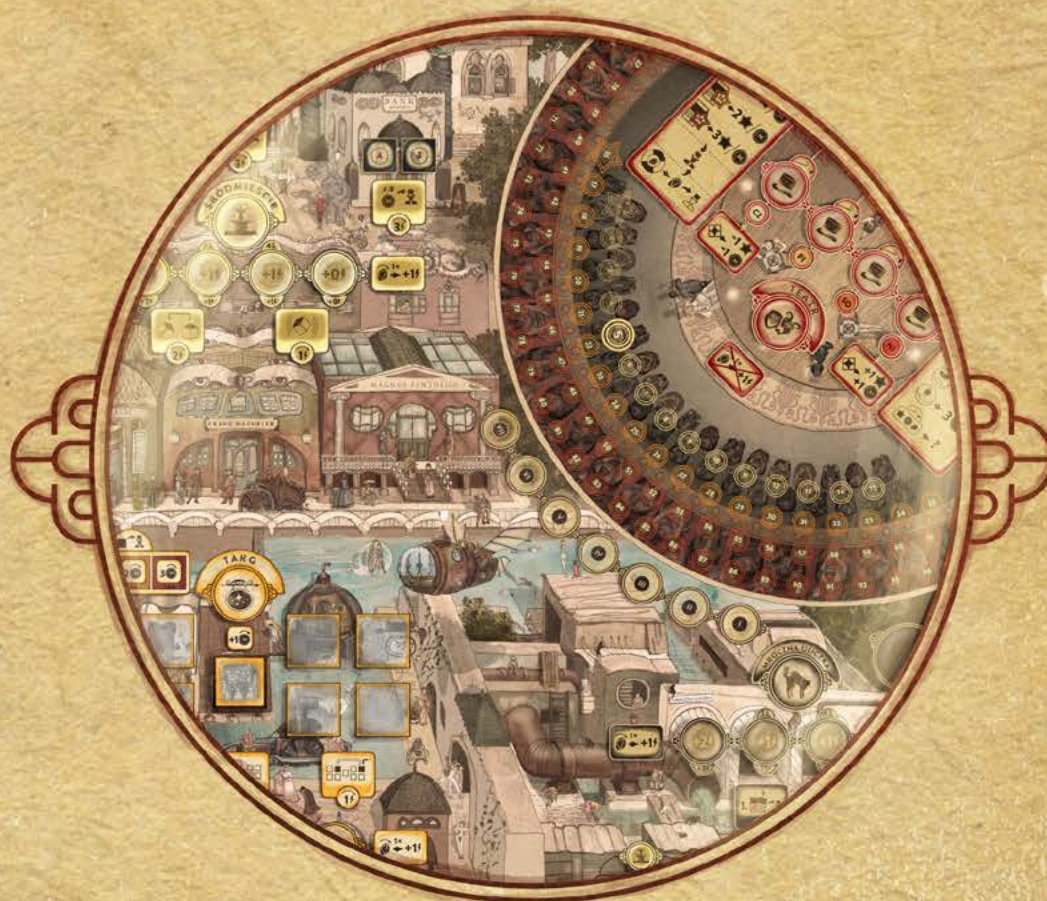


TRICKERION

LEGENDY ILUZJI



ZASADY GRY

WSTĘP



Dziesiątki lat temu było to tętniące życiem miasto, stolica iluzji, ale teraz pozostał tylko cień jego dawnej chwały. Złoty wiek zakończył się w dniu, w którym Dahlgaard Wspaniały, bezinteresowny dobroczyńca miasta i największy iluzjonista w historii, tajemniczo zniknął w finale swojego ostatniego pokazu. Od tamtej pory nie słyszano o nim ani słowa.

Aż do teraz.

Pewnej nocy czterech utalentowanych iluzjonistów, mistrzów różnych dziedzin magii, otrzymało tajemnicze zaproszenie. Sam wielki Dahlgaard, powracający z niebytu, przyzwał ich, by wyjawić im sekret, który skrywał przez swoje całe życie: prawdę o Kamieniu Trickerion, jego lśniącej bursztynowej relikwii. Wbrew temu, w co wielu wierzyło, był on czymś więcej niż tylko jego talizmanem. Dahlgaard wyjawiał, że kamień obdarza właściciela nadprzyrodzonym intelektem, szybkością i spostrzegawczością – cechami doskonałego iluzjonisty.

Ujawnienie tajemnicy Dahlgarda było tylko częścią wielkiego planu; jego pragnieniem jest, by po jego śmierci Magoria ponownie rozkwitła jako Miasto Iluzji pod przewodnictwem godnego dziedzica, który odziedziczy Kamień i całą spuściznę po Dahlgaardzie Wspaniałym. Ten następca ma zostać wybrany spośród czterech iluzjonistów w siedmiotygodniowym konkursie o sławę i fortunę.

Stawka jest tak wysoka, że każdy Iluzjonista nie cofnie się przed niczym, byle tylko wygrać.

Kto ma to, czego potrzeba, aby stać się kolejną Legendą Iluzji?

Więcej o Dahlgaardzie i kamieniu Trickerion możecie przeczytać na stronie www.portalgames.pl!

CEL GRY

W grze Trickerion: Legendy Iluzji gracze wcielają się w słynnych iluzjonistów scenicznych w mistycznym mieście Magoria. Ich celem jest zdobycie największej sławy w ciągu siedmiu tygodni, a tym samym wygranie wielkiej rywalizacji o potężny Kamień Trickerion. Gracze nauczą się zapierających dech w piersiach magicznych Sztuczek, zdobędą do nich Składniki i powiększą swój zespół, aby móc wykonywać więcej akcji w każdej rundzie. Sztuczki są przechowywane i przygotowywane we własnym Warsztacie Iluzjonisty. Pod koniec każdej rundy, każdy z Iluzjonistów może wykonać swój własny spektakularny pokaz magii dla sławy, fortuny i odłamków tajemniczego Kamienia Trickerion. Gracz, który po siedmiu tygodniach zdobędzie największą sławę, wygrywa grę.

ZAWARTOŚĆ GRY

PODSUMOWANIE

- 1x plansza Główna
- 4x plansze Gracza
- 12x plansz Specjalistów
- 32x drewniane piony Postaci (po 8 w kolorze każdego gracza)
- 8x znaczników Gracza (po 2 w kolorze każdego gracza)
- 6x kości Śródmieścia
- 48x kart Sztuczek (po 12 w każdej kategorii)
- 40x kart Zwykłego Przydziału (po 10 dla każdego gracza)
- 40x kart Specjalnego Przydziału (po 10 dla każdej Lokacji)
- 28x kart Pokazów
- 8x kart Iluzjonistów (dwustronnych)
- 8x kart Plakatów
- 64x żetony Sztuczek
- 16x znaczników Symboli
- 96x Składników (40 Podstawowych, 32 Zaawansowane, 24 Niezrównane)
- 28x żetonów Monet o nominale 1
- 16x żetonów Monet o nominale 5
- 27x żetonów Przepowiedni
- 25x Odłamków Trickeriona
- 1x znacznik Rundy – Kamień Trickerion
- 4x Zeszyty Iluzjonisty
- 1x Instrukcja

PRZEGLĄD KOMPONENTÓW

Poniżej znajduje się krótki przegląd komponentów gry. Zawartość tej sekcji jest zawsze przydatna, ale zasady tu zawarte są tylko streszczeniem - szczegóły można znaleźć w sekcji Fazy gry (str. 11).

KARTY SZTUCZEK

Karty Sztuczek występują w czterech różnych kategoriach:



Sztuczki magiczne są centralnym elementem gry Trickerion. Przebieg rozgrywki obejmuje kolejno ich naukę, zdobywanie potrzebnych Składników, ich przygotowywanie, a wreszcie połączenie Sztuczek w zapierający dech w piersiach Pokaz w Teatrze.



WAŻNE

Sztuczki mogą mieć trzy różne poziomy Wymaganej Sławy: 1, 16 i 36. W dalszej części instrukcji będą one określane jako Sztuczki poziomu 1, 2. i 3.

UWAGA: Szczegółowe zasady dotyczące kart Sztuczek i ich Wymaganej Sławy można znaleźć w sekcjach: Nauka Sztuczek (str. 13), Przygotowanie Sztuczek (str. 16) i Faza Pokazu (str. 18).

SKŁADNIKI



Każda Sztuczka wymaga określonej liczby Składników do przygotowania i wykonania. W grze Trickerion występują trzy kategorie Składników: Podstawowe, Zaawansowane i Niezrównane, kosztujące odpowiednio 1, 2 i 3 Monety. Można je kupić na Targu i są przechowywane w Warsztacie Iluzjonisty.

UWAGA: Szczegółowe zasady dotyczące Składników można znaleźć w sekcjach: Targ (str. 14), Warsztat i Przygotowanie Sztuczki (str. 16).

KARTY PRZYDZIAŁU

Karty Przydziału służą do planowania podczas fazy Przydziału poczynić gracza w obecnej rundzie. Każda z nich reprezentuje Lokację, w której zostanie umieszczona Postać. W grze dostępnych jest pięć Lokacji: Śródmieście, Targ, Warsztat, Mroczna Uliczka i Teatr. Karty Przydziału dzielą się na dwa rodzaje: Zwykłe i Specjalne.

karty Zwykłego Przydziału



karty Specjalnego Przydziału



Karty Zwykłego Przydziału gracze otrzymują podczas przygotowania do gry. Karty Specjalnego Przydziału można zdobyć w Mrocznej Uliczce.

UWAGA: Szczegółowe informacje na temat korzystania z kart Przydziału znajdują się w sekcji Faza Przydziału (str.11).

DREWNIANE PIONY POSTACI

Drewniane piony w kształcie dysku, które można rozmieszczać podczas gry, nazywane są Postaciami. Są one wysyłane do różnych Lokacji za pomocą kart Przydziału, gdzie następnie wydają swoje dostępne Punkty Akcji (oznaczone symbolem ⚡), aby wykonać jedną lub więcej akcji.



Wśród Postaci wyróżniamy Pomocników, Specjalistów i Iluzjonistów, z których każdy dysponuje inną liczbą Punktów Akcji. Ponadto rozróżnia się trzy rodzaje Specjalistów: Zarządcę, Asystent i Inżynier.

PLANSZA GŁÓWNA



Większość Lokacji znajduje się na planszy Głównej. Wszystkie Lokacje posiadają pola Postaci (z modyfikatorami ⚡), na których można umieszczać piony Postaci. Punkty Sławy zdobyte podczas gry są zaznaczane na torze Sławy dookoła Teatru.

Plansza Główna jest dwustronna. Podczas gry bez Lokacji Mroczna Uliczka skorzystajcie ze strony, która nie zawiera pól i ikon nad tą Lokacją.

KOŚCI ŚRÓDMIEŚCIA

Te kości są rzucane na początku każdej rundy, aby określić działania dostępne w poszczególnych Lokacjach w danej rundzie.

UWAGA: Szczegółowe informacje znajdują się w sekcji Rzut kośćmi (str. 11).



PLANSZE GRACZA

Plansza Gracza to główna siedziba Iluzjonisty. To tu umieszcza się karty Przydziału podczas fazy Przydziału i są przechowywane Składniki i Sztuczki gracza. To nie wszystko – jedna z części planszy to Lokacja Warsztat.

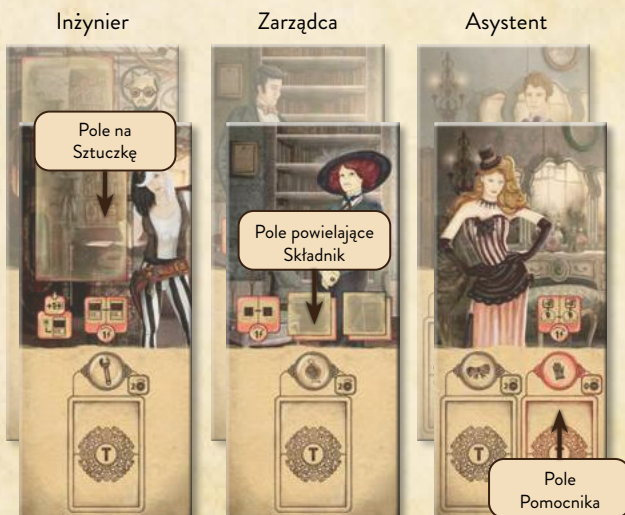
Plansza Gracza może zostać rozszerzona dzięki zatrudnieniu Specjalistów.



Plansze Graczy są dwustronne – strona z ikoną czarnego kota jest używana tylko w rozgrywce z Mroczną Uliczką.

PLANSZETKI SPECJALISTÓW

Te planszетки są rozszerzeniami plansz Graczy. Każda jest powiązana z odpowiednim Specjalistą.



Planszетка **Inżyniera** posiada dodatkowe, specjalne pole na Sztuczkę. Za każdym razem, gdy ta Sztuczka jest przygotowywana, gracz kładzie na niej dodatkowy żeton Sztuczki.

Planszетка **Zarządcy** posiada dwa pola powielające Składnik. Licząc Składniki na takim polu, dodajemy 1 do liczby znajdujących się tam żetonów Składników.

Planszетка **Asystenta** zawiera dodatkowego Pomocnika, który nie musi być opłacany w kroku Wyплаты Wynagrodzenia.

Na koniec rundy, w której Specjalista został zatrudniony, gracz otrzymuje odpowiednią planszетkę wraz z drewnianym pionem jej Postaci i umieszcza je obok swojej planszy Gracza.

■ **UWAGA:** Szczegółowe zasady znajdują się w sekcjach: Zatrudnienie Postaci (str. 14) i Faza Końca Rundy (str. 19).

KARTY ILUZZJONISTÓW

Te karty przedstawiają wybranego przez gracza Iluzjonistę. Każda z nich ma ikonę Ulubionej kategorii Sztuczek, znajdującą się nad scenicznym imieniem Iluzjonisty, co jest istotne podczas nauki Sztuczek.

Strona karty z ikoną czarnego kota jest używana tylko w rozgrywkach z Mroczną Uliczką.



KARTY PLAKATÓW

Plakaty są używane w fazie Reklamy następującej po fazie Ustalenia Kolejności Tur (patrz sekcja Reklama na str. 11).



ZNACZNIKI GRACZA (PO 2 W KOLORZE KAŻDEGO GRACZA)

Te znaczniki w kolorach graczy służą do śledzenia Kolejności Tur graczy i ich miejsca na torze Sławy.



ŻETONY SZTUCZEK I ZNACZNIKI SYMBOLI



Każdy gracz otrzymuje cztery zestawy żetonów Sztuczek, każdy z innym symbolem. Znaczniki Sztuczek o określonym symbolu zawsze należą do jednej karty Sztuczki i służą równocześnie do jej identyfikacji na kartach Pokazu (podczas gry, żetony Sztuczek mogą być przenoszone z kart Sztuczek na karty Pokazu). Każdemu zestawowi żetonów Sztuczek odpowiada unikatowy znacznik Symbolu. Jest on umieszczany na karcie Sztuczki w momencie jej nauki, przypisując w ten sposób ten Symbol do tej Sztuczki.

żetony Sztuczki
(na Sztuczce)

żetony Sztuczki
(na karcie Pokazu)



UWAGA: Szczegółowe informacje na temat użycia żetonów Sztuczek znajdują się w sekcjach Przygotowanie Sztuczki (str. 16) i Ustawienie Sztuczki (str. 17).

KARTY POKAZÓW



Karty te są umieszczane w Teatrze; każda z nich symbolizuje Pokaz, składający się z jednej lub więcej Sztuczek, które są reprezentowane przez znajdujące się na nich żetony Sztuczek. Żetony Sztuczek mogą być przeniesione na te karty poprzez wykonanie akcji Ustawienie Sztuczki w Teatrze. Pokazy wykonane w ten sposób są głównym źródłem punktów Sławy i Monet. W kolejnych rundach gry karty Pokazów będą reprezentować coraz bardziej prestiżowe Teatry.

Karty teatru Magnus Pantheon są używane tylko podczas gry z Mroczną Uliczką.

MONETY



Monety są podstawową walutą w świecie Trickeriona, dostępną w nominałach 1 (srebrne) i 5 (złote).

Najczęściej Monety pozyskiwane są w fazie Pokazu, ale można je także otrzymać z Banku w Śródmieściu i dzięki Połączeniom Sztuczek.

UWAGA: Monety zazwyczaj służą do zakupu Składników na Targu oraz do Wypłaty Wynagrodzenia.

ODŁAMKI TRICKERIONA



Odłamki te są fragmentami legendarnego Kamienia Trickerion i służą jako trzeci rodzaj zasobów obok Sławy i Monet.

Są one przyznawane za wykonanie określonych Sztuczek, tworzenie Połączeń Sztuczek na określonych polach na kartach Pokazu lub umieszczenie Inżyniera w Teatrze na czas Pokazu.

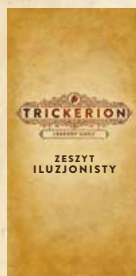
UWAGA: Odłamki można wydać na zakup dodatkowych Punktów Akcji (⚡). Każdy Odłamek posiadany na koniec gry jest wart jeden punkt Sławy.

ZNACZNIK KAMIENIA TRICKERION

Znacznik Kamienia Trickerion pełni funkcję licznika upływającego czasu (liczonego w rundach). Na koniec każdej rundy, jest przesuwany o jedno pole na torze Rund.



ZESZYT ILUZJONISTY



Zeszyt Iluzjonisty zawiera wszystkie dostępne Sztuczki, których można się nauczyć, a także opis każdej Przepowiedni i przebieg faz w każdej rundzie. Pomaga graczom zaplanować, jakich Sztuczek i w jakiej kolejności się nauczyć i jakie Składniki zakupić.

PRZEPowiedNIE

Przepowiednie są opcjonalnym modulem wykorzystywanym podczas gry z Mroczną Uliczką.



Celem żetonów Przepowiedni jest zmiana niektórych zasad gry w trakcie danej rundy. Podczas rozgrywki Przepowiednia znajdująca się obok toru Rund jest Aktywna i ma wpływ na grę podczas tej rundy, a pozostałe trzy Przepowiednie (wewnątrz kryształowej kuli) to Oczekujące Przepowiednie, które spełnią się w trzech kolejnych rundach. Szczegółowe omówienie działania Przepowiedni można znaleźć w Zeszycie Iluzjonisty każdego gracza.

ZESTAWIENIE IKON

KARTY

1.  Karta Sztuczki
2.  Karta Pokazu
3.  Karta Zwykłego Przydziału
4.  Karta Specjalnego Przydziału

POSTACIE

1.  Uniwersalna ikona pionu Postaci
2.  Pion Iluzjonisty
3.  Pion Asystenta
4.  Pion Inżyniera
5.  Pion Zarządcy
6.  Pion Pomocnika

INNE KOMPONENTY

1.  Kość
2.  Składnik
3.  Składnik Podstawowy
4.  Składnik Zaawansowany
5.  Składnik Niezrównany
6.  Żeton Sztuczki

ZYSK (W ZASOBACH)

1.  punkty Sławy
2.  Moneta
3.  Odłamek

INNE IKONY

1.  Punkt Akcji
2.  Wymagana Sława
3.  Dowolna (kategoria Sztuczki lub Akcja)
4.  Teraz
5.  Podczas fazy Końca Rundy
6.  Otrzymaj teraz
7.  Otrzymasz podczas fazy Końca Rundy
8.  Wydaj
9.  Aktywny gracz
10.  Inny gracz(-e)
11.  Połączenie
12.  Połączenie z Odłamkiem
13.  Pokaz/Pokazujesz
14.  Reklama
15.  Koniec Gry

PRZYGOTOWANIE DO GRY

OGÓLNE PRZYGOTOWANIE

Umieśćcie **planszę Główną** na środku stołu.

W przypadku pierwszej rozgrywki sugerujemy grę bez *Mrocznej Uliczki* – w tym przypadku należy użyć strony planszy Głównej bez pól i ikon na obszarze *Mrocznej Uliczki* (prawy dolny róg planszy).

■ **UWAGA:** Można cieszyć się grą bez wykorzystania *Mrocznej Uliczki*, ale dla kompletnego i zgodnego z intencją autorów gry doświadczenia, zdecydowanie zalecamy włączenie jej do gry po pierwszych kilku rozgrywkach. Jeśli zdecydujecie się grać z *Mroczną Uliczką*, zignorujcie instrukcje dotyczące przygotowania do gry zapisane kursywą.

1 Podzielcie **karty Sztuczek** na cztery talie według kategorii (Mechaniczne, Mistyczne, Ucieczki i Optyczne), a następnie umieśćcie je odkryte nad odpowiadającymi im polami Rezydencji Dahлгаarda, będącej częścią Śródmieścia. Jeśli gracie bez *Mrocznej Uliczki*, pozostawcie wszystkie *Sztuczki* Poziomu 3. ★ w pudełku.

- 2 Wypełnijcie pola **Zakupów na Targu** żetonami Składników: Drewna, Metalu, Szkła i Tkaniny. Są to początkowe zapasy Targu.
- 3 Utwórzcie zakrytą **talie Pokazów**, składającą się z dwóch losowych zakrytych kart Pokazu każdego rodzaju, ułożonych w następującej kolejności od góry do dołu: 2 karty Teatru Riverside, 2 teatru Grand Magorian, 2 teatru Magnus Pantheon. Umieśćcie tę talie zakrytą obok Teatru. Na koniec, od lewej do prawej, połóżcie tyle kart Pokazu w Teatrze Riverside (dobranych losowo spośród pozostałych kart, a nie z talii Pokazów), ilu jest graczy minus jeden. Jeśli gracie bez *Mrocznej Uliczki*, pozostawcie wszystkie karty Magnus Pantheon w pudełku – talia Pokazów będzie składać się tylko z 4 kart.
- 4 Umieśćcie wszystkie **Składniki, Odłamki Trickeriona i Monety** obok planszy Głównej, tak aby wszyscy gracze mieli do nich łatwy dostęp.
- 5 Potasujcie cztery talie **Specjalnych Przydziałów** (posortowane według Lokacji) i umieśćcie je zakryte na odpowiednich polach w *Mrocznej Uliczce*. Jeśli gracie bez *Mrocznej Uliczki*, pomińcie ten krok.
- 6 Umieśćcie **znacznik Kamienia Trickerion** na 1. polu toru Rund (poniżej toru Sławy).



- 7 Wybierzcie losowo trzy początkowe **Oczekujące Przepowiednie** i umieśćcie je na odpowiednich polach kryształowej kuli. Połóżcie pozostałe Przepowiednie w zakrytym stosie obok planszy Głównej. (W pierwszej rundzie nie ma Aktywnej Przepowiedni). **Należy to zrobić dopiero po zakończeniu przygotowania graczy (patrz następna strona).** Jeśli gracie bez Mrocznej Uliczki, pominie ten krok.

UWAGA: Ponieważ Przepowiednie komplikują nieco rozgrywkę, nawet jeśli gracie z Mroczną Uliczką, możecie nie dodawać ich do gry. Jeśli zdecydujecie się je pominąć, wykluczcie Kaptankę Mistycyzmu z puli początkowych Iluzjonistów.

ZASADY DLA 2-3 GRACZY: W grze 2- lub 3-osobowej, odpowiednio dwa lub jedno pole oznaczone +1 Punkt Akcji nie jest wykorzystywane w Śródmieściu, na Targu i w Mrocznej Uliczce. Możecie użyć odwróconych drewnianych pionów w nieużywanym kolorze gracza (kolorach graczy), aby zakryć te pola na czas rozgrywki.

PRZYGOTOWANIE GRACZY

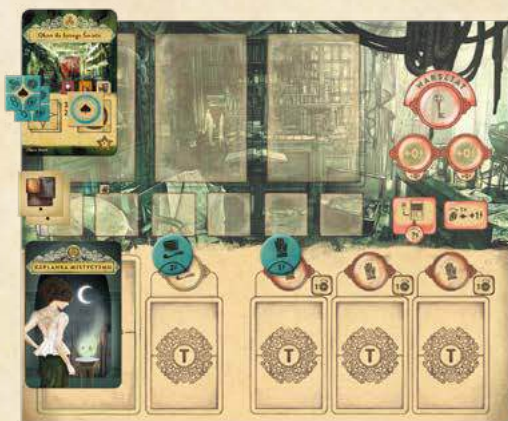
Zaczynając od gracza, który ostatnio nosił cylinder i zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera Iluzjonistę z Ulubioną kategorią Sztuczek, która jeszcze nie została wybrana,

a następnie otrzymuje odpowiednią planszę Gracza i następujące komponenty:

- **Kartę Iluzjonisty.** Każdy Iluzjonista posiada specjalną zdolność, opisaną w Suplemencie. Zdolności te są używane tylko z Mroczną Uliczką – jeśli gracie bez Mrocznej Uliczki skorzystajcie ze strony bez ikony zdolności na dole karty.
- **Kartę Plakatu**
- Wszystkie **żetony Sztuczek i znaczniki Symboli** w kolorze gracza (4 różne zestawy, każdy zestaw złożony z 4 żetonów Sztuczki i 1 znacznika Symbolu).
- **Składnik(-i)** wybrane przez gracza, o łącznej wartości w Monetach wynoszącej 2 i następnie umieszczone w Warsztacie.
- **Kartę Sztuczki Poziomu 1.** ☆, wybraną z Ulubionej kategorii Sztuczek Iluzjonisty, i następnie umieszczoną w Warsztacie. Należy ją oznaczyć znacznikiem wybranego Symbolu. To będzie jego początkowa Sztuczka.
- Początkową rękę złożoną z 6 **kart Zwykłego Przydziału:** 2 do Teatru, 1 do Warsztatu, 1 na Targ, 1 do Śródmieścia i 1 do Mrocznej Uliczki.

Jeśli gracie bez Mrocznej Uliczki, początkowa ręka składa się z 9 kart Zwykłego Przydziału: 3x Teatr, 2x Warsztat, 2x Targ i 2x Śródmieście.

PLANSZA GRACZA



1 pion Iluzjonisty i karta Iluzjonisty
1 pion Pomocnika
Składniki (o łącznej wartości 2 Monet)
1 Sztuczka (poziomu 1.)

JEDEN WYBRANY SPECJALISTA



1 pion Zarządcy
Składnik(i) (o łącznej wartości 2 Monet)



1 pion Inżyniera
1 Sztuczka (poziomu 1.)



1 pion Asystenta
1 pion Pomocnika

PLAKAT



KARTY PRYZDZIAŁU



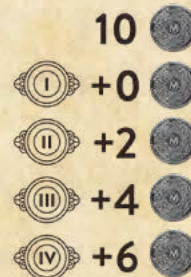
ŻETONY SZTUCZKI I ZNACZNIKI SYMBOLU



1 ODŁAMEK



MONETY



- Wszystkie **piony Postaci** w kolorze gracza. Umieść pion Iluzjonisty i 1 pion Pomocnika na odpowiednich polach na planszy Gracza. Pozostałe piony należy odłożyć obok planszy Gracza jako osobiste zasoby.
- Wybranego przez gracza **Specjalistę**, planszетkę oraz dodatkowe komponenty zależne od wybranego Specjalisty:
 - » Zarządca: Dodatkowy Składnik(-i) o łącznej wartości 2 Monet, umieszczone na planszетce Zarządcy.
 - » Inżynier: Karta Sztuczki Poziomu 1., wybrana przez gracza po wyborze Sztuczek początkowych przez wszystkich graczy i umieszczona na planszетce Inżyniera. Należy ją oznaczyć znacznikiem wybranego Symbolu.
 - » Asystent: Dodatkowy Pomocnik umieszczony na polu Pomocnika na planszетce Asystenta.
- **10/12/14/16 Monet**, w zależności od początkowej Kolejności Tur (patrz poniżej –Początkowe Punkty Sławy i Kolejność Tur).
- **1 Odłamek Trickeriona.**

WAŻNE

Jeśli gracz spełnia wymagania Składników swojej początkowej Sztuczki dzięki początkowym Składnikom (w tym tych, które otrzymał, jeśli wybrał Zarządcę jako swojego początkowego Specjalistę), otrzyma Sztuczkę z żetonami Sztuczki wliczbie równej nachodzącym na siebie kwadratowi na polu żetonów Sztuczki na jej karcie (z reguły od 1 do 3). Zasadniczo jest to darmowa akcja Przygotowania dla tej Sztuczki przed rozpoczęciem rozgrywki. (Patrz opis akcji Przygotowanie Sztuczki na str. 16).

PRZYGOTOWANIE DO PIERWSZEJ ROZGRYWKI

Zamiast wybierać początkowe Sztuczki, Składniki i Specjalistów, zalecamy następujące przygotowanie waszej pierwszej rozgrywki:

W oparciu o Ulubioną kategorię Sztuczek wybranego Iluzjonisty:

Optyczna: Sztuczka Zaczarowane Motyle z dwoma żetonami Sztuczki i wybranym znacznikiem Symbolu, 2 żetony Tkaniny oraz Zarządca z 1 żetonem Zwierzęcia.

Mechaniczna: Sztuczka Połączone Pierścienie z dwoma żetonami Sztuczki oraz wybranym znacznikiem Symbolu, 2 żetony Metalu i Asystent z 1 Pomocnikiem.

Ucieczki: Sztuczka Zabarykadowane Beczki z dwoma żetonami Sztuczki oraz wybranym znacznikiem Symbolu, 2 żetony Drewna i Inżynier ze Sztuczką Ucieczka z Dyb.

Mistyczna: Sztuczka Czytania w Myślach z trzema żetonami Sztuczki oraz wybranym znacznikiem Symbolu, 2 żetony Szkła i Zarządca z 1 żetonem Liny.

POCZĄTKOWE PUNKTY SŁAWY I KOLEJNOŚĆ TUR

Po zakończeniu przygotowania graczy umieśćcie po drewnianym znaczniku Gracza w kolorze każdego gracza na polach Kolejności Tur (przy lewej krawędzi planszy Głównej) w losowej kolejności. Wyznaczy to Kolejność Tur w pierwszej rundzie. W kolejnych rundach Kolejność Tur będzie zależać od zdobytych przez graczy punktów Sławy. (Patrz następna strona – Ustalenie Kolejności Tur).

ZASADY DLA 2 GRACZY: W grach dwuosobowych używane są tylko dwa pola Kolejności Tur - pierwsze i trzecie. (Ma to wpływ na koszt Reklamy i początkową liczbę Monet).

Następnie **gracze na drugim/trzecim/czwartym polu Kolejności Tur otrzymują 2/4/6 dodatkowych Monet (w sumie 10/12/14/16 początkowych Monet odpowiednio dla pierwszego/drugiego/trzeciego/czwartego gracza w Kolejności Tur).**

Na koniec należy umieścić po drugim drewnianym znaczniku każdego gracza na 5. polu na torze Sławy. Ponieważ można w trakcie rozgrywki stracić punkty Sławy, gracze zaczynają grę z 5 takimi punktami.

FAZY GRY

PODSUMOWANIE

RZUT KOŚCMI

Rzućcie sześcioma kośćmi Śródmieścia i rozmieście je na Lokacji Śródmieście.

USTALENIE KOLEJNOŚCI TUR

Zmieńcie Kolejność Tur odwrotnie do liczby punktów Sławy każdego z graczy (tak, aby gracz z najmniejszą liczbą punktów Sławy zajął pierwszą pozycję, kolejny drugą itd.). **Ta faza jest pomijana w pierwszej rundzie.**

REKLAMA

Gracze mogą otrzymać po 2 punkty Sławy, płacąc za Reklamę od 1 do 4 Monet, w zależności od ich pozycji w Kolejności Tur.

FAZA PRZYDZIAŁU

Gracze jednocześnie planują swoje ruchy w nadchodzącej fazie Rozmieszczania Postaci kładąc (przypisując) zakryte karty Przydziału z ręki pod swoimi Postaciami.

FAZA ROZMIESZCZANIA POSTACI

Wszystkie karty Przydziału są odkrywane. Następnie, zgodnie z Kolejnością Tur, gracze umieszczają po kolei **po jednej** swojej Postaci w Lokacji wskazanej na karcie Przydziału przypisanej do tej Postaci. Postacie mogą być rozmieszczane w dowolnej kolejności.

Po umieszczeniu Postać wykonuje natychmiast akcje danej Lokacji, o koszcie łącznym nie większym od jej liczby posiadanych Punktów Akcji.

FAZA POKAZU

W kolejności od czwartku do niedzieli każdy Iluzjonista na polach Pokazu wykonuje WSZYSTKIE Sztuczki na wybranej karcie Pokazu, na której znajduje się co najmniej jeden z jego żetonów Sztuczki. Właściciel każdego żetonu Sztuczki na tej karcie otrzymuje zysk z danej Sztuczki. Pokazujący Iluzjonista otrzymuje dodatkowe premie.

FAZA KOŃCA RUNDY

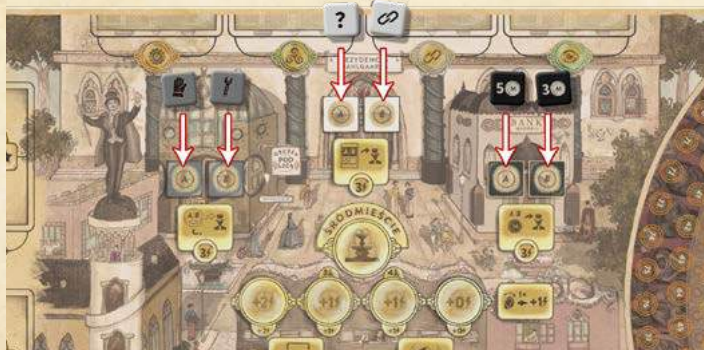
- Wypłata Wynagrodzenia
- Powrót Postaci
- Dostawa Składników
- Przesunięcie kart Pokazu
- Zdjęcie Plakatów
- Przesunięcie znacznika Rundy
- Przesunięcie Przepowiedni (z Mroczną Uliczką)
- Odrzucenie kart Specjalnego Przydziału (z Mroczną Uliczką)

SZCZEGÓŁOWY OPIS FAZ GRY

RZUT KOŚCMI

Każda runda rozpoczyna się od rzutu sześcioma kośćmi Śródmieścia. Wynik tego rzutu określa:

- których kategorii Sztuczek będzie można się nauczyć,
- które Postacie mogą zostać zatrudnione, oraz
- ile Monet można zyskać z Banku.



Po rzucie kości są umieszczane na odpowiednich, dopasowanych kolorem polach Śródmieścia. Górna ścianka „X” na kości oznacza, że nie można przy jej użyciu wykonać żadnej akcji w tej rundzie.

USTALENIE KOLEJNOŚCI TUR

Kolejność Tur graczy jest oznaczana za pomocą drewnianych znaczników w kolorze każdego gracza.

Na początku każdej rundy (poza pierwszą) kolejność tych znaczników są zmieniana, zgodnie z liczbą punktów Sławy każdego gracza. Kolejność Tur jest zawsze odwrotna do pozycji na torze Sławy (czyli gracz z najmniejszą liczbą punktów Sławy będzie pierwszy w Kolejności Tur – jako pierwszy umieści Postać i wykona akcje).

WAŻNE

Jeśli dwóch lub więcej graczy zakończy rundę na tym samym polu na torze Sławy, należy w tej fazie odwrócić ich Kolejność Tur. Faza Ustalania Kolejności Tur jest pomijana w pierwszej rundzie.

REKLAMA

Po Ustaleniu Kolejności Tur gracze mają szansę użyć swoich kart Plakatów w ramach zakupu Reklamy, raz na rundę. Jeśli zdecydują się to zrobić, **płacą Monety równe swojej pozycji** w Kolejności Tur (1-4), umieszczają swój Plakat na polu nad swoim znacznikiem gracza i natychmiast otrzymują 2 punkty Sławy. Karty Plakatów są zdejmowane podczas fazy Końca Rundy.

FAZA PRYZDZIAŁU

W fazie Przydziału gracze używają swoich kart z ręki, aby zaplanować, gdzie rozmieszczą swoje Postacie w kolejnej fazie - Rozmieszczania Postaci. Aby to zrobić gracz umieszcza (przypisuje) zakrytą kartę Przydziału pod pionem Postaci na swojej planszy Gracza. Ta Postać zostanie umieszczona w Lokacji widocznej na tej karcie Przydziału podczas następnej fazy.



Wszyscy gracze jednocześnie umieszczają zakryte karty Przydziału pod swoimi Postaciami – aż do momentu, gdy każdy gracz przypisze po karcie Przydziału do każdej swojej Postaci albo zdecyduje, by pozostawić niektóre Postacie bez karty. Postacie bez przypisanej karty nie mogą być umieszczane podczas fazy Rozmieszczania Postaci i automatycznie staną się Bezczyenne (patrz Bezczyenne Postacie w następnej sekcji).

FAZA ROZMIESZCZANIA POSTACI

Na początku tej fazy wszystkie wcześniej przypisane karty Przydziału są jednocześnie odkrywane.

Zaczynając od pierwszego gracza w Kolejności Tur, każdy gracz umieszcza po jednej Postaci na pustym polu Postaci w odpowiedniej Lokacji (na planszy Głównej lub w Warsztacie gracza). Postać można umieścić tylko w Lokacji wydrukowanej na jej przypisanej karcie Przydziału. Po umieszczeniu Postaci wykonuje ona natychmiast akcje Lokacji (patrz Mechanika Punktów Akcji w następnej sekcji). Gracze kontynuują rozmieszczanie po jednej Postaci, aż wszystkie Postacie zostaną umieszczone lub będą Bezczyenne.



BEZCZYENNE POSTACIE

Bezczyenna Postać nie jest umieszczana w żadnej Lokacji podczas fazy Rozmieszczania Postaci i pozostaje na planszy Gracza. **Bezczyenne Postacie nie wymagają wynagrodzenia podczas fazy Końca Rundy.** Gracz ma możliwość uczynić Bezczyenną nawet Postać z już przypisaną kartą Przydziału – wystarczy, że odwróci rewersem do góry jej kartę Przydziału w swojej turze podczas fazy Rozmieszczania Postaci, zamiast umieszczać tę Postać na planszy. Następnie faza jest kontynuowana przez następnego gracza wg Kolejności Tur.

Akcje, które Postać może wykonać w danej Lokacji, zależą od następujących czynników:

- dostępnych Punktów Akcji w momencie umieszczenia Postaci oraz
- akcji dostępnych w danej Lokacji.

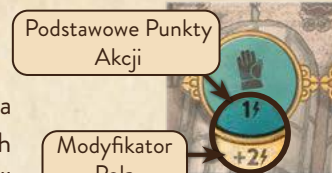
Lokacje i wszystkie dostępne w nich akcje zostaną szczegółowo omówione w sekcji Lokacje, teraz natomiast przedstawiona zostanie mechanika Punktów Akcji.

MECHANIKA PUNKTÓW AKCJI

Kiedy postać zostaje umieszczona w Lokacji, otrzymuje Punkty Akcji, które są wydawane na jedną lub więcej akcji w Lokacji. Liczba otrzymanych Punktów Akcji zależy od następujących czynników:

RODZAJ POSTACI: Określa **podstawową** liczbę Punktów Akcji dla tej Postaci w momencie jej umieszczenia w Lokacji.

- Pomocnicy: 1⚡
- Specjaliści: 2⚡
- Iluzjonista: 3⚡



MODYFIKATORY PÓL: Pola

Postaci we wszystkich Lokacjach mają modyfikatory Punktów Akcji

– liczbę widoczną pod każdym polem. Kiedy Postać jest umieszczana na danym polu, ta liczba jest odpowiednio dodawana lub odejmowana od podstawowej wartości Punktów Akcji Postaci.

WZMOCNIENIE POSTACI

Podczas umieszczania Postaci w dowolnej Lokacji (**z wyjątkiem Teatru**) gracz ma zawsze możliwość zakupu +1 Punktu Akcji wydając Odłamek Trickeriona. W ten sposób nie można kupić więcej niż 1 Punktu Akcji na Postać.



Podczas gry z Mroczną Uliczką inne efekty mogą dodatkowo modyfikować liczbę Punktów Akcji posiadanych przez Postacie.

Punkty Akcji umieszczonej Postaci są natychmiast wydawane na jedną lub więcej akcji dostępnych w danej Lokacji – nie można ich zachować na później. Koszt każdej akcji w Punktach Akcji jest widoczny w okręgu pod jej ikoną. Gdy gracz rozpatrzy wszystkie akcje, które chciał wykonać umieszczoną Postacią, następny gracz wg Kolejności Tur umieszcza swoją Postać.

PRZYKŁADOWE ROZMIESZCZENIE POSTACI w Śródmieściu

Punkty Akcji Postaci	3⚡	3⚡	2⚡	1⚡
Modyfikatory Pola	+2⚡	+1⚡	+1⚡	0⚡
Odłamki Trickeriona (maksymalnie 1)	+1⚡	0⚡	0⚡	0⚡
Karty Specjalnego Przydziału (z Mroczną Uliczką)	0⚡	0⚡	0⚡	0⚡
SUMA	6⚡	5⚡	3⚡	3⚡
PRZYKŁADOWE WYKORZYSTANIE	3⚡	2⚡	3⚡	3⚡

LOKACJE



Jeśli Iluzjoniści nie boją się pobrudzić sobie rąk, aby zyskać przewagę w zaciętej rywalizacji, udają się do Mrocznej Uliczki. Tutaj można podkręcić przydziały brudnymi sztuczkami, a nawet na wpłynąć na przyszłość odwiedzając tajemniczego Wróżbitę.

UWAGA: Pamiętajcie, że gra z Mroczną Uliczką jest opcjonalna. Możecie zdecydować się na grę bez niej, zwłaszcza jeśli dopiero zaczynacie przygodę z Trickerionem.

KARTY SPECJALNEGO PRYZDZIAŁU

W Mrocznej Uliczce gracze mogą zdobyć karty Specjalnego Przydziału dla każdej z pozostałych czterech Lokacji. Gracze dobierają je na rękę i następnie korzystają z nich podczas kolejnych faz Przydziału, tak jak z kart Zwykłego Przydziału. (Są one przypisywane do Postaci, które są później umieszczane w Lokacji wskazanej na karcie).

Istnieją dwie różnice między Zwykłymi i Specjalnymi kartami Przydziału:

- Karty Specjalnego Przydziału mogą być użyte tylko raz. Podczas fazy Końca Rundy wykorzystane karty Specjalnego Przydziału są odkładane na spód ich talii.
- Każda karta Specjalnego Przydziału zawiera potężną premię. Ta premia zazwyczaj wzmacnia określoną akcję (zilustrowaną w ramce nad tekstem karty) z Lokacji tej karty i ma zastosowanie tylko do jednej takiej akcji, nawet jeśli gracz wykona więcej niż jedną taką akcję tą Postacią, chyba że treść karty wyraźnie stanowi inaczej. Kiedy Postać jest umieszczana za pomocą karty Specjalnego Przydziału, może wykonać dowolne akcje tej Lokacji, ale jeśli nie wykona akcji wzmocnionej przez kartę Przydziału, premia przepada. Niektóre karty mają „?” w ramce; w takim przypadku premia ma zastosowanie do dowolnej akcji w Lokacji. **Umieszczając Postać, gracze zawsze mogą zrezygnować z premii jej karty Specjalnego Przydziału i zamiast tego otrzymać +1 ♣ (Punkt Akcji) w tej Lokacji.**



W Mrocznej Uliczce można wykonać następujące akcje:



WYBÓR PIERWSZEJ KARTY (1 ♣): Gracz dobiera dwie karty z dowolnej talii Specjalnego Przydziału Mrocznej Uliczki, wybiera jedną z nich i odkłada drugą na spód talii. Gracz może wykonać tę akcję tylko raz na rozmieszczenie jednej Postaci.



WYBÓR KOLEJNEJ KARTY (2 ♣): Ta akcja jest rozpatrywana w taki sam sposób jak akcja Wyboru pierwszej karty, z tą różnicą, że kosztuje 2 Punkty Akcji.

UWAGA: Jeśli gracz wykona kilka akcji wybierania kart podczas rozmieszczenia jednej Postaci, może dobrać od razu wszystkie karty, z których będzie wybierał. Zwykle pomaga to w szybszym podjęciu decyzji.



WRÓŻBA (1 ♣): Gracz może przesunąć każdą Oczekującą Przepowiednię o jedno pole zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



Gracze mogą udać się do Śródmieścia, aby dodać nowe Sztuczki do swojego repertuaru dzięki odwiedzinom u Dahlgaarda Wspaniałego w jego rezydencji, powiększyć swój zespół zatrudniając Postacie w Oberży lub uzyskać dodatkowe Monety z Banku.

W Śródmieściu można wykonać następujące akcje:



NAUKA SZTUCZKI (3 ♣): Gracz wybiera Sztuczkę z Rezydencji Dahlgaarda, umieszcza ją na pustym polu na Sztuczkę w swoim Warsztacie i umieszcza na niej jeden ze swoich nieużywanych znaczników Symbolu.

Kategoria nowo nauczonej Sztuczki musi odpowiadać ikonie na górnej ściance na jednej z kości Rezydencji Dahlgaarda. Ikona „?” oznacza, że można wybrać dowolną kategorię Sztuczki.

Po nauczaniu się Sztuczki należy ustawić wykorzystaną kość ścianką z „X” ku górze.

WAŻNE

NIE trzeba posiadać wymaganych Składników Sztuczki, aby się jej nauczyć.

W dowolnym momencie gracz może zwrócić Sztuczkę, której już nie potrzebuje, do odpowiedniej talii Rezydencji Dahlgaarda. Jeśli to zrobi, odkłada wszystkie jej żetony Sztuczek do swoich zasobów (łącznie z tymi na kartach Pokazu).



POZIOM SZTUCZKI I WYMAGANA SŁAWA

Każda Sztuczka ma określoną Wymaganą Sławę wpisaną wewnątrz gwiazdki w jej prawym dolnym rogu. Gracz może się nauczyć **dowolnej Sztuczki** z odpowiedniej talii, o ile posiada Sławę równą lub wyższą od Wymaganej Sławy tej Sztuczki.



Brak Wymaganej Sławy: Jeśli gracz ma mniej punktów Sławy niż Wymaga wybrana Sztuczka, może zapłacić różnicę w Monetach, gdy wykonuje akcję Nauka Sztuczki, aby się jej nauczyć.

Poziomy Sztuczki: Dla zwięzłości, Sztuczki z Wymaganą Sławą wynoszącą odpowiednio 1/16/36 są określane jako Sztuczki Poziomu 1./2./3. w treści tej instrukcji.

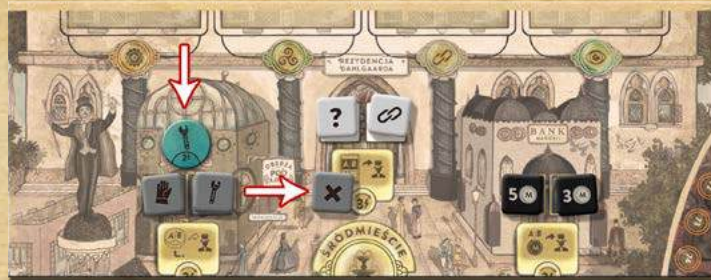
ULUBIONA KATEGORIA SZTUCZEK

Gracz zawsze ma możliwość nauczania się Sztuczki z Ulubionej kategorii Sztuczek swojego Iluzjonisty zamiast tych dostępnych dzięki kościom. Po takiej nauce Sztuczki nadal należy ustawić wybraną kość ścianką z „X” ku górze.

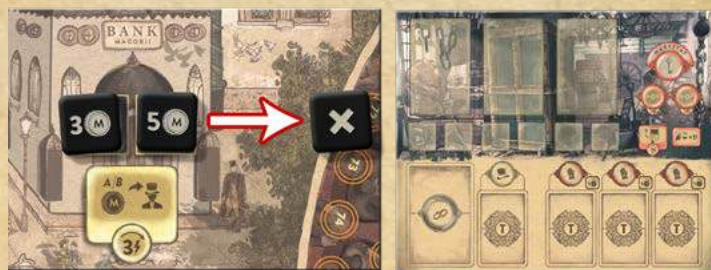


ZATRUDNIENIE POSTACI (3 f): Gracz wybiera jedną z kości Oberży i umieszcza nieużywany pion Postaci (odpowiadający górnej ściance tej kości) ze swoich zasobów na Oberży.

Wybrana kość jest następnie ustawiana ścianką z „X” ku górze. Podczas kroku Powrót Postaci w fazie Końca Rundy zatrudniona Postać zostaje dodana do zespołu gracza. Jeśli zatrudniono Specjalistę, jego planszетка jest również dokładana do planszy Gracza. Gracz może zatrudnić tylko jednego Specjalistę każdego rodzaju (Asystent, Inżynier, Zarządca).



WZIĘCIE MONET (3 f): Gracz wybiera jedną z kości Banku i bierze z zasobów ogólnych tyle Monet, ile widnieje na tej kości. Następnie gracz ustawia wybraną kość ścianką z „X” ku górze.



PRZERZUCENIE KOŚCI (1 f): Gracz może przerzucić jedną kość z Rezydencji Dahlgaarda, Oberży lub Banku. To oznacza, że Sztuczki, Postacie lub Monety dostępne w Śródmieściu mogą ulec zmianie.



USTAWIENIE KOŚCI (2 f): Gracz może ustawić dowolną kość wybraną ścianką ku górze (np. zmienić ściankę „X” na kości Oberży na Zarządcę, aby go móc później zatrudnić).



Każda Sztuczka ma pewne wymagane Składniki. Dopóki te Składniki nie zostaną zebrane, Sztuczka nie może zostać przygotowana, a tym samym nie może zostać pokazana w Teatrze. Targ jest Lokacją, w której można zdobyć te Składniki – za odpowiednią opłatą.

Na Targu można wykonać następujące akcje:



ZAKUP (1 f): Za 1 Punkt Akcji gracz może kupić maksymalnie trzy Składniki jednego rodzaju. Musi również zapłacić cenę każdego zakupionego Składnika (odpowiednio 1/2/3 Monety za każdy Podstawowy/Zaawansowany/Nieźrównany Składnik). W ten sposób można zakupić wyłącznie Składniki znajdujące się na polach Zakupu na Targu (tzw. bieżące zapasy Targu).



WAŻNE

Zakupione Składniki są pobierane z zasobów ogólnych, a nie z samego pola Zakupu. Liczba żetonów Składników nie jest ograniczona. W mało prawdopodobnym przypadku, jeżeli zabraknie żetonów danego Składnika można użyć dowolnych zamienników.

Zakupione Składniki są umieszczane na polach na Składniki na planszy Gracza. Składniki różnych rodzajów zajmują oddzielne pola, ale wielokrotności tego samego rodzaju są układane jeden na drugim. Maksymalna liczba Składników jednego rodzaju posiadanych przez gracza wynosi 3. Gracze mogą odkładać Składniki do zasobów ogólnych w dowolnym momencie, aby zrobić miejsce na nowe.

WAŻNE

Planszетка Zarządcy zawiera dwa pola powielające Składniki. Licząc Składniki na takim polu, dodajemy 1 do liczby znajdujących się tam żetonów Składników. **Ten dodatkowy Składnik również wlicza się do limitu 3.**



NEGOCJACJE (1♣): Można użyć Negocjacji wyłącznie razem z akcją Zakupu. Gracz może obniżyć łączną cenę kupowanych Składników o 1 Monetę za każdy Punkt Akcji wydany na Negocjacje. Nigdy nie można obniżyć łącznej ceny do 0.



ZAMÓWIENIE (1♣): Jeśli gracz potrzebuje Składnika, który nie jest obecnie dostępny na polach Zakupu, wówczas musi go zamówić. Za 1 Punkt Akcji gracz może umieścić Składnik z zasobów ogólnych na pustym polu w obszarze Zamówień (o ile taki Składnik nie znajduje się już w tym obszarze).



Zamówione Składniki zostaną przeniesione na odpowiednie pola Zakupów (patrz ilustracja poniżej) w kroku Dostawy Składników podczas fazy Końca Rundy i będą dostępne do zakupu w następnej rundzie. Więcej szczegółów znajduje się w opisie fazy Końca Rundy na str. 19.



PILNE ZAMÓWIENIE (2♣): W niektórych sytuacjach, gracze nie mogą sobie pozwolić na czekanie do kolejnej rundy, by zakupić pożądane Składniki. Za 2 Punkty Akcji gracz może umieścić dowolny Składnik na polu Pilnego Zamówienia na Targu (jeśli pole nie jest puste, najpierw należy odłożyć Składnik z tego pola do zasobów ogólnych). Ten Składnik od tego momentu należy do bieżących zapasów Targu w tej rundzie i może zostać pozyskany za pomocą akcji Zakup przez każdego gracza. **Cena w Monetach za Składnik na polu Pilnego Zamówienia jest zwiększana o 1.** Podczas fazy Końca Rundy Składnik z pola Pilnego Zamówienia jest odkładany do zasobów ogólnych.



PRZYKŁADY AKCJI TARGU

Gracz umieszcza swojego Iluzjonistę (3♣) na polu +2♣ na Targu, więc ma w sumie 3+2=5 Punktów Akcji. Pilnie potrzebuje Liny, ale nie jest ona dostępna w tej rundzie. Brakuje mu również Monet, więc wydaje dwa Punkty Akcji na Pilne Zamówienie Liny (-2♣), jeszcze jeden na akcję Zakupu (-1♣) i kolejne dwa, aby obniżyć jej cenę z 3 Monet do 1 (-2♣).

Zaawansowany przykład

Gracz umieszcza swojego Inżyniera (2 f) na polu +2 f na Targu. Łączna liczba Punktów Akcji to 2+2=4. Wydaje dwa, aby zamówić Naftę (-1 f) i Kłódkę (-1 f) oraz dwa pozostałe, aby kupić dwie Liny (-1 f) i trzy żetony Metalu (-1 f). Akcje Zakupu wymagają również opłaty w Monetach: gracz musi zapłacić 7 (2*2+3*1) Monet za zakupione Składniki.



Warsztat ma dwie cechy, wyróżniając go spośród innych Lokacji:

- Każdy gracz ma swój własny Warsztat, w którym może umieścić wyłącznie własne Postacie oraz
- Koszt Punktów Akcji dla akcji Przygotowania różni się w zależności od Sztuczek posiadanych przez gracza.

W Warsztacie można wykonać następujące akcje:



PRZYGOTOWANIE SZTUCZKI (1-3 f): Liczba Punktów Akcji wymaganych do przygotowania każdej Sztuczki jest wpisana w okrąg znajdujący się na polu na żetony Sztuczki, w lewym dolnym rogu karty Sztuczki. Podobnie jak w innych Lokacjach, gracze mogą wykonać wiele akcji Przygotowania jedną Postacią - jedynym ograniczeniem jest liczba posiadanych Punktów Akcji.

Po Przygotowaniu Sztuczki należy umieścić na niej żetony Sztuczki w liczbie równej liczbie nachodzących na siebie kwadratom w lewym dolnym rogu karty. Żetony Sztuczki muszą mieć ikonę identyczną z tą na znaczniku Symbolu, umieszczonym na Sztuczce podczas jej nauki. Maksymalna liczba żetonów Sztuczek z danym symbolem, które gracz może posiadać w grze, wynosi 4.



WAŻNE :

Gracze zawsze mogą przygotować Sztuczkę, o ile posiadają wymagane Składniki ORAZ nie mają żadnych żetonów Sztuczki na karcie samej Sztuczki (nawet jeśli mają takie na kartach Pokazu w Teatrze).

BARDZO WAŻNE

Składniki NIE są wydawane podczas przygotowywania Sztuczki!
Ten sam stos Składników może być użyty do wielu Sztuczek ich wymagających oraz do wielu akcji Przygotowania.

PRZYKŁADOWA AKCJA PRZYGOTOWANIA

Grajca niebieskim ma po 2 żetony Szkła i Metalu oraz 1 Linę, więc może wykonać akcję Przygotowania dla swojej Sztuczki Ucieczki ze Zbiornika z Wodą (1 f). Przy nauce tej Sztuczki, oznaczyła ją symbolem Pik, więc teraz otrzymuje 2 żetony Sztuczki z symbolem Pik.

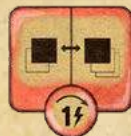
WAŻNE

Sztuczki na polu na Sztuczkę Inżyniera otrzymują 1 dodatkowy żeton Sztuczki po ich przygotowaniu.

Następujące akcje stają się dostępne po zatrudnieniu danego Specjalisty. Może je wykonać dowolna Postać, nie tylko ten Specjalista. Pamiętaj: Pola na Sztuczkę/Składnik/Pomocnika na planszetch Specjalistów są lepsze niż ich odpowiedniki na planszy Gracza!



PRZEMIESZCZENIE SZTUCZEK (1 f): Gracz przenosi jedną ze swoich Sztuczek na pole na Sztuczkę Inżyniera lub zamienia miejscami Sztuczkę z tego pola z inną swoją Sztuczką.



PRZEMIESZCZENIE SKŁADNIKÓW (1 f): Gracz przenosi jeden ze swoich stosów Składników na pole Zarządcy powielające Składniki lub zamienia miejscami stos z tego pola z innym swoim stosem Składników.



PRZEMIESZCZENIE POMOCNIKA (1 f): Gracz na stałe przenosi jednego ze swoich Pomocników i znajdującą się pod nim kartę Przydziału (jeśli taką posiada) na pole Pomocnika na planszecie Asystenta (jeśli jest puste).



Teatr to miejsce, w którym Sztuczki zamieniają się w spektakularne pokazy, przynoszące graczom wielką Sławę i Monety na koniec każdej rundy.

Rozmieszczanie Postaci w Teatrze różni się na trzy sposoby od takiego w innych Lokacjach:

- **Ograniczenie dotyczące dni tygodnia:** Wszystkie pola w Teatrze są podzielone pomiędzy cztery dni



tygodnia: czwartek, piątek, sobotę i niedzielę. W danej rundzie gracz może umieścić swoją Postać(-cie) wyłącznie na polach jednego dnia tygodnia, na którym nie znajduje się żadna Postać innego gracza.

- **Brak opcji Wzmocnienia Postaci:** Gracze nie mogą kupować dodatkowych Punktów Akcji dla swoich Postaci w Teatrze za Odłamki Trickeriona.
- **Pola Pokazu:** W dolnej linii pól dla Postaci znajdują się pola Pokazu, na których można umieszczać tylko Iluzjonistów.

W Teatrze można wykonać następujące akcje:



USTAWIENIE SZTUCZKI (1⚡): Gracz może przenieść jeden swój żeton Sztuczki z Warsztatu na puste pole na karcie Pokazu - Sztuczka ta będzie reprezentowana przez żeton Sztuczki do momentu jej Pokazania lub odrzucenia karty Pokazu na koniec rundy.

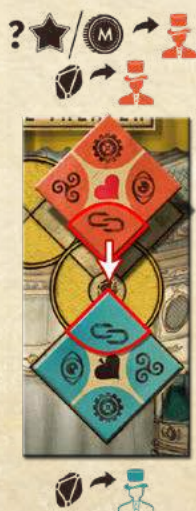
ZASADY UMIESZCZANIA ŻETONÓW SZTUCZEK

- Róg żetonu Sztuczki odpowiadający kategorii Sztuczki musi znajdować się w okręgu Połączenia łączącym dwa pola.
- Dwa żetony Sztuczek tego samego koloru ORAZ z takim samym Symbolem (np. dwie niebieskie z Symbolem Pik) nie mogą znajdować się na jednej karcie Pokazu.



POŁĄCZENIA ŻETONÓW SZTUCZEK

Po umieszczeniu żetonu Sztuczki, jeśli w jednym okręgu Połączenia znajdują się dwa żetony Sztuczek z tej samej kategorii (patrz ilustracja po prawej), te dwie Sztuczki są połączone. Gracz, który stworzył Połączenie (Połączenia) natychmiast otrzymuje premię za każde Połączenie, w zależności od poziomu Sztuczki, dzięki której ukończył Połączenie. Dodatkowo, jeśli w okręgu, w którym utworzono Połączenie, widoczna jest ikona Odłamka,



każdy gracz posiadający żeton Sztuczki w tym Połączeniu natychmiast otrzymuje dodatkowo jeden Odłamek Trickeriona. Jeśli gracz utworzy Połączenie nad symbolem Odłamka między swoimi Sztuczkami, otrzyma tylko jeden Odłamek, a nie dwa. Możliwe jest utworzenie wielu Połączeń za pomocą jednego żetonu Sztuczki. Tworzenie Połączeń nie jest obowiązkowe.

PREMIA ZA POŁĄCZENIE ŻETONÓW SZTUCZEK

- Poziom 1: 1 punkt Sławy albo 1 Moneta
- Poziom 2: 2 punkty Sławy albo 2 Monety
- Poziom 3: 3 punkty Sławy albo 3 Monety
- Ikona Odłamka: 1 dodatkowy Odłamek dla każdego zaangażowanego gracza



PRZEŁOŻENIE (1⚡): Gracz może przenieść jeden ze swoich żetonów Sztuczek z karty Pokazu na puste pole na tej samej lub dowolnej innej karcie Pokazu. Ogólne zasady umieszczania żetonów Sztuczek nadal obowiązują. **Gracz nie otrzymuje premii za Połączenia** przy przemieszczaniu żetonu Sztuczki w ten sposób.



POKAZ (TYLKO ILUZZJONISTA): To specjalna akcja, która może być wykonana tylko przez Iluzjonistę w najbliższej fazie Pokazu.

Podczas fazy Rozmieszczania Postaci gracz umieszcza swojego Iluzjonistę na jednym z pustych pól Pokazu (oczywiście tylko jeśli posiada kartę Przydziału do Teatru). Nie wywiera to żadnego natychmiastowego efektu w fazie Rozmieszczania Postaci – trzy Punkty Akcji Iluzjonisty **przepadają**. Akcja Pokazu zostanie wykonana podczas najbliższej fazy Pokazu.

UWAGA: Postacie Iluzjonistów mogą być również używane do akcji Ustawiania i Przekładania Sztuczek (jak każda inna Postać), ale w tym przypadku muszą być umieszczone na polach „za kulisami”, więc nie mogą wykonać Pokazu w tej rundzie.

Szczegółowy przykład fazy Rozmieszczania Postaci w Teatrze można znaleźć w Suplemencie na str. 26.



FAZA POKAZU

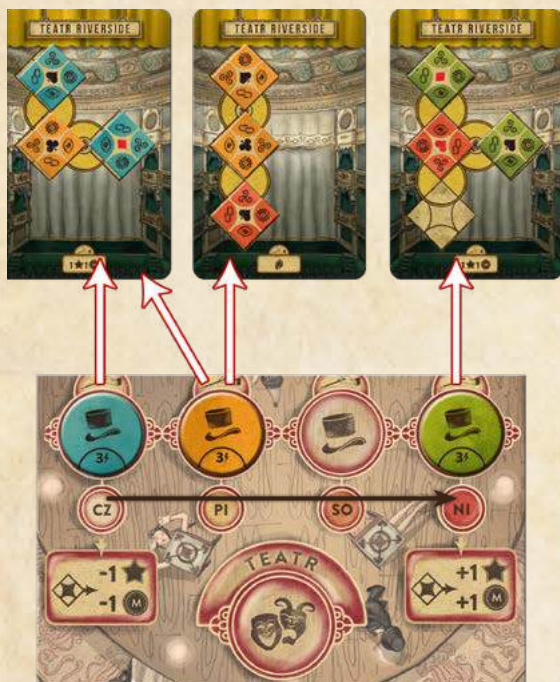
Gdy wszyscy gracze umieszczą już wszystkie wybrane Postacie, rozpoczyna się faza Pokazu. Gracze, którzy umieścili swoich Iluzjonistów na polach Pokazu mogą teraz wykonywać swoje akcje Pokazu. Nagrodami za Pokaz są Sława i Monety, a czasem także Odłamki Trickeriona.

POKAZ

Kolejno od czwartku do niedzieli (NIE w Kolejności Tur), gracz posiadający Iluzjonistę na odpowiednim polu Pokazu może wybrać kartę Pokazu, **na której znajduje się przynajmniej jeden z jego żetonów Sztuczki** i rozpatrzyć WSZYSTKIE Sztuczki z tej karty. Na karcie Pokazu mogą znajdować się żetony Sztuczek innych graczy. W takim przypadku rywale są gościnnymi wykonawcami podczas Pokazu - ich Sztuczki są również Pokazywane.

Po rozpatrzeniu danej karty Pokazu, wszystkie żetony Sztuczek z niej są odkładane do zasobów niewykorzystanych żetonów ich właścicieli. Następnie powtarza się cały proces dla kolejnych dni tygodnia, aż do niedzieli.

■ **UWAGA:** Sama karta Pokazu nie jest w tym momencie odrzucana.



WYPŁATA ZYSKÓW (WSZYSCY GRACZE)

Każdy gracz, który posiada co najmniej jeden żeton Sztuczki w danym Pokazie otrzymuje zysk w zasobach (punkty Sławy, Monety i Odłamki) ze WSZYSTKICH swoich kart Sztuczek reprezentowanych przez ich żetony Sztuczek na tej karcie Pokazu.



MODYFIKATORY ZYSKU



Zysk z Pokazów wykonywanych w **czwartek** i **niedzielę** różni się od tych z piątku i soboty. Jeśli co najmniej jedna



Postać gracza znajduje się na czwartkowym polu, gracz odejmuje 1 od zyskanej Sławy i Monet dla każdej swojej Pokazanej Sztuczki, podobnie, gdy ma Postać na dowolnym niedzielnym polu, dodaje 1 do zyskanej Sławy i Monet wszystkich swoich Pokazywanych Sztuczek. Te modyfikatory obowiązują także, gdy Sztuczki gracza są częścią Pokazu innego gracza, a nawet gdy Iluzjonista gracza nie jest obecny w Teatrze. Jeśli gracz nie ma żadnych Postaci w Teatrze, gdy jego Sztuczki są Pokazywane podczas Pokazu, otrzymują one takie same modyfikatory zysku jak Pokazujący gracz. Zyskana Sława lub Monety z danej Sztuczki nigdy nie mogą być mniejsze od 0.

■ **UWAGA:** Jeśli można zastosować kilka modyfikatorów zysku (dzięki kartom Specjalnego Przydziału lub Przepowiedni w Mrocznej Uliczce), gracz może wybrać kolejność ich zastosowania.

PREMIE ZA POKAZ (TYLKO DLA POKAZUJĄCEGO)

Oprócz zysku ze swoich Sztuczek, **Iluzjonista, który wybrał dany Pokaz (Pokazujący)** otrzymuje dodatkowo następujące premie:

- **Premia za Połączenie:** 1 punkt Sławy za każde Połączenie żetonów Sztuczek na karcie Pokazu.
- **Premia za Specjalistę:** Iluzjonista na polu Pokazu otrzymuje również następujące premie, jeśli ma na polach zakulisowych (za sobą) w Teatrze Specjalistę(-ów) w tej rundzie:
 - » 2 punkty Sławy za Asystenta
 - » 3 Monety za Zarządcę
 - » 1 Odłamek Trickeriona za Inżyniera



- **Premia karty Pokazu:** punkty Sławy, Monety lub Odłamki widoczne w dolnym polu wybranej karty Pokazu.

Gdy wszystkie Pokazy zostaną wykonane i wszyscy otrzymają swoje premie, faza Pokazu dobiega końca i rozpoczyna się faza Końca Rundy.

POKAZ (PODSUMOWANIE)

W kolejności dni tygodnia gracze z Iluzjonistą na jednym pół Pokazu wybierają JEDNĄ kartę Pokazu z własnym żetonem(-ami) Sztuczki i rozpatrują WSZYSTKIE Sztuczki z tej karty. Wszyscy gracze otrzymują zysk ze swoich Sztuczek.

- Pokazujący Iluzjonista otrzymuje 1 dodatkowy punkt Sławy za każde Połączenie na karcie Pokazu.
- Otrzymuje ponadto dodatkowe punkty Sławy, Monety lub Odłamki w zależności od jego Specjalisty(-ów) w Teatrze.
- Na koniec otrzymuje dodatkowe punkty Sławy, Monety lub Odłamki w zależności od wskazań na wybranej karcie Pokazu.

FAZA KOŃCA RUNDY

Faza Końca Rundy składa się z ośmiu szybkich kroków, które kończą obecną rundę i przygotowują do nowej.

• Wypłata Wynagrodzenia:



» Każdy gracz płaci po 1 Monecie za każdego ze swoich aktywnych (nie Bezczynnych) Pomocników (z wyjątkiem tego, który znajduje się na planszecie Asystenta).



» Każdy gracz płaci po 2 Monety za każdego ze swoich aktywnych (nie Bezczynnych) Specjalistów.

» Gracz, który nie może zapłacić Wynagrodzenia, traci po 2 punkty Sławy za każdą niezapłaconą Monetę. Wynagrodzenie musi zostać wypłacone, dopóki gracz posiada co najmniej 1 Monetę.

• **Powrót Postaci:** Odłóżcie każdą Postać na planszę jej właściciela, wliczając w to Postacie zatrudnione w fazie Rozmieszczania Postaci. Jeśli zatrudniono nowego Specjalistę, umieśćcie jego odpowiednią planszeczkę obok planszy Gracza jego właściciela.

• **Dostawa Składników:** Przenieście wszystkie Składniki z pól Zamówień na odpowiednie pola Zakupów. Składniki znajdujące się już na tych polach zostają zastąpione przez zamówione Składniki i zwrócone do zasobów ogólnych. Składnik znajdujący się na polu Pilnego Zamówienia jest również zwracany do zasobów.



• **Przesunięcie wszystkich kart Pokazu** o jedno pole wokół Teatru, w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Począwszy od **trzeciej rundy**, należy również odrzucić ostatnią kartę Pokazu – **wszystkie żetony Sztuczek znajdujące się na tej karcie wracają do zasobów ich właścicieli (NIE na karty Sztuczek)**. Następnie należy umieścić wierzchnią kartę Pokazu odkrytą, na pierwszym od lewej pustym polu. Oznacza to, że 2/3/4 graczy będzie miało odpowiednio 3/4/5 kart Pokazów dostępnych od trzeciej rundy.



• **Zdjęcie Plakatów:** powrót Plakatów na ręce ich właścicieli.

• Przesunięcie znacznika Rundy:

Przesuńcie znacznik Kamienia Trickerion o jedno pole do przodu na torze Rund.



• Przesunięcie Przepowiedni:

Odrzućcie Aktywną Przepowiednię.

Następnie przesuńcie pierwszą od lewej Oczekującą Przepowiednię na pole Aktywnej Przepowiedni. Ta Przepowiednia będzie miała wpływ na następną rundę. Przesuńcie pozostałe Oczekujące Przepowiednie o jedno pole zgodnie z ruchem wskazówek zegara, a następnie dobierzcie nową Przepowiednię ze stosu i umieśćcie ją odkrytą na skrajnym prawym polu Przepowiedni.

Jeśli gracze bez Mrocznej Uliczki (lub z Mroczną Uliczką, ale bez Przepowiedni), pomińcie ten krok.

• **Odrzucenie kart Specjalnego Przydziału:** Umieśćcie wszystkie wykorzystane karty Specjalnego Przydziału zakryte na spód ich odpowiednich talii. Wszystkie zakryte karty znajdujące się poniżej Bezczynnych Postaci wracają na ręce swojego właściciela.

Jeśli gracze bez Mrocznej Uliczki, pomińcie ten krok.

Na tym kończy się runda gry i można rozpocząć nową.

KONIEC GRY

Gra kończy się po zakończeniu **siódmej** rundy. W tym momencie następuje punktacja końcowa, w której gracze mogą otrzymać kolejne punkty Sławy w oparciu o swoje zdobycze pozyskane w trakcie gry. *Jeśli gracie bez Mrocznej Uliczki, gra kończy się po zakończeniu **piątej** rundy.*

- 1 punkt Sławy za każdy niewydany Odłamek Trickeriona,
- 1 punkt Sławy za każde 3 pozostałe Monety,
- 2 punkty Sławy za każdego Pomocnika (tylko jeśli gracie bez Mrocznej Uliczki)
- 3 punkty Sławy za każdego Specjalistę (tylko jeśli gracie bez Mrocznej Uliczki) oraz
- 2 punkty Sławy za każdą pozostałą na ręku kartę Specjalnego Przydziału (tylko jeśli gracie z Mroczną Uliczką).



Grając z Mroczną Uliczką, gracze mają szansę zdobyć punkty Sławy za swoje Sztuczki Poziomu 3. Każda z tych Sztuczek ma na spodzie wskazany warunek. Jeśli gracz posiada wymagane Składniki danej Sztuczki, zdobywa punkty Sławy w zależności od swoich zasobów na koniec gry, zgodnie ze wskazanym warunkiem. Premie na koniec gry za Sztuczki poziomu 3. są opisane w Suplemencie na końcu tej instrukcji.

PRZYKŁAD

Gracz posiada Sztuczkę Zemsta Asystenta w swoim Warsztacie i posiada jej wymagane Składniki. Jeśli posiada również Asystenta na koniec gry, otrzymuje dodatkowo 7 punktów Sławy podczas punktacji na koniec gry.

WAŻNE :

Maksymalna liczba dodatkowych punktów Sławy, jaką gracz może zdobyć w każdej z powyższych kategorii osobno i dzięki każdej ze Sztuczek Poziomu 3. jest ograniczona do 20.

Po rozpatrzeniu końcowej punktacji gra kończy się i wygrywa gracz z największą liczbą punktów Sławy. W przypadku remisu wygrywa gracz, który jest pierwszy w Kolejności Tur.



SUPLEMENT

ZDOLNOŚCI ILUZZJONISTÓW



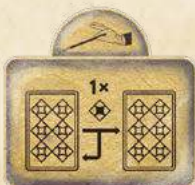
MECHANIKER (WZMOCNIENIE MECHANICZNE):

Raz na rundę jeden z twoich Pomocników otrzymuje dodatkowy Punkt Akcji, gdy zostanie umieszczony w dowolnej Lokacji (poza Teatrem).



KAPŁANKA MISTYCYZMU (TKANIE LOSU):

Za 1 Punkt Akcji Mrocznej Uliczki możesz odrzucić Aktywną Przepowiednię, a następnie zastąpić ją dowolną Oczekującą Przepowiednią i dobrać nową w jej miejsce.



MISTRZ ŁAŃCUCHÓW (UWOLNIENIE SIĘ):

Przed fazą Pokazu możesz wykonać specjalną akcję Przełożenia bez umieszczania żadnych Postaci. W przeciwieństwie do zwykłej akcji Przełożenia, otrzymujesz premie za Połączenia, jeśli utworzysz Połączenie(-a) za pomocą tej zdolności.



WIELKI OPTICO (IMITACJA):

Raz na rundę możesz użyć jednej ze swoich kart Zwykłego Przydziału korzystając z premii ujawnionej karty Specjalnego Przydziału w tej samej Lokacji należącej do innego gracza. Możesz użyć premii skopiowanej karty lub zamiast tego otrzymać +1 do Punktów Akcji.



CZERWONY LOTOS (KRADZIEŻ SZTUCZKI):

Możesz zdecydować się na otrzymanie zysku ze Sztuczki innego gracza z tego samego Pokazu zamiast zysku z własnej Sztuczki, pod warunkiem, że jesteś Pokazującym, a Sztuczka tego gracza ma taką samą lub niższą Wymaganą Sławę od twojej. Ten gracz otrzymuje o jeden punkt Sławy mniej za Sztuczkę skradzioną w ten sposób.



YORUBA WŁADCA DUCHÓW (OPĘTANIE DUSZY):

Raz na rundę, zanim inny gracz wybierze kartę Pokazu, możesz zapłacić jeden Odtłamek. Jeśli to zrobisz, możesz wybrać kartę Pokazu dla tego gracza. Na wybranej karcie musi znajdować się co najmniej jeden żeton Sztuczki tego gracza.



ELEKTRA (DOŁADOWANIE):

Możesz umieścić dwa żetony tej samej Sztuczki na polu Sztuczki podczas ustawiania Sztuczki. Liczy się to jako jedna Sztuczka, a premie za Połączenie są wypłacane tylko raz. W trakcie Pokazu ten stos żetonów Sztuczki daje 1/2/3 dodatkowe punkty Sławy i Monety w zależności od jej poziomu (1./2./3.).



DŻENTELMEN (MAGIA DLA MAS):

Za każdym razem, gdy Iluzjonista zostanie umieszczony na polu Śródmieścia, Targu lub Mrocznej Uliczki, otrzymujesz tyle punktów Sławy, ile posiadasz kart Sztuczek.

PREMIE ZA SZTUCZKI NA KONIEC GRY



Żelazna Dziewica

Otrzymujesz po 4 punkty Sławy za każdą Sztuczkę poziomu 1., którą posiadasz, nawet jeśli nie masz jej wymaganych Składników.



Automat

Otrzymujesz po 4 punkty Sławy za każdą Sztuczkę poziomu 2., którą posiadasz, nawet jeśli nie masz jej wymaganych Składników.



Przeniesienie

Otrzymujesz po 4 punkty Sławy za każdą Sztuczkę poziomu 3., którą posiadasz (w tym tę), nawet jeśli nie masz Składników wymaganych przez inne Sztuczki poziomu 3.



Bestia w Trzewiach

Otrzymujesz 10 punktów Sławy, jeśli posiadasz 4 Sztuczki (niezależnie od ich Wymaganej Sławy).



Piekielny Ogar

Otrzymujesz po 2 dodatkowe punkty Sławy za każdą niewykorzystaną kartę Specjalnego Przydziału na twojej ręce.



Piły Grozy

Otrzymujesz po 1 dodatkowym punkcie Sławy za każdy twój niewydany Odłamek.



Metamorfoza

Otrzymujesz po 1 dodatkowym punkcie Sławy za każde 3 niewydane Monety (zaokrąglając w dół).



Aztecka Dama

Otrzymujesz po 2 punkty Sławy za każdy żeton Sztuczki na kartach Sztuczki w twoim Warsztacie (nie w Teatrze).



Taniec Szkieletów

Otrzymujesz po 1 punkcie Sławy za każdy Podstawowy Składnik w twoim Warsztacie (wliczając w to dodatkowe Składniki Zarządcy).



Wodne Schody

Otrzymujesz po 2 punkty Sławy za każdy Zaawansowany Składnik w twoim Warsztacie (wliczając w to dodatkowe Składniki Zarządcy).



Czaszka Balsamo

Otrzymujesz po 3 punkty Sławy za każdy Niezrównany Składnik w twoim Warsztacie (wliczając w to dodatkowe Składniki Zarządcy).



Okaleczenie

Otrzymujesz 12 punktów Sławy, jeśli posiadasz Asystenta, Inżyniera i Zarządcę.



Seans

Otrzymujesz po 3 punkty Sławy za każdego posiadanego Pomocnika.



Pogrzebanie Żywcem

Otrzymujesz 7 punktów Sławy, jeśli posiadasz Inżyniera.



Zemsta Asystenta

Otrzymujesz 7 punktów Sławy, jeśli posiadasz Asystenta.



Znikający Słoń

Otrzymujesz 7 punktów Sławy, jeśli posiadasz Zarządcę.

TWÓRCY

PROJEKT GRY

Viktor Peter
Richard Amann

OPRAWA GRAFICZNA

Villő Farkas - dyrektor artystyczny (interfejs, grafika postaci, krajobrazy miejskie)

Lacza Fejes - ilustrator (ilustracje Sztuczek)

Csilla Biró - ilustratorka (ilustracje Sztuczek)

Márton Gyula Kiss - ilustrator (ilustracje Sztuczek)

Ágnes Staudt - ilustratorka (grafika Warsztatu)

Attila Sáfrány - ilustrator (Plakaty)

Gergő Ádám - ilustrator (Plakaty)

REDAKCJA INSTRUKCJI

Viktor Peter

Villő Farkas

Anna Radnóthy

Emanuela i Robert Pratt

KOREKTA

Jesús Sánchez López

Lutz Pietschker

Lars Frauenrath

Fabien Allois

Sherry Tiao

Rachael Mortimer

TESTERZY GRY

Specjalne podziękowania dla Gézy Gálósa i Dániela Tótha-Szegő za testowanie pełne poświęcenia i doskonałe 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 Teszárík, 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, i wielu innych.

© Mindclash Games, 2019. Wszystkie prawa zastrzeżone.

© Portal Games, 2024 (edycja polska).



MECHANIKER

MAGICZNA MASZYNERIA

ELECTRA



Kapłanka Mistycyzmu

YOEIRA

MISTRZ DUCHÓW



Wielki
Optico

DZENTELMEN



CZERWONY
LOTOS

MISTRZ
ŁAŃCUCHÓW
SPÓJRZcie ŚMIERCI W OCZY



PRZYKŁAD A: UMIESZCZANIE POSTACI I ŻETONÓW SZTUCZKI W TEATRZE

Zielony gracz umieścił swojego Iluzjonistę na polu niedzielnego Pokazu, aby móc wybrać kartę Pokazu w nadchodzącej fazie ①. Żaden inny gracz nie może umieścić żadnej Postaci na innym niedzielnym polu przez pozostałą część rundy. Zielony nadal może umieścić kolejną Postać (lub Postacie) na niedzielnych polach za kulisami, ale umieścił już wcześniej żetony Sztuczki do Pokazania (na pierwszej karcie Pokazu).

Żółty gracz umieszcza swojego Zarządcę na piątkowym polu ②. Piątkowy Pokaz jest przed sobotnim, a skoro oba mają brak modyfikatorów zysku ze Sztuczek, więc żółty gracz wybierając piątek ma większą szansę na wybraniu karty Pokazu, która mu pasuje. Ma 2 Punkty Akcji, więc decyduje się ustawić 2 Sztuczki (2a i 2b). Tworzy to Połączenie, które natychmiast daje 1 punkt Sławy albo 1 Monetę żółtemu graczowi.

Niebieski gracz umieszcza swojego Asystenta na czwartkowym polu ③. To daje mu +1 Punkt Akcji, w sumie trzy, ale spowoduje, że w fazie Pokazu odejmie -1 punkt Sławy/-1 Monetę z zysku każdej jego Pokazanej Sztuczki. Za dwa Punkty Akcji ustawia 2 żetony Sztuczki (3a i 3b), tworzy Połączenie i otrzymuje do wyboru: 2 Monety albo 2 punkty Sławy (Sztuczka Pik jest poziomu 2.). Za swój trzeci Punkt Akcji gracz ustawia trzeci żeton Sztuczki na drugiej karcie, tworząc Połączenie z żółtym graczem i otrzymuje kolejne 2 Monety albo 2 punkty Sławy ③c (ta sama Sztuczka Pik poziomu 2.).

Żółty gracz umieszcza Pomocnika na ostatnim piątkowym zakulisowym polu. Za swój 1 Punkt Akcji ustawia żeton Sztuczki na pierwszej karcie, ale ponieważ jego Sztuczka należy do kategorii Mechanicznej, nie jest w stanie utworzyć Połączenia ④.

W tej rundzie czerwony gracz wykorzystuje swojego Iluzjonistę do ustawienia Sztuczek zamiast Pokazu ⑤. Jego celem jest posiadanie Sztuczek na kartach Pokazów wybranych przez innych graczy. W ten sposób traci premie za Pokaz, ale pozwala mu to na wykorzystanie 3 Punktów Akcji swojego Iluzjonisty. Używa ich do ustawienia 3 Sztuczek, każdej na innej karcie Pokazu, co w tym przykładzie pozwoli mu ostatecznie na pokazanie każdej z nich (5a, 5b i 5c). Jest również w stanie utworzyć Połączenie przy umieszczaniu każdego żetonu Sztuczki.

Niebieski gracz umieszcza swojego Iluzjonistę na czwartkowym polu Pokazu ⑥. Będzie pierwszym graczem w fazie Pokazu.

Na koniec żółty gracz umieszcza swojego Iluzjonistę na piątkowym polu Pokazu ⑦.

PRZYKŁAD B: FAZA POKAZU

Pokaz w tej rundzie wykonają gracze niebieski, żółty i zielony.

Dzięki umieszczeniu Iluzjonisty na czwartkowym polu Pokazu to niebieski gracz jako pierwszy wybiera swoją kartę Pokazu. Wybiera trzecią kartę, z dwoma swoimi żetonami Sztuczki i jednym czerwonego gracza. Otrzymuje on zysk z dwóch kart Sztuczek reprezentowanych przez niebieskie żetony Sztuczki, ale musi odjąć po 1 Monecie i 1 punkcie Sławy od zysków z każdej Sztuczki (-2/-2 łącznie) za Pokaz w czwartek. W ramach premii za Pokaz otrzymuje 2 dodatkowe punkty Sławy za 2 Połączenia na tej karcie Pokazu, 2 kolejne punkty Sławy za posiadanie Asystenta w Teatrze i 2 punkty Sławy z premii tej karty Pokazu.

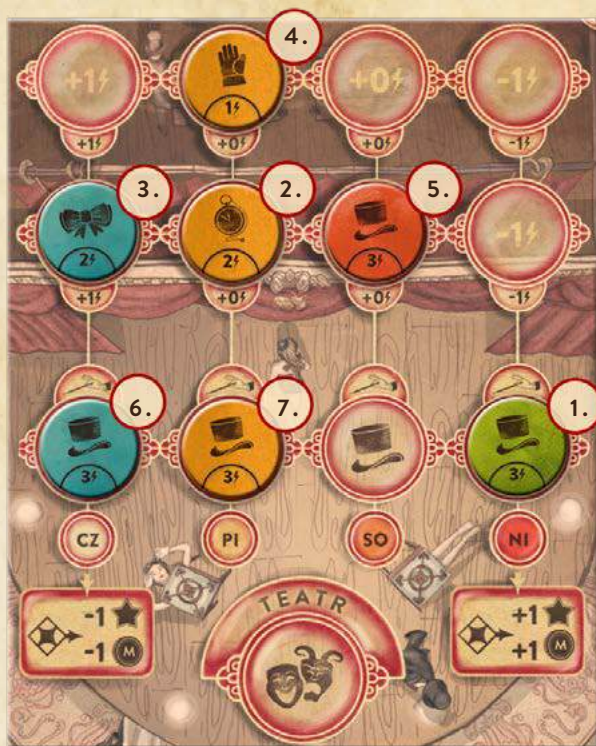
Czerwony gracz otrzymuje również zysk ze Sztuczki reprezentowanej przez czerwony żeton. Modyfikator -1/-1 nie stosuje się do niego, ponieważ jego Iluzjonista znajduje się na sobotnim polu.

Następnie żółty gracz wybiera drugą kartę Pokazu. Otrzymuje zysk ze swoich Sztuczek, 3 punkty Sławy za 3 Połączenia na karcie, 3 Monety za Zarządcę w Teatrze i 1 punkt Sławy z premii tej karty Pokazu. Gracze niebieski i czerwony również otrzymują zysk ze swoich Sztuczek, przy czym niebieski gracz pomniejsza go o -1/-1 przez wybór czwartkowego pola Pokazu.

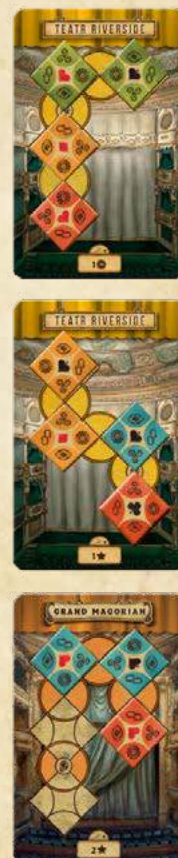
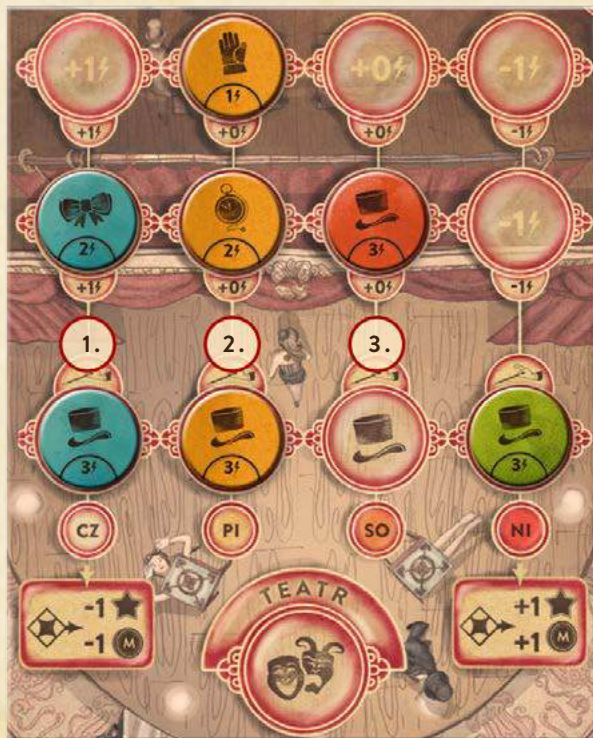
Na koniec zielony gracz wybiera pierwszą kartę i otrzymuje zysk ze swoich dwóch Sztuczek, każdy powiększony dzięki modyfikatorowi +1/+1 za wykonanie Pokazu w niedzielę. Otrzymuje również 2 punkty Sławy za dwa Połączenia na karcie (nie ma 3. Połączenia między zielonym a żółtym żetonem Sztuczki) i 1 Monetę z premii tej karty Pokazu. Gracze żółty i czerwony otrzymują również zysk ze swoich Sztuczek bez modyfikatorów (wybrali odpowiednio pola Pokazu w piątek i sobotę).

Niebieski gracz mógł również wybrać drugą kartę Pokazu, ponieważ ma na niej jeden żeton. W takim przypadku otrzymałby zysk tylko z jednej Sztuczki, ale za to 3 punkty Sławy zamiast 2, ponieważ na tej karcie Pokazu znajdują się trzy Połączenia. Następnie żółty gracz musiałby wybrać pierwszą kartę Pokazu, a trzecia pozostałaby niepokazana, ponieważ czerwony Iluzjonista znajduje się na polu za kulisami, a nie na polu Pokazu. Taki scenariusz byłby najgorszy dla zielonego gracza, ponieważ nie pozostałaby mu żadna karta Pokazu do wyboru. Nadal otrzymałby zysk ze swoich dwóch Sztuczek w Pokazie żółtego gracza, wraz z modyfikatorem +1 punktu Sławy i +1 Monety dla każdej Sztuczki (za niedzielę), ale nie otrzymałby żadnej premii za Pokaz.

PRZYKŁAD (A)

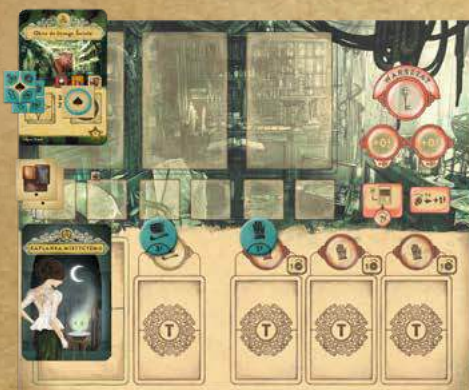


PRZYKŁAD (B)



PRZYGOTOWANIE GRACZY

PLANSZA GRACZA



1 pion Iluzjonisty i karta Iluzjonisty
1 pion Pomocnika
Składniki (o łącznej wartości 2 Monet)
1 Sztuczka (poziomu 1.)

JEDEN WYBRANY SPECJALISTA



1 pion Zarządcy
Składnik(i) (o łącznej wartości 2 Monet)



1 pion Inżyniera
1 Sztuczka (poziomu 1.)



1 pion Asystenta
1 pion Pomocnika

PLAKAT



KARTY PRZYDZIAŁU



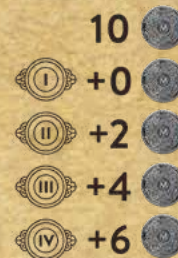
ŻETONY SZTUCZKI I ZNACZNIKI SYMBOLU



1 ODLAMEK



MONETY



ZESTAWIENIE IKON

KARTY

1. Karta Sztuczki
2. Karta Pokazu
3. Karta Zwykłego Przydziału
4. Karta Specjalnego Przydziału

POSTACIE

1. Uniwersalna ikona pionu Postaci
2. Pion Iluzjonisty
3. Pion Asystenta
4. Pion Inżyniera
5. Pion Zarządcy
6. Pion Pomocnika

INNE KOMPONENTY

1. Kość
2. Składnik
3. Składnik Podstawowy
4. Składnik Zaawansowany
5. Składnik Niezrównany
6. Żeton Sztuczki

ZYSK (W ZASOBACH)

1. punkty Sławy
2. Moneta
3. Odlamek

INNE IKONY

1. Punkt Akcji
2. Wymagana Sława
3. Dowolna (kategoria Sztuczki lub Akcja)
4. Teraz
5. Podczas fazy Końca Rundy
6. Otrzymaj teraz
7. Otrzymasz podczas fazy Końca Rundy
8. Wydaj
9. Aktywny gracz
10. Inny gracz(-e)
11. Połączenie
12. Połączenie z Odlamkiem
13. Pokaz/Pokazujesz
14. Reklama
15. Koniec Gry