

TRIKERION

LEGENDA ILUZZJI



ZASADY GRY

I. WPROWADZENIE



MIASTO MAGORIA

Magoria była miastem gwarnym i tętniącym życiem, Stolicą Iluzji... lecz od tego czasu minęły lata. A teraz? Teraz tylko cień dawnej chwały pozostał, złoty wiek przeminął wraz ze zniknięciem Dahlgaarda Wspaniałego. Ten niedościgniony mistrz iluzji i bezinteresowny dobroczyńca zniknął niespodziewanie dawno temu, podczas finału swego wiekopomnego spektaklu i wszelki śluch po nim zaginął. Aż do teraz.

Pewnej nocy czworo iluzjonistów, każdy będący mistrzem w wybranej przez siebie sztuce magicznej, otrzymało tajemnicze zaproszenie. Sam wielki Dahlgaard powrócił i wezwał mistrzów iluzji, by odkryć przed nimi swój największy sekret: prawdę o Kamieniu Trikerionu – lśniącem, bursztynowym artefakcie. Trikerion, na przekór powszechnej opinii, był czymś znacznie więcej niż zwykłym talizmanem szczęścia. Stając we własnej osobie przed czterema sztukmistrzami Dahlgaard wyjawiał im, że magiczny kamień obdarowuje swego właściciela niezwykle przenikliwym intelektem, nadnaturalną szybkością i kryształowo czystą percepcją – cechami wręcz wymarzonymi dla iluzjonisty. Wyjawienie tajemnicy było tylko pierwszą częścią planu Dahlgaarda. Jego marzeniem jest, by po jego śmierci Magoria rozkwitła ponownie i raz jeszcze zasłynęła jako Miasto Magii i Iluzji, pod przywództwem godnego następcy. Ów następca odziedziczy Kamień wraz z całym majątkiem Dahlgaarda. Ażeby okazać się godnym tego przywileju należy zwyciężyć w sześciotygodniowym turnieju iluzji i zyskać sławę i fortunę. Mogąc zyskać tak wiele magicy nie cofną się przed niczym, aby wygrać. Kto ma dość siły charakteru by zostać Legendą Iluzji?

Więcej o Dahlgaardzie i o Kamieniu Trikerionu możesz przeczytać na stronie www.trickerion.com!

II. CEL GRY

W grze „Trikerion” – Legenda Iluzji gracze wcielają się w role sławnych mistrzów iluzji występujących na deskach wielu scen w mistycznym mieście Magorii. Gracze starają się zyskać jak największą sławę w ciągu sześciu rund i wygrać wielki turniej magiczny, w którym nagrodą jest potężny Kamień Trikerionu. Aby to osiągnąć będą uczyli się coraz to nowych, zapierających dech w piersi magicznych trików; będą nabywali komponenty, by móc wystawić swoje przedstawienie; będą także powiększać swój zespół, aby wykonać więcej akcji w każdej turze. Triki i sztuczki magiczne przechowywane są i przygotowywane w osobistej pracowni każdego z magików. Pod koniec swej tury każdy z iluzjonistów może wystawić swój nadzwyczajny, magiczny spektakl, by zyskać sławę i fortunę... i oczywiście odłamki Trikerionu. Gracz, który w ciągu sześciu rund zdobędzie największą sławę, zostaje zwycięzcą.

III. KOMPONENTY GRY

INWENTARZ

- 1x Główna Plansza do Gry (wspólna)
- 4x Osobista Plansza Gracza
- 12x Plansza Specjalisty/ Specjalistki
(rozszerzenie - Osobista Plansza Gracza)
- 32x Drewniany Krążek Postaci (po 8 w każdym kolorze)
- 8x Znacznik Gracza
- 6x Kość Śródmieścia
- 48x Karta Triku (4+4+4 w każdej kategorii)
- 40x Karta Poleceń Stałych (po 10 dla każdego gracza)
- 48x Karta Poleceń Specjalnych (po 12 dla każdej lokacji)
- 90x Karta Magicznych Zdolności (30 w każdym kolorze)
- 40x Karta Spektaklu
- 8x Karta Sztukmistrza/ Sztukmistrzynie (dwustronna)
- 8x Karta Plakatu
- 12x Karta Przygotowania Rundy
- 64x Znacznik Triku
- 12x Znacznik Symbolu
- 96x Znacznik Materiału (40 Materiałów Podstawowych, 32 Fachowych, 24 Profesjonalnych)
- 28x Moneta o nominale 1
- 16x Moneta o nominale 5
- 27x Żeton Proroctwa
- 50x Odłamek Trikerionu
- 1x Kryształ Trikerionu – znacznik rundy
- 4x Brulion Magika
- 1x Instrukcja

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

Poniżej znajduje się krótki opis zawartości. Reguły tutaj przedstawione są skrótem – szczegółowe zasady znajdują się w rozdziale „Fazy Gry”.

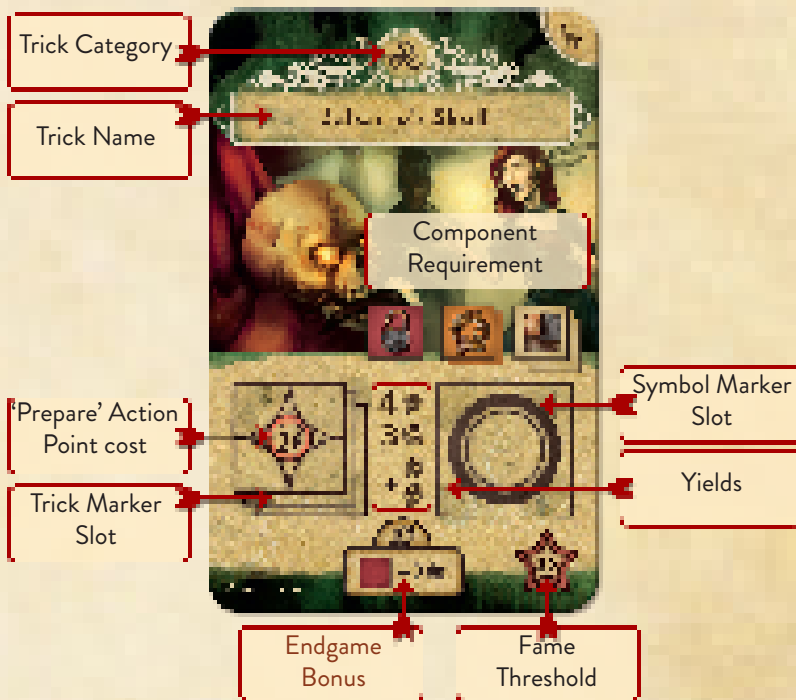
Elementy gry, które nie są częścią podstawowej wersji gry są zaznaczone tym kolorem.

KARTY TRIKÓW

Karty trików mogą należeć do jednej z czterech kategorii:



Sztuczki Magiczne są fundamentalnym elementem gry Trikerion. Poczynania graczy będą koncentrowały się nie tylko na poznawaniu wspomnianych wyżej trików, lecz także na nabywaniu Materiałów potrzebnych do przygotowania wiekopomnego widowiska w Teatrze.



Szczegółowe zasady dotyczące Kart Trików można znaleźć w rozdziałach Nauka Sztuczek, Przygotowanie Sztuczek, Próba Generalna i Występ.

MATERIAŁY



Każda Iluzja i Sztuczka Magiczna potrzebuje pewnych materiałów, aby mogła być przekonująca. W celu przygotowania i wystawienia spektaklu Magik musi zaopatrzyć się w odpowiednie materiały, które kosztować mogą jedną, dwie lub trzy monety. Raz zakupione, materiały te pozostają w pracowni Sztukmistrza.

Szczegółowe zasady można znaleźć w rozdziałach: Rynek, Pracownia i Przygotowanie Sztuczek.

KARTY POLECEN

Karty Poleceń są niezbędne do zaplanowania tury gracza w Fazie Poleceń. Każda z kart reprezentuje Lokację, do której uda się wyznaczona postać. W podstawowym wariantcie gry są dostępne cztery lokacje: Śródmieście, Rynek, Pracownia i Teatr. Piątą lokacją jest Mroczny Zaułek, który jest wbudowanym dodatkiem do gry. Karty Poleceń dzielą się na dwa typy: Karty Poleceń Stałych i Specjalnych.

Permanent Assignment cards



Gracz otrzymuje Karty Poleceń Stałych podczas przygotowania gry. Karty Poleceń Specjalnych nie są używane w podstawowym wariantcie gry.

Zob. Faza Poleceń, by zapoznać się ze sposobami używania Kart Poleceń.

DREWNIANE KRAŻKI POSTACI

Drewniane krążki, które można umieszczać w wybranych lokacjach, określa się mianem Postaci. Postacie wysyłane są do wspomnianych wyżej lokacji za pomocą Kart Poleceń i w tych lokacjach używają dostępnych Punktów Akcji (symbolem akcji jest ⚡).



W grze występują trzy rodzaje postaci: Czeladnicy, Specjaliści i Magicy. Każdy rodzaj postaci dysponuje inną pulą Punktów Akcji. Dodatkowo Specjalistów można podzielić na trzy podtypy: Impresario, Asystent i Inżynier.

GŁÓWNA PLANSZA DO GRY



Większość dostępnych Lokacji umieszczona jest na Wspólnej Planszy. Każda lokacja ma wyznaczone miejsca, na których można umieścić Postacie. Sława zdobywana podczas gry jest bezzwłocznie zaznaczana na Torze Sławy wokół Teatru.

Główna plansza do gry jest obustronna – strona z symbolem czarnego kota jest używana w grze z Czarnym Zaułkiem.

KOŚCI ŚRÓDMIEŚCIA

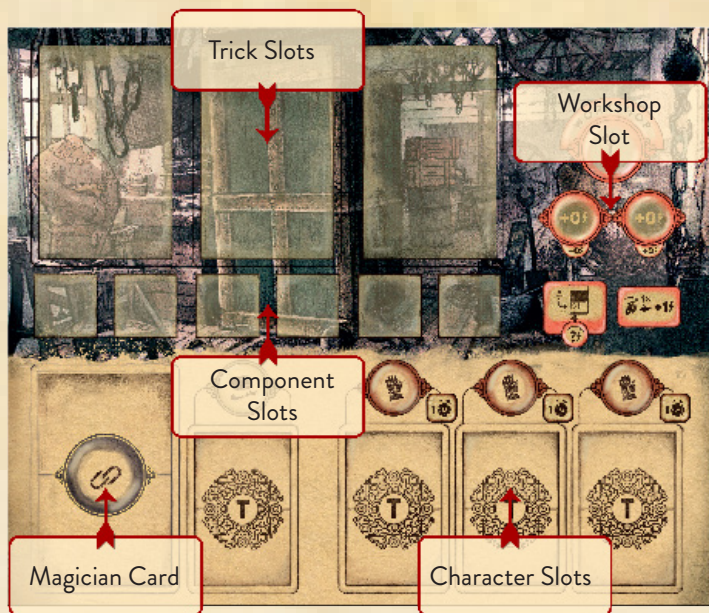


Kości te, przerzucane na początku każdej rundy, określają możliwości dostępne w Śródmieściu.

Zobacz: Faza Rzutu Kośćmi.

OSOBISTE PLANSZE GRACZY

Osobista Plansza Gracza to Siedziba Główna pryncypała, czyli Magika. To tutaj Karty Poleceń są przypisywane wybranym Postaciom w trakcie Fazy Poleceń. Tutaj także przechowywane są wszystkie Materiały i Sztuczki; tutaj też mieści się Pracownia Sztukmistrza. Plansza Gracza może zostać rozszerzona przez zatrudnianie Specjalistów (Planszę Specjalisty dokłada się z prawej strony Planszy Gracza).



Osobiste Plansze Gracza są dwustronne - strona z symbolem czarnego kota używana jest w wariancie gry "Mroczny Zautek".

PLANSZE SPECJALISTÓW (ROZSZERZENIA PLANSZY GRACZA)



Te planszетки służą jako rozszerzenie Pracowni Gracza.

Plansza **Inżyniera** posiada dodatkowe miejsce na specjalny Trik. Za każdym razem, gdy ten Trik jest przygotowywany, gracz otrzymuje dodatkowy znacznik Triku.

Impresario posiada dwie przegródki na Materiały. W przegródkach tych można przechowywać wiele różnych materiałów, jeden na drugim.

Piękna Asystentka pozwala graczowi na zatrudnienie Czeladnika, któremu nie trzeba płacić wynagrodzenia w Fazie Honorarium.

Pod koniec tury, w której gracz zatrudnił Specjalistę, Rozszerzenie dodaje się do Planszy Gracza wraz z Krążkiem Postaci. Krążek ten umieszcza się na odpowiednim miejscu na planszecie Specjalisty.

Zobacz Zatrudnianie Postaci i Koniec Tury, by zapoznać się ze szczegółowymi instrukcjami.

KARTY MAGIKÓW

Te karty reprezentują Magików. Gracze wybierają jednego z tych Magików na początku gry. Każdy Sztukmistrz specjalizuje się w ulubionej przez siebie Sztuce Iluzji, której symbol widnieje nad estradowym imieniem tegoż Sztukmistrza. Jest to istotne w momencie Nauki Trików. Strona Karty, na której widnieje symbol czarnego kota, nie jest używana w podstawowym wariancie gry.



KARTY PLAKATÓW



Plakaty są używane, by zaanonsować występ Magika w Fazie Inicjatywy (zobacz rozdział: „Faza Inicjatywy”).

ZNACZNIKI GRACZY



Dzięki tym drewnianym, kolorowym cylindrom można łatwo śledzić

odnoszone sukcesy i sławę zdobywaną przez graczy, jak również kolejność graczy determinowaną Inicjatywą.

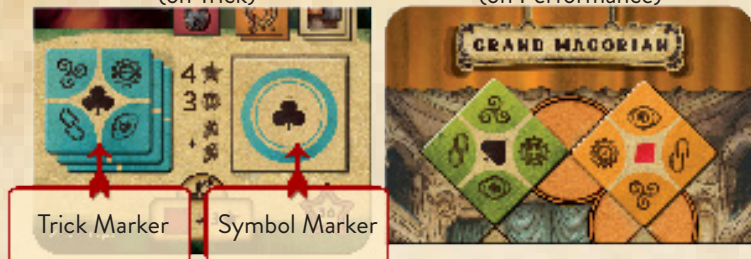
ZNACZNIKI TRIKÓW I ZNACZNIKI SYMBOLI



Każdy gracz ma do dyspozycji cztery zestawy Znaczników Trików z różnymi symbolami. Triki ze zgodnym symbolem przynależą do odpowiedniej Karty Triku. Znacznik symbolu natomiast przynależy do odpowiedniego kompletu Znaczników Trików i jest on umieszczany na Karcie Triku w momencie poznania (nauczenia się) sztuczki magicznej (Triku) – wybrany symbol przypisany jest od tej chwili do wybranego Triku. Podczas gry Znaczniki Trików mogą być przeniesione z Karty Triku na Kartę Spektaku.

Trick Markers
(on Trick)

Trick Markers
(on Performance)



W celu zapoznania się ze szczegółowymi instrukcjami na temat Znaczników Trików zobacz rozdziały Przygotowanie Sztuczek i Próba Generalna. use of Trick Markers.

KARTY SPEKTAKLI



Te karty, umieszczone w lokacji „Teatr”, symbolizują widowisko – występ Magika, składający się z jednej bądź kilku sztuczek, zaznaczanych na Karcie Spektaklu za pomocą Znaczników Triku. Znaczniki Triku mogą być przeniesione na Kartę Spektaklu dzięki wykorzystaniu Punktów Akcji (⚡) w Teatrze. Tak wystawione Spektakle są głównym źródłem dochodu i Sławy. W trakcie rozwoju gry będą pojawiały się nowe Karty Spektakli symbolizujące coraz bardziej prestiżowe sceny, na których można występować.

Kart Panteon Magnus używa się tylko z rozszerzeniem „Mroczny Zaulek”. Karty Spektakli z szarymi Znacznikami Triku używane są wyłącznie w 2-osobowej wersji gry „Pojedynek Magików”.

MONETY



Monety są walutą używaną w Magorii (i oczywiście w Trikerionie); są dostępne w dwóch nominałach: 1 (srebrna moneta) i 5 (moneta złota).

Głównym źródłem pieniędzy (monet) jest wynagrodzenie otrzymywane w Fazie Spektaklu. Istnieją także inne metody zdobywania funduszy, np. Bank w Śródmieściu lub łączenie Trików.

Dzięki monetom można nabywać Materiały na Rynku. Można też wypłacać honoraria swoim pracownikom, a także ponosić koszt kolejnych Stopni Sławy.

ODŁAMKI TRIKERIONU



Te małe klejnoty są fragmentami legendarnego kryształu Trikerionu i jednocześnie stanowią trzeci typ zasobów (poza Sławą i Monetami).

Odłamki Trikerionu otrzymuje się za wykonanie pewnych Trików, za połączenie Trików ze sobą w odpowiednich miejscach na Kartach Spektakli lub za oddelegowanie Inżyniera do pracy w Teatrze.

W podstawowym wariantcie gry za Odłamki można dokupić dodatkowe Punkty Akcji (⚡). Każdy Odłamek w puli gracza po zakończeniu gry jest wart jeden Punkt Sławy.

KRYSTAŁ TRIKERIONU



Dzięki Kryształowi Trikerionu można mierzyć upływ Rund podczas gry. Po zakończeniu każdej rundy kryształ przesuwa się o jedno pole do przodu na liczniku rund. Gra w podstawowym wariantcie kończy się po szóstej rundzie.

BRULION MAGIKA



W Brulionie Magika znajdują się ryciny wszystkich Trików wraz z ich dokładnym opisem. Oprócz Trików znaleźć tam można wyjaśnienia dotyczące Przepowiedni, rozpiskę wszystkich faz w turze gracza, a także przebieg rundy.

Brulion przyda się z pewnością do zaplanowania kolejnych posunięć np. do podjęcia decyzji, jakich Trików najlepiej się wyuczyć lub jakie materiały zdobyć.

PRZEPowiednie



Przepowiednie nie stanowią integralnej części podstawowej wersji gry – są elementem dodatku „Mroczny Zaulek”.

Celem okrągłych żetonów Przepowiedni jest zmiana niektórych reguł gry w każdej rundzie. Przez cały czas Przepowiednia, która znajduje się najbliższej licznika rund, jest Przepowiednią Aktywną (Spełnioną) i wpływa na grę podczas danej rundy. Pozostałe trzy Przepowiednie, znajdujące się wewnątrz kryształowej kuli, nie spełniły się jeszcze, a ich efekty będzie można odczuć podczas trzech kolejnych rund. Szczegółowe wyjaśnienie widnieje w Brulionie Magika każdego z graczy.

LEGENDA I WYJAŚNIENIE SYMBOLI

KARTY

1. Karta Triku
2. Karta Spektaklu
3. Karta Poleceń Stałych
4. Karta Poleceń Specjalnych

POSTACI

1. Krążek Postaci (symbol uniwersalny)
2. Krążek Magika
3. Krążek Pięknej Asystentki/ Przystojnego Asystenta
4. Krążek Impresario
5. Krążek Inżyniera
6. Krążek Czeladnika

INNE KOMPONENTY GRY

1. Kostka
2. Materiał (symbol uniwersalny materiału)
3. Materiał Podstawowy
4. Materiał Fachowy
5. Materiał Profesjonalny
6. Znacznik Triku

PREMIE

1. 1. Sława
2. Moneta
3. Odłamek

INNE SYMBOLE

1. Punkt Akcji
2. Poziom Sławy
3. Jakikolwiek (odnośnie Kategorii Triku lub Akcji)
4. Teraz
5. W trakcie Fazy Zakończenia Rundy
6. Otrzymujesz teraz
7. Otrzymujesz w trakcie Fazy Zakończenia Rundy
8. Wyдай
9. Gracz Aktywny
10. Inny Gracz/ Inni Gracze
11. Połączenie
12. Połączenie z Odłamkiem
13. Spektakl / Występować
14. Obwieszczenie
15. Koniec Gry

IV. PRZYGOTOWANIE GRY

PRZYGOTOWANIA OGÓLNE

Proszę umieścić Wspólną Planszę do gry na środku stołu.

1. Proszę podzielić Karty Trików ze Stopniami Sławy 1 i 16 (numer w gwiazdce na Karcie Triku) na cztery talie i ułożyć je awersem do góry w odpowiednich miejscach w Rezydencji Dahlgarda, znajdującej się w Śródmieściu. Triki ze Stopniem Sławy 36 nie są używane w podstawowym wariancie gry.
2. Proszę ułożyć w lokacji Rynku na Straganach znaczniki materiałów: Drewno, Metal, Szkło i Sukno – te towary będą możliwe do nabycia od początku gry.
3. Następnie proszę utworzyć Talię Spektakli z trzech Kart Teatru Nadrzeczne i dwóch Kart Grand Magorian. Karty powinny zostać wylosowane i ułożone w powyższej kolejności rewersem do góry przy Teatrze. Teraz należy ułożyć Karty Spektaklu na wskazanych miejscach w lokacji Teatru od lewej do prawej używając losowo dobranych kart Teatru Nadrzeczne

(dobierz te karty z kart pozostałych po utworzeniu Talii Spektakli, a nie z samej Talii Spektakli). Liczba Kart Teatru Nadrzeczne dobranych w wyżej podany sposób powinna być o jeden mniejsza niż liczba graczy. Karty Panteonu Magnus nie są używane w podstawowym wariancie gry.

4. W zasięgu wszystkich graczy proszę umieścić pozostałe Materiały i monety i odłamki Trikerionu.
5. Na koniec proszę ustawić Kryształ Trikerionu na polu numer 1 na liczniku rund (poniżej toru Sławy).

ZASADY DLA 2 I 3 GRACZY: w grze trójosobowej i dwuosobowej odpowiednio jedno lub dwa miejsca z oznaczeniem +1 Punkt Akcji nie są używane w lokacjach: Śródmieście, Rynek i Mroczny Zautek. By zablokować te pola, można położyć na nich krążki postaci innego koloru niż obecnych graczy. Krążki powinno się ustawić „do góry dnem”, by uniknąć pomyłek. Można też użyć reguł z Pojedynku Magików.

PERFORMANCE CARDS

2 players 3 players

4 players



PRZYGOTOWANIE GRACZY

Gracz, który jako ostatni nosił cylinder, wybiera Magika z ulubioną Kategorią Triku i otrzymuje Osobistą Planszę Gracza. Gracze kolejno zgodnie z ruchem wskazówek zegara dokonują wyborów, z tym że nie można wybrać Kategorii Triku (Ulubionej Sztuki Magicznej) wybranej uprzednio przez innego gracza. Wszyscy gracze otrzymują również, co następuje:

- **Kartę Sztukmistrza** (Magika) – karta powinna być ułożona stroną do wariantu podstawowego gry,
- **Karty Plakatu Sztukmistrza** (Magika),
- Wszystkie **Znaczniki Trików** w swoim kolorze (4 różne symbole z 4+1 znacznikami)
- Dowolnie wybrane **Materiały** o łącznej wartości dwóch monet (umieszczane w Pracowni),
- **Kartę Triku** z Poziomem Sławy równym 1. Karta zostaje wybrana z kategorii Ulubionej Sztuki Magicznej i umieszczona w Pracowni wraz ze Znacznikiem Symbolu.

WAŻNA NOTA: jeżeli gracz spełnia wymagania Materiałów (swoimi początkowymi Materiałami), otrzymuje Kartę Triku z liczbą Znaczników Triku równą liczbie pokrywających się kwadratów (miejsc na Znaczniki) na Karcie Triku. To w zasadzie jest darmowa Akcja Przygotowania Triku na początku gry (zob. „Przygotowanie Triku” w rozdziale „Lokacje”).

- **9 Kart Poleceń Stałych** (3 Karty Teatru, 2 Pracowni, 2 Rynku, 2 Śródmieścia).
- **Wszystkie Krążki (m.in. Magika i Czeladnika) w wybranym kolorze**, umieszczone w odpowiednich miejscach na Osobistej Planszy Gracza.
- **Specjalistę / Specjalistkę** wybraną przez gracza, a także odpowiednią planszетkę wraz z korzyściami, jakie przynosi ze sobą Specjalista:
 - » **Impresario:** dodatkowy Materiał(y) Podstawowy(e) o wartości 2 monet, umieszczany na planszетce Impresaria,
 - » **Inżynier:** wybrany przez gracza Triko Stopniu Sławy 1 (Trik zostaje wybrany po wybraniu przez wszystkich innych graczy swoich Trików początkowych i umieszczony na planszетce Inżyniera wraz ze Znacznikiem Symbolu),
 - » **Asystentka / Asystent:** dodatkowy Czeladnik (umieszczany na planszетce Asystentki).

- **10/12/14/16 Monet** zależnie od Inicjatywy Początkowej,
- **1 Odłamek Trikerionu.**

PLAYER GAME BOARD



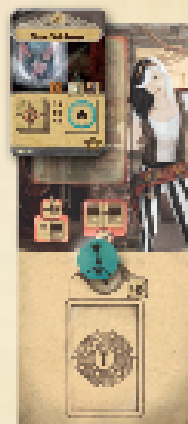
1 Magician disk + Magician Card
1 Apprentice disk
Components (total Coin value of 2)
1 Trick (Fame Threshold 1)

+



1 Manager disk
Component(s)
(total Coin value of 2)

/



1 Engineer disk
1 Trick
(Fame Threshold 1)

/



1 Assistant disk
1 Apprentice disk

ONE CHOSEN SPECIALIST

POSTER



ASSIGNMENT CARDS



TRICK & SYMBOL MARKERS



1 SHARD



COINS



PRZYGOTOWANIE DO GRY DLA POCZĄTKUJĄCYCH

Zamiast wybierać początkowe Triki, Materiały i Specjalistów, proponujemy następujące układy oparte na Ulubionej Kategorii Sztuki Magicznej:

Optyczna: Trik „Czarowne Motyle” wraz z dwoma Znacznikami Triku i odpowiednim Znacznikiem Symbolu, dwa Sukna i Impresario z Zwierzęciem.

Mechaniczna: Trik „Magiczne Obręcze” wraz z dwoma Znacznikami Triku i odpowiednim Znacznikiem Symbolu, 2 × Metal i Piękną Asystentkę / Asystenta razem z Czeladnikiem.

Eskapologiczna: Trik „Beczki z Barykadą” wraz z dwoma Znacznikami Triku i odpowiednim Znacznikiem Symbolu, 2 × Drewno i Inżyniera z Trikiem „Wyzwolenie z Dybów”.

Spirytystyczna: Trik „Czytanie w Myślach” wraz z dwoma Znacznikami Triku i odpowiednim Znacznikiem Symbolu, 2 × Szkło i Impresario z dodatkową Liną.

POCZĄTKOWA SŁAWA I INICJATYWA

Inicjatywa w Trikerionie określa kolejność, w jakiej gracze będą zaczęli swoje tury. Po zakończeniu przygotowań proszę umieścić drewniane krążki (w kolorze graczy biorących udział w zabawie) na Polach Inicjatywy (pola Inicjatywy znajdują się po lewej stronie Planszy Głównej) w dowolnej kolejności. To ustawienie zadecyduje o Inicjatywie (czyli kolejności) graczy w pierwszej rundzie. W kolejnych rundach Inicjatywa zależęć będzie od Sławy posiadanej przez graczy (zobacz: Faza Inicjatywy).

ZASADY DLA 2 GRACZY: w grze dwuosobowej pierwsze i trzecie pole na Torze Inicjatywy są używane (to wpływa na koszt Obwieszczania).

Następnie **gracze na drugim / trzecim / czwartym polu na Torze Inicjatywy otrzymują 2/4/6 dodatkowych Monet.**

Na koniec, proszę ustawić drugi drewniany krążek w kolorze graczy na polu 5 Toru Sławy. Początkowa Sława wynosi 5 ponieważ w rze można Sławę utracić.

V. FAZY GRY

PODSUMOWANIE

RZUT KOŚĆMI

Po rzucie sześcioma Kośćmi Śródmieścia umieszcza się je na odpowiednich miejscach w Śródmieściu.

FAZA INICJATYWY

Następuje zmiana kolejności graczy na Polach Inicjatywy. Gracz z najmniejszą liczbą Punktów Sławy zajmuje pierwsze miejsce Pola Inicjatywy. Po tym kroku każdy z graczy może raz zaanonsować swoje widowisko – **ten etap jest pomijany w pierwszej rundzie.**

OBWIESZCZANIE

Gracze mogą otrzymać jednorazowo 2 punkty Sławy płacąc 1-4 Monety zależnie od ich pozycji na Polach Inicjatywy.

FAZA POLECEŃ

Wszyscy gracze jednocześnie planują i przydzielają polecenia swoim postaciom poprzez położenie zakrytej Karty Polecenia pod wybraną postacią.

FAZA DELEGOWANIA POSTACI

Na początku tej fazy gracze równocześnie odkrywają wszystkie Karty Poleceń. Następnie, w kolejności dyktowanej przez Inicjatywę, gracze wysyłają swoje postaci do wybranych uprzednio lokacji. Gracze wysyłają swe postaci pojedynczo. Po zajęciu miejsca w danej lokacji postać niezwłocznie realizuje swoje Punkty Akcji (suma Punktów Akcji danej postaci i Punktów Akcji na miejscu zajętych przez tę postać).

FAZA SPEKTAKLU

W czwartek, piątek, sobotę i niedzielę każdy z Magików ma okazję wystawić spektakl złożony ze wszystkich Trików na wybranej Karcie Spektaklu, jeśli tylko na tej karcie znajdzie się przynajmniej jeden Znacznik Triku występującego Magika. Właściciel każdego Znacznika znajdującego się na wystawianej Karcie Spektaklu otrzymuje premię za swój Trik. Sztukmistrz wystawiający swój spektakl otrzymuje premie dodatkowe.

FAZA KOŃCOWA RUNDY

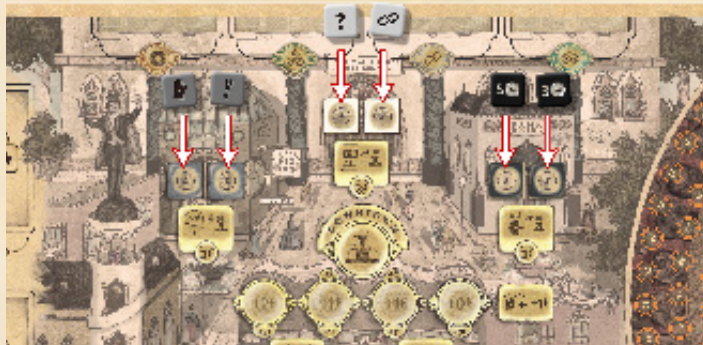
- Wypłata Honorarium
- Powrót Postaci
- Dostawa zamówionych towarów (Materiałów)
- Przesunięcie Kart Spektaklu
- Zdjęcie Plakatów
- Przesunięcie licznika rundy

SZCZEGÓŁOWY OPIS POSZCZEGÓLNYCH FAZ

RZUT KOŚCI

Każda runda zaczyna się od rzutu kośćmi Śródmieścia (rzuca pierwszy gracz). Rzut decyduje o tym:

- jakie kategorie sztuk magicznych (Trików) będą mogły zostać opanowane,
- jaka postać może zostać zatrudniona,



- ile Monet będzie dostępnych w Banku.

Kości ustawia się na polach z korespondującym kolorem w Śródmieściu. Symbol „X” na kości oznacza, że żadna akcja nie jest dostępna dla tej kości podczas danej rundy.

FAZA INICJATYWY

Inicjatywa graczy jest oznaczana za pomocą drewnianych cylindrycznych pionów w kolorze gracza. Na początku każdej rundy Inicjatywa jest ustalana w oparciu o aktualną Sławę graczy. Gracz z najmniejszą liczbą Punktów Sławy jest pierwszy w kolejności na Polach Inicjatywy – będzie mógł rozpocząć swoją turę jako pierwszy.

ISTOTNA NOTA: Jeżeli dwóch lub więcej graczy zakończy rundę z taką samą Sławą, należy odwrócić kolejność tych graczy w kolejnej rundzie.

ISTOTNA NOTA: Faza Inicjatywy jest pomijana w pierwszej rundzie.

OBWIESZCZANIE WYSTĘPÓW

Po ustaleniu Inicjatywy (kolejności graczy), uczestnicy gry mogą anonsować swoje



spektakle za pomocą swoich Kart Plakatów. Jeśli zdecydują się to uczynić, muszą ponieść koszt (w Monetach) w wysokości ich Inicjatywy. Następnie Plakat zostaje umieszczony nad drewnianym cylindrem gracza obwieszczającego, a gracz ten otrzymuje 3 Punkty Sławy. Plakaty są zdejmowane w Fazie Końcowej Rundy.

FAZA POLECEŃ

W tej fazie gracze używają Kart Poleceń aby przydzielić zadania swoim postaciom. By wydać polecenie gracz musi położyć zakrytą Kartę Polecenia pod wybraną Postaćią na swojej planszy – zadanie to będzie wykonane w kolejnej fazie.



Polecenia są wydawane jednocześnie przez wszystkich graczy. Faza ta kończy się po przydzieleniu ostatniej karty przez ostatniego gracza (ewentualnie po decyzji o niewydaniu polecenia). Postaci bez przydzielonej Karty Polecenia nie mogą być oddelegowane do żadnej lokacji w następnej fazie. (zob: Postaci Pasywne).

FAZA DELEGOWANIA POSTACI

Na początku tej fazy uprzednio przydzielone Karty Poleceń są jednocześnie odkrywane. Zaczynając od gracza z najwyższą Inicjatywą, wszyscy gracze delegują swe postaci na jakiekolwiek wolne miejsce w wybranej przez siebie lokacji (miejsce to może znajdować się na Głównej planszy lub w Pracowni gracza). Postać może zostać oddelegowana wyłącznie do lokacji, która została jej przydzielona za pomocą Karty Polecenia w Fazie Poleceń. Gracze kolejno delegują swoje postaci do momentu oddelegowania ostatniej postaci (Postać Pasywna nie może zostać oddelegowana).

POSTACI PASYWNE

Postać Pasywna pozostaje na Planszy Gracza podczas Fazy Delegowania Postaci – nie zostaje umieszczona w żadnej lokacji. Postaci Pasywne nie otrzymują honorarium w Fazie Końcowej. Gracz może zaznaczyć bierność danej postaci poprzez pozostawienie zakrytej Karty Polecenia pod tą postacią. Faza postępuje zgodnie z kolejnością ustaloną przez Inicjatywę.



Akcje, które dana postać może wykonać w każdej z lokacji, zależą od:

- Punktów Akcji dostępnych w momencie umieszczenia postaci na danym polu,
- Akcji dostępnych w danej lokacji.

System Punktów Akcji jest szczegółowo wyjaśniony w następnym rozdziale, a lokacje i dostępne w nich Akcje objaśniono w kolejnym.

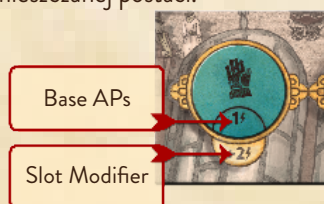
SYSTEM PUNKTÓW AKCJI

W momencie ustawienia postaci w lokacji, postać ta otrzymuje Punkty Akcji do wykorzystania. Czynność, która zostanie wykonana, może kosztować kilka Punktów Akcji. Liczba Punktów Akcji zależy od kilku czynników:

RODZAJ POSTACI: determinuje on podstawową liczbę Punktów Akcji, jaka będzie dostępna dla tej postaci.

- Czeladnik: 1⚡
- Specjalista (Specjalistka): 2⚡
- Magik (Magiczka): 3⚡

MODYFIKATOR MIEJSCA: Miejsca, na których można umieścić postać, mają modyfikator Punktów Akcji wyszczególniony tuż pod polem w danej lokacji. Gdy postać jest umieszczona na danym polu, należy dodać lub odjąć podaną liczbę Punktów Akcji od podstawowej liczby Punktów Akcji umieszczanej postaci.



WZMOCNIENIE POSTACI

Gracz może dokupić 1 Punkt Akcji w momencie umieszczenia postaci w lokacji za cenę jednego Odłamka Trikerionu. **Akcji nie można dokupić w Teatrze.**



Podczas gry z dodatkami „Mroczny Zaulek” lub „Magiczne Moce” dodatkowe efekty mogą wpłynąć i zmienić liczbę dostępnych Punktów Akcji dla danej postaci.

Punkty Akcji są wykorzystywane natychmiast po umieszczeniu postaci w danej lokacji. Koszt Czynności, którą można wykonać, jest określony w Punktach Akcji w półkolu tuż pod symbolem określonej Czynności.

Po wykonaniu przez postać wszystkich możliwych Czynności, kolejny gracz (zgodnie z Inicjatywą) umieszcza swoją postać w wybranej lokacji i wykonuje zaplanowane Czynności.

CHARACTER PLACEMENT

Downtown Example

Character Action Points

Slot Modifiers

Trickerion Shards (maximum 1)

Special Assignment Cards (Dark Alley only)

TOTAL

EXAMPLE SPENDING

	+	+	+	+	
	6⚡	5⚡	3⚡	3⚡	

LOKACJE



Będąc w Śródmieściu, gracze mogą udać się do rezydencji Dahlgaarda w celu dodania nowych Trików do swoich repertuarów. Mogą też poszerzyć swój zespół, udając się do Karczmy i tam najmując dodatkową postać. Wreszcie gracze mogą udać się do Banku, aby pobrać pieniądze.

Następujące czynności mogą być wykonane w Śródmieściu:

NAUKA TRIKU (3♣): Gracz wybiera Sztuczkę (Trik) w Posiadłości Dahlgaarda, umieszcza wybraną kartę na wolnym polu w swej pracowni, a następnie kładzie nieużywany Znacznik Symbolu na Karcie Triku. Kategoria nowo poznanego Triku musi odpowiadać Symbolowi na kostce w Posiadłości Dahlgaarda. Symbol „?”

oznacza, że dowolna kategoria triku może zostać wybrana.

o opanowaniu nowego Triku, korespondująca kość powinna zostać odwrócona tak, by przedstawiała symbol „X”.



ISTOTNA NOTA: Gracz nie musi spełniać wymagań dotyczących Materiałów do przygotowania danego Triku, żeby się go nauczyć (opanować).

ISTOTNA NOTA: Gracz może zwrócić Triki, których nie potrzebuje do talii w Rezydencji Dahlgaarda w dowolnym momencie. Należy wtedy usunąć z gry wszystkie Znaczniki Triku związanego ze zwróconą kartą, wliczając Znaczniki znajdujące się na Kartach Spektaklu.

STOPNIE SŁAWY

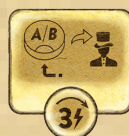
Każdy Trik posiada Stopień Sławy wyszczególniony u dołu Karty Triku po prawej stronie. Trik może zostać opanowany wyłącznie wtedy, gdy gracz posiada liczbę Punktów Sławy równą lub większą od Stopnia Sławy na Karcie Triku. Magiczne Moce (w dodatku) również posiadają Stopnie Sławy.



Osiągnięcie wymaganego stopnia sławy: Jeżeli gracz nie posiada wymaganej Sławy do opanowania Triku, może zapłacić różnicę w postaci Monet, by umożliwić sobie naukę danego Triku.

ULUBIONA SZTUKA MAGICZNA:

Gracz zawsze może zdecydować się na opanowanie Triku ze swojej Ulubionej Sztuki (symbol znajdujący się nad imieniem estradowym Magika) zamiast z kategorii wylosowanej na kości. Kość po opanowaniu triku powinna zostać obrócona do góry stroną z symbolem „X”.



NAJMOWANIE POSTACI (3♣): By nająć dodatkowego członka zespołu, gracz musi umieścić jedną ze swoich postaci na lokacji Karczmy. Rodzaj Postaci musi odpowiadać symbolowi na przynajmniej jednej z kości Karczmy. Ta kość powinna zostać odwrócona symbolem „X” do góry, po wykonaniu czynności najmowania dodatkowej postaci. Każdy z graczy może nająć tylko jedną postać z danego rodzaju (Piękna Asystentka,



Inżynier, Impresario).

PRZERZUCENIE KOŚCI (1♣): Gracz może przerzucić kości w Posiadłości Dahlgaarda, Karczmie lub Banku. W rezultacie dostępne





Triki, Postaci i Monety mogą się zmienić.



PRZESTAWIANIE KOŚCI (2♣): Gracz może dowolnie zmienić rezultat na jednej kości (np. zmiana „X” na Impresario, by móc go później nająć).



By móc wystawić Sztuczkę (Trik) trzeba spełnić pewne wymagania dotyczące materiałów potrzebnych do przygotowania tejże sztuczki. Trik nie może zostać przygotowany (a więc i wystawiony na Scenie) jeżeli gracz nie posiada odpowiednich materiałów. Rynek ze swoimi straganami jest doskonałym miejscem, ażeby zaopatrzyć się w niezbędne Materiały... za odpowiednią cenę.

Następujące Czynności mogą być wykonane na Rynku:



ZAKUP (1♣): Za 1 Punkt Akcji gracz może zakupić jeden Materiał. Gracz musi też ponieść koszt – zapłacić 1-3 Monety. W ten sposób mogą być nabyte tylko Materiały wyłożone na Straganach.



ISTOTNA NOTA: Zakupione Materiały dobiera się ze wspólnej puli, a nie z samych Straganów. Liczba komponentów jest nieograniczona. Gdy zabraknie Materiałów należy użyć jakichkolwiek zamienników.

Nabyte Materiały umieszcza się na odpowiednich polach na Planszy Gracza. Różne Materiały muszą zostać rozlokowane na różnych polach, ale Materiały tego samego rodzaju można ułożyć jeden na drugim (maksymalnie 3). Aby zrobić miejsce na nowe Materiały, gracz może wyrzucić posiadane już Materiały (oddać je do wspólnej puli).

ISTOTNA NOTA: Planszетка Impresaria zawiera 2 pola, na których można składować Materiały różnych typów, jeden na drugim, wliczając w to Materiał preniowy.

TARGOWANIE SIĘ (1♣): Gracz może utargować cenę wyłącznie podczas dokonywania zakupu. Za każdy użyty Punkt Akcji można obniżyć cenę Materiału o jedną Monetę. Cena Materiału nie może spaść do zera.



SKŁADANIE ZAMÓWIENIA (1♣): Gracze mogą złożyć zamówienie na Materiały, których potrzebują, a które nie są dostępne na Rynku. Za 1 Punkt Akcji można zamówić jakiegokolwiek Materiał i umieścić go na wolnym Polu Zamówienia (tylko jeśli ten Materiał nie znajduje się na żadnym z Pól Zamówienia). Zamówione Materiały pojawiają się na



korespondujących Polach Straganów w fazie Dostawy Zamówionych Towarów. Materiały te będzie można zakupić w następnej rundzie (zob: Faza Końcowa Rundy).



ZAMÓWIENIE PRIORYTETOWE (2♣): Bywają sytuacje, w których po prostu nie można czekać całej rundy na potrzebne Materiały. Za 2 Punkty Akcji gracz może umieścić jakiegokolwiek Materiał w polu Zamówienia Priorytetowego. Ten materiał zostanie dostarczony przesyłką ekspresową i natychmiast staje się dostępny na straganie (dla wszystkich graczy. Jeżeli pole nie jest puste, poprzedni Materiał wraca do puli). Tak zamówiony materiał można nabyć używając Czynności Zakupu. **Cena Materiału zamówionego priorytetowo wzrasta o jedną Monetę.** W Fazy Końcowej Rundy Materiał zamówiony priorytetem zostaje umieszczony na powrót we wspólnej puli i znika ze straganu.



PRZYKŁADY CZYNNOŚCI NA RYNKU

Gracz umieszcza Magika (3♣) na polu +2♣ w lokacji Rynku. W ten sposób ma do wykorzystania w sumie 5 Punktów Akcji (3+2=4). Rozpaczliwie potrzebuje Liny, lecz nie jest ona w tym momencie dostępna. Graczowi brakuje również monet, więc używa dodatkowo 2 Punktów Akcji, by złożyć zamówienie priorytetowe (-2♣), 1 Punkt Akcji, by kupić Linę (-1♣) i jeszcze 2, by utargować cenę z 3 monet do jednej (-2♣).

Przykład Zaawansowany

Gracz umieszcza swojego Inżyniera (2♣) na Rynku, na polu +2♣, a więc w sumie ma 4 Punkty Akcji. Wydaje 2 Punkty Akcji, by zamówić Naftę (-1♣) i Kłódkę (-1♣), i dodatkowe 2, by nabyć dwie Liny (-1♣) a także 3 arkusze Metalu (-1♣). Koszt poniesiony przez gracza to: 7 monet (2*2+3*1).

Pracownia nieco różni się od innych Lokacji, z dwóch powodów:



Każdy z graczy posiada swoją własną Pracownię, do której tylko jego postaci mogą zostać oddelegowane.

Koszt (w Punktach Akcji) Czynności Przygotowania Triku jest uzależniony od Triku, który ma zostać przygotowany.

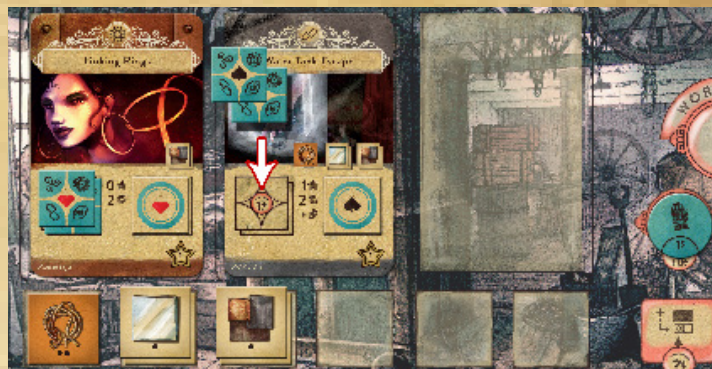
Następujące Czynności mogą być wykonane w Pracowni:

PRZYGOTOWANIE TRIKU (1-3♣):



Liczba Punktów Akcji potrzebnych do Przygotowania Triku jest podana na Karcie Triku w kółku pod okienkiem w lewym dolnym rogu karty (Znacznik Triku). Gdy gracz przygotowuje Trik, umieszcza na okienku w lewym dolnym rogu Znaczniki Triku w liczbie pokazanej na ikonke (liczba nachodzących na siebie kwadracików). Należy użyć Znaczników Triku z tym samym symbolem, co Znacznik

Symbolu, który został położony na Kartę Triku podczas nauki. Maksymalna liczba Trików z tym samym symbolem to 4. Ta sama postać może jednorazowo przygotować wiele Trików, pod warunkiem, że posiada odpowiednią liczbę Punktów Akcji.



ISTOTNA NOTA: Jeżeli gracz nie posiada Materiałów potrzebnych do przygotowania Triku, lub gdy na karcie Triku znajdują się jeden albo dwa Znaczniki Triku, Czynność Przygotowania Triku jest niedostępna.

BARDZO ISTOTNA NOTA: Materiały potrzebne do Przygotowania Triku nie zużywają się (zostają w puli gracza – na jego planszy). Można ich użyć do przygotowania wielu Trików.

PRZYKŁADY PRZYGOTOWANIA TRIKU

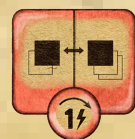
Gracz posiada dwie Szyby, dwa arkusze Metalu i Linę – ma więc wszystko, czego potrzebuje do przygotowania Triku „Ucieczka z Wodnego Zbiornika” (1♣). Podczas opanowywania tego Triku gracz położył na nim symbol Piku, a więc teraz otrzymuje dwa Znaczniki Triku z symbolami Piku.

ISTOTNA NOTA: Triki na planszecie Inżyniera otrzymują dodatkowo jeden Znacznik Triku, gdy są przygotowywane.

Następujące Czynności stają się dostępne w momencie najeścia odpowiedniego Specjalisty. Czynności te mogą być wykonane przez jakkolwiek postać, nie tylko przez Specjalistę. Pola Triku/Materiału/Czeladnika są lepsze niż te, na Planszy Gracza.



PRZENIESIENIE TRIKU (1♣): Przenieś jeden ze swoich Trików na inne pole, lub wymień Trik na inny (tylko jeśli posiadasz Inżyniera).



PRZENIESIENIE MATERIAŁÓW (1♣): Przenieś jeden ze swoich stosów z Materiałami na inne miejsce wielomateriałowe (tylko jeśli posiadasz Impresaria), lub wymień tam Materiały na stos w innym miejscu.



PRZENIESIENIE CZELADNIKÓW (1♣): Przenieś jednego ze swoich Czeladników wraz z Kartą Polecenia pod nim (jeżeli się tam znajduje) na inne miejsce (tylko jeśli posiadasz Piękną Asystentkę).



Teatr jest miejscem, w którym Magik może wystawiać swe nadzwyczajne Spektakle i prezentować swe Triki dla uciechy publiczności. Dzięki temu może zyskać niewyobrażalną Sławę; także kiesa Magika może zabrzęczeć złotymi Monetami. Co się tyczy delegowania postaci, Teatr różni się w pewien sposób od innych Lokacji pod trzema względami:

- **Ograniczenia Dni Tygodnia:** Wszystkie pola w Teatrze są podzielone na cztery dni: czwartek, piątek, sobotę i niedzielę. Gracz może umieścić swoją postać tylko na jednym dniu podczas swej tury, pod warunkiem, że pole to jest wolne.
- **Postać Bez Wzmocnienia:** W teatrze nie można dokupywać Punktów Akcji za odłamki Trikerionu.
- **Pola Spektaklu:** Dolny rząd pól, na których można umieścić postaci, jest nazywany Polami Spektaklu. Tylko Magicy mogą zostać ustawieni na tych polach.



Następujące Czynności mogą być wykonane w Teatrze:

PRÓBA GENERALNA (1⚡): Gracz może przenieść Znacznik Triku z Karty Triku w Pracowni na wolne miejsce na wybranej Karcie Spektaklu. Trik ten będzie reprezentowany przez umieszczony tam znacznik aż do momentu Spektaklu lub do czasu usunięcia Karty Spektaklu pod koniec rundy.



ZASADY DOTYCZĄCE UMIESZCZANIA ZNACZNIKÓW TRIKÓW

- Rogi Znaczników Triku, które korespondują z Kategorią Triku (Ulubioną Sztuką Magiczną) muszą znajdować się w kołach łączących dwa pola.
- Dwa Znaczniki Triku o tym samym kolorze i symbolu (np. 2 niebieskie Piki) nie mogą pojawić się na tym samym Spektaklu.



ŁĄCZENIE TRIKÓW

Jeśli po Próbie Generalnej (położeniu Znacznika Triku na Karcie Spektaklu) dwa identyczne symbole Kategorii Triku spotykają się w tym samym kole, Triki uważa się za połączone. Gracz, który połączył triki, natychmiast otrzymuje premie zgodnie z Kartą Spektaklu za każde utworzone połączenie. Dodatkowo jeżeli w kole łączącym znajduje się symbol Odłamka (i w tym kole połączenie zostało utworzone) każdy z graczy, których Znaczniki łączą się, otrzymują Odłamek Trikerionu. Dozwolone jest formowanie kilku połączeń naraz za pomocą jednego Znacznika Triku. Formowanie połączeń nie jest obowiązkowe.



PREMIE ZA POŁĄCZENIA TRIKÓW

- Poziom Sławy 1: 1 Punkt Sławy lub 1 Moneta
- Poziom Sławy 16: 2 Punkty Sławy lub 2 Monety
- Poziom Sławy 36: 3 Punkty Sławy lub 3 Monety



ODROCZENIE WYSTĘPU (1⚡): Gracz może przesunąć Znacznik Triku z Karty Spektaklu na dowolne niezajęte miejsce na tej samej karcie lub na inną Kartę Spektaklu. Obowiązują takie same zasady umieszczania Znaczników Triku. **Gracz nie otrzymuje premii za formowanie połączeń, gdy przesuwa Znacznik w ten sposób.**



SPEKTAKL (TYLKO DLA MAGIKÓW): Jest to Czynność zarezerwowana wyłącznie dla Magików w kolejnej fazie – Fazie Spektaklu.

Postać Magika zostaje umieszczona na jednym z wolnych pól Spektaklu (za pomocą Karty Polecenia – Teatr). Postać nie wywołuje żadnych natychmiastowych efektów ani Czynności – trzy Punkty Akcji Magika zostają zachowane i użyte dopiero w Fazie Spektaklu.

WAŻNA NOTA: Postaci Magików mogą być użyte do przeprowadzenia Próby Generalnej, a także do Odroczenia Występu (tak jak każda inna Postać). Jednak w takim wypadku należy umieścić Magika za kulisami – Magik nie może wystąpić w Spektaklu w tej rundzie.

Szczegółowo opisany przykład Fazy Delegowania Postaci w Teatrze znajduje się w Załączniku.

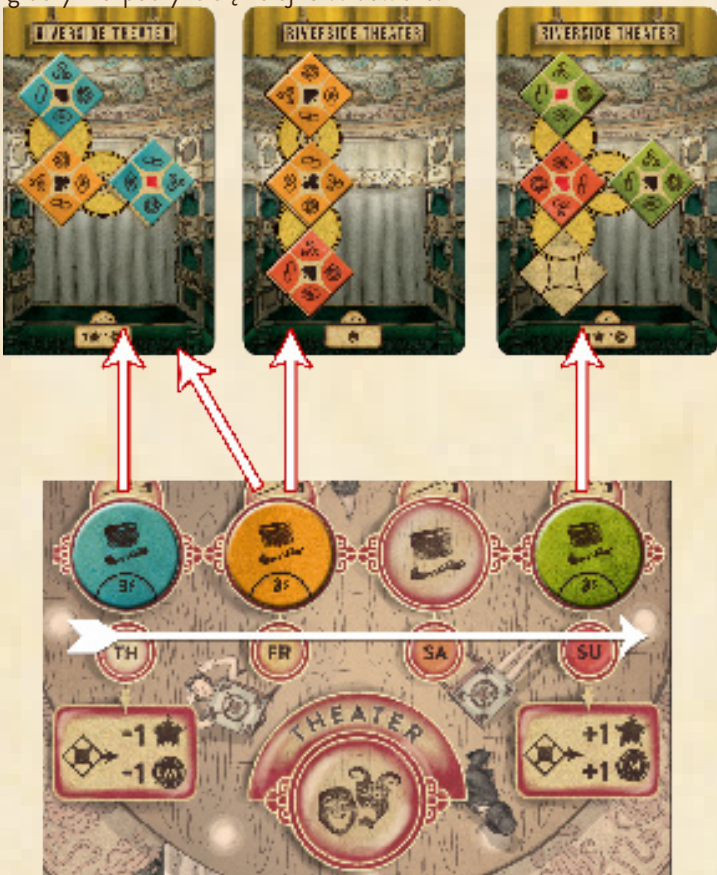
FAZA SPEKTAKLU

Z chwilą ustawienia ostatniej postaci przez ostatniego gracza rozpoczyna się Faza Spektaklu. Magicy umieszczeni na Polach Spektaklu mogą teraz wystąpić na scenie. Spektakle są sownie wynagradzane Sławą, Monetami, a czasami nawet Odłamkami Trikerionu.

WYSTĘP

Począwszy od czwartku, a skończywszy na niedzieli Magicy wykonują swe triki. Inicjatywa nie ma tutaj znaczenia – Magik, który występuje w czwartek wykonuje ruch jako pierwszy, następnie występuje Magik w piątkowym spektaklu i tak dalej. Gracz z Magikiem ustawionym na odpowiednim polu Spektaklu może wybrać Kartę Spektaklu, **która ma przynajmniej jeden Znacznik Triku** tego gracza i wykonać WSZYSTKIE Triki na wybranej Karcie Spektaklu. Na Kartach Spektaklu mogą znajdować się Znaczniki Trików innych graczy – w takim przypadku gracze ci są artystami występującymi gościnnie, a ich Triki również są zaprezentowane.

Po zakończeniu Spektaklu wszystkie Znaczniki Trików wracają do graczy i rozpoczyna się kolejne Widowisko.



WYPŁACANIE PREMII (DLA WSZYSTKICH)

Wszyscy gracze mający Znaczniki Trików na Karcie Spektaklu (czyli wszyscy Magicy biorący udział w spektaklu) otrzymują Premie (Sławę, Monety i Odłamki) zgodnie z instrukcjami na wszystkich swoich Kartach Trików reprezentowanych Znacznikami Triku na Karcie Spektaklu.



YIELD MODIFIERS



Wynagrodzenie za Spektakl w **czwartek i niedzielę** są inne niż te za piątek i sobotę. Za spektakl wystawiony w czwartek gracz powinien odjąć 1 od premii Sławy i Monet (-1 od premii za każdy zaprezentowany



Triki). Za to w niedzielę gracz dodaje 1 do Sławy i Monet (do premii za każdy Triki). Ta zasada również obowiązuje przy otrzymywaniu premii za triki zaprezentowane na spektaklu innego Magika (postać Magika nie musi znajdować się w teatrze).

Jeżeli gracz nie posiada postaci Magika w teatrze, a jego Triki będą zaprezentowane, gracz nie mający Magika w teatrze wciąż otrzymuje takie same premie, jakie otrzymuje Magik wystawiający Spektakl.

Premia za Triki (w postaci Sławy lub Monet) nigdy nie może być niższa od zera.

DODATKOWE KORZYŚCI WYSTĘPUJĄCEGO

Dodatkowo do wcześniej omówionych premii, Magik, który wystawił Przedstawienie otrzymuje następujące korzyści:

- **Premia za połączenie Trików:** 1 Punkt Sławy za każde utworzone połączenie podczas Spektaklu.
- **Premia za Specjalistę:** Występujący Sztukmistrz otrzymuje dodatek za Specjalistę, jeżeli ten ostatni znajdował się za kulisami podczas Spektaklu:
 - » 2 Punkty Sławy za Piękną Asystentkę
 - » 3 Monety za Impresaria
 - » 1 Odłamek Trikerionu za Inżyniera
- **Premia Karty Spektaklu:** Sława, Monety lub odłamki w ilości wyszczególnionej na dole Karty Spektaklu.



Po zakończeniu Spektaklu przez ostatniego (w kolejności dni tygodnia) Magika obecnego w Teatrze i po otrzymaniu odpowiednich premii przez wszystkich graczy Faza Spektaklu dobiega końca. Następnie rozpoczyna się Faza Końcowa Rundy.

SPEKTAKL (PODSUMOWANIE)

Zgodnie z kolejnością dni tygodnia Magicy wystawiają Spektakl (jeżeli zostali umieszczeni na polach Spektaklu w Teatrze). Wybrana zostaje jedna Karta Spektaklu, na której znajduje się przynajmniej jeden Znacznik Triku występującego Magika – Magik ten prezentuje wszystkie Triki na wybranej karcie. Wszystkie Znaczniki Trików wracają do puli właścicieli.

- Magik wystawiający Spektakl otrzymuje dodatkowo 1 punkt Sławy za każde uformowane połączenie trików.
- Magik wystawiający Spektakl otrzymuje dodatkową Sławę, Monety lub Odłamki za Specjalistę w Teatrze (za kulisami).
- Magik otrzymuje premię wyszczególnioną na Karcie Spektaklu.

FAZA KOŃCOWA RUNDY

Faza Końcowa składa się z sześciu etapów, służących uporządkowaniu rundy i przygotowaniu kolejnej.

• Wypłata Honorarium:



» 1 Moneta jest wypłacana za każdego pracującego w tej rundzie Czeladnika (oprócz tego, który znajduje się na planszce Pięknej Asystentki/Asystenta).



» 2 Monety zostają wypłacone każdemu pracującemu w tej rundzie Specjaliście.

» Gracz, który nie może – wypłacić Honorarium, traci 2 Punkty Sławy za każdą niewypłaconą Monetę. **Gracz musi wypłacić Honorarium chyba, że nie posiada już monet.**

• **Powrót Postaci:** Wszystkie Postaci (łącznie z nowo najętymi w tej rundzie) wracają na Plansze Graczy. Jeżeli wynajęty został nowy Specjalista, do Planszy Gracza dołożony zostaje dodatek w postaci odpowiedniej Planszeczki Specjalisty.

• **Dostawa zamówionych towarów (Materiałów):** należy przesunąć wszystkie Materiały z Obszaru Zamówienia na odpowiednie pola na Straganach. Materiał zajmujący miejsce



ustępuje nowemu (zamówionemu) Materiałowi i zostaje zwrócony do wspólnej puli. Materiał znajdujący się w Obszarze Zamówień Priorytetowych także wraca do wspólnej puli i nie będzie już dostępny w trakcie następnej rundy.

• **Przesunięcie Kart Spektakli:** wszystkie Karty Spektakli zostają przesunięte zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Począwszy od trzeciej rundy każda karta znajdująca się na ostatnim polu

zostaje odrzucona z gry wraz ze wszystkimi Znacznikami Trików. Następnie dodana zostaje kolejna karta z Talii Spektakli na pole znajdujące się najdalej po lewej stronie. Oznacza to, że w grze 2-/ 3-/ 4- osobowej zawsze będzie dostępnych 3/ 4/ 5 Kart Spektakli w rundach od trzeciej do piątej.



• **Zerwanie Plakatów:** Wszystkie Karty Plakatu wracają do rąk właścicieli.

• **Przesunięcie licznika rundy:** Kryształ Trikerionu zostaje przesunięty na następne pole na torze rund.

W ten sposób runda zostaje zakończona. Po przesunięciu kryształu rozpoczyna się kolejna runda.

GAME END

Po zakończeniu Fazy Końcowej szóstej rundy dochodzi do podliczenia punktów. Wtedy właśnie gracze mogą pozyskać dodatkowe Punkty Sławy za posiadane zasoby. Zgodnie z Inicjatywą gracze otrzymują:

	→ 1 ★
	→ 1 ★
	→ 2 ★
	→ 3 ★
	→ 3 ★
	→ 3 ★

- 1 punkt Sławy za każdy niewykorzystany Odlamek Trikerionu
- 1 punkt Sławy za każde 3 Monety w zasobach Gracza
- 2 Punkty Sławy za każdego Czeladnika
- 3 Punkty Sławy za każdego Specjalistę

Po końcowej punktacji gracz cieszący się największą Sławą zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa gracz z najwyższą Inicjatywą.



VI. DODATEK

MRO CZNY ZAŁĘK

Ten dodatek do Trikerionu zawiera następujące, nowe elementy gry:

- Nową Lokację: Mroczny Zaulek
- Dwie dodatkowe rundy: gra zakończy się po siódmej, zamiast po piątej rundzie.
- Dodatkowy zestaw Kart Trików i Spektakli ze Stopniem Sławy wynoszącym 36
- Przepowiednie, które będą odmieniały grę runda po rundzie.

W grze zachodzą następujące zmiany:

PRZYGOTOWANIA OGÓLNE

Proszę odwrócić **Wspólną Planszę do gry i Planszетки Graczy** na stronę z Mrocznym Zaułkiem (oznaczoną symbolem czarnego kota). Oddzielić Karty Trików, poseregować je według Kategorii Trików i poukładać je odkryte na odpowiednich miejscach w Rezydencji Dahlgaarda (każda talia powinna zawierać 12 Kart Triku, a nie 8, jak w wariantcie podstawowym).

Teraz należy potasować cztery **talie Poleceń Specjalnych**



(posortowane według Lokacji) i ułożyć odkryte na odpowiednich miejscach w Mrocznym Zaułku.

Proszę utworzyć Talię Spektakli z dwóch kart „Panteon Magnus”,



dwóch kart „Grand Magorian” i dwóch kart „Teatru Nadrzecze”, wybranych losowo i ułożonych na sobie w podanym wyżej porządku.

PRZYGOTOWANIE GRACZY

Karty Magików powinny zostać odwrócone na stronę z symbolem czarnego kota. W tym wariantcie każdy Magik posiada dodatkową Zdolność Specjalną, która może znacznie wpłynąć na przebieg gry (zob. załącznik – Magiczne Zdolności).



Każdy z graczy otrzymuje na początku gry Karty Poleceń Stałych (2 karty Teatru, 1 Pracowni, 1 Rynku, 1 Śródmieścia, 1 Mrocznego Zaułka).

Po ukończeniu Przygotowań Ogólnych i Przygotowań Graczy, proszę losowo wybrać trzy Niespełnione Przepowiednie i ułożyć je na polach w Kryształowej Kuli. Resztę żetonów Przepowiedni należy ułożyć w stosik (awersem w dół) przy planszy (w pierwszej rundzie nie ma jeszcze żadnej spełnionej Przepowiedni, która wpływa na rozgrywkę).

FAZA DELEGOWANIA

Gracze mogą używać lokacji Mrocznego Zaułka podczas Fazy Poleceń i Fazy Delegowania.



Jeśli Magicy nie zawahają się pobrudzić sobie rąk, Mroczny Zaulek jest doskonałym miejscem do uzyskania przewagi nad konkurencją. Tutaj do zwyczajnych Kart Poleceń można domieszać kilka brudnych sztuczek, a nawet wpłynąć na przyszłość odwiedzając tajemniczą Wróżbitkę.

KARTY POLECIEŃ SPECJALNYCH

W Mrocznym Zaułku gracze mogą zaopatrzyć się w Karty Poleceń Specjalnych na każdą z czterech Lokacji. Po dobraniu takiej karty dodaje się ją do swojej ręki Kart Poleceń i używa się w taki sam sposób, jak zwykłych Kart Poleceń.

Istnieją dwie różnice między Kartami Poleceń Stałych a Kartami Poleceń Specjalnych:

- Karta Polecenia Specjalnego może zostać użyta tylko raz, po czym zostaje umieszczona w zakrytej talii kart odrzuconych podczas Fazy Końcowej.
- Każda Karta Polecenia Specjalnego zawiera potężne zaklęcie (działanie wyjaśnione na karcie). Czynność (pokazana w ramce) może zostać nasilona w konkretnej Lokacji. Jej działanie kończy się po jednej takiej Czynności, nawet jeśli gracz wykonuje więcej Czynności tą samą Postacią. Wyjątek stanowi Karta „Obwoźny Sprzedawca”. Gdy Postać zostaje Oddelegowana za pomocą Polecenia Specjalnego, każda dostępna Czynność w tej lokacji może zostać wykonana, lecz jeżeli Czynność ta nie może być nasilona przez Kartę Polecenia Specjalnego, efekt przepada, a zaklęcie się rozprasza.
- Niektóre karty noszą symbol “?” - w ich przypadku zaklęcie może zostać użyte jednorazowo w jakiegokolwiek Lokacji. **Po oddelegowaniu postaci, gracz może zrezygnować z użycia dodatkowego efektu na Karcie Polecenia Specjalnego, a zamiast tego otrzymuje +1 ⚡ w obecnej lokacji.**



- **Odrzucenie Kart Poleceń Specjalnych:** Wszystkie użyte Karty Poleceń Specjalnych wracają na spód swoich talii w Mrocznym Zaułku. Karty zakryte, leżące pod Biernymi Postaciami, uważane są za niewykorzystane i pozostają na ręku gracza. Na koniec wierzchnie karty wszystkich talii Poleceń Specjalnych przesuwają się na spód.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się po siódmej rundzie. Podliczanie Punktów Sławy przebiega nieco inaczej niż w podstawowym wariantcie gry. Wszyscy gracze otrzymują:

- 1 punkt Sławy za każdy Odłamek Trikerionu w puli gracza,
- 1 punkt Sławy za każde niewydane 3 Monety
- 2 punkty Sławy za każdą niewykorzystaną Kartę Poleceń Specjalnych.



Gracze również mogą zdobyć Punkty Sławy za Triki o stopniu Sławy równym 36. Każdy z tych Trików posiada inskrypcję – jest to warunek, który trzeba spełnić. **Jeżeli gracz spełni ten warunek, a jednocześnie posiadać będzie Materiały potrzebne do przygotowania tego Triku, pod koniec gry zdobywa punkty podane na warunku Triku.**

Następujące Czynności mogą być wykonane w Mrocznym Zaułku:



DOBRANIE WIERZCHNIEJ KARTY (1⚡): Gracz pociąga pierwszą kartę z wierzchu z wybranej talii Kart Poleceń Specjalnych w Mrocznym Zaułku.



DOBRANIE GŁĘBIEJ POŁOŻONEJ KARTY (2⚡): Dobranie głębiej położonej karty kosztuje 2 Punkty Akcji (na gracza, a nie na rundę).

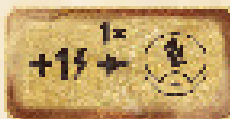


WRÓŻBY I GUSŁA (1⚡): Gracz może przesunąć niespełnione przepowiednie o jedno miejsce w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

FAZA KOŃCOWA RUNDY

W Fазie Końcowej Rundy pojawiają się dodatkowe etapy:

- **Zamiana Wróżb:** Spełniona Wróżba zostaje odrzucona, a Wróżba po lewej stronie Kryształowej Kuli przesuwa się na pole Spełnionej Wróżby (pole przy liczniku rund). Ta Wróżba będzie miała wpływ na całą następną rundę. Pozostałe Wróżby przesuwają się w kierunku zgodnym z ruchem zegara, a puste miejsce w Kuli zajmuje nowa Wróżba.



PRZYKŁAD

Gracz posiada Trik „Vendetta Asystentki” w swej pracowni wraz z niezbędnymi Materiałami. Jeżeli pod koniec gry będzie miał Piękną Asystentkę w zespole, zdobywa 7 dodatkowych Punktów Sławy.

VII. ZAŁĄCZNIK

MAGICZNE MOCE

MECHAMISTRZ (MECHANICZNE ULEPSZENIE): Raz w turze gracza jeden z jego Czeladników otrzymuje dodatkowy Punkt Akcji, gdy zostaje umieszczony w Lokacji (z wyjątkiem Teatru).

KAPŁANKA MISTYCYZMU (TKANIE LOSU): w Mrocznym Zaułku, wydając jeden Punkt Akcji, gracz może odrzucić działającą (spełnioną) Wróżbę, w jej miejsce położyć którąkolwiek z niespełnionych Wróżb i na miejsce tej ostatniej położyć nowo dociągniętą Wróżbę ze stosu.



WŁADCA ŁAŃCUCHÓW (OSWOBODZENIE): Przed Fazą Spektaklu gracz może wykonać specjalną Czynność Odroczenia bez umieszczania Postaci na wymaganych polach. W przeciwieństwie do zwykłego Odroczenia, gracz otrzymuje premie za utworzenie połączeń przy przenoszeniu Znacznika Triku.



NIESŁYCHANY OPTIKO (MIMESIS): Raz na turę gracz może użyć swojej Karty Polecenia Stałego, by wykorzystać zaklęcie na Karcie Polecenia Specjalnego tej samej kategorii innego gracza.



CZERWONY LOTUS (KRADZIEŻ TRIKU): Gracz może zdecydować się na otrzymanie premii za Trik przeciwnika, który został użyty w tym samym Spektaklu zamiast premii za swój Trik. Gracz musi występować w spektaklu, a stopień Sławy kradzionego Triku musi być równy lub mniejszy od Triku gracza. Przeciwnik otrzymuje jeden punkt Sławy mniej.



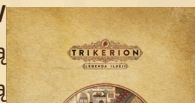
YORUBA PAN DUSZ (OPĘTANIE DUSZY): Raz na rundę gracz może zapłacić okrucz Trikerionu i wybrać kartę do spektaklu, którą będzie musiał wystawić przeciwnik. Wybrana karta musi mieć przynajmniej jeden Znacznik Triku przeciwnika.



ELEKTRA (ŁADUNEK ELEKTRYCZNY): Gracz może ustawić Znaczniki Triku jeden na drugim podczas Próby Generalnej. Znaczniki liczą się jako jeden (tak samo połączenia), ale po Spektaklu przynoszą 1/2/3 dodatkowe Punkty Sławy i Monety zależnie od Stopnia Sławy (1/16/36).



DŻENTELMEN (MAGIA DLA MAS): Za każdym razem, gdy Magik znajduje się w Śródmieściu, na Rynku lub w Mrocznym Zaułku, gracz otrzymuje tyle punktów Sławy ile posiada Kart Trików.



PREMIE NA KONIEC GRY

Żelazna Dziewica

Gracz otrzymuje 4 punkty Sławy za każdy Trik o stopniu sławy równym 1, który posiada..

Automaton

Gracz otrzymuje 4 punkty Sławy za każdy Trik o stopniu sławy równym 16, który posiada..

Teleportowany

Gracz otrzymuje 4 punkty Sławy za każdy Trik o stopniu sławy równym 36, który posiada (wliczając to ten).

Bestia Wewnątrz

Gracz otrzymuje 10 punktów Sławy, jeżeli posiada Triki (niezależnie od stopni Sławy).

Ogar Piekieł

Gracz otrzymuje 2 dodatkowe punkty Sławy za każdą nieużytą Kartę Poleceń Specjalnych na rękę.

Piły Zgrozy

Gracz otrzymuje 1 dodatkowy punkty Sławy za każdy nieużyty Odłamek.

Metamorfoza

Gracz otrzymuje 1 dodatkowy punkty Sławy za każde 3 niewydane Monety (zaokrąglone w dół).

Aztecka Dama

Gracz otrzymuje 2 dodatkowe punkty Sławy za każdy Znacznik Triku na Kartach Triku w swojej Pracowni (nie w Teatrze).

Dance Macabre

Gracz otrzymuje 1 dodatkowy punkty Sławy za każdy Podstawowy Materiał w swojej Pracowni (wliczając dodatkowe Materiały Impresaria).

Wodne Schody

Gracz otrzymuje 2 dodatkowe punkty Sławy za każdy Materiał Fachowy w swojej Pracowni (wliczając dodatkowe Materiały Impresaria).

Czaszka Balsamo

Gracz otrzymuje 3 dodatkowe punkty Sławy za każdy Profesjonalny Materiał w swojej Pracowni (wliczając dodatkowe Materiały Impresaria).

Okaleczenie

Gracz otrzymuje 12 dodatkowych punktów Sławy, jeżeli ma w swym zespole Asystentkę/ Asystenta, Inżyniera i Impresaria.

Seans

Gracz otrzymuje 3 dodatkowe punkty Sławy za każdego Czeladnika.

Pogrzebany Żywcem

Gracz otrzymuje 7 dodatkowych punktów Sławy, jeżeli posiada Inżyniera.

Zemsta Asystentki

Gracz otrzymuje 7 dodatkowych punktów Sławy, jeżeli posiada Asystentkę/ Asystenta.

Znikający Słoń

Gracz otrzymuje 7 dodatkowych punktów Sławy, jeżeli posiada Impresaria.

PODZIĘKOWANIA

PROJEKT GRY

Viktor Péter
Richárd Ámann

ILUSTRACJE

Villő Farkas – Art Director (Interface, Ilustracje Postaci, Cityscape)
Lacza Fejes – Ilustrator (Ilustracje Trików)
Csilla Bíró – Ilustrator (Ilustracje Trików)
Márton Gyula Kiss – Ilustrator (Ilustracje Trików)
Ágnes Staudt – Ilustrator (Ilustracje Pracowni)
Attila Sáfrány – Ilustrator (Plakaty)
Gergő Ádám – Ilustrator (Plakaty)

EDYTORZY INSTRUKCJI

Viktor Péter
Villő Farkas

KOREKTA

Jesús Sánchez López
Lutz Pietschker
Lars Frauenrath
Fabien Allois
Sherry Tiao

TESTERZY

**Specjalne podziękowania dla Géza Gálos and Dániel Tóth-Szegő
za nakład pracy i świetne pomysły!**

Ádám Jóna, Ádám Török, Ádám Turczy, Ágnes Viktória Takács,
Anna Kokavec, Anton Bendarjevskiy, Balázs Hátori, 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

Wszystkim z Anduril's Flame Club, Gém Club and Essen Spiel 201,
którzy grali w Trikerion i ich cenne opinie.

PRODUCENT

Brent Lloyd

MODELE POSTACI

Szabina Szógyi 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

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA

4330 niesamowitym Kickstarterterowcom, którzy pomogli nam
urzeczywistnić Trikerion,

Rebecca and Sven Stratmann za zdobycie poparcia dla naszej
kampanii Kickstarterowej 100 niemieckich fanów

Herbert Székely i András Kormanik za ich niezbędną pomoc w
kampanii

Soma Hajnóczy za przemycenie prawdziwej magii do Trikerionu,

**Richard Ham, Christopher Dickinson, Antonios Sartzetakis,
Ryan LaFlamme i Markus Weihrach** recenzję gry,

Péter Csaba z DropBy Digital za pomoc od samego początku we
wszystkim, co możliwe,

Gergely Karácsonyi z DropBy Digital przestrzeń biurową i wspaniałą
stronę internetową,

Ferenc Somoskői za wsparcie i szerzenie wieści o Trikerionie,

The SpeakEasy guys za filmy,

Viktor Csete za piękne prototypy,

Szabina Szógyi za niezastąpioną pomoc w Essen,

**A przede wszystkim naszym rodzicom, przyjaciółom i partnerom
za pomoc i motywację podczas tej podróży.**

DZIĘKUJEMY!

© MindClash Games, 2015. Wszelkie prawa zastrzeżone.

TŁUMACZENIE I KOREKTA

Jakub Żyłka-Żebracki i Andrzej Horowski



PRZYKŁAD A: DELEGOWANIE POSTACI I UMIESZCZANIE ZNACZNIKÓW TRIKÓW W TEATRZE

Gracz zielony oddelegował swojego Magika do Teatru, by wystawić Spektakl w kolejnej fazie gry (1). Żaden z innych graczy nie może już oddelegować swoich postaci do Teatru w niedzielę do końca rundy. Zielony gracz mógłby umieścić inne Postaci za kulisami w niedzielę, ale już posiada umieszczone wcześniej Znaczniki Trików (na Karcie Spektaklu).

Żółty gracz umieszcza swojego Impresaria na polu piątkowym (2). Piątkowy Spektakl wystawiany jest przed niedzielnym, lecz oba przynoszą takie same premie, a więc gracz żółty ma większą szansę na wystawienie Spektakli, które preferuje. Żółty gracz ma 2 Punkty Akcji i decyduje się na zaprezentowanie dwóch Trików (2a i 2b). To formuje połączenie, które natychmiast przynosi graczowi 1 punkt Sławy i 1 Monetę.

Gracz niebieski deleguje swoją Piękną Asystentkę na pole czwartkowe (3). Pole to dodaje 1 Punkt Akcji, zatem gracz niebieski ma 3 Punkty Akcji. Niestety, za każdy Trik gracz otrzymuje o jedną Sławę i jedną Monetę mniej. Za 2 Punkty Akcji umieszcza (przeprowadzając próby generalne) 2 Znaczniki Trików na Karcie Spektaklu (3a i 3b), co formuje połączenie. W tym momencie gracz może wybrać pomiędzy dodatkowymi dwiema Monetami albo dodatkowymi dwoma Punktami Sławy. Za ostatni, trzeci Punkt Akcji gracz niebieski umieszcza kolejny Znacznik Triku na drugiej Karcie Spektaklu (3c), co formuje połączenie z graczem żółtym – gracz niebieski może wybrać albo dodatkową Monetę albo dodatkowy punkt Sławy.

Żółty gracz umieszcza swojego Czeladnika na ostatnim wolnym polu piątkowym. Za dostępny Punkt Akcji umieszcza Trik na Karcie Spektaklu. Połączenie niestety nie zostaje uformowane, ponieważ umieszczony Trik należy do kategorii Mechanicznej (4).

W swojej turze gracz czerwony używa Magika do przeprowadzenia Próby Generalnej (umieszczenia Triku na Karcie Spektaklu) zamiast do Występu (5). Ma nadzieję na to, że jego Triki zostaną zaprezentowane przez innych Magików. Nie otrzymuje premii za Spektakl, ale to pozwoliło na wykorzystanie 3 Punktów Akcji czerwonego Magika. Używa ich do umieszczenia 3 Trików na trzech różnych Kartach Spektakli i tym samym zyskuje pewność, że wszystkie zostaną zaprezentowane (5a, 5b i 5c). Gracz czerwony był w stanie uformować połączenia przez położenie każdego Triku. Niebieski gracz umieszcza swojego Magika na polu czwartkowym (6), co sprawia, że będzie pierwszy w Fazie Spektaklu.

Na koniec gracz żółty umieszcza swojego Magika na polu piątkowym (7).

PRZYKŁAD B: FAZA SPEKTAKLU

Gracz niebieski, żółty i czerwony wystawią Spektakle w tej fazie.

Gracz niebieski wystawia Spektakl jako pierwszy i wybiera Kartę Spektaklu, ponieważ wybrał czwartek. Wybiera kartę trzecią, na której są 2 niebieskie znaczniki Triku i jeden czerwony. Gracz niebieski otrzymuje premie opisane na Kartach Trików należących do odpowiednich znaczników. Niestety gracz niebieski musi odjąć od premii 1 Monetę i 1 punkt Sławy (w sumie -2/ -2), ponieważ występował w czwartek. Dodatkowo otrzymuje 2 dodatkowe Punkty Sławy za dwa uformowane połączenia Trików podczas swojego Spektaklu, i kolejne 2 Punkty Sławy za występ z Piękną Asystentką.

Czerwony gracz również otrzymuje premię opisaną na Karcie Triku należącą do Znacznika Triku na Karcie Spektaklu wystawionego w czwartek. Czwartkowe negatywne efekty (-1/ -1) nie obowiązują gracza czerwonego, ponieważ on występuje w sobotę.

Żółty gracz wybiera drugi Spektakl. Otrzymuje premię w postaci 3 Punktów Sławy za 3 połączenia na karcie i 3 Monety za Impresaria w Teatrze, a także 1 punkt Sławy za wybraną Kartę Spektaklu. Gracze niebieski i czerwony również otrzymują premie za swoje pojedyncze Triki, z tym, że gracz niebieski z negatywnym efektem -1/-1, ponieważ wybrał czwartek na dzień swojego Spektaklu.

Na koniec gracz zielony wybiera pierwszą Kartę Spektaklu i otrzymuje premię za swoje 2 Triki wraz z pozytywnym efektem za wstęp w niedzielę +1/+1. Otrzymuje również +2 Punkty Sławy za 2 połączenia (zielony i żółty Trik nie są połączone) i 1 punkt Sławy za wybraną Kartę Spektaklu. Żółty i czerwony gracz otrzymują premie za swoje pojedyncze Triki bez żadnych pozytywnych ani negatywnych efektów (ponieważ wybrali piątek i sobotę).

Gracz niebieski mógł wybrać także drugi Spektakl, ponieważ ma w nim swój Trik. W takim wypadku otrzymałby premię tylko za jeden Trik, ale za to otrzymałby 3 Punkty Sławy zamiast dwóch, ponieważ na tej Karcie Spektaklu utworzyły się 3 połączenia. Pierwszy Spektakl byłby jedyną opcją dla żółtego gracza, a trzeci Spektakl nie zostałby w ogóle wystawiony, ponieważ czerwony Magik został oddelegowany za kulisy. Taki rozwój wypadków byłby najgorszy dla zielonego gracza, ponieważ nie miałby on nic do zaprezentowania podczas swojego Spektaklu. W dalszym ciągu otrzymałby premię za swoje 2 Triki w Spektaklu żółtego Magika wraz z +1 Sławą i +1 Monetą za każdy Trik w niedzielę, lecz straciłby premię za Spektakl.

EXAMPLE (A)



EXAMPLE (B)



MECHANIKER

ELECTRA



Princess of
Mysticism

YORUBA

SPINMASTER



THE GUY OPILLO

THE GENTLEMAN



RED LOTUS

MATTER CHAINS



PRZYGOTOWANIE GRACZY

PLAYER GAME BOARD



1 Magician disk + Magician Card
1 Apprentice disk
Components (total Coin value of 2)
1 Trick (Fame Threshold 1)

ONE CHOSEN SPECIALIST



1 Manager disk
Components
(total Coin value of 2)



1 Engineer disk
1 Trick
(Fame Threshold 1)

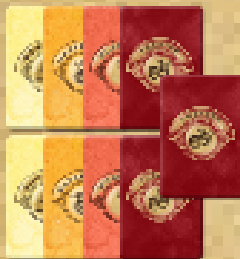


1 Assistant disk
1 Apprentice disk

POSTER



ASSIGNMENT CARDS



TRICK & SYMBOL MARKERS



1 SHARD



COINS



LEGENGA I SIMBOLE

CARDS

1. Trick card
2. Performance card
3. Permanent Assignment card
4. Special Assignment card

CHARACTERS

1. Generic Character Disk
2. Magician Disk
3. Assistant Disk
4. Engineer Disk
5. Manager Disk
6. Apprentice Disk

OTHER GAME ELEMENTS

1. Die
2. Component
3. Basic Component
4. Advanced Component
5. Superior Component
6. Trick Marker

YIELDS

1. Fame
2. Coin
3. Shard

OTHER SYMBOLS

1. Action Point
2. Fame Threshold
3. Any (Trick Category or Action)
4. Now
5. During the 'End of Turn' phase
6. Receive Now
7. Receive During the 'End of Turn' phase
8. Spend
9. Active Player
10. Other Player(s)
11. Link
12. Link with Shard
13. Performance/Perform
14. Advertise
15. Game End