

TRICKERION

LEGENDS OF ILLUSION



ПРАВИЛА ИГРЫ

I . ВСТУПЛЕНИЕ



Десятилетия назад это был суетливый город, столица иллюзий, но сейчас это всего лишь тень от остатков былой славы. Золотой век закончился в день, когда Дахлгаард великолепный, бескорыстный благодетель города и величайший иллюзионист в истории, таинственно исчез в конце его невероятного представления десятилетия назад. С тех пор о нем не было слышно ни слова.

До этих пор.

Однажды ночью, четверо талантливых иллюзионистов, мастеров в различных областях магии получили загадочные приглашения. Сам великий Дахлгаард собственной персоной вернулся из ниоткуда, воззвал к ним, чтобы открыть секрет, который он хранил в течение всей жизни: правду о Трикерионском камне – его янтарной реликвии. Несмотря на то, во что многие верили, это был не просто его талисман. Он открыл, что камень наделяет сверхъестественным интеллектом, скоростью и восприятием – качествами идеального иллюзиониста. Секрет Дахлгаарда был только частью грандиозного плана: после своей смерти он хотел вернуть Маджории звание города иллюзии под руководством его приемника, которому достанется его камень и все остальное наследие.

Этот приемник должен быть выбран среди четырех иллюзионистов в течение пятинедельного соревнования за славу и удачу.

Когда так много поставлено на карту, четыре иллюзиониста пойдут на все, чтобы выиграть.

Кто же станет новой Легендой иллюзий?

Читайте больше о Дахлгаарде и Трикерионском камне на trickerion.com!

II . ЦЕЛЬ ИГРЫ

В «Trickerion - Легенды Иллюзии», игроки берут на себя роль знаменитых иллюзионистов в мистическом городе Magoria. Их цель состоит в том, чтобы приобрести большую Известность в течение пяти недель, таким образом, выиграв грандиозный конкурс, и заполучить Трикерианский камень. Игроки будут иметь возможность узнавать все больше и больше захватывающих фокусов, приобретать компоненты для них, а также расширять свою команду, чтобы иметь возможность принимать больше действия каждый ход. Трюки хранятся и готовятся в собственной мастерской Волшебников. В конце каждого хода, каждый маг может выполнять свои собственные зрелищные магические шоу для завоевания славы, удачи и получения осколков таинственного Trickerion камня. Игрок, который станет самым известным по истечении пяти недель, выигрывает игру.

ПЕРЕЧЕНЬ

- 1x Игровое поле
- 4x Планшеты игроков
- 12x Планшеты, расширяющие поле специалистов
- 32x Деревянные диски персонажей (8 для каждого игрока)
- 8x Фишки игроков
- 6x Кубики Даунтауна
- 48x Карты трюков (4+4+4 в каждой категории)
- 40x Постоянные карты назначений (10 на игрока)
- 48x Специальные карты назначений (12 на локацию)
- 90x Карты силы (по 30 каждого цвета)
- 40x Карты представлений
- 8x Двусторонние карты иллюзионистов
- 8x Рекламные постеры иллюзионистов
- 12x Карты занятости локаций (режим "Дуэль магов")
- 64x Жетоны трюков
- 16x Жетоны символов трюков
- 96x Реквизит (40 базовых, 32 продвинутых, 24 наилучших)
- 28x Серебряные монеты (достоинством 1)
- 16x Золотые монеты (достоинством 5)
- 27x Токены пророчеств
- 50x Осколки Трикериона
- 1x Трикерионский камень (маркер хода)

- 4x Книга заклинаний
- 1x Книга правил

РАЗБОР КОМПОНЕНТОВ

Ниже приведен краткая схема компонентов игры. Вы всегда можете использовать этот раздел, но представленная информация здесь обобщена, - подробную можно найти в главе «Фазы игры».

Игровые элементы и понятия, которые не являются частью базовой игры, всегда выделены этим цветом.

КАРТЫ ТРЮКОВ

Карты трюков бывают четырех различных категорий:



Магические трюки являются центральным элементом игры Trickerion. Основой игры станет их изучение, приобретение необходимых для трюков компонентов, подготовка трюков в персональных мастерских, и, в конечном счёте, постановка трюков на сцене, подбор удачного сочетания с трюками других игроков для создания захватывающих выступлений в городских театрах.



Подробные описания карт трюков вы можете найти в разделах изучения, подготовки, постановки трюков, а также в разделе «Представления».

РЕКВИЗИТ



Для подготовки и исполнения каждого трюка вам понадобится определенный набор конкретных компонентов. Существует три категории компонентов: обычные, продвинутые и превосходные, стоимость которых равна 1, 2 и 3 монетам соответственно. Они могут быть приобретены на рынке (Market row) и хранятся в мастерской (Workshop).

Подробное рассмотрение компонентов можно найти в разделах «Рынок», «Мастерская» и «Подготовка трюков».

В игре есть три типа персонажей: Помощники, Специалисты и Маги, и все они имеют различное количество оков действий. Специалисты бывают трех типов: Менеджер, Ассистент и Инженер.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



КАРТЫ НАЗНАЧЕНИЙ

Карты Назначений используются для планирования хода на фазе «Назначения». Каждая из них иллюстрирует локации, в которые могут быть размещены персонажи. В базовой игре четыре локации: Даунтаун, Рынок, Мастерская и Театр. Пятая локация - Темная аллея – не участвует в базовой игре. Существует два типа карт назначений: постоянные и специальные.

Постоянные карты назначений



Специальные карты назначений



Большинство локаций расположено на игровом поле. Все локации имеют слоты для размещения персонажей (с модификатором ⚡). Все очки славы, получаемые в процессе игры сразу отмечаются на треке славы вокруг Театра

Поле игры двухстороннее – сторона, отмеченная изображением черного кота используется только при игре с дополнением «Темная аллея».

КУБИКИ ДАУНТАУНА



Эти кубики бросаются в начале каждого хода для определения опций, доступных в Даунтауне на текущий раунд.

Смотри более подробно в описании фазы «Бросок кубиков».

ПЛАН ШЕТЫ ИГРОКОВ

Планшет игрока представляет собой Штаб-квартиру Мага. Именно здесь располагаются карты заданий во время фазы «Распределения задач». Здесь же располагаются все компоненты и трюки, принадлежащие игроку. Помимо этого, планшет выполняет роль дополнительной локации – мастерской.

В процессе игры персональный планшет игрока может быть расширен вправо за счёт найма специалистов.

Постоянные карты игроки получают в начале игры, , специальные можно добыть в Темной аллее.

Подробные описания смотрите в разделе «Карты назначений».

ДЕРЕВЯННЫЕ ДИСКИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Деревянные диски используются в игре для размещения персонажей. Посредством карт Назначений они отправляются в различные локации, где тратят доступные им очки Действий (отмечены символом ⚡) для совершения одного или нескольких действий.

Специалисты





Планшет игрока двухсторонний - сторона, маркированная символом черной кошки используется с дополнением "Черная аллея".

ПЛАНШЕТЫ СПЕЦИАЛИСТОВ

Эти небольшие планшеты служат расширением для планшетов игрока. Каждый представляет собой одного из трёх различных специалистов:

Инженер

Менеджер

Ассистент



На планшете **Инженера** размещено дополнительное, усиленное место для трюка. Когда игрок будет готовить трюк, размещённый на планшете инженера, он будет получать на 1 жетон трюка больше, чем положено.

На планшете **Менеджера** есть два дополнительных места для складирования стопок компонентов. По ходу игры реквизит, расположенный на данных местах, будет учитываться так, как будто в стопках на 1 единицу реквизита больше.

На планшете **Ассистента** расположено место для дополнительного помощника, которого вы сможете нанять. Более того, помощнику с этой планшета не нужно будет платить на фазе «Выплата жалований».

В конце раунда, в котором специалист был нанят, игрок берет полагающийся планшет вместе с соответствующим деревянным диском персонажа из личного запаса. Планшет располагается справа от мастерской, диск кладётся на отведённое для него место на планшете. Смотри более подробно в описании действия «Найм персонажа» и в описании фазы «Конец раунда».

КАРТЫ ИЛЛЮЗИОНИСТОВ

На этих картах изображен выбранный Вами иллюзионист. У каждого из них есть любимая школа магии, символ которой изображен над его/её сценическим именем. Это будет важно при изучении новых трюков.

Сторона карты с изображением чёрного кота используется только при игре с дополнением «Темная аллея».



КАРТЫ РЕКЛАМНЫХ ПОСТЕРОВ ИЛЛЮЗИОНИСТОВ



Карты рекламных постеров позволяют Иллюзионистам получать дополнительную Славу сразу после завершения фазы «Определение порядка хода»

Смотри более подробно в описании фазы «Реклама».

ФИГУРКИ ИГРОКОВ



Эти цветные деревянные фигурки призваны помочь игрокам фиксировать порядок хода и отмечать прогресс иллюзионистов на треке славы.

ЖЕТОНЫ ТРЮКОВ И СИМВОЛОВ



У каждого игрока есть четыре набора жетонов трюков, отличающихся нанесённым на них символом. Жетоны трюков с определённым символом нужны для идентификации трюков и всегда относятся к единственной карте трюка. Каждому жетону с символом соответствуют четыре жетона трюка с тем же символом. Когда иллюзионист изучает новый трюк и помещает его карту в свою мастерскую, на карту этого трюка немедленно кладётся жетон символа, закрепляя данный символ за этим трюком. По ходу игры жетоны трюка будут перекладываться с карты трюка на карты представлений. Жетон символа не покидает карты трюка до конца игры или пока карта трюка не будет заменена на новую.

Жетоны трюка
(на трюке)

Жетоны трюка
(в представлении)



Смотри более подробно в описании действий «Подготовка трюка» и «Постановка трюка».

КАРТЫ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ



Эти карты раскладываются в зоне Театра. Каждая карта – отдельное представление, включающее как минимум один трюк. Для того, чтобы показать, какие трюки входят в представление, на карты представлений кладутся жетоны трюков. Для того, чтобы поместить Жетон Трюка на карту, нужно выполнить в театре действие «Поставить Трюк». Подготовленные таким образом представления являются основным способом получения Денег и Очков славы. С течением игры иллюзионистам будут становиться доступны всё более и более престижные театры.

Карты «Пантеон Магнуса» используются только с дополнением Тёмная Аллея. Карты представлений с нанесёнными на них серыми жетонами трюков используются только при игре с опциональными правилами для двух игроков – «Дуэль Иллюзионистов».

МОНЕТЫ



Монеты это базовая валюта в мире Трикериона. Они доступны в номиналах 1 (серебро) и 5 (золото). Основным источником монет по ходу игры будет оплата, получаемая в фазе «Представление». Тем не менее, монеты можно получить и другими способами, например, в Банке Даунтауна или создавая Связи между трюками в представлениях.

Тратятся монеты в основном на покупку Реквизита (Компонентов) в Торговом Ряду и выплату Жалований Помощникам и Специалистам.

ОСКОЛКИ ТРИКЕРИОНА



Эти блестящие кусочки легендарного Кристалла Трикериона – третий базовый ресурс (после Славы и Денег)

Их можно получить за выполнение некоторых трюков, а также за создание Связей между трюками в некоторых ключевых моментах представлений (помечены кружком Связи с символом Осколка в центре). Помимо этого Осколки принесёт Инженер, находящийся в Театре во время представления.

В базовой игре Осколками можно платить за добавочные очки действий. Каждый оставшийся Осколок в конце партии в базовой игре принесет одно очко Славы.

ТРИКЕРИОНСКИЙ КАМЕНЬ



Кристалл Трикерион используется как Счётчик Хода. В конце каждого раунда он сдвигается на один шаг вперёд по Треку Раунда (Turn Counter track). Базовая игра заканчивается после окончания пятого раунда.

НАСТОЛЬНАЯ КНИГА ИЛЛЮЗИОНИСТА (MAGICIAN WORKBOOK)

В настольной книге иллюзиониста собраны все возможные Трюки, а также описания всех Пророчеств и справка по фазам игрового раунда. Она нужна, чтобы игроки могли продумывать наперёд, какие Трюки они будут учить и какой Реквизит им необходимо закупить.



ПРОРОЧЕСТВА

Пророчества не используются в базовой версии игры. Они являются частью дополнения Тёмная Аллея.



Жетоны Пророчеств из хода в ход немного изменяют правила игры. Жетон Пророчества, лежащий ближе прочих к Треку Раунда, считается Активным. Эффект именно этого Пророчества имеет влияние на игровой процесс в текущем раунде. Остальные три Пророчества (всё ещё находящиеся в кристальном шаре) называются Грядущими и будут поочерёдно воздействовать на игру в течение следующих трёх раундов. Более подробное рассмотрение Пророчеств размещено в настольных книгах иллюзионистов.

СПОСОБНОСТИ ИЛЛЮЗИОНИСТОВ

Способности иллюзионистов не используются в базовой версии игры. Они являются частью дополнения "Тёмная Аллея".



Никакие два иллюзиониста не одинаковы. В погоне за величием они могут приобрести незаменяемые навыки, которые помогут подчеркнуть их индивидуальность. В данной игре эти навыки названы Способностями Иллюзионистов.

КАРТЫ ПОДГОТОВКИ ЛОКАЦИЙ



Карты Подготовки Локаций используются только при игре с опциональными правилами для двух игроков – «Дуэль Иллюзионистов». С их помощью определяются ячейки, доступные для использования персонажами в этом раунде.

ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ СИМВОЛЫ

КАРТЫ

1. Карты трюков
2. Карты представлений
3. Постоянная Карта Назначения
4. Специальная Карта Назначения

ПЕРСОНАЖИ (диски)

1. Любой персонаж
2. Иллюзионист
3. Ассистент
4. Инженер
5. Менеджер
6. Помощник

ДРУГИЕ ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

1. Кубик
2. Реквизит
3. Базовый Реквизит
4. Продвинутый Реквизит
5. Наилучший Реквизит
6. Жетон трюка

РЕСУРСЫ

1. Слава
2. Монеты
3. Осколки

ДРУГИЕ СИМВОЛЫ

1. Очки действий
2. Порог Славы
3. Любой (может относиться к Действию или Категории Трюка)
4. Сразу
5. Во время фазы «Конец Раунда»
6. Сразу получи
7. Получи во время фазы «Конец Раунда»
8. Потрать
9. Активный (текущий) игрок
10. Другие игроки
11. Связь
12. Связь с символом Осколка
13. Фаза «Представление»
14. Фаза «Реклама»
15. «Конец Игры» (при итоговом подсчёте очков)

V. ПОДГОТОВКА ИГРЫ

ОСНОВНАЯ ПОДГОТОВКА

Разместите **игровое поле** в центре стола базовой стороной вверх (без символа кошки).

1. Разложите **карты трюков** со Значением Славы 1 и 16 (цифры, помещенные в символ звезды на карте трюка) в четыре стопки по категориям и положите их лицом вверх над игровым полем в полагающиеся места в резиденции Далгхаара в Даунтауне. Трюки со значением Славы 36 не используются в базовой игре.
2. Заполните **зону рынка жетонами** дерева, металла, стекла и ткани (положите по одному жетону). Это начальный ассортимент рынка.
3. Создайте **колоду представлений**, используя две случайные карты представлений театра Риверсайд и две случайные карты театра Гранд Маджориан, положив их друг на друга в соответствующем порядке. Разместите полученную колоду рубашкой вверх рядом с зоной театра. Наконец, заполните пустые слоты театра картами представлений слева направо, используя оставшиеся карты представлений театра Риверсайд (тянутся случайно из оставшихся карт,

ТРЮКИ

ПОРЯДОК
ХОДА
(смотри
далее)



а не из сформированной колоды представлений). Количество выложенных в открытую карт равно числу игроков минус один. Карты представлений Магнус Пантеон не используются в базовой игре.

4. Разместите все **жетоны реквизита, осколки Трикериона и монеты** рядом с игровым полем в зоне доступа всех игроков.
5. Разместите **Кристалл Трикерион** на позицию I счетчика раундов (находится под треком Славы).

ПРАВИЛА ДЛЯ 2-3 ИГРОКОВ:: Если вы играете вдвоем или втроем, в каждой зоне игрового поля (Даунтаун, Рынок и Темная аллея) не используйте 2 или 1 ячейки (+1) соответственно. Вы можете разместить на них диски неучаствующих в игре персонажей лицевой стороной вниз на все время партии. При желании вы можете использовать правила «Дуэль иллюзионистов» для игры вдвоем (см. подробнее в конце книги Правил).

КАРТЫ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ

2 игрока 3 игрока

4 игрока



КОЛОДА ПРЕДСТАВЛЕНИЙ



МОНЕТЫ, ОСКОЛКИ,
РЕКВИЗИТ

ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА ИГРОКОВ.

Начиная с игрока, который последним носил высокую шляпу и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает иллюзиониста, принадлежащего школе магии, не выбранной предыдущими игроками. После этого получает соответствующий планшет мастерской и следующее:

- **Карта иллюзиониста** кладется стороной базовой игры вверх.
- **Карта рекламного постера**
- **Все жетоны трюков и жетоны символов** соответствующего цвета (4 разных символа в количестве 4 +1 каждого)
- **Реквизит** на выбор игрока общей стоимостью не более 2. Полученный реквизит размещается на планшете мастерской.

• **Карта трюка** со Значением Славы 1, принадлежащая к любимой школе магии выбранного иллюзиониста. Она размещается в соответствующем слоте на планшете мастерской. Сразу разместите на ней жетон символа.

ВАЖНО! Если взятый вами реквизит удовлетворяет требованиям выбранного вами трюка, вы можете сразу же положить на него жетоны трюка в количестве, соответствующем числу наложенных друг на друга квадратов (изображены в нижней левой части карты). По сути это является бесплатным действием подготовки трюка в начале игры (см. раздел «Подготовка» под секцией Локаций)

- Стартовая рука из **9 постоянных карт назначений** (три «Театр», две «Мастерская», 2 «Рынок», 2 «Даунтаун»)
- **Все диски персонажей выбранного игроком цвета.** Диск иллюзиониста и одного помощника разместите сразу на соответствующие слоты на вашем планшете мастерской. Остальных разместите в резерв рядом со своим планшетом.
- Выберите **специалиста** и разместите его планшет справа от мастерской. Диск данного специалиста положите в соответствующий слот на планшете. Помимо этого получите соответствующий специалисту бонус:
 - » Менеджер: Поместите на его (ее) планшет дополнительный реквизит общей стоимостью 2.
 - » Инженер: Поместите на его (ее) планшет карту трюка с 0 Значением Славы 1. Трюк выбирается после того, как все игроки выбрали свои стартовые трюки. Поместите на карту трюка жетон символа.
 - » Ассистент: разместите дополнительный диск помощника
- **10/12/14/16 монет в соответствии с порядком хода** (см. далее)

- **1 осколок Трикериона.**

ПЛАНШЕТ ИГРОКА (МАСТЕРСКОЙ)



1 диск + карта иллюзиониста
1 диск помощника
Реквизит (общей стоимостью 2)
1 Трюк (Значение Славы 1)

ОДИН ВЫБРАННЫЙ СПЕЦИАЛИСТ



1 диск Менеджера
Реквизит (общей стоимостью 2)

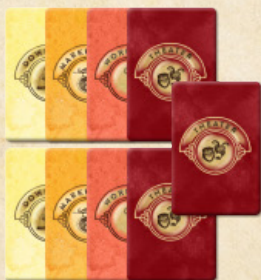


1 диск Инженера
1 Трюк (Значение Славы 1)



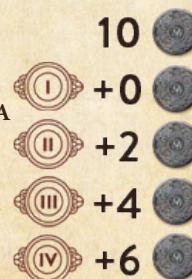
1 диск Ассистента
1 диск помощника

ПОСТЕР КАРТЫ НАЗНАЧЕНИЙ ЖЕТОНЫ ТРЮКОВ И СИМВОЛОВ



1 ОСКОЛОК ТРИКЕРИОНА

МОНЕТЫ



emarena.ru

ПЕРВАЯ ПОДГОТОВКА ДЛЯ НОВИЧКОВ

Вместо выбора стартовых трюков, реквизита и специалистов, мы рекомендуем вам взять следующие подготовленные комплекты.

В зависимости от любимой категории трюков вашего иллюзиониста:

Оптическая: трюк Enchanted Butterflies с двумя жетонами трюка, соответствующими присвоенному жетону символа, 2 ткани и Менеджер с 1 животным.

Механическая: трюк Linking Rings с двумя жетонами трюка, соответствующими присвоенному жетону символа, 2 металла и Ассистент с помощником.

Побега: трюк Barricaded Barrels с двумя жетонами трюка, соответствующими присвоенному жетону символа, 2 дерева и Инженер с трюком Stocks Escape.

Спиритическая: трюк Mind Reading с тремя жетонами трюка, соответствующими присвоенному жетону символа, 2 стекла и Менеджер с 1 веревкой.

НАЧАЛЬНАЯ СЛАВА И ПОРЯДОК ХОДА

После завершения подготовки, разместите деревянный цилиндр каждого игрока в круги порядка хода, определяющие порядок хода (левый край игрового поля) в случайном порядке. Это будет ваш порядок хода в первом раунде. В последующих раундах он будет зависеть от набранной игроками Славы (см. фазу "Определение порядка хода").

ПРАВИЛА ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ: При игре вдвоем используются только 1 и 2 слоты порядка хода (он влияет на стоимость рекламы)

Теперь игроки, занявшие 2, 3, 4 слоты в порядке хода получают **2/4/6** дополнительных монет. Наконец, разместите второй деревянный цилиндр каждого игрока на 5 деление трека Славы. Так как по ходу игры вы можете потерять очки Славы, ваш начальный уровень Славы составляет 5.

ОБЗОР

БРОСОК КУБИКОВ

Бросьте и разместите на соответствующих ячейках 6 кубиков Даунтауна.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОРЯДКА ХОДА

Поменяйте порядок хода, переставив цветные фишки игроков в зоне порядка хода. Теперь первым будет ходить игрок с наименьшим уровнем Славы, а последним - игрок с наибольшим уровнем Славы. **Эта фаза пропускается в первом раунде.**

РЕКЛАМА

Игроки могут получить 2 очка Славы, потратив 1-4 монет в зависимости от очередности хода (один раз за раунд).

ФАЗА НАЗНАЧЕНИЯ

Игроки одновременно планируют грядущую Фазу Размещения Персонажей. Для этого разместите карты назначений рубашкой вверх в ячейки своего планшета под персонажами.

ФАЗА РАЗМЕЩЕНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

Все карты назначений открываются, затем, следуя порядку хода, игроки один за другим размещают по одному из своих персонажей в Локации, соответствующие выложенным картам назначения. Персонажи могут быть выставлены в любом порядке. В зависимости от количества получаемых после выставления персонажа очков действий, они немедленно выполняют все действия в локации.

ПРЕДСТАВЛЕНИЯ

В порядке от Четверга к Воскресенью каждый иллюзионист, занявший слот представления в зоне Театра, может исполнить ВСЕ трюки на одной из карт Представлений, при условии, что на ней есть хотя бы один жетон его трюка. Владелец каждого жетона трюка получает вознаграждение, указанное на карте исполненного трюка. Устраивающий представление иллюзионист получает дополнительные бонусы.

ОКОНЧАНИЕ ХОДА

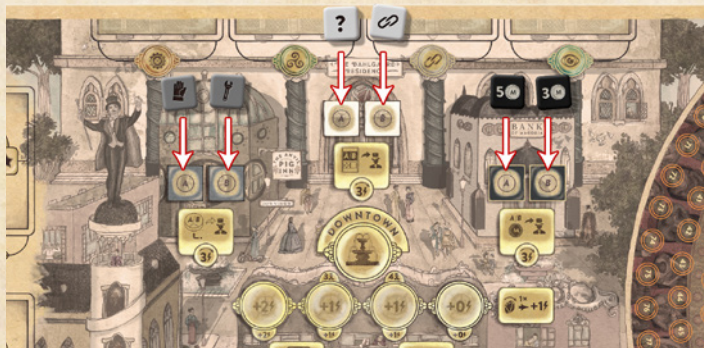
- Выплатите жалования
- Верните персонажей на планшет
- Обновите ассортимент рынка в соответствии с заказами
- Сдвиньте карты Представлений
- Уберите рекаламные постеры
- Передвиньте счетчик раундов

ПОДРОБНЕЕ О ФАЗАХ ИГРЫ

БРОСОК КУБИКОВ

Каждый раунд начинается с того, что первый игрок бросает 6 кубиков Даунтауна. Результаты, выпавшие на кубиках определяют:

- Трюки каких Школ будут доступны для изучения
- Какие персонажи могут быть наняты,
- Сколько монет можно получить в банке.



После броска кубики расставляются в Даунтауне на специально отведенные ячейки соответствующего цвета. Результат X выпавший на кубике означает, что в этом раунде данный кубик не может быть использован для выполнения действий.

ПОРЯДОК ХОДА

Порядок хода игроков всегда отмечается с помощью цветных цилиндров, принадлежащих игрокам. В начале каждого хода порядок игроков выставляется по возрастанию накопленной Славы (Игрок с наименьшей Славой ходит первым).

ВАЖНО: Если двое или более игроков занимают одно положение на трекке Славы, их порядок хода будет обратным относительно предыдущего раунда.

ВАЖНО: В первом раунде эта фаза пропускается.

РЕКЛАМА

После того, как порядок хода был установлен, игроки имеют возможность один раз за раунд использовать свою карту постера. Если они решают это сделать, им необходимо уплатить количество монет эквивалентно его месту в очередности хода (1-4),



чтобы положить свою карту Постера на слот над их деревянным цилиндром и немедленно получить 2 очка Славы. Карты постеров вернутся к игрокам на фазе "Конец хода".

ФАЗА НАЗНАЧЕНИЙ

Во время фазы назначений игроки используют имеющиеся у них карты назначений, чтобы запланировать размещение своих персонажей на следующую фазу. Для перемещения конкретного персонажа игрок размещает карту назначения лицом вниз под диском данного персонажа на своем планшете. Перемещение будет разыграно в следующей фазе.



Раскладка карт осуществляется одновременно всеми игроками, и завершается, когда под каждым диском каждого игрока лежит по одной карте назначений. По желанию можно оставить персонажей без карт назначений, в этом случае они не могут быть перемещены в следующей фазе (смотри раздел "Незанятые персонажи").

ФАЗА РАЗМЕЩЕНИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

В начале данной фазы, игроки одновременно вскрывают все ранее размещенные карты назначений. Начиная с первого игрока и далее в порядке хода каждый игрок размещает одного из персонажей на свободную ячейку в локации, указанной на карте назначения, лежащей под ним (это может быть как игровое поле, так и персональный планшет игрока). Игроки продолжают размещать персонажей по одному за раз в порядке хода, пока все персонажи, имеющие карты назначений, не будут выставлены.

НЕЗАНЯТЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Незанятый персонаж не отправляется ни в одну из локаций во время фазы размещения персонажей и остается на планшете игрока. **Незанятый персонаж не получает жалования во время фазы "Конец хода"**. Вы можете принять решение о том, что персонаж останется незанятым во время фазы размещения персонажей, просто оставив карту назначения лежать лицом вниз.



Действия, доступные персонажу в локации зависят от:

- количества очков Действий, доступных персонажу после размещения
- доступных действий в локации

Локация и доступные действия рассмотрены в деталях в главе "Локации", а система очков действий будет рассмотрена далее.

СИСТЕМА ОЧКОВ ДЕЙСТВИЙ

Когда персонаж размещается в локации, он получает очки действия, которые в дальнейшем может потратить на одно и более действий в локации. Количество очков действий определяется следующими факторами:

ТИП ПЕРСОНАЖА: определяет базовое количество очков действий, получаемых персонажем при размещении.

- Иллюзионист: 3,
- Специалист: 2 ⚡
- Помощник: 1 ⚡

МОДИФИКАТОР ЯЧЕЙКИ: Ячейки, которые персонаж может занять в локации имеют различные модификаторы, указанные снизу. Когда персонаж размещается в данной ячейке, указанное значение добавляется/вычитается к его базовым очкам действий.



Очки действий персонажа

Модификатор ячейки

Осколок Трикериона (максимум 1)

Специальные карты назначений (только в "Черной аллее")

ИТОГО

ПРИМЕР ТРАТЫ

+2	+1	+1	+0	1x
6	5	3	3	

ЛОКАЦИИ



В Даунтауне игроки могут изучить новые трюки, посетив великого Дахлггарда в его резиденции, расширить свою команду, наняв новых персонажей в мотеле или получить дополнительные монеты в банке.

В Даунтауне вы можете выполнить следующие действия:



ВЫУЧИТЬ ТРЮК (3⚡): Игрок выбирает трюк в резиденции Дахлггарда, размещает его на пустой слот в своей мастерской и кладет на него свободный жетон символа.

Можно изучить трюки только тех школ, символы которых выпали на кубиках резиденции Дахлггарда. Символ ? означает, что можно выбрать трюк из любой категории.

После изучения трюка переверните использованный кубик стороной X вверх.



ВАЖНО: чтобы изучить трюк, Вы НЕ обязаны иметь реквизит, необходимый для подготовки трюка.

ВАЖНО: в любой момент Вы можете вернуть ненужный трюк обратно в колоду резиденции Далгхаарда. Если Вы решили это сделать, уберите все жетоны этого трюка в резерв (включая выставленные на карты представлений).

УРОВЕНЬ (ПОРОГ) СЛАВЫ

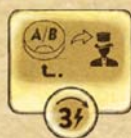
Трюки в игре распределены на три категории Славы, уровень Славы отображен в символе звезды в правом нижнем углу карты. Если Вы достигли указанного порога Славы или превысили его, то можете выучить трюк.



Соответствие уровню Славы: Если у Вас недостаточный уровень Славы, вы можете оплатить разницу монетами для того, чтобы изучить трюк.

ЛЮБИМАЯ ШКОЛА ТРЮКОВ

Вы всегда можете изучить Трюки своей любимой школы (символ над именем Мага на карте) вместо любой доступной для изучения. В этом случае, Вы все равно обязаны перевернуть кубик стороной X после изучения трюка.



НАНЯТЬ ПЕРСОНАЖА (3⚡): Игрок выбирает кубик Мотеля, и перемещает диск неиспользованного ранее персонажа, соответствующий символу на кубике, из резерва в зону Мотеля. Использованный кубик переворачивается на X.

В фазу возвращения персонажей, нанятый персонаж будет добавлен в команду игрока. Если это Специалист, его планшет добавляется к планшету игрока. Игрок может нанять только одного специалиста каждого типа в течение игры (Инженер, Ассистент, Менеджер).



ВЗЯТЬ МОНЕТЫ (3⚡): Игрок выбирает кубик Банка и получает из резерва количество монет, соответствующее значению на кубике. После этого игрок поворачивает использованный кубик на X.





ПЕРЕБРОСИТЬ КУБИК (1⚡): Игрок может перебросить кубик Резиденции Дахлгаара, Мотеля или Банка. В результате доступные в Даунтауне Трюки, Персонажи и Монеты могут поменяться.



УСТАНОВИТЬ ЗНАЧЕНИЕ КУБИКА (2⚡): Игрок может установить на любом из кубиков значение по своему выбору (в том числе изменить «Х» на «Менеджер», чтобы позже его нанять).



У каждого трюка есть необходимый для его исполнения набор реквизита. Пока Реквизит не собран, Трюк не может быть Подготовлен и, соответственно, поставлен в каком-либо Театре. Рынок это именно то место, куда стоит отправиться в поисках нужного Реквизита за разумные деньги.

На Рынке игрокам доступны следующие Действия:



КУПИТЬ (1⚡): Потратив 1 Очко Действий, Игрок может купить до трёх единиц Реквизита одного вида, уплатив соответствующую цену за каждую приобретённую единицу товара (1/2/3 монеты за каждую единицу Базового/Продвинутого/Лучшего Реквизита). Таким образом может быть приобретён только Реквизит, разложенный в зоне Доступных Товаров Рынка (левые 4 ячейки).



ВАЖНО: Приобретаемый Реквизит берётся из общего запаса, не с ячеек Доступных Товаров Рынка. Количество Реквизита считается неограниченным, и в маловероятном случае истощения запасов какого-то товара, можете использовать подручные заменители.

Приобретённый Реквизит размещается на соответствующих ячейках планшета Мастерской. Различающийся Реквизит занимает разные ячейки, в то время как одинаковый складывается стопкой один на другой. При этом игрок не может иметь в Мастерской более 3 единиц одинакового Реквизита. В любой момент игры Реквизит может быть возвращён в резерв, чтобы освободить место для нового.

ВАЖНО: На дополнительном Планшете Менеджера содержится две дополнительные ячейки для Реквизита. Считается, что Реквизита, помещённого в эти ячейки у Вас на 1 больше, чем есть на самом деле.



ТОРГОВАТЬСЯ (1⚡): Использовать это действие можно только вместе с действием «Купить». Торгуясь, игрок снижает итоговую цену (НЕ каждой единицы) закупаемого Реквизита на 1 Монету за каждое потраченное на это действие Очко Действий. Цена не может опуститься до 0.



ЗАКАЗАТЬ (1⚡): Если игрок нуждается в Реквизите, который сейчас отсутствует на рынке, игрок должен его Заказать. За 1 Очко Действий игрок может поместить любой Жетон Реквизита из резерва на любую свободную ячейку зоны Заказов (если там ещё нет такого типа Реквизита).



Заказанный тип Реквизита будет помещён на соответствующую ячейку зоны Покупок во время фазы «Прибытие Заказов» и станет доступен для Приобретения в следующем Раунде. Подробнее см. «Конец Раунда».



БЫСТРЫЙ ЗАКАЗ (2⚡): Иногда игрок может захотеть приобрести отсутствующий Реквизит немедленно. За 2 Очка Действий игрок может поместить Жетон вожделенного Реквизита в ячейку Быстрого Заказа на Рынке (если там уже размещён Реквизит, сначала освободите слот, вернув

лежащий там жетон в резерв). В этом раунде выложенный игроком Реквизит считается частью зоны Доступных Товаров и доступен для приобретения всем игрокам. Тем не менее, за него придётся заплатить на 1 Монету больше положенного. В фазе «Конец хода» Реквизит, выложенный в ячейку «Быстрый Заказ» возвращается в резерв.



ПРИМЕРЫ ДЕЙСТВИЙ НА РЫНКЕ

Игрок размещает своего Инженера (2 ⚡) на Рынок на ячейку +2 ⚡. У него получилось $2+2=4$ Очка Действий. Он тратит два, чтобы заказать Горючее (-1 ⚡) и Замки (-1 ⚡), ещё два он тратит на приобретение двух Верёвок (-1 ⚡) и трёх Металлических Пластинок (-1 ⚡). Помимо этого ему нужно заплатить за Купленный Реквизит 7 ($2*2+3*1$) Монет.

Игрок размещает своего Иллюзиониста (3 ⚡) на Рынок на ячейку +2 ⚡. У него получилось $3+2=5$ Очков Действий. Ему позарез нужны Зеркала, но они недоступны в этом раунде. При этом у него дефицит наличности, так что он решает потратить два Очка Действий на Быстрый Заказ Зеркал (-2 ⚡), ещё одно, чтобы купить два Зеркала (-1 ⚡), а оставшиеся два на то, чтобы поторговаться и сбить цену с 4 Монет до 2 (-2 ⚡).



Мастерская немного отличается от остальных локаций, по двум причинам:

- У каждого игрока своя собственная Мастерская, где только он может размещать своих Персонажей.
- Количество Очков Действий, которые нужно потратить на действие «Подготовить Трюк» зависит от Трюков, которые есть в распоряжении игрока.

В Мастерской можно выполнить следующие Действия:



ПОДГОТОВИТЬ ТРЮК (1 - 3 ⚡): Количество Очков Действий, необходимое для Подготовки Трюка написано в круге, изображенном в левом нижнем квадрате Карты Трюка (ячейка для Жетонов Трюка). Как и в других локациях, можно использовать действие «Подготовить трюк» несколько раз одним Персонажем. Единственное ограничение – нужно уложиться в лимит Очков Действий.

Если вы готовите трюк, разместите на нем количество жетонов трюка соответствующее числу перекрывающихся квадратов в нижнем левом углу. Используйте жетоны трюка с тем же символом, который Вы разместили при изучении.



ВАЖНО: Если у Вас нет необходимого для трюка реквизита или на данном трюке уже лежат жетоны трюка, Вы не можете «Подготовить» трюк.

ВАЖНО: Компоненты, которые используются в трюке, не возвращаются в резерв, когда Вы подготавливаете трюк

ПРИМЕРЫ ДЕЙСТВИЙ ПОДГОТОВКИ

У игрока есть три дерева и три ткани, что позволяет ему подготовить Manipulation Trick (1 ⚡). Когда он изучал трюк ранее, он отметил его жетоном символа «Пики», так что теперь он помещает два жетона трюка с символом «Пики».

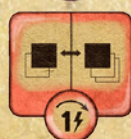
ВАЖНО: На трюки, подготавливаемые на планшете Инженера, сразу размещается один дополнительный символ трюка.

Следующие действия доступны, только когда нанят определенный специалист. Они могут быть выполнены любым персонажем, не обязательно Специалистом. Помните: Слоты для Трюка/реквизита/помощника, расположенные на планшете Специалиста всегда лучше, чем на планшете игрока!



ПЕРЕМЕСТИТЬ ТРЮК (1 ⚡):

Переместите один из своих трюков на слот Инженера, или поменяйте местами с другим изученным трюком.



ПЕРЕМЕСТИТЬ РЕКВИЗИТ (1 ⚡):

Переместите одну стопку Вашего реквизита на планшет Менеджера в соответствующий слот или поменяйте местами с другой стопкой реквизита.



ПЕРЕМЕСТИТЬ ПОМОЩНИКА (1 ⚡):

Переместите навсегда одного Вашего помощника на планшет Ассистента, и вместе с ним переместите карту Назначения (Если слот на Планшете Ассистента пуст).



Театр – это место, где трюки, которые Вы изучали и готовили, превращаются в восхитительные представления, приносящие большое количество Славы и Монет игроку в конце каждого его хода.

Театр отличается от всех остальных локаций в вопросе размещения персонажей:

- **Ограничение Днем недели:** Все слоты для размещения персонажей разделены на 4 дня недели: Четверг, Пятница, Суббота, Воскресенье. Игрок может размещать своих персонажей только на один день в течение раунда, и этот день должен быть не занят другими игроками.



- **Нет «Усиления персонажей»:** Вы не можете докупать дополнительные очки действий за Осколки Трикериона в Театре.
- **Слоты Представлений:** Нижняя линия слотов для размещения Персонажей – это слоты Представлений, здесь могут быть расположены только Иллюзионисты.

Следующие действия могут быть выполнены в Театре:



ПОСТАВИТЬ ТРЮК (1 ⚡): Игрок может переместить жетон Трюка из своей Мастерской на свободный слот на карте Представления по своему выбору – его Трюк будет представлен этим жетоном на карте до тех пор, пока не произойдет представление, или пока карта данного Представления не покинет игру в конце раунда.

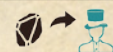
ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ ЖЕТОНОВ ТРЮКОВ

- Жетон трюка должен быть размещен углом с символом школы данного Трюка в круг связи, соединяющий два слота.
- Два полностью идентичных жетона (например, 2 синих «Пики») не могут быть размещены на одной карте представлений.



СВЯЗИ МЕЖДУ ТРЮКАМИ

Если после размещения двух жетонов трюка 2 символа одинаковой школы Магии находятся на одном и том же круге связи (смотри пример на картинке справа), эти два трюка считаются связанными. Игрок, создавший связи(и), немедленно получает бонус за каждую созданную связь в зависимости от уровня Славы трюка, с которым была создана связь. В дополнение к этому, если на этом круге связи присутствует символ осколка Трикериона, оба игрока, чьи жетоны участвуют в связи, немедленно получают по осколку Трикериона. За одно размещение жетона Трюка может быть создано несколько связей. Создание связей не является обязательным.



БОНУС ЗА СОЗДАНИЕ СВЯЗЕЙ

Уровень Славы 1: 1 Славы или 1 монета
Уровень Славы 16: 2 Славы или 2 монеты
Уровень Славы 36: 3 Славы или 3 монеты



ИЗМЕНИТЬ РАСПИСАНИЕ (1 ⚡)

Вы можете переместить один из своих жетонов трюков на свободный слот той же карты Представлений или любой другой. Применяются обычные правила размещения жетона Трюка. Однако, Вы не получаете бонусов за создаваемые связи.



ВЫСТУПЛЕНИЕ (только для иллюзионистов) Это особое действие, которое может быть выполнено только лично иллюзионистом в фазе Представлений.

Во время фазы размещения персонажей, игрок размещает своего иллюзиониста на один из доступных слотов представлений (только в том случае, если у него есть карта Назначения в Театр). Это не влечет никаких моментальных эффектов на данной фазе, а 3 очка действия Иллюзиониста игнорируются. Действие «Представление» будет исполнено в ближайшей фазе представления.

ВНИМАНИЕ: Иллюзионист также может быть использован постановки трюка или изменения расписания (как и любой другой персонаж), но в этом случае он должен быть размещен в закулисы и не сможет выступать в этом ходу.

Детальный пример фазы размещения персонажей Вы можете найти в Приложении.

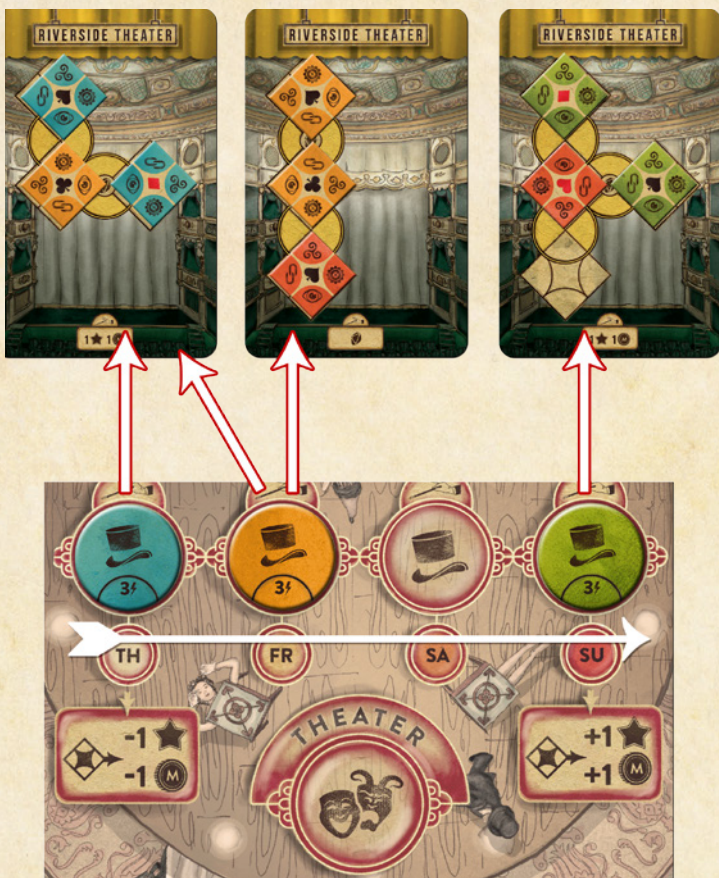
ФАЗА ПРЕДСТАВЛЕНИЯ

Когда все игроки разместили всех персонажей, которых они хотели разместить, начинается фаза Представлений. Каждый, кто разместил своего Иллюзиониста на ячейку представления, сейчас может выступить. Представления щедро вознаграждаются Славой, Монетами, а иногда даже осколками Трикериона.

ПРЕДСТАВЛЕНИЯ

В строгом порядке с Четверга по Воскресенье (не в порядке хода) игрок, выставивший иллюзиониста в слот Представления, может выбрать одну карту Представления, на которой есть хотя бы один его жетон Трюка, и исполняет ВСЕ трюки на этой карте. На карте представлений могут находиться трюки других игроков. В этом случае, оппоненты становятся приглашенными выступающими, и их трюки также исполняются.

После представления все жетоны трюков с этой карты возвращаются к своим владельцам в резерв, после чего игроки переходят к следующему представлению.



ВЫПЛАТА ВОЗНАГРАЖДЕНИЙ (ВСЕМ)

Все игроки, у которых был хотя бы один жетон трюка на отыгранном представлении, получают вознаграждения (Слава, Монеты, Осколки) за ВСЕ свои карты трюков, которые представлены жетонами Трюков на данной карте представления (за каждый жетон).



МОДИФИКАТОРЫ ВОЗНАГРАЖДЕНИЙ



Выступления, которые играют в Четверг и Воскресенье несколько отличаются от тех, что проходят в Пятницу и Субботу. Если кто-то из игроков занимает одну из ячеек Четверга, он будет получать на 1 Славу и Монету меньше за каждый свой трюк, который будет исполнен в этом раунде. В то же время, если игрок занял Воскресенье, все его трюки принесут по дополнительному очку Славы и Монете. Этот штраф/бонус применяется даже если трюки данного игрока являются частью чужого представления, и даже если Иллюзионист данного игрока вовсе не находится в Театре. Если в момент разыгрывания трюка у игрока в Театре не находится ни одного Персонажа, он применяет тот же модификатор, что и игрок, организовавший представление. Слава и Монеты, получаемые за Трюк, не могут быть отрицательными (минимум 0).



БОНУСЫ ОРГАНИЗАТОРА

Помимо базового вознаграждения за свои трюки, Организатор получает дополнительные бонусы:

- Бонусы за Связи: 1 Слава за каждую Связь трюков в Представлении.
- Бонусы за Специалистов: Организовавший Представление игрок также получит бонусы, если в момент представления за кулисами театра находился его специалист:
 - 2 Славы за Ассистента
 - 3 Монеты за Менеджера
 - 1 Осколок Трикериона за Инженера
- Бонус карты Представлений: дополнительные Слава, Монеты или Осколки могут быть получены если соответствующие символы напечатаны в нижней рамочке выбранной карты Представления



Когда все Представления завершатся и все получат положенные вознаграждения, фаза «Представления» завершится и начнётся фаза «Окончание Хода».

ПРЕДСТАВЛЕНИЯ (ОБОБЩЕНИЕ)

В порядке очерёдности дней недели игроки, разместившие Иллюзионистов на ячейки Представлений (Сцена), выбирают для организации по ОДНОЙ карте Представлений, содержащей хотя бы один их собственный Жетон Трюка. Каждый Трюк с этой карты вознаграждается (награда указана на карте Трюка) с применением модификаторов дня недели (см. выше).

- Организатор получает 1 дополнительное очко Славы за каждую Связь в Представлении.
- Организатор получает дополнительную Славу, Монеты и Осколки за Специалиста(ов) за кулисами.
- Организатор получает дополнительную Славу, Монеты и Осколки в соответствии с бонусом, указанным в рамочке выбранной карты Представления.

ФАЗА ОКОНЧАНИЯ ХОДА

Фаза «Окончание Хода» состоит из шести быстрых подфаз, призванных логически завершить отыгранный раунд и подготовить следующий.

Выплатите жалования:

 1 Монета выплачивается каждому отработавшему Помощнику (кроме того, который уходил с планшета Ассистента).

 2 Монеты выплачиваются каждому отработавшему Специалисту.

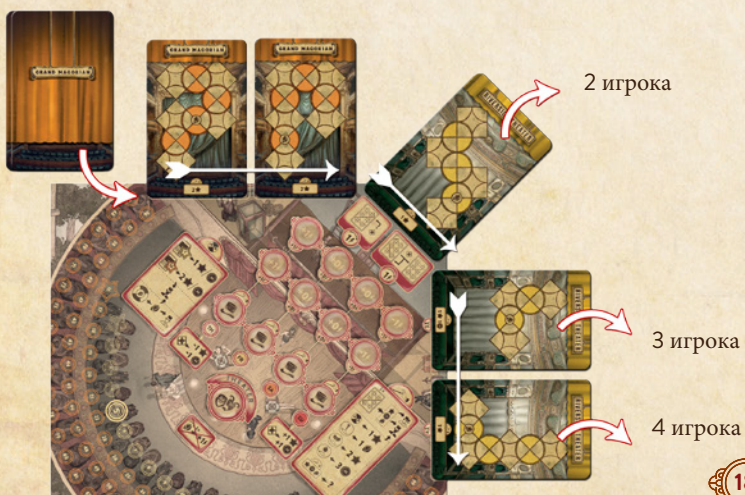
Игроки, которые не могут выплатить Жалования теряют 2 Славы за каждую не выплаченную Монету (Слава не может упасть ниже 0). Игрок обязан платить, если у него есть деньги.

- **Верните персонажей на планшет:** Все Персонажи (включая нанятых в этом раунде) возвращаются на Планшет своего игрока. Если игрок в этом раунде нанял нового Специалиста, добавьте соответствующую Специалисту Плашку к планшету данного игрока.

- **Обновите ассортимент рынка в соответствии с заказами:** Переместите все жетоны заказанного Реквизита из зоны Заказов в соответствующие ячейки зоны Доступных Товаров. Реквизит, находившийся до сих пор на заменяемых ячейках, уходит с прилавков и возвращается в резерв. Реквизит, выставленный в ячейке Быстрого Заказа, также возвращается в резерв.



- **Сдвиньте карты Представлений:** Все карты Представлений сдвигаются на одно деление по часовой стрелке вокруг Театра. Начиная с третьего раунда, последняя карта Представления будет сбрасываться (все лежащие на ней Жетоны Трюков сбросятся в резерв). После этого на освободившееся левое место выложится новая карта с верха колоды Представлений. Таким образом в игре с 2/3/4 участниками на протяжении 3,4 и 5 раундов игрокам будут доступны 3/4/5 карт Представлений.



- **Уберите рекламные постеры:** Рекламные Постеры всех Иллюзионистов возвращаются своим владельцам в руку.

- **Передвиньте счетчик раундов:** Продвиньте Трикерионский Камень на один шаг вперед по счётчику раундов.



На этом игровой Раунд завершается – после сдвига Трикериона начинается новый Раунд.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

После полного завершения фазы «Окончание Хода» пятого Раунда происходит финальный подсчёт очков. Игроки получают дополнительные очки славы в зависимости от набранных по ходу игры предметов и персонажей:

- 1 Славы за каждый сохранившийся Осколок Трикериона
- 1 Славы за каждые 3 оставшиеся Монеты
- 2 Славы за каждого Помощника
- 3 Славы за каждого Специалиста

Когда все получают положенное количество очков Славы, игра завершается, и игрок с наибольшим количеством Славы объявляется победителем, достойным носить великий Трикерион. В случае ничьей победителем станет игрок, расположенный выше по порядку хода.

VI. EXPANSIONS

THE DARK ALLEY

This expansion adds the following new elements to the game:

- A new Location: the Dark Alley
- Two additional turns: the game will end after seven turns instead of five
- An additional tier of Trick cards, with a Fame Threshold of 36
- Prophecies that alter the game rules for a turn

The following changes apply to the base game rules:

GENERAL SETUP

Flip the **Main Game Board** and all **Player Game Boards** to their “Dark Alley” side (marked with a black cat symbol). Separate **all** Trick cards into four decks by category and put them face up above the respective slots in the Dahlgaard Residence part of the Downtown. Each deck should consist of 12 Trick cards instead of the base game’s 8.

Shuffle the four **Special Assignment decks** (sorted by Location) and put them face up on the respective slots in the Dark Alley.



Create the Performance Deck with two Magnus Pantheon, two Grand Magorian and two Riverside Theater Performance cards, chosen randomly and placed on top of each other in this order.



PLAYER SETUP

Players use the Magician card with the side with the black cat symbol face up. In this game variant, each Magician has an important Special Ability that can greatly influence the game play. Refer to the Appendix for the detailed explanation of each Magician Ability.

Each player receives a starting hand of 6 Permanent Assignment cards (2 Theater, 1 Workshop, 1 Market Row, 1 Downtown, 1 Dark Alley).



After the General and Player Setup is finished, randomly choose three Pending Prophecies, and place them on the respective slots on the Fortune Teller orb. Put the remaining Prophecies in a face down pile next to the Main Game Board (there is no Active Prophecy in the first turn).

PLACE CHARACTERS PHASE

Players can also use the Dark Alley Location during the ‘Assignment’ and ‘Place Characters’ phases.



If the Magicians are not afraid to get their hands dirty to gain an edge in the fierce competition, the Dark Alley is the place to go. Here, the standard Assignments can be spiced up with some dirty tricks, and even the future can be influenced by visiting the mysterious Fortune Teller.

SPECIAL ASSIGNMENT CARDS

In the Dark Alley, players can acquire Special Assignment cards for each of the other four Locations. When drawn, these cards are added to the player’s hand of Assignment cards, and are used during the subsequent ‘Assignment’ phases just like the Permanent ones (they are placed below Characters, which are later placed on the Location indicated on the card).

The two differences between Permanent and Special Assignment cards:

- Special Assignment cards can only be used once. During the 'End Turn' phase, used Special Assignment cards are discarded into a face-down discard pile.
- Each Special Assignment card has a powerful bonus printed on it. This bonus typically enhances a specific Action (shown by the framed image above the card text) at the card's Location, and only applies for one such Action, even if the player takes more than one of that Action with the Character (an exception is the 'Traveling Merchant' card). When a Character is placed using a Special Assignment card, any Action can be chosen at the Special Assignment card's Location, but if it's not the one enhanced by the card, the bonus is lost. Some cards have the "?" printed in the frame; in that case the bonus is applicable to any Action at the Location once. **When the Character is placed, players may always choose to forfeit the Special Assignment's ability and use it to gain +1 ⚡ at that Location instead.**



- **Discard Special Assignment cards:** All used Special Assignment cards are discarded into a face-down discard pile. Face-down cards below Idle Characters are not considered used, and are returned to the player's hand. After all used Special Assignment cards are discarded, the top card of each Assignment deck is put to the bottom.

GAME END

The game ends after the **seventh turn instead of the fifth**. The final scoring is different from that of the base game. All players receive:

- 1 Fame for each unspent Trickerion Shard
- 1 Fame per 3 leftover Coins
- 2 Fame for each unused Special Assignment card in their hand

Players may potentially also gain Fame points for their Tricks with a Fame Threshold of 36. Each of these Tricks has a condition printed on the bottom. **If both the condition and the Trick's Component requirements are met, the player scores an amount of Fame stated in the condition at the end of the game.**

The following Actions can be taken in the Dark Alley:



DRAW FIRST CARD (1⚡): The player draws the top card of any Special Assignment deck in the Dark Alley.



DRAW FURTHER CARDS (2⚡): The second and further Special Assignment cards drawn cost 2 Action Points each.



FORTUNE TELLING (1⚡): The player may move each Pending Prophecy one slot in a clockwise direction.

END TURN PHASE

The following sub-phases are added to the 'End Turn' phase:

- **Move Prophecies:** The Active Prophecy is discarded and the Pending Prophecy in the leftmost slot is moved to the Active Prophecy slot adjacent to the Turn Counter track. This Prophecy will be active during the next turn and will influence the game rules. Move the remaining Prophecies in clockwise order, then draw a new one and place it on the rightmost Prophecy slot.

EXAMPLE

The player has the Assistant's Revenge Trick in his Workshop, and he has the necessary Components for it. If he also has an Assistant at the end of the game, he receives 7 additional Fame in the end game scoring.

MAGICIAN POWERS

This expansion introduces a new element to the game: Magician Powers. These offer a powerful new way to customize your Magician and add further strategic depth to your game.

The Magician Powers variant can only be played together with the Dark Alley variant.

The following changes apply to the basic game rules when playing with Magician Powers:

GENERAL SETUP

Shuffle each of the three Power decks (yellow, orange and red), then place them face down next to the Main Game Board where players can conveniently reach them. Similarly to Trick cards, Magician Powers of different colors also have Fame Thresholds of 1, 16 or 36 (printed in a star on each side of the card).



PLAYER SETUP

In addition to the basic starting setup, each player receives **4 Magician Powers of each color** (12 in total). Players then evaluate these cards and discard any 4, so they have 8 to use throughout the game.

Each player receives **3 Trickerion Shards instead of 1**.

ASSIGNMENT PHASE

At the beginning of the 'Assignment' phase, each player may learn up to one Power card.

Powers are learned by placing them face up next to the Power slots on the left edge of the Player Game Board. A Power can only be placed next to a Power slot if

- It is printed on the Power card as a valid slot
- The slot is opened with Trickerion Shards (see below under Trickerion Shards)
- You meet the Power's Fame Threshold (or pay the difference between the Fame Threshold and your actual Fame with Coins)

If a slot already has a Power placed next to it, you must return it to your hand before placing a new Power there.

TRICKERION SHARDS

In this game variant, Trickerion Shards are stored on the Power slots of the Player Game Board by putting each received Shard on the Shard symbols there. Shards must be added from the bottom up (starting with the 1 Shard slot), and spent from the top down. A Power slot with a Shard on all of its Shard symbols is considered open and Powers can be placed there. When a Shard is spent from a Power slot, the Power placed there is immediately returned to your hand.

In case you have a Shard on all slots, and have excess ones, those are spent first.

GAME END

The final scoring is different from that of the base game or the Dark Alley expansion. All players receive:

- 1 Fame per 3 leftover Coins
- 2 Fame for each unused Special Assignment card in their hand

Players may potentially also gain Fame points for their Tricks with a Fame Threshold of 36. Each of these Tricks has a condition printed on the bottom. **If both the condition and the Trick's Component requirements are met, the player scores an amount of Fame stated in the condition at the end of the game.**

In this game variant, **Trickerion Shards do not grant Fame points** at the end of the game by default.

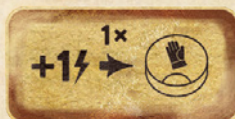
Spend Shards



Receive Shards

VII. APPENDIX

MAGICIAN ABILITIES



THE MECHANIKER (MECHANICAL ENHANCEMENT): Once per turn, one of your Apprentices receives an additional Action Point when placed at any Location except for the Theater.



PRIESTESS OF MYSTICISM (FATE WEAVING): For 1 Dark Alley Action Point, you may discard the Active Prophecy, then replace it with a Pending Prophecy and draw a new one in its place.



MASTER OF CHAINS (BREAKING FREE): Before the 'Performance' phase, you may take a special 'Reschedule' Action without placing any Characters. Unlike the normal 'Reschedule' Action, you receive the Link Bonuses if you create Link(s) with this placement.



THE GREAT OPTICO (MIMESIS): Once per turn, you may use one of your Permanent Assignment cards with an effect of an opponent's revealed Special Assignment card of the same Location.



THE RED LOTUS (TRICK STEAL): You may choose to receive the Yield of an opponent's Trick in the same Performance instead of your own Trick's Yield, as long as you are the Performer and the opponent's Trick has the same or lower Fame Threshold as yours. The opponent receives one less Fame for the Trick stolen this way.



YORUBA SPIRITMASTER (SOUL POSSESSION): Once per turn, before an opponent chooses a card to Perform, you may pay one Shard. If you do, you may choose the card to Perform for that player. The chosen card must have at least one of the opponent's Trick Markers on it.



ELECTRA (SUPERCARGE): You may choose to pile two Markers of the same Trick on a Trick slot when she sets up a Trick. It counts as one Trick and Link Bonuses are paid only once. When performed, this Trick yields 1/2/3 additional Fame point(s) and Coin(s) depending on its Fame Threshold (1/16/36).



THE GENTLEMAN (MAGIC FOR THE MASSES): Whenever the Magician is placed on a Downtown, Market Row or Dark Alley slot, you receive Fame equal to the number of Trick cards you have.

OPTIONAL RULE VARIANT DUEL OF MAGICIANS

The Duel of Magicians game variant is an optional rule set designed to make the traditional two-player games more tense and diverse.

Two new game elements are used in the Duel of Magicians:

- **Turn Setup cards**
- **Performance cards with gray Trick Markers** printed on them

The following changes apply to the base game rules:

GENERAL SETUP

Create a deck with five (base game) or seven (Dark Alley) face-up Turn Setup cards and place them next to the Main Game Board.

Use the Performance cards with gray Trick Markers printed on them to create the Performance Deck.

ROLL DICE

After rolling the Downtown dice, place the top card of the Turn Setup card deck next to the deck. Based on the layout printed on the card, cover 2 slots in the Downtown, Market Row and Dark Alley, and 2 Weekdays in the Theater using the face-down wooden disks of leftover player colors.

This way, there will be different Character slots and Weekdays available each turn, and, since players can always see the upcoming card, they can plan one turn ahead.

TRICK LINKS

Players may now create Links with the 'neutral', gray Trick Markers printed on the Performance cards by default.

CREDITS

GAME DESIGN

Viktor Péter
Richárd Ámann

GAME ARTWORK

Villő Farkas – Art Director (Interface, Character Art, Cityscape)
Lacza Fejes – Illustrator (Trick illustrations)
Csilla Bíró – Illustrator (Trick illustrations)
Márton Gyula Kiss – Illustrator (Trick illustrations)
Ágnes Staudt – Illustrator (Workshop art)
Attila Sáfrány – Illustrator (Posters)
Gergő Ádám – Illustrator (Posters)

RULEBOOK EDITORS

Viktor Péter
Villő Farkas

PROOFREADERS

Jesús Sánchez López
Lutz Pietschker
Lars Frauenrath
Fabien Allois
Sherry Tiao

PLAYTESTERS

Special thanks to Géza Gálos and Dániel Tóth-Szegő for the dedicated playtesting and the excellent ideas!

Ádám Jóna, Ádám Török, Ádám Turczy, Ágnes Viktória Takács, Anna Kokavec, Anton Bendarjevskiy, Balázs Hámori, Balázs Lenhardt, Bastian Zug, Bence Krénusz, Benedek Farkas, Benjámin Tompai, Bettina Krénusz, Dániel Turchányi, Dávid Tóth, Dorka Péter, Eszter Teszár, Ferenc Somoskői, Gábor Bálint, Katalin Marosy, Kriszta Vészi, Krisztina Szeder – Szabó, László Rigler, Luca Bonta, Mihály Vincze, Péter Biacsics, Péter Csaba, Péter Péter, Péter Somogyi, Róbert Ámann, Sándor Tabajdi, Soma Hajnóczy, Szilvi Vincze, Tivadar Farkas, Zoltán Dervadelin, Zoltán Papp

Everyone from Anduril's Flame Club, Gém Club and Essen Spiel 2014 who played Trickerion and gave us excellent feedback.

PRODUCER

Brent Lloyd

CHARACTER MODELS

Szabina Szőgyi as Assistant
Benjamin Tompai as Assistant
Anna Kokavec as Manager
Péter Biacsics as Manager
Kriszta Vészi as Engineer
Péter Csaba as Engineer
Emőke Bada as Fortune Teller
Bálint Bada as Yoruba Spiritmaster
Soma Hajnóczy as The Gentleman
Dorka Péter as Electra
Gergely Karácsonyi as the Master of Chains
Hai Thanh Le Phuong as The Red Lotus

SPECIAL THANKS

4330 awesome Kickstarter backers, who helped us make Trickerion a reality,

Rebecca and Sven Stratmann for rallying more than 100 German backers for our Kickstarter campaign,

Herbert Székely and **András Kormanik** for their essential help in launching our Kickstarter campaign,

Soma Hajnóczy for sneaking some real magic into Trickerion,

Richard Ham, Christopher Dickinson, Antonios Sartzetakis, Ryan LaFlamme and **Markus Weihrauch** for reviewing the game,

Péter Csaba from **DropBy Digital** for helping us since the very beginning in every possible way,

Gergely Karácsonyi from **DropBy Digital** for the office space and the awesome website,

Ferenc Somoskői for the encouragement and for spreading the word about Trickerion,

The SpeakEasy guys for the videos,

Viktor Csete for the beautiful and timely prototypes,

Szabina Szőgyi for her essential help in Essen,

And most of all, our parents, friends and partners for helping and motivating us on the long road.

THANK YOU!

© MindClash Games, 2015. All rights reserved.

EXAMPLE A: CHARACTER AND TRICK MARKER PLACEMENT IN THE THEATER

The green player placed his Magician on the Sunday Performance slot to be able to Perform in the upcoming phase (1). No other player can place any Character on any Sunday slot for the remainder of the turn. Green could still place other Character(s) on the Sunday backstage slots, but he already has leftover Trick Markers to perform from the earlier turns (on the first Performance card).

The yellow player places his Manager on the Friday slot (2). The Friday performance is before Saturday and they have the same Yields, so the yellow player has a better chance to perform the card he likes. He has 2 Action points, so he chooses to set up 2 Tricks (2a and 2b). This creates a Link, which immediately yields 1 Fame or 1 Coin to the yellow player.

The blue player places his Assistant on a Thursday slot (3). This gives him +1 Action Point, adding up to a total of three, but a -1 Fame/-1 Coin deduction later for each of his Performed Tricks. For two Action points, he places 2 Trick Markers (3a and 3b), creates a Link, and receives his choice of 2 Coins or 2 Fame (the spade Trick is an advanced one, with Fame Threshold 16). For his third Action Point, he places a third Trick Marker on the second card, creates a Link with the yellow player, and receives 2 more Coins or Fame (3c). Again, the Spade Trick is an advanced one with a Fame Threshold of 16.

The yellow player places an Apprentice on the remaining Friday slot. For his 1 Action Point, he places a Trick Marker on the first card, but since his Trick is of the Mechanical category, he is unable to create a Link (4).

This turn, the red player uses his Magician to set up Tricks instead of Performing (5). His goal is to have his Tricks performed by other players. He forfeits the Performer Bonus this way, but it lets him use the 3 Action Points of his Magician. He uses them to set up 3 Tricks, on different Performance cards each, so they are all sure to be performed (5a, 5b and 5c). He is also able to create a Link with each placement.

The blue player places his Magician on the Thursday Performance slot (6). This makes him the first performer in the 'Performance' phase.

Finally, the yellow player places his Magician on the Friday Performance slot (7).

EXAMPLE B: PERFORMANCE PHASE

The blue, yellow and green players will be performing this turn. Having chosen Thursday, the blue player is the first to choose which card to Perform. He chooses the third one, with two of his own and one red Trick Marker on it. He receives the Yields printed on the two Trick cards corresponding to the blue Markers, but he has to subtract 1 Coin and 1 Fame from each Trick's Yields (-2/-2 total) for performing on Thursday. Additionally, he receives 2 bonus Fame points for the 2 Links in the Performance, 2 bonus Fame for having the Assistant in the Theater, and another 2 bonus Fame for the chosen Performance card.

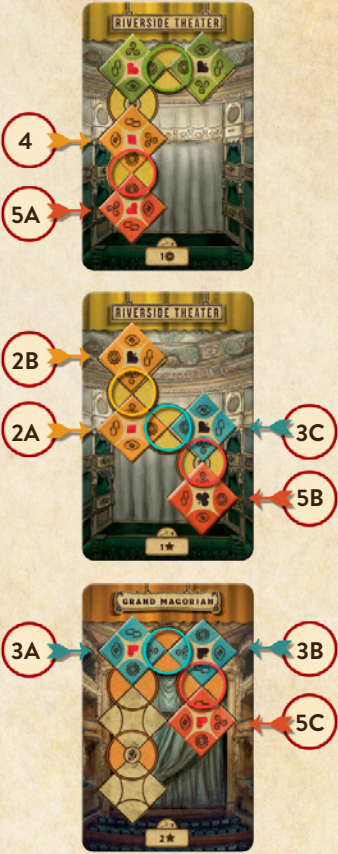
The red player also receives the Yield on his Trick card corresponding to the red Marker. The -1/-1 deduction does not apply to him since he chose Saturday this turn.

The yellow player chooses the second Performance. He receives his Tricks' Yields, 3 bonus Fame for the 3 Links on the card, 3 bonus Coins for his Manager in the Theater, and 1 Fame for the chosen Performance card. The blue and the red players also receive the Yields for their individual Tricks, the blue player with a -1/-1 deduction for having chosen Thursday.

Finally, the green player chooses the first card, receives the Yields of his two tricks, each with a +1/+1 bonus for performing on Sunday. He also receives +2 Fame for two Links on the card (the green and the yellow Trick Markers are not Linked), and 1 Coin for the chosen Performance card. The yellow and the red players also receive the Yields for their single Tricks, with no bonus or deduction (for having chosen Friday and Saturday, respectively).

The blue player could also have chosen the second Performance, since he has one Marker in it. In this case, he would receive the Yield of only one Trick, but three bonus Fame instead of two, because there are three Links in this Performance. This would leave the first Performance as the yellow player's only choice, and the third card would not be performed at all, since the red Magician is in the backstage rather than the Performance slot. This scenario would be the worst for the green player, since he would have nothing to perform. He would still receive the Yields of his two Tricks in the yellow player's Performance, along with a +1 Fame and +1 Coin Yield bonus for each Trick (for Sunday), but he would have to forfeit the Performer Bonuses.

EXAMPLE (A)



EXAMPLE (B)

