









A KÖR MENETE

1. DOBÁS A KOCKÁKKAL
2. KÖRSORREND BEÁLLÍTÁSA
3. HIRDETÉS
4. MEGBÍZÁS FÁZIS
5. KARAKTEREK ELHELVEZÉSE FÁZIS
6. ELŐADÁS FÁZIS
7. OSZTÁLY TEREM FÁZIS 
8. KÖR VÉGE FÁZIS
 - ➔ Bérek kifizetése ( ➔ -2★)
 - ➔ Karakterek visszavétele
 - ➔ Rendelések megérkezése
 - ➔ Előadaskártyák mozgatása
 - ➔ Plakátok eltávolítása
 - ➔ A Körjelölő mozgatása
 - ➔ Próféciaiak mozgatása
 - ➔ Különleges Megbízaskártyák eldobása
 -  ➔ Nem használt Titkok eldobása & 2 új lapka felfedése
 -  ➔ Szerkentyűk Újraaktiválása

JÁTÉK VÉGE

	
 ➔ 1★ ³⁶	MOST  2★
3  ➔ 1★ ³⁶	8★
 ➔ 2★ ³⁶	3★
 ➔ ?★ ³⁶	12★ 6★
	4★
	15★ 10★ 5★



TRICKERION

LEGENDS OF ILLUSION



SPIRITUÁLIS
BÜVÉSZ
MUNKAFÜZET



YORUBA SPIRITMASTER SOUL POSSESSION

Körönként egyszer, mielőtt egy ellenfél kiválasztja, hogy melyik Előadást szeretné előadni, fizethet egy Trickerion Szilánkot. Ha kifizeti, kiválaszthatja helyette, hogy melyik Előadás kártyát adja elő. A választott kártyán kell, hogy legyen a játékosnak legalább egy Trükk jelzője.

PRIESTESS OF MYSTICISM DÉJA VU



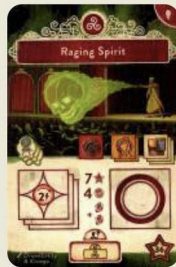
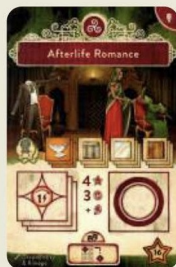
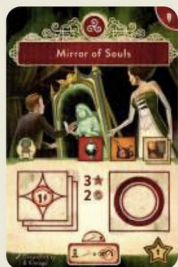
A 'Különleges Megbízaskártyák dobása' alfázis alatt, fizethetsz 1 Szilánkot. Ha ezt teszed, az egyik Különleges Megbízaskártyát visszaveheted a kezvedbe ahelyett, hogy eldobnád.



ANJALI WHISPERER OF SECRETS

A 'Megbízás' fázis során, 1 Érmét elhelyezhetsz azokra a Titkokra, melyeket a Pártfogoltad már korábban megtanult, akár mindegyikre. Mielőtt egy Segédet helyeznél el a 'Karakterek Elhelyezése' fázisban, elköltheted az Érmét az egyik Titokról. Ha így teszel, ennek a Titoknak a képessége a Segédedre is vonatkozik az elhelyezése során. A 'Karakterek Visszavétele' alfázisban, a Titkokon maradt maradék Érméket tedd vissza a közös készletbe.

Minden Bűvész hozzáférést kap egy Egyedi Trükkhöz

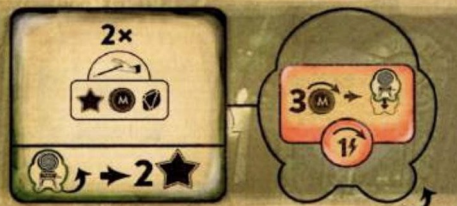


(1) ÁLLANDÓ TRÜKK: Ha ez a Trükk a saját Előadásod része, ne távolítsd el az Előadáskártyáról az 'Előadás' fázist követően.

FONTOS: Ha valamilyen más hatás miatt 2 Trükkjelződ van erről a Trükkről az Előadásodban, az egyiket vedd le a kettőből.

(16) RÁADÁS: Ennek a Trükknek akár két Jelzője lehet egy Előadáskártyán.

HIPNOTIZÁLÓ

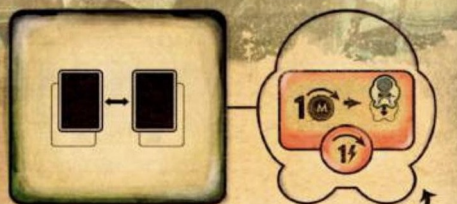


Szint 4:
Csak az 'Előadás' fázisban használható, saját előadásod után. Duplázd meg az Előadáskártya bónuszt az előadott kártyádon. • Kapsz 2 Hírnevet a Szerkentyű újraaktiválásakor.



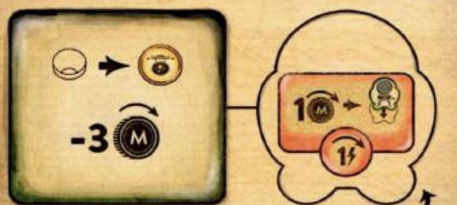
Készíthető: Raging Spirit

Szint 3:
Mikor egy Karaktert lehelyezel a Belvárosra, de az Akció használata előtt, átfordíthatod bármelyik Belvároskocka egyik eredményét (oldalát). • Kapsz 1 Hírnevet a Szerkentyű újraaktiválásakor.



Készíthető: Afterlife Romance

Szint 2:
Mielőtt lehelyezel egy Karaktert, hogy átcserélj Megbízaskártyát 2 Karaktered között vagy visszavegyél egy Megbízaskártyát a kezvedbe és lecserélsz egy másikra. Nem változtatható meg a már lehelyezett Karakterek alatti kártyákat.



Készíthető: Mirror of Souls

Szint 1:
Mikor egy Karaktert helyezel a Piacterre és egy 'Vásárlás' Akciót hajtasz végre, használhatod ezt a Szerkentyűt, hogy csökkentsd az elköltendő Érmék számát akár 3-mal (min. 1-re).

A JÁTÉKBAN HASZNÁLT SZIMBÓLUMOK

KÁRTYÁK

- Trükk kártya
- Előadás kártya
- Állandó Megbízás kártya
- Speciális Megbízás kártya

KARAKTEREK

- Általános Karakter Korong
- Bűvész Korong
- Asszisztens Korong
- Trükkmester Korong
- Menedzser Korong
- Segéd Korong

EGYÉB JÁTÉKELEMEK

- Belváros kocka
- Kellék
- Alap Kellék
- Különleges Kellék
- Speciális Kellék
- Trükk jelző

FIZETSÉGEK

- Hírnév
- Érme
- Szilánk

EGYÉB SZIMBÓLUMOK

- Akciopont
- Hírnév Küszöb
- Bármely (Trükk kategória vagy Akció)
- Most
- A „Kör Vége” fázisban
- Kapt meg most
- Kapt meg a „Kör Vége” fázisban
- Fizesd be
- Aktív Játékos
- Többi Játékos
- Trükk Lánc
- Trükk Lánc Szilánkkal
- Előadás/Előadni
- Hirdetés
- Játék Vége

AKADÉMIA SZIMBÓLUMOK

- Titok
- Pártfogolt Karakterkor.
- Osztályteremlapka
- Gyakorlóteremlapka
- Akadémiajelző
- Lobogó
- Osztályterem fázis
- Zártteremlapka eltávolítása

JÁTÉK VÉGI TRÜKK BÓNUSZAI

- Iron Maiden
4 Hírnév valamennyi 1-es Hírnév küszöbű Trükkünk után.
- Automaton
4 Hírnév valamennyi 16-os Hírnév küszöbű Trükkünk után.
- Transported Man
4 Hírnév valamennyi 36-os Hírnév küszöbű Trükkünk után (ezt is beleértve).
- Beast Within
10 Hírnév 4 Trükk birtoklása esetén (Hírnév-küszöbtől függetlenül).
- Hellhound
2 további Hírnév minden egyes felhasználatlan Különleges Megbízás kártyánk után.
- Horror Saws
További 1 Hírnév minden Szilánkunk után.
- Metamorphosis
További 1 Hírnév pont minden 3 megmaradt Érménk után.
- Aztec Lady
2 Hírnév minden, a Műhelyünkben maradt Trükkjelző után (a Színházban maradt jelzők nem számítanak).
- Skeleton Dance
1 Hírnév minden Alap Kellék után a Műhelyünkben (a menedzser bónuszait is beleértve).
- Stairs of Water
2 Hírnév minden Különleges Kellék után a Műhelyünkben (a menedzser bónuszait is beleértve).
- Balsamo's Skull
3 Hírnév minden Speciális Kellék után a Műhelyünkben (a menedzser bónuszait is beleértve).
- Mutilation
12 Hírnév, ha van Trükkmesterünk, Menedzserünk és Asszisztensünk is.
- Séance
3 Hírnév valamennyi Segédünk után.
- Buried Alive
7 Hírnév, ha van Trükkmesterünk.
- Assistant's Revenge
7 Hírnév, ha van Asszisztensünk.
- Vanishing Elephant
7 Hírnév, ha van Menedzserünk.

(36) SZABADKÁRTYA BÓNUSZ (csak Szint 3):

A játék végi pontozás során választhatsz egy 3-as Szintű Trükköt ugyanabban a kategóriában, mint ez a Trükk, és le-pontozhatod azt, kivéve, ha a választott Trükk is a Műhelyben található.



A Trükk Hírnévfizetsége 1-gyel növekszik (még akkor is, ha 0 volt).



A Trükk Hírnévfizetsége 2-vel növekszik (még akkor is, ha 0 volt).



A Trükk Érmefizetsége 1-gyel növekszik (még akkor is, ha 0 volt).



A Trükk Hírnév- és Érmefizetsége 1-gyel növekszik (még akkor is, ha 0 volt).



A Trükk Hírnév- és Szilánkfizetsége 1-gyel növekszik (még akkor is, ha 0 volt).



Amikor előkészíted ezt a Trükköt, kapsz 1 további Trükkjelzőt. FONTOS: Ez a képesség összeadódik a Trükkmester képességével és más hatásokkal, amelyek extra Trükkjelzőket adnak, maximum 5-ig.



Csökkentsd ennek a Trükknek a Kellékigényét 1 Alap vagy Különleges Kellékkel.



Csökkentsd ennek a Trükknek a Kellékigényét 1 Alap, Különleges vagy Speciális Kellékkel.



Csökkentsd ennek a Trükknek a Kellékigényét legfeljebb 2 Alap, Különleges vagy Speciális Kellékkel.



Amikor ennek a Trükknek a Jelzőjét egy Előadáskártyára helyezed, a Trükk kategóriájának nem kell egy összekötő körbe esnie. (Trükkjelzőt szabadon forgathatod).



A Trükk előkészítése 1 AP-tal kevesebbe kerül (minimum 0). FONTOS: Ha egy Trükk előkészítése 0 AP, akkor is szükséges egy Karaktert a Műhelybe helyezni, hogy előkészíthesse azt.



Ha ez a Trükk a saját Előadásod része, ne távolítsd el az Előadáskártyáról az 'Előadás' fázist követően. FONTOS: Ha (valamilyen más hatás miatt) 2 Trükkjelző van erről a Trükkről az Előadásodban, az egyiket vedd le a kettőből.



Ennek a Trükknek akár 2 Jelzője is lehet egy Előadáskártyán.



Azonnal kapsz 2 Hírnevet, ha egy optikai trükköt állítasz fel.



A szombati nap Fizetség módosítója: +1 Hírnév, +1 érme (hasonlóan a vasárnaphoz).



A pénteki nap Fizetség módosítója: -1 Hírnév, -1 érme (hasonlóan a csütörtökhöz).



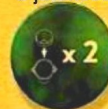
Az „előadás” fázisban minden érme bevett Hírnévként kapnak meg a játékosok.



A „Karakter erősítése” elérhető a színházban.



Ha a „Karakter erősítése” lehetőséget használod, 2 Akciópontot kapsz 1 helyett.



Minden lépésedkor, egymás után két Karaktert is elhelyezhetsz, a „Karakterek elhelyezése” fázis alatt.



Karaktereidet minden helyszínen az elérhető legalacsonyabb AP módosítójú helyre kell raknod.



A megbízás kártyákat nem egyszerre feditek fel a „megbízás” fázisban. A játékosok egyesével fedik fel őket, mielőtt elhelyezik a felettük lévő Karaktert.

PRÓFÉCIÁK



Amikor a 'Felújítás' Akciót választod, 2/4/6 további Hírnevet kapsz, a felújított terem Hírnévküszöbének megfelelően.



Amikor a 'Gyakorlás' Akciót választod, azonnal kapsz 2/4/6 Érmét, a lehelyezett Trükk Hírnévküszöbének megfelelően.



Amikor a 'Titok Tanulása' Akciót választod, ahelyett, hogy a helyéről választanál egy Titkot, húzhatsz 3 Titkot a pakliból, egyet megtanulsz és a maradék kettőt visszarakod a pakli aljára.



Ha Hirdetsz, hagyd ki a 'Megbízás' fázist. Helyette a 'Karakterek Elhelyezése' fázis alatt a körödben, helyezz a kezedből egy Megbízaskártyát az egyik Karaktered alá és azonnal helyezd azt a Kártya által meghatározott helyre.



Amikor az 'Oktatás' Akciót választod, azonnal megkapod a Fizetséged az Osztályteremből.



Kapsz 1 Érmét, 1 Hírnevet és 1 Szilánkot, ha a Pártfogoltad a Színházban van az 'Előadás' fázisban.



Megduplázhatod az 'Osztályterem' fázisban az egyik Trükköd Bevételét ebben a fordulóban.

PRÓFÉCIÁK



Ha Hirdetsz ebben a körben, a segíded +1 alap AP-ot kapnak.



Kétszer annyi érmét kapsz, mint amennyit a Bank kocka mutat, ha a „érmék elvétele” Akciót választod.



Az „érmék elvétele” Akció 1 AP-ba kerül.



Azonnal kapsz 2 Hírveget, ha egy mechanikus trükköt állítasz fel.



Azonnal kapsz 2 Hírveget, ha egy szabaduló trükköt állítasz fel.



Azonnal kapsz 2 Hírveget, ha egy spirituális trükköt állítasz fel.



Sem csütörtökön, sem vasárnap nincsenek Fizetség módosítók.



Minden előadó Bónusz megduplázódik.



Az „előadás” fázisban az előadó játékos Fizetség módosítója vonatkozik minden, az előadásban résztvevő játékosra..



Bármikor, amikor 1 vagy több szilánkot kapsz, egy további szilánkot vehetsz magadhoz.



Bármikor, amikor 1 vagy több szilánkot kapsz, szerzel 2 Hírveget is.



3 érmét kell befizetned ahhoz, hogy használhasd a +2 AP mezőt a Belvárosban, a piactéren és a sötét sikátorban.



Minden Karakternek csak 1 alap AP-ja van.



A piactér rendelés oldalán lévő Kellék típusok is megvásárolhatóak a „vásárlás” Akcióval.



Minden Kellék 2 érmebe kerül a „vásárlás” Akció használatakor.



A „Karakter Felbérése” Akció 1 AP-ba kerül.



A „trükk tanulása” Akció 1 AP-ba kerül.



A „további kártyák húzása” Akció 1 AP-ba kerül.

OSZTÁLYTEREM MÓDOSÍTÓK ÉS BÓNUSZOK

Az Osztályteremben lévő Trükkök minden forduló végén Hírveget, Érmét és/vagy Szilánkot adnak az 'Osztályterem' fázisban. Ezen Trükkök Bevételeit az Osztályteremlapka módosítja. Minél magasabb a Hírnévküszöb egy Osztályteremlapkán, annál jobb a Bevételemódosítója.

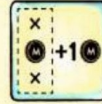
1-es Hírnévküszöb módosítók:



A Trükk csak Hírveget termel.



A Trükk csak Szilánkot termel.



A Trükk csak Érmét termel, de az Érmefizetsége 1-gyel növekszik.



A Trükk csak Hírveget és Érmét termel (Szilánkokat nem), mind 1-gyel csökken.

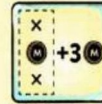
16-os Hírnévküszöb módosítók:



A Trükk csak Hírveget és Érmét termel (Szilánkokat nem).



A Trükk csak Szilánkot termel, de a Szilánkfizetsége 1-gyel növekszik.



A Trükk csak Érmét termel, de az Érmefizetsége 3-mal növekszik.



A Trükk csak Hírveget termel, de a Hírnévfizetsége 1-gyel növekszik.

36-os Hírnévküszöb módosítók:



A Trükk Hírveget, Érmét és Szilánkot is termel, a kártyán látható módon.



A Trükk csak Hírveget termel, de a Hírnévfizetsége 2-vel növekszik.



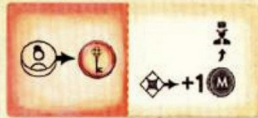
A Trükk csak Hírveget és Szilánkot termel, de a Hírnévfizetsége 1-gyel növekszik.



A Trükk csak Érmét és Szilánkot termel, de a Szilánkfizetsége 1-gyel növekszik.

FONTOS: Kombinálhatod a Különleges megbízás kártyák és a próféciaik hatásait.

PÁRTFOGOL TITKOK



• **Műhely:** Amikor az 'Előkészítés' Akciót a Pártfogoltad végzi, minden lehelyezett Trükkjelző után kapsz 1 Érmét.



• **'Előadás' fázis:** Amikor a Színházban van a Pártfogoltad az Előadásod alatt, kapsz 1 Szilánkot, 2 Hírnevet vagy 3 Érmét.



• **Belváros:** Amikor az 'Érmék Elvétele' Akciót a Pártfogoltad végzi, +3 Érmét kapsz.



• **Piactér:** Amikor a Pártfogoltadat a Piactérre helyezed, 3 Érmét kapsz, mielőtt bármilyen Akciót végrehajtanál.



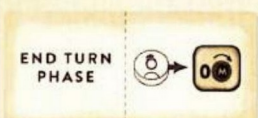
• **Színház:** Kapsz egy további AP-ot, amikor a Pártfogoltadat a Színházba helyezed.



• **Sötét Sikátor:** Amikor a Pártfogoltadat a Sötét Sikátorra helyezed, azonnal kapsz egy Szilánkot. A 'Jövendómondás' Akció költsége 0 AP-ot.



• **'Karakter lehelyezése' fázis:** Használhatod a Pártfogód alá helyezett Különleges Megbízásártya képességét is és a +1 AP-ot is megkapod.



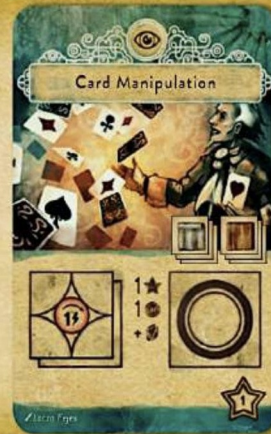
• **'Kör Vége' fázis:** A Pártfogoltad bére 0 Érme.



• **Belváros:** Amikor a 'Trükk Tanulása' Akciót a Pártfogoltad végzi, azonnal megkapod a megtanult Trükk Érmefizetségét.



• **Belváros, Piactér, Akadémia, Sötét Sikátor:** Ha a Pártfogoltadat egy +0 AP-os helyre helyezed, kapsz egy Szilánkot.



PÁRTFOGOL TITKOK



- 

 • **Belváros:** Amikor a Pártfogoltaddal bérelsz fel egy Specialistát, elkölthetsz 2 Érmét, hogy azonnal hozzárendelj egy Megbízaskártyát és lehelyezd a 'Karakterek Lehelyezése' fázisban. A forduló végén ki kell fizetni a bérét.
- 

 • **Piactér:** A Pártfogoltad olyan Kelléket is megvásárolhat, ami nem elérhető a Piactéren. Az így vásárolt Kellék Érmeköltsége 1-gyel növekszik.
- 

 • **Akadémia:** Ha 4 vagy több AP-ot költesz ezen a Helyszínen, kapsz 2 Szilánkot.
- 

 • **Akadémia:** Miután elvégeztél egy 'Felújítás' Akciót a Pártfogoltaddal, kapsz legfeljebb 4 Érmét. Nem kaphatsz több Érmét, mint amennyit a 'Felújítás' Akcióra költöttél.
- 

 • **'Kör Vége' fázis:** Fizethetsz 1 Érmét, hogy megtarthasd a Pártfogolthoz rendelt Különleges Megbízaskártyát a 'Különleges Megbízaskártyák eldobása' alfázis alatt.
- 

 • **Karakter Lehelyezése fázis:** A Pártfogoltadat a Színházba helyezheted, függetlenül a Megbízaskártyájától. Ha így teszel, hagyj figyelmen kívül a nem-Színházias Különleges Megbízaskártyák Képességeit.
- 

 • **Sötét Sikátor:** Amikor a Pártfogoltadat a Sötét Sikátorba helyezed kapsz 1 további AP-ot. Ha az 'Első Kártya Felhúzása' vagy a 'További Kártyák Felhúzása' Akciót választod, húzhatsz 1 további kártyát, amit választhatsz.
- 

 • **Karakter Erősítés:** Ha erősítet a Pártfogoltad egy Trickerionszilánk elköltésével, egy további AP-ot is kap (a Szilánk által adott szokásosan kívül).
- 

 • **Műhely:** Kapsz két további AP-ot, amikor a Pártfogoltadat a Műhelyre helyezed.
- 

 • **Hirdetés:** Ha Hirdetél a fordulóban, akkor lemásolhatod egy másik Pártfogolt valamelyik Titkát ugyanebben a fordulóban.



Barricaded Barrels

1★
1

Culla Bira

Stocks Escape

0★
1
+

Culla Bira

Chinese Sticks

1★
2

Lucia Fajal

Levitation

2★
3

Culla Bira

Prison Break

3★
3

Cylo/Merton Kira

Zig Zag Lady

2★
3

Culla Bira

Vanishing Bird Cage

2★
3
+

Culla Bira

Bullet Catch

3★
4

Lucia Fajal

Buried Alive

4★
4

Lucia Fajal

1-7★

Assistant's Revenge

6★
6

Cylo/Merton Kira

1-7★

Automaton

7★
7

Lucia Fajal

1-4★

Hellhound

6★
5
+

Lucia Fajal

1-2★



Linking Rings

1★

0★
2●

1f

Lucas Fajal

1★

Living Piano

1★

1●

1f

Culle Bira

1★

Burning Mummy

2★

2●

1f

Lucas Fajal

1★

Water Tank Escape

1★

2●
+●

1f

Culle Bira

1★

Mechanical Hornet

16★

4★

3●

2f

Lucas Fajal

16★

Sawing the Assistant in Half

1★

5●

1f

Oyulu Mertem Koca

16★

Walled

3★

2●
+●

1f

Oyulu Mertem Koca

16★

Wolf Cage

3★

3●
+●

1f

Lucas Fajal

16★

Astec Lady

36★

5★

5●

2f

Culle Bira

2★

36★

Horror Saws

4★

8●

2f

Lucas Fajal

1★

36★

Iron Maiden

5★

5●
+●

2f

Lucas Fajal

4★

36★

Transported Man

5★

3●
+●

2f

Lucas Fajal

4★

36★

Mirror of Souls

1

Mind Reading

0★
0

1f

1

Breath of Life

2★
3

1f

1

Spirit Hand

2★
1

1f

1

Window to the Otherworld

3★
2

1f

1

1

Afterlife Romance

16

Floating Table

5★
2

2f

16

Future Sight

4★
1

1f

16

Pepper's Ghost

4★
5

2f

16

Ghost Trap

3★
3

2f

16

16

Raging Spirit

36

Balsamo's Skull

4★
3

2f

36

-3★

Séance

7★
5

2f

36

-3★

Skeleton Dance

6★
4

3f

36

-1★

Metamorphosis

10★
4

3f

36

3★-1★

36