



AKADÉMIA KÉZIKÖNYV



AKCIÓK



TITOK TANULÁSA



TITOK FELFEDÉSE



OKTATÁS



FELÚJÍTÁS



GYAKORLÁS



TIPP 1: A 'Felújítás' Akció egy remek eszköz összetett stratégiákhoz. Korai Felújítással sokkal több Lobogót kapsz, mint a játék vége felé, így lehetőség van extra Hírnevet szerezni a játék végén. A felújításból szerzett Hírnév is segíthet neked magasabb Szintű Trükköket tanulni.

TIPP 2: A Trükkök Osztályterembe helyezett Trükkjelzőit csak az 'Osztályterem' fázisban távolítjuk el, ami azt jelenti, hogy ugyanabban a fordulóban még előadhatod.

TIPP 3: Ha a Trükknek és az Osztályteremnek, ahova került, azonos a Hírnévküszöbe, megkapod az Osztályteremlapján lévő egyszeri bónuszt. Ezek a bónuszok hasznosak lehetnek a későbbi Akcióidban.

TIPP 4: A Titkok hathatósan fejlesztik a Pártfogoltad. Fejlesztheted mindezenként, így a képességei több Helyszínre is hatással lesznek, vagy úgy, hogy a Titkai jobban fókuszálnak egyetlen Helyszínre.



MEGJEGYZÉS: Az Osztályterem és Gyakorlóterem Hírnévküszöb-bel rendelkeznek, tehát a 'Felújítás' Akció használatakor rendelkezned kell a minimális Hírnévvél VAGY ki kell fizetned Érmékkal a Hírned és a terem Hírnévküszöbe közötti különbséget.

MEGJEGYZÉS: Az 'Oktatás' és 'Gyakorlás' Akciók költsége a Trükkötől függ, melyet az adott mezőre helyezel. Például egy 1-es Szintű Trükk költsége 1 Akciópont, egy 3-as Szintű Trükk költsége 3 Akciópont.

1-ES SZINT



➔ 1f

2-ES SZINT



➔ 2f

3-AS SZINT



➔ 3f

MEGJEGYZÉS: Egy megbízott Karaktered egy Akción belül csak egy titkot tanulhat az Akadémián.

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 'Oszályterem' fázisban az egyik Trükköd Bevételeit ebben a fordulóban.

GYAKORLÓTEREM BÓNUSZOK

A Gyakorlótermekben a Trükkök sokféle módon tökélesedhetnek.



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).



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



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



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



A Trükk előkészítése 1 Akcióponttal kevesebbe kerül (minimum 0).

MEGJEGYZÉS: Ha egy Trükk előkészítése 0 Akciópont, akkor is szükséges egy Karaktert a Műhelybe helyezni, hogy előkészíthesse azt.



Amikor előkészítet ezt a Trükköt, kapsz 1 további Trükkjelzőt.



Ha ez a Trükk a saját Előadásod része, ne távolítsd el az Előadáskártyáról az 'Előadás' fázist követően.

MEGJEGYZÉS: Ez a képesség összeadódik a Trükkmester képességével és más hatásokkal, amelyek extra Trükkjelzőket adnak, maximum 5-ig.

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



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



Ennek a Trükknek akár két Jelzője is lehet **egy** Előadáskártyán.

OSZTÁLYTEREM MÓDOSÍTÓK ÉS BÓNUSZOK

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

1-es Hírnévküszöb módosítók:



A Trükk csak Hírnevet termel.

A Trükk csak Szilánkot termel.



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

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

16-os Hírnévküszöb módosítók:



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

36-os Hírnévküszöb módosítók:



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

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



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

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



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 Akciópontot, amikor a Pártfogoltadat a Színházba helyezed.



Sötét Sikátor: Amikor a Pártfogoltadat a Sötét Sikátorra helyezed, azonnal kapsz egy Szilánkot. A 'Jövendőmondás' Akció költsége 0 Akciópont.



'Karakter lehelyezése' fázis: Használhatod a Pártfogód alá helyezett Különleges Megbízaskártya képességét is és a +1 Akciópontot is megkapod.



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



Belváros: Amikor a 'Trükk Tanulása' Akciót a Pártfogoltad végzi, azonnal megkapod a megtanult Trükk Ermefizetségét.



Belváros, Piactér, Akadémia, Sötét Sikátor: Ha a Pártfogoltadat egy +0 Akciópontos helyre helyezed, kapsz egy Szilánkot.



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 Akciópontot 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.



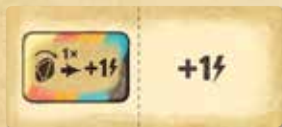
'Kör Vége' fázis: Fizethetsz 1 Érmét, hogy megtarthasd a Pártfogolthoz rendelt Különleges Megbízaskártyát a 'Különleges Megbízaskártyák eldobása' alfázis alatt.



Karakter Lehelyezése fázis: A Pártfogoltadat a Színházba helyezheted, függetlenül a Megbízaskártyájától. Ha így teszel, hagyd figyelmen kívül a nem-Színházas Különleges Megbízaskártyák Képességeit.



Sötét Sikátor: Amikor a Pártfogoltadat a Sötét Sikátorba helyezed Kapsz egy további Akciópontot. Ha az 'Első Kártya Felhúzása' vagy a 'További Kártyák Felhúzása' Akciót választod, húzhatsz egy további kártyát, amit választhatsz.



Karakter Erősítés: Ha erősítet a Pártfogoltad egy Trickerionszilánk elköltésével, egy további Akciópontot is kap (a Szilánk által adott szokásoson kívül).



Műhely: Kapsz két további Akciópontot, amikor a Pártfogoltadat a Műhelyre helyezed.



Hirdetés: Ha Hirdetével a fordulóban, akkor lemásolhatod egy másik Pártfogolt valamelyik Titkát ugyanebben a fordulóban.

A KÖR MENETE

1. DOBÁS A KOCKÁKKAL
2. KÖRSORREND BEÁLLÍTÁSA
3. HIRDETÉS
4. MEGBÍZÁS FÁZIS
5. KARAKTEREK ELHELYEZÉSE FÁZIS
6. ELŐADÁS FÁZIS
7. OSZTÁLYTEREM FÁZIS
8. KÖR VÉGE FÁZIS

- ➔ Bérek kifizetése ( ➔ -2★)
- ➔ Karakterek visszavétele
- ➔ Rendelések megérkezése
- ➔ Előadaskártyák mozgatása
- ➔ Plakátok eltávolítása
- ➔ A Körjelölő mozgatása
- ➔ Próféciaák mozgatása
- ➔ Különleges Megbízaskártyák eldobása
- ➔ Nem használt Titkok eldobása és két új lapka felfedése

JÁTÉK VÉGE

SÖTÉT SIKÁTOR + DAHLGAARD
AKADÉMIAJA

