

TRICKERION

LEGENDS OF ILLUSION



JÁTÉKSZABÁLY

BEVEZETŐ



Évtizedekkel ezelőtt nyüzsgő város volt, az Illúzió fővárosa, de mostanra régi dicsőségének csak az árnyéka maradt. Az aranykor véget ért azon a napon, mikor a Nagyszerű Dahlgaard, a város önzetlen jötevője és a történelem legnagyobb illuzionistája, rejtélyes módon eltűnt végső előadása fináléján. Azóta senki sem hallott róla.

Egészen mostanáig.

Egy éjjel négy tehetséges illuzionista, a mágia különböző területeinek mesterei, titokzatos meghívást kaptak. A nagy Dahlgaard, visszatérve az ismeretlenből, maga hívta össze őket, hogy felfedje előttük a titkot, melyet egy életen át őrzött: az igazságot a Trickerion Kőről, az ő ragyogó, borostyán ereklyéjéről. Az ugyanis sokkal több volt, mint egy kabala, melynek sokan hitték. Elárulta, hogy a kő természetfeletti intelligenciával, gyorsasággal és megfigyelőképességgel ruházta fel tulajdonosát – a tökéletes illúzió képviselőjét.

Dahlgaard titka csak egy része volt a nagy tervnek; azt szeretné, ha halála után Magória ismét az Illúzió városaként tündökölné, egy arra méltó Bűvész irányítása alatt, aki egyben a Trickerion Kő, és az egész örökségének birtokosa lesz. Ezt az örököszt a négy illuzionista közül kell kiválasztani egy hét hétig tartó, hírnévért és vagyonért folyó versenyben.

Oly nagy a tét, hogy előfordulhat, a négy bűvész végül semmit se nyer.

Vajon kiben van meg a tehetség, hogy a következő Legendává váljék?

Olvass többet Dahlgaardról és a Trickerion Kőről a www.trickerion.com oldalon! (angol)

A JÁTÉK CÉLJA

A Trickerion: Az Illúzió Legendáiban a játékosok híres színpadi illuzionisták bőrébe bújhatnak Magória misztikus városában. Céljuk, hogy hét héten belül a legtöbb Hírnévre tegyenek szert, és megnyerjék a nagyhatalmú Trickerion Kőért folyó, nagyszabású versenyt. A játékosok lélegzetelállítóan varázslatos Trükköket tanulnak, beszerzik a hozzájuk szükséges Kellékeket és bővítik csapatukat, hogy minél több Akciót hajthassanak végre minden fordulóban. A Trükköket a Bűvész a saját Műhelyében tárolja és készíti elő. A bűvészek minden forduló végén lehetőséget kapnak saját, látványos előadásuk megtartására hírnévért, vagyonért és a misztikus Trickerion Kő szilánkjaiért. Az a játékos, aki a leghíresebb lesz a hetedik hét végére, megnyeri a játékot.

A JÁTÉK TARTALMA

ÁTTEKINTÉS

- 1x Fő Játéktábla
- 4x Játékos tábla
- 12x Specialista Táblabővítmény
- 32x Fa Karakterkorong (8 db minden játékos színében)
- 8x Játékosjelölő
- 6x Belvároskocka
- 48x Trükk-kártya (12 db minden kategóriában)
- 40x Állandó Megbízaskártya (10 db minden játékosnak)
- 48x Speciális Megbízaskártya (12 db minden Helyszínhez)
- 40x Előadaskártya
- 8x Bűvészkártya (kétoldalas)
- 8x Bűvész Plakátkártya
- 64x Trükkjelző
- 16x Szimbólumjelző
- 96x Kellék (40 db Alap, 32 db Haladó, 24 Különleges)
- 28x 1 értékű Érme
- 16x 5 értékű Érme
- 27x Próféciajelző
- 50x Trickerion Szilánk
- 1x Trickerion Kő fordulójelölő
- 90x Mágikus Hatalom kártya
- 12x Forduló Felépítése kártya
- 4x Bűvész Kézikönyv
- 1x Szabálykönyv

TARTALOM RÉSZLETEZÉSE

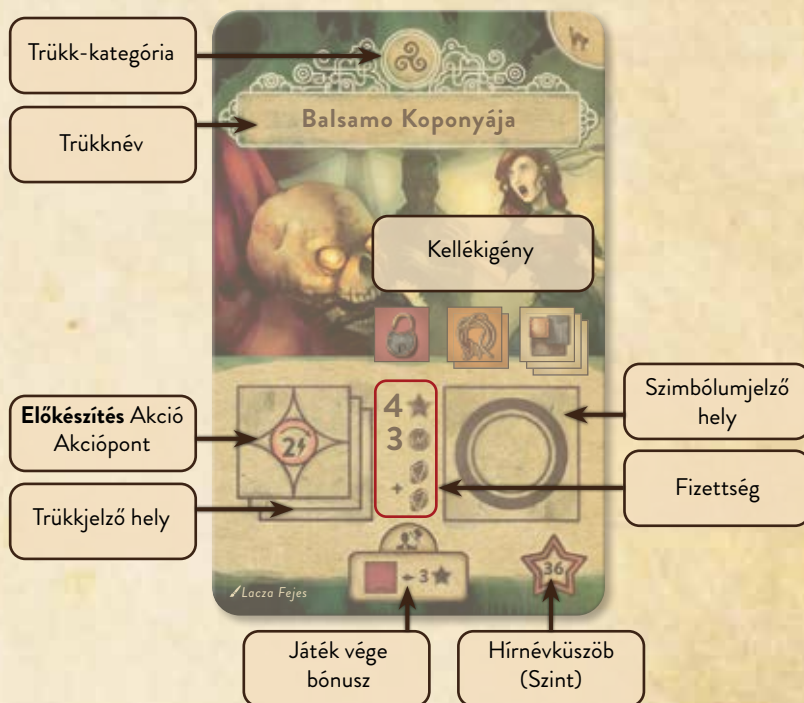
Az alábbiakban röviden áttekintjük a játék tartozékait. Erre a szakaszra később is hivatkozhatunk, de itt csak összegezzük a szabályokat — részletes leírás a Játék Fázisai szakaszban található.

TRÜKK-KÁRTYÁK

A Trükk-kártyák négy kategóriába sorolhatóak:



A mágikus Trükkök a Trickerion központi elemei. A játék során megtanuljuk a Trükköket, Kellékeket szerzünk hozzájuk, előkészítjük őket, és végül egy lélegzetelállító Előadást varázsolunk belőlük a Színházban.



FONTOS

A Trükkök három különböző Hírnévküszöbvel rendelkezhetnek: 1, 16 és 36. Ezekre az egész szabálykönyvben rendre 1-es, 2-es és 3-as Szintű Trükkökként hivatkozunk.

MEGJEGYZÉS: A Trükk-kártyákkal és Hírnévküszöbökkel kapcsolatos részletes szabályok a Trükk Tanulása, Trükk Előkészítése, Trükk Felállítása és Előadás bekezdésekben találhatóak.

KELLÉKEK



Minden Trükkhöz szükség van bizonyos számú Kellékre, hogy előkészíthessük és előadhassuk. A Trickerionban háromféle Kellék található: Alap, Haladó és Különleges, amelyek rendre 1, 2 és 3 Érmébe kerülnek. Ezeket a Piac téren lehet beszerezni és a Bűvészek a Műhelyükben tudják tárolni.

MEGJEGYZÉS: A Kellékekkel kapcsolatos részletes szabályok a Piac téren, Műhely és Trükk Előkészítése bekezdésekben találhatóak.

MEGBÍZÁSKÁRTYÁK

A Megbízaskártyák segítségével lehet megtervezni a játékosok fordulóját a **Megbízás** fázisban. Mindegyik egy Helyszínt jelképez, ahová egy Karaktert lehet elhelyezni. Öt Helyszín van a játékban: a Belváros, a Piac téren, a Műhely, a Sötét Sikátor és a Színház. A Megbízaskártyáknak két típusa van: Állandó és Speciális.

Állandó Megbízaskártyák



Speciális Megbízaskártyák



Az Állandó Megbízaskártyákat a játékosok az egyéni előkészületek során megkapják. A Speciális Megbízaskártyák a Sötét Sikátorban szerezhetők.

MEGJEGYZÉS: Lásd a **Megbízás** fázist a Megbízaskártyák használatának részleteiért.

FA KARAKTERKORONGOK

A játék során használt fakorongok azonosítják a Karaktereket. Különböző Helyszínekre küldjük őket a Megbízaskártyák használatával, ahol egy vagy több Akció végrehajtására költhetik el a meglévő Akciópontjaikat (⚡ szimbólummal van jelölve).



Háromféle Karakter érhető el: Segédek, Specialisták és a Bűvész, mind különböző Akciópont értékkel. Háromféle altípusa van a Specialistáknak: Menedzser, Asszisztens és Trükkmester.

FŐ JÁTÉKTÁBLA



A legtöbb Helyszín a Fő Játéktáblán található. Minden Helyszínnek több Karaktermezője van (⚡-módosítókkal), ahova a Karakterek elhelyezhetők. A játék során szerzett Hírnévpontokat a Színház körüli Hírnévsávon lehet nyomon követni.

A Fő Játéktábla kétoldalú, melyek között csak a grafika különbözik – bármelyik oldalt használhatjátok, amelyiket jobban szeretnétek.

BELVÁROSOKOCKÁK

Ezekkel a kockákkal dobunk minden forduló elején, hogy meghatározzuk az elérhető lehetőségeket a Belvárosban az adott fordulóra.

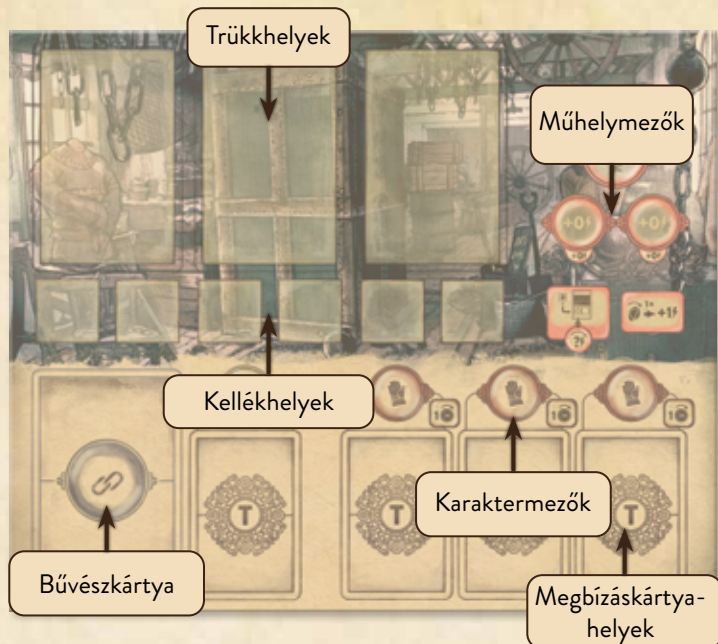
MEGJEGYZÉS: Lásd a **Kockadobás** fázist a részletekért.



JÁTEKOSTÁBLÁK

A Játékos táblák a Bűvészek főhadiszállásai. Ide kerülnek fel a Megbízás kártyák a **Megbízás** fázis során és itt tárolja a játékos a Kellékeit és Trükkjeit. Ez szolgál a Műhely Helyszíneként is.

A Játékos tábla a jobb oldala mentén bővíthető Specialisták felfogásával.



A Játékos tábla kétoldalú — a fekete macska szimbólummal ellátott oldalt csak akkor használjátok, ha a Sötét Sikátorral játszotok.

SPECIALISTA JÁTEKTÁBLA-BŐVÍTMÉNYEK

Ezek a mini táblák bővítményként szolgálnak a Játékos táblához. Mindegyik egy Specialistához tartozik.



A **Trükkmester** bővítményen van egy további, speciális Trükkhely. Amikor a játékos Előkészíti ezt a Trükköt, a Trükkön feltüntetetten kívül egy további Trükkjelzőt is kap.

A **Menedzser** bővítményen van két Bónusz Kellékhely. Az itt található Kellékhelyeket úgy kell kezelni, mintha eggyel több Kellék lenne rajtuk.

Az **Asszisztens** bővítmény egy olyan extra Segédhelyet ad, akinek nem kell fizetni a **Bérek Fizetése** fázisban.

Annak a fordulónak a végén, amikor a játékos egy Specialistát felfogad, megkapja a hozzá tartozó táblabővítményt a fa Karakterkoronával együtt, és a Játékos táblája mellé helyezi.

➡ **MEGJEGYZÉS:** Lásd a **Karakter Felfogása** Akciót és a **Forduló Vége** fázist a részletes szabályokért.

A BŰVÉSZKÁRTYÁK

Ezek a kártyák jelenítik meg a játékos által választott Bűvészt. Mindegyiknek a Kedvenc Trükkfajtája a neve fölé van nyomtatva, ez a Trükkök tanulásánál lényeges.

A fekete macska szimbólummal ellátott oldalt csak a Sötét Sikátorral használjátok.



BŰVÉSZ PLAKÁTKÁRTYÁK

A Bűvészplakátok Hirdetésre használhatóak a **Körsorrend Beállítása** fázist követően (lásd a **Hirdetés** fázist).



JÁTEKOSJELÖLÖK

Ezekkel a színes Játékosjelölőkkel követjük nyomon a játékosok Körsorrendjét és a Hírnévsávon való haladását.



TRÜKK- ÉS SZIMBÓLUMJELZŐK



Minden játékosnak négy készlete van a Trükkjelzőkből, különböző szimbólumokkal. A Trükkjelzők egy egyedi szimbólummal mindig egy adott Trükk-kártyához tartoznak és azt azonosítják. Minden Trükkjelző készlethez egy Szimbólumjelző is tartozik, melyet a Trükk-kártyára helyezünk, mikor megtanuljuk azt, ezáltal hozzárendelve a választott Szimbólumot a Trükkhöz. A játék alatt a Trükkjelzőket mozgatjuk át a Trükk-kártyáról az Előadáskártyákra.

Trükkjelzők
(a Trükkön)

Trükkjelzők
(az Előadáson)



MEGJEGYZÉS: Lásd a **Trükk Előkészítése** és a **Trükk Felállítás** Akciókat a Trükkjelzők használatának részleteiért.

ELŐADÁSKÁRTYÁK



Ezek a kártyák a Színházban találhatóak. Mindegyik egy Előadást szimbolizál, ami egy vagy több Trükkből áll, melyeket a rajtuk lévő Trükkjelzők jelölnek. A Trükkjelzők a **Trükk Felállítás** Akcióval helyezhetőek ezekre a kártyákra a Színházban. Az így létrehozott Előadások az elsődleges forrásai a Hírnévpontoknak és az Érméknek. A játék előrehaladtával ezek a kártyák egyre tekintélyesebb Színházakat szimbolizálnak.

A Magnus Pantheon kártyákat csak a Sötét Sikátorral használjuk.

ÉRMÉK



Az Érmék az alapvető fizetőegységek Trickerion világában. 1-es (ezüst) és 5-ös (arany) címletekben érhetőek el.

Az Érmék szerzésének elsődleges forrása

az **Előadás** fázisban kapott fizetség, de vannak más forrásai is, ilyen például a Bank a Belvárosban és a Trükkkláncok.

MEGJEGYZÉS: Az Érméket általánosságban a Piac téren Kellékek vásárlására és Bérek kifizetésére költjük.



TRICKERION SZILÁNKOK

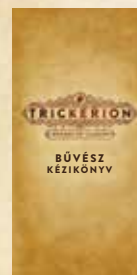
Ezek a szilánkok a legendás Trickerion Kő darabkái, és harmadik erőforrásként szolgálnak a Hírnév és az Érmék mellett.

Jutalmul kaphatjátok őket bizonyos Trükkök előadásáért, Trükkkláncok létrehozásáért az Előadáskártyák adott helyein, vagy ha a Trükkmesteretek a Színházban tartózkodik, amikor előadtok.

MEGJEGYZÉS: A Szilánkok további Akciópontok (⚡) vásárlására költhetőek. Minden megmaradt Szilánk a játék végén egy Hírnévpontot ér.

TRICKERION KŐ

A Trickerion Kő szolgál Fordulójelölőként. Minden forduló végén eggyel előrehalad a Fordulószámláló sávon.



BŰVÉSZ KÉZIKÖNYV

A Bűvész Kézikönyve tartalmazza az összes elérhető Trükk ábráját, valamint minden Prófécia leírását és egy összefoglalót a fordulók fázisairól. Segít a játékosoknak előre megtervezni, hogy milyen Trükköt tanuljanak és melyik Kelléket vásárolják.

PRÓFÉCIÁK

A Próféciaák egy opcionális kiegészítés a Sötét Sikátorral való játékhoz.



A Próféciajelzők célja, hogy megváltoztassanak bizonyos játékszabályokat fordulóról-fordulóra. Mindig a Fordulószámláló sáv melletti Prófécia az Aktív és hatással van a játékra a fordulóban, míg a másik három (a kristálygömb belsejében) Eljövendő Prófécia, melyek a következő három fordulóra lesznek hatással. A Próféciaák részletes leírása a játékos Bűvész Kézikönyvében található.

MÁGIKUS ERŐ KÁRTYÁK

A Mágikus Erő kártyák nem részei az alapjátéknak — csak a Mágikus Erő változattal használhatóak.



Nincs két egyforma Bűvész. Míg az ismertséget hajszolják, emberfeletti képességeket tanulnak, hogy még jobban elmélyülhessenek művészetükben. A játékban ezeket a képességeket hívjuk Mágikus Erőknek.

FORDULÓFELEPÍTÉS-KÁRTYÁK



A Fordulófelépítés-kártyák csak a Bűvészek Párbaja változatban használhatóak. Minden forduló elején meghatározzák a Helyszíneken elérhető Karakterhelyeket.

HASZNÁLT SZIMBÓLUMOK

KÁRTYÁK

1. Trükk-kártya
2. Előadáskártya
3. Állandó Megbízáskártya
4. Speciális Megbízáskártya

KARAKTEREK

1. Általános Karakterkorong
2. Bűvészkorong
3. Asszisztenskorong

4. Trükkmesterkorong
5. Menedzserkorong
6. Segédkorong

EGYÉB JÁTÉKELEMEK

1. Kocka
2. Kellék
3. Alap Kellék
4. Haladó Kellék
5. Különleges Kellék
6. Trükkjelző

FIZETSÉGEK

1. Hírnév
2. Érme
3. Szilánk

EGYÉB SZIMBÓLUMOK

1. Akciópont
2. Hírnévküszöb
3. Bármely (Trükk-kategória vagy Akció)
4. Most
5. A **Forduló vége** fázisban
6. Kapd meg most
7. Kapd meg a **Forduló vége** fázisban
8. Költsd el
9. Aktív játékos
10. Többi játékos
11. Lánc
12. Lánc Szilánkkal
13. Előadás/Előadni
14. Hirdetés
15. Játék Vége

JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

ÁLTALÁNOS ELŐKÉSZÜLETEK

Helyezzük a **Fő Játéktáblát** az asztal közepére.

Első játékok esetén javasoljuk, hogy a Sötét Sikátor nélkül játsszatok – ebben az esetben hagyjátok figyelmen kívül a játék során ezt a Helyszínt.

■ **MEGJEGYZÉS:** A játék a Sötét Sikátor nélkül is játszható, de a teljes élményhez javasoljuk, hogy adjátok hozzá az első néhány játékok után. Ha a Sötét Sikátor nélkül játsszatok, kövessétek a dőlt betűs beállítási utasításokat.

- 1 Válogassuk szét a kategóriájuk (Mechanikus, Spirituális, Szabaduló és Optikai) alapján négy pakliba a **Trükk-kártyákat**, és helyezzük képpel felfelé a megfelelő helyükre a Belvárosban, Dahlgaard Rezidenciája fölé. *Ha a Sötét Sikátor nélkül játsszatok, hagyjátok az összes 3-as Szintű Trükköt* ☆ *a dobozban.*
- 2 Töltsük fel a **Piactér Kínálat** részét egy Fa, egy Fém, egy Üveg és egy Szövet Kellékkel. Ez lesz a Piactér kezdő készlete.

- 3 Készítsünk egy lefordított **Előadáspaklit**, amely minden típusból véletlenszerűen választott két, lefordított Előadás-kártyából áll, melyek fentről lefelé az alábbi sorrendben vannak egymásra helyezve: 2 Riverside Theater, 2 Grand Magorian, 2 Magnus Pantheon. Helyezzük ezt a paklit lefordítva a Színház mellé. Végül balról jobbra töltsük fel az Előadáskártya helyeket a Színházban a játékosok számánál eggyel kevesebb Riverside Theater Előadáskártyával (véletlenszerűen húzva a megmaradt Előadáskártyákból, nem az Előadáspakliból). *Ha a Sötét Sikátor nélkül játsszatok, hagyjátok az összes Magnus Pantheon kártyát a dobozban – az Előadáspakli csak 4 kártyából áll.*

- 4 Rakjuk ki az összes **Kelléket**, **Trickerion Szilánkot** és **Érmét** egy halomba a játéktábla mellé, ahol minden játékos eléri.
- 5 Keverjük meg a négy **Speciális Megbízaspaklit** (Helyszínenként kiválogatva) és helyezzük őket lefordítva a Sötét Sikátor megfelelő helyeire. *Ha a Sötét Sikátor nélkül játsszatok, hagyjátok ki ezt a lépést.*
- 6 Helyezzük a **Trickerion Követ** az I-es helyre a Fordulószámláló sávon (a Hírnévsáv alatt).

ELŐADÁSKÁRTYÁK

2 játékos

3 játékos

4 játékos

7



ELŐADÁSPAKLI

3



4



ÉRME-, SZILÁNK- ÉS KELLÉKKÉSZLET

TRÜKKÖK

KÖR-SORREND
(lásd később)



- 7 Véletlenszerűen válasszunk ki három **Eljövendő Próféciát**, és helyezzük őket a Kristálygömb megfelelő helyeire. A megmaradt Próféciákat helyezzük el egy lefordított halomba a Fő Játéktábla mellé. (Az első fordulóban nincs Aktív Profécia.) **Ezt a lépést csak akkor végezzétek el, ha az egyéni előkészületek (a következő oldalon) befejeződtek. Ha a Sötét Sikátor nélkül játszatok, hagyjátok ki ezt a lépést.**

MEGJEGYZÉS: Mivel a Próféciák kicsit bonyolultabbak, még ha a Sötét Sikátorral is akartok játszani, választhatjátok azt, hogy nélkülük játszatok. Amennyiben kihagyjátok, a Misztikum Papnőjét (Priestess of Mysticism) ne válasszátok kezdő Bűvésznek.

2-3 JÁTEKOS SZABÁLYOK: 2 játékos esetén kettő, 3 játékos esetén egy darab +1 Akciópontos helyet nem használunk a Belváros, Piacter és Sötét Sikátor Helyszíneken. Használhatjátok az egyik megmaradt játékoszín lefordított fakorongjait, hogy lefedjétek ezeket a helyeket a játék alatt.

EGYÉNI ELŐKÉSZÜLETEK

Azzal a játékosal kezdve, aki utoljára viselt cilindert, és az óramutató járásának megfelelően haladva, minden játékos választ

egy olyan Bűvészt, akinek a Kedvenc Trükk-kategóriáját nem választották korábban. Megkapja a megfelelő Játékos táblát és az alábbiakat:

- A **Bűvészkártyát**. Minden Bűvésznek van egy különleges képessége, melyet a Függelékben részletezünk. Ezeket a képességeket csak a Sötét Sikátorral használjuk — *Ha a Sötét Sikátor nélkül játszatok, használjátok a képesség ikonja nélküli oldalát a kártyának.*
- A **Bűvész Plakátkártyát**.
- Minden **Trükk és Szimbólumjelzőt** a játékos színében (4 különböző szimbólummal, mindegyik 4+1 jelzővel).
- **Kellék(ek)et** a játékos választása alapján, összesen 2 Érme értékben. Helyezzük el a Műhelyben.
- Egy 1-es Szintű **Trükk-kártyát** , a Bűvész Kedvenc Trükk-kategóriájából választva. Helyezzük el a Műhelyben és jelöljük meg egy Szimbólumjelzővel. Ez lesz a Kezdő Trükköd.
- Egy kezdő kéz 6 **Állandó Megbízaskártyával**: 2 Színház, 1 Műhely, 1 Piacter, 1 Belváros, 1 Sötét Sikátor.
Ha a Sötét Sikátor nélkül játszatok, a kezdő kéz 9 Állandó Megbízaskártyából áll: 3 Színház, 2 Műhely, 2 Piacter, 2 Belváros.

JÁTEKOSTÁBLA



1 Bűvészkorong + Bűvészkártya
1 Segédkorong
Kellék(ek) (2 Érme értékben)
1 Trükk (1-es Szintű)

EGY VÁLASZTOTT SPECIALISTA



1 Menedzserkorong
Kellék(ek) (2 Érme értékben)



1 Trükkmesterkorong
1 Trükk (1-es Szintű)



1 Asszisztenskorong
1 Segédkorong

PLAKÁT



MEGBÍZÁSKÁRTYÁK



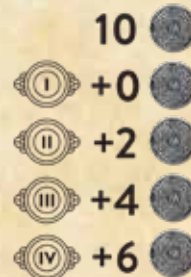
TRÜKK & SZIMBÓLUMJELZŐK



1 SZILÁNK



ÉRMÉK



- Minden **Karakterkorongot** a játékos színében. Helyezzük a Bűvészkorongot és az egyik Segédkorongot a megfelelő helyükre a Játékosablán. Tartsuk a többi a Játékosablá mellett személyes készletként.
- Egy **Specialistát** a játékos választása szerint a megfelelő Játékosablá-bővítményével együtt, és egy bónuszt a választott Specialista alapján:
 - » Menedzser: További Kellék(ek)et összesen 2 Érmé értékben a Menedzser Táblabővítményre helyezve.
 - » Trükkmester: Miután mindenki kiválasztotta kezdő Trükkjét, egy 1-es Szintű Trükk-kártyát a játékos választása szerint, a Trükkmester Táblabővítményre helyezve. Jelöljük meg egy Szimbólumjelzővel.
 - » Asszisztens: Egy további Segédet az Asszisztens Táblabővítmény Segédhelyére helyezve.
- **10/12/14/16 Érmét**, a kezdő Körsorrend alapján (lásd a Kezdő Hírnévpontok és Körsorrendnél).
- **1 Trickerion Szilánkot**.

FONTOS

Ha a választott kezdő Trükköd Kellékkövetelménye teljesül a választott kezdő Kelléke(id)del (beleértve azokat, amit azért kaptál, ha kezdő Specialistának a Menedzsert választottad), annyi Trükkjelzővel kapod a Trükköt, ami a kártyán az átfedésben lévő négyzetek száma a Trükkjelző helyén. Ez lényegében egy ingyenes **Előkészítés** Akció erre a Trükkre a játék kezdetén. (Lásd az **Előkészítés** Akciót a **Helyszínek** szakaszban.)

JAVASLATOK KEZDŐ JÁTEKOSOKNAK

Kezdő Trükkök, Kellékek és Specialisták választása helyett mi a következő kezdő felállást javasoljuk az először játszó játékosoknak:

A választott Bűvész Kedvenc Trükk-kategóriája alapján:

Optikai: Az Elvarázsolt Pillangók (*Enchanted Butterflies*) Trükk két Trükkjelzővel és a megfelelő Szimbólumjelzővel, 2 Szövet, és egy Menedzser 1 Állattal.

Mechanikus: A Összefűzött Karikák (*Linking Rings*) Trükk két Trükkjelzővel és a megfelelő Szimbólumjelzővel, 2 Fém, és egy Asszisztens 1 Segéddel.

Szabaduló: Az Eltorlasztott Hordók (*Barricaded Barrels*) Trükk két Trükkjelzővel és a megfelelő Szimbólumjelzővel, 2 Fa, és egy Trükkmester a Kalodából Szabadulás (*Stocks Escape*) Trükk-kel.

Spirituális: A Gondolatolvasás (*Mind Reading*) Trükk három Trükkjelzővel és a megfelelő Szimbólumjelzővel, 2 Üveg, és egy Menedzser 1 Kötéllel.

KEZDŐ HÍRNÉVPONTOK ÉS KÖRSORREND

Miután befejeztük az Egyéni Előkészületeket, minden játékos színében helyezzünk egy fa Bűvészbábút a Körsorrend mezőkre véletlenszerű sorrendben (Fő Játékosablá bal széle). Ez lesz a Körsorrend az első fordulóban. A további fordulóiban a Körsorrend a játékosok Hírnévpontjaitól függ. (Lásd a **Körsorrend beállítása** fázist.)

2-JÁTEKOS SZABÁLYOK: Kétszemélyes játékban csak a Körsorrend első és harmadik mezőjét használjuk. (Ez befolyással van a Hirdetés költségére és a kezdő Érmékre.)

Majd azok a játékosok, akik a Körsorrendben a második/harmadik/negyedik helyet foglalják el, további 2/4/6 Érmét kapnak (összesen 10/12/14/16 kezdő Érmével indul rendre a Körsorrendben első/második/harmadik/negyedik játékos).

Végül helyezzük a fa jelölőt minden játékos színében az 5-ös Hírnév mezőre a Hírnévsávon. Mivel Hírnév Pontot veszíteni is lehet, ezért 5 a kezdő Hírnév.

A JÁTÉK FÁZISAI

ÖSSZEGZÉS

KOCKADOBÁS

Dobjunk a hat Belvároskockával és helyezzük őket a Belváros Helyszínen.

KÖRSORREND BEÁLLÍTÁSA

Állítsuk át a Körsorrendet a játékosok Hírnévpontja szerinti sorrenddel ellentétesen (a legkevesebb Hírnévponttal álló játékos kapja az első helyet). **Ez a fázis kimarad az első fordulóban.**

HIRDETÉS

A játékosok 2 Hírnévpontot kaphatnak, ha befizetnek 1-4 Érmét a Körsorrendben elfoglalt helyüktől függően.

MEGBÍZÁS FÁZIS

A játékosok egyidejűleg tervezik meg a következő **Karakterek Elhelyezése** fázist úgy, hogy Megbízaskártyákat helyeznek a kezükből lefordítva a Karaktereik alá.

KARAKTEREK ELHELYEZÉSE FÁZIS

Minden Megbízaskártyát felfedünk, majd Körsorrendben a játékosok elhelyezik a Karaktereiket a Megbízaskártyák által meghatározott Helyszíneken, **egyszerre egyet**. A Karakterek tetszőleges sorrendben helyezhetőek el. Az elhelyezéskor, a rendelkezésre álló Akciópontok alapján, azonnal Akció(ka)t hajtanak végre az adott Helyszínen.

ELŐADÁS FÁZIS

Csütörtöktől vasárnapig tartó sorrendben minden Bűvész egy általa választott Előadaskártyán található ÖSSZES Trükköt előadhatja, ha legalább egy Trükkjelzője megtalálható azon a kártyán. Minden Trükkjelző tulajdonosa megkapja a Trükkjének megfelelő fizetséget. Az Előadó Bűvész további bónuszokat is kap.

FORDULÓ VÉGE FÁZIS

- Bérek Fizetése
- Karakterek Visszavétele
- Rendelések Érkezése
- Előadaskártyák Mozgatása
- Plakátok Eltávolítása
- Fordulószámláló Mozgatása
- Próféciaák Mozgatása (Sötét Sikátorral)
- Speciális Megbízaskártyák Eldobása (Sötét Sikátorral)

A JÁTÉKFÁZISOK RÉSZLETES LEÍRÁSA

KOCKADOBÁS

Minden forduló elején a kezdőjátékos dob a hat Belvároskockával. A dobás eredménye meghatározza:

- melyik Trükk-kategóriából lehet tanulni,
- mely Karaktereket lehet felbérelni, és
- mennyi Érmét lehet a Bankból felvenni.



A dobást követően a kockák a megfelelő, azonos színű helyekre kerülnek a Belvárosban. Az **X** eredmény egy kockán azt jelenti, hogy nincs elérhető Akció ahhoz a kockához ebben a fordulóban.

KÖRSORREND BEÁLLÍTÁSA

A játékosok körsorrendjét mindig a színük szerinti Játékosjelölőkkel követjük nyomon.

Minden forduló elején a kezdő pozíciók újrapozícionálódnak a játékosok Hírnévpontjai alapján. A Körsorrendet mindig a játékosok Hírnévpontjának sorrendjével ellentétesen állítjuk be (tehát a legkevesebb Hírnévponttal rendelkező játékos kezd).

FONTOS

Ha két vagy több játékos ugyanakkora Hírnévponttal fejezi be a fordulóját, megfordul a Körsorrendjük a következő fordulóra.

A **Körsorrend beállítása** fázis kimarad az első fordulóban.

HIRDETÉS

Miután a Körsorrendet meghatároztuk, minden játékos a Plakátkártyája használatával Hirdethet, fordulónként egyszer. Aki ezt választja, a Körsorrendben (1-4) elfoglalt helyére **nyomtatott számmal megegyező Érmét fizet**, elhelyezi a Plakátját a Játékosjelölő fölötti helyre és azonnal kap 2 Hírnevet. A Plakátkártyákat a **Forduló Vége** fázis alatt távolítjuk el.

MEGBÍZÁS FÁZIS

A **Megbízás** fázisban a játékosok a kezükben lévő Megbízaskártyák segítségével megtervezik, hová fogják küldeni a Karaktereiket a **Karakterek Elhelyezése** fázis során. Egy Karakter elhelyezésének tervezéséhez a játékos egy Megbízaskártyát helyez lefordítva a játékosablára a Karakterkorong alá. Ezt a Karaktert csak a kártyán látható Helyszínre lehet elhelyezni a következő fázisban.



Ezt minden játékos egyszerre hajtja végre, amíg mindenki vagy elhelyezett egy lefordított Megbízaskártyát minden Karaktere alá vagy nem helyez le többet. Karakterek Megbízaskártya nélkül nem helyezhetőek el a **Karakterek Elhelyezése** fázisban és automatikusan Tétlenek lesznek (lásd Tétlen Karakterek a következő szakaszban).

KARAKTEREK ELHELYEZÉSE FÁZIS

Ennek a fázisnak az elején minden, korábban elhelyezett Megbízaskártyát egyszerre felfordítunk.

A kezdőjátékoskal kezdve Körsorrendben, minden játékos elhelyez egy Karaktert egy szabad Karakterhelyre az egyik Helyszínen (a Fő Játékosablán vagy a játékos saját Műhelyén). Egy Karaktert csak arra a Helyszínrre lehet elhelyezni, ami az alatta lévő Megbízaskártyán olvasható. A játékosok addig folytatják egyenként a Karakterek elhelyezését, amíg minden Karakter elhelyezésre kerül vagy Tétlen marad.



TÉTLEN KARAKTEREK

Egy Tétlen Karakter nem kerül fel egyik Helyszínrre sem a **Karakterek Elhelyezése** fázis alatt és a játékos Játékosabláján marad. **Tétlen Karaktereknek nem kell fizetni a Forduló Vége fázis során.** Választhatjuk azt, hogy Tétlenül hagyjuk egy Karakterünket, amit a Megbízaskártyájának lefordításával jelzünk a **Karakter Elhelyezése** fázisban. Ekkor a fázis folytatódik a következő játékoskal a Körsorrend szerint.

Egy Karakter által egy adott Helyszínen végrehajtható Akció(k) az alábbiaktól függ(enek):

- A Karakter Akciópontjai, mikor elhelyeztük, és
- a Helyszín elérhető Akciói.

A Helyszínek és az ott elérhető Akciók részletesen a **Helyszínek** szakaszban találhatóak, míg az Akciópontrendszert itt részletezzük.

AZ AKCIÓPONTRENDSZER

Mikor egy Karaktert elhelyezünk egy Helyszínen, Akciópontokat kap, melyeket egy vagy több Akcióra tud elkölteni az adott Helyszínen. Az Akciópontok száma az alábbiakon alapul:

KARAKTER TÍPUSA: Ez határozza meg az Akciópontok alapját, mikor a Karaktert elhelyezzük.

- Segéd: 1⚡
- Specialista: 2⚡
- Bűvész: 3⚡

HELYMÓDOSÍTÓJA: A Helyszíneken a Karakterhelyek alatti számok a hely Akciópont-módosítói. Mikor egy Karaktert elhelyezünk egy helyre, ezzel a számmal módosítjuk az alap Akciópontjait - hozzáadjuk vagy levonjuk belőle.



KARAKTER ERŐSÍTÉSE

Mikor elhelyezünk egy Karaktert, egy Trickerion Szilánkéért vásárolhatunk +1 Akciópontot **egyszer**, bármely Helyszínen, **kivéve a Színházat**. Ezen a módon nem vásárolhatsz Karakter elhelyezésként 1 Akciópontnál többet.



Amikor a Sötét Sikátorral játszol, egyéb hatások tovább módosíthatják a Karakterek Akciópontjainak számát.

Az elhelyezett Karakter Akciópontjait azonnal el kell költeni egy vagy több elérhető Akcióra a kiválasztott Helyszínen – nem tartalékolhatóak későbbre. Minden Akció Akciópontköltsége a szimbóluma alatti körben látható. Amint a játékos végrehajtott minden kívánt Akciót az elhelyezett Karakterrel, a Körsorrend szerinti következő játékos következik.

KARAKTER ELHELYEZÉS

Belváros példa

Karakter Akciópontok	6⚡	5⚡	3⚡	3⚡
Hely Módosító	0	0	0	0
Trickerion Szilánk (maximum 1)	0	0	0	0
Különleges Megbízaskártyák (csak Sötét Sikátor)	0	0	0	0
ÖSSZESEN	6⚡	5⚡	3⚡	3⚡
PÉLDA KÖLTÉS	3⚡	2⚡	3⚡	3⚡

HELYSZÍNEK



Ha a Bűvészek nem félnek bemocskolni a kezüket, hogy előnyt szerezzenek ebben az ádáz versenyben, a Sötét Sikátorban a helyük. Itt az alap Megbízásokat lehet piszkos trükkökkel fűszerezni, ráadásul még a jövő is befolyásolható a titokzatos Jövendőmondónál tett látogatással.

MEGJEGYZÉS: Emlékezz, a Sötét Sikátorral való játék opcionális. Nélküle is játszatsz, főleg ha még új vagy a Trickerion világában.



SPECIÁLIS MEGBÍZÁSKÁRTYÁK

A Sötét Sikátorban a játékosok Speciális Megbízaskártyákat szerezhetnek a 4 másik Helyszínhez. Mikor felhúzzuk, ezek a kártyák is a többi Megbízaskártyához kerülnek a játékos kezébe és a következő **Megbízás** fázis során használhatóak, akárcsak az Állandók. (A Karakterek alá kell helyezni őket, akiket később a kártyán szereplő Helyszínre lehet elhelyezni.)

Két különbség van az Állandó és Speciális Megbízaskártyák között:

- A Speciális Megbízaskártyákat csak egyszer lehet használni. A **Forduló Vége** fázis alatt, a használt Speciális Megbízaskártyákat a saját paklijuk aljára kell eldobni.
- Minden Speciális Megbízaskártyán található nyomtatva egy erőteljes bónusz képesség. Ez a bónusz jellemzően felerősít egy bizonyos Akciót (a kártya szövege fölötti keretes képben látható) a kártya helyszínén és csak egy ilyen Akcióra vonatkozik, még ha a játékos többször is végrehajtja ezt az Akciót a Karakterrel, kivéve ha a kártya másként rendelkezik. Mikor egy Karaktert elhelyezünk egy Speciális Megbízaskártyával, bármelyik Akció választható a Speciális Megbízaskártya Helyszínén, de ha ez nem a kártya által erősített, akkor a bónusz elveszik. Néhány kártyán egy '?' található a keretben; ebben az esetben a bónusz a Helyszínen végrehajtott bármely Akcióhoz felhasználható.



Mikor a játékos egy Karaktert elhelyez, mindig dönthet úgy, hogy a Speciális Megbízaskártyán található bónusz helyett +1 f-ot kap azon a Helyszínen.



A következő Akciók hajthatók végre a Sötét Sikátorban:



ELSŐ KÁRTYA HÚZÁSA (1f): A játékos húz a Sötét Sikátorban bármelyik Speciális Megbízaspakliból 2 lapot, egyet megtart, a másikat visszatesszi a pakli aljára. A játékos ezt az Akciót Karakterenként csak egyszer választhatja.



TOVÁBBI KÁRTYÁK HÚZÁSA (2f): Ez az Akció ugyanúgy történik, mint az **Első Kártya Húzása** Akció, csak ez két Akciópontba kerül.

MEGJEGYZÉS: Ha egy játékos több kártyahúzás Akciót is végrehajt egyetlen Karakter elhelyezésekor, felhúzhatja az összes kártyát egyszerre a választáshoz. Ez általában segít gyorsabban dönteni.



JÖVENDŐMONDÁS (1f): A játékos minden Eljövendő Próféciát eggyel továbbmozgathat az óramutató járásának megfelelően.



A játékosok a Belvárosban új Trükköket adhatnak repertoárjukhoz, ha meglátogatják a nagy Dahlgaardot a Rezidenciájában, bővíthetik a csapatukat Karakterek felbérlésével a Fogadóban vagy szükség esetén további Érmeket szerezhetnek a Bankból.

A következő Akciók hajthatók végre a Belvárosban:



TRÜKK TANULÁSA (3f): A játékos kiválaszt egy Trükköt Dahlgaard Rezidenciájából, egy üres Trükkhelyre rakja a Műhelyében és ráhelyezi az egyik nem használt Szimbólumjelzőjét.

Az újonnan tanult Trükk kategóriájának meg kell egyeznie a Dahlgaard Rezidencia kockáin látható szimbólumok egyikével. A '?' szimbólum esetén bármelyik Trükk-kategória választható.

Miután megtanultuk a Trükköt, állítsuk a megfelelő kockát az **X** oldalára.



FONTOS



NEM kell nálad lennie a Trükkhöz szükséges Kellékeknek, mikor megtanulod azt.

Bármikor visszarakhatod meglévő Trükkjeid a Dahlgaard Rezidencia paklikba, ha nincs rá szükséged. Ha így teszel, tedd vissza az összes Trükkjelzőjét a készletedbe (beleértve az Előadáskártyákon lévőeket is).



TRÜKKSZINT ÉS HÍRNEVKÜSZÖB

Minden Trükknek van egy Hírnévküszöb értéke a jobb alsó sarokban lévő csillagban. A játékos **bármely Trükköt** megtanulhatja a megfelelő pakliból addig, amíg Hírneve egyenlő vagy magasabb, mint annak Hírnévküszöbe.



Hírnévküszöb elérése: Ha a játékosnak kevesebb Hírneve van, mint a kívánt Trükk Hírnévküszöbe, a különbséget kifizetheti Érmével, mikor a **Trükk Tanulása** Akcióval megtanulja azt.

Trükk Szintek: Az egyszerűség érdekében az 1/16/36-os Hírnévküszöbű Trükkökre, rendre 1/2/3-as Szintű Trükk-ként hivatkozunk az egész szabálykönyvben.

KEDVENC TRÜKK-KATEGÓRIA

A játékosok mindig választhatják azt, hogy a Bűvészüik Kedvenc Trükk-kategóriájából tanulnak Trükköt az elérhetőek helyett. Ha így tanulunk Trükköt, az egyik kockát akkor is az **X** oldalára kell állítani.



KARAKTER FELBÉRLÉSE (3f): A játékos kiválasztja az egyik kockát a Fogadóban, és a kockadobással megegyező, nem használt Karaktert áthelyez a készletéből a Fogadóba. A kiválasztott kockát az

X oldalára kell fordítani. A **Karakterek Visszavétele** fázis során, a forduló végén, a felbérlet Karaktert hozzáadjuk a játékos csapatához. Ha ez Specialista, a Táblabővítményét is hozzáadjuk a játékos Játéktáblájához. A játékos csak egyet bérelhet fel egy adott típusú Specialistából (Asszisztens, Trükkmester, Menedzser).



ÉRMÉK ELVÉTELE (3f): A játékos választ egy Bankkockát és a kockának megfelelő Érmét elveszi a készletből. Ezután a játékos a kiválasztott kockát az **X** oldalára fordítja.



KOCKA ÚJRADOBÁSA (1f): A játékos újradob egy Dahlgard Rezidencia-, Fogadó- vagy Bankkockát. Ennek hatására az elérhető Trükkök, Karakterek és Érmék változhatnak a Belvárosban.



KOCKA BEÁLLÍTÁSA (2f): A játékos szabadon megváltoztathatja az egyik kocka eredményét (pl. **X** kockát Menedzserre változtat, hogy később felbérelhesse).



Minden Trükknek van egy bizonyos Kellékkövetelménye. Amíg ezeket a Kellékeket nem gyűjtöttük össze, a Trükköt nem lehet előkészíteni, és így a Színházban sem lehet előadni. A Piacér az a hely, ahol ezeket a Kellékeket meg lehet vásárolni.

A következő Akciók hajthatók végre a Piacéren:



VÁSÁRLÁS (1f): 1 Akciópontért a játékos vásárolhat legfeljebb három Kelléket ugyanabból a típusból. Minden megvásárolt Kellék árát ki kell fizetni (1/2/3 Érme Alap/Haladó/Különleges Kellékenként). Csak a Piacér Kinálatában (aktuális készlet) található Kellékekből lehet ilyen módon vásárolni.



FONTOS

A megvásárolt Kellékeket a közös készletből kell elvenni, nem magából a Kínálatból. A Kellékek száma korlátlan. Abban a valószínűtlen esetben, ha egy Kelléktípus elfogyna, helyettesítsétek mással.

A megszerzett Kellékeket a Játékosablán lévő Kellékhelyekre kell helyezni. Különböző Kellékek különálló helyekre kerülnek, de az azonos típusúakat egymásra kell halmozni. Ugyanolyan Kellékből maximum 3 lehet egy játékosnak. A játékosok bármikor visszarakhatnak Kellékeket az általános készletbe, hogy helyet biztosítsanak egy másiknak.

FONTOS

A Menedzser Táblabővítőmény két Bónusz Kellékhelyet tartalmaz. Az ezeken a helyeken lévő Kellékhalmokat úgy kell számolni, hogy eggyel több Kellékből állnak. **Ez a bónusz Kellék is beleszámít a 3-as limitbe.**



ALKU (1): Az Alku csak egy **Vásárlás** Akcióval együtt használható. A Kellékek teljes árát csökkentheted vásárláskor 1 Érmével az **Alku** által elköltött minden Akciópontért. Sosem csökkenhet a teljes ár 0-ra.



RENDELÉS (1): Ha a játékos egy olyan Kelléket szeretne, amely jelenleg nem érhető el a Piac téren, meg kell azt rendelnie. 1 Akciópontért a játékos egy Kelléket helyez egy szabad helyre a Rendelés területen (amennyiben még nincs ugyanilyen Kelléktípus ott).



Ezek a Kellékek a **Rendelések Érkezése** fázis során mozognak a Kínálat terület megfelelő helyeire, és a következő fordulótól lesznek megvásárolhatóak. Lásd a **Forduló Vége** fázist a további részletekért.



GYORS RENDELÉS (2): Bizonyos helyzetekben a játékosok nem engedhetik meg, hogy várjanak egy fordulót a kívánt Kellékekre. 2 Akciópontért bármilyen Kelléket a Gyors Rendelés helyre lehet tenni a Piac téren (ha a hely foglalt, először helyezzük vissza az ott lévő Kelléket a készletbe). Ez a Kellék elérhető lesz ebben a fordulóban a Piac téren (minden játékos számára), és megszerezhető egy **Vásárlás** Akcióval. **A Gyors Rendelés helyen lévő Kellék ára 1 Érmével növekszik. A Forduló Vége** fázisban a Gyors Rendelés helyen lévő Kellék visszakerül a készletbe.



PÉLDÁK PIAC TÉR AKCIÓKRA

A játékos elhelyezi a **Bűvészet (3)** a **+2**-os Piac tér helyre, így van összesen $3+2=5$ Akciópontja. Nagyon nagy szüksége van egy **Kötél**re, de az ebben a fordulóban nem elérhető. Kevés a pénze is, ezért elkölt két Akciópontot egy **Kötél** Gyors Rendelésére (**-2**), még egyet a **Vásárlás**hoz (**-1**) és még kettőt, hogy **Alku**val csökkentse az árát 3 Érméről 1-re (**-2**).

Különleges Példa

A játékos elhelyezi a Trükkmesterét (2⚡) a +2⚡-os Piac tér helyre. Van 2+2=4 Akciópontja. Elkölt kettőt, hogy Rendeljen Petrőleumot (-1⚡) és Lakatot (-1⚡) és még kettőt, hogy Vásároljon két Kötelet (-1⚡) és három Fémet (-1⚡). A **Vásárlás** Akciónak van Érmeköltsége: a játékos fizet 7 (2*2+3*1) Érmét a Kellékek megvételéért.



A Műhely két dologban különbözik a többi helyszíntől:

- Minden játékosnak megvan a saját Műhelye, ahova csak a saját Karaktereik helyezhetőek, és
- az **Előkészítés** Akció Akciópontköltsége a játékos Trükkjeitől függően változik.

A következő Akciók hajthatók végre a Műhelyben:



ELŐKÉSZÍTÉS (1-3⚡): Minden Trükk Előkészítéséhez annyi Akciópont szükséges, amennyi a bal alsó dobozban lévő körben látható (a Trükkjelző hely). Hasonlóan más Helyszínekhez, a játékosok több **Előkészítés** Akciót is elvégezhetnek egy Karakterrel – ennek csak az Akciópontjaik száma szab határt.

Mikor Előkészítettünk egy Trükköt, helyezzünk rá annyi Trükkjelzőt, ahány egymást fedő négyzet látható a bal alsó dobozban. Olyan szimbólumú Trükkjelzőket használjunk, amilyen Szimbólumjelzőt helyezettünk a Trükkre, mikor megtanultuk azt. A játék során egy játékosnál maximum 4 Trükkjelző lehet ugyanolyan szimbólumból.



FONTOS:

A játékosok mindig Előkészíthetnek egy Trükköt, amíg teljesül annak Kellékkövetelménye ÉS nincsenek Trükkjelzők magán a Trükk-kártyán (még ha a Színházban van is neki néhány).

NAGYON FONTOS

A Kellékeket NEM költjük el, mikor a Trükköt Előkészítjük!
Ugyanazok a Kellékek teljesíthetők több Trükk követelményeit és használhatóak több **Előkészítés** Akcióhoz.

PÉLDA ELŐKÉSZÍTÉS AKCIÓRA

Kék játékosnak 2 Üvege, 2 Féme és egy Kötele van, ezért használja az **Előkészítés** Akciót a Víztartályból Szabadulás (Water Tank Escape) Trükkjére (1). Mikor korábban a Trükköt tanulta, megjelölte a Pikk szimbólummal, tehát most kap 2 Trükkjelzőt Pikk szimbólummal.

FONTOS

A Trükkmester Trükkhelyén lévő Trükk kap 1 további Trükkjelzőt az Előkészítésekor.

A következő Akciók akkor válnak elérhetővé, mikor a megfelelő Specialistát felvesszük. Bármelyik Karakter használhatja őket, nem csak a Specialista. Emlékezz: A Specialisták Trükk/Kellék/Segéd helyei jobbak, mint a Játékosablán lévő!



TRÜKKÖK MOZGATÁSA (1⚡): A játékos átmozgathat egy Trükköt a Trükkmester Trükkhelyére vagy megcserélheti az ott lévő Trükkjét egy másik Trükkjével.



KELLÉKEK MOZGATÁSA (1⚡): A játékos átmozgathat egy Kellékhalmot a Menedzser Bónusz Kellékhelyére vagy megcserélheti az ott lévő halmot egy másik Kellékhallommal.



SEGÉD MOZGATÁSA (1⚡): A játékos véglegesen áthelyezheti az egyik Segédjét és az alatta lévő Megbízaskártyát (ha van) az Asszisztens Segéd helyére (ha az üres).



A Színház az a hely, ahol a Trükkök látványos Előadásokká alakulnak, sok Hírnevet és Érmét adva a játékosoknak minden forduló végén. Karakter elhelyezése szempontjából a Színház három okból is kissé különbözik a többi Helyszíntől:

- **Nap megkötés:** A Színházban minden Karakterhely négy napra van felosztva: Csütörtök, Péntek, Szombat és Vasárnap. A játékos csak egyetlen napra helyezhet Karakter(ek)e)t egy forduló során, amit még nem foglalt el ellenfél.



- **Nincs Karakter Erősítés:** A játékosok nem vásárolhatnak Trickerion Szilánkert további Akciópontokat a Karaktereiknek a Színházban.
- **Előadáshely:** A Karakterhelyek alsó sora az Előadáshely, ahova csak Bűvész helyezhető.

A következő Akciók hajthatók végre a Színházban:



TRÜKK FELÁLLÍTÁSA (1f): A játékos áthelyezhet egy Trükkjelzőt a Műhelyében lévő Trükkjéről egy választása szerinti Előadáskártya szabad helyére – a Trükköt a jelző reprezentálja, amíg Előadják vagy az Előadáskártya kidobásra nem kerül az egyik forduló végén.

TRÜKKJELZŐ ELHELYEZÉSÉNEK SZABÁLYAI

- A Trükkjelző azon sarkának, mely megfelel a Trükk kategóriájának, az egyik, két helyet összekötő Lánckörbe kell esnie.
- Két ugyanolyan színű ÉS ugyanolyan szimbólumú Trükkjelző (pl. két kék Pikk) nem kerülhet ugyanabba az Előadásba.



TRÜKKLÁNCOK

Mikor felkerül egy Trükkjelző, és így két azonos Trükk-kategória szimbólum van ugyanabban a Lánckörben (mint a képen látható), az a két Trükk láncot alkot. Az a játékos, aki a Lánc(ka)t létrehozta, azonnal bónuszt kap minden Láncért annak a Trükknek a Szintje után, amivel a Láncot létrehozta. Továbbá, ha egy Szilánkszimbólum van a Lánckörben, ahol a Lánc létrejött, **minden játékos**, akinek Trükkjelzője van a Láncban, azonnal kap egy Trickerion Szilánkot. Ha egy játékos a saját Trükkjeivel hoz létre Láncot egy Szilánkszimbólumon, csak egy Szilánkot kap, nem kettőt. Lehetséges több Láncot is létrehozni egyetlen Trükkjelző elhelyezésével. Lánc létrehozása nem kötelező.



LÁNCOLT TRÜKKÖK BÓNUSZA

- 1-es Szint: 1 Hírnév vagy 1 Érme
- 2-es Szint: 2 Hírnév vagy 2 Érme
- 3-as Szint: 3 Hírnév vagy 3 Érme
- Szilánkszimbólum: 1 további Szilánk minden érintett játékosnak



ÁTÜTEMEZÉS (1f): Áthelyezhetjük egy Trükkjelzőnket egy Előadáskártyáról egy szabad helyre ugyanazon vagy bármely más Előadáskártyán. A Trükkjelző elhelyezésének szabályai itt is érvényesek. **Nem jár Láncbónusz** a Trükkjelző ilyen módon való mozgatásáért.



ELŐADÁS (CSAK BŰVÉSZ): Ez egy különleges Akció, amelyet csak a Bűvész választhat és a következő **Előadás** fázisban hajt végre.

A **Karakterek Elhelyezése** fázis alatt a játékos a Bűvészt az egyik nyitott Előadáshelyre helyezi (természetesen csak ha a Színház Megbízásakártyát választotta hozzá). Ennek nincs semmilyen azonnali hatása a **Karakterek Elhelyezése** fázisban – a Bűvész három Akciópontja **elveszik**. Az **Előadás** Akciót a következő, **Előadás** fázis alatt hajtjuk végre.

■ **MEGJEGYZÉS:** A Bűvész Karakter ugyanúgy Felállíthat és Átütemezhet Trükköket (mint a többi Karakter), de ebben az esetben egy színfalak mögötti helyre kell elhelyezni, azaz nem tud Előadni ebben a fordulóban.

Egy részletes példa a Színházban történő **Karakterek Elhelyezése** fázisról a Függelékben található.



AZ ELŐADÁS FÁZIS

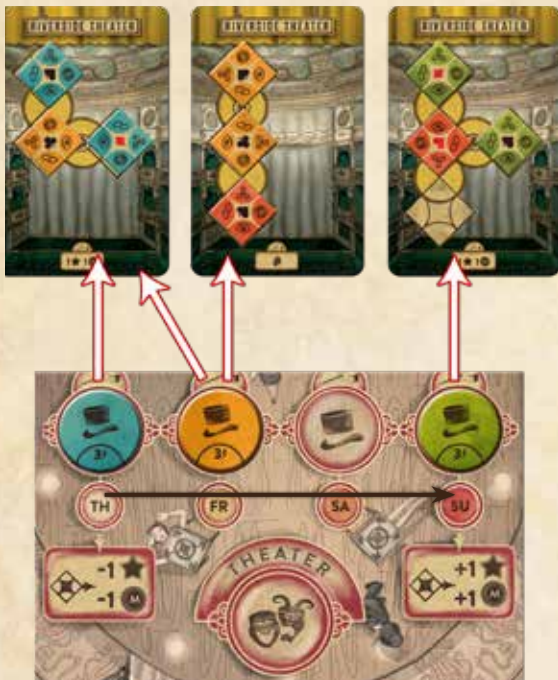
Amikor minden játékos elhelyezte az összes Karakterét, kezdetét veszi az **Előadás** fázis. A játékosok, akiknek a Bűvészeik Előadáshelyeken vannak, most hajtják végre az **Előadás** Akcióikat. Az Előadásokért általában Hírnév, Érmék, és alkalmanként Trickerion Szilánkok járnak.

ELŐADÁS

Csütörtöktől Vasárnapig tartó sorrendben (NEM Körsorrendben), egy játékos, akinek a Bűvésze a megfelelő Előadáshelyen van, választhat egy Előadáskártyát, amelyen **legalább egy Trükkjelzője található**, és Előadja róla az **ÖSSZES** Trükköt. Az Előadáskártyán más játékosok Trükkjelzői is lehetnek. Ebben az esetben az ellenfelek vendégszereplők a show-ban, és az ő Trükkjeik is Előadásra kerülnek.

Minden Eladás után a kiválasztott Előadáskártyáról az összes Trükkjelző visszakérül a tulajdonosa nem használt készletébe és a következő Előadás jön.

■ **MEGJEGYZÉS:** Magát az Előadáskártyát nem távolítjuk el ezen a ponton.



FIZETSÉGEK KIFIZETÉSE (MINDENKINEK)

Minden játékos, akinek legalább egy Trükkjelzője van az Előadáson, Fizetséget kap (Hírnév, Érmék és Szilánk) **MINDEN** saját Trükk-kártyáért, amely Trükkjelzővel volt jelölve az adott Előadáskártyán.



FIZETSÉGMÓDOSÍTÓK



A Fizetségek **Csütörtökön** és **Vasárnap** eltérnek a Péntektől és Szombattól. Ha legalább egy



Karaktere van egy Csütörtöki helyen, a játékos minden előadott Trükkjének Fizetségéből levon 1 Hírnevet és Érmét, míg ha bármelyik Vasárnapi helyen van egy, hozzáad 1 Hírnevet és Érmét minden előadott Trükkjének Fizetségéhez. Ez akkor is érvényes, ha a Trükkök más játékos Előadásainak részei és akkor is, ha a játékos Bűvésze nincs a Színházban. Ha egy játékosnak egyik Karaktere sincs a Színházban, mikor a Trükkjét Előadják, ugyanazt a Fizetséget kapja, mint az előadó. Egy Trükk Hírnév és Érme Fizetsége sohasem lehet kevesebb 0-nál.

■ **MEGJEGYZÉS:** Ha többféle Fizetségmódosító alkalmazható (Speciális Megbízaskártyák vagy a Sötét Sikátor Próféciai miatt), a játékos választja ki az alkalmazásuk sorrendjét.

ELŐADÓ BÓNUSZOK (CSAK AZ ELŐADÓNAK)

A saját Trükkjei Fizetsége mellett, az **Előadó Bűvész** az alábbi bónuszokat is megkapja:

- **Láncbónusz:** 1 Hírnév minden Trükkláncért az Előadásban.
- **Specialista Bónusz:** Az Előadó Bűvész a következő bónuszokat is megkapja, ha van Specialistája a Színházban ebben a fordulóban:
 - » 2 Hírnév az Asszisztensért
 - » 3 Érme a Menedzserért
 - » 1 Trickerion Szilánk a Trükkmesterért
- **Előadáskártya Bónusz:** A kiválasztott Előadáskártya alsó dobozában látható Hírnév, Érme vagy Szilánk értéke.



Miután minden Előadás befejeződött és mindenki megkapta a Fizetségét és bónuszait, az **Előadás** fázis véget ér, és a **Forduló Vége** fázis kezdődik.

ELŐADÁS (ÖSSZEGZÉS)

A napok sorrendjében, azok a játékosok, akiknek Előadáshelyen van a Bűvészüket, választanak **EGY** Előadáskártyát, amin saját Trükkjelzőjük van és Előadják róla az **ÖSSZES** Trükköt. Minden játékos megkapja a saját Trükkjeiért a Fizetségét.

- Az előadó 1 bónusz Hírnevet kap az Előadáson lévő minden Láncért.
- Az előadó bónusz Hírnevet, Érméket vagy Szilánkokat kap a Színházban lévő Specialistáiért.
- Az előadó bónusz Hírnevet, Érméket vagy Szilánkokat kap a választott Előadáskártya alapján.

FORDULÓ VÉGE FÁZIS

A **Forduló Vége** fázis nyolc gyors alfázisból áll, melyekkel lezárja a fordulót és előkészíti az újat.

• Bérek fizetése:

-  » Minden játékos 1 Érmét fizet minden nem-Tétlen Segédjének (kivéve az Asszisztens Táblabővítményén lévőnek).
-  » Minden játékos 2 Érmét fizet minden nem-Tétlen Specialistájának.
- » Amelyik játékos nem tud Bért fizetni, minden nem kifizetett Érme után 2 Hírnevet veszít, 0-ig. Addig kell fizetni a Béreket, amíg a játékosnak legalább 1 Érméje van.

- **Karakterek Visszavétele:** Minden Karakter visszakerül a tulajdonosa Játékos táblájára, beleértve a Karakterek Elhelyezése fázisban felbérelteket. Ha egy Specialistát béreltünk fel, a hozzá tartozó Táblabővítményt a Játékos tábla mellé kell helyezni.

- **Rendelések Érkezése:** Mozgassunk minden Komponest a Rendelés területéről a Kínálat terület megfelelő helyére. Azokon a helyeken lévő Kellékeket, ahova rendelt Kellékek kerülnek, vissza kell helyezni a készletbe. A Gyors Rendelés helyen lévő Kellék is visszakerül a készletbe.



- **Mozgassunk minden Előadáskártyát** egy mezővel tovább a Színház körül, az óramutató járásának megfelelő irányban. A **harmadik fordulótól** kezdve, az utolsó Előadáskártya kikerül a játékból és a kártyán lévő minden Trükkjelző visszakerül a tulajdonosának Trükkjelző készletébe (NEM a Trükk-kártyákra). Majd helyezzük az Előadáspakli legfelső kártyáját a bal oldali üres helyre. Ez azt jelenti, hogy 2/3/4 játékos esetén 3/4/5 Előadáskártya lesz elérhető a harmadik fordulótól kezdve.



- **Minden Bűvész Plakát visszakerül** a tulajdonosa kezébe.

- **Fordulójelölő mozgatása:** Egy lépést haladjunk előre a Trickerion Kővel a Fordulószámláló sávon.



- **Próféciaák Mozgatása:** Dobjuk ki az Aktív Próféciát, majd mozgassuk a bal oldali Eljövendő Próféciát az Aktív Prófécia helyre. Ez a Prófécia lesz hatással a következő Fordulóra. Mozgassuk a maradék Eljövendő Próféciaakat egy mezővel odébb az óramutató járásának megfelelően, majd húzzunk egy újat a halomból és helyezzük le a jobboldali Próféciahelyre.

Ha Sötét Sikátor nélkül játszotok (vagy Sötét Sikátorral, de Próféciaák nélkül), hagyjátok ki ezt a lépést.

- **Speciális Megbízaskártyák eldobása:** Helyezzük az összes használt Speciális Megbízaskártyát képpel lefelé a hozzátartozó pakli aljára. Vegyünk vissza minden, Tétlen Karakterek alatti lefordított kártyát a kezünkbe.

Ha Sötét Sikátor nélkül játszotok, hagyjátok ki ezt a lépést.

Ezzel zárul le a forduló és kezdődik egy új.

JÁTÉK VÉGE

A játék a **hetedik** forduló végével ér véget. Ezen a ponton következik a végső pontozás, ahol a játékosok további Hírnévpontokat gyűjthetnek a játék során megszerzett eszközök alapján.

Ha a Sötét Sikátor nélkül játszottok, a játék az **ötödik** forduló végével ér véget.

- 1 Hírnév minden megmaradt Trickerion Szilánkéért,
- 1 Hírnév minden megmaradt 3 Érme után,
- 2 Hírnév minden Segédért (csak ha a Sötét Sikátor nélkül játszottok), és
- 3 Hírnév minden Specialistáért (csak ha a Sötét Sikátor nélkül játszottok), és
- 2 Hírnév minden kézben maradt Speciális Megbízaskártyáért (csak ha a Sötét Sikátorral játszottok).



Amikor a Sötét Sikátorral játszottok, a játékosok a 3-as Szintű Trükkjeikért is kaphatnak pontokat. Minden ilyen Trükknek van egy feltétele a kártya alján. Ha a Trükk Kellékkövetelménye teljesül, a tulajdonosa Hírnévpontokat kap a játék végén a készlete alapján a feltételnek megfelelően. A 3-as Szintű játék végi Trükkbónuszok listája a Függelékben található.

PÉLDA

A játékos Műhelyében van az Asszisztens Bosszúja (Assistant's Revenge) Trükk, és megvannak neki a hozzá szükséges Kellékek. Ha a játék végén van egy Asszisztense, 7 további Hírnevet kap a játék végi pontozás során.

FONTOS:

A játékos maximálisan 20 extra Hírnevet szerezhet minden fenti kategóriában és minden 3-as Szintű Trükkjéért.

A végső pontozás befejezése után a játék véget ér és a legtöbb Hírnévponttal rendelkező játékos nyer. Egyenlőség esetén a Körsorrendben előrébb lévő játékos nyer.



MÁGIKUS ERŐK



Ez a változat új elemet hoz a játékba: a Mágikus Erőket. Ezek nagyszerű lehetőséget biztosítanak egy játékos Bűvészenek egyedivé tételéhez és további stratégiai mélységet adnak a játékhoz.

A Mágikus Erők változat csak a Sötét Sikátorral együtt játszható.

A következő változások az alap játékszabályokra vonatkoznak, mikor a Mágikus Erőkkel játszottok:

ÁLTALÁNOS ELŐKÉSZÜLETEK

Keverjük meg a három Erőpaklit (sárga, narancssárga és piros) és helyezzük őket képpel lefelé a Fő Játéktábla mellé, ahol minden játékos kényelmesen eléri azokat. Hasonlóan a Trükk-kártyákhoz, a különböző színű Mágikus Erőknek 1, 16 vagy 36 a Hírnévküszöbe (a kártya mindkét oldalán a csillagokban jelölve).



JÁTÉKOS ELŐKÉSZÜLETEK

Az alap előkészületeken kívül minden játékos kap **4 Mágikus Erőt minden színből** (összesen 12-t). A játékosok átnézik ezeket a kártyákat és eldobják bármelyik 4-et, így 8-at használhatnak a játék során.

Minden játékos **3 Trickerion Szilánkot** kap **1 helyett**.

MEGBÍZÁS FÁZIS

A **Megbízás** fázis kezdetekor minden játékos megtanulhat egy Erőkártyát.

Az Erők tanulásakor lehelyezik azt képpel felfelé a Játékos tábla bal szélén lévő Erőhelyek mellé. Egy Erő csak egy Erőhely mellé helyezhető, ha:

- Elérhető helyként van feltüntetve az Erőkártyán (az elérhető helyeket egy nyíl jelöli minden Erőkártya jobb szélén),
- A hely megnyitásra került a Trickerion Szilánkokkal (lásd a Trickerion Szilánkok szakaszt később), és
- A játékos teljesíti az Erő Hírnévküszöbét (vagy kifizeti a Hírnévküszöb és az aktuális Hírneve közötti különbözetet Érmékkel).

Ha egy hely mellett már van egy Erő lehelyezve, a játékosnak vissza kell vennie a kezébe, mielőtt egy új Erőt helyez oda.

TRICKERION SZILÁNKOK

Ebben a játékváltozatban a Trickerion Szilánkokat a Játéktábla Erő helyein tároljuk azáltal, hogy minden szerzett Szilánkot a Szilánkhelyekre helyezzünk. A Szilánkokat lentől felfelé kell elhelyezni (az 1-es Szilánkszimbólummal kezdve) és fentről lefelé elkölteni. Egy Erőhely, melynek minden Szilánkszimbólumán van Szilánk, nyitottnak számít és lehelyezhető oda Erő. Mikor egy Szilánkot elköltünk egy Erőhelyről, az oda lehelyezett Erő azonnal visszakérül a játékos kezébe.

Ha a játékosnak minden szimbólumon van Szilánkjá és van ezen felül is, először a többletet kell elkölteni.

JÁTÉK VÉGE

A Mágikus Erők változat pontozása majdnem megegyezik a Sötét Sikátorral játszott alapjátékéhoz, egy fontos kivétellel: a **Trickerion Szilánkok nem adnak Hírnévpontokat** a játék végén.

Szilánkok költése



Szilánkok kapása

OPCIONÁLIS SZABÁLYVÁLTOZAT

BŰVÉSEK PÁRBAJA

A Bűvészek Párba játékát egy opcionális szabályrendszer, mely a hagyományos két fős játékot még feszültebbé és változatosabbá teszi.

Két új játékelem, melyet a Bűvészek Párba során használunk:

- **Fordulófelépítés kártyák, és**
- **Előadáskártyák szürke Trükkjelzőkkel** nyomtatva.

A következő változások érvényesek az alap játékszabályhoz képest:

ÁLTALÁNOS ELŐKÉSZÜLETEK

Készítsünk egy paklit hét, képpel felfordított Fordulófelépítés kártyából és helyezzük a Fő Játéktábla mellé.

Ha a Sötét Sikátor nélkül játszotok, csak öt kártyából készítsük ezt a paklit.

Használjuk a szürke Trükkjelzőkkel ellátott Előadáskártyákat az Előadáspakli elkészítéséhez.

KOCKADOBÁS

A Belvároskockák dobását követően helyezzük a Fordulófelépítés pakli felső kártyáját a pakli mellé. A kártyára nyomtatott elrendezés alapján takarjunk le 2 helyet a Belvárosban, Píactéren és Sötét Sikátorban és 2 napot a Színházban, egy kimaradó játékoszín lefordított fa korongjaival.

Így különböző Karakterhelyek és Napok lesznek elérhetőek minden körben. A játékosok mindig látják a következő kártyát, így tudnak előre tervezni.

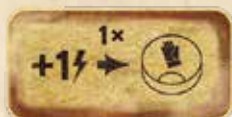
TRÜKKLÁNCOK

A játékosok létrehozhatnak Láncokat a **semleges**, Előadáskártyára nyomtatott szürke Trükkjelzőkkel.



FÜGGELÉK

BÜVÉSZ KÉPESSÉGEK



A MECHANIKUS (THE MECHANIKER) (MECHANIKUS ERŐSÍTÉS):

Fordulónként egyszer az egyik Segédje egy további Akciópontot kap, mikor elhelyezi egy helyszínre, a Színház kivételével.



A MISZTIKUM PARNŐJE (PRIESTESS OF MYSTICISM) (SORSSZÖVÉS):

A Sötét Sikátorban 1 Akciópontért eltávolíthatja az Aktív Próféciát, majd kicserélheti bármelyik Eljövendő Próféciára, aminek a helyére újat húz.



A LÁNCOK MESTERE (MASTER OF CHAINS) (SZABADDÁ VÁLÁS):

Az **Előadás** fázis előtt végrehajthat egy speciális **Újratervezés** Akciót Karakter elhelyezése nélkül. A normal **Újratervezés** Akcióval szemben kap Láncbónuszt, ha Lánc(ka)t alkot ezzel az elhelyezéssel.



A NAGY OPTIKÓ (THE GREAT OPTICO) (MIMIKRI):

Fordulónként egyszer használhatja az egyik Állandó Megbízaskártyáját, egy ellenfele által ugyanarra a Helyszínre felfedett Speciális Megbízaskártya képességével. Használhatja a kártyára nyomtatott képességet vagy kaphat +1 Akciópont bónuszt helyette.



A VÖRÖS LÓTUSZ (THE RED LOTUS) (TRÜKKLOPÁS):

Választhatja azt, hogy egy ellenfele Trükkjének a Fizetségét kapja ugyanabból az Előadásból a saját Trükkje Fizetsége helyett, ha ő az Előadó és az ellenfél Trükkjének ugyanakkora vagy alacsonyabb a Hírnévküszöbe, mint a sajátjáé. Az ellenfél eggyel kevesebb Hírnevet kap a Trükkjéért az így ellopt Trükk után.



YORUBA SZELLEMMESTER (YORUBA SPIRITMASTER) (LÉLEKBIRTOKLÁS):

Fordulónként egyszer, mielőtt egy ellenfél kiválaszt egy kártyát az Előadásához, fizethet egy Szilánkot. Ha így tesz, helyette választhat egy kártyát a játékos Előadásának. A választott kártyán az ellenfél legalább egy Trükkjelzőjének kell lennie.



ELEKTRA (ELECTRA) (TÚLTÖLTÉS):

Választhatja azt, hogy ugyanannak a Trükknek két jelzőjét helyezi egy Trükkhelyre, mikor felállít egy Trükköt. Ez egy Trükknek számít és Láncbónuszt csak egyszer fizet. Mikor előadják, ennek a Trükknek a Fizetsége 1/2/3 további Hírnévpont és Érme, függően a Szintjétől (1/2/3).



AZ ÚRIEMBER (THE GENTLEMAN) (VARÁZSLAT A TÖMEGEKNEK):

Mikor a Bűvészt egy Belváros-, Piacér- vagy Sötét Sikátor helyre helyezi, annyi Hírnevet kap, ahány Trükk-kártyája van.

JÁTÉK VÉGI TRÜKKBÓNUSZOK



Vasszűz

4 Hírnevet kapsz minden 1-es Szintű Trükködért, akkor is, ha nincsenek meg a Kellékkövetekményei.



Automata

4 Hírnevet kapsz minden 2-es Szintű Trükködért, akkor is, ha nincsenek meg a Kellékkövetekményei.



Szállított Ember

4 Hírnevet kapsz minden 3-as Szintű Trükködért (beleértve ezt is), akkor is, ha nincsenek meg a Kellékkövetekményei.



Belső Szörnyeteg

10 Hírnevet kapsz, ha 4 Trükköt birtokolsz (függetlenül a Hírnévküszöbűktől).



Pokolkutya

2 további Hírnevet kapsz a kezekben lévő minden megmaradt Speciális Megbízaskártyáért.



Horrorfűrészek

1 további Hírnevet kapsz minden megmaradt Szilánkodért.



Metamorfózis

1 további Hírnevet kapsz minden 3 megmaradt Érmédért (lefelé kerekítve).



Azték Hölgy

2 Hírnevet kapsz minden Trükkjelzőért a Műhelyedben lévő Trükk-kártyáidon (nem a Színházban).



Csontváz Tánc

1 Hírnevet kapsz minden Alap Kellékért a Műhelyedben (beleértve a Menedzser bónusz Kellékeit is).



Vízlépcsők

2 Hírnevet kapsz minden Haladó Kellékért a Műhelyedben (beleértve a Menedzser bónusz Kellékeit is).



Balsamo Koponyája

3 Hírnevet kapsz minden Különleges Kellékért a Műhelyedben (beleértve a Menedzser bónusz Kellékeit is).



Csonkítás

12 Hírnevet kapsz, ha van egy Asszisztens, egy Trükkmestered és egy Menedzsered.



Szeánsz

3 Hírnevet kapsz minden Segédédért.



Élve Eltemetve

7 Hírnevet kapsz egy Trükkmesterért.



Asszisztens Bosszúja

7 Hírnevet kapsz egy Asszisztensért.



Eltűnő Elefánt

7 Hírnevet kapsz egy Menedzserért.

KÉSZÍTŐK

JÁTÉKTERVEZŐK

Péter Viktor
Ámman Richárd

JÁTÉK GRAFIKA

Farkas Villő
Fejes Lacza
Biró Csilla
Kiss Márton Gyula
Staudt Ágnes
Sáfrány Attila
Ádám Gergő
Baranya Tamás

SZABÁLYKÖNYV SZERKESZTŐK

Péter Viktor
Farkas Villő
Radnóthy Anna
Emanuela & Robert Pratt

LEKTOROK

Jesús Sánchez López
Lutz Pietschker
Lars Frauenrath
Fabien Allois
Sherry Tiao
Rachael Mortimer

KARAKTER MODELLEK

Szógyi Szabina, mint Asszisztens
Tompai Benjámin, mint Asszisztens
Kokavec Anna, mint Menedzser
Biacsics Péter, mint Menedzser
Vészi Kriszta, mint Trükkmester
Csaba Péter, mint Trükkmester
Bada Emőke, mint Jövendőmondó
Bada Bálint, mint Yoruba Szellemmester
Hajnóczy Soma, mint Az Uriember
Péter Dorka, mint Elektra
Karácsonyi Gergely, mint A Láncok Mestere
Hai Thanh Le Phuong, mint A Vörös Lótusz

JÁTÉKTESZTELŐK

Külön köszönet Gálos Gézának és Tóth-Szegő Dánielnek a lelkes tesztelésért és a kitűnő ötletekért!

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

© Mindclash Games, 2019. All rights reserved.

NEMHIVATALOS MAGYAR FORDÍTÁST AZ ÁTDOLGOZOTT SZABÁLYKÖNYVHÖZ IGAZÍTOTTA

craslorg



A PÉLDA: KARAKTER ÉS TRÜKKJELZŐ ELHELYEZÉSE A SZÍNHÁZBAN

B PÉLDA: ELŐADÁS FÁZIS

A zöld játékos elhelyezte a Bűvészt a vasárnapi Előadáshelyre, hogy Előadjon a következő fázisban **1**. A többi játékos semmilyen Karaktert sem helyezhet semelyik vasárnapi helyre a forduló hátralévő részében. A zöld továbbra is elhelyezhet más Karakter(ek)e)t a vasárnapi színpalak mögötti helyekre, de már van a korábbi fordulókból megmaradt Trükkjelzője az előadáshoz (az első Előadáskártyán).

A sárga játékos elhelyezi a Menedzserét a pénteki helyre **2**. A pénteki előadás a szombati előtt van és ugyanolyan a Fizetségük, így a sárga játékosnak nagyobb esélye van a kívánt kártyát előadni. Van 2 Akciópontja, így 2 Trükk felállítását választja (**2a** és **2b**). Ezzel egy Láncot hoz létre, amely azonnal 1 Hírnév vagy 1 Érme Fizetséget ad a sárga játékosnak.

A kék játékos elhelyezi az Asszisztensét egy csütörtöki helyre **3**. Ez ad neki +1 Akciópontot, így összesen három lesz, de -1 Hírnév/-1 Érme levonást is később, minden Előadott Trükkjére. Két Akciópontért elhelyez 2 Trükkjelzőt (**3a** és **3b**), létrehozva egy Láncot, és kap a választása szerint 2 Érmét vagy 2 Hírnevet (a Pikk Trükk 2-es Szintű). A harmadik Akciópontjáért elhelyez egy harmadik Trükkjelzőt a második kártyára, létrehozva egy Láncot a sárga játékoskal és kap 2 további Érmét vagy Hírnevet **3c**. Ne feledjük, a Pikk Trükk 2-es Szintű.

A sárga játékos elhelyez egy Segédet a megmaradt pénteki helyre. 1 Akciópontért elhelyez egy Trükkjelzőt az első kártyára, mivel azonban a Trükkje Mechanikus kategóriájú, nem tud láncot létrehozni **4**.

Ebben a fordulóban a piros játékos a Bűvészt Előadás helyett Trükkök felállítására használja **5**. A célja, hogy a Trükkjeit más játékosok adják elő. Így elveszíti az Előadó bónuszt, de így felhasználhatja Bűvészenek 3 Akciópontját. 3 Trükk felállítására használja őket, mindegyiket külön Előadáskártyára, így valószínűleg mindet előadják (**5a**, **5b** és **5c**). Minden elhelyezéssel egy Láncot is létrehozott.

A kék játékos elhelyezi a Bűvészt a csütörtöki Előadáshelyen **6**. Ezzel ő lesz az első előadó az **Előadás** fázisban.

Végül a sárga játékos elhelyezi a Bűvészt a pénteki Előadáshelyen **7**.

A kék, sárga és zöld játékos fog előadni ebben a körben.

Mivel a csütörtököt választotta, a kék játékos dönt először, hogy melyik kártyát fogja Előadni. A harmadikat választja, amelyen 2 saját és 1 piros Trükkjelző van. Megkapja a két kék jelzőnek megfelelő Trükk-kártyákon látható Fizetséget, de minden Trükk Fizetségéből le kell vonnia 1 Érmét és 1 Hírnevet (-2/-2 összesen) a csütörtöki előadása miatt. Ezen felül 2 bónusz Hírnévpontot kap az Előadáson lévő 2 Láncért, 2 bónusz Hírnevet a Színházban lévő Asszisztenséért és további 2 bónusz Hírnevet a választott Előadáskártya miatt.

A piros játékos is megkapja a piros jelzőnek megfelelő Trükk-kártyán látható Fizetséget. A -1/-1 levonás rá nem vonatkozik, mivel a szombatot választotta ebben a fordulóban.

A sárga játékos a második Előadást választja. Megkapja a Trükkjei Fizetségét, 3 bónusz Hírnevet a kártyán lévő 3 Láncért, 3 bónusz Hírnevet a Színházban lévő Menedzseréért és 1 Hírnevet a választott Előadáskártya miatt. A kék és piros játékos is megkapja a Fizetséget a saját Trükkjeiért, a kék játékos -1/-1 levonással, mert a csütörtököt választotta.

Végül a zöld játékos az első kártyát választja és megkapja a két Trükkjének a Fizetségét, mindet +1/+1 bónusszal a vasárnapi előadása miatt. Szintén kap +2 Hírnevet a kártyán lévő 2 Láncért (a zöld és a sárga Trükkjelző nem alkot Láncot) és 1 Érmét a választott Előadáskártya miatt. A sárga és piros játékos szintén megkapja a Fizetségét a Trükkjük után, bónusz vagy levonás nélkül (mert a pénteket és szombatot választották).

A kék játékos választhatta volna a második Előadást is, mert azon is van egy jelzője. Ebben az esetben csak egy Trükk után kapott volna Fizetséget, de három bónusz Hírnév járt volna kettő helyett, mert ezen az Előadáson három Lánc van. Így a sárga játékos csak az első Előadást választhatta volna, emiatt a harmadik kártyát senki sem adta volna elő, mert a piros Bűvész a színpalak mögött van az Előadáshely helyett. Ez a lehetőség a zöld játékos számára a legrosszabb lenne, mert nem tudna mit előadni. Így is megkapná a Fizetséget a sárga játékos Előadásán lévő két Trükkjeért, +1 Hírnév és +1 Érme Fizetség bónusszal minden Trükkért (vasárnap miatt), de ezzel elvesztené az Előadás bónuszokat.

PÉLDA (A)



PÉLDA (B)



JÁTÉKOS ELŐKÉSZÜLETEK

JÁTÉKOSTÁBLA



1 Bűvészkorong + Bűvészkártya
1 Segédkorong
Kellékek (2 Érme értékben)
1 Trükk (1-es Szintű)

EGY VÁLASZOTT SPECIALISTA



1 Menedzserkorong
Kellék(ek)
(2 Érme értékben)



1 Mérnökcorong
1 Trükk (1-es Szintű)



1 Aszisztenskorong
1 Segédkorong

PLAKÁT



MEGBÍZÁSKÁRTYÁK



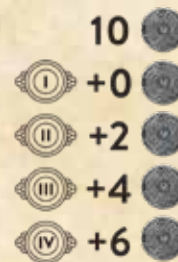
TRÜKK- & SZIMBÓLUMJELZŐK



1 SZILÁNK



ÉRMÉK



A JÁTÉKBAN HASZNÁLT SZIMBÓLUMOK

KÁRTYÁK

1. Trükk-kártya
2. Előadáskártya
3. Állandó Megbízás-kártya
4. Speciális Megbízás-kártya

KARAKTEREK

1. Általános Karakterkorong
2. Bűvészkorong
3. Aszisztenskorong
4. Mérnökcorong
5. Menedzserkorong
6. Segédkorong

EGYÉB JÁTÉKELEMEK

1. Kocka
2. Kellék
3. Alap Kellék
4. Haladó Kellék
5. Különleges Kellék
6. Trükkjelző

FIZETÉSÉGEK

1. Hírnév
2. Érme
3. Szilánk

EGYÉB SZIMBÓLUMOK

1. Akciópont
2. Hírnévküszöb
3. Bármely (Trükk-kategória vagy Akció)
4. Most
5. Forduló Vége fázisban
6. Kapd meg most
7. Kapd meg a Forduló Vége fázisban
8. Fizesd be
9. Aktív játékos
10. Többi játékos
11. Lánc
12. Lánc Szilánkkal
13. Előadás/Előadni
14. Hirdetés
15. Játék Vége