

OBSCURIO

ПРАВИЛА ИГРЫ





Вы знали, что эта библиотека заброшена не просто так. Кто-то отсюда не вернулся... Кто-то сошёл с ума... Но ходили слухи, что библиотека полна магических предметов и могущественных артефактов – этого оказалось достаточно, чтобы убедить вас и ваших друзей-**волшебников** прийти сюда.

Теперь вы бежите между бесконечными рядами книжных полок с заветной книгой заклинаний, **Гримуаром**, под мышкой, а ужасный Колдун, одержимый желанием вернуть своё сокровище, уже наступает вам на пятки. Сама библиотека слушается своего тёмного хозяина и делает всё возможное, чтобы помешать вам выбраться из

лабиринта её бесконечных коридоров, потайных дверей, движущихся лестниц...

К счастью, книга заклинаний поможет вам найти выход! На её страницах вы найдёте фантастические образы, растолковав которые верно, вы и ваши друзья сумеете победить.

Но действительно ли ваши друзья те, за кого себя выдают? Можете ли вы им доверять? Интуиция подсказывает вам, что один из вас поддался чарам Колдуна и теперь строит против вас заговор. Будьте осторожны или останетесь блуждать по нескончаемому лабиринту вечно...

Описание игры

Obscurio – кооперативная игра с асимметричным геймплеем, в которой у каждого игрока есть своя скрытая роль. Игроки пытаются истолковать образы в книге, чтобы сбежать из библиотеки. В зависимости от своей роли, игроки будут играть по-разному.

Роли



Гримуар – единственная роль, которая известна всем игрокам в начале игры. **Гримуар** – единственный, кто знает выход из библиотеки и знает, кто из игроков **Предатель**. Задача **Гримуара** – направлять игроков. Однако **Гримуар** не может говорить (в конце концов, это книга) и общается с игроками только с помощью иллюстраций и визуальных подсказок.

Условия победы: **Гримуар** побеждает вместе с **волшебниками**, если верные **волшебники** находят выход из библиотеки. **Гримуар** знает, кто **Предатель**, но не должен давать никаких подсказок, кто им может быть!



Роли других **волшебников** держатся в тайне большую часть игры. Они пытаются расшифровать подсказки **Гримуара**, чтобы найти двери, которые помогут им выбраться из библиотеки.

Условия победы: Верные **волшебники** побеждают, если им удаётся сбежать из библиотеки.



Предатель скрывается среди **волшебников** с самого начала игры. **Предатель** сбивает с пути других **волшебников**, стараясь как можно дольше оставаться неразоблачённым. **Предатель** играет против **Гримуара** и **волшебников** и побеждает, если им не удаётся сбежать из библиотеки.

Примечание: В настоящих правилах игры «**волшебники**» относится ко всем игрокам (в том числе и к **Предателю**), кроме **Гримуара**, если не указано иное.

Условия победы: **Предатель** побеждает, если **Волшебники** теряют все очки согласия.



Примечание: Если вы играете вчетвером или с большим количеством игроков, прочитайте правила ниже. Если вы играете с двумя или тремя игроками, смотрите правила для двух и трёх игроков на стр. 11.

Компоненты и подготовка к игре

Компоненты



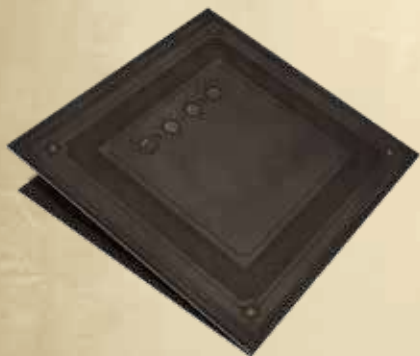
2 маркера-бабочки



84 карты иллюзий



1 подставка
(картонный планшет в виде книги)



1 складной альбом-держатель
для карт с счётчиком времени на
обратной стороне



1 игровое поле



7 карт преданности
(6 карт верности и 1 карта предателя)



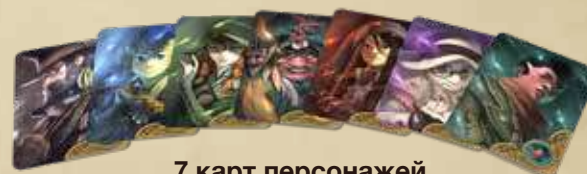
7 фишек персонажей



2 полупрозрачные карты
красного цвета



1 маркер прогресса



7 карт персонажей



2 полупрозрачные карты с
белым узором



1 песочные часы
(~ 1 минута)



1 мешочек



14 жетонов ловушек



30 жетонов согласия



1 тайл исчезающей комнаты

Подготовка к игре

Уровни сложности:



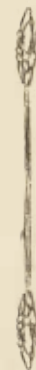
игроков

8
7
6
5
4
3
2



Начинающий
Гримуар

30
26
22
18
15
9
12



Опытный
Гримуар

26
22
18
15
12
8
10



Гримуар
- эксперт

22
18
15
10
7
8

Положите игровое поле в центр стола **1**. Поместите маркер прогресса на первое деление трека прогресса в верхней части поля **2**.

Выберите, кто из игроков будет **Гримуаром**. Этот игрок берёт подставку, 2 маркера-бабочки, альбом-держатель для карт и песочные часы **3**. Перемешайте карты иллюзий и положите их стопкой рубашкой вверх рядом с **Гримуаром** **4**. **Гримуар** берёт 8 верхних карт иллюзий из стопки и помещает их лицевой стороной вверх в альбом для карт (другие игроки **не должны** видеть, какие карты лежат в альбоме). Затем закройте альбом **5**.

Все остальные игроки выбирают карту персонажа и берут соответствующую фишку персонажа. Каждый игрок держит свою карту перед собой, а фишку ставит в центр игрового поля **6**. Эти игроки – **волшебники**.

Возьмите карту **предателя** и столько карт верности, сколько **волшебников** в игре (например, с четырьмя **волшебниками** возьмите 1 карту **предателя** и 3 карты верности). Перемешайте карты и раздайте по 1 карте каждому **волшебнику**. Каждый **волшебник** тайно смотрит на свою карту преданности и не показывает её другим игрокам. Один из них будет **Предателем**.

Поместите жетоны-ловушки в мешочек **7**.

Выберите сложность игры. Для вашей первой игры, мы рекомендуем уровень «Начинающий Гримуар». Возьмите необходимое количество жетонов согласия в зависимости количества игроков (включая **Гримуара**) и выбранного уровня сложности. Руководствуйтесь таблицей. Сначала положите необходимое количество жетонов согласия на тёмную область (с монстром) трека, оставшиеся жетоны положите на другую часть трека **8**.

Количество жетонов в тёмной области: 4 - 5 игроков: 5

6 - 8 игроков: 7



Ход игры



Важно! **Гриммару** запрещено говорить с **волшебниками**. **Гриммар** не может давать подсказки жестами, мимикой, звуками или словами. Для общения с **волшебниками** **Гриммар** может использовать только маркеры-бабочки.

Игра **Obscurio** длится несколько ходов. Каждый ход разделён на 5 шагов. Каждый ход **волшебники** стараются решить загадку (истолковать подсказки **Гриммара**), чтобы найти дверь, которая приведёт их в следующую комнату. Чтобы выйти из библиотеки, **волшебники** должны успешно пройти 6 комнат.

Шаг 1: Подготовка хода

Каждая комната таит в себе множество препятствий, мешающих **волшебникам** сбежать из библиотеки. Во время подготовки хода вытащите один или несколько жетонов ловушки из мешочка и положите их перед **Гриммаром**.

Вы **всегда** вытаскиваете как минимум 1 жетон ловушки на этом этапе, даже в первый ход.

В зависимости от времени, которое потребовалось **волшебникам** для завершения предыдущего хода, в игру могут вводиться дополнительные жетоны ловушек. Эффект любого жетона ловушки, который вы достаёте, должен быть применён в текущем ходе.

Смотрите описание эффектов ловушек на стр. 12.

Шаг 2: Подготовьте загадку

Гриммар берёт первую карту иллюзии из стопки и смотрит на неё (убедитесь, что ни один другой игрок не видит карту!). Эта карта – выход: **волшебники** должны найти её (среди многих других), чтобы перейти в следующую комнату. **Гриммар** держит карту лицевой стороной вниз. Пока Шаг 2 не завершён, **Гриммар** может смотреть на карту выхода.

Затем **Гриммар** берёт 2 другие карты иллюзий и кладёт их лицевой стороной вверх на подставку. Это **страницы Гриммара**. Используя маркеры-бабочки, **Гриммар** указывает на 1 или 2 элемента на этих страницах. Эти элементы должны иметь общие черты с картой выхода, так как **волшебники** будут использовать их как подсказки, чтобы найти карту выхода. **Гриммар** может использовать один из двух маркеров или оба. Маркеры могут быть размещены на каждой странице или только на одной. Бабочка должна быть размещена внутри круга карты и не выходить за её пределы.

Гриммар может также поместить один из двух маркеров в нижней части страницы. Это означает, что вся страница является подсказкой и связана с картой выхода, изображённым на ней предметом, темой, цветами и т. д.

Примечание: После того, как маркер-бабочка помещён на страницу, ни **Гриммар**, ни другие игроки не могут его передвинуть. Кроме того, **Гриммар** не может использовать оба маркера, чтобы указать на один и тот же элемент – маркеры всегда должны указывать на разные элементы.

После того, как **Гриммар** разместил маркеры-бабочки, он кладёт карту выхода лицевой стороной вниз рядом с собой и передаёт подставку с картами **волшебникам**. Теперь **волшебники** могут начать обсуждать данные им подсказки.

Пример: Во время предыдущего хода **волшебники** завершили свои действия после того, как таймер достиг отметки «+2». В результате они должны достать 3 жетона ловушки в этот ход (1 жетон +2 дополнительных).



Карта
выхода



Страницы **Гриммара**

Пример: **Гриммар** решает указать на море на правой странице, потому что оно связано с водой на карте выхода. Затем **Гриммар** кладёт второй маркер-бабочку, указывающий на круглое окно, так как на карте выхода тоже есть окно.

Шаг 3: Карты Предателя



Примечание: **Гримуар** должен удостовериться, что этот шаг правильно разыгран, но он не может комментировать выбор, сделанный **Предателем**, так как не должен раскрывать, кто им является. Не говорите с **Предателем** и убедитесь, что он останется неизвестным!

• Этот шаг состоит из трёх фаз: •



По команде **Гримуара** **волшебники** закрывают глаза.

Важно! Все **волшебники** должны закрыть глаза. Если игроки не закроют глаза, они будут знать, кто **Предатель**.



Гримуар просит **Предателя** открыть глаза и показывает ему карты в альбоме. В альбоме лежат 8 карт, пронумерованных от 1 до 8. Задача **Предателя** – запутать **волшебников** и, учитывая, куда показывают размещённые **Гримуаром** на страницах маркеры-бабочки, выбрать такие карты, которые похожи на карты выхода.

Предатель может выбрать первую карту: он просто указывает пальцем номер карты. **Гримуар** помещает эту карту лицом вниз на карту выхода в этом ходу и сразу берёт новую карту из колоды взамен этой карты.

Затем **Предатель** может выбрать вторую карту. Повторите те же действия, что и при выборе первой карты. Не забудьте взять новую карту взамен выбранной.

После этого **Гримуар** закрывает альбом для карт.

Примечание: Выбирать карты необязательно. **Предатель** может решить не выбирать карты, и в этом случае он просто подаёт знак **Гримуару**, что он может сразу закрыть альбом с картами.



Как только **Гримуар** закрывает альбом, **Предатель** закрывает глаза. По команде **Гримуара** все **волшебники** открывают глаза.



Важно! На этом этапе крайне важно, чтобы **Гримуар** и **Предатель** никоим образом не разоблачали **Предателя**. **Гримуар** не должен называть **Предателя** по имени и поворачиваться в его сторону. **Предатель** должен двигаться осторожно, так как любой звук с его стороны привлечёт внимание других игроков.

Шаг 4: Выбор двери

Гримуар берёт карту выхода, а также карты, выбранные **Предателем** во время предыдущего шага, и добавляет столько карт из стопки, чтобы в итоге у него было 6 карт иллюзий (эффекты жетонов ловушек могут изменить это число). Затем **Гримуар** перемешивает эти карты и даёт их **волшебникам**.

Волшебники кладут карты лицевой стороной вверх на соответствующие места поля, пронумерованные от 1 до 6. Это – двери.


Во время этого шага **волшебники** должны найти карту выхода, спрятанную среди других карт иллюзий. **Волшебники** обсуждают подсказки **Гримуара** и попытаются понять, как элементы, на которые указывают бабочки, связаны с картой выхода.

Как только игроки кладут первую карту на поле, **Гримуар** переворачивает песочные часы и ставит их на первое деление счётчика времени (на обратной стороне альбома-держателя для карт). Если время истечёт до конца этого шага, **Гримуар** переворачивает часы снова и передвигает их на второе деление, и так далее. Чем раньше **волшебники** выберут карту, тем меньше ловушек им повстречается в следующей комнате.


Когда **волшебник** считает, что нашёл правильную карту выхода (то есть карту, которая, по его мнению, соответствует подсказкам **Гримуара**), он ставит свою фишку персонажа перед соответствующей дверью. **Волшебники** могут передумать и передвинуть свои фишки до конца текущего шага.

Волшебники могут выбрать одну дверь все вместе или выбрать разные двери, чтобы увеличить шансы команды найти правильную. Однако в таком случае команда потеряет один жетон согласия за каждого **волшебника**, который выбрал неправильную дверь.

Этот шаг может завершиться двумя способами:



Все **волшебники** выбрали дверь, и они не хотят менять своё решение. Они говорят **Гримуару**, что шаг завершён. Песочные часы остаются на текущем делении.



Время истекло на последнем делении счётчика. **Гримуар** говорит «Стоп!», а **волшебники** больше не могут поставить свои фишки. За каждого **волшебника**, который не поставил или не переместил свою фишку, команда теряет очки согласия, как если бы эти **волшебники** выбрали неправильную дверь.

Пример: **Игрок с синей фишкой** считает, что подсказки **Гримуара** указывают на окно и тёмно-синий цвет на карте № 1. Этот игрок ставит свою фишку персонажа перед этой дверью. **Игрок с зелёной фишкой** ставит свою фишку перед дверью №4: он считает, что подсказки указывают на круглое окно и воду. Этот игрок хочет увеличить шансы команды найти правильную дверь, разместив перед ней свою фишку. **Игроки с красной и жёлтой фишками** считают, что правильная дверь – №6, потому что на карте изображены Луна и звёзды. Они ставят свои фишки перед этой дверью.



Страницы **Гримуара**



По окончании этого шага **Гримуар** показывает игрокам правильную карту выхода среди дверей. В зависимости от выбора двери выполните следующие действия:



Правильная дверь

Если перед правильной картой выхода есть хотя бы одна фишка персонажа, то вся команда переходит в следующую комнату! Переместите маркер прогресса на одно деление вперёд. Когда маркер прогресса достигает последнего деления на треке прогресса, активируется ловушка Стража (как указано на игровом поле). Эта ловушка остаётся активной до конца игры. Эффекты этой ловушки смотрите на странице 12.

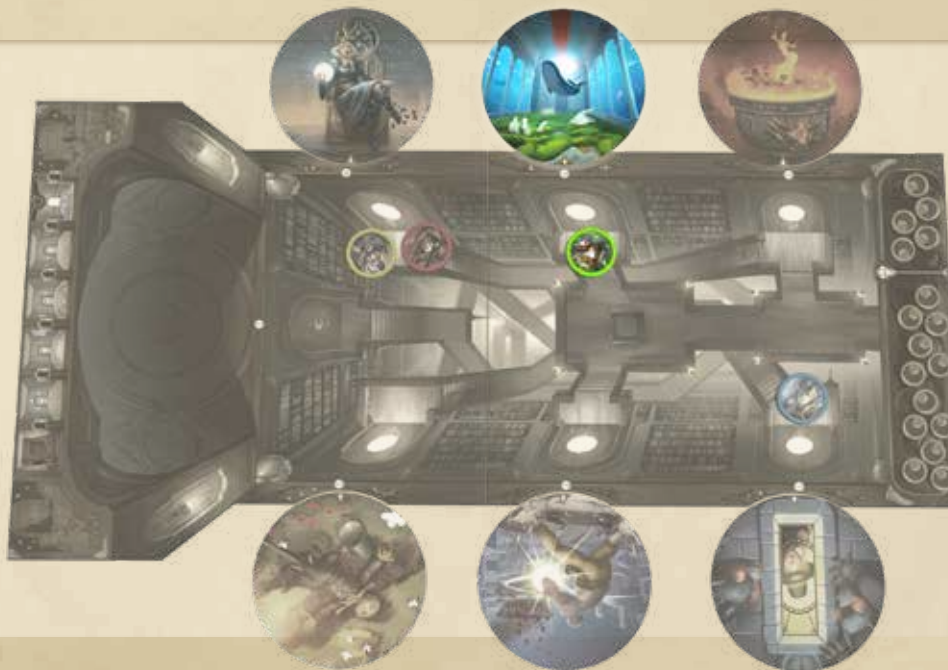
Если маркер прогресса был на последнем делении и если у **волшебников** всё ещё есть хотя бы 1 маркер согласия, игра заканчивается. **Волшебники** и **Гримуар** одерживают победу!



Неправильная дверь

Каждый **волшебник**, который не разместил свою фишку перед дверью или поставил её у неправильной двери (любой дверью, кроме карты выхода), берёт жетон согласия (сначала из крайней левой области датчика, затем из тёмной области, если другая область пуста) и помещает его на свою карточку персонажа. Жетоны согласия на картах персонажей помогают определить, сколько раз данный **волшебник** выбрал неправильную дверь. Если на игровом поле больше не осталось жетонов согласия, **волшебники** теряются в библиотеке. **Предатель** побеждает! Если никто не выбрал правильную карту выхода, то игроки не продвигаются вперёд. Маркер прогресса не перемещается по треку прогресса и остаётся на прежнем делении.

Пример: Правильная карта выхода – дверь №4. По крайней мере один игрок поставил свою фишку напротив этой двери. В результате, маркер прогресса перемещается на одно деление вперёд. Затем каждый игрок, который поставил фишку перед неправильной дверью, берёт один жетон согласия и кладёт его на свою карту персонажа. Игроки с **синей**, **красной** и **желтой** фишками берут по одному жетону. Команда потеряла 3 жетона согласия, но, по крайней мере, они перешли в следующую комнату.



Шаг 5: Конец хода

Все использованные карты иллюзий сбрасываются лицевой стороной вверх рядом с игровым полем. Все жетоны ловушек помещаются обратно в мешочек. Все **волшебники** ставят свои фишки в центр поля. Затем перейдите к следующему ходу, начиная с шага 1: Подготовка хода.



Поиск Предателя

Как только **волшебники** берут последний жетон согласия из первой зоны датчика во время шага 4, они начинают искать **Предателя** в своих рядах: начинается фаза обвинения. **Гримуар** не участвует в этом этапе. Фаза обвинения проходит следующим образом:

- 1 Поверните песочные часы. У **волшебников** есть 1 минута, чтобы обсудить и попытаться найти, кто из них **Предатель**.
- 2 Когда время заканчивается, на счёт три, **волшебники** одновременно указывают пальцем на игрока, который, по их мнению, является **Предателем**.
- 3 Подсчитайте голоса против каждого игрока. Обвиняется игрок, против которого проголосовало наибольшее число игроков (если несколько игроков набрали одинаковое количество голосов против себя, то все они обвиняются). Все обвиняемые игроки открывают свои карты преданности. За каждого ложно обвинённого верного игрока команда теряет 2 жетона согласия (положите эти жетоны обратно в коробку).

Если **Предатель** не был обвинен и если ещё остались жетоны согласия, начните эту фазу сначала (переверните песочные часы и т. д.).



Если **Предатель** был обвинен и разоблачён и если ещё остались жетоны согласия, переходите к следующему ходу. **Предатель** убирает свою фишку с игрового поля. Отныне и до конца игры, **Предатель** будет принимать участие только в Шаге 3 (карты **предателя**). Этот игрок больше не участвует в обсуждениях **волшебников**.

Примечание: Преданные игроки по-прежнему принимают участие во всех этапах игры, даже если их ложно обвинили.

Конец игры

Игра заканчивается в двух случаях:



Игра даёт указание переместить маркер прогресса, в то время как маркер уже находится на последнем делении трека прогресса (всего на треке 6 делений), а у **волшебников** ещё остался как минимум 1 маркер согласия: **волшебникам** удалось выбраться из библиотеки!

Волшебники и Гримуар одерживают победу. Предатель проигрывает!



На тёмной зоне трека не осталось жетонов согласия: **волшебники** теряются в библиотеке.

Предатель побеждает!



Вариант игры вдвоём и троём



Игра для двух и трёх игроков

При игре вдвоём или троём нет **Предателя**. Игнорируйте любые правила или шаги, связанные с **Предателем**. Также:

- ☞ Не используйте карты преданности;
- ☞ Пропускайте Шаг 3 в каждом ходе;
- ☞ Уберите все фиолетовые жетоны ловушек из игры;
- ☞ Пропустите фазу обвинения;
- ☞ Не помещайте карты иллюзий в альбом-держатель для карт (вам понадобится только счётчик времени на обратной стороне альбома).



2 игрока

При игре вдвоём игроки выполняют роль **Гримуара** и **волшебника**. **Волшебник** берёт две фишки персонажей: свою фишку и ещё одну фишку персонажа, который станет его компаньоном. Поместите 2 фишки в центр игрового поля. На шаге 4 (Выбор двери) игрок **должен** использовать две фишки. Обе фишки могут быть размещены перед одной и той же дверью или перед двумя разными дверями. В конце этого шага, если игрок поставил свою фишку персонажа перед неправильной дверью, он забирает два жетона согласия с игрового поля. Если игрок поставил фишку компаньона перед неправильной дверью, он убирает только 1 жетон согласия.



Сведения об авторах

Автор игры: L'Atelier
Генеральный директор: Régis Bonnessée
Руководитель проекта: Arthur Décamp
Менеджер по развитию: Alexandre Garcia
Разработка: Lucas Forfacroix,
Valentin Gaudicheau, Nicolas Sato
Художественный редактор: Jérémy Couturier

Иллюстрации: Xavier Collette, M81 and Libellud
Вёрстка: Thomas Dutertre
Дизайн: Clément Dautremay,
Mélanie André
Правила игры: Arthur Décamp & L'Atelier
Перевод на английский язык: Antoine Prono

Перевод на русский язык: Anastasia Ermakova
Главный редактор: Anna Serova
Реклама: Mathieu Aubert
Связи с общественностью: Maximilien Da
Cunha, Paul Neveur
Менеджер по производству: Alexandra Soporan
Координаторы: Amélie Rouillet, Pascale Belot

Тестирование: 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 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 Simondet, Stico, Andres Vargas

© Libellud 2019

Жетоны ловушек

Эффекты каждого жетона ловушки применяются на определённом шаге хода. Ловушки мешают **волшебникам** сбежать из библиотеки.

Эффекты ловушек коричневого цвета применяются во время Шага 2



+2:

Немедленно достаньте 2 дополнительных жетона ловушки из мешочка.



Сумеречный коридор (красный фильтр):

Гримуар помещает пластиковые красные карты на страницы книги, прежде чем положить на них маркеры-бабочки.



Волшебный туман:

Гримуар кладёт на страницы пластиковые карты с белым узором, прежде чем положить на них маркеры-бабочки. Маркеры не могут указывать на что-либо на пластиковой карте.



Тёмная ночь:

Гримуар сбрасывает страницы книги и убирает маркеры-бабочки в начале шага 3.



Объединённые бабочки:

Гримуар размещает оба маркера-бабочки на одной странице или под ней.



Нижняя бабочка:

Гримуар размещает один маркер-бабочку в нижней части страницы. Другой маркер-бабочка может быть помещён на любое место.

Эффекты ловушек фиолетового цвета применяются во время Шага 3



Тёмная магия:

Предатель может выбрать до четырёх карт из альбома-держателя вместо двух.



Шпионаж:

Гримуар показывает карту выхода **Предателю**, прежде чем **Предатель** начнёт выбирать карты.

Эффекты ловушек зелёного цвета применяются во время Шага 4



Потайная дверь:

Карта, размещённая на двери №4, не открывается. **Волшебники** могут выбрать эту дверь, как и любую другую, но карта не будет открыта до конца этого шага.



Исчезающая комната:

Поместите исчезающую комнату на счётчик времени. Она заменяет счётчик времени до конца текущего хода.



Большой зал:

Гримуар добавляет дополнительную карту из стопки (положите её перед дверью 7).



Опасная комната:

Во время шага 4, подсчитайте, сколько неправильных дверей выбрали **волшебники**, и уберите столько же жетонов согласия с поля (уберите их обратно в коробку).

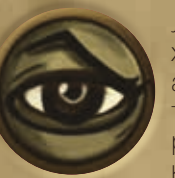


Запертые двери:

Вместо того чтобы открывать все карты иллюзий одновременно, **волшебники** открывают их по очереди. Как только открывается дверь, каждый **волшебник**, который ещё не поместил свою фишку, должен решить, выбирает ли он эту дверь или нет. Если он этого не сделает, он не может разместить свою фишку на этой двери позже в текущем ходу. После того, как все **волшебники** разместили свои фишки, начните шаг 4.

Важно! Если вы открываете этот жетон, пока Страж активен, после того, как карта открыта, досчитайте до трёх. Все игроки, выбравшие эту дверь, одновременно кладут на неё свои фишки.

Особая ловушка: Страж



Ловушка Страж не является жетоном. Действие ловушки Стража применяется на каждом ходу, если маркер прогресса находится на последнем делении трека. Когда ловушка активна, **волшебники** не могут общаться друг с другом, неважно каким образом. Более того, вместо того, чтобы поставить свою фишку перед дверью, они просто берут её в руки, как только каждый из игроков решил, какую дверь они хотят проверить. Как только каждый взял свою фишку, все **волшебники** считают до трёх и одновременно размещают свои фишки перед дверью по своему выбору.



Без эффекта:

У этого жетона нет никакого эффекта.