

# OBSCURIO

MÄNGVUHEND







Sa teadsid, et raamatukogu sulgemisel pidi olema põhjus. Inimesed on siin kaduma läinud... teised on hullunud... kuid käivad jutud, et raamatukogu on täis maagilisi ning võimsaid võlusesemeid ning see oli piisav, et sind ja teisi võlureid veenda.

Nüüd otsid sa teed lõpmatute raamaturiulite ridade vahel, kaenlas hinnaline ürik, kannul kättemaksuhimuline sorts, kes ei põrku tagasi millegi ees, et saada tagasi oma hinnaline aare. Nõiutud raamatukogu aga kuuletub pimeduse printsile ning teeb kõik selleks, et sind enda keerdkäikudesse eksitada: lõputud koridorid, peidetud ukSED, liikuvad trepid...

Õnneks võib aidata pääseteed leida teie valduses olev ürik. Selle lehed peidavad lummuslikke nägemusi, mille õige tõlgendamine võib viia sind ning su sõpru võiduni.

Kuid on nad ikka sinu sõbrad? Võid sa neid usaldada? Kõhutunne ütleb sulle, et üks teie seltskonnast on langenud sorti lummusesse ning tegutseb teie vastu. Ole ettevaatlik või sa võid jääda igaveseks lõksu sellesse lõputusse labürinti...

## Mängu ülevaade

**Obscurio** on asümmeetriline koostöömäng, kus igal mängijal on oma roll. Mängijad püüavad tõlgendada pilte, et põgeneda neetud raamatukogust. Erinevate rollide mängu käik ning eesmärk on erinev.



**Ürikul** on ainuke roll, mis on mängu alguses avalik. Tema mäng on teistest erinev, kuna ta teab teed väljapääsuni. **Ürik** teab ka **reeturi** isikut. Tema roll on seltskonna juhatamine. Teisalt ei saa **ürik** rääkida (kõigest hoolimata on ta vaid paberist) ning peab teistega suhtlema piltide ning visuaalsete vihjete näol.

**Võit:** **ürik** võidab, kui ustavad **võlurid** suudavad raamatukogust pääseda. Ta teab, kes **reetur** on, kuid ei tohi selle kohta mingit informatsiooni anda!

### Rollid



Ustavad **võlurid** hoiavad oma rolli enamus mängu salajas. Nad püüavad dešifreerida **üriku** poolt antud vihjeid, et leida ukSED, mis neid raamatukogust välja juhataks.

**Võit:** Ustavad **võlurid** võidavad, kui nad suudavad raamatukogust pääseda.



**Reetur** peidab end mängu algul teiste **võlurite** seas. Ta peab võimalikult kaua püüdma teisi **võlureid** eksiteele viia, end sealjuures paljastamata. **Reetur** mängib **üriku** ning teiste **võlurite** vastu ning võidab, kui nemad peaksid kaotama.

**Märkus:** kui just teisiti pole märgitud, siis sõna "**võlurid**" viitab mängujuhendis kõikidele mängijatele (sh. **reetur**) peale **üriku**.

**Võit:** **reetur** võidab, kui **võlurid** kaotavad kõik oma ühtsuspunktid.



**Märkus:** kasuta alltoodud reegleid mägimaks 4 või rohkem mängijaga. Mängides 2 või 3 mängijaga, vaata variante lk 11.



# Mängu osad ning ülesseadmine

## Mängu osad



2 ööliblikamarkerit



84 lummusekaarti



1 loitsuraamat



1 volditav kaardihoidja koos  
ajarajaga tagaküljel



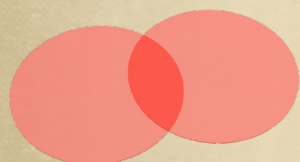
1 mängulaud



7 lojaalsuskaarti (6 ustavat  
ning 1 reetur)



7 tegelasenuppu



2 punast läbipaistvat  
plastketast



1 progressimarker



7 tegelasekaarti



2 märkidega läbipaistvat  
plastketas



1 liivakell (umbes 60 sekundit)



1 kott



14 lõksumärki



30 ühtsuspunkti



1 haihtuva ruumi märk



## Ülesseadmine

### Raskustase:

  
mängijat

8  
7  
6  
5  
4  
3  
2



Algaja  
ürik

30  
26  
22  
18  
15  
9  
12



Kogenud  
ürik

26  
22  
18  
15  
12  
8  
10



Ekspert  
ürik

22  
18  
15  
12  
10  
7  
8

 Aseta mängulaud lauale **1**. Aseta progressimarker progressiraja esimesele ruudule mängulaua ülemises osas **2**.

 Valige mängija, kes saab **üriku** rolli. See mängija võtab loitsuraamatu, 2 ööliblikamarkerit, kaardihoidja ning liivakella **3**. Sega lummusekaardid ning aseta pakk tagurpidi **üriku** kõrvale **4**. **Ürik** tõmbab pakist 8 lummusekaarti ning asetab need õigetpidi kaardihoidjasse (teised mängijad ei tohi tõmmatud kaarte näha). Seejärel suleb ta kaardihoidja **5**.

 Kõik teised mängijad valivad omale tegelase ning võtavad endale vastava nupu. Iga mängija hoiab oma tegelasekaarti enda ees ning asetab nupu mängulaua keskele **6**. Need mängijad on **võlurid**.

 Võta reeturikaart ning lisa sellele niipalju ustavaid kaarte, kuni sul on sama palju lojaalsuskaarte kui on võlureid (4 **võluri** puhul võta 1 reeturikaart ning 3 ustavat kaarti). Sega kaardid ning jaga igale **võlurile** üks. Iga **võlur** vaatab teistele mängijatele näitamata oma lojaalsuskaarti. Üks võluritest on **reetur**.

 Pane lõksumärgid kotti **7**.

 Valige mängu raskustase. Esimeseks mänguks soovitage algaja taset. Võta vastavalt raskustasemele ning mängijate hulgale (sh. **ürik**) sobiv hulk ühtsuspunkte. Esmalt aseta võetud punktidest nõutud arv märke mängulaua tumedale (koletisega märgitud) osale ning ülejäänud märgid samale alale teisele poole joont **8**.

 Märkide arv tumedas alas: 4 või 5 mängijat: 5  
6 kuni 8 mängijat: 7







 Kõik ülejäänud mängukomponendid jäävad praeguseks karpi.

Nüüd sa oled valmis, et mängida **Obscirio**!



# Mängu käik



**Oluline märkus:** **ürikul** ei ole lubatud **võluritega** rääkida. Ta ei või žestikuleerida ega püüda helidega teistele mängijatele vihjeid anda. **Võluritega** suhtlemiseks võib **ürik** kasutada vaid ööliblikamarkereid.

Lauamäng **Obscurio** kestab mitu vooru. Iga voor on jagatud viieks faasiks. Igas voorus peavad **võlurid** lahendama mõistatuse (tõlgendama **üriku** poolt antud vihjeid), et leida uks, mis viiks neid järgmisesse ruumi. Raamatukogust välja pääsemiseks tuleb neil edukalt läbida 6 ruumi.

## 1. faas: vooru ettevalmistus

Igas ruumis on mitmeid takistusi, mille eesmärgiks on tõkestada **võlurite** pääsemist raamatukogust. Vooru ettevalmistuse käigus tõmmatakse kotist kas üks või mitu lõksumärki ning asetatakse need ettenähtud kohtadele loitsuraamatus.



Selles faasis tõmmatakse **alati** vähemalt 1 lõksumärk, isegi esimesel voorul.

Sõltuvalt **võlurite** eelmise vooru lõpetamiseks kulunud ajast, võidakse tõmmata lisa lõksumärke. Iga tõmmatud lõksumärk tuleb lahendada antud vooru jooksul.

Lõksude omadused on selgitatud lk 12.

## 2. faas: mõistatuse ettevalmistamine

**Ürik** võtab pakist esimese lummusekaardi ning vaatab seda (samas vältides, et ükski teine mängija seda näeks). **See kaart on väljapääsukaart: võluritel** tuleb see (paljude teiste seast) järgmisesse ruumi pääsemiseks tuvastada. **Ürik** hoiab kaarti tagurpidi. **Ürik** võib 2. faasi lõpuni väljapääsukaarti vaadata.

Seejärel tõmbab **ürik** veel 2 lummusekaarti ning asetab need õigepidi loitsuraamatusse. Need on **ürikus** peituvad **lummused**. Kasutades ööliblikaid, viitab **ürik** 1-le või 2-le elemendile neil lummustel. Viidatud elemendid peavad olema seotud väljapääsukaardiga, kuna **võlurid** kasutavad neid väljapääsu tuvastamiseks. **Ürik** võib kasutada kas üht või mõlemat ööliblikat, mille võib asetada kas ühe mõlemale või kummagi samale lummusele. Ööliblikad tuleb asetada kaardile, suunatuna vihjeks olevale elemendile.

**Ürik** võib panna ööliblika ka lummuse nurka. See tähendab, et kogu lummus on vihjeks, seostudes väljapääsukaardiga kas teema, värvuse vms poolest.

**Märkus:** lummusele asetatud ööliblikaid ei tohi hiljem enam liigutada (ei **üriku** ega teiste mängijate poolt). Samuti ei tohi **ürik** kasutada mõlemat ööliblikat, et viidata samale lummuste elemendile.

Kui **ürik** on asetanud ööliblika(d) lummus(te)le, asetab ta väljapääsukaardi tagurpidi enda kõrvale ning ulatab loitsuraamatu **võluritele**. **Võlurid** võivad seejärel valjult arutada lummuste ning ööliblikate paigutuse tõlgenduste üle.

**Näide:** eelmisel võlurite käigul jõudis liivakell alale „+2“. Selle tulemusena tõmmatakse sel voorul 3 lõksumärki (1 märk + 2 lisaks).



Väljapääsukaart



**Ürikus** peituvad lummused

**Näide:** selles näites otsustab **ürik** osutada paremal lummusel merele, kuna see viitab veele väljapääsukaardil. Teise ööliblikaga viitab **ürik** ümmargusele aknale, kuna see on ka väljapääsukaardil olemas.



### 3. faas: reeturikaardid



**Märkus: ürik** peab tagama, et see faas kulgeks sujuvalt, kuid ta ei tohi **reeturi** valikuid kommenteerida, kuna ta ei tohi **reeturi** isikut paljastada. Ta ei tohi **reeturiga** rääkida ning peab tagama tema anonüümsuse!

• See faas läbitakse 3 sammuna: •



**Ürik** käsul sulgevad **võlurid** silmad.

**Märkus:** on oluline, et kõik **võlurid** sulgeks oma silmad. Selle tegematajätmine on sohk, kuna paljastaks hõlpsalt **reeturi** isiku.



**Ürik** palub **reeturil** silmad avada ning avab kaardihoidja, näidates talle sealolevaid lummusi. Hoidjas olevad kaardid on nummerdatud ühest kaheksani. **Reeturi** eesmärgiks on ajada **võlureid** segadusse, valides välja kaardid, mis võivad vastavalt ööliblikatele loitsuraamatus samaneda väljapääsukaardiga.

**Reetur** valib esimese kaardi, hoides üleval vastavalt kaardi numbrile sobiva arvu sõrmi. **Ürik** võtab valitud kaardi ning asetab selle tagurpidi väljapääsu kaardi **peale**, tõmmates seejärel kohe võetud kaardi asemele pakist uue.

**Reetur** valib seejärel teise kaardi, järgides samu reegleid, mis esimese puhul, pärast mida tõmmatakse kaardile asendus.

Seejärel suleb **ürik** kaardihoidja.

**Märkus:** kaardi valimine ei ole kohustuslik. **Reetur** võib otsustada kaarte mitte valida, millisel juhul ta lihtsalt noogutab **ürikule**, andes mõista, et ta võib kohe kaardihoidja sulgeda.



Kui **ürik** on kaardihoidja sulgenud, suleb **reetur** silmad.  
**Ürik** palub seejärel kõigil silmad avada.



**Oluline märkus:** siinkohal on ülimalt oluline, et ei **ürik** ega **reetur** ei paljastaks **reeturi** isiku kohta mingit informatsiooni. **Ürik** ei tohi **reeturit** nimepidi nimetada ega end temaga suheldes tema poole pöörata. **Reetur** peab samuti olema ettevaatlik ega ühegi juhuslikult tekitatud heliga endale tähelepanu juhtima.



## 4. faas: ukse valimine

**Ürik** võtab väljapääsukaardi, kõik eelmises faasis **reeturi** poolt valitud kaardid ning lisab neile pimesi pakist nii palju kaarte, et neid oleks kokku 6 (lõksud võivad seda arvu mõjutada). Seejärel segab **ürik** kaardid ning ulatab need **võluritele**.

**Võlurid** asetavad kaardid ettenähtud kohtadele mängulaua servas, tähistatud numbritega ühest kuueni. Neid kohti nimetatakse usteks.

Selles faasis peavad **võlurid** leidma teiste lummuste sekka peidetud selle vooru väljapääsukaardi. Selleks tuleb neil õigesti tõlgendada **üriku** poolt antud vihjeid (tähistatud ööliblikatega) ning püüda mõista, kuidas on ööliblikatega viidatud elemendid seotud väljapääsukaardiga.

Niipea, kui mängulauale asetatakse esimene lummusekaart, pöörab **ürik** liivakella ümber ning asetab esimesele kohale ajarajal (kaardihooldja tagaküljel). Kui liiv on enne faasi lõppu liivakellas alla voolanud, pöörab **ürik** selle ümber ning asetab ajaraja teisele kohale jne. Mida varem suudavad **võlurid** kaardi valikus kokku leppida, seda vähem tõmmatakse järgmisel voorul lõksumärke.

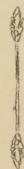
Kui **võlur** on veendunud, et on leidnud väljapääsukaardi (kaardi, mis sobib tema arust antud vihjetega), asetab ta oma tegelasenupu vastava ukse juurde. **Võlurid** võivad oma otsust vooru käigus soovi järgi muuta niipalju kui vajalikuks peavad.

**Võlurid** võivad teha koostööd ning valida igaüks erineva ukse, suurendades võimalusi õige ukse leidmiseks. Teisalt on selline teguviis riskantne, kuna seltskond kaotab ühe ühtsuspunkti iga **võluri** eest, kes valib vale ukse.

• See faas võib lõppeda kahel viisil: •



Kõik **võlurid** on valinud ukse ega soovi enam oma otsust muuta. Nad annavad **ürikule** teada, et faas on läbi. Liivakell jääb oma kohale.



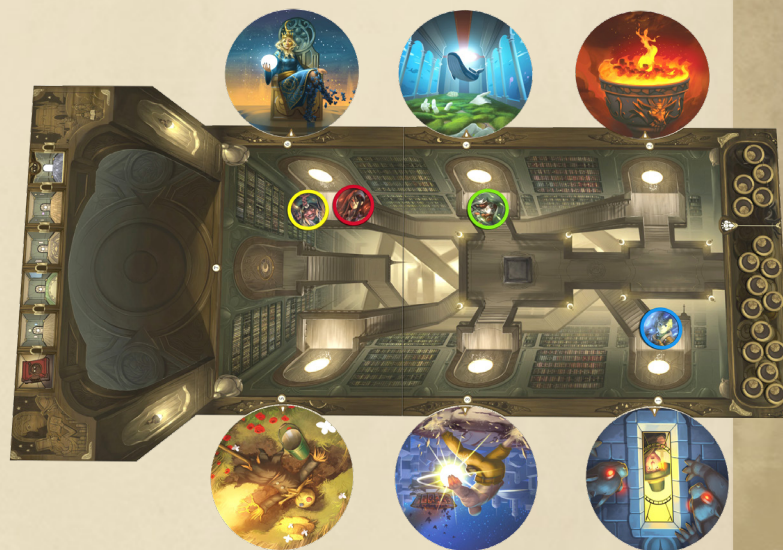
Liivakell on ajaraja viimasel kohal ning kogu liiv on alla voolanud. **Ürik** teatab „Stop!“ pärast mida ei saa **võlurid** oma nuppe liigutada. Iga **võluri** eest, kes ei jõudnud oma nuppu mõne ukse ette panna, kaotavad nad ühtsuspunkti, just nagu oleks need **võlurid** valinud vale ukse.



**Näide:** selles näites arwab **sinine**, et üriku antud vihjed viitavad 1. kaardile ning asetab oma nupu selle ukse ette. **Roheline** otsustab oma nupu panna 4. ukse ette, kuna sel on nii ümmargune aken kui vesi. Samuti tahab ta tagada, et keegi sinna oma nupu paneks. Nii **punane** kui **kollane** on veendunud, et õige uks on nr. 6, kuna seal on kujutatud kuud ning tähti.



**Ürikus** peituvad lummused





Kui faas lõpeb, avaldab **ürrik** õige väljapääsukaardi. Faasi lahendamiseks tuleb teha järgmist:

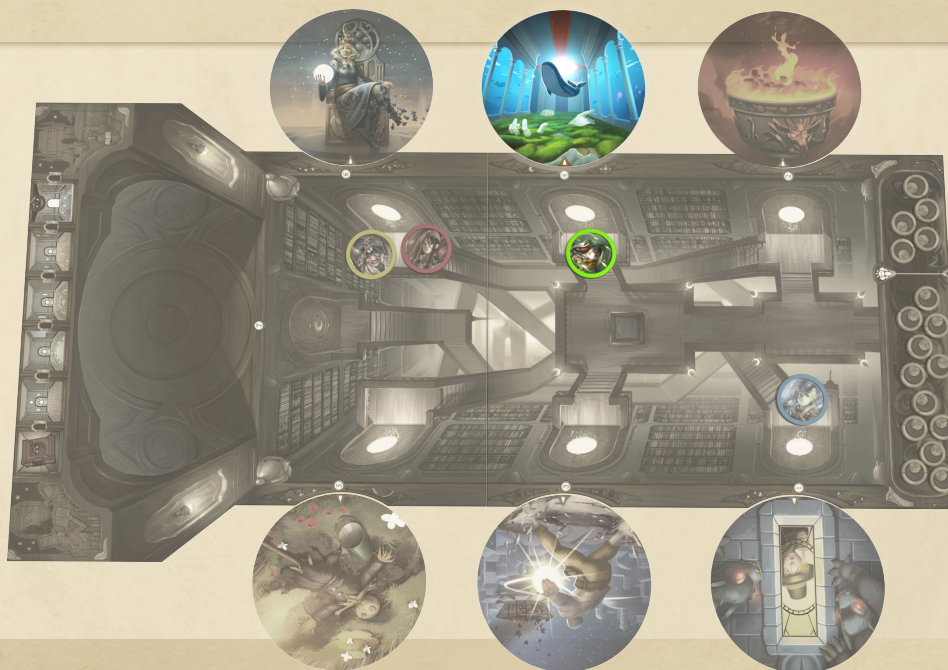


Kui vähemalt üks tegelastest valis õige väljapääsukaardi, liigub kogu seltskond järgmisesse ruumi! Progressimarkerit tõstetakse ühe sammu võrra edasi. Kui progressimarker jõuab viimasele kohale, aktiveerub ülejäänud mänguoks vaatleja lõks (nagu märgitud ka mängulaual). Lõksu mõju on ära toodud lk. 12. Kui progressimarker oli viimasel kohal ning **võluritel** on alles vähemalt üks ühtsusmarker, saab mäng läbi. **Võlurid** ning **ürrik** võidavad.



Iga **võlur**, kelle tegelasenupp ei ole mõne ukse ees või on vale ukse ees (kõik teised ukse peale väljapääsu) võtab mängulaualt ühe ühtsuspunkti (esmalts vasakust alast ning kui seal neid enam ei ole, siis tumedast alast) ja asetab selle oma tegelasekaardile. Selline teguviis võimaldab kõigil mängijatel jälgida, millised **võlurid** on kui mitmel korral valinud vale ukse. Kui laualt võetakse viimane ühtsusmarker, eksivad **võlurid** raamatukokku lõplikult ära. Mängu võidab **reetur**! Kui ükski **võlur** ei leia väljapääsukaarti, ei liigu seltskond edasi. Progressimarker jääb samasse kohta.

**Näide:** Selles näites on väljapääsukaart 4. ukse juures. Selle ukse ees on vähemalt üks nupp. Selle tulemusena liigub progressimarker ühe sammu edasi. Seejärel võtab iga mängija, kelle nupp oli mõne teise ukse ees, laualt ühe ühtsuspunkti ning asetab selle oma tegelasekaardile. **Sinine**, **punane** ning **kollane** peavad kõik võtma ühe märgi. Seltskond kaotab kolm ühtsuspunkti, kuid vähemalt pääseb edasi järgmisesse ruumi.





## 5. faas: vooru lõpp

Kõik vooru jooksul kasutatud lummusekaardid pannakse mängulaua kõrvale õigetpidi maha. Kõik **võlurid** liigutavad oma nupud mängulaua keskele. Seejärel algab järgmine voor uuesti 1. faasiga: vooru ettevalmistus.



### Sündistuste esitamine

Niipea, kui 4. faasis võetakse vasakpoolsest alast viimane ühtsuspunkt, asuvad **võlurid** endi seast otsima **reeturit**: algab sündistusvoor. **Ürik** sellest voorust osa ei võta. Sündistusvoor toimib järgmiselt:

- 1 Liivakell pööratakse ümber. **Võluritel** on 1 minut, et arutada ning leida endi seast **reetur**.
  - 2 Kui liivakellas on liiv alla voolanud, osutavad kõik **võlurid** pärast kolmeni lugemist samaaegselt isikule, keda nad usuvad olevat **reetur**.
  - 3 Iga **võluri** vastu suunatud hääled loetakse ära. Kõige rohkem hääli saanud **võlur** on sündistatav (kui sündistustes on viik, on kõik viigisolevad **võlurid** sündistatavad). Kõik sündistatavad **võlurid** avaldavad oma lojaalsuskaardi. Iga ustava **võluri** eest, keda sündistati, kaotavad **võlurid** 2 ühtsuspunkti (need punktid asetatakse karp).  
 Kui **reetur** ei olnud sündisatavate hulgas ning laual on veel ühtsuspunkte alles, alustatakse sündistusvooruga uuesti (liivakell pööratakse ümber jne).
- Kui **reeturit** sündistati ning ta paljastati ja laual on alles veel ühtsuspunkte, jätkub mäng järgmise vooruga. **Reetur** eemaldab oma nupu laualt. Ülejäänud mängu jooksul võtab **reetur** osa vaid 3. faasist (**reeturi** kaardid). Ta ei tohi osaleda **võlurite** arutus lummuste valimisel.

**Märkus:** ustavad võlurid võtavad hoolimata luhtunud sündistustest jätkuvalt osa kõikidest mängufaasidest.

## Mängu lõpp

Mäng võib lõppeda kahel viisil:



Viimase vooru (mängulaua oleval rajal on 6 kohta) lõpus on **võluritel** vähemalt üks ühtsuspunkt: **võluritel** õnnestub raamatukogust põgeneda!

**Võlurid** ning **ürik** võidavad mängu!  
**Reetur** kaotab!



Mängulaua tumedalt osalt võetakse viimane ühtsuspunkt: raamatukogu eksitab **võlurid** oma lõpmatutesse koridoridesse.

**Reetur** võidab ainukesena mängu!





## 2 või 3 mängija variandidid



### 2 või 3 mängijat

2 või 3 mängijaga mängides ei ole mängus **reeturit**. Kõiki **reeturiga** seotud reegleid tuleb eirata.

Samuti:

-  Lojaalsuskaarte ei kasutata;
-  Iga vooru 3. faasi ignoreeritakse;
-  Kõik lillad lõksumärgid eemaldatakse mängust;
-  Süüdistusvoor ignoreeritakse;
-  Lummusekaarte ei panda kaardihooldjasse (seda kasutatakse siiski ajaraja jaoks).



### 2 mängijat

2 mängija mängus on üks mängija **ürik** ning teine **võlur**. **Võlur** alustab mängu kahe tegelasenupuga: tema enda nupp ning tema kaaslane. Aseta 2 nuppu mängulaua keskele.

2. faasis (ukse valimine) **peab** ta kasutama mõlemat nuppu. Nupud võib mõlemad asetada sama või erinevate uste juurde. Kui mängija on selle faasi lõpuks valinud enda nupuga vale ukse, kaotab ta 2 ühtsuspunkti. Kui tema kaaslane nupp on vale ukse juures, kaotab ta vaid 1 ühtsuspunkti.



## Tegijad

**Mängu autor:** L'Atelier  
**Kirjastusjuht:** Régis Bonnessée  
**Projekti juht:** Arthur Décamp  
**Arendusjuht:** Alexandre Garcia  
**Arendajad:** Lucas Forlacroix,  
 Valentin Gaudicheau, Nicolas Sato  
**Kunstiline juht:** Jérémy Couturier

**Illustraatorid:** Xavier Collette, M81 and  
 Libellud  
**Küljendus:** Thomas Dutertre  
**Kujundusmeeskond:** Clément Dautremay,  
 Mélanie André  
**Mängujuhend:** Arthur Décamp & L'Atelier

**Tõlkija:** Ove Hillep  
**Toimetaja:** Ove Hillep  
**Turundus:** Mathieu Aubert  
**Kommunikatsioon:** Maximilien Da Cunha,  
 Paul Neveur  
**Tootejuht:** Alexandra Soporan  
**Haldus:** Amélie Roulet, Pascale Belot

**Testmängijad:** 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 Briole, Mathieu Carlouet, Brice Chardin, Laura Cousseau, Benoît Dabadie, Mathieu Fenot, Paul Ferret, Aline Fischer, William Forestier, Simon Genet, Kévin Goulette, Hélène Grisoni, Florent Guibert, Corentin Guillaumot, Robin Larnicol, José Lhuillier, Louisa Mamalis, Susan Mckinlay, Maki Namiko, Olivier Noc, Alexandra Pedinotti, Tristan Pietropauli, Raphaël Robert-Bouchard, Aurélie Simondet, Stico, Andres Vargas

© Libellud 2019



# Lõksumärgid

Iga lõks mõjutab käimasolevat faasi. Lõksud muudavad **võluritele** raamatukogust väljapääsemise keerulisemaks.

## Pruunid lõksud mõjutavad 2. faasi



**+2:**  
kotist tõmmatakse koheselt 2 uut lõksu.



**Videviku eeskoda (punane filter):**  
**ürrik** peab enne ööliblikate paigutamist lummustele asetama loitsuraamatule punased kettad.



**Maagiline udu:**

**ürrik** peab enne ööliblikate paigutamist lummustele asetama loitsuraamatule märkidega kettad. Ööliblikad ei tohi osutada kettal olevatele märkidele.



**Kottpime öö:**  
**ürrik** peab 3. faasi alguses eemaldama loitsuraamatu ning sel olevad ööliblikad.



**Seltsivad ööliblikad:**  
**ürrik** peab paigutama mõlemad ööliblikad sama lummuse peale või selle nurka.



**Madallennul ööliblikad:**

**ürrik** peab vähemalt ühe ööliblika asetama lummuse nurka. Teise ööliblika võib ta paigutada oma soovi järgi.

## Lillad lõksud mõjutavad 3. faasi



**Tume maagia:**  
**reetur** võib valida kaardihoidjast kuni 4 kaarti 2 asemel.



**Spionaaž:**  
**ürrik** peab enne **reeturi** kaartidevalimist näitama talle väljapääsukaarti.

## Rohelised lõksud mõjutavad 4. faasi



**Peidetud uks:**  
4. ukse juurde asetatav kaart pannakse sinna tagurpidi. **Võlurid** võivad selle ukse küll valida, kuid kaart avatakse alles faasi lõpus.



**Haihtuv ruum:**  
haihtuva ruumi märk pannakse ajarajale. See asendab ajarada vooru lõpuni.



**Suur saal:**  
**ürrik** lisab pakist ühe kaardi (kasutatakse ust nr **7**).



**Ohtlik ruum:**  
4. faasi lahendamisel loetakse üle **võlurite** poolt valitud valed ukse ning eemaldatakse mängulaualt nii palju ühtsuspunkte (need pannakse tagasi karp).



**Lukustatud ukseid:**  
lummuste samaaegse avamise asemel pööravad **võlurid** lummused ükshaaval ümber. Niipea kui lummus ümber pööratakse, on **võluritel** võimalus sinna soovi korral oma nupp panna. Kui nad seda ei soovi, ei saa nad hiljem ümber mõelda. Kui kõik **võlurid** on oma nupud uste juurde paigutanud, lahendatakse 4. faas.

## Erilõks: vaatleja



Vaatlejal ei ole eraldi lõksumärki. See rakendub iga kord, kui progressimarker on jõudnud viimasele kohale rajal. Selle lõksu rakendumisel ei ole **võluritel** lubatud omavahel ükskõik mis moel suhelda. Lisaks ei paiguta nad ükshaaval oma nuppe uste juurde, vaid võtavad oma nupu enda kätte. Kui kõik on otsustanud, kuhu nad oma nuppu soovivad panna, panevad kõik **võlurid** kolmeni lugemise järel samaaegselt selle valitud ukse juurde.



**Mõju puudub:**  
sellel märgil ei ole mingit toimet.