

# TRICKERION

LEGENDS OF ILLUSION



JÁTÉKSZABÁLY

## I. BEVEZETŐ



Magória évtizedekkel ezelőtt nyüzsgő város volt, az illúzió fővárosa. Mostanra azonban régi dicsőségének csak az árnyéka maradt meg. Az aranykor véget ért azon a napon, amikor a Nagy Dahlgaard, a város önzetlen segítője és a történelem legnagyobb illuzionistája rejtélyes módon eltűnt végső fellépése fnáléjaként. Azóta senki sem hallott róla.

Egészen mostanáig.

Egy éjjel négy tehetséges illuzionista, a mágia különböző területeinek mesterei, titokzatos meghívást kaptak. Dahlgaard maga hívta össze őket, hogy felfedje előttük a titkot, amelyet egy életen át őrzött: az igazságot a Trickerion Kristályról, az ő ragyogó, borostyán ereklyéjéről. A kristály ugyanis sokkal több volt, mint egy kabala, aminek sokan hitték. Elárulta, hogy a Kristály természetfeletti intelligenciával, gyorsasággal és megfigyelőképességgel ruházta fel tulajdonosát.

Dahlgaard titka csak része volt a nagy tervnek: azt szeretné, ha a halála után Magória újra az illúzió fővárosaként tündökölné egy arra méltó Bűvész irányítása alatt, aki egyben a Trickerion Kristály, és egész örökségének birtokosa lesz. Az örökös személyét a négy illuzionista közül választja ki egy ötletes, hírnévért folyó versenyben.

Vajon kiben van meg a tehetség, hogy a következő Legenda legyen?

**Olvass többet Dahlgaardról és a Trickerion Kristályról a [www.trickerion.com](http://www.trickerion.com) oldalon!**

(angol nyelvű)

## II. A JÁTÉK CÉLJA

A Trickerion – Az illúzió legendái játékban a játékosok híres színpadi illuzionisták bőrébe bújhatnak Magória rejtélyes városában. A céljuk az, hogy a legtöbb Hírnévre tegyenek szert öt kör alatt, és ezáltal megnyerjék a nagyhatalmú Trickerion Kristályért folyó versenyt. A játékosok egyre elképesztőbb Trükköket tanulnak, beszerzik a hozzájuk szükséges Kellékeket, és bővítik a csapatukat, hogy egyre több Akciót hajthassanak végre minden körben. A Trükköket a Bűvész saját Műhelyében tárolja és készíti elő. A Bűvészek lehetőséget kapnak saját látványos műsoruk előadására minden kör végén, hogy Hírnévre és vagyona tegyenek szert, de a misztikus Trickerion Kristályból is megszerezhetnek Szilánkokat.

Az a játékos szerzi meg Dahlgaard örökségét, vagyis az nyeri a játékot, aki a leghíresebb az ötödik (hét) kör végén.

## III. A JÁTÉK TARTALMA

### ÁTTEKINTÉS

- 1x Fő Játéktábla
- 4x Játékos tábla
- 12x Specialista Táblabóvítmény
- 32x Fa Karakter korong (8 db minden játékos színében)
- 8x Játékos jelölő
- 6x Belváros kocka
- 48x Trükk kártya (4+4+4 db minden kategóriában)
- 40x Állandó Megbízás kártya (10 db minden játékosnak)
- 48x Különleges Megbízás kártya (12 db minden Helyszínhez)
- 90x Mágikus Hatalom kártya (30 db minden színben)
- 40x Előadás kártya
- 8x Bűvész kártya (kétoldalas)
- 8x Bűvész Plakát kártya
- 12x Kör Felépítése kártya
- 64x Trükk jelző
- 16x Szimbólum jelző
- 96x Kellék (40 db Alap, 32 db Különleges, 24 db Speciális)
- 28x 1 értékű Érme
- 16x 5 értékű Érme
- 27x Prófécia jelző
- 50x Trickerion Szilánk
- 1x Trickerion Kristály kör jelölő
- 4x Bűvész kézikönyv
- 1x Szabálykönyv

## A TARTALOM RÉSZLETEZÉSE

Ez a rész egy rövid tartalmi összefoglaló a játék tartozékairól. Később is hivatkozunk rá, de itt csak összegezzük a szabályokat – a részletes leírás a Játék Fázisai fejezetben található (10. oldal).

Azokat az elemeket és fogalmakat, amelyek nem részei az alapjátéknak, minden esetben ezzel a színnel jelöljük.

### TRÜKK KÁRTYÁK

A Trükk kártyák négy kategóriába sorolhatóak:



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



A Trükkökkel kapcsolatos részletes szabályokat a Trükkök Tanulása, Trükkök Előkészítése, Trükkök Felállítás és az Előadás részeknél találod.

### KELLÉKEK



Minden Trükkhöz szükség van bizonyos számú Kellékre, hogy azt előkészíthessük, majd előadhassuk. A játékban háromféle Kellék található: Alap, Különleges és Speciális, amelyek 1, 2 illetve 3 Érmébe kerülnek, ebben a sorrendben. A Kellékeket a Piac téren szerezhetik be a játékosok, majd a saját Műhelyükben tárolják őket.

A Kellékek részletes leírása a Piac téren, a Műhely és a Trükk Előkészítése részeknél található.

### MEGBÍZÁS KÁRTYÁK

A Megbízás kártyák segítségével tervezheted meg a körödet a „Megbízás” fázisban. Mindegyik kártya egy helyszínt jelképez, ahova egy Karaktert helyezhet majd el a játékos. Négy helyszín van az alapjátékban: a Belváros, a Piac téren, a Műhely és a Színház. Az ötödik helyszínt, a Sötét Sikátort nem használjuk az alapjátékban. Kétféle Megbízás kártya van a játékban: Állandó és Speciális.

#### Állandó Megbízás kártyák



#### Speciális Megbízás kártyák



Az Állandó Megbízás kártyákat a játékos a játék elején megkapja. A Speciális Megbízás kártyák a Sötét Sikátor kiegészítőben elérhetők.

A Megbízás kártyák részletes leírása a „Megbízás” részben található.

### FA KARAKTER KORONGOK

A játék közben használt fa korongokat Karaktereknek nevezzük. Különböző helyszínekre küldjük őket a Megbízás kártyák segítségével, ahol elkölthetik az Akció Pontjaikat (egy ⚡ szimbólummal van jelölve) egy vagy több Akció végrehajtására.



A játékosok háromféle Karaktert irányíthatnak: Segéd, Specialisták és a Bűvész, mind különböző Akció Pont értékkel. Specialistából háromféle van: Menedzser, Asszisztens és Trükkmester.

### FŐ JÁTÉKTÁBLA



A legtöbb helyszín a Fő Játéktáblán található. Minden helyszínnek több Karakter helye van (⚡ módosítókkal), ahova a Karakterek elhelyezhetők. A játék közben szerzett Hírnév pontokat azonnal lelépjük a Hírnév sávon, azaz a Színház helyszín körül felrajzolt pontsávon.

A Fő Játéktábla kétoldalu – a fekete macskával jelölt oldal csak a Sötét Sikátor kiegészítőben használható.

### BELVÁROS KOCCÁK



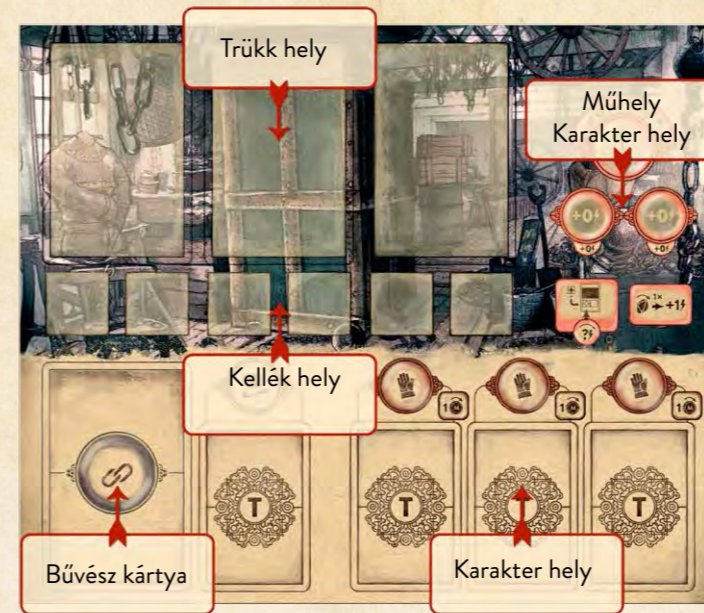
Ezekkel a kockákkal dobunk minden kör elején, hogy meghatározzuk az elérhető erőforrásokat a Belvárosban az adott körre.

Ezekről a részletes leírás a „Dobás a Kockákkal” részben található.

### JÁTÉKOSTÁBLÁK

A Játékos táblák a Bűvészek főhadiszállásai. Ide kerülnek fel a Megbízás kártyák a „Megbízás” fázisban, és a játékos itt tárolja a Kellékeit és Trükkjeit. Együttal Műhely helyszíneként is szolgál.

A Játékos tábla a jobb oldala mentén bővíthető Specialisták felfogadásával.



A Játékos táblák kétoldalasak – a fekete macskával jelölt oldal csak a Sötét Sikátor kiegészítőben használható.

### SPECIALISTA JÁTÉKOSTÁBLA BŐVÍTÉSEK

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



A Trükkmester bővítményen van egy plusz, speciális Trükk hely. Amikor a játékos ezt a Trükköt készíti elő, a trükkön feltüntetetten felül egy további Trükk jelzőt is kap.

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

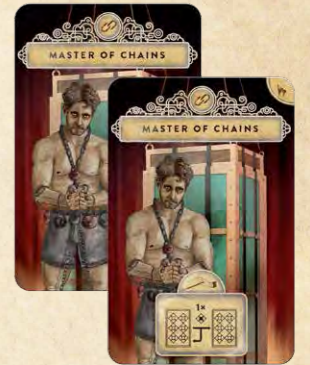
Az Asszisztens bővítménye egy extra Segéd helyet ad. Ha ezen a helyen van egy Segédünk, neki nem kell fizetnünk a „Bérek fizetése” szakaszban.

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

A Karakterekhez kapcsolódó részletes szabályokat a „Karakter Felfogadása” és a „Kör vége” részeknél találod.

### A BŰVÉSZ KÁRTYÁK

Ezek a kártyák jelentik meg a választott Bűvészedet. Mindnek van egy kedvenc Trükk fajtája, amelynek szimbóluma a neve fölé van nyomtatva – ez a Trükkök tanulásánál lényeges.



A kártyának az az oldala, amelyen a fekete macska van, csak a Sötét Sikátor kiegészítőben használható.

### BŰVÉSZ PLAKÁT KÁRTYÁK



A Bűvészek Plakátjai Hirdetésre használhatóak, a „Körrend Beállítása” fázis után (lásd a „Hirdetés” fázist).

### JÁTÉKOS JELZŐK



Ezeket használjuk arra, hogy nyomon kövessük a játékosok Körrendjét, illetve haladásukat a Hírnév sávon.

### TRÜKK ÉS SZIMBÓLUM JELZŐK



Minden játékosnak négy készlete van Trükk jelzőkből, különböző jelekkel. A Trükk jelzők egyedi szimbólummal mindig egy Trükk kártyához tartoznak és azonosítják azt. Ezen felül egy Szimbólum Jelző is tartozik a Trükk jelzők mindegyik csoportjához, amelyet a Trükk kártyára helyezünk, mikor megtanuljuk azt, hozzárendelve a választott Szimbólumot a Trükkhöz. A játék során a Trükk jelzőket átmozgathatjuk Trükkökről az Előadás Kártyákra.

Trükk jelzők  
(a Trükk kártyán)



Trükk jelzők  
(az Előadás kártyán)



Trükk jelző Szimbólum jelző

A Trükk jelzőkkel kapcsolatos részletes szabályok a „Trükk Előkészítése” és a „Trükk Felállítása” akcióknál olvashatóak.

### ELŐADÁS KÁRTYÁK



Ezek a kártyák a Színházban találhatók, mindegyik egy Előadást szimbolizál. Az előadásra kész Trükköket, az Előadáson lévő Trükk jelzők jelölik. Trükk jelzők a „Trükk Felállítása” akció segítségével helyezhetők fel az Előadás kártyára. Az Előadások, amelyeket így létrehozunk, az elsődleges forrásai a Hírnév és az Érmék szerzésének. A játék előrehaladtával ezek a kártyák egyre tekintélyesebb Színházakat szimbolizálnak.

A Magnus Pantheon kártyák csak a Sötét Sikátor kiegészítőben használhatók. Az előadás kártyák, amelyekre sötét Trükk jelzők vannak nyomtatva, csak a kétszemélyes Bűvészek Párbaja változatban használhatók.

### ÉRMÉK



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

Az Érmék szerzésének egyik lehetősége a fizetség az „Előadás” fázisban, de van számos más opció is, például a Bank a Belvárosban, vagy a Trükk Láncok után kapott Bónusz.

Az érmeket általában a Piac téren kellékvásárlására és a Bérek kifizetésére költjük.

### TRICKERION SZILÁNKOK



Ezek a szilánkok a legendás Trickerion Kristály darabkái, és harmadik erőforrásként szolgálnak a Hírnév és az Érmék mellett. Jutalmul kaphatjuk őket bizonyos Trükkök előadásáért, az Előadás kártyák után, egyes helyeken Trükk Láncok létrehozásáért, vagy ha Trükkmesterünk a Színházban tartózkodik, amikor előadunk.

Az alapjátékban a Szilánkok további Akció Pontok vásárlására költhetők. Az alapjáték végén minden megmaradt Szilánkunk egy Hírnév pontot ér.

### TRICKERION KRISTÁLY



A Trickerion Kristály szolgál kör jelölként. Minden kör végén egyet előrehalad a Körszámláló sávon. Az alapjáték öt kör után ér véget.

### BŰVÉSZ KÉZIKÖNYV

A Bűvész Kézikönyv minden megtanulható Trükköt bemutat, ezért elengedhetetlen segítség a játékosoknak a tervezéshez. Segít eldönteni, hogy milyen Trükköt tanuljanak, vagy milyen Kellékeket rendeljenek és vásároljanak. A kézikönyv tartalmazza a Prófécia leírását, és néhány tippet is, a hátoldala pedig összefoglalja a kör fázisait.



### PRÓFÉCIÁK

A Prófécia nem részei az alapjátéknak, csak a Sötét Sikátor kiegészítőben használhatók.



A Prófécia jelölők szerepe, hogy megváltoztassanak bizonyos szabályokat körről körre. Minden esetben az a Prófécia, amely a Körszámláló sáv mellett van, aktív az adott körben, míg a többi három (a kristálygömb belsejében) az eljövendő prófécia, amelyek a következő három körben lesznek érvényesek. Részletes leírást a Prófécia hatásairól a Bűvész Kézikönyvben olvashatsz.

### MÁGIKUS ERŐK

A Mágikus Erők nem elemei az alapjátéknak, csak a Mágikus Erők kiegészítővel együtt használható (Kiegészítők rész, 21. oldal).



Nincs két egyforma Bűvész: miközben az ismertséget hajszolják, emberfeletti képességekre tehetnek szert, hogy még jobban elmélyülhessenek a hivatásukban. A játékban ezeket a képességeket Mágikus Erőknek hívjuk.

### KÖRFELÉPÍTÉS KÁRTYÁK



Körfelépítés kártyák csak a Bűvészek Párbaja változatban használhatók. A különböző helyszíneken a Karakterek számára elérhető helyek meghatározására szolgálnak minden kör elején.

### HASZNÁLT SZIMBÓLUMOK

#### KÁRTYÁK

1. Trükk kártya
2. Előadás kártya
3. Állandó Megbízás kártya
4. Speciális Megbízás kártya

### KARAKTEREK

1. Általános Karakter Korong
2. Bűvész Korong
3. Asszisztens Korong
4. Trükkmester Korong
5. Menedzser Korong
6. Segéd Korong

### EGYÉB JÁTÉKELEMEK

1. Belváros kocka
2. Kellék
3. Alap Kellék
4. Különleges Kellék
5. Speciális Kellék
6. Trükk jelző

### FIZETSÉGEK

1. Hírnév
2. Érme
3. Szilánk

### EGYÉB SZIMBÓLUMOK

1. Akciópont
2. Hírnév Küszöb
3. Bármely (Trükk kategória vagy Akció)
4. Most
5. A „Kör Vége” fázisban
6. Kapd meg most
7. Kapd meg a „Kör Vége” fázisban
8. Fizesd be
9. Aktív Játékos
10. Többi Játékos
11. Trükk Lánc
12. Trükk Lánc Szilánkkal
13. Előadás/Előadni
14. Hirdetés
15. Játék Vége

## IV. A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

### ÁLTALÁNOS ELŐKÉSZÜLETEK

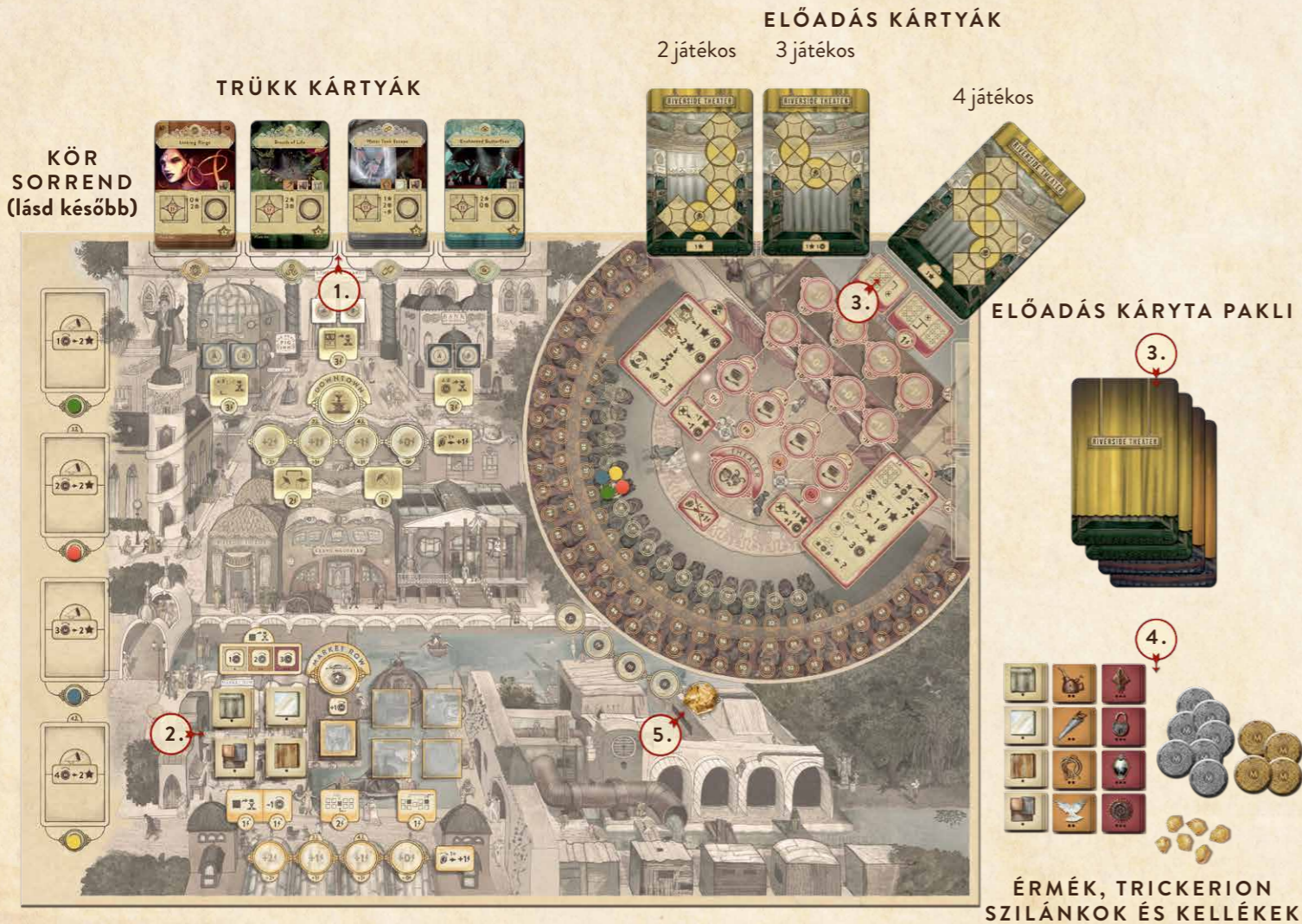
Helyezzük a fő játéktáblát az asztal közepére az alapjáték oldalal felfelé.

- Válogassuk szét az 1-es és 16-os Hírnév Küszöbű (a szám, amely a kártya jobb alsó sarkában látható csillagban van) Trükk kártyákat négy pakliba kategóriák szerint. Tegyük a paklikat képpel felfele a megfelelő helyekre, Dahlgaard Rezidenciája fölé a Belvárosban. A 36-os Küszöbbel rendelkező kártyákat az alapjátékban nem használjuk.
- Töltsük föl a Piac Tér Kínálat részét egy Fával, egy Fémmel, egy Üveggel és egy Textillel. Ez lesz a Piac Tér kezdő készlete.
- Készítsük elő az Előadás Paklit két Riverside Theater és két Grand Magorian Előadás kártyával. Ezeket véletlenszerűen válasszuk ki, és a lenti sorrendben tegyük egymásra. Rakjuk ezt a paklit lefordítva a Színház mellé. Végül balról jobbra töltsük fel az előadáslap helyeket a Színházban a játékosok számánál

eggyel kevesebb Riverside Theater lappal (véletlenszerűen húzva a megmaradt kártyákból, nem a most előkészített Előadás pakliból). A Magnus Pantheon Előadás kártyákat nem használjuk az alapjátékban.

- Rakjunk minden Kelléket, Trickerion Szilánkot, és Érmét egy-egy halomba a tábla mellé, hogy mindenki elérje őket.
- Végül rakjuk a Trickerion Kristály jelzőt az 1-es helyre a Körszámláló sávon (a Hírnév sáv alatt).

**2-3 JÁTÉKOS SZABÁLYOK:** 2 játékos esetén kettő, 3 játékos esetén egy +1-es akcióhelyet nem használunk a Belvárosban, a Piac téren és a Sötét síkator helyszínen. Kétszemélyes játékokhoz választhatjuk a Bűvészek Párbaja játékmódot is. (lásd a Függelékét a részletekért, 22. oldal).



## EGYÉNI ELŐKÉSZÜLETEK

Kezdve azzal a játékosal, aki utoljára viselt cilindert a közelmúltban, majd az óramutató járásának megfelelően haladva mindenki választ egy olyan Bűvészt, akinek a Kedvenc Trükk kategóriája eltér a korábban választott Bűvészekétől. Végül minden játékos megkapja a megfelelő Játékos táblát és a következőket:

- A **Bűvész kártyáját** az alapjáték oldalával fölfelé fordítva.
- A **Bűvész Plakát** kártyáját.
- Minden **Trükk és Szimbólum jelzőt** a játékos színében (4 különböző szimbólummal, mindegyik 4+1 jelzővel).
- Kellék(ek)et** a játékos választása alapján összesen 2 Érme értékben. Helyezzük őket a játékos Műhelyébe.
- Egy Trükk kártyát 1-es Hírnév Küszöb értékkel, a Bűvésznünk Kedvenc Trükk kategóriájából választva. Ez is a Műhelybe kerül, jelöljük meg egy tetszőleges Szimbólum Jelzővel.

**FONTOS:** Ha a választott kezdő Trükk Kellék követelményeinek megfelelően a kezdő Kellék(ek)kel, annyi Trükk jelzővel kapjuk meg a Trükköt, ahány egymást fedő négyzet található a kártya Trükk jelző helyén. Ez lényegében egy ingyenes „Előkészítés” akció erre a Trükkre a játék legelején.

- Egy kezdő készletet **9 Állandó Megbízás kártyával** (3 Színház, 2 Műhely, 2 Piac tér, 2 Belváros).
- Minden **Karakter Korongot a játékos színében. Helyezzük a Bűvészt és 1 Segéd korongot** a megfelelő helyre a Játékos táblán. Tartsuk a többit a Játékos tábla mellett egyéni készletként.
- Egy **Specialistát** a játékos választása szerint, a megfelelő Játékos tábla bővítménnyel együtt, és egy bónuszt a Specialista alapján:
  - » Menedzser: További Kellék(ek)et összesen 2 Érme értékben, a Menedzser Játékos tábla Bővítményére helyezve.
  - » Trükkmester: Egy további Trükk kártyát a játékos választása szerint 1-es Hírnév Küszöbbel, miután minden játékos kiválasztotta a kezdő Trükköt a Bűvésze Kedvenc Trükk kategóriájából. Helyezzük ezt a Trükkmester Játékos tábla Bővítményre. Jelöljük meg egy Szimbólum jelzővel.
  - » Asszisztens: Egy további Segédet, az Asszisztens Játékos tábla Bővítményre helyezve.
- 10/12/14/16 Érmét, a kezdő Körszámláló alapján (lásd később).**
- 1 Trickerion Szilánkot.**



## JAVASLATOK KEZDŐ JÁTÉKOSOKNAK

A kezdő Trükkök, a Kellékek és a Specialisták kiválasztása helyett mi a következő kezdőfelállást ajánljuk azoknak, akik először játszanak, a választott Bűvész Kedvenc Trükk kategóriája alapján:

**Optikai:** Az Enchanted Butterflies Trükköt két Trükk jelzővel és a megfelelő Szimbólum jelzővel, 2 Textillel és 1 Menedzsert, 1 Állattal

**Mechanikai:** A Linking Rings Trükköt 2 Trükk jelzővel és a megfelelő Szimbólum jelzővel, 2 Fémmel és 1 Asszisztenst, 1 Segéddel.

**Szabaduló:** Barricaded Barrels Trükköt 2 Trükk jelzővel és a megfelelő Szimbólum jelzővel, 2 Fával és 1 Trükkmestert, a Stock Escape Trükkel.

**Spirituális:** A Mind Reading Trükköt 3 Trükk jelzővel és a megfelelő Szimbólum jelzővel, 2 Üveget és egy Menedzsert 1 Kötéllal.

## KEZDŐ HÍRNÉV PONTOK ÉS KÖRSORREND

Miután végrehajtottuk az Egyéni Előkészületeket, rakjunk véletlenszerű sorrendben egy-egy játékos jelzőt minden játékos színében a Körsorrend megfelelő helyeire (a Fő Játékos tábla bal oldala). Ez lesz a Körsorrend az első körben. A következő körökben a Körsorrendet a játékosok Hírneve határozza meg (lásd „Körsorrend beállítása” fázist).

**2 JÁTÉKOS SZABÁLY:** Kétszemélyes játékban a Körsorrend helyeiből csak felülről az első és harmadikat használjuk (ez befolyásolja a Hirdetés költségét).

**Ezután azok a játékosok, akik a Körsorrendben második/harmadik/negyedik helyet foglalják el, 2/4/6 plusz Érmét kapnak.**

Végezetül rakjuk a második játékos jelzőt minden játékos színében az 5-ös Hírnev mezőre. Mivel Hírnevet veszíteni is lehet, ezért a kezdő Hírnev 5.

## V. A JÁTÉK FÁZISAI

### ÖSSZEGRZÉS

#### DOBÁS A KOCKÁKKAL

Dobjunk a hat Belváros kockával és helyezzük őket a Belváros helyszínre.

#### A KÖRSORREND BEÁLLÍTÁSA

Állítsuk át a Körsorrendet a Hírnev pontok szerinti sorrenddel ellentétesen (a legkevesebb Hírnévvel rendelkező játékos kapja az első helyet). Ez a fázis kimarad az első körben.

#### HIRDETÉS

A játékosok 2 Hírnev pontot kaphatnak, ha fizetnek 1-4 Érmét a Körsorrendben elfoglalt helyüktől függően.

#### MEGBÍZÁS FÁZIS

A játékosok megtervezik a következő „Karakterek Elhelyezése” fázist, úgy, hogy lefordított Megbízás kártyákat tesznek a kezükből a Karaktereik alá.

#### KARAKTEREK ELHELYEZÉSE FÁZIS

Minden Megbízás kártyát felfedünk, majd a Körsorrendet követve a játékosok a Karaktereiket a Megbízás kártyák által meghatározott helyszínekre teszik, egyszerre egyet. A Játékosok dönthetnek, hogy milyen sorrendben helyezik le a Karaktereiket. A játékosok lerakáskor rendelkezésükre álló Akciópontok alapján azonnal Akció(ka)t hajtanak végre az adott helyszínen.

#### ELŐADÁS FÁZIS

Csütörtöktől vasárnapig tartó sorrendben minden Bűvész egy általa választott Előadás kártyán található összes Trükköt előadhatja, ha legalább egy Trükk jelzője megtalálható azon a kártyán. Minden Trükk jelző tulajdonosa megkapja a Trükknek megfelelő Fizetséget. Az előadó Bűvész ezen felül bónuszokat is kap.

#### KÖR VÉGE FÁZIS

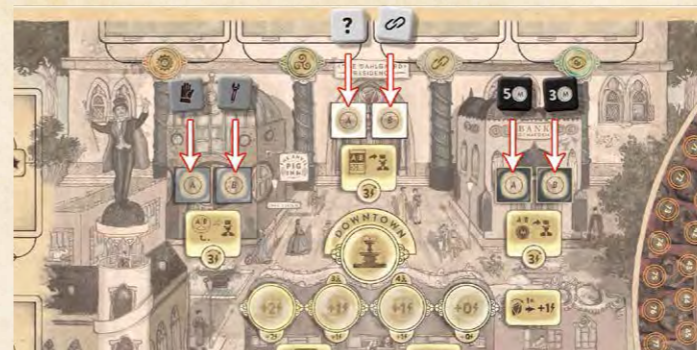
- Bérek kifizetése
- Karakterek visszavétele
- Rendelések beérkezése
- Előadás kártyák mozgatása
- Plakátok eltávolítása
- Körjelölő mozgatása

## A FÁZISOK RÉSZLETES LEÍRÁSA

#### DOBÁS A KOCKÁVAL

Minden kör azzal kezdődik, hogy a kezdőjátékos dob a hat Belváros kockával. Az eredmény határozza meg:

- melyik Trükk kategóriákból lehet Trükköt tanulni,
- milyen Karaktereket lehet felbérelni,
- mennyi Érmét lehet a Bankból felvenni.



A dobás után a kockák a megfelelő színű helyekre kerülnek a Belvárosban. Az X eredmény egy kockán azt jelenti, hogy nincsen elérhető akció ahhoz a kockához az adott körben.

#### KÖRSORREND BEÁLLÍTÁSA

A Játékosok Körsorrendjét mindig a játékos jelölőkkel tartjuk számon (henger vagy Bűvészfigura).

Minden kör elején a Körsorrend újrendeződik a játékosok Hírnev pontjai alapján. A Körsorrendet mindig a Hírnev pontok sorrendjével ellentétesen állítjuk be (a legkevesebb Hírnévponttal rendelkező játékos kezd).

**FONTOS:** Ha 2 vagy több játékos ugyanannyi Hírnévvel fejezi be a kört, akkor az előző körhöz képest fordított sorrendben következhetnek ebben a körben, vagyis helyet cserélnek.

**FONTOS:** A „Körsorrend beállítása” fázis az első körben kimarad.

#### HIRDETÉS

**Miután a Körsorrendet meghatároztuk, minden játékos egyszer egy körben Plakátja segítségével Hirdethet. Ezért annyi Érmét fizet, ahányas szám található a Körsorrend szerinti helyén (1-4).** Hirdetéskor a játékos



a Plakátját a játékos jelölője fölé helyezi, és azonnal kap 2 Hírnev pontot. A Plakátok a „Kör Vége” fázisban visszakérülnek a játékosokhoz.

#### MEGBÍZÁS FÁZIS

A „Megbízás” fázisban a játékosok a kezükben lévő Megbízás kártyák segítségével megtervezik, hova fogják elküldeni a Karaktereiket a „Karakterek Elhelyezése” fázisban. Egy Karakter elhelyezésének tervezéséhez a játékos egy lefordított Megbízás kártyát rak le a Karakter korong alá. Ez a Karaktert csak a kártyán látható helyszínre küldheti el a következő fázisban.



Ezt minden játékos egyszerre hajtja végre, amíg mindenki vagy rakott kártyát minden Karaktere alá, vagy úgy dönt, hogy nem rak le többet. Karakterek Megbízás kártya nélkül nem rakhatók le a „Karakterek Elhelyezése” fázisban, és automatikusan Tétlen lesznek (a Tétlen Karakterekről a következő részben lesz szó).

#### KARAKTEREK ELHELYEZÉSE FÁZIS

Ennek a fázisnak az elején minden korábban lerakott Megbízás kártyát felfedünk.

A kezdőjátékostól indulva, a Körsorrendet követve minden játékos egy Karaktert rak egy üres Karakter helyre egy helyszínen (a Fő Játékos táblán, vagy a játékos saját Műhelyén). Egy Karaktert csak arra a helyszínre lehet elhelyezni, amely a Karakter alá helyezett Megbízás kártyán van. A játékosok egyenként folytatják a Karakterek elhelyezését, amíg minden Karakter fel nem kerül a valamelyik helyszínre, vagy nem marad Tétlen.

#### TÉTLEN KARAKTEREK

Egy Tétlen Karakter nem kerül fel egy helyszínre sem a „Karakterek Elhelyezése” fázis alatt, és a játékos tábláján marad. Tétlen Karakter után nem kell fizetni a „Kör Vége” fázisban. Választhatjuk azt, hogy tétlenül hagyjuk a soron következő Karakterünket a „Karakterek Elhelyezése” fázisban ahelyett, hogy elhelyeznénk, ilyenkor lefordítjuk a Megbízás kártyáját és a következő játékos jön.



Az Akciók, amelyeket a Karakter egy helyszínen végrehajthat, az alábbiaktól függenek:

- A Karakter Akciópontjai, miután elhelyeztük
- Az elérhető Akciók a helyszínen

A helyszínek és az ott elérhető Akciók részletesen a helyszínek fejezetben található, míg az Akciópont rendszer a következő fejezetben.

### AZ AKCIÓPONT RENDSZER

Mikor egy Karaktert elhelyezünk egy helyszínen, Akciópontokat kap, amelyeket a helyszínen tud elkölteni 1 vagy több Akcióra. Az Akciópontok száma a következők szerint alakul:

**A KARAKTER TÍPUSA:** meghatározza az Akciópont alapot, mikor a Karaktert elhelyezzük.

Segéd: 1 ⚡

Specialisták: 2 ⚡

Bűvészek: 3 ⚡

**HELY MÓDOSÍTÓ:** A helyszíneken a Karakter helyek alatti számok a helyek Akciópont módosító értékei. Mikor egy Karaktert elhelyezünk, ezzel a számmal módosítjuk az alap Akciópontjai számát (hozzáadjuk, vagy kivonjuk belőle).



### KARAKTEREK ERŐSÍTÉSE

Elhelyezésként egyszer vásárolhatunk +1 Akciópontot egy Karakternek, ha beadunk egy Trickerion Szilánkot bármelyik helyszínen, kivéve a Színházat. **A Színházban tilos a Trickerion Szilánkok használata.**



Amikor a „Sötét Sikátor” vagy a „Mágikus Erők” kiegészítővel játszunk, egyéb hatások tovább befolyásolhatják a Karakterek Akciópontjait.

Az elhelyezett Karakter Akciópontjait azonnal fel kell használni egy vagy több Akcióra a kiválasztott helyszínen – nem tartalékolhatók későbbre. Minden Akciópont költség jelölve van az Akció tábla alatti kis körben. Amint a játékos végrehajtott minden Akciót a Karakterével, a Körsorrendben következő játékos jön.

### KARAKTER ELHELEYEZÉS

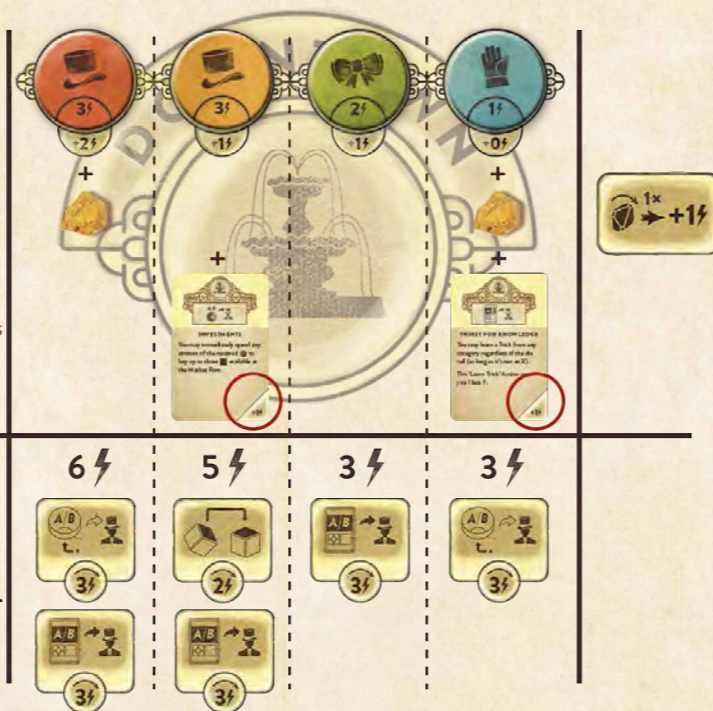
Belváros helyszín példája

Karakter Akciópontok  
Hely módosító Akciópontok  
Trickerion Szilánk (maximum 1)

Speciális Megbízás kártyák (csak a „Sötét Sikátor” kiegészítővel)

**ÖSSZESEN**

**PÉLDA AZ AKCIÓPONT KÖLTÉSÉRE**

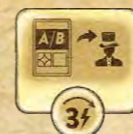


### HELYSZÍNEK



A játékosok a Belvárosban új trükköket adhatnak a repertoárjukhoz, ha meglátogatják Dahlgardot a kastélyában, bővíthetik a csapatukat a Fogadóban, vagy Érméket szerezhetnek a Bankból.

A következő akciók választhatók a Belvárosban:



**TRÜKK TANULÁSA (3 ⚡):** A játékos kiválaszt egy Trükköt Dahlgard Kastélyából, egy üres Trükk helyre helyezi a Műhelyében, majd egy még nem használt Szimbólum jelzőt helyez rá.

Az újonnan tanult Trükk kategóriájának meg kell egyeznie a Trükk kockákkal dobott szimbólumok valamelyikével. A „?” esetén bármelyik Trükk kategóriából lehet választani.

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



**FONTOS:** Trükköt akkor is tanulhatunk, ha még nincsenek meg a hozzá szükséges Kellékek.

**FONTOS:** Bármikor visszarakhatjuk meglévő trükkjeinket a Dahlgard Kastélya pakliba. Ha ezt tesszük, vegyük vissza a Trükk minden Trükk jelzőjét a játékból a készletünkbe (beleértve azokat is, amelyek Előadás kártyákon vannak).

### HÍRNÉV KÜSZÖB

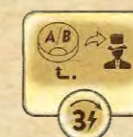
Minden Trükknek van egy Hírnév Küszöb értéke, amely a jobb alsó sarokban lévő csillagban található. Csak olyan Trükköt tanulhatunk, amelynek a Küszöb értékével megegyező vagy annál több Hírnév pontunk van.



**A Hírnév Küszöb kifizetése:** Ha kevesebb Hírnévünk van, mint a kívánt Trükk Hírnév Küszöbe, ideiglenesen kifizethetjük a különbséget Érméssel, hogy megtanuljuk a Trükköt.

### KEDVENC TRÜKK KATEGÓRIA

Bármikor dönthetünk úgy, hogy a Bűvésznünk Kedvenc Trükk Kategóriájából tanulunk Trükköt (a Bűvész neve fölött található szimbólum) az elérhetőek helyett. Ha így tanulunk Trükköt, egy kiválasztott kockát akkor is az X oldalára kell fordítani.



**KARAKTER FELBÉRLÉSE (3 ⚡):** A játékos választ egy Karakter kockát és egy, a kockának megfelelő nem használt Karaktert a saját készletéből a Fogadóba helyez. A választott kockát ilyenkor az X oldalára kell fordítani. A „Karakterek visszavétele” fázisban a felbérelt Karakter csatlakozik a csapathoz. Ha a felbérelt karakter egy Specialista, akkor megkapjuk a megfelelő Játéktábla bővítményt is a Játéktáblánk mellé. Egy játékos csak egyet bérelhet fel egy adott típusú Specialistából.



**ÉRMÉK ELVÉTELE (3 ⚡):** A játékos választ egy Bank kockát és a kockának megfelelő számú Érmét kap a készletéből. Ezután a kockát az X oldalára fordítja.





**KOCKA ÚJRADOZÁSA (1f):** A játékos újradoz egy Trükk, Karakter vagy Bank kockát. Emiatt megváltozhatnak a Belvárosban elérhető Trükkök, Karakterek fajtái és az Érmék értékei.



**KOCKA BEÁLLÍTÁSA (2f):** A játékos szabadon megváltoztathatja egy Trükk, Karakter vagy Bank kocka eredményét (például egy „X” dobást Menedzserre, hogy később felbérelhesse).



Minden Trükknek van egy bizonyos Kellék követelménye. Amíg ezeket a Kellékeket nem gyűjtöttük össze, a Trükköt nem lehet Előkészíteni, sem előadni a Színházban. A Kellékeket a Piac téren lehet beszerezni.

A következő Akciók hajthatók végre a Piac téren:



**VÁSÁRLÁS (1f):** 1 Akciópontért a játékos legfeljebb 3 kelléket vásárolhat ugyanaból a fajtából. Minden megvásárolt Kellék árát ki kell fizetni (1/2/3 Érme Alap/Különleges/Speciális Kellékeként). Csak a Piac tér Kínálat részén található Kellékekből lehet vásárolni ilyen módon.



**FONTOS:** A megvásárolt Kellékeket mindig a közös készletből kell elvenni, nem a Kínálat részéből! A Kellékek száma korlátlan. Ha egy Kellék fajta elfogy, helyettesítsétek egy másik típusal valamelyik alsó Kelléket.

A megszerzett Kellékeket a Játékostáblán lévő Kellék helyre kell helyezni. Különböző Kellékek különböző helyekre kerülnek, az azonos típusú Kellékeket viszont egymásra kell helyezni, Kellék csoportokat alkotva. Egyféle Kellékből egy játékosnak legfeljebb 3 lehet. Kellékeinket bármikor visszatehetjük a készletbe.

**FONTOS:** A Menedzser Táblabővítmény két Bónusz Kellék helyet tartalmaz. Az ezekben lévő Kellék csoportokat úgy kell kezelni, mintha egyfel több lenne belőlük.



**ALKUDOZÁS (1f):** Alkudozást csak „Vásárlás” Akcióval együtt használható. A Kellékek végső árát csökkenthetjük az „Alkudozásra” költött Akciópontoként 1-gyel. A teljes ár sohasem csökkenthető 0-ra.



**RENDELÉS (1f):** Ha a játékos olyan Kelléket szeretne, amely jelenleg nem elérhető a Kínálatban, meg kell rendelnie. 1 Akciópontért a játékos a készletből egy Kelléket a Rendelés oldalra helyez tetszőleges helyre. (amennyiben még nincsen azonos Kellék ott).



Ezek a Kellékek a „Rendelés Megérkezése” fázisban a Kínálat rész megfelelő helyére kerülnek, és a következő körtől megvásárolhatóak lesznek. Részletes leírás a „Kör Vége” fázisnál található.

**GYORS RENDELÉS (2f):** Bizonyos esetekben a játékosok nem engedhetik meg maguknak, hogy egy kört várjanak a kívánt Kellékre. 2 Akciópontért a játékos egy Kelléket a Gyors Rendelés helyre helyezhet a Piac téren (ha ez a hely nem üres, először helyezük vissza az ott lévő Kelléket a készletbe). A Kellék elérhető lesz ebben a körben a Piac téren (minden játékos számára), és megszerzhető a „Vásárlás” Akcióval, de egy Érmével többre kerül. A „Kör Vége” fázisban a Gyors Rendelés helyen lévő kellék visszakerül a készletbe.



### PÉLDÁK PIACTÉR AKCIÓKRA

A játékos elhelyezi a Trükkmesterét (2f) a +2-es Piac tér helyre. Összesen 2+2=4 Akciópontja van. Két Akciót költ, hogy megrendeljen 1 Petróleumot (-1f) és 1 Lakatot (-1f), és még kettőt, hogy vegyen 2 Kötelet (-1f) és 3 Fémet (-1f). A Vásárlás akciónak van Érme költsége is, így a játékos fizet 2\*2+3\*1=7 Érmét a megvásárolt Kellékekért.

A játékos elhelyezi a Bűvészt (3f) a +2-es Piac tér helyre. Összesen 3+2=5 Akciópontja van. Nagyon szeretne 1 Tükröt, de az ebben a körben nem elérhető. Pénznek is híján van, így 2 Akciópontot költ a Gyors Rendelésre (-2f), egyet a Vásárlásra (-1f) és még kettőt, hogy lealkudja az árat 4-ről 2-re (-2f).



A Műhely két dologban különbözik a többi helyszíntől:

- Minden játékosnak megvan a maga Műhelye, ahova csak az ő Karakterei helyezhetőek le.
- Az „Előkészítés” Akció Akciópont költsége mindig az előkészítendő Trükkötől függ.

Az alábbi Akciók választhatók a Műhelyben:



**ELŐKÉSZÍTÉS (1-3f):** Minden Trükk Előkészítéséhez annyi Akciópont kell, amennyit a bal alsó dobozban lévő körben (a Trükk jelző helye) a Trükk előír. Akárcsak a többi helyszínen, több „Előkészítés” Akciót is végrehajthatunk egy Karakterrel, – egyedül az Akciópontjaink száma szab határt.

Ha Trükköt készítünk elő, rakjunk annyi Trükk jelzőt rá, ahány egymást fedő négyzet látható a bal alsó dobozban. Olyan szimbólumú Trükk jelzőket használjunk, amilyen Szimbólum Jelzőt a kártyára helyeztünk, mikor megtanultuk.



**FONTOS:** Ha nincsenek meg a Trükkhöz szükséges Kellékek, VAGY már van a kártyán egy vagy több Trükk jelző, nem használhatjuk az „Előkészítés” Akciót arra a Trükkre.

**FONTOS:** A Trükkhöz szükséges Kellékek megmaradnak, és nem kerülnek vissza a készletbe, amikor a Trükköt előkészítjük! Adott Kellék egyszerre több trükköt is kiszolgálhat.

### PÉLDA AZ „ELŐKÉSZÍTÉS” AKCIÓRA

A játékosnak 3 textilje és 3 fája van, ezért előkészíti a „Card Manipulation” Trükkjét (1f). Mikor korábban megtanulta a Trükköt, a pikk szimbólumot helyezte rá, ezért 2 pikk szimbólumú Trükk jelzőt rakhat a kártyára.

**FONTOS:** A Trükkmester tábláján lévő Trükkre egy további Trükk jelző helyezhető, mikor előkészítjük.

Az alábbi Akciók akkor válnak elérhetővé, amikor a megfelelő Specialistát felfogadjuk. Bármelyik Karakter használhatja őket, nem csak az adott Specialista. A Specialisták Trükk/Kellék/Segéd helyei jobbak, mint amelyek a Játékostáblán találhatóak.



**TRÜKK MOZZGATÁSA (1f):** Mozgassuk át egy Trükkünket a Trükkmester Trükk helyére, vagy cseréljük ki a már ott lévő Trükkünkkel.



**KELLÉKEK MOZZGATÁSA (1f):** Mozgassuk egy Kellék csoportunkat a Menedzser Bónusz Kellék helyére, vagy cseréljük ki azt egy, már ott lévő Kellék csoportunkkal.



**SEGÉD MOZZGATÁSA (1f):** Véglegesen helyezük át az egyik Segédünket és az alatta lévő Megbízás kártyát (ha van ilyen) az Asszisztens Segéd helyére (ha az üres).





A Trükkök, amelyeket megtanultunk és tökéletesítettünk, a Színházban válnak látványos Előadássá, mellyel Hírnevet és Érmét szerezhetünk.

Karakter elhelyezés szempontjából a Színház kicsit különbözik a többi helyszíntől:

- **Nap Megkötések:** Minden Karakter hely a Színházban négy napra van felosztva: Csütörtök, Péntek, Szombat, Vasárnap. A játékos csak egyetlen napra helyezheti a Karaktereit, és csak olyanra, ahol még nem található másik játékos Karaktere.



- **Nincs „Karakter Erősítése”:** Nem vásárolhatóak további Akciópontok Trickerion Szilánkokkal a Színházban.
- **Előadás hely:** Az alsó Karakter hely minden oszlopban az Előadás hely, ide csak a Bűvész helyezhető.

A következő Akciók választhatók a Színházban:



**TRÜKK FELÁLLÍTÁSA (1⚡):** Egy Trükk jelzõket egy, a Mûhelyünkben található Trükk kártyánkról egy általunk választott Előadás kártyán lévő üres helyre helyezük – a Trükköt a jelzõ jelöli, amíg elő nem adják, vagy az Előadás kártyát ki nem dobjuk a kör végén.

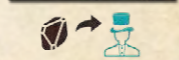
#### A TRÜKK JELZŐ LERAKÁSÁNAK SZABÁLYAI

- Az Előadás kártyákon a trükkhelyeket körök kötik össze. Felállításkor a Trükk jelzõ azon sarka, amely megegyezik a Trükk kategóriájával, egy ilyen körbe kell, hogy kerüljön.
- Két ugyanolyan színű ÉS szimbólumú Trükk jelzõ nem lehet egy Előadásban.



#### TRÜKK LÁNCOK

Miután a játékosok felhelyezték a Trükk jelzõket, ha két azonos Trükk Kategória szimbólum található a trükköket összekötõ körben, akkor a két Trükk Láncot alkot. A játékos, aki a Láncot létrehozta, azonnal bónuszt kap annak a Trükknek a Hírnev Küszöbe alapján, amivel létrehozta a Láncot. Emellett, ha egy Szilánk jel van a körben, ahol a Lánc létrejött, minden játékos, akinek a Láncban Trükk jelzõje van, kap legfeljebb egy Szilánkot is. A játékos 2 saját trükk jelzõjével (különbözõ szimbólumú) is hozhat létre Láncot. Lehetséges több Láncot is létrehozni egyetlen Trükk jelzõ elhelyezésével, de Lánc létrehozása nem kötelezõ.



#### LÁNCOKÉRT JÁRÓ BÓNUSZ:

- 1-es Hírnev Küszöb: 1 Hírnev vagy 1 Érme
- 16-os Hírnev Küszöb: 2 Hírnev vagy 2 Érme
- 36-os Hírnev Küszöb: 3 Hírnev vagy 3 Érme



**ÁTÜTEMEZÉS (1⚡):** Áthelyezhetünk egy Trükk jelzõt egy Előadásról egy szabad helyre ugyanazon, vagy másik Előadásban. A Trükk jelzõ lerakásának szabályai itt is érvényesek. Lánc bónusz nem jár a Trükk jelzõk ilyen módon való mozgatásáért.



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

A „Karakterek Elhelyezése” fázis alatt a játékos a Bűvészt az egyik szabad Előadás helyre helyezi (természetesen, csak ha a Színház Megbízás kártyát választotta hozzá). Ennek nincsen semmi azonnali hatása a „Karakter Elhelyezése” fázisban, viszont a Bűvész három Akciópontja elveszik. A játékos az „Előadás” Akciót a következő „Előadás” fázisban hajtja végre.

**MEGJEGYZÉS:** A Bűvész ugyanúgy felállíthat, vagy átütemezhet Trükköket, mint bármely más Karakter, de ebben az esetben egy színpalán mögötti helyre kell helyezni, és nem tud Előadni ebben a körben.

Egy részletes példa a „Karakterek Elhelyezése” fázisról a függelékben található (24. oldal).

#### AZ ELŐADÁS FÁZIS

Amikor minden játékos elhelyezett minden Karaktert, kezdetét veszi az „Előadás” fázis. A játékosok, akiknek a Bűvészek Előadás helyeken vannak, most végrehajthatják az „Előadás” Akcióikat. Az Előadásokért általában Hírnev és Érme jutalom jár, esetenként Trickerion Szilánkok is.

#### ELŐADÁS

Csütörtöktől vasárnapig tartó sorrendben (nem a Körsorrend szerint!) a játékos, akinek egy Előadás helyen Bűvésze van, választhat egy Előadás kártyát, amelyen legalább egy Trükk jelzõje van, és Előadja az azon lévő összes Trükköt. Az Előadásban lehetnek Trükkök más játékosoktól is. Ebben az esetben ők vendégelőadók, és az ő Trükkjeik is előadásra kerülnek.

Minden Előadás után a kiválasztott Előadás kártyáról az összes Trükk jelzõ visszakerül a tulajdonosa nem használt készletébe, és a következő Előadás jön.



#### FIZETSÉGEK KIFIZETÉSE (MINDENKINEK)

Minden játékos, akinek legalább egy Trükk jelzõje van az Előadásban, bevételt kap (Hírnev, Érme és/vagy Szilánk) MINDEN saját Trükkért, amely Trükk jelzõvel volt jelölve az Előadás kártyán. Az egyes trükkök kifizetése a Trükk kártyán látható.



#### FIZETSÉG MÓDOSÍTÓK



A bevételek csütörtökön és vasárnap eltérnek a péntektől és a szombaitól. Ha a játékosnak akár egy Karaktere is van a csütörtöki napon, a játékos levon



1-et minden előadott Trükkjének Hírnev és Érme bevételéből, míg, ha bármelyik vasárnapi helyen van, 1-et hozzáad minden előadott Trükkjének Hírnev és Érme bevételéhez. Ez akkor is érvényes, ha a Trükkök más játékos Előadásainak részei, és akkor is, ha a játékos Bűvész karaktere nincsen a Színházban. Ha a játékosnak egy Karaktere sincsen a Színházban, amikor egy Trükkjét előadják, ugyanazt a módosítót kapja meg mint az előadó. Egy Trükk Hírnev vagy Érme bevétele sohasem lehet kevesebb, mint 0.

#### ELŐADÓ BÓNUSZOK (CSAK AZ ELŐADÓNAK)

A saját előadott Trükkjei után járó bevételen felül, az Előadó Bűvész a további bónuszokat kapja:

- **Lánc Bónusz:** 1 Hírnev minden Láncért az Előadásban.
- **Specialista Bónusz:** Az Előadó Bűvész további bónuszokat kap az ebben a körben a Színházban található Specialistái után:
  - » 2 Hírnev az Asszisztensért
  - » 3 Érme a Menedzserért
  - » 1 Trickerion Szilánk a Trükkmesterért
- **Előadás kártya Bónusz:** A Hírnev, Érme és/vagy Szilánk érték, amely az Előadás Kártya alsó dobozában található.



Mikor minden Előadás lezajlott, és mindenki megkapta a bevételét, az „Előadás” fázis befejeződik, és a „Kör Vége” fázis következik.

#### ELŐADÁS (ÖSSZEGZÉS)

Napok szerinti sorrendben a játékosok, akiknek Előadás helyen áll a Bűvészüket, választanak EGY Előadás kártyát, amelyen legalább egy Trükk jelzõjük van, és előadják az azon levő ÖSSZES Trükköt. Ebből mindenki megkapja a saját Trükkjeiért járó bevételt.

- Az előadó 1 további Hírnevet kap az Előadásban lévő minden egyes Láncért.
- Az Előadó további Hírnevet, Érmét és/vagy Szilánkokat kap a Színházban tartózkodó Specialistái után.
- Az Előadó további Hírnevet, Érmét és/vagy Szilánkot kap, az Előadás kártyán szereplő értéke alapján.

## KÖR VÉGE FÁZIS

A „Kör Vége” fázis hat gyors szakaszból áll; lezárja a kört és újat készít elő.

### Bérek kifizetése:



» 1 Érme minden nem Tétlen Segédnek (kivéve azt, aki az Asszisztens tábláján van).



» 2 Érme minden nem Tétlen Specialistának.

» A játékosok, akik nem tudnak bért fizetni, minden be nem fizetett Érme után 2 Hírnevet veszítenek.

**A béreket kötelező kifizetni, amíg a játékosnak legalább egy Érméje van.**

• **Karakterek visszavétele:** Minden Karakter (beleértve azokat is, akiket ebben a körben béreltek fel a játékosok) visszakerül a tulajdonosa Játékosablájára. Ha egy Specialistát béreltünk fel, a hozzá tartozó Bővítményt a Játékosablá mellé kell helyezni.

• **Rendelések Megérkezése:** Helyezzünk át minden Kelléket a Rendelés részről a Kínálat rész megfelelő mezőjére. A már ott lévő Kellékeket le kell cserélni a rendelt Kellékekre, és visszahelyezni a készletbe. A Gyors Rendelés mezőn lévő Kellék szintén visszakerül a készletbe.



• **Előadás kártyák mozgatása:** Minden Előadás kártyát a Színház körül az óramutató járásának megfelelően egy mezővel arrébb helyezünk. A harmadik körtől kezdve az utolsó Előadás kártyát kidobjuk, a rajta lévő Trükk jelzők visszakerülnek a tulajdonosaik készletébe. Ilyenkor az Előadás pakli legfelső lapját helyezük a baloldali üres mezőre. Ez azt jelenti, hogy 2/3/4 játékos esetén mindig 3/4/5 Előadás kártya lesz elérhető a 3-5. körben.



- **Plakátok Eltávolítása:** Minden Bűvész Plakátja visszakerül a tulajdonosa kezébe.
- **A Körjelölő mozgatása:** Mozgassuk előre a Trickerion Kristályt egygel a Körszámláló sávon.



Ezzel zárul le egy kör, majd a Körszámláló mozgatása után új kör kezdődik.

## JÁTÉK VÉGE

Az ötödik „Kör Vége” fázis után a végső pontozás következik, ahol a játékosok további Hírnev pontokat szerezhetnek a játék folyamán megszerzett értékek alapján. Körsorrend szerint minden játékos kap:

- 1 Hírnevet minden megmaradt Trickerion Szilánkért
- 1 Hírnevet minden megmaradt 3 Érméért
- 2 Hírnevet minden Segédért
- 3 Hírnevet minden Specialistáért



A végső pontozás után a legtöbb Hírnev ponttal rendelkező játékos nyer. Egyenlőség esetén a Körsorrendben előrébb álló játékos a nyertes.

## VI. KIEGÉSZÍTŐK

### A SÖTÉT SIKÁTOR

Ez a kiegészítő az alábbi új elemeket helyezi a játékba:

- Új helyszín: a Sötét Sikátor
- Két további kör: a játék hét kör alatt ér véget öt helyett
- Trükk kártyák újabb szintje 36-os Hírnev Küszöbvel
- Próféciaák, amelyek megváltoztatják a szabályokat egy körre

A következő szabályok változnak az alapjátékhoz képest:

### ÁLTALÁNOS ELŐKÉSZÜLETEK

**Fordítsuk meg a Fő Játéktáblát és a Játékosablákat a „Sötét Sikátor” oldalára** (egy fekete macska szimbólummal van jelölve a felső sarokban). Válogassuk ki az összes Trükk kártyát négy pakliba kategória szerint és helyezzük őket képpel felfelé a megfelelő helyekre Dahlgard Kastélya fölé a Belvárosban. Így most minden pakliban 12 kártya lesz az alapjáték 8 kártyája helyett.

**Keverjük meg a 4 Különleges Megbízás paklit** (helyszínenként kiválogatva), és helyezzük őket képpel felfelé a megfelelő helyekre a Sötét Sikátorban.



Készítsük el az Előadás Paklit két véletlenszerűen kiválasztott Magnus Pantheon, két Grand Magorian és két Riverside Theater kártyával, majd rakjuk egymásra őket ebben a sorrendben. Tegyük ezt a paklit lefordítva a Színház mellé.



### EGYÉNI ELŐKÉSZÜLETEK

A játékosok a Karakter kártyájukat arra az oldalra fordítják, amelyen a fekete macska szimbólum található. Ebben a variánsban minden Bűvésznek egy különleges képessége van, amely nagyban befolyásolhatja a játékmenetet. A Függlékben (22. oldal) megtalálható az összes Bűvész különleges képessége.



Minden játékos kap 6 Állandó Megbízás kártyát (2 Színház, 1 Műhely, 1 Piac tér, 1 Belváros, 1 Sötét Sikátor).



**Miután az általános és az egyéni előkészületeknek vége,** véletlenszerűen válasszunk ki 3 Eljövendő Próféciait és rakjuk őket a megfelelő helyre a Jövendőmondó gömbjére. Tegyük a többi Próféciait lefordítva a Fő játéktábla mellé (nincs Aktív Prófécia az első körben).

### KARAKTEREK ELHELYEZÉSE FÁZIS

A játékosok használhatják a Sötét Sikátort a „Megbízás” és a „Karakterek Elhelyezése” fázis alatt.



Ha a Bűvészek nem félnek bemocskolni a kezüket, hogy előnyt szerezzenek az adáz versenyben, a Sötét Sikátorban a helyük. Itt az alap Megbízás kártyákat lehet megfűszerezni néhány piszkos trükkel, ráadásul még a jövőt is befolyásolni lehet, ha meglátogatjuk a rejtélyes Jövendőmondót.

### KÜLÖNLEGES MEGBÍZÁS KÁRTYÁK

A Sötét Sikátorban Különleges Megbízás kártyák szerezhetőek a többi négy helyszínhez. Ezek a kártyák is a játékos kezébe kerülnek a Megbízás kártyákhoz, és a következő körök „Megbízás” fázisaiban használhatóak, akárcsak az Állandó Megbízás kártyák (a Karakterek alá kell rakni őket, akiket később a kártyán szereplő helyszínre lehet elhelyezni).

Két különbség van az Állandó és a Különleges Megbízás kártyák között:

- Egy Különleges Megbízás kártya csak egyszer használható. A „Kör Vége” fázis alatt a használt Különleges Megbízás kártyák fejjel lefelé egy dobópakliba kerülnek.
- Minden Különleges Megbízás kártyának van egy bónusz képessége. Ez a bónusz jellemzően felerősít egy bizonyos Akciót (amely a kártya szövege fölötti keretes képben található) a kártya helyszínén és csak egy ilyen Akcióra vonatkozik, még akkor is, ha a Karakter többször hajtja végre azt (egy kivétel van, a „Traveling Merchant” (Utazó Kereskedő) kártya). Mikor egy Karaktert elhelyeznek a Különleges Megbízás kártyával, bármelyik Akció választható a helyszínén, de ha ez nem az, amit a kártya erősít, a kártya bónusza elveszik. Néhány kártyán egy „?” található a keretben, ebben az esetben bármelyik Akcióhoz felhasználható a bónusz. Amikor a játékos egy Karaktert elhelyez, mindig választhatja azt, hogy feláldozza a Különleges Megbízás kártya képességét, és +1 Akciópontot kap azon a helyszínen helyette.



A következő akciók hajthatók végre a Sötét Sikátorban:



**ELSŐ KÁRTYA FELHÚZÁSA (1♄):** A játékos felhúzza bármelyik Különleges Megbízás pakli tetejéről a legfelső lapot.



**TOVÁBBI KÁRTYÁK HÚZÁSA (2♄):** A második és további Különleges Megbízás kártyák húzása 2 Akciópontba kerül darabonként.



**JÖVENDŐMONDÁS (1♄):** A játékos minden Eljövendő Próféciaat eggyel arrébb mozgathat az óramutató járásának megfelelően.

### KÖR VÉGE FÁZIS

A „Kör Vége” fázisban az eddigieken felül a következő alfázisokat kell végrehajtani:

- **Próféciaák mozgatása:** az Aktív Prófécia kikerül a játékból, és a baloldali helyen lévő Eljövendő Prófécia kerül a helyére, amely a Körszámláló sáv mellett foglal helyet. Ez a Prófécia lesz aktív a következő körben, és ez alakítja a szabályokat. Ezután mozgassuk a többi Próféciaat az óramutató járásának megfelelően, húzzunk egy újat, és helyezzük az így megürült jobboldali Prófécia helyre.

- **Különleges Megbízás kártyák eldobása:** Minden elhasznált Különleges Megbízás kártya egy dobópakliba kerül, képpel lefelé az azonos típusú pakli alá. Tétlen Karakterek alatti képpel lefelé fordított kártyák nem számítanak elhasználatnak, és visszakérülnek a tulajdonosuk kezébe. Miután minden elhasznált Különleges Megbízás kártyát eldobtunk, minden Megbízás pakli legfőbb kártyáját a pakli aljára kell helyezni, felfedve ezzel egy új elérhető lapot.

### JÁTÉK VÉGE

A játék a hetedik körben ér véget az ötödik helyett. A végső pontozás különbözik az alapjátéktól. Minden játékos kap:

- 1 Hírnevet minden megmaradt Trickerion Szilánk után
- 1 Hírnevet minden megmaradt 3 Érme után
- 2 Hírnevet minden el nem használt Különleges Megbízás kártya után



A játékosok kaphatnak további Hírnev pontokat a 36-os Hírnev Küszöbvel rendelkező lapjaik után. Minden ilyen Trükknek van egy feltétele, amely a lap alján látható. **Ha a feltétel teljesül, és megvannak a Trükkhöz szükséges Kellékek is, a játékos annyit Hírnev pontot kap a játék végén, amennyi a feltételnél fel van tüntetve.**

### PÉLDA

A játékos Műhelyében van az Assistant's Revenge Trükk, megvannak a hozzá szükséges Kellékek. A játék végén van Asszisztense is, így további 7 Hírnevet kap a játék végén.

## MÁGIKUS ERŐK

Ez a kiegészítő egy új elemet hoz a játékba: a Mágikus Erőket. Ez a kiegészítő lehetőséget biztosít, hogy még egyedibbé tegyük a Bűvészeinket, és új stratégiai mélységet vigyünk a játékba.

Ez a kiegészítő csak a Sötét Sikátor variánssal együtt használható.

A következő szabályváltozások az alap játékszabályokra vonatkoznak, amikor a Mágikus Erők variánssal játszotok:

### ÁLTALÁNOS ELŐKÉSZÜLETEK

Keverjük meg a három Mágikus Erő paklit (sárga, narancssárga és piros) és helyezzük őket képpel lefelé a fő játéktábla mellé, hogy minden játékos elérhesse. Hasonlóan a Trükk kártyához, a különböző színű Mágikus Erőknek is van Hírnev Küszöb értékük, ami 1/16 /36 lehet (a kártya mindkét oldalán lévő csillagban jelölve).



### EGYÉNI ELŐKÉSZÜLETEK

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

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

### MEGBÍZÁS FÁZIS

Minden „Megbízás” fázis elején a játékos aktiválhat egyet a kezében levő Erők közül, vagyis képpel fölfelé egy Mágikus Erő hely mellé helyezheti. Az Erő csak akkor aktiválható, ha:

- Elérhető helyként van feltüntetve a Mágikus Erő kártyán
- A hely megnyitásra került Trickerion Szilánkokkal (lásd lentebb a Trickerion Szilánkoknál)
- Rendelkezünk a megfelelő Hírnévvel (vagy kifizetjük a kártya Hírnev Küszöbe és az aktuális Hírnevünk közötti különbséget Érmékkel)

Ha egy hely mellett már van Mágikus Erő kártya, vissza kell vennünk azt a kezünkbe, mielőtt az újat lerakjuk.

### TRICKERION SZILÁNKOK

Ebben a variánsban a Trickerion Szilánkokat a Mágikus Erő helyeken tároljuk azáltal, hogy minden szerzett Szilánkot az ott lévő Szilánk jelekre helyezünk. A Szilánkokat lentről fölfelé kell lehelyezni (az 1-es Szilánk hellyel kezdve) és felülről lefelé költjük el. Egy Mágikus Erő hely, amelynek minden Szilánk jelét egy Szilánk fedi, nyitottnak számít, és aktiválható itt Mágikus Erő. Ha egy Szilánkot elköltünk az egyik Mágikus Erő helyről, az ott lévő kártya azonnal visszakérül a kezünkbe.

Ha minden helyen van Szilánkod, és még ezen felül is van, először a plusz Szilánkokat költsd el.

### JÁTÉK VÉGE

A végső pontozás különbözik az alapjátéktól és a Sötét Sikátor kiegészítőtől. Minden játékos kap:

- 1 Hírnevet minden megmaradt 3 Érme után
- 2 Hírnevet minden el nem használt Különleges Megbízás kártyáért

A játékosok kaphatnak további Hírnev pontokat a 36-os Hírnev Küszöbvel rendelkező lapjaik után. Minden ilyen Trükknek van egy feltétele, amely a lap alján látható. **Ha a feltétel teljesül, és megvannak a Trükkhöz szükséges Kellékek is, a játékos annyit Hírnev pontot kap a játék végén, amennyi a feltételnél fel van tüntetve.**

Ebben a variációban a **Trickerion Szilánkok alaplól nem érnek pontot a játék végén**.

Szilánk költése



Szilánk kapása

## VII. FÜGGELÉK

### BŰVÉSZ KÉPESSÉGEK



**MECHANIKER:** Egy körben egyszer az egyik Segédje egy további Akciópontot kap, amikor egy helyszínre helyezi, kivéve a Színházat.



**PRIESTESS OF MYSTICISM** (A Misztikum papnője): Egy Sötét Sikátor Akcióért kidobhatja az Aktív Proféciát, és kicserélheti egy Eljövendő Proféciára, amelynek a helyére egy újat húz.



**MASTER OF CHAINS** (A Láncok Mestere): Az 'Előadás' fázis előtt végrehajthat egy speciális 'Újratervezés' Akciót, Karakter elhelyezése nélkül. Az alap 'Újratervezés' Akcióval ellentétben kap Lánc Bónuszt, ha Láncot hoz létre ezzel a elhelyezéssel



**THE GREAT OPTICO** (A Nagy Optico): Egyszer egy körben felruházhatja egy Állandó Megbízás kártyáját egy ellenfele által lerakott, ugyanazon helyszínre szóló Különleges Megbízás kártya képességével.



**THE RED LOTUS** (A Vörös Lótusz): Választhatja azt, hogy egy előadásban egy ellenfele egyik Trükkje utáni bevételt kapja meg egyik saját Trükkjének bevétele helyett, ha ő az Előadó, és az ellenfél Trükknek ugyanakkora, vagy kisebb a Hírnév Küszöbe, mint az övének. Az ellenfél eggyel kevesebb Hírnevet kap az így ellopott Trükk után.



**YORUBA SPIRITMASTER** (Yoruba Szellemmester): 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.

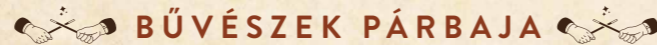


**ELECTRA:** Választhatja azt, hogy ugyanannak a Trükknek egyszerre két Trükk jelzőjét rakja egy Trükk helyre, mikor felállít egy Trükköt. Mikor előadják, ez a Trükk 1/2/3-al több Bevételt jelent Hírnévben és Érmékben, a Hírnév Küszöbtől Függetlenül (1/16/36).



**THE GENTLEMAN** (Az Úriember): Mikor a Bűvészt a Belvárosba, a Piacterre, vagy a Sötét Sikátorba helyezi, annyi Hírnevet kap, ahány Trükk kártyája van.

### OPCIONÁLIS SZABÁLY VARIÁNS



#### BŰVÉSZEK PÁRBAJA

A Bűvészek Párbaja játékváriáns egy opcionális szabályrendszer, amely a hagyományos kétfős játékot még feszültebbé és változatosabbá teszi.

Új elemek, amelyeket a Bűvészek Párbaja során használunk:

- Kör Felépítés kártyák
- Előadás kártyák szürke Trükk jelzővel

A következő változások érvényesek az alapjátékhoz képest:

#### ÁLTALÁNOS ELŐKÉSZÜLETEK:

Csináljunk egy paklit öt (alapjáték) vagy hét (Sötét Sikátor) képpel felfelé fordított Kör Felépítése kártyából és rakjuk a Fő Játéktábla mellé.

Használjuk a Bűvészek Párbaja Előadás lapokat az Előadás pakli elkészítéséhez.

#### KOCKADOBÁS

Miután dobtunk a Belváros kockákkal, rakjuk a Kör Felépítése pakli legfőbb lapját a pakli mellé. A lapra nyomtatott elrendezés alapján takarjunk le 2 helyet a Belvárosban, a Piacteren, a Sötét Sikátorban valamint 2 napot a Színházban egy választott színű kimaradó játékos képpel lefordított Karakter korongjaival.

**Így különböző Karakter helyek és napok lesznek elérhetőek minden körben. Mivel a játékosok mindig látják, hogy milyen beállítás jön a következő körben, tudnak előre tervezni.**

#### TRÜKK LÁNCOK

A játékosok létrehozhatnak Láncokat a „semleges” szürke Trükk jelzőkkel, amelyek az Előadás kártyákra vannak nyomtatva.

## KÉSZÍTŐK

### TERVEZŐK

Péter Viktor  
Ámann Richárd

### JÁTÉK GRAFIKA

Farkas Villó – Művészeti Vezető  
(Felület, Karakterek Illusztrációi, Városkép)  
Fejes Lacza – Grafikus (Trükklapok Illusztrációi)  
Bíró Csilla – Grafikus (Trükklapok Illusztrációi)  
Kiss Márton Gyula - Grafikus (Trükklapok Illusztrációi)  
Staudt Ágnes – Grafikus (Műhely)  
Sárfrány Attila – Grafikus (Plakátok)  
Ádám Gergő – Grafikus (Plakátok)

### JÁTÉKSZABÁLY SZERKESZTŐK

Péter Viktor  
Farkas Villó

### LEKTOROK

Jesús Sánchez López  
Lutz Pietschker  
Lars Frauenrath  
Fabien Allois  
Sherry Tiao

### JÁTÉK TESZTELŐK

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

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

Mindenkinek az Anduril Lángja Klubból, a Gém Klubból és az Essen Spiel 2014-ről, aki játszott a Trickerionnal és kitűnő visszajelzéseket adott.

### PRODUCER

Brent Lloyd

### KARAKTER MODELLEK

Szógyi Szabina mint Asszisztens  
Tompai Benjamin 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 Spiritmaster  
Hajnóczy Soma mint The Gentleman  
Péter Dorka mint Electra  
Karácsonyi Gergely mint Master of Chains  
Hai Thanh Le Phuong mint The Red Lotus

### KÜLÖN KÖSZÖNET

**A 4330 nagyszerű Kickstarter támogatónak**, akik segítettek elérni, hogy a Trickerion valósággá váljon, **Rebecca and Sven Stratmann-nak**, hogy több mint 100 német támogatót gyűjtött a Kickstarter kampányunkhoz,

**Székely Herbertnek és Kormanik Andrásnak** a Kickstarter kampány elindításához nyújtott nélkülözhetetlen segítségükért,

**Hajnóczy Somának** hogy valódi mágiát csempészett a Trickerionba,

**Richard Ham-nak, Christopher Dickinson-nak, Antonios Sartzetakis-nek, Ryan LaFlamme-nek és Markus Weihrauchnak**, hogy értékelést írtak a játékról,

**Csaba Péternek** a DropBy Digitaltól hogy a legelejétől kezdve segített nekünk minden lehetséges módon,

**Karácsonyi Gergelynek** a DropBy Digitaltól az irodáért és a csodálatos honlapért,

**Somoskői Ferencnek** a bátorításért és hogy a Trickerion híreteltette,

The **SpeakEasy guys**-nak a videókért,

**Csete Vikornak** a gyönyörű és pontos prototípusokért,

**Szógyi Szabinának** az Esseni nélkülözhetetlen segítségéért,

**Gyürefi Andrásnak** a magyar fordításért és **Krantz Dominak** a lektorálásért,

**És mindenekelőtt a párjainknak, a barátainknak és a szüleinknek hogy segítettek és motiváltak a hosszú úton.**

### KÖSZÖNJÜK!

© MindClash Games, 2015. Minden jog fenntartva.

## A PÉLDA: KARAKTER ÉS TRÜKK JELZŐ ELHELYEZÉSE A SZÍNHÁZBAN

A zöld játékos a Bűvészt a vasárnapi Előadás helyre helyezte, hogy Előadjon a következő fázisban (1). A többi játékos egyetlen Karaktert sem rakhat semelyik vasárnapi helyre a kör hátralevő részében. A zöld játékos helyezhet más Karakter(ek)e)t a vasárnapi színpalak mögötti helyekre, de vannak megmaradt Trükk jelzői, amelyeket előadhat a korábbi körökből (az első Előadás kártyán).

A sárga játékos a Menedzserét a pénteki helyre helyezi (2). A pénteki előadás a szombati előtt van, és egyik sem módosít a bevételeken, így a sárga játékosnak több esélye van azt a kártyát előadni, amelyiket szeretné. 2 Akció pontja van, így azt választja, hogy felállít 2 Trükköt (2a és 2b). Ez egy Láncot hoz létre, ami azonnal 1 Hírnevet/1 Érmét hoz a sárga játékosnak. (a pikk Trükknek 1-es Hírnev Küszöbe van)

A kék játékos az Asszisztensét egy csütörtöki helyre helyezi (3). Ez +1 Akciópontot ad neki, összesen 3-at, de egy -1 Hírnev és -1 Érmés levonást is minden előadott Trükkjére. Két Akciópontért 2 Trükk jelzőt (3a és 3b) helyez le, ezáltal Láncot alkot és 2 Hírnevet /2 Érmét kap (a pikk Trükknek 16-os Hírnev Küszöbe van). A harmadik Akciópontjáért a harmadik Trükk jelzőt is felhelyezi a második kártyára, Láncot hozva létre a sárga játékoskal és további 2 Hírnevet/2 Érmét kap (3c).

A sárga játékos elhelyezi a Segédjét a megmaradt pénteki helyre, 1 Akciópontért elhelyez egy Trükk jelzőt az első kártyára, mivel azonban az ő Trükkje Mechanikai, képtelen Láncot alkotni.

Ebben a körben a piros játékos a Bűvészt Előadás helyett Trükkök felállítására használja. A célja az, hogy a Trükkjeit mások adják elő. Így feláldozza az Előadó bónuszát, de felhasználhatja a Bűvésze 3 Akciópontját. Három Trükk felállítására használja őket, mindegyik Trükköt külön Előadás kártyára helyez, így jó eséllyel mindet előadják (5a, 5b és 5c). Ezenfelül minden felállítással egy-egy Láncot hoz létre.

A kék játékos a Bűvészt a csütörtöki Előadás helyre helyezi, így ő lesz az első előadó az „Előadás” fázisban.

Végül a sárga játékos a Bűvészt a pénteki előadás helyre helyezi.

## B PÉLDA: ELŐADÁS FÁZIS

A kék, a sárga és a zöld játékosok adnak elő ebben a körben. Mivel csütörtököt választotta, a kék játékos választhatja ki először, hogy melyik kártyát Adja elő. A harmadikat választja, két saját és egy piros Trükk jelzővel. Megkapja a bevételt, amely a két Trükk kártyáján szerepel, de le kell vonnia 1 Hírnevet és 1 Érmét minden Trükkje Bevételéből (-2 Hírnevet és -2 Érmét összesen), mert csütörtökön adott elő. Ezen felül kap 2 bónusz Hírnev pontot az Előadáson található 2 Lánc miatt, 2 bónusz Hírnevet, mert van egy Asszisztense a Színházban és 2 továbbit a választott Előadás kártya bónusza miatt.

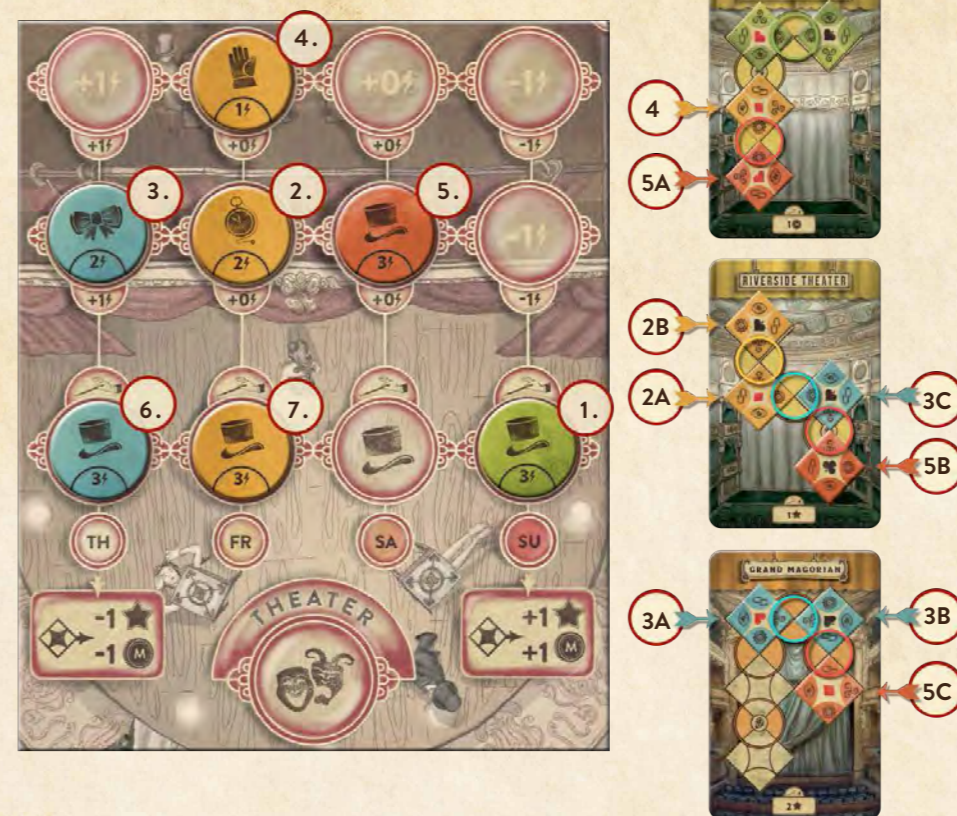
A piros játékos ugyancsak megkapja a Trükkjén szereplő bevételt. A -1 Hírnev és -1 Érme levonás rá nem vonatkozik, mivel ő a szombatot választotta ebben a körben.

A sárga játékos a második Előadást választja. Megkapja a Trükkjei bevételeit, 3 bónusz Hírnevet a kártyán található 3 Láncért, 3 bónusz Érmét, mert a Menedzsere a Színházban van, és 1 Hírnevet (a választott Előadás kártya bónusza). A kék és a piros játékos úgyszintén kap bevételt a saját Trükkjei után, a kék játékos -1 Hírnev és -1 Érme levonással, mivel a csütörtököt választotta.

Végül a zöld játékos az első kártyát választja, és a saját Trükkjei bevételeit megkapja +1 Hírnev és +1 Érme módosítóval, mert vasárnap adott elő. Kap még 2 bónusz Hírnevet a kártyán található két Láncért (a zöld és a sárga Trükk jelzők nincsenek láncban) és 1 Érmét a választott kártya miatt. A sárga és a piros játékos úgyszintén megkapja a bevételt a kártyái után, bónusz és levonás nélkül.

A kék játékos választhatta volna a második Előadást is, mivel azon is van jelzője. Ebben az esetben csak egy Trükk után kapott volna bevételt kettő helyett, de három bónusz Hírnev járt volna kettő helyett, mivel ezen az Előadáson három Lánc van. Így a sárga játékos csak az első kártyát választhatta volna, emiatt a harmadik kártyát senki sem adta volna elő, mert a piros Bűvész a színpalak mögött van, nem az Előadás helyen. Ez a lehetőség a zöld játékos számára a lehető legrosszabb lenne, mivel nem tudna mit előadni. Igaz, ilyenkor is megkapná a Bevételt a sárga játékos Előadásán szereplő két Trükk jelzőjéért, a +1 Hírnev és +1 Érme bevétel bónusszal minden Trükkjéért (a vasárnap miatt), de ezzel elvesztené az Előadó Bónuszt.

## A PÉLDA



## B PÉLDA



## EGYÉNI ELŐKÉSZÜLETEK

### JÁTÉKOSTÁBLA



- 1 Bűvész Karakter korong + Bűvész kártya
- 1 Segéd Karakter korong
- Kellék(ek) (2 Érme értékben)
- 1 Trükk kártya (1-es Hírnév Küszöbvel)

### EGY VÁLASZTOTT SPECIALISTAJÁTÉKTÁBLA BŐVÍTMÉNY



- 1 Menedzser Karakter korong
- Kellék(ek)
- (2 Érme értékben)



- 1 Trükkmester Karakter korong
- 1 Trükk kártya
- (1-es Hírnév Küszöbvel)



- 1 Asszisztens Karakter korong
- 1 Segéd Karakter korong

### BŰVÉSZ PLAKÁT



### MEGBÍZÁSI KÁRTYÁK



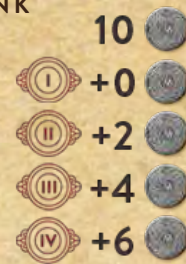
### TRÜKK ÉS SZIMBÓLUM JELZŐK



### 1 TRICKERION SZILÁNK



### ÉRMÉK



## A JÁTÉKBAN HASZNÁLT SZIMBÓLUMOK

### KÁRTYÁK

1. Trükk kártya
2. Előadás kártya
3. Állandó Megbízás kártya
4. Speciális Megbízás kártya

### KARAKTEREK

1. Általános Karakter Korong
2. Bűvész Korong
3. Asszisztens Korong
4. Trükkmester Korong
5. Menedzser Korong
6. Segéd Korong

### EGYÉB JÁTÉKELEMEK

1. Belváros kocka
2. Kellék
3. Alap Kellék
4. Különleges Kellék
5. Speciális Kellék
6. Trükk jelző

### FIZETSÉGEK

1. Hírnév
2. Érme
3. Szilánk

### EGYÉB SZIMBÓLUMOK

1. Akciópont
2. Hírnév Küszöb
3. Bármely (Trükk kategória vagy Akció)
4. Most
5. A „Kör Vége” fázisban
6. Kapd meg most
7. Kapd meg a „Kör Vége” fázisban
8. Fizesd be
9. Aktív Játékos
10. Többi Játékos
11. Trükk Lánc
12. Trükk Lánc Szilánkkal
13. Előadás/Előadni
14. Hirdetés
15. Játék Vége