

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, **Гrimuаром**, 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.



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

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

Роли



Роли других **волшебников** держатся в тайне большую часть игры. Они пытаются расшифровать подсказки **Гrimуара**, 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 **Гrimуара** 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 **Гrimуара**, 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

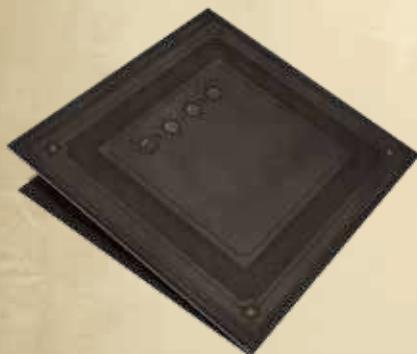
Компоненты



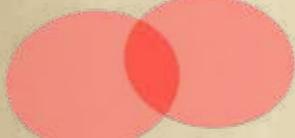
2 маркера-бабочки



84 карты иллюзий



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



2 полупрозрачные карты
красного цвета



2 полупрозрачные карты с
белым узором



1 игровое поле



1 маркер прогресса



1 песочные часы
(~ 1 минута)



1 мешочек



30 жетонов согласия



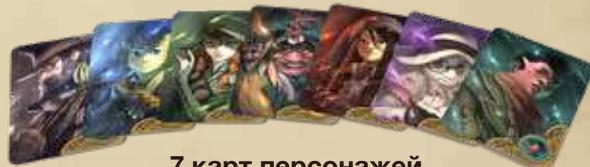
1 подставка
(картонный планшет в виде книги)



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



7 фишек персонажей



7 карт персонажей



14 жетонов ловушек



1 тайл исчезающей комнаты

Подготовка к игре

Уровни сложности:

игроков	Начинающий Гrimuар	Опытный Гrimuар	Гrimuар - эксперт
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

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

2 Выберите, кто из игроков будет **Гrimuаром**. 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 **Гrimuаром** 4. **Гrimuар** 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.

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

4 Возмите карту **предателя** и столько карт верности, сколько **волшебников** в игре (например, с четырьмя **волшебниками** возмите 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**.

5 Поместите жетоны-ловушки в мешочек 7.

6 Выберите сложность игры. Для вашей первой игры, мы рекомендуем уровень «Начинающий Гrimuар». Возмите необходимое количество жетонов согласия в зависимости количества игроков (включая **Гrimuара**) 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





Остальные компоненты оставьте в коробке. Пока что они вам не понадобятся.

Теперь вы готовы играть в ***Obscurio!***

Ход игры



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

Игра **Obscurio** длится несколько ходов. Каждый ход разделён на 5 шагов. Каждый ход **волшебники** пытаются решить загадку (истолковать подсказки **Гrimuара**), 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 **Гrimuаром**.

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

Гrimuар 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. **Гrimuар** держит карту лицевой стороной вниз. Пока Шаг 2 не завершён, **Гrimuар** может смотреть на карту выхода.

Затем **Гrimuар** берёт 2 другие карты иллюзий и кладёт их лицевой стороной вверх на подставку. Это **страницы Гrimuара**. Используя маркеры-бабочки, **Гrimuар** 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. **Гrimuар** 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.

Гrimuар 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 **Гrimuар**, ни другие игроки не могут его передвинуть. Кроме того, **Гrimuар** не может использовать оба маркера, чтобы указать на один и тот же элемент – маркеры всегда должны указывать на разные элементы.

После того, как **Гrimuар** 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 достичь 3 жетона ловушки в этот ход (1 жетон +2 дополнительных).



Карта выхода



Страницы **Гrimuара**

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

Шаг 3: Карты Предателя



Примечание: **Гrimuар** 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 **Гrimuара волшебники** закрывают глаза.

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



Гrimuар 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 **Гrimuаром** на страницах маркеры-бабочки, выбрать такие карты, которые похожи на карты выхода.

Предатель может выбрать первую карту: он просто указывает пальцем номер карты. **Гrimuар** 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 **Гrimuар** закрывает альбом для карт.

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



Как только **Гrimuар** закрывает альбом, **Предатель** закрывает глаза.
По команде **Гrimuара** все **волшебники** открывают глаза.



Важно! На этом этапе крайне важно, чтобы **Гrimuар** и **Предатель** никоим образом не разоблачали **Предателя**. **Гrimuар** 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

Гrimuar 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 **Гrimuar** 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 **Гrimуара** и пытаются понять, как элементы, на которые указывают бабочки, связаны с картой выхода.

Как только игроки кладут первую карту на поле, **Гrimuar** 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, **Гrimuar** 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 **Гrimуара**), 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 **Гrimуару**, что шаг завершён. Песочные часы остаются на текущем делении.

 Время истекло на последнем делении счётчика. **Гrimuar** 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 синей фишкой

считает, что подсказки **Гrimуара** 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 **Гrimуара**



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



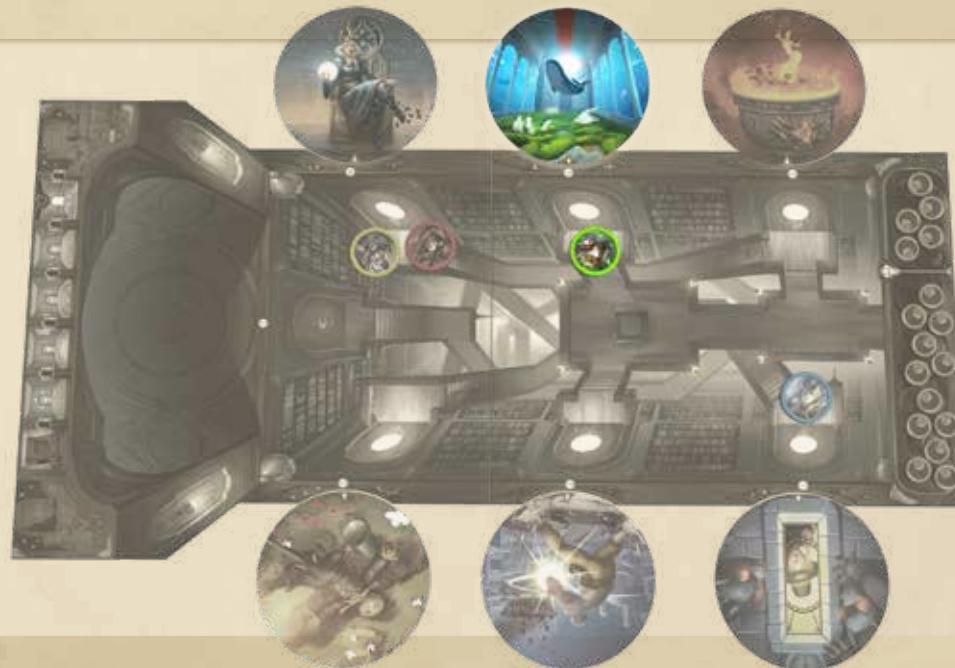
Если перед правильной картой выхода есть хотя бы одна фишка персонажа, то вся команда переходит в следующую комнату! Переместите маркер прогресса на одно деление вперёд. Когда маркер прогресса достигает последнего деления на треке прогресса, активируется ловушка Стражи (как указано на игровом поле). 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 **Гrimuar** одерживают победу!



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. **Гrimuar** 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 ложного 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 Гrimuar одерживают победу.
Предатель проигрывает!**



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

Предатель побеждает!



Вариант игры вдвоём и втроём



Игра для двух и трёх игроков

При игре вдвоём или втроём 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 **Гrimuara** 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 Forlacroix,

Valentin Gaudicheau, Nicolas Sato

Художественный редактор: Jérémie 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 Roulet, Pascale Belot

Тестирование: Rosie Hewis, Julie Vignaud, Catalina Balan, Adrien Baudet, Anthony Carles, Alexis Chapeau, Louise Comu, Pascal Dubéch, Laura Espina, Floriana Luciani, Javier Mayorga, Charles Triboulet, André Vanouche, Emmanuel Biré, Valentin Briolet, Mathieu Carlotet, 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):

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



Тёмная ночь:

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



Объединённые бабочки:

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



Волшебный туман:

Гrimuar 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.



Нижняя бабочка:

Гrimuar 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:

Гrimuar 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.



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).



Исчезающая комната:

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



Большой зал:

Гrimuar добавляет дополнительную карту из столки (положите её перед дверью 7).



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. Всё игроки, выбравшие эту дверь, одновременно кладут на неё свои фишки.



Особая ловушка: Страж

Ловушка Страж не является жетоном. Действие ловушки Страж применяется на каждом ходе, 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.