. Ese jugador recibe el Libro, las fichas de Mariposa, el tarjetero y el reloj de arena **3**. Baraja las cartas de Ilusión para formar un mazo que pondrás, boca abajo, cerca del Libro **4**. El jugador en el papel de **Grimorio** roba 8 cartas de Ilusión y las pone, boca arriba, en su tarjetero **sin** que los demás jugadores puedan verlas. A continuación, deberá cerrar el tarjetero **5**.

Cada uno de los demás jugadores elige 1 carta de Personaje junto a su correspondiente ficha. A continuación, ponen su carta frente a sí, mientras dejan su ficha de Personaje en el centro del tablero **6**. Estos jugadores serán los **Magos**.

Coge la carta de **Traidor** y tantas cartas de Leal como **Magos** haya en la partida menos 1 (es decir, para 4 **Magos**, coge 1 carta de **Traidor** y 3 cartas de Leal). Baraja las cartas y reparte 1 a cada **Mago**. Los **Magos** deberán mirar en secreto su carta de Lealtad y mantenerla en secreto. Uno de ellos será el **Traidor**.

Deja las fichas de Trampa en el interior de la bolsa **7**.

Elige un nivel de dificultad. Para tu primera partida te recomendamos la dificultad **Grimorio** Principiante. Coge tantas fichas de Cohesión como las indicadas para el nivel de dificultad elegido y el número de jugadores en la partida (incluyendo al jugador en el papel de **Grimorio**). En primer lugar, pon el número de fichas de Cohesión necesarias en la parte del marcador de Cohesión del tablero con el monstruo (la zona oscura) y, a continuación, pon el resto de las fichas en la zona de la izquierda del marcador de Cohesión (la zona clara) **8**.

Fichas en la zona oscura: 4 o 5 jugadores: 5 / 6 a 8 jugadores: 7





 Deja el resto de los componentes del juego en la caja.

¡Ya estás listo para jugar a **Obscurio**!

# Cómo jugar



**Nota importante:** El jugador en el papel del **Grimorio** no puede hablar con los **Magos**. Tampoco podrá gesticular, hacer mímica o emitir sonidos o comentarios que puedan aportar pistas. Para comunicarse con los **Magos**, el **Grimorio** sólo puede utilizar las fichas de Mariposa.

Una partida de **Obscurio** se juega en varios turnos. Cada turno está dividido en 5 pasos. En cada turno, los **Magos** deben resolver un acertijo (interpretar las pistas del **Grimorio**) para hallar la puerta que les conducirá a la siguiente Sala. Para escapar de la Biblioteca deberán cruzar con éxito 6 Salas.

## Paso 1: Preparación del turno

Cada Sala contiene varios obstáculos diseñados para evitar que los **Magos** escapen de la Biblioteca. Durante este paso deberás robar 1 o más fichas de Trampa de la bolsa y ponerlas en la casilla adecuada del Libro.

☞ **Siempre** debes robar al menos 1 ficha de Trampa en este paso, incluso en el primer turno de la partida.

☞ Dependiendo del tiempo que tardaron los **Magos** en completar el turno anterior, deberás robar fichas de Trampa adicionales. Toda ficha de Trampa que robes deberá resolverse durante este turno.

En la página 12 podrás consultar los efectos de las fichas de Trampa.

## Paso 2: Preparación del acertijo

El **Grimorio** coge la primera carta de Ilusión del mazo y la mira (debe tener cuidado de que **ningún jugador** la pueda ver). **Esa carta es la carta de Salida**: los **Magos** deben identificarla de entre otras muchas si quieren avanzar a la siguiente Sala. El **Grimorio** conserva la carta boca abajo. Siempre y cuando el Paso 2 no haya terminado, el **Grimorio** puede mirar la carta de Salida.

A continuación, el **Grimorio** roba otras 2 cartas de Ilusión y las pone boca arriba en el Libro. Estas cartas serán las **Páginas** del **Grimorio**. El **Grimorio** señala 1 o 2 elementos de estas páginas con la ayuda de las fichas de Mariposa. Estos elementos deben estar relacionados de alguna manera con la carta de Salida para que los **Magos** puedan deducir e identificar cual es la carta de Salida. El **Grimorio** puede utilizar 1 sola ficha de Mariposa o las 2, y puede repartirlas, como desee, en ambas páginas. Las fichas de Mariposa deben colocarse en el interior de la carta que contiene el elemento al que están apuntando.

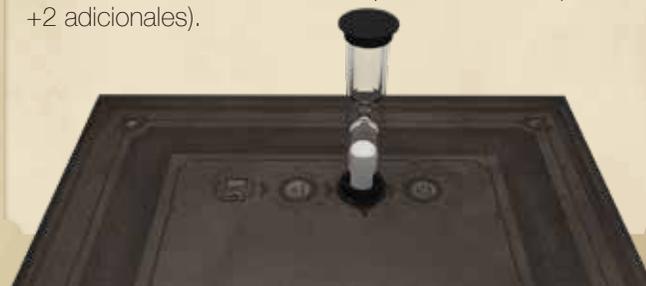
El **Grimorio** también puede poner 1 ficha de Mariposa en la parte inferior de una Página. Con ello indicará que la pista es toda la Página, y que está relacionada con la carta de Salida por su contenido, tema, color, etc.

**Nota:** Una vez puesta, una ficha de Mariposa no puede ser movida por nadie (ni por el **Grimorio**, ni por otro jugador).

Es más, el **Grimorio** no puede utilizar las 2 fichas de Mariposa para señalar un mismo elemento.

Una vez que el **Grimorio** haya puesto las fichas de Mariposa que quiera, pondrá la carta de Salida boca abajo a su lado y mostrará el Libro a los **Magos**, que podrán hablar libremente acerca de lo que señalan o no las fichas de Mariposa.

**Ejemplo:** Durante el anterior turno, los **Magos** terminaron sus acciones después de que el reloj de arena alcanzara la casilla "+2". Como resultado, deberán robar 3 fichas de Trampa en ese turno (1 ficha +2 adicionales).



Carta de Salida



Páginas del Libro del **Grimorio**

**Ejemplo:** En este ejemplo, el **Grimorio** decide señalar al mar que se encuentra en la página derecha con una ficha de Mariposa ya que está relacionado con el agua que aparece en la carta de Salida. A continuación, el **Grimorio** pone su segunda ficha de Mariposa señalando la ventana circular ya que hay una presente en la carta de Salida.

## Paso 3: Cartas del Traidor



**Nota:** El **Grimorio** debe tratar de que este paso se juegue sin problemas, pero no puede comentar las elecciones del **Traidor**, ni descubrir para los demás la identidad de éste. No debe hablar con el **Traidor**, ¡y debe procurar mantener su anonimato!

• Este paso se juega en 3 fases: •



1 Cuando el **Grimorio** lo ordene, los **Magos** cierran los ojos.

**Nota:** Es fundamental que todos los **Magos** cierren los ojos. No hacerlo se consideraría trampas, puesto que se descubriría la identidad del **Traidor**.



2 El **Grimorio** le pide al **Traidor** que abra los ojos. A continuación, abre el tarjetero y le enseña su contenido al **Traidor**. Allí habrá 8 cartas numeradas del 1 al 8. El objetivo del **Traidor** es confundir a los **Magos** eligiendo cartas que potencialmente se parezcan a la carta de Salida, teniendo en cuenta los elementos que señalan las fichas de Mariposa en las Páginas del Libro.

El **Traidor** puede elegir una carta indicando su número con los dedos. A continuación, el **Grimorio** pone la carta elegida, boca abajo, sobre la carta de Salida de ese turno y roba una nueva carta para reemplazarla.

El **Traidor** puede elegir una segunda carta siguiendo el mismo procedimiento. No olvides reemplazar la carta robada con una nueva del mazo.

Por último, el **Grimorio** cierra el tarjetero.

**Nota:** No es obligatorio elegir cartas. El **Traidor** puede decidir no elegir cartas, en cuyo caso sólo tiene que asentir con la cabeza al jugador en el papel de **Grimorio** para indicarle que puede cerrar el tarjetero.



3 Una vez que el **Grimorio** haya cerrado el tarjetero, el **Traidor** cierra de nuevo los ojos, y cuando el **Grimorio** lo ordene, todos los jugadores abren sus ojos.



**Nota importante:** Durante este paso, es muy importante que el **Grimorio** y el **Traidor** no proporcionen información alguna acerca de la identidad del **Traidor**. El **Grimorio** no debería dirigirse al **Traidor** por su nombre, ni girarse en su dirección al hablar. El **Traidor** debería ir con cuidado de no emitir sonido alguno, ya que los demás jugadores podrían deducir quién es.

## Paso 4: Elección de una puerta

El **Grimorio** coge la carta de Salida, además de cualquier otra carta que haya elegido el **Traidor** durante el paso anterior, y añade tantas cartas del mazo de cartas de Ilusión hasta tener un total de 6 cartas (las fichas de Trampa pueden alterar este total). A continuación, el **Grimorio** baraja las cartas y las entrega a los **Magos**.

Los **Magos** ponen las cartas, boca arriba, en los correspondientes espacios del tablero, numerados del 1 al 6. Estos espacios son las "Puertas".

Durante este paso, los **Magos** deben encontrar la carta de Salida de este turno de entre las demás cartas de Ilusión. Podrán discutir las pistas que les ha proporcionado el **Grimorio** (con sus fichas de Mariposa) y tratar de entender la relación que tienen los elementos señalados con la carta de Salida.

Tan pronto se coloque la primera carta en el tablero, el **Grimorio** le da la vuelta al reloj de arena y lo deja en la primera casilla del marcador de Tiempo que se encuentra en la parte trasera del tarjetero. Si el reloj de arena se agota antes del final de este paso, el **Grimorio** volverá a darle la vuelta y lo dejará en la segunda casilla del marcador de Tiempo, repitiendo esto cada vez que se agote, pero avanzando el reloj de arena una posición en el marcador. Es importante que los **Magos** se decidan rápido, ya que así deberán robar menos fichas de Trampa el turno siguiente.

Cuando un **Mago** piense que ha encontrado la carta de Salida (es decir, la carta que coincide con las pistas recibidas), deberá poner su ficha de Personaje delante de la Puerta correspondiente. Los **Magos** pueden cambiar de opinión y mover su ficha de Personaje de una Puerta a otra siempre y cuando este paso no haya finalizado.

Los **Magos** pueden cooperar e incluso elegir Puertas diferentes y así incrementar las oportunidades del grupo para encontrar la Puerta correcta. Hacer esto es arriesgado, ya que el grupo perderá 1 ficha de Cohesión por cada **Mago** que haya elegido una Puerta incorrecta.

Este paso puede terminar de dos maneras:

• Todos los **Magos** han elegido una Puerta y no quieren cambiar de opinión. Para indicar eso le comunican al **Grimorio** que este paso ha terminado. El reloj de arena permanece en la casilla actual.

• El reloj de arena se agota estando en la última casilla del marcador de Tiempo. El **Grimorio** dice en voz alta "¡Tiempo!" y los **Magos** ya no podrán poner sus fichas de Personaje. Por cada **Mago** que no haya puesto su ficha de Personaje en una Puerta, el grupo perderá fichas de Cohesión tal y como si los **Magos** hubieran elegido una Puerta incorrecta.

**Ejemplo:** En este ejemplo, el jugador **Azul** piensa que las pistas que ha dado el **Grimorio** hacen referencia a la ventana y al azul oscuro de la carta número 1. Por ello pone su ficha de Personaje frente a su correspondiente Puerta. El jugador **Verde** elige poner su ficha de Personaje en la Puerta de la carta número 4 por la ventana redonda y el agua que aparece en su ilustración. Por otro lado, también quiere asegurarse de que alguien más elige esa Puerta. Pero los jugadores **Rojo** y **Amarillo** están convencidos de que la Puerta correcta es la que se corresponde con la carta número 6 por la luna y las estrellas que aparecen en su ilustración.



Páginas del Libro del **Grimorio**



Al finalizar este paso, el **Grimorio** señala la carta de Salida correcta de entre todas las cartas y realiza las siguientes comprobaciones para resolver este paso:

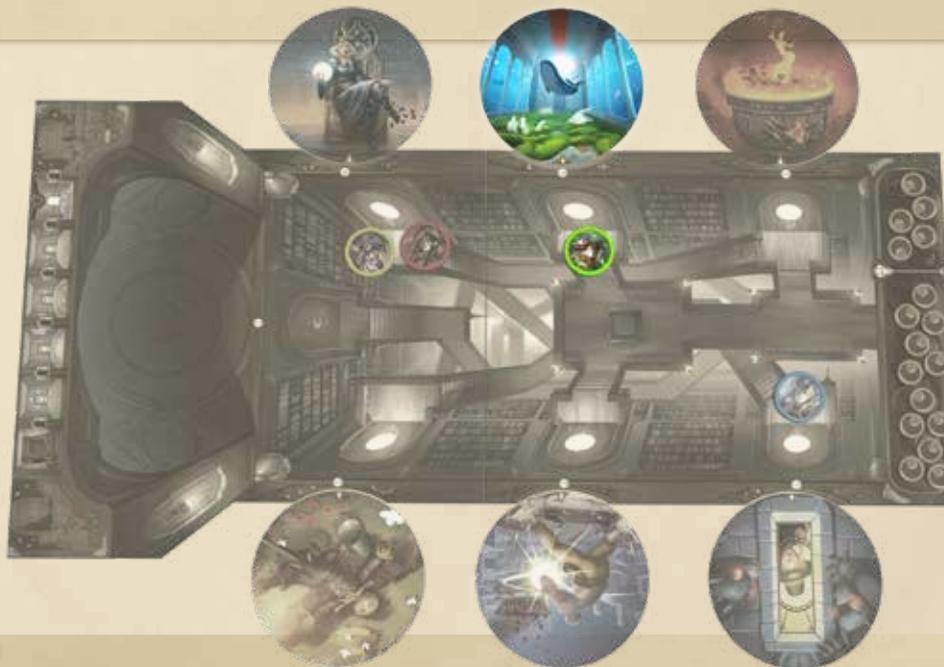


Si hay al menos 1 ficha de Personaje en la Puerta de la carta de Salida, el grupo avanzará una Sala en la Biblioteca. Desplaza el indicador de Progreso una casilla en el marcador de Progreso. Si el indicador de Progreso alcanza la última casilla del marcador de Progreso, la trampa especial de El Vigilante estará activa durante el resto de la partida, tal y como aparece indicado en el tablero. Puedes consultar los efectos de la trampa especial de El Vigilante en la página 12. Si el indicador de Progreso ya se encontraba en la última casilla del marcador de Progreso y los **Magos** tienen al menos 1 ficha de Cohesión, ¡la partida finaliza con la victoria de los **Magos** y del **Grimorio**!



Cada **Mago** cuya ficha de Personaje no se encuentre frente a una Puerta, o bien se encuentre frente a una Puerta incorrecta (cualquier otra Puerta que no sea la correspondiente a la carta de Salida), retira 1 ficha de Cohesión del marcador de Cohesión del tablero y la pone sobre su carta de Personaje. Las fichas de Cohesión se retiran primero de la zona clara de la izquierda del marcador de Cohesión hasta vaciarla. Una vez vacía, se retiran de la zona oscura con el monstruo. Las fichas de Cohesión sobre las cartas de Personaje sólo sirven para llevar la cuenta del número de Puertas incorrectas elegidas por cada **Mago**. Si se retira la última ficha de Cohesión del tablero, los **Magos** se pierden en la Biblioteca, ¡y el **Traidor** gana la partida! Si nadie ha encontrado la carta de Salida, el grupo no avanza, por lo que el indicador de Progreso no se mueve por su marcador.

**Ejemplo:** En este ejemplo, la carta de Salida se encuentra en la Puerta número 4. Al menos 1 ficha de Personaje se encuentra frente a esa Puerta, por lo que el indicador de Progreso avanza en su marcador y, a continuación, cada jugador que tuviera su ficha de Personaje en una Puerta incorrecta retira 1 ficha de Cohesión del marcador de Cohesión y la deja sobre su carta de Personaje. Los jugadores **Azul**, **Rojo** y **Amarillo** retiran 1 ficha de Cohesión cada uno. El grupo pierde un total de 3 fichas de Cohesión, pero al menos logran avanzar a la siguiente Sala.



## Paso 5: Final del turno

Descarta boca arriba, y a un lado del tablero, todas las cartas de Ilusión utilizadas este turno. Devuelve todas las fichas de Trampa a la bolsa. Todos los **Magos** ponen su ficha de Personaje en el centro del tablero. A continuación, procede con el siguiente turno, comenzando por el Paso 1: Preparación del turno.



### Realizar una Acusación

Tan pronto como los jugadores retiren la última ficha de Cohesión de la zona clara del marcador de Cohesión del tablero durante el Paso 4, los **Magos** pueden comenzar a buscar al **Traidor** que se oculta en sus filas: comienza la fase de Acusación. El jugador en el papel del **Grimorio** no participa en esta fase. La fase de Acusación se juega de la siguiente manera:

- 1 Dale la vuelta al reloj de arena. Los **Magos** disponen de 1 minuto para debatir y tratar de descubrir quién, de entre todos ellos, es el **Traidor**.
- 2 Cuando se agote el reloj de arena, y a la de tres, los **Magos** señalan al mismo tiempo con el dedo al jugador de su elección que piensen que es el **Traidor**.
- 3 Cuenta el número de votos que haya recibido cada jugador. El jugador con más votos, o jugadores en caso de empate, es acusado de traición y deberá revelar su carta de Lealtad. Por cada jugador con una carta de Leal que haya sido acusado de traición, el grupo retira 2 fichas de Cohesión del tablero y las devuelve a la caja del juego.

 Si el **Traidor** no ha sido acusado, y todavía quedan fichas de Cohesión, vuelve a jugar la fase de Acusación (dale la vuelta al reloj de arena, etc.).



 Si el **Traidor** ha sido acusado y todavía quedan fichas de Cohesión, la partida pasa al siguiente turno. El **Traidor** retira su ficha de Personaje del tablero y, de ahora en adelante y hasta el final de la partida, sólo podrá participar en el Paso 3: Cartas del **Traidor**. Tampoco podrá participar en los debates de los **Magos** acerca de la Puerta que deben elegir.

**Nota:** Los jugadores Leales siguen participando en todos los pasos del turno, incluso si son acusados erróneamente.

## Final de la partida

La partida puede terminar de dos maneras:



 Si el juego indica avanzar el indicador de Progreso, pero éste ya se encuentra en la última casilla del medidor de Progreso (que contiene 6 casillas) y los **Magos** aún conservan alguna ficha de Cohesión, los **Magos** habrán logrado escapar de la Biblioteca.



Los **Magos** y el **Grimorio** ganan la partida y el **Traidor** pierde.



Si se retira la última ficha de Cohesión de la zona oscura del marcador de Cohesión, los **Magos** se pierden en la Biblioteca y el grupo se dispersa.

El **Traidor** gana la partida en solitario.



## Variante para 2 o 3 jugadores



### 2 y 3 jugadores

No existe la figura del jugador **Traidor** en partidas de 2 o 3 jugadores. Ignora toda regla o paso que tenga relación con el **Traidor**. Por lo tanto:

- ☞ No utilices las cartas de Lealtad.
- ☞ Ignora el Paso 3 de cada turno.
- ☞ Retira las fichas de Trampa de color morado de la partida.
- ☞ Sáltate la fase de Acusación.
- ☞ No pongas cartas de Ilusión en el interior del tarjetero, aunque lo seguirás necesitando para el marcador de Tiempo.



### Partidas de 2 jugadores

En partidas de 2 jugadores, uno asumirá el papel de **Grimorio** y otro el de **Mago**. El **Mago** comienza la partida con 2 fichas de Personaje: la suya y una que hará las veces de compañero. Deja las 2 fichas de Personaje en el centro del tablero. En el Paso 4: Elección de una Puerta, deberá utilizar las 2 fichas de Personaje, y estas podrán estar en la misma Puerta o en Puertas diferentes. Al final de este paso, si su ficha de Personaje ha elegido una Puerta incorrecta, deberá retirar 2 fichas de Cohesión del tablero. En cambio, si la ficha de Personaje de su compañero fue la que eligió una Puerta incorrecta, sólo retirará 1 ficha de Cohesión del tablero.



### Créditos

**Diseño:** L'Atelier  
**Director de edición:** Régis Bonnessée  
**Jefe de proyecto:** Arthur Décamp  
**Gestor de desarrollo:** Alexandre Garcia  
**Desarrollo:** Lucas Forlacroix,  
Valentin Gaudicheau, Nicolas Sato  
**Dirección artística:** Jérémy Couturier

**Ilustraciones:** Xavier Collette, M81 and Libellud  
**Maquetación:** Thomas Dutertre  
**Equipo de diseño:** Clément Dautremay,  
Mélanie André  
**Reglamento:** Arthur Décamp & L'Atelier  
**Traducción:** Moisés Busanya

**Revisión:** Cristóbal Morales Capita  
**Marketing:** Mathieu Aubert  
**Comunicación:** Maximilien Da Cunha,  
Paul Neveur  
**Gestor de producción:** Alexandra Soporan  
**Administración:** Amélie Roulet,  
Pascale Belot

**Pruebas de juego:** Rosie Hewis, Julie Vignaud, Catalina Balan, Adrien Baudet, Anthony Carles, Alexis Chapeau, Louise Comu, Pascal Dubech, Laura Espina, Floriana Luciani, Javier Mayorga, Charles Triboulot, André Vanouche, Emmanuel Biré, Valentin Briolet, Mathieu Carouet, 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

## Fichas de Trampa

Cada una de las Trampas tiene efecto en un paso determinado. Las Trampas hacen más difícil que los **Magos** puedan escapar de la Biblioteca.

### Las Trampas de color marrón afectan al Paso 2



+2:

Roba inmediatamente de la bolsa 2 fichas de Trampa adicionales.



**Pasillo crepuscular (filtros rojos):**

El **Grimorio** debe poner los filtros de Pasillo crepuscular en las Páginas del Libro antes de colocar sus fichas de Mariposa.



**Neblina mágica:**

El **Grimorio** debe poner los filtros de Neblina mágica en las Páginas del Libro antes de colocar sus fichas de Mariposa. Sólo podrá señalar con sus fichas de Mariposa los elementos que se encuentren en la zona transparente.



**Noche oscura:**

El **Grimorio** debe descartar las cartas de Ilusión de las Páginas del Libro, así como las fichas de Mariposa, al inicio del Paso 3.



**Unión de mariposas:**

El **Grimorio** debe poner ambas fichas de Mariposa en la misma Página o en la parte inferior de la misma Página.



**Mariposa inferior:**

El **Grimorio** debe poner al menos 1 ficha de Mariposa en la parte inferior de una Página. Podrá poner la otra ficha de Mariposa dónde quiera.

### Las Trampas de color moradas afectan al Paso 3



**Magia negra:**

El **Traidor** puede elegir hasta 4 cartas de Ilusión del tarjetero en lugar de sólo 2.



**Espionaje:**

El **Grimorio** debe enseñar la carta de Salida al **Traidor** antes de que este último elija cartas de Ilusión del tarjetero.

### Las Trampas de color verde afectan al Paso 4



**Puerta oculta:**

La carta de Ilusión de la Puerta número 4 no se revela y, por tanto, permanecerá boca abajo. Los **Magos** pueden elegirla, pero su contenido no se mostrará hasta el final de este paso.



**Sala evanescente:**

Pon la ficha de Sala evanescente en el marcador de Tiempo. Reemplazará el marcador de Tiempo hasta el final del turno.



**Gran salón:**

El **Grimorio** añade 1 carta adicional del mazo (utiliza la Puerta número 7).



**Sala peligrosa:**

Al resolver el Paso 4, cuenta el número total de Puertas incorrectas que los **Magos** elijan y retira ese mismo número de fichas de Cohesión del tablero. Devuelve esas fichas a la caja del juego.



**Puertas cerradas:**

En lugar de revelar todas las cartas de Ilusión al mismo tiempo, los **Magos** deben revelarlas de una en una. Tan pronto como se revele una Puerta, cada uno de los **Magos** que aún no haya puesto su ficha de Personaje frente a una Puerta deberá decidir si elige o no esa Puerta para su ficha. Si no pone su ficha en esa Puerta, ya no podrá ponerla más adelante en este mismo turno. Cuando todos los **Magos** hayan puesto su ficha de Personaje, resuelve el Paso 4.

### Trampa especial: El Vigilante



La trampa especial de El Vigilante no es una ficha de Trampa y estará activa durante cada turno que se juegue mientras el indicador de Progreso se encuentre en la última casilla de su marcador. Cuando esta trampa se encuentre activa, los **Magos** no podrán comunicarse entre sí por ningún medio. Es más, nada más hayan decidido dónde poner su ficha de Personaje, en lugar de ponerla frente a una puerta, cogerán su ficha y la mantendrán en su mano. Cuando todos tengan su ficha en la mano, todos los **Magos** contarán hasta tres y pondrán a la vez sus fichas frente a la Puerta que hayan elegido.



**Sin efecto:**

Esta ficha no tiene ningún efecto.