

SZTUKI TAJEMNE

ROZSZERZENIE

ZASADY GRY



PLANSZA MAGA (dwustronna)

MATERIAŁOWY WORECZEK*

4x

MAGICZNI SŁUDZY



WIDMO (oraz karta Wyjątkowego Przydziału)



GOLEM (oraz karta Wyjątkowego Przydziału)



FIGLARZ (oraz karta z zasadami)



ZMIENNOKSZTAŁTNY (oraz karta z zasadami)



2x

KOŚCI MAGICZNE (kość Zaklęcia i kość Nagrody)



1x

ZNACZNIK WOZU



10x

MAGICZNE ODŁAMKI



3x

PRZEPowiednie



12x

ZAKLĘCIA

*ten woreczek nie jest częścią edycji Jubileuszowej/zestawu Ulepszeń Jubileuszowych, użycie dowolnego worka z edycji/zestawu, zamiast niego.

WSTĘP

Przez dekady rywalizujący iluzjoniści w legendarnej Magorii zachwycali publiczność swoimi pokazami. W ich rękach sztuka iluzji stała się nauką, a nauka przerodziła się w legendę. Jednak na rozświetlonymi gazowymi latarniami ulicach i wśród przepychu teatrów wciąż słyszeć szepty o zapomnianej mocy. Z cieni przeszłości wyłania się Mag – wędrowiec spowity tajemnicą. Pod jego przewodnictwem śmiałkowie odkryją nowe tajniki swojej sztuki – ich iluzje zostaną przepełnione prawdziwą magią wykraczającą daleko poza granice ludzkiego geniuszu.

Mag nie działa jednak samotnie. Towarzyszą mu istoty z innego świata, gotowe wspierać tych, którzy odważą się sięgnąć po nieokiełznane siły. Dzięki niemu wasze Odłamki Trickeriona pulsować będą nową energią, Sztuczki przekroczą granice wyobraźni, a legenda najlepszego spośród was sięgnie wyżyn, o jakich największym mistrzom Magorii nawet się śniło.

Opanowaliście już sztukę iluzji i zdobyliście sławę dzięki talentowi i kreatywności. Teraz wyobraźcie sobie cuda, jakie możecie osiągnąć, mając prawdziwą magię na swoje rozkazy!



Rozszerzenie: Sztuki Tajemne wprowadza do gry Trickerion Maga – tajemniczą, zakapturzoną postać władającą dawno zapomnianą sztuką. Po każdej rundzie przemieszcza się on niepozornym Wozem do nowej Lokacji w Magorii, udostępniając w niej nowy zestaw Akcji. Jego Zaklęcia to specjalne Składniki, które pozwolą na większą elastyczność przy wyborze Składników i Sztuczek. Jego tajemna moc potrafi również naładować Odłamki Trickeriona, a magiczni studzy – Golem, Zmiennekształtny, Figlarz i Widmo – mogą dołączyć do zespołu gracza jako nowe, unikatowe Postacie, każda z potężnymi zdolnościami specjalnymi.

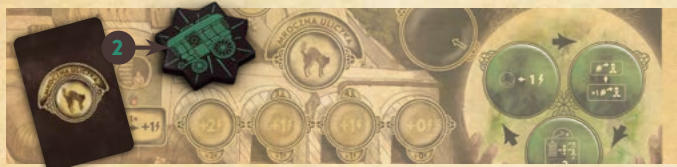
Zasady podstawowe opisane w instrukcji Edycji Kolekcjonerskiej nadal obowiązują, chyba że wyraźnie wskazano inaczej. **Rozszerzenie Sztuki Tajemne może być wykorzystywane wyłącznie w rozgrywkach z Mroczną Uliczką** . To rozszerzenie możecie dołączyć do rozgrywek z Pojedynkiem Iluzjonistów , Akademią Dahlgaarda  oraz Zasadami Szybkiego Startu. Choć

nie jest to zalecane, można je również połączyć ze Świttem Technologii  i Mocami Iluzjonistów  – jednak łączenie Sztuk Tajemnych z którymkolwiek z tych dodatków (lub oboma) może zaowocować potężnymi kombinacjami i potencjalnie mniej stabilną ekonomią, co nie wszystkim graczom może odpowiadać.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Umieśćcie **planszę Maga** obok planszy Głównej. Użyjcie strony z ikoną Akademii, jeśli gracie z rozszerzeniem Akademia Dahlgaarda.
- 2 Korzystając z kart Zwykłego Przydziału jednego z graczy, wylosujcie jedną z następujących Lokacji: Śródmieście, Targ, Mroczną Uliczkę lub Akademię (jeśli jest w grze). Umieśćcie **znacznik Wozu** przy wylosowanej Lokacji. Podczas rozgrywki Wóz pozwala na użycie karty Przydziału odpowiadającej jego bieżącej Lokacji, aby wykonać jedną z nowych Akcji z planszy Maga (zamiast standardowej akcji Lokacji). W fazie Końca Rundy Wóz przemieszcza się do nowej Lokacji.
- 3 Wymieszajcie wszystkie 12 **Zaklęć** i umieśćcie je w jednym z woreczków. Wylosujcie 3 Zaklęcia i połóżcie je na pustych polach po prawej stronie planszy Maga. Przy grze dwuosobowej wylosujcie tylko 2 – środkowe pole zostawcie puste. Gdy Zaklęcie zostaje użyte jako zamiennik Składnika przy Przygotowywaniu Sztuczki, na stałe ją wzmacnia i może zapewnić dodatkową premię w fazie Pokazu.
- 4 Umieśćcie 4 **Magicznych Sługów wraz z odpowiadającymi im kartami Przydziału/zasad** w zasobach ogólnych obok planszy Maga. Magiczni Słudzy to wyjątkowe Postacie, które można przyzwać podczas gry, dzięki akcjom z planszy Maga.
- 5 W zależności od liczby graczy umieśćcie odpowiednio 4/6/8 **Magicznych Odłamków** (dla 2/3/4 graczy) w zasobach ogólnych, dostępnych dla wszystkich graczy. Pozostałe Magiczne Odłamki odłóżcie do pudełka. Magiczne Odłamki to „naładowane” Odłamki Trickeriona, ich potężniejsza wersja.
- 6 Połóżcie dwie **kości Magiczne** obok planszy Maga. Podczas fazy Pokazu, jeśli rodzaj Zaklęcia w pokazanej Sztuczce odpowiada wynikowi na kości Zaklęcia, ten gracz otrzymuje premię wskazaną na kości Nagrody.

- 7** Przed przygotowaniem Mrocznej Uliczki usuńcie poniższe **Przepowiednie** z gry podstawowej i dodajcie nowe Magiczne Przepowiednie:



Nowa plansza Maga

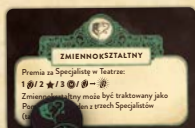


ZMIANY W ZASADACH

RZUT KOŚĆMI

Rzućcie dwiema kośćmi Magicznymi razem z pozostałymi kośćmi. Umieśćcie je obok planszy Maga.

Jeśli na planszy Maga nadal znajduje się Magiczny Sługa, zwróćcie go do zasobów ogólnych. Następnie losowo wybierzcie jednego z Magicznych Sług z zasobów i umieśćcie go na planszy Maga. Jeśli nie ma takiego, pomińcie ten krok.



FAZA ROZMIESZCZANIA POSTACI

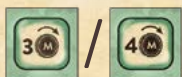
W Lokacji wskazanej przez znacznik Wozu dostępne są teraz nowe akcje:



- Za 1 lub 2 Punkty Akcji (⚡): **ustaw odpowiednio jedną lub obie kości Magiczne** dowolną wybraną przez siebie ścianką ku górze. Następnie umieść obie kości przy Teatrze, oznaczając w ten sposób, że są zablokowane i nie mogą być zmieniane do końca tej rundy.



- Za 1 Punkt Akcji: wydaj 3 Monety, aby **naładować do 2 swoich Odłamków Trickeriona**. Zamień te Odłamki Trickeriona na taką samą liczbę Magicznych Odłamków. Liczba dostępnych Magicznych Odłamków jest ograniczona – możesz je pozyskać tylko z zasobów ogólnych. Możesz wydać dowolną liczbę Punktów Akcji (i odpowiednio 3 Monety za każdy), by naładować więcej Odłamków Trickeriona.



- Za 1 Punkt Akcji: wydaj 3 lub 4 Monety (zgodnie z kosztem widocznym pod danym polem), aby **kupić Zaklęcie** z planszy Maga. Przenieś to Zaklęcie na swoją planszę Gracza, stosując te same zasady, jak przy zwykłych Składnikach w grze podstawowej.
- Zaklęcia tego samego rodzaju mogą znajdować się na jednym polu – maksymalnie 3 na jednym.
- Zaklęcia mogą być umieszczane na polu powielającym Składniki na planszecie Zarządcy, jednak pole to nie daje im żadnego dodatkowego efektu.
- Możesz wydać dowolną liczbę Punktów Akcji, by kupić więcej niż jedno Zaklęcie (za każde płacisz osobno Monetami).
- Zaklęcia nie są przesuwane ani uzupełniane podczas fazy Rozmieszczania Postaci.
- Akcja Negocjacji z Targu nie ma żadnego wpływu na kupowanie Zaklęć.



- Za 3 Punkty Akcji: **pryzzwij Magicznego Sługę**. Przenieś Sługę z planszy Maga do Oberży w Śródmieściu i weź jego kartę Wyjątkowego Przydziału/zasad **1**. Podczas kroku Powrotu Postaci w fazie Końca Rundy umieść przyzwanego Sługę na swojej planszy Gracza, na pierwszym od prawej pustym polu na Pomocnika **2**.

Ponieważ w każdej rundzie dostępny jest tylko jeden Magiczny Sługa, tylko jeden gracz może wykonać tę akcję w danej rundzie.



WYKORZYSTANIE MAGICZNYCH ODŁAMKÓW



Magiczne Odłamki mogą być wykorzystane wszędzie tam, gdzie wymagane jest wydanie Odłamka Trickeriona, z następującymi zmianami:



- Płacąc Magicznym Odłamkiem w dowolnej Lokacji (poza Teatrem), by Wzmocnić Postać, ta Postać otrzymuje **+2⚡**, zamiast jak zwykle **+1⚡**.



- W przeciwieństwie do Odłamków Trickeriona, **można** użyć Magicznego Odłamka Sztuk Tajemnych również w Teatrze do Wzmocnienia Postaci, otrzymuje ona wtedy **+1⚡**.



- Jeśli gracie z rozszerzeniem Świt Technologii lub Moce Iluzjonistów, Magiczne Odłamki **nie są umieszczane** na polach na Odłamki na krawędzi planszy Gracza i nie pomagają w otwieraniu pól/reaktywacji Wynalazków.



Dla efektów kart (takich jak karty Specjalnego Przydziału z Mrocznej Uliczki itp.) Magiczni Słudzy nie są ani Pomocnikami, ani Specjalistami. Efekty wpływające na akcję Zatrudnienia Postaci nie odnoszą się do akcji Przyzwania Magicznego Sługi. Karty Wyjątkowego Przydziału Sług nie mogą być celem efektów, które pozwalają manipulować kartami Zwykłych lub Specjalnych Przydziałów.



WIDMO

Faza Przydziału: Widmu musisz przydzielić jego kartę Wyjątkowego Przydziału w każdej rundzie.

Faza Rozmieszczania Postaci: Widmo może zostać wysłane do **dowolnej** Lokacji (jak wskazuje jego karta Wyjątkowego Przydziału) i nie zajmuje tam pola na Postać. Zamiast tego umieść go obok pól na Postacie lub za kulisami w przypadku Teatru. We wszystkich Lokacjach poza Teatrem ma modyfikator $+0\text{⚡}$. W Teatrze działają na niego modyfikatory $+1\text{⚡}/-1\text{⚡}$ wynikające z pól Czwartku/Niedzieli, zgodnie z informacją na jego karcie Przydziału. Nie możesz wysłać Widma do Teatru, jeśli wcześniej w tej rundzie nie wysłałeś tam żadnej innej Postaci i tym samym nie wybrałeś dnia.

$$2\text{⚡} + 1\text{⚡} = 3\text{⚡}$$



Domyślnie Widmo ma 2⚡ .

Faza Pokazu: Widmo nie ma swojej premii za Specjalistę w Teatrze.

Krok Wypłaty Wynagrodzenia: Jeśli Widmo nie jest Bezczyenne, jego wynagrodzenie to **1 Odłamek Trickeriona** (zgodnie z kartą Wyjątkowego Przydziału, zastępuje to koszt 1 Monety z pola Pomocnika). Jeśli nie możesz go zapłacić – tracisz **4 punkty Sławy**.



GOLEM

Faza Przydziału: Golemowi musisz przydzielić jego kartę Wyjątkowego Przydziału w każdej rundzie.

Faza Rozmieszczania Postaci: Golem może zostać wysłany do dowolnej Lokacji (jak wskazuje jego karta Wyjątkowego Przydziału), ale musi to być **pierwsza ALBO ostatnia Postać**, którą rozmieścisz w tej fazie.

Domyślnie Golem ma 3⚡ .

Faza Pokazu: Golem nie ma swojej premii za Specjalistę w Teatrze.

Krok Wypłaty Wynagrodzenia: Jeśli Golem nie jest Bezczynny, jego wynagrodzenie to **1 Odłamek Trickeriona** (zgodnie z kartą Wyjątkowego Przydziału, zastępuje to koszt 1 Monety z pola Pomocnika). Jeśli nie możesz go zapłacić – tracisz **4 punkty Sławy**.



FIGLARZ

Faza Przydziału: Figlarzowi przydziel kartę Przydziału, jak standardowym Postaciom.

Faza Rozmieszczania Postaci: Raz na rundę, podczas rozstawiania Figlarza, możesz wykonać akcję Ustawienia kości, jeśli został przydzielony do Śródmieścia albo ustawić jedną kość Magiczną, jeśli został przydzielony do w Lokacji ze znacznikiem Wozu – **bez płacenia kosztu w Punktach Akcji**. Przypomnienie o tej umiejętności znajduje się na karcie zasad Figlarza.

Domyślnie Figlarz ma 2⚡.

Faza Występu: Figlarz nie ma swojej premii za Specjalistę w Teatrze

Krok Wypłaty Wynagrodzenia: Jeśli Figlarz nie jest Bezczynny, jego wynagrodzenie to **1 Moneta**, zgodnie z polem Pomocnika, które zajmuje.



ZMIENNOKSZTAŁTNY

Faza Przydziału: Zmiennokształtnemu przydziel kartę Przydziału, jak standardowym Postaciom.

Faza Rozmieszczenia Postaci: Domyślnie Zmiennokształtny ma 2⚡.

Faza Pokazu: W Teatrze podczas twojego Pokazu premia Zmiennokształtnego to do wyboru: **1 Odłamek Trickeriona ALBO 2 punkty Sławy ALBO 3 Monety** (tj. wybór jednej opcji spośród trzech premii za Specjalistę) **ALBO naładowanie 1 Odłamka Trickeriona** (wydaj 1 Odłamek Trickeriona, by otrzymać 1 Magiczny Odłamek).



Krok Wypłaty Wynagrodzenia: Jeśli Zmiennokształtny nie jest Bezczynny, jego wynagrodzenie to **1 Moneta**, zgodnie z polem Pomocnika, które zajmuje.

Efekt specjalny: Zmiennokształtny może być traktowany jako Pomocnik lub jako dowolny z trzech Specjalistów przy rozpatrywaniu dowolnych innych efektów, w tym punktacji końcowej.

Musisz zdecydować, jaką Postacią będzie Zmiennokształtny przez całą punktację końcową – nie możesz np. traktować go jako Inżyniera dla spełnienia jednego warunku punktowania, a następnie jako Zarządcę dla innego warunku.

UŻYWANIE ZAKŁĘĆ (ZMODYFIKOWANA AKCJA PRZYGOTOWANIA: ZAKŁĘCIA)

Podczas Przygotowywania Sztuczki, dowolną liczbę Zaklęć **tego samego rodzaju** można wykorzystać jako zamiennik Składników o wartości **2 Monet** za każde Zaklęcie (nawet dla różnych Składników, również tych, które posiadasz). Możesz zastąpić Składniki o łącznej wartości mniejszej niż maksymalna – nadwyżka przepada. Na przykład jedno Zaklęcie zastępuje do dwóch Podstawowych Składników lub jeden Zaawansowany Składnik. Dwa Zaklęcia tego samego typu mogą zastąpić łącznie do: czterech Podstawowych; dwóch Zaawansowanych; dwóch Podstawowych i jednego Zaawansowanego; jednego Podstawowego i jednego Niezrównanego itd.



Gracz Przygotowujący Sztuczkę z wykorzystaniem Zaklęć, przesuwa **dokładnie jedno** z wykorzystanych Zaklęć na kartę tej Sztuczki – teraz jest ona **zaklęta** i nie można już korzystać z tego przesuniętego żetonu Zaklęcia.

Przy Przygotowywaniu wcześniej **zaklętej** Sztuczki, nie można używać dalszych Zaklęć **tego samego rodzaju** jako zamienników do tej Sztuczki. Możesz jednak użyć Zaklęć innego rodzaju, dzięki czemu Sztuczka może zostać **zaklęta** wielokrotnie, za każdym razem innym Zaklęciem.

PRZYKŁAD

Grająca niebieskim umieściła swojego Inżyniera w Warsztacie, aby przygotować Sztuczkę Fragmentacja Papieru ❶. Nie posiada żadnych Pił wymaganych do przygotowania tej Sztuczki, ale ma 2 Zaklęcia tego samego rodzaju. Dwa Zaklęcia mogą zostać użyte jako zamienniki za dwie brakujące Piły (czyli łącznie za Składniki o wartości 4 Monet), więc Sztuczka nadal może zostać przygotowana. Grająca niebieskim przenosi zatem jedno ze swoich Zaklęć na kartę Fragmentacji Papieru ❷ i Przygotowuje Sztuczkę ❸.

❏ **UWAGA:** Skorzystanie z Zaklęć byłoby możliwe także, gdyby brakowało Lustra i jednej Tkaniny lub nawet gdyby nie brakowało żadnych Składników.

Jednakże ponieważ Fragmentacja Papieru jest teraz zaklęta, Zaklęć tego jednego rodzaju nie można już używać jako zamiennika Składników dla tej Sztuczki w kolejnych rundach.



Zaklęcia nie są brane pod uwagę podczas sprawdzania wymaganych Składników do celów innych niż akcja Przygotowania Sztuczki (np. podczas punktacji Sztuczek Poziomu 3, Nauczania w Akademii, rozpatrywania karty promocyjnej Tajny Warsztat itp.).

FAZA POKAZU

Podczas Pokazu Iluzjonisty gracza (rozpatrując wybraną przez niego kartę Pokazu), za każdą **jego** pokazaną zaklętą Sztuczkę, która **zawiera Zaklęcie identyczne** z tym widocznym na kości Zaklęcia, otrzymuje premię widoczną na kości Nagrody. Nie ma

znaczenia czy kość Zaklęcia znajduje się w Teatrze, czy nie (tj. czy dowolny gracz ustawił ją w tej rundzie). Żadne Zaklęcie ze Sztuczki nie jest usuwane!



Dobierz 2 wierzchnie karty z dowolnej talii Specjalnych Przydziałów, zatrzymaj jedną, a drugą odłóż na spód tej talii.



Otrzymujesz 1 Monetę i 1 punkt Sławy.



Otrzymujesz 3 Monety.



Otrzymujesz punkty Sławy w zależności od Poziomu Sztuczki, która wygenerowała nagrodę (tj. 1 punkt Sławy za Sztuczkę Poziomu 1., 2 punkty za Sztuczkę Poziomu 2., 3 punkty za Sztuczkę Poziomu 3.):



Otrzymujesz Magiczny Odtłamek. Jeśli zabrakło ich w zasobach ogólnych, zamiast tego otrzymasz **1 punkt Sławy i 1 Monetę**.

PRZYKŁAD

Podczas fazy Pokazu grająca niebieskim pokazuje Sztuczkę Fragmentacja Papieru. Jej Sztuczka zawiera Zaklęcie identyczne z tym widocznym na kości Zaklęcia i dzięki temu otrzymuje premię wskazaną na kości Nagrody – 2 punkty Sławy (pokazuje Sztuczkę Poziomu 2.).



Widmo, Golem i Figlarz nie mają Premii za Pokaz.





FAZA SALI WYKŁADOWEJ (ROZSZERZENIE AKADEMIA)



Za każdą ze swoich Sztuczek zaklętą **Zaklęciem identycznym** z tym widocznym na kości Zaklęcia i znajdującą się w dowolnej Sali Wykładowej, gracz otrzymuje nagrodę wskazaną na kości Nagrody, na tych samych zasadach, co w fazie Pokazu.

FAZA KOŃCA RUNDY

WYPŁATA WYNAGRODZENIA

Zobaczcie sekcję „Magiczni Słudzy” na str. 7 w celu sprawdzenia szczegółowych zasad.

DOSTAWA SKŁADNIKÓW

Przesuńcie wszystkie Zaklęcia pozostałe na planszy Maga maksymalnie w lewo, zakrywając puste pola. Następnie dobierzcie nowe żetony, aby uzupełnić pozostałe puste pola. W rozgrywce dwuosobowej nadal pomijacie środkowe pole (pozostaje puste).

👉 **UWAGA:** Jeśli w worku zabraknie Zaklęć, uzupełnijcie tylko tyle pól, ile się da.

NOWY KROK: PRZESUNIĘCIE WOZU

Przesuńcie znacznik Wozu do kolejnej Lokacji:

Centrum ➔ Targowisko ➔ Mroczna Uliczka ➔ (Akademia) ➔ Śródmieście ➔ Targowisko ...



z rozszerzeniem
Akademia Dahlgaard

PUNKTACJA KOŃCOWA

Zaklęcia **nie liczą się** do punktacji końcowej – ani te znajdujące się na Sztuczkach, ani te w Warsztacie.

Magiczni Słudzy liczą się jako **Pomocnicy** na potrzeby spełniania warunków punktacji końcowej, z wyjątkiem Zmiennokształtnego, który liczy się jako Postać dowolnego, jednego rodzaju.



Niewydane Magiczne Odłamki liczą się jako **Odłamki Trickeriona** we wszystkich aspektach: dają 1 punkt Sławy i liczą się jako 1 Odłamek przy realizacji odpowiedniego warunku za Sztuczkę Poziomu 3.

MAGICZNE PRZEPowiednie



Zignorujcie **wynagrodzenie** Magicznych Sług.



Zignorujcie kość Zaklęcia – co oznacza, że otrzymacie Nagrodę za **każdą** zaklętą Sztuczkę która zostanie pokazana (lub znajduje się w Sali Wykładowej) w tej rundzie.



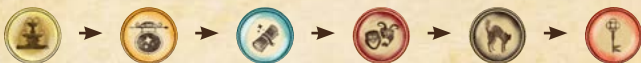
Podwajacie premię z kości Nagrody otrzymaną za zaklętą Sztuczkę.

DZIEDZIC I MAG (TRYB SOLO)

Przygotuj planszę Maga jak do rozgrywki 2-osobowej.

W fazie Rozmieszczania Postaci, kiedy Dziedzic sprawdza listę priorytetów przy wyborze Lokacji (spośród kilku spornych lub samych niespornych), Lokacja ze znacznikiem Wozu staje się **drugą najwyższą** priorytetowo (z wyjątkiem Śródmieścia, które zawsze znajduje się na pierwszym/drugim miejscu w kolejności, w zależności od postawy Dziedzica).

Na przykład, jeśli znacznik Wozu znajduje się na Targu, a postawa Spadkobiercy to **Zajęty**, lista priorytetów wygląda następująco:



Jeśli pozycja Spadkobiercy to **Gotowy**, to staje się ona:



W skrócie: Lokacja z Wozem staje się następnym priorytetem po Śródmieściu.

Podczas wykonywania Akcji Dziedzica w Lokacji ze znacznikiem Wozu, rozpatrz standardowe efekty, ale **tak, jakby Spadkobierca miał o 1 ⚡ mniej** (minimum 1). Następnie wykonaj dla Dziedzica pierwsze dwie (lub jedną, jeśli grasz na łatwym poziomie trudności, trzy, jeśli na trudnym) możliwe opcje z poniższej listy priorytetów:

PRIORYTETY DZIEDZICA

1.	Wybierz rodzaj Zaklęcia, którego ma najwięcej w Warsztacie (nawet jeśli to zero, ale pomijaj rodzaje z już zaklętymi Sztuczkami), przy czym w przypadku remisu wybierz najtańsze. Następnie natychmiast umieść to Zaklęcie na jego pierwszej od lewej Sztuczce, która go nie zawiera (jeśli to pierwsze jej Zaklęcie, staje się zaklętą).
2.	Jeśli Magiczny Sługa jest dostępny na planszy Maga i Dziedzic ma puste pole dla Pomocnika na swojej planszy, weź tego Magicznego Sługę i usuń go z gry, a następnie zatrudnij dla Dziedzica Pomocnika.
3.	Jeśli Dziedzic ma postawę Gotowy i co najmniej 1 zaklętą Sztuczkę oraz jeśli kości Magiczne nie są zablokowane, ustaw kość Zaklęcia na rodzaj, którego ma najwięcej.
4.	Dziedzic otrzymuje 1 Magiczny Odłamek. Jeśli zabrakło ich w zasobach ogólnych, zamiast tego otrzymuje 1 punkt Sławy i 1 Monetę, która trafia do „Sakiewki” Dziedzica.
5.	Dziedzic otrzymuje 1 Magiczny Odłamek. Jeśli zabrakło ich w zasobach ogólnych, zamiast tego otrzymuje 1 punkt Sławy i 1 Monetę, która trafia do „Sakiewki” Dziedzica.
6.	Dziedzic zdobywa 3 punkty Sławy.

W fazie Pokazu (oraz Sal wykładowych), gdy Dziedzic pokazuje swoje własne Sztuczki, otrzymuje premię z kości Nagrody, na takich samych zasadach jak gracz. Jeżeli ma dobrać kartę Specjalnego Przydziału, użyj priorytetów opisanych w sekcji Mroczna Uliczka na stronie 9 zasad trybu solo.

Na koniec gry Dziedzic otrzymuje po 2 punkty Sławy za każdy swój niewydany Magiczny Odłamek.



TWÓRCY

TRICKERION

Projekt gry: Richard Ámann i Viktor Péter

PROJEKT ROZSZERZENIA SZTUKI TAJEMNE

Dávid Turczy i Viktor Péter

ROZWÓJ GRY

Viktor Péter

ILUSTRACJE I OPRAWA GRAFICZNA

Villő Farkas

INSTRUKCJA

Dávid Turczy, Emanuela Pratt, Frigyes Schőberl

REDAKCJA INSTRUKCJI

Attila Kerek i Emily Blain

TESTY W TRAKCIE PROJEKTOWANIA

Kicktester

DODATKOWI TESTERZY

Katy & James Faulkner, Chuck Case, David Belk, Mike i Rob Frasca, Ray Pecquet, Ben Kranz, Caleb Kranz, Asaf Hirsch, Ricardo Sotomayor

WERSJA POLSKA

Zespół Portal Games

TŁUMACZENIE

Grzegorz Polewka

REDKACJA

Marcin Zalewski

SKŁAD

Radosław Dawid

**PORTAL
GAMES.**

PORTAL GAMES Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13,

44-190 Knurów

e-mail: portal@portalgames.pl

© 2025 Portal Games Sp. z o.o. (edycja polska). Wszystkie prawa zastrzeżone.

© 2025, Wszystkie prawa zastrzeżone. GMH Games Kft.

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie:

<https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/trickerion>



ZESTAWIENIE IKON

- | | |
|---|--|
| 1.  Magiczny Odłamek | 4.  Zaklęcia |
| 2.  Magiczny Sługa | 5.  kość Zaklęcia |
| 3.  Znacznik Wozu | 6.  kość Nagrody |

PRZEBIEG RUNDY

1. RZUT KOŚĆMI   
2. USTALENIE KOLEJNOŚCI TUR
3. REKLAMA
4. FAZA PRZYDZIAŁU
5. FAZA ROZMIESZCZANIA POSTACI
 - Magiczne Odłamki 
 - Magiczni Słudzy 
 - Zaklęcia 
6. FAZA POKAZU   
7. FAZA KOŃCA RUNDY
 - Wypłata wynagrodzenia
( ➔ -2 ★ /  ➔ -4 ★)
 - Powrót postaci
 - Dostawa składników 
 - Przesunięcie wozu 
 - Przesunięcie kart pokazu
 - Zdjęcie plakatów
 - Przesunięcie znacznika rundy
 - Przesunięcie przepowiedni
 - Odrzucenie kart specjalnego przydziału