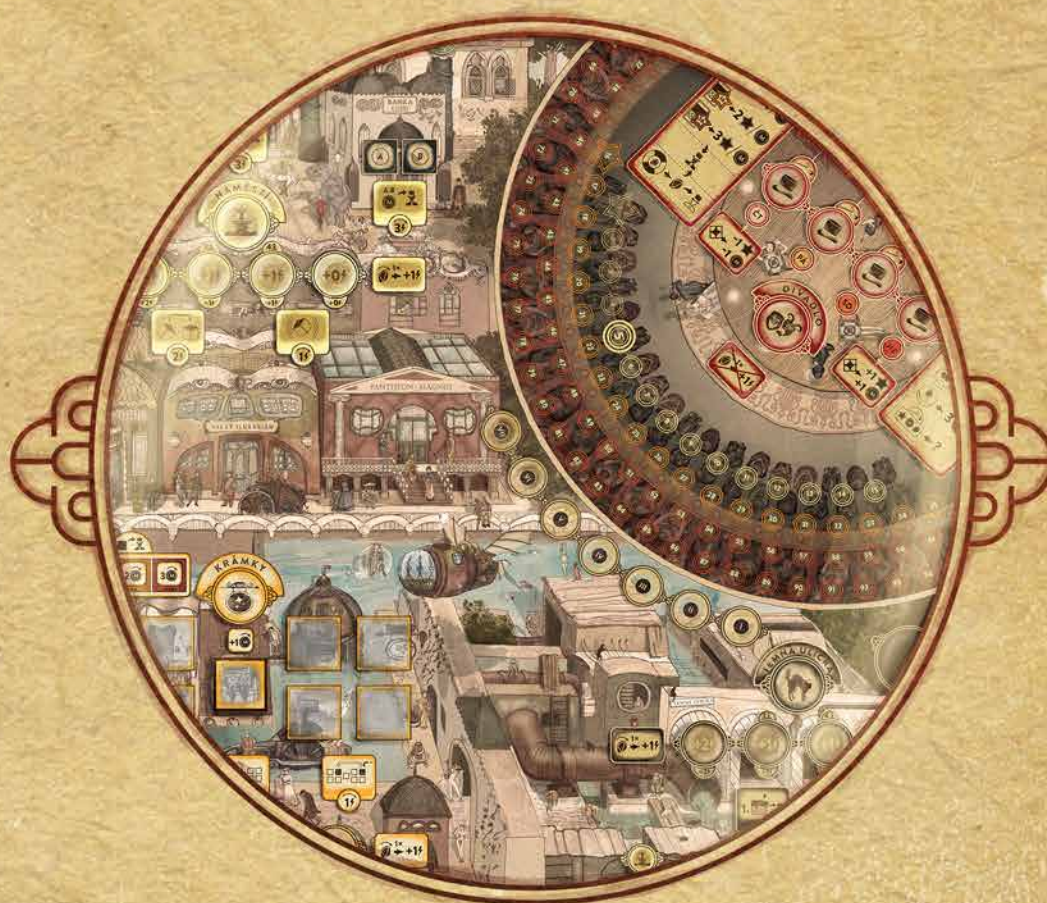


TRICKERION

LEGENDY ILUZIONISMU



PRAVIDLA

ÚVOD



Iluzárie, hlavní město iluze, byla před desítkami let rušnou metropolí. Dnes je však již pouhým stínem své někdejší slávy. Její zlatý věk skončil v den, kdy Dahlgaard Velkolepý – nezištný mecenáš města a největší iluzionista všech dob – záhadně zmizel při finále svého mistrovského vystoupení. Od té doby o něm nikdo neslyšel.

Až doted'.

Jedné noci obdrželi čtyři talentovaní iluzionisté, mistři různých kouzelnických oborů, tajemné pozvání. Sám velký Dahlgaard, navrátilivší se z neznáma, je svolal, aby jim odhalil tajemství, které si po celý život střežil. Pravdu o kameni Trickerion, jeho zářícím jantarovém reliktu. Navzdory tomu, co si mnozí mysleli, nebyl kámen jen pouhým talismanem pro štěstí. Dahlgaard prozradil, že jeho moc propůjčuje majiteli nadpřirozenou inteligenci, rychlost a vnímavost – vlastnosti dokonalého iluzionisty.

Dahlgaardovo tajemství však bylo jen částí jeho velkého plánu. Po své smrti chce, aby Iluzárie znovu rozkvetla jako město iluze, vedená hodným nástupcem, který zdědí kámen i celý jeho odkaz. Tento nástupce má vzejít ze čtveřice iluzionistů po sedmitýdenním souboji o slávu a bohatství.

Je-li v sázce tolik, žádný ze čtyř iluzionistů se nezastaví před ničím.

Kdo z nich má na to stát se novou Legendou iluzionismu?

Více o Dahlgaardovi a kameni Trickerion se dozvíte na www.trickerion.com!

CÍL HRY

Ve hře Trickerion: Legendy iluzionismu se ujmete rolí slavných jevištních iluzionistů v tajuplném městě Iluzárii. Vaším cílem bude získat co nejvíce slávy během sedmi týdnů a zvítězit v prestižní soutěži o mocný kámen Trickerion. Naučíte se dechberoucí kouzelnické triky, obstaráte si k nim potřebné rekvizity a rozšíříte svůj tým, abyste v rámci jednoho kola mohli provádět více akcí. Své triky si připravíte ve vlastních kouzelnických ateliérech a na konci každého kola je budete moci předvést v oslnivé magické show – pro slávu, bohatství a úlomky tajemného kamene Trickerion. Hráč, který po sedmi týdnech dosáhne v očích publika největší slávy, se stává vítězem.

OBSAH HRY

SHRnutí

- 1 hlavní herní deska
- 4 desky hráčů
- 12 rozšiřujících desek specialistů
- 32 dřevěných disků postav (8 od každé barvy hráče)
- 8 ukazatelů hráčů
- 6 kostek náměstí
- 48 karet triků (12 v každé škole)
- 40 běžných karet pověření (10 pro každého)
- 40 speciálních karet pověření (10 pro každou lokaci)
- 28 karet představení
- 8 karet iluzionistů (oboustranných)
- 8 karet plakátů iluzionistů
- 64 žetonů triků
- 16 žetonů symbolů
- 96 rekvizit (40 základních, 32 pokročilých, 24 mistrovských)
- 28 žetonů mincí v hodnotě 1
- 16 žetonů mincí v hodnotě 5
- 27 žetonů věšteg
- 25 úlomků Trickerionu
- 1 ukazatel kol v podobě žetonu kamene Trickerion
- 4 příručky iluzionistů
- 1 pravidla

PŘEHLED OBSAHU

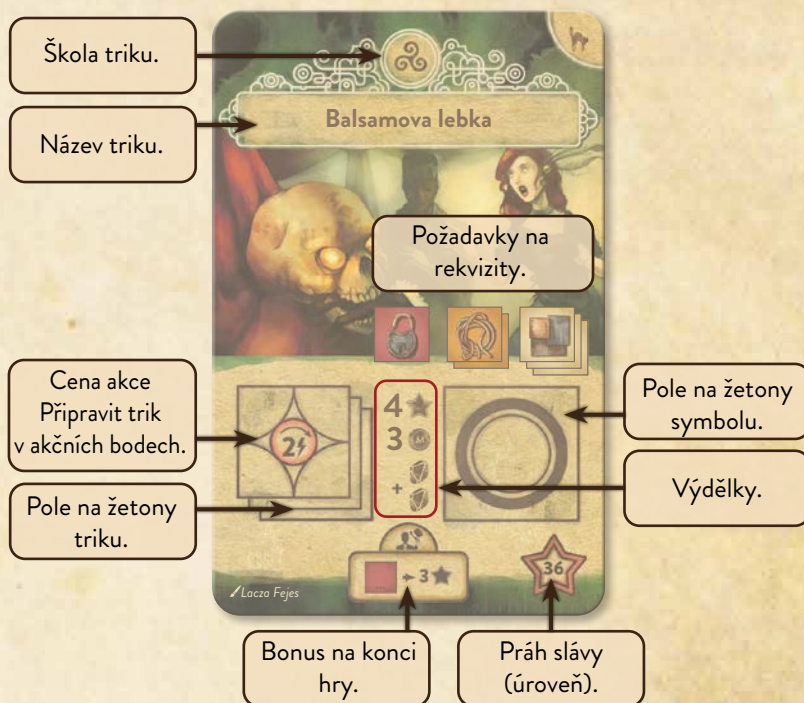
Níže najdete rychlý přehled herních komponent. Tato sekce je sice dobrá k seznámení se s konceptem hry, ale obsahuje pouze stručný souhrn pravidel – podrobnosti najdete v části Fáze hry.

KARTY TRIKŮ

Karty triků se dělí do čtyř škol:



Magické triky jsou srdcem Trickerionu. Herní postup se točí kolem učení těchto triků, získávání potřebných rekvizit, jejich přípravy a nakonec jejich spojování do ohromujících vystoupení v divadle.



◁ DŮLEŽITÉ ▷

Triky mohou mít tři rozdílné požadované úrovně (prahy) slávy: 1, 16 a 36. V pravidlech se na ně bude odkazovat jako na triky 1., 2. a 3. úrovně.

📖 **POZNÁMKA:** Detailní pravidla týkající se karet triků a jejich požadovaných úrovní slávy najdete v sekcích akcí Naučit se trik (str. 13), Připravit trik (str. 16), Aranžovat trik (str. 17) a fáze Představení (str. 18).

REKVIZITY



Každý trik vyžaduje k přípravě a provedení určitý počet rekvizit. V Trickerionu se vyskytují **tři kategorie rekvizit**: základní, pokročilé a mistrovské, které stojí 1, 2 a 3 mince. Lze je koupit v Krámcích a uchovávat si je v Ateliéru iluzionisty.

➤ **POZNÁMKA:** Detailní pravidla pro rekvizity najdete v oddílech Krámky, Ateliér a Příprava triku.

KARTY POVĚŘENÍ

Karty pověření slouží k naplánování hráčova kola ve **fázi Pověření**. Každá reprezentuje lokaci, kam umístíte postavu. Ve hře je pět lokací: Náměstí, Krámky, Ateliér, Temná ulička a Divadlo. Existují dva typy karet pověření – **běžné** a **speciální**.

Běžné karty pověření mají hráči k dispozici od začátku. Speciální karty pověření lze získat v Temné uličce.



➤ **POZNÁMKA:** Pro detailní pravidla ohledně používání karet pověření se podívejte do kapitoly fáze Pověření, str. 10–11.

DŘEVĚNÉ DISKY POSTAV

Dřevěné disky, které lze během hry umísťovat, představují postavy. Jsou vysílány do různých lokací pomocí karet pověření, kde využívají své dostupné akční body (označené symbolem ⚡) k provedení jedné nebo více akcí.



Existují tři typy postav: **učeň**, **specialista** a **iluzionista**, každý s odlišnou hodnotou akčních bodů. Specialisté se dělí na tři podtypy: **manažer**, **asistent** a **technik**.

HLAVNÍ HERNÍ DESKA



Většina lokací se nachází na hlavní herní desce. Všechny lokace mají pole pro postavy (s ⚡ modifikátory), kam můžete během hry postavy umísťovat. Bodový zisk slávy se během hry zaznamenává na stupnici slávy v hledišti Divadla.

Hlavní herní deska je oboustranná. Pokud se rozhodnete hrát bez *Temné uličky*, použijte stranu plánu, která neobsahuje nad touto lokací herní pole.

KOSTKY NÁMĚSTÍ

Těmito kostkami hodíte na začátku každého kola a tím určíte možnosti, které budou v tomto kole v lokaci Náměstí dostupné.

➤ **POZNÁMKA:** Podrobnosti najdete v části Hod kostkami.



HERNÍ DESKY HRÁČŮ

Herní deska hráče představuje sídlo vašeho iluzionisty. Zde během fáze Pověření budete umisťovat karty pověření a uchovávat zde své komponenty a triky. Slouží také jako lokace Ateliér.

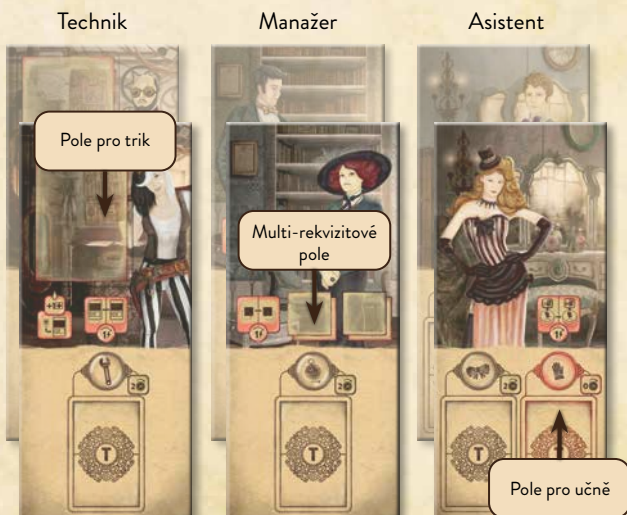
Herní desku lze rozšířit doprava najímáním specialistů.

Desky hráčů jsou oboustranné — stranu s černou kočkou využijete při hraní s Temnou uličkou.



ROZŠÍŘUJÍCÍ HERNÍ DESKY SPECIALISTŮ

Tyto malé desky slouží jako rozšíření herních desek hráčů. Každá je spojena s jedním typem specialisty.



Rozšiřující deska specialisty **technika** má na sobě navíc jedno speciální místo pro trik. Kdykoli je pak tento trik připraven, hráč na něj obdrží jeden žeton triku navíc.

Rozšiřující deska specialisty **manažera** má dvě pole pro více rekvizit (multi-rekvizitová). Sloupečky rekvizit na těchto polích se počítají, jako by obsahovaly o jednu rekvizitu navíc.

Rozšiřující deska specialisty **asistenta** má na sobě jednoho asistenta navíc, kterému nemusíte ve fázi Vyplácení mezd platit mzdu.

Na konci kola, ve kterém je specialista najat, obdrží hráč rozšiřovací destičku daného specialisty a dřevěný disk postavy, které umístí vedle své hráčské desky.

► **POZNÁMKA:** Pro podrobná pravidla si přečtěte oddíly akcí Najmout postavu a Konec kola.

KARTY ILUZIONISTŮ

Tyto karty představují iluzionistu, kterého jste si zvolili. Každý z nich má oblíbenou školu triků, která je uvedena nad jeho jménem a hraje roli při učení triků.

Strana karty se symbolem černé kočky se používá pouze při hře s Temnou uličkou.



KARTY PLAKÁTŮ ILUZIONISTŮ

Plakáty slouží k propagaci představení po fázi Stanovení pořadí iniciativy (viz fáze Propagace).



UKAZATELE HRÁČŮ

Barevné ukazatele hráčů používejte ke sledování pořadí iniciativy a postupu na stupnici slávy.



ŽETONY TRIKŮ A SYMBOLŮ



Každý hráč má čtyři sady žetonů triků, z nichž každá má jiný symbol. Žetony triků s konkrétním symbolem vždy přísluší k jedné kartě triku a slouží k její identifikaci. Každé sadě žetonů triků odpovídá žeton symbolu, který se při naučení triku umístí na kartu triku, čímž se danému triku přiřadí zvolený symbol. Během hry budete žetony triků přesunovat z karty triku na karty představení.

Žetony triku
(na triku)

Žetony triku
(na představení)



Žeton triku

Žeton symbolu

POZNÁMKA: Podrobnosti o používání žetonů triků najdete v popisu akcí Připravit trik a Aranžovat trik.

KARTY PŘEDSTAVENÍ



Tyto karty se nacházejí v Divadle a každá z nich představuje jedno představení, které se skládá z jednoho či více triků označených žetony triků. Žetony triků lze na tyto karty umístit pomocí akce Aranžovat trik v Divadle. Takto připravená představení jsou hlavním zdrojem bodů slávy a mincí. Jak hra postupuje, budou tyto karty symbolizovat stále prestižnější představení.

Karty Pantheon Magnus používejte pouze ve hře s Temnou uličkou.



MINCE

Mince jsou základní měnou ve světě Trickerionu a jsou v hodnotách 1 (stříbrná) a 5 (zlatá).

Hlavním zdrojem mincí jsou výtěžky získané ve fázi Představení, ale existují i další způsoby jejich získání, například Banka na Náměstí nebo propojení triků.

POZNÁMKA: Mince budete obvykle utrácet za nákup rekvizit v Krámcích a vyplacení mezd.



ÚLOMKY TRICKERIONU

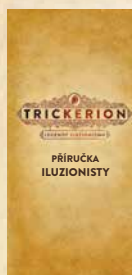
Tyto úlomky jsou kousky legendárního kamene Trickerionu, a vedle slávy a mincí, představují třetí zdroj.

Lze je získat prováděním určitých triků, propojením triků na určených pozicích na kartách představení nebo za přítomnost technika v Divadle během vašeho představení.

POZNÁMKA: Úlomky lze utratit k získání dodatečných akčních bodů (⚡). Na konci hry má každý zbylý úlomek hodnotu jednoho bodu slávy.

ŽETON KAMENE TRICKERION

Tento žeton slouží jako ukazatel počítadla kol. Na konci každého kola jej posunete o jedno pole vpřed na stupnici počtu kol.



PŘÍRUČKA ILUZIONISTY

Tato kniha obsahuje přehled všech triků, které se lze naučit, popisy jednotlivých věšteb a rozpis fází každého kola. Pomáhá hráčům plánovat dopředu, jaké triky se naučit a jaké rekvizity nakoupit.

VĚŠTBY

Věštby jsou volitelným prvkem při hře s Temnou uličkou. Žetony věšteb mění v každém kole určitá pravidla hry.




Aktivní věštbou je vždy ta, která se nachází vedle stupnice počtu kol, a ovlivňuje právě probíhající kolo.







Další tři věštby v křišťálové kouli jsou nadcházející věštby – ty vstoupí v platnost v průběhu následujících tří kol. Detailní popis všech věšteb najdete ve svých příručkách iluzionistů.

KLÍČ K POUŽÍVANÝM SYMBOLŮM

KARTY

-  Karta triku
-  Karta představení
-  Běžná karta pověření
-  Speciální karta pověření




POSTAVY

-  Obecný disk postavy
-  Disk iluzionisty
-  Disk asistenta
-  Disk technika
-  Disk manažera
-  Disk učně















DALŠÍ HERNÍ PRVKY

-  Kostka
-  Rekvizita
-  Základní rekvizita
-  Pokročilá rekvizita
-  Mistrovská rekvizita
-  Žeton triku

ODMĚNY

-  Body slávy
-  Mince
-  Úlomek

DALŠÍ SYMBOLY

-  Akční bod
-  Práh (úroveň) slávy
-  Jakákoli (akce nebo škola triku)
-  Nyní
-  Během fáze konce kola
-  Obdržte ihned
-  Obdržte během fáze konce kola
-  Utratte
-  Aktivní hráč
-  Další hráč(i)
-  Propojení
-  Propojení s úlomkem
-  Představení/účinkovat
-  Propagace
-  Konec hry


PŘÍPRAVA HRY

OBECNÁ PŘÍPRAVA

Doprostřed herní plochy rozložte **hlavní herní desku**.

Hrajete-li poprvé, doporučujeme hrát bez Temné uličky. V takovém případě použijte stranu herního plánu, která nemá na Temné uličce (vpravo dole) herní pole.

► **POZNÁMKA:** Hra je bez problémů hratelná bez Temné uličky, ale chcete-li si hru užít naplno, důrazně doporučujeme ji po pár hrách přidat. Rozhodnete-li se hrát bez Temné uličky, prosím postupujte podle specifických instrukcí psaných kurzívou.

- 1 Rozdělte **karty triků** do čtyř balíčků podle škol (mechanické, duchařské, únikové a optické) a položte je otočené lícem vzhůru do příslušných slotů v Dahlgardově rezidenci na Náměstí. *Hrajete-li bez Temné uličky, ponechte všechny triky 3. úrovně*  *v krabici.*
- 2 Na jednotlivá pole do **oblasti Nákupu v Krámcích** položte jednu dřevěnou, kovovou, skleněnou a látkovou rekvizitu. Toto bude počáteční nabídka Krámků.
- 3 Vytvořte **balíček představení** sestávající ze dvou náhodných karet představení od každého typu lícem dolů, uspořádaných následovně odshora dolů: 2x Divadlo Na nábreží, 2x Velký Iluziarián, 2x Pantheon Magnus, a položte jej lícem dolů vedle Divadla. Nakonec zaplňte pole pro karty představení v Divadle náhodně vybranými kartami Divadla Na nábreží (z těch, které zbyly mimo dobírací balíček) v počtu odpovídajícím počtu hráčů minus jedna. *Hrajete-li bez Temné uličky, ponechte všechny karty Pantheon Magnus v krabici – balíček představení bude obsahovat pouze 4 karty.*
- 4 Ze všech **rekvizit, úlomků Trickerionu a mincí** vytvořte společnou zásobu a umístěte ji vedle herního plánu v dosahu všech hráčů.
- 5 Zamíchejte čtyři **balíčky speciálního pověření** rozříděné podle lokací a položte je otočené lícem dolů do odpovídajících slotů v Temné uličce. *Hrajete-li bez Temné uličky, tento krok přeskočte.*
- 6 **Žeton kamene Trickerionu** umístěte na pole I. na stupnici počítadla kol (pod stupnicí slávy).


KARTY PŘEDSTAVENÍ



- 7** Náhodně vyberte tři počáteční **nadcházející věštby** a položte je na odpovídající pole na věštecké kouli. Zbylé věštby položte otočené lícem dolů vedle hlavní herní desky. (V prvním kole není aktivní žádná věštba.) **Tento krok provedte až po dokončení přípravy hráčů (na další stránce).** Hrajete-li bez Temné uličky, tento krok přeskočte.

POZNÁMKA: Protože věštby přidávají do hry další vrstvu složitosti, můžete se rozhodnout hrát bez nich, i když hrajete s Temnou uličkou. V tomto případě vyraďte Kněžku mysticismu z výběru počátečních iluzionistů.

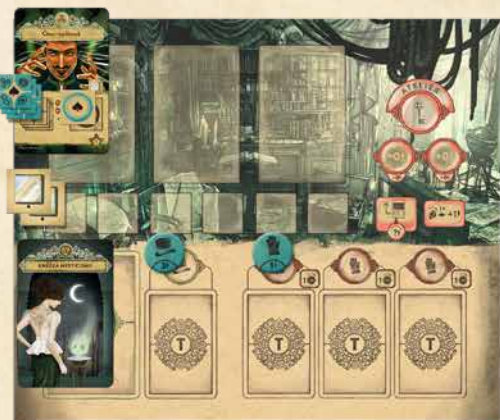
PRAVIDLA PRO 2-3 HRÁČE: Ve hře pro 2 nebo 3 hráče na lokacích Náměstí, Krámky a Temná ulička nepoužívejte dvě, respektive jednu bonusovou pozici + 1 akční bod. K jejich zakrytí použijte otočené dřevěné disky nevyužitých barev hráčů.

- **Karta iluzionisty** – každý iluzionista má speciální dovednost, popsanou v Dodatku. Tyto dovednosti využijete pouze s Temnou uličkou. *Hrajete-li bez Temné uličky, použijte stranu bez ikony dovednosti ve spodní části karty.*
- Kartu **plakátu iluzionisty**.
- Všechny **žetony triků a symbolů** v barvě hráče (4 + 1 žeton od každého ze 4 symbolů).
- **Rekvizity** dle volby hráče v celkové hodnotě 2 mincí umístěné přímo do Ateliéru.
- **Kartu triku 1. úrovně** , zvolenou z oblíbené školy iluzionisty a umístěnou do Ateliéru. Označte ji žetonem symbolu. Toto je váš počáteční trik.
- Počáteční ruku **6 karet trvalého pověření:** 2× Divadlo, 1× Ateliér, 1× Krámky, 1× Náměstí, 1× Temná ulička. *Hrajete-li bez Temné uličky obsahuje počáteční ruka 9 karet: 3× Divadlo, 2× Ateliér, 2× Krámky, 2× Náměstí.*

PŘÍPRAVA HRÁČŮ

Počínaje hráčem, který naposledy nosil cylindr, a dále ve směru hodinových ručiček si každý hráč vybere iluzionistu s oblíbenou školou triků, která ještě nebyla zvolena. Poté obdrží odpovídající desku hráče a následující herní součásti:

DESKA HRÁČE



1 disk iluzionisty + karta iluzionisty
1 disk učně
Rekvizity (v hodnotě 2 mincí)
1 trik (1. úrovně)

JEDEN SPECIALISTA DLE VLASTNÍ VOLBY



1 disk manažera
Rekvizity (v hodnotě 2 mincí)



1 disk technika
1 trik (1. úrovně)



1 disk asistenta
1 disk učně

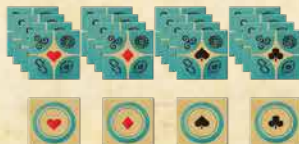
PLAKÁT



KARTY POVĚŘENÍ



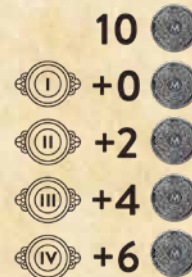
ŽETONY TRIKŮ A SYMBOLŮ



1 ÚLOMEK



MINCE



- Všechny **disky postav** barvy hráče. Disky iluzionisty a učně umístěte na jejich pole na desce hráče. Zbylé disky si ponechte v dosahu jako osobní zásobu.
- **Specialistu** dle volby hráče, jeho odpovídající rozšiřující desku a bonus s ním související:
 - » Manažer: Další rekvizity až v hodnotě 2 mincí, umístěné na jeho rozšiřující desce.
 - » Technik: Kartu triku 1. úrovně, kterou zvolte až poté, co si všichni zvolili svůj počáteční trik a umístěte na jeho rozšiřující desku specialisty. Označte ji žetonem symbolu.
 - » Asistent: Další disk učně umístěný na pole učně na jeho rozšiřující desce specialisty.
- **10/12/14/16 mincí**, podle pořadí na počáteční stupnici pořadí iniciativy (viz počáteční body slávy a pořadí iniciativy).
- **1 úlomek Trickerionu.**

☪ DŮLEŽITÉ ☪

Pokud splňujete požadavky na rekvizity svého počátečního triku díky rekvizitám, které jste si vybrali (včetně těch, které jste získali, pokud jste si jako počátečního specialistu zvolili manažera), umístíte na něj počet žetonů triku odpovídající počtu překrývajících se čtvercových polí na kartě triku.

Tato výhoda odpovídá bezplatné akci Připravit trik na začátku hry (viz akce Připravit trik na str. 16).

PRVNÍ HRA PRO ZAČÁTEČNÍKY

Místo výběru počátečních triků, rekvizit a specialistů doporučujeme následující startovní sestavu:

Podle oblíbené školy triku zvoleného iluzionisty:

Optické: Trik Očarování motýli se dvěma žetony triku a odpovídajícím žetonem symbolu, 2 látky a manažer s 1 zvířetem.

Mechanické: Trik Propojené kruhy se dvěma žetony triku a odpovídajícím žetonem symbolu, 2 kovy a asistent s 1 učněm.

Únikové: Trik Zamřížované sudy se dvěma žetony triku a odpovídajícím žetonem symbolu, 2 dřeva a technik s trikem Únik z pranýře.

Duchařské: Trik Čtení myšlenek se třemi žetony triku a odpovídajícím žetonem symbolu, 2 skla a manažer s 1 lanem.

POČÁTEČNÍ BODY SLÁVY A POŘADÍ KOLA

Po dokončení přípravy hráčů umístěte dřevěný žeton hráče každé barvy na kruhy stupnice pořadí iniciativy (levý okraj hlavní herní desky) v náhodném pořadí. Toto pořadí určuje iniciativu v prvním kole. V dalších kolech bude pořadí kola záviset na bodech slávy hráčů (viz fáze Stanovení pořadí iniciativy).

PRAVIDLA PRO 2 HRÁČE: Ve hře dvou hráčů se používají pouze první a třetí pozice pořadí kola. (To ovlivňuje náklady na propagaci a startovní počet mincí.)

Poté hráči na druhé/třetí/čtvrté pozici v pořadí iniciativy obdrží dodatečně 2/4/6 mincí (celkem tedy 10/12/14/16 startovních mincí pro prvního/druhého/třetího/čtvrtého hráče v pořadí iniciativy).

Nakonec umístěte druhý dřevěný žeton hráče každé barvy na pátou pozici stupnice slávy. Protože je možné o body slávy přicházet, startovní hodnota slávy je 5.

FÁZE HRY

SHRNUTÍ

HOĎTE KOSTKAMI

Hoďte šesti kostkami Náměstí a umístěte je na lokaci Náměstí.

URČETE POŘADÍ INICIATIVY

Přeskládejte pořadí iniciativy obráceně vůči aktuálnímu pořadí na stupnici slávy – hráč s nejméně body slávy bude na prvním místě. **V prvním kole tuto fázi přeskočte!**

PROPAGACE

Zaplacením 1–4 mincí můžete na základě pořadí na stupnici iniciativy získat 2 body slávy.

FÁZE POVĚŘENÍ

Současně naplánujte následující fázi Umístování postav tak, že pod své disky postav na své desce hráče vyložte z ruky po jedné kartě pověření. **Karty vykládejte otočené lícem dolů!**

FÁZE UMÍSTOVÁNÍ POSTAV

Otočte všechny karty pověření. Podle pořadí iniciativy **umístujte své postavy na lokace určené kartou pověření pod jejich disky, vždy každý hráč jednu postavu, dokud nejsou umístěny všechny.** Postavy hráče smíte umísťovat v libovolném pořadí. Po umístění postavy okamžitě vykonajte v lokaci akci, a to v závislosti na počtu akčních bodů, kterými v okamžiku umístění disponují.

FÁZE PŘEDSTAVENÍ

V pořadí od čtvrtka do neděle každý z iluzionistů na polích představení může v rámci Účinkování předvést **VŠECHNY** triky na zvolené kartě představení, kde má alespoň jeden svůj žeton triku. Vlastník každého žetonu triku na zvolené kartě představení obdrží příslušný výdělek za vykonaný trik. Iluzionista, který v tomto představení účinkuje, obdrží další bonusy navíc.

FÁZE KONCE KOLA

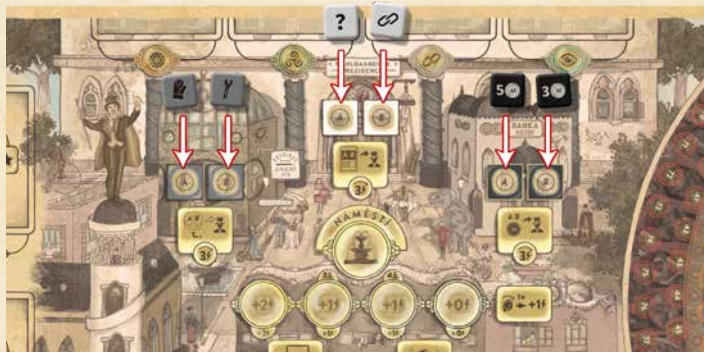
- Vyplácení mezd
- Návrat postav
- Doručení objednávek
- Posun karet představení
- Odstranění plakátů
- Posun na počítadle kol
- Posun věštek (hrajete-li s Temnou uličkou)
- Odhození speciálních karet pověření (hrajete-li s Temnou uličkou)

PODROBNÝ POPIS FÁZÍ KOLA

HOD KOSTKAMI

Každé kolo začíná tím, že první hráč hodí šesti kostkami Náměstí. Výsledek hodu určí:

- Z jaké školy triků se můžete v tomto kole naučit trik.
- Jaké postavy můžete najmout.
- Kolik mincí můžete získat z Banky.



Po hodu umístíte kostky na jejich barevně odpovídající pole na Náměstí. Padne-li na kostce symbol X, znamená to, že pro tuto kostku není v tomto kole dostupná žádná akce.

NASTAVENÍ POŘADÍ INICIATIVY

Pořadí iniciativy hráčů je vždy zaznamenáno pořadím jejich barevných ukazatelů.

Na začátku každého kola je pořadí upraveno podle aktuálního pořadí hráčů na stupnici slávy. Pořadí iniciativy je vždy obrácené, to znamená, že hráč s nejméně body slávy bude hrát první.

! DŮLEŽITÉ !

Mají-li dva hráči stejné množství bodů slávy, prohodte při určování pořadí iniciativy pro další kolo jejich pozice.

V prvním kole tuto fázi zcela přeskočte.

PROPAGACE

Po nastavení pořadí iniciativy, jednou za kolo, máte šanci pomocí své karty plakátu na svou vlastní propagaci.

Rozhodnete-li se pro svou propagaci, můžete v závislosti na své pozici na stupnici iniciativy zaplatit 1–4 mince, umístit svou kartu plakátu nad svůj ukazatel hráče a okamžitě získáte 2 body slávy. Během fáze Konce kola karty plakátů odstraňte.

FÁZE POVĚŘENÍ

Ve fázi Pověření použijte svou sadu karet pověření k naplánování umístění svých postav pro nadcházející fázi Umístování postav. Pro naplánování umístění postavy položte kartu pověření lícem dolů pod disk dané postavy na své desce hráče. Tuto postavu v následující fázi umístíte na lokaci uvedenou na kartě.



Tento proces probíhá současně pro všechny hráče, dokud každý buď nepřihlíží lícem dolů kartu pověření ke všem svým postavám, nebo se nerozhodne žádné další nepřirazovat. Postavy, které nemají přiřazenou kartu pověření, nemůžete ve fázi Umísťování postav umístit a automaticky budou **nečinné** (viz níže Nečinné postavy).

FÁZE UMÍSŤOVÁNÍ POSTAV

Na začátku této fáze všichni současně otočte své vyložené karty pověření lícem nahoru.

Počínaje prvním hráčem podle pořadí iniciativy každý umísťte jednu postavu na volné místo v lokaci (buď na hlavní herní desce, nebo ve svém Ateliéru). Postavu smíte umístit pouze do lokace uvedené na kartě pověření pod danou postavou. Takto se postupně střídáte v umísťování po jedné postavě, dokud neumísťte všechny postavy, nebo dokud postavy nezůstanou nečinné.



NEČINNÉ POSTAVY

Nečinnou postavu během fáze Umísťování postav neumísťujete do žádné lokace a zůstává na vaší desce hráče. **Za nečinné postavy ve fázi Konec kola neplatíte mzdu.** Můžete se rozhodnout ponechat postavu nečinnou a během fáze Umísťování postav otočit její kartu pověření lícem dolů místo jejího umísťení. Poté fáze pokračuje umísťováním postav dalšími hráči na základě pořadí iniciativy.

Akce, které postava může vykonat na dané lokaci, závisí na dvou faktorech:

- Počtu dostupných akčních bodů při jejím umísťení.
- Dostupných akcích v dané lokaci.

Lokace a všechny dostupné akce jsou podrobně popsány v části Lokace (str. 13), zatímco systém akčních bodů je vysvětlen zde.

SYSTÉM AKČNÍCH BODŮ

Jakmile umístíte postavu do lokace, získává akční body, které může spotřebovat k provedení jedné nebo více akcí v této lokaci. Počet akčních bodů se odvíjí od následujících faktorů:

TYP POSTAVY: Tento faktor určuje základní počet akčních bodů, které postava získá při umísťení:

- Učni: 1 ⚡
- Specialisté: 2 ⚡
- Iluzionista: 3 ⚡

Základní akční body

Modifikátor pole



MODIFIKÁTOR POLE: Všechna

pole pro postavy v lokacích mají pod sebou vyznačené modifikátory akčních bodů. Po umísťení postavy na dané pole uvedenou hodnotu přičtete nebo odečtete od jejího základního počtu akčních bodů.

POSÍLENÍ POSTAVY

Při umísťení postavy můžete kdykoli **jednorázově** koupit +1 akční bod zaplacením úlozku Trickerionu. To lze provést **v jakékoli lokaci s výjimkou Divadla**. Tímto způsobem nelze zakoupit více než 1 akční bod na jedno umísťení postavy.



Hrajete-li s Temnou uličkou, mohou další efekty ovlivnit počet akčních bodů postav.

Umísťená postava okamžitě spotřebuje své akční body k provedení jedné či více dostupných akcí v dané lokaci – nelze je uchovat na později. Cena každé akce v akčních bodech je uvedena v kruhu pod jejím symbolem. Jakmile vykonáte všechny požadované akce s umístěnou postavou, pokračuje na základě pořadí iniciativy v tomto kole další hráč.

UMÍSŤENÍ POSTAV

Příklad z Náměstí

Akční body postav	3	3	2	1	
Modifikátory pole	-2	-1	-1	0	+1
Úlozky Trickerionu (maximálně 1)	+				+
Speciální karty pověření (pouze ve hře s Temnou uličkou)					
CELKEM	6 ⚡	5 ⚡	3 ⚡	3 ⚡	
PŘÍKLAD SPOTŘEBY	 3	 2	 3	 3	

LOKACE



Jestliže si coby kouzelníci nebojíte „zašpinit ruce“, abyste získali výhodu v nelítostné soutěži, je Temná ulička tím pravým místem pro vás. Tady můžete běžné úkoly okořenit špinavými triky a dokonce i ovlivnit budoucnost návštěvou záhadné Věštyně.

POZNÁMKA: Pamatujte, že hra s Temnou uličkou je volitelná. Jste-li v Trickerionu nováčky, můžete se rozhodnout hrát bez ní.

SPECIÁLNÍ KARTY POVĚŘENÍ

V Temné uličce můžete získat speciální karty pověření pro každou ze čtyř hlavních lokací. Po dobrání si tyto karty přidejte do své ruky karet pověření a během následující fáze Pověření je použijte stejným způsobem jako karty pověření, tzn. přiřadte je k postavám, které následně umístíte do lokace uvedené na kartě.

Mezi běžnými a speciálními kartami pověření jsou dva základní rozdíly:

- Speciální karty pověření lze použít **pouze jednou**. V průběhu fáze Konce kola použité speciální karty pověření odložíte dospod příslušného balíčku v Temné uličce.
- Každá speciální karta pověření poskytuje mocný bonus. Tento bonus zpravidla vylepšuje konkrétní akci (zobrazenou v rámečku nad textem karty) v dané lokaci. Bonus se vztahuje pouze na jednu takovou akci, i když postava vykoná stejnou akci vícekrát – neurčí-li karta jinak. Při umístění postavy pomocí speciální karty pověření si můžete zvolit jakoukoli akci v odpovídající lokaci. Pokud však není vybraná akce zvýhodněná kartou, bonus nevyužijete. Je-li na kartě v rámečku „?“ , bonus se vztahuje na jednu libovolnou akci v dané lokaci. **Kdykoli se smíte rozhodnout, že se uvedeného bonusu vzdáte, a místo toho v dané lokaci získáte +1 ♣.**



V Temné uličce můžete provést následující akce:



DOBRAT PRVNÍ KARTU (1 ♣): Za cenu jednoho akčního bodu si doberete dvě speciální karty pověření z libovolného balíčku v Temné uličce, jednu si ponecháte a druhou vrátíte dospod balíčku. Tuto akci může hráč provést pouze jednou za jedno umístění postavy.



DOBRAT DALŠÍ KARTY (2 ♣): Tuto akci vykonáte stejným způsobem jako předchozí akci Dobrat první kartu, ale musíte zaplatit dva akční body.

POZNÁMKA: Pokud hráč během jednoho umístění postavy provede více akcí dobírání karet, může si dobrat všechny najednou a rozhodovat se až následně. To mu obvykle pomůže rozhodnout se rychleji.



VĚŠTĚNÍ BUDOUCNOSTI (1 ♣): Za cenu jednoho akčního bodu můžete posunout každou nadcházející věštbu o jedno pole ve směru hodinových ručiček.



Náměstí Iluzí využijte k rozšíření svého repertoáru triků návštěvou Dahlgaardova Velkolepého v jeho rezidenci, k najmutí nových postav v hostinci nebo k získání tolik potřebných mincí z Banky.

Na Náměstí můžete provést následující akce:



NAUČIT SE TRIK (3 ♣): Vyberete si trik v Dahlgaardově rezidenci, umístíte jej na volné pole pro triky ve svém Ateliéru a položíte na něj svůj nepoužitý žeton symbolu.

Škola nového triku musí odpovídat symbolu na jedné z kostek Dahlgaardovy rezidence. Symbol „?“ umožňuje vybrat libovolnou školu triku.

Po naučení triku přetočte příslušnou kostku její stranou „X“ vzhůru.

◁ DŮLEŽITÉ ▷

K naučení se triku **NEMUSÍTE** splnit jeho požadavky na rekvizity.

Triky, které už nepotřebujete, můžete kdykoliv vrátit do balíčku v Dahlgaardově rezidenci. Pokud tak učiníte, vraťte všechny žetony těchto triků do své osobní zásoby (včetně těch, které byly na kartách představení).



ÚROVEŇ TRIKU A PŘÁH SLÁVY

Každý trik má hodnotu **prahu slávy**, která je uvedena na kartě triku ve hvězdě vpravo dole. Můžete se naučit **libovolný trik** z odpovídajícího balíčku, rovná-li se vaše úroveň slávy alespoň jeho prahu slávy.



Odpovídající prah slávy: Jste-li méně slavný (vaše hodnota slávy je nižší než je požadovaný prah slávy triku), můžete při použití akce Naučit se trik doplatit rozdíl v mincích.

Úrovně triků: Pro zjednodušení jsou triky s prahem slávy 1/16/36 označovány v těchto pravidlech jako triky 1./2./3. úrovně.

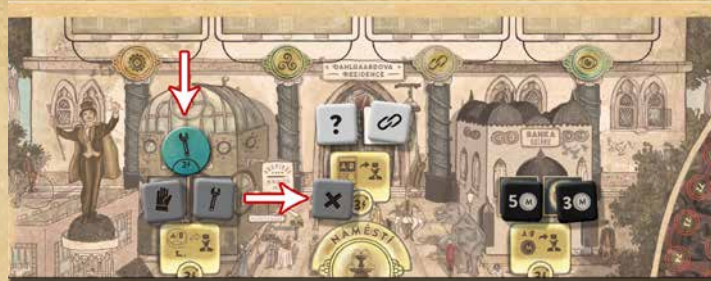
OBLÍBENÁ ŠKOLA TRIKU

Vždy si můžete zvolit naučit se trik z oblíbené školy svého iluzionisty namísto z těch aktuálně dostupných. Zvolenou kostku musíte i tak otočit její stranou „X“ vzhůru, naučíte-li se trik tímto způsobem.



NAJMOUT POSTAVU (3 ₰): Zvolíte si kostku Hostince a umístíte nevyužitou postavu odpovídající symbolu na kostce ze své zásoby na hostinec. Poté příslušnou kostku nastavíte její stranou „X“ vzhůru. Během fáze Návrat postav na konci kola se vámi najatá postava stane součástí vašeho týmu. Jedná-li se o specialistu, přidáte si ke své desce hráče jeho rozšiřující desku.

V průběhu hry si smíte najmout pouze jednoho specialistu od každého typu (asistent, technik, manažer).



VZÍT SI MINCE (3 ₰): Zvolíte kostku Banky a ze společné zásoby si vezmete mince odpovídající hodnotě padlé na kostce. Potom nastavíte příslušnou kostku její stranou „X“ vzhůru.



PŘEHODIT KOSTKU (1 ₰): Za cenu jednoho akčního bodu můžete přehodit kostku Dahlgardovy rezidence, Hostince nebo Banky. Výsledkem se může změnit dostupnost triků, postav a mincí na Náměstí.



NASTAVIT KOSTKU (2 ₰): Za cenu dvou akčních bodů můžete libovolně nastavit výsledek jakéhokoli hodu kostkou (například změnit výsledek „X“ na manažera, abyste jej mohli následně najmout).



Každý trik vyžaduje určité rekvizity. Dokud tyto rekvizity nemáte k dispozici, trik nelze připravit a tudíž ani předvést v divadle. Krámky jsou místem, kde můžete tyto rekvizity nakoupit za odpovídající cenu.

V Krámcích můžete provést následující akce:



NÁKUP (1 ₰): Za 1 akční bod můžete koupit až tři rekvizity stejného druhu. Musíte rovněž zaplatit cenu každé zakoupené rekvizity (1/2/3 mince za základní/pokročilou/mistrovskou rekvizitu). Tímto způsobem lze koupit pouze rekvizity, které se nacházejí v oblasti nákupu Krámků (aktuální zásoby).



⌘ DŮLEŽITÉ ⌘

Zakoupené rekvizity berte ze společné zásoby, ne přímo z nákupní oblasti. Počet rekvizit není nijak omezený. V nepravděpodobném případě, kdy určitý druh rekvizity dojde, lze použít náhradní komponenty.

Získané rekvizity umísťujete na pole rekvizit na své desce hráče. Každý druh rekvizity na své vlastní pole, ale více kusů stejného druhu se na sobě vrství. Maximální počet jednoho druhu rekvizity je 3. Kdykoli smíte rekvizity vrátit do společné zásoby, abyste si uvolnili prostor pro potřebné rekvizity.

⌘ DŮLEŽITÉ ⌘

Rozšiřující deska manažera obsahuje dvě multi-reqvizitová pole. Hromádky rekvizit na těchto polích se počítají, jako by obsahovaly o jednu rekvizitu více. **Tento bonus se také počítá do limitu 3.**



SMLOUVÁNÍ (1 ⚡): Lze použít pouze společně s akcí Nákup. Za každý akční bod utracený na smlouvání můžete snížit celkovou cenu zakoupených rekvizit o 1 minci. Celková cena však nikdy nesmí klesnout na 0.



OBJEDNÁVKA (1 ⚡): Jestliže potřebujete rekvizitu, která momentálně není v Krámkách dostupná, musíte si ji objednat. Za 1 akční bod můžete umístit rekvizitu ze společné zásoby na volné pole v oblasti objednávek (pokud se tam již stejný druh rekvizity nenachází).



Tyto rekvizity během fáze Doručení objednávek přesuňte na odpovídající pole v nákupní oblasti a v dalším kole budou dostupné k nákupu. Více informací najdete ve fázi Konce kola.



RYCHLÁ OBJEDNÁVKA (2 ⚡): V některých situacích si nemůžete dovolit čekat kolo na požadovanou rekvizitu. Za dva akční body můžete umístit jakoukoli rekvizitu na pole rychlé objednávky v Krámkách (pokud se tam již nějaká rekvizita nachází, musíte ji nejprve vrátit do společné zásoby). Tato rekvizita se okamžitě stává součástí aktuální nabídky Krámků (pro všechny hráče) a může ji kdokoliv zakoupit akcí Nákup. **Cena této rekvizity je však o 1 minci vyšší.** Během fáze Konce kola rekvizitu z pole rychlé objednávky vraťte zpět do společné zásoby.



PŘÍKLADY AKCÍ V KRÁMKÁCH

Honza umístí svého iluzionistu (3 ⚡) na pole +2 ⚡ v Krámkách, takže má celkem 3 + 2 = 5 akčních bodů. Nutně potřebuje lano, ale to není v tomto kole dostupné. Navíc mu chybí mince, takže utratí dva akční body na Rychlou objednávku lana, jeden na jeho nákup, a další dva na smlouvání, čímž sníží cenu z 3 mincí na 1.

Pokročilý příklad

Lenka umístí svého technika (2 ♣) na pole +2 ♣ v Krámcích, takže má celkem 2 + 2 = 4 akční body. Dva utratí na Objednávku petroleje (-1 ♣) a visacího zámku (-1 ♣) a další dva na Nákup dvou lan (-1 ♣) a tří kovů (-1 ♣). Akce Nákup má rovněž svou cenu: Za koupené rekvizity Lenka zaplatí celkem 7 mincí (2 × 2 + 3 × 1).



Ateliér se od ostatních lokací liší ve dvou ohledech:

- Každý hráč má svůj vlastní Ateliér, kam může umísťovat pouze své vlastní postavy.
- Náklady na akci Připravit trik se liší podle triků, které máte.

V Ateliéru můžete provádět následující akce:



PŘIPRAVIT TRIK (1-3 ♣): Počet akčních bodů potřebných k přípravě každého triku je uveden v kruhu v levém dolním rohu (pole pro žetony triku). Stejně jako na jiných lokacích můžete provést více akcí Připravit trik s jednou postavou – jediným omezením je počet dostupných akčních bodů.

Jakmile trik připravíte, umístěte na něj počet žetonů triku odpovídající počtu překrývajících se políček v levém dolním rohu karty. Použijte žetony triku se stejným symbolem, jakým jste při naučení triku označili. Maximální počet žetonů triku stejného symbolu, které můžete mít ve hře, je 4.



◁ DŮLEŽITÉ ▷

Trik jste schopni připravit vždy, pokud splňujete jeho požadavky na rekvizity A ZÁROVEŇ na kartě triku nemáte žádné žetony triku (přestože máte nějaké v Divadle).

◁ VELMI DŮLEŽITÉ ▷

Rekvizity při přípravě triku nepotřebujete!

Stejnou zásobu rekvizit můžete použít pro více triků, které ji vyžadují, a také pro více akcí Příprava.

PŘÍKLAD AKCE PŘIPRAVIT TRIK

Lenka má 2 skla, 2 kovy a lano, takže může použít akci Připravit trik (1 ♣) na svůj trik Únik z vodní nádrže. Když se tento trik dříve naučila, označila ho symbolem piků, takže nyní obdrží 2 žetony triku s tímto symbolem.

◁ DŮLEŽITÉ ▷

Triky umístěné na poli triku technika získají při přípravě 1 žeton triku navíc.

Následující akce odemknete, když najmete příslušného specialistu. Tyto akce mohou provádět všechny postavy, nejen specialista. Nezapomenejte: pole specialistů pro triky/rekvizity/učné jsou vylepšená oproti těm na desce hráče!



PŘESUNOUT TRIKY (1 ♣): Přesunete jeden ze svých triků na pole triku na desce technika, nebo vyměníte trik na daném poli za jiný svůj trik.



PŘESUNOUT REKVIZITY (1 ♣): Přesunete jeden ze svých sloupečků rekvizit na multi-rekvizitové pole manažera, nebo vyměníte sloupeček na daném poli za jiný z vlastních sloupečků.



PŘESUNOUT UČNĚ (1 ♣): Trvale přesunete jednoho ze svých učňů a kartu pověření pod ním (pokud nějakou má) na učňovské pole asistenta. Platí pouze v případě, že je dané pole prázdné.



Divadlo je místo, kde se triky proměňují v úchvatná představení, která vám na konci každého kola přinášejí obrovské množství slávy a mincí.

Z hlediska umístění postav se Divadlo od ostatních lokací liší třemi způsoby:

- **Omezení na jeden den:** Všechna pole pro postavy v Divadle jsou rozdělena podle čtyř dnů v týdnu: čtvrtek, pátek, sobota a neděle. V daném kole smíte umístit svou postavu (postavy) pouze na pole jednoho dne, který ještě není obsazen soupeřem.



- **Žádné posílení postav:** V Divadle si nemůžete dokupovat dodatečné akční body pro své postavy pomocí úlomků Trickerionu.
- **Pole pro představení:** Ve spodní řadě polí pro postavy se nacházejí pole pro představení, na která můžete umístit pouze iluzionisty.

V Divadle můžete provést následující akce:



ARANŽOVAT TRIK (1 ⚡): Přesuňte jeden svůj žeton triku z Ateliéru na volné pole na kartě představení dle svého výběru. Tento trik bude představován žetonem až do okamžiku, kdy bude předveden při představení, nebo dokud nebude karta představení na konci kola odhozena.

PRÁVIDLA UMÍSTOVÁNÍ ŽETONŮ TRIKŮ

- Roh žetonu triku odpovídající škole triku musíte umístit na kolečko propojující dvě políčka.
- Ve stejném představení nemohou být dva žetony stejné barvy a zároveň se stejným symbolem (např. dvoje modré piky).

PROPOJENÍ TRIKŮ



Pokud se při umístění žetonu triku objeví dva shodné symboly školy triků ve stejném propojujícím kolečku, vzniká **propojení** triků. Hráč, který propojení vytvořil, okamžitě získá bonus za každé propojení, a to podle úrovně triku, který při propojení triku umístil. Navíc, pokud se v propojujícím kolečku nachází symbol úlomku Trickerionu, **každý hráč**, který má v propojení svůj žeton triku, ihned získá jeden úlomek Trickerionu. Pokud propojíte nad symbolem úlomku dva své vlastní triky, získáte pouze jeden úlomek, nikoli dva. Při umístění jednoho žetonu triku je možné vytvořit více propojení najednou. Vytváření propojení není povinné.



BONUSY ZA PROPOJENÍ TRIKŮ

- 1. úroveň: +1 bod slávy nebo +1 mince.
- 2. úroveň: +2 body slávy nebo +2 mince.
- 3. úroveň: +3 body slávy nebo +3 mince.
- Symbol úlomku Trickerionu: +1 úlomek za každého hráče podílejícího se na propojení.



ZMĚNA PROGRAMU (1 ⚡): Můžete přesunout jeden svůj žeton triku z karty představení na volné pole na téže, nebo jiné kartě představení. Platí pravidla pro umístitování žetonů triků. Přesunutím žetonu triku tímto způsobem nezískáte bonusy za propojení.



ÚČINKOVAT (POUZE ILUZIONISTA): Jedná se o speciální akci, kterou může provést pouze iluzionista v následující fázi Představení.

Během fáze Umístitování postav umístíte svého iluzionistu na jedno z volných polí Představení (samozřejmě pouze pokud máte kartu pověření do Divadla). Umístění v samotné fázi Umístitování postav nemá žádný okamžitý efekt – iluzionista **přijde** o své tři akční body. Akce Účinkovat proběhne během následující fáze Představení.

POZNÁMKA: Postavu iluzionisty můžete také použít k naaranžování triků nebo ke změně programu (stejně jako jakoukoli jinou postavu), ale v takovém případě musíte iluzionistu umístit na pole zákulisí, takže v tomto kole nemůže Účinkovat.

Podrobný příklad fáze Umístitování postav v Divadle najdete v Dodatku.



FÁZE PŘEDSTAVENÍ

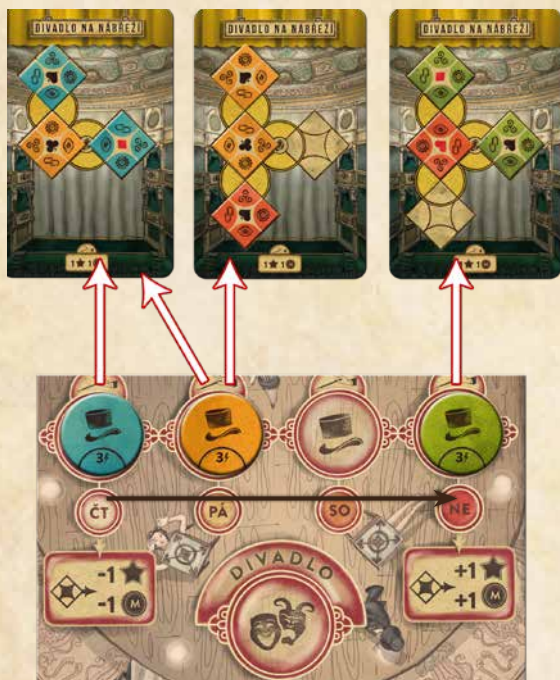
Jakmile všichni hráči umístí všechny postavy, které chtěli, začíná fáze Představení. Hráči, kteří mají své iluzionisty na polích Představení, mohou nyní provést akci Účinkovat. Účinkování přináší hráčům štedré množství slávy, mincí a občas i úlomků Trickerionu.

AKCE ÚČINKOVAT

V pořadí od čtvrtka do neděle (NE podle iniciativy) může hráč s iluzionistou na příslušném poli představení zvolit kartu představení, **na které je alespoň jeden jeho žeton triku**, a provést VŠECHNY triky, které na ní leží. Karta představení může obsahovat i žetony triků jiných hráčů. V takovém případě jsou tyto soupeři hostujícími účinkujícími a jejich triky jsou rovněž provedeny.

Po dokončení představení všechny žetony triků z karty vrátíte do nevyužitě zásoby jejich majitele. Poté mohou hráči přejít k dalšímu představení.

► **POZNÁMKA:** Karta představení v tuto chvíli neodhazujte.



VYPLACENÍ VÝDĚLKU (VŠEM)

Všichni hráči, kteří mají alespoň jeden žeton triku v představení, obdrží výdělek (slávu, mince a úlomký) ze VŠECH svých karet triků, které jsou na kartě představení zastoupeny jejich žetony triků.



MODIFIKÁTORY VÝDĚLKU



Výdělky za **čtvrtek a neděli** se liší od výdělků za pátek a sobotu. Má-li hráč alespoň jednu postavu na poli čtvrtého představení, odečítá 1 od výdělků slávy a mincí u všech svých provedených triků, zatímco pokud má jednu postavu na jakémkoli nedělním poli, přičítá 1 ke všem hodnotám slávy a mincí u všech svých provedených triků. To platí i v případě, že triky hráče jsou součástí představení jiného hráče anebo když hráčův iluzionista není přítomen v divadle. Nemá-li hráč v divadle žádné postavy v okamžiku, kdy jsou jeho triky provedeny, získává stejné modifikátory výdělků jako účinkující. Výdělek v bodech slávy nebo mincích nemůže nikdy být menší než 0.



► **POZNÁMKA:** Uplatňujete-li více modifikátorů výdělků (například díky speciálním kartám pověření nebo věštám v Temné uličce), můžete si zvolit pořadí, v němž je aplikujete.

BONUSY PRO ÚČINKUJÍCÍHO (POUZE ÚČINKUJÍCÍ)

Kromě výdělků za své triky, **získává iluzionista, který představení provádí**, navíc následující bonusy.

- **Bonus za propojení:** 1 bod slávy za každé propojení triků v představení.
- **Bonus za specialistu:** Iluzionista, který představení provádí a má s sebou v divadle v daném kole své specialisty, rovněž získává následující bonusy:
 - » 2 body slávy za asistenta,
 - » 3 mince za manažera,
 - » 1 úlomek Trickerionu za technika.
- **Bonus za kartu představení:** Hodnota slávy, mincí nebo úlomků uvedená v dolním poli vybrané karty představení.



Jakmile dokončíte všechna představení a všichni obdrží své výdělky a bonusy, fáze Představení končí a začíná fáze Konce kola.

PŘEDSTAVENÍ (SHRnutí)



V pořadí podle dnů v týdnu si hráči s iluzionistou na některém z polí představení vyberou JEDNU kartu představení se svým žetonem triku a provedou VŠECHNY triky na ní. Všichni hráči obdrží odměny za své vlastní triky.

- Účinkující získává 1 bod slávy za každé propojení triků v představení.
- Účinkující získává bonusové body slávy, mince nebo úlomký podle specialistů, které má v Divadle.
- Účinkující získává slávu, mince nebo úlomký podle vybrané karty představení.

FÁZE KONCE KOLA

Fáze Konce kola se skládá z osmi rychlých podfází, které uzavírají kolo a připravují hru na kolo nové.

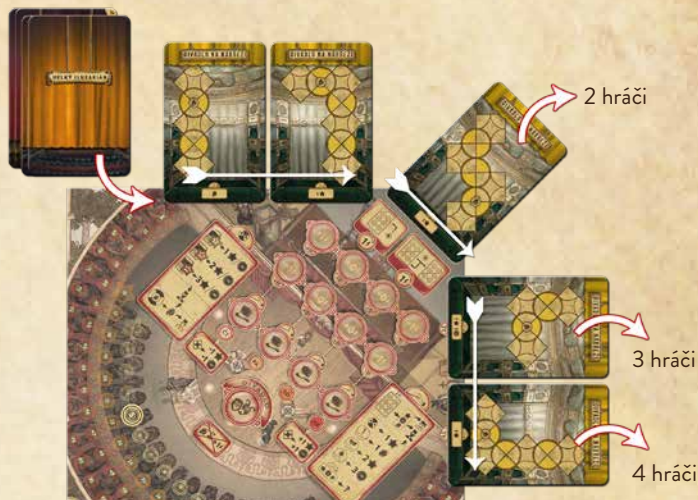
• Vyplácení mezd:

-  » Musíte zaplatit 1 minci za každého svého učně, který nebyl nečinný (kromě toho na rozšiřující desce asistenta).
-  » Musíte zaplatit 2 mince za každého svého aktivního (tedy ne nečinného) specialistu.
- » Nemůžete-li zaplatit mzdy, ztratíte 2 body slávy za každou nezaplacenou minci, nicméně nesmíte se dostat pod úroveň 0. Mzdy, pokud máte alespoň 1 minci, musíte platit vždy.

- **Návrat postav:** Všechny své postavy si vraťte na svou desku hráče, a to včetně postav najatých během fáze Umístování postav. Pokud jste přijali nového specialistu, přidejte si odpovídající rozšiřující desku ke své desce hráče.
- **Doručení objednávek:** Přesuňte všechny rekvizity z oblasti Objednávek na odpovídající pole v oblasti Nákupu. Rekvizity již umístěné na těchto polích nahradte novými a původní vraťte do společné zásoby. Rekvizitu na poli Rychlé objednávky rovněž vraťte do společné zásoby.



- **Posun všech karet představení.** Všechny karty posuňte o jedno pole v Divadle ve směru hodinových ručiček. Od **třetího kola** dále také odhodte poslední kartu představení a **vraťte všechny žetony triků na této kartě do zásoby jejich majitelů (NE na karty triků)**. Poté otočte vrchní kartu balíčku představení a umístěte ji na prázdné pole nejvíce vlevo. Od třetího kola tak budou mít hráči v počtu 2/3/4 k dispozici 3/4/5 karet představení.



- **Všechny plakáty iluzionistů** vraťte do rukou jejich vlastníků.

- **Posun počítadla kol:** Posuňte žeton kamene Trickerionu o jedno pole vpřed na počítadle kol.



- **Posunutí věštby:** Odhodte aktivní věštbu. Poté posuňte levou nadcházející věštbu do pole aktivní věštby. Tato věštba ovlivní následující kolo. Zbývající nadcházející věštby posuňte o jedno pole ve směru hodinových ručiček a poté otočte novou věštbu z balíčku a umístěte ji na pravé pole pro věštby.

Hrajete-li bez Temné uličky (nebo s Temnou uličkou, ale bez věštby), tento krok přeskočte.

- **Odhození speciálních karet pověření:** Všechny použité speciální karty pověření umístěte lícem dolů do spod příslušných balíčků v Temné uličce. Všechny lícem dolů otočené karty pod nečinnými postavami si vezměte zpět do ruky.

Hrajete-li bez Temné uličky, tento krok přeskočte.

Tímto kolo končí a může začít kolo následující.

KONEC HRY

Hra končí na konci **sedmého** kola. Poté probíhá závěrečné bodování, kdy hráči získávají body slávy na základě získaných aktiv.

*Hrajete-li bez Temné uličky, hra končí na konci **pátého** kola.*

- 1 bod slávy za každý nevyužitý úlomek Trickerionu.
- 1 bod slávy za každé 3 zbývající mince.
- 2 body slávy za každého učně (pouze pokud nehrajete s Temnou uličkou).
- 3 body slávy za každého specialistu (pouze pokud nehrajete s Temnou uličkou).
- 2 body slávy za každou zbývající speciální kartu pověření v ruce (pouze pokud hrajete s Temnou uličkou).



Hrajete-li s Temnou uličkou, můžete také získat body slávy za své triky 3. úrovně. Každý z těchto triků má na spodní části uvedenou podmínku. Pokud jsou splněny požadavky na rekvizity, získáte body slávy na základě svých aktiv na konci hry podle dané podmínky. Bonusy za triky 3. úrovně jsou uvedeny v dodatku.

PŘÍKLAD

Honza má v Ateliéru trik Pomsta pomocnice a má potřebné rekvizity k jeho provedení. Pokud má na konci hry také asistenta, získá při závěrečném bodování dalších 7 bodů slávy.

◁ DŮLEŽITÉ ▷

Maximální počet bonusových bodů slávy, které můžete získat v každé z výše uvedených kategorií i za každý trik 3. úrovně, je omezen na 20.

Po závěrečném bodování hra končí a vítězí hráč s největším počtem bodů slávy. V případě remízy vítězí hráč, který je výše v pořadí iniciativy.



DODATEK

DOVEDNOSTI ILUZIONISTŮ



MECHANIKUS (MECHANICKÉ VYLEPŠENÍ)

Jednou za kolo získá jeden váš učeň 1 dodatečný akční bod při umístění na libovolnou lokaci kromě Divadla.



KNĚŽKA MYSTICISMU (SPLÉTÁNÍ OSUDU)

Za 1 akční bod v Temné uličce můžete odhodit aktivní věštbu a nahradit ji libovolnou nadcházející věštbou. Následně doberte novou věštbu.



MISTR OKOVŮ (NESPOUTÁN)

Před fází Představení můžete provést speciální akci Změna programu bez umístění postavy. Na rozdíl od běžné akce Změna programu získáváte bonusy za propojení, pokud tímto umístěním vytvoříte propojení.



VELIKÝ OPTICO (NÁPODOBA)

Jednou za kolo můžete použít jednu ze svých běžných karet pověření a provést efekt soupeřovy odhalené speciální karty pověření pro stejnou lokaci. Můžete použít buď schopnost kopírované karty, nebo místo ní získat bonus +1 akční bod.



RUDÝ LOTOS (ZCIZENÍ TRIKU)

Pokud jste účinkujícím iluzionistou při představení, můžete si zvolit, že místo výdělku za svůj trik získáte výdělek soupeřova triku ve stejném představení, má-li stejný nebo nižší práh slávy než váš trik. Soupeř za takto zcizený trik získá o 1 bod slávy méně.



JORUBSKÝ PÁN DUCHŮ (UCHVÁCENÍ DUŠE)

Jednou za kolo můžete předtím, než soupeř zvolí kartu představení, zaplatit 1 úlolek. Pokud tak učiníte, vyberete za soupeře kartu představení, kde bude účinkovat. Vybraná karta musí obsahovat alespoň jeden žeton triku soupeře.



ELECTRA (SUPERNABITÍ)

Při aranžování triku můžete na pole triku umístit dva žetony stejného triku. Počítá se to jako jeden trik a bonusy za propojení se vyplácí jen jednou. Je-li proveden při představení, tento trik poskytuje 1/2/3 dodatečné body slávy a mince podle své úrovně (1./2./3.).



GENTLEMAN (MAGIE PRO MASY)

Kdykoli umístíte svého iluzionistu na pole na Náměstí, v Krámcích nebo v Temné uličce, získáte tolik bodů slávy, kolik máte karet triků.

BONUSY ZA TRIKY NA KONCI HRY



Železná panna

Získáte 4 body slávy za každý trik 1. úrovně, který vlastníte, i když nesplňujete požadavky na rekvizity.



Automatón

Získáte 4 body slávy za každý trik 2. úrovně, který vlastníte, i když nesplňujete požadavky na rekvizity.



Teleportovaný muž

Získáte 4 body slávy za každý trik 3. úrovně, který vlastníte, i když nesplňujete požadavky na rekvizity.



Netvor v nitru

Získáte 10 bodů slávy, pokud vlastníte 4 triky (bez ohledu na jejich práh slávy).



Pekelný pes

Získáte 2 body slávy za každou nepoužitou speciální kartu pověření v ruce.



Hrůzné pily

Získáte 1 bod slávy za každý nevyužitý úlomek Trickerionu.



Metamorfóza

Získáte 1 bod slávy za každé nevyužitě 3 mince (zaokrouhleno dolů).



Aztécká dáma

Získáte 2 body slávy za každý žeton triku na trikových kartách ve svém Ateliéru (ne v Divadle).



Tanec kostlivců

Získáte 1 bod slávy za každou základní rekvizitu ve svém Ateliéru (včetně bonusových rekvizit manažera).



Schody z vody

Získáte 2 body slávy za každou pokročilou rekvizitu ve svém Ateliéru (včetně bonusových rekvizit manažera).



Balsamova lebka

Získáte 3 body slávy za každou mistrovskou rekvizitu ve svém Ateliéru (včetně bonusových rekvizit manažera).



Zohavení

Získáte 12 bodů slávy, pokud máte asistenta, technika a manažera.



Seance

Získáte 3 body slávy za každého svého učně.



Pohřben zaživa

Získáte 7 bodů slávy, pokud máte technika.



Pomsta pomocnice

Získáte 7 bodů slávy, pokud máte asistenta.



Mizející slon

Získáte 7 bodů slávy, pokud máte manažera.

AUTOŘI

DESIGN HRY

Viktor Peter
Richard Amann

ILUSTRACE

Villó Farkas – umělecký ředitel (herní plán, postavy, rozhraní)
Lacza Fejes – ilustrátor (triky)
Csilla Biró – ilustrátor (triky)
Márton Gyula Kiss – ilustrátor (triky)
Ágnes Staudt – ilustrátor (ateliéry)
Attila Sáfrány – ilustrátor (plakáty)
Gergő Ádám – ilustrátor (plakáty)

PLAYTESTEŘI

Speciální poděkování patří Gézovi Gálosovi a Dánielovi Tóth-Szegóvi za důkladné testování a skvělé nápady!

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

© 2023 GMH Games Kft. Všechna práva vyhrazena.

EDITOŘI PRAVIDEL

Viktor Peter
Villó Farkas
Anna Radnóthy
Emanuela & Robert Pratt

KOREKTOŘI

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

PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE

Old Dawg s.r.o. ve spolupráci s TT Games

EDITOR: Martin Herman, David Pokorný

PŘEKLAD: Jan Adam

KOREKTURY: Pavel Illichmann, Roxana Bát'ková,
Svatoslav Dlapa, Karolína Vítková

SAZBA A GRAFICKÉ PRÁCE: Pavel Illichmann

KOORDINÁTOR LOKALIZACE: Pavel Illichmann



MECHANIKUS
MAGICKE STROJE

ELECTRA

2023



Kněžka
Mysticismu

JORUBSKÝ

PÁN DUCHŮ



Velikij
Optico

GENTLEMAN



RUDÝ LOTOS

**MISTR
OKOVŮ**



PŘÍKLAD A: UMÍSTĚNÍ POSTAV A ŽETONŮ TRIKŮ V DIVADLE

Zelený hráč umístil svého iluzionistu na nedělní představení, aby mohl účinkovat v následující fázi ①. Žádný jiný hráč nemůže umístit po zbytek kola žádnou postavu na jakékoli nedělní pole. Zelený by mohl ještě umístit jiné postavy na nedělní pole v zákulisí, ale už má z předchozích kol naaranžované žetony triků (na první kartě představení).

Žlutý hráč umístí svého manažera na pole pátku ②. Páteční představení je před sobotou a obě mají stejné výdědky, takže žlutý hráč má větší šanci předvést kartu představení, kterou chce. Má 2 akční body, takže se rozhodne naaranžovat 2 triky – ②a a ②b. Tím vytvoří propojení, které mu ihned přinese 1 bod slávy nebo 1 minci

Modrý hráč umístí svého asistenta na pole čtvrtka ③. To mu dá +1 akční bod, což celkově znamená tři, ale později přijde o 1 slávu a 1 minci za každý svůj provedený trik. Za dva akční body umístí 2 žetony triků ③a a ③b, vytvoří propojení a obdrží 2 mince nebo 2 body slávy (protože trik s piky je 2. úrovně). Za svůj třetí akční bod umístí třetí žeton triku na druhou kartu, vytvoří propojení s žlutým hráčem a získá další 2 mince nebo 2 body slávy ③c. Opět, tento pikový trik má 2. úroveň.

Žlutý hráč umístí svého učně na zbývající páteční pole. Za svůj 1 akční bod umístí žeton triku na první kartu, ale protože jeho trik patří do školy mechanických triků, nemůže vytvořit propojení ④.

V tomto kole červený hráč použije svého iluzionistu k aranžování triků namísto účinkování ⑤. Jeho cílem je, aby jeho triky provedli jiní hráči. Tím přijde o bonus za účinkování, ale může využít 3 akční body iluzionisty. Použije je na naaranžování 3 triků, každý na jinou kartu představení, aby si byl jist, že budou provedeny ⑤a, ⑤b a ⑤c. Každé umístění mu také přinese propojení.

Modrý hráč umístí svého iluzionistu na čtvrteční představení ⑥. Tím se stává prvním účinkujícím ve fázi Představení.

Nakonec žlutý hráč umístí svého iluzionistu na páteční představení ⑦.

PŘÍKLAD B : FÁZE PŘEDSTAVENÍ

V tomto kole budou účinkovat modrý, žlutý a zelený hráč. Protože si modrý hráč vybral čtvrtek, je první, kdo si volí kartu představení. Zvolí třetí kartu, na které jsou dva jeho žetony triků a jeden červený. Získá výdědky vytištěné na dvou kartách triků odpovídajících modrým žetonům, ale každému triku se odečte 1 mince a 1 sláva (-2/-2 celkem) za účinkování ve čtvrtek. Navíc získá 2 bonusové body slávy za 2 propojení v představení, 2 bonusové body slávy za asistenta v divadle a další 2 za vybranou kartu představení.

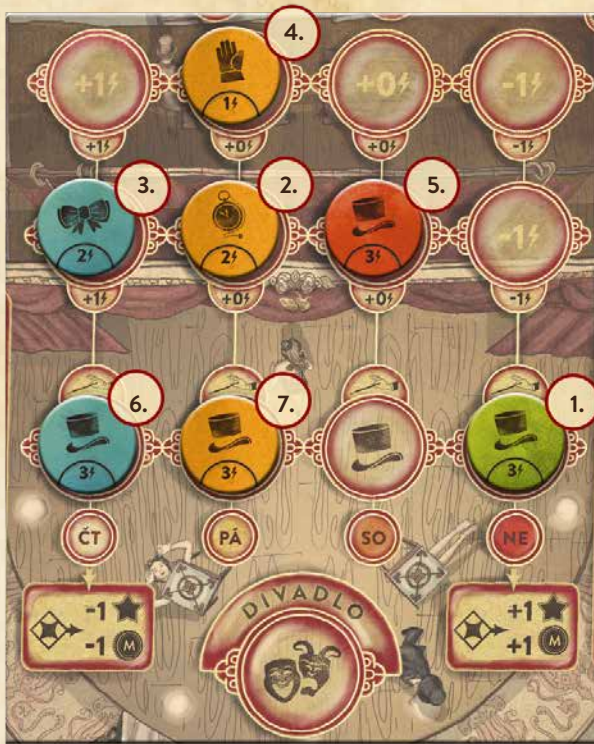
Červený hráč také získá výdědky odpovídající jeho triku, ale odečet -1/-1 se na něj nevztahuje, protože si toto kolo zvolil sobotu.

Žlutý hráč si vybere druhé představení. Získá výdědky svých triků, 3 bonusové body slávy za 3 propojení na kartě, 3 bonusové mince za manažera v divadle a 1 bod slávy za vybranou kartu představení. Modrý a červený hráč také získávají výdědky za své jednotlivé triky, přičemž modrý hráč si odečítá -1 minci a -1 bod slávy za to, že si vybral čtvrtek.

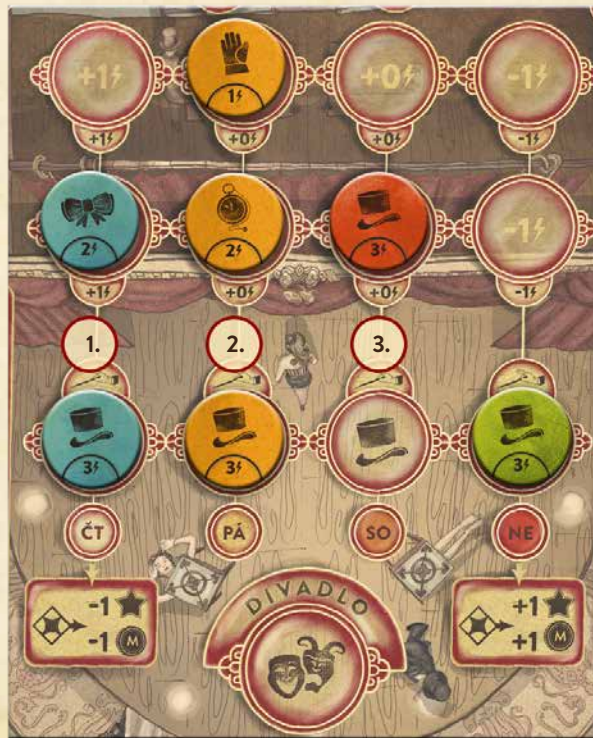
Nakonec si zelený hráč vybírá první kartu a získává výdědky svých dvou triků, přičemž za účinkování v neděli obdrží bonus +1 mince a +1 bod slávy za každý trik. Dále získává +2 body slávy za dvě propojení na kartě (zelené a žluté žetony triků nejsou propojené) a 1 minci za vybranou kartu představení. Žlutý a červený hráč také získávají výdědky za své jednotlivé triky, bez bonusu či postihu (protože si zvolili pátek, respektive sobotu).

Modrý hráč si také mohl vybrat druhé představení, protože v něm má jeden svůj žeton. V takovém případě by získal výdělek pouze za jeden trik, ale místo dvou by obdržel tři bonusové body slávy, protože v tomto představení jsou tři propojení. To by ponechalo první představení jako jedinou volbu pro žlutého hráče a třetí karta by nebyla v této fázi využita vůbec, protože červený iluzionista je v zákulisí namísto účinkování. Tento scénář by byl nejhorší pro zeleného hráče, protože by nemohl účinkovat v žádném představení. Stále by získal výdědky svých dvou triků v představení žlutého hráče spolu s bonusem +1 mince a +1 bod slávy za každý trik (za neděli), ale musel by se vzdát bonusu za účinkování.

PŘÍKLAD A ○



PŘÍKLAD B ○



PŘÍPRAVA HRÁČŮ

DESKA HRÁČE



1 disk iluzionisty + karta iluzionisty
1 disk učně
Rekvizity (v hodnotě 2 mincí)
1 trik (1. úrovně)

JEDEN SPECIALISTA DLE VLASTNÍ VOLBY



1 disk manažera
Rekvizity (v hodnotě 2 mincí)



1 disk technika
1 trik (1. úrovně)



1 disk asistenta
1 disk učně

PLAKÁT



KARTY POVĚŘENÍ



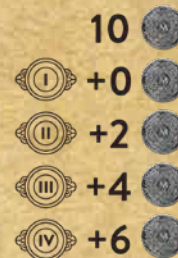
ŽETONY TRIKŮ A SYMBOLŮ



1 ÚLOMEK



MINCE



KLÍČ K POUŽÍVANÝM SYMBOLŮM

KARTY

- Karta triku
- Karta představení
- Běžná karta pověření
- Speciální karta pověření

POSTAVY

- Obecný disk postavy
- Disk iluzionisty
- Disk asistenta
- Disk technika
- Disk manažera
- Disk učně

OSTATNÍ HERNÍ PRVKY

- Kostka
- Rekvizita
- Základní rekvizita
- Pokročilá rekvizita
- Mistrovská rekvizita
- Žeton triku

VÝDĚLKY

- Body slávy
- Mince
- Úloemek

OSTATNÍ SYMBOLY

- Akční bod
- Práh (úroveň) slávy
- Jakákoli (akce nebo škola triku)
- Nyní
- Během fáze konce kola
- Obdržte nyní
- Obdržte ve fázi konce kola
- Utraťte
- Aktivní hráč
- Další hráč(i)
- Propojení
- Propojení s úlomekem
- Představení/účinkovat
- Propagace
- Konec hry