

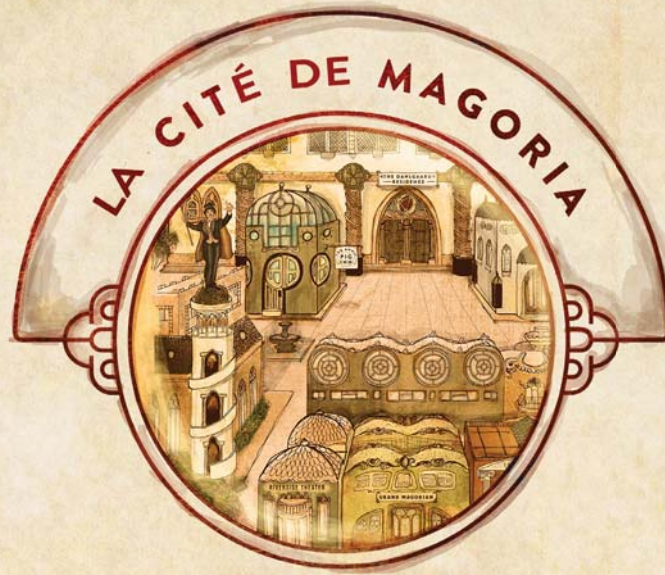
TRICKERION

LEGENDS OF ILLUSION



RÈGLES DU JEU

I. INTRODUCTION



Il y a des décennies existait une ville effervescente, la capitale de l'illusion, mais maintenant elle n'est plus que l'ombre de ses anciennes gloires. Son âge d'or a pris fin le jour où Dahlgaard le Magnifique, bienfaiteur de la ville et plus grand illusionniste de l'histoire, disparut mystérieusement lors de son ultime représentation. On n'entendit plus jamais parler de lui.

Jusqu'à aujourd'hui.

Une nuit, quatre illusionnistes talentueux, maîtres de différents arcanes, reçurent une mystérieuse invitation. Le grand Dahlgaard lui-même, revenu de nulle part, les convoqua pour leur révéler son plus grand secret : la vérité sur la Pierre de Trickerion, son étincelante relique d'ambre. Contrairement à ce que beaucoup pensaient, c'était bien plus qu'un simple porte-bonheur. Il leur révéla que la Pierre conférait à son propriétaire une vivacité d'esprit, une dextérité et une perception surnaturelles – les qualités du parfait illusionniste.

Mais le secret de Dahlgaard n'est qu'une partie de son grand projet : il souhaite qu'après sa mort, Magoria redevienne la florissante Cité de l'illusion qu'elle fût autrefois, menée par son digne successeur, l'héritier de la Pierre et de son patrimoine. Ce dernier sera choisi parmi les quatre illusionnistes à l'issue d'un concours de cinq semaines pour le prestige et la fortune.

Avec un tel enjeu, les quatre magiciens ne reculeront devant rien pour gagner.

Qui a les ressources nécessaires pour devenir la prochaine Légende de l'illusion ?

Pour en savoir plus sur Dahlgaard et Trickerion : www.trickerion.com !

II. BUT DU JEU

Dans "Trickerion – Legends of Illusion", les joueurs incarnent des illusionnistes célèbres dans la ville mystique de Magoria. Leur but est d'obtenir le plus de Prestige lors d'une compétition de cinq semaines (soit cinq tours de jeu), et ainsi remporter la puissante Pierre de Trickerion. Les joueurs pourront apprendre de nombreux Tours de Magie à couper le souffle, obtenir des Matériaux pour les réaliser et Recruter du personnel pour effectuer plus d'Actions à chaque tour. Les Tours de Magie sont conçus et préparés dans l'Atelier du Magicien. A la fin de chaque tour, chaque Magicien peut présenter son Spectacle de magie pour gagner du Prestige, des Pièces et des Éclats de la Pierre de Trickerion. Le joueur qui a le plus de Prestige à la fin des cinq tours remporte la partie.

III. CONTENU

MATÉRIEL

- 1x Plateau Principal
- 4x Plateaux Joueur (Atelier)
- 12x Plateaux Spécialiste
- 32x Disques Personnage (8 de chaque couleur)
- 8x Pions Joueur (Cylindres Colorés en bois)
- 6x Dés Centre-ville
- 48x Cartes Tour de Magie (4 par niveau de Prestige (1, 16 et 36) de chaque école de Magie)
- 40x Cartes Affectation Permanente (10 pour chaque joueur)
- 48x Cartes Affectation Spéciale (12 pour chaque Lieu)
- 90x Cartes Pouvoir (30 de chaque couleur)
- 40x Cartes Spectacle
- 8x Cartes Magicien (double face)
- 8x Cartes Affiche du Magicien
- 12x Cartes Configuration de tour
- 64x Jetons Tour de Magie
- 16x Jetons Symbole
- 96x Matériaux (40 Basiques, 32 Avancés, 24 Supérieurs)
- 28x Pièces de 1
- 16x Pièces de 5
- 27x Jetons Prophétie
- 50x Éclats de Trickerion
- 1x Cristal de Trickerion compte-tour
- 4x Aides de jeu
- 1x Règle du jeu

ÉLÉMENTS DU JEU

Voici un rapide aperçu des éléments du jeu. Vous pourrez toujours vous référer à cette partie plus tard, mais les règles données ici ne sont qu'un résumé - les détails sont donnés dans le chapitre des Phases de Jeu.

Les éléments du jeu qui ne font pas partie du jeu de base sont toujours écrits dans cette couleur.

CARTES TOUR DE MAGIE

Il y a quatre écoles de Magie :



Les Tours de Magie sont les pièces maîtresses de Trickerion. Le cœur du jeu consiste à apprendre ces Tours de Magie, obtenir les Matériaux nécessaires à leur préparation, et finalement les combiner pour Jouer un Spectacle à couper le souffle, au Théâtre.



Les règles détaillées des cartes Tour de Magie se trouvent dans les sections Apprendre un Tour de Magie, Préparer un Tour de Magie, Monter un Tour de Magie et Jouer un Spectacle.

MATÉRIEAUX



Chaque Tour de Magie a besoin de Matériaux pour être Préparé et Joué. Il y a trois types de Matériau dans Trickerion : Basique, Avancé et Supérieur, coûtant de 1 à 3 pièces. Ils peuvent être achetés au Marché et sont stockés dans l'Atelier du Magicien.

Les règles détaillées se trouvent dans les sections Marché, Atelier et Préparer un Tour de Magie.

CARTES D'AFFECTATION

Les cartes d'Affectation servent à planifier le tour d'un joueur lors de la phase d'Affectation. Chacune représente un Lieu, où les Personnages seront placés. Il y a quatre Lieux dans le jeu de base : le Centre-ville, le Marché, l'Atelier et le Théâtre. Le cinquième Lieu, l'Allée Sombre, est une extension. Il y a deux catégories de cartes d'Affectation : Permanente ou Spéciale.

Cartes d'Affectation Permanente



Les cartes d'Affectation Permanente font parties des cartes de départ du joueur. Les cartes d'Affectation Spéciale peuvent être obtenues dans l'Allée Sombre.

Voir la phase d'Affectation pour plus de détails sur l'utilisation des cartes d'Affectation.

DISQUES PERSONNAGE

Les disques en bois représentent les Personnages qui peuvent être placés au cours de la partie. Ils sont envoyés dans les différents Lieux en utilisant les cartes d'Affectation, où ils dépenseront leurs Points d'Action disponibles (représenté par le symbole ⚡) en effectuant une ou plusieurs Actions.



Il y a trois catégories de Personnages : les Apprentis, les Spécialistes et les Magiciens, chacun avec une valeur différente de Point d'Action. Il y a trois types de Spécialistes : les Managers, les Assistantes et les Ingénieurs.

PLATEAU PRINCIPAL



La plupart des Lieux se trouvent sur le Plateau Principal. Ces Lieux ont tous des emplacements de Personnage (avec ⚡ Bonus), où les Personnages peuvent être placés. Les points de Prestige gagnés durant la partie sont immédiatement reportés sur la Piste de Prestige autour du Théâtre.

Le plateau Principal est double face - le côté marqué avec le symbole du chat noir n'est utilisé qu'avec l'extension "Allée Sombre".

DÉS CENTRE-VILLE



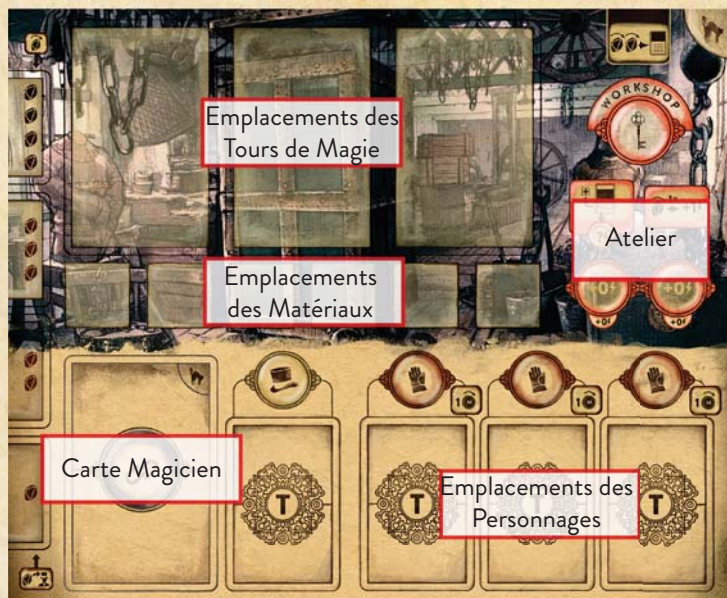
Les dés sont lancés au début de chaque tour pour déterminer les options des Lieux du Centre-ville pendant le tour.

Voir phase Jeter les Dés pour plus de détails.

PLATEAUX JOUEUR

Le Plateau personnel du Joueur est le quartier général de son Magicien. C'est là que les cartes d'Affectation sont placées durant la phase d'Affectation, et là où les Matériaux et les Tours de Magie sont stockés. Il sert aussi d'Atelier.

Le Plateau Joueur peut être étendu en Recrutant des Spécialistes.



Les Plateaux Joueur sont double face - le côté marqué avec le symbole du chat noir n'est utilisé qu'avec l'extension "Allée Sombre".

PLATEAUX SPÉCIALISTES

Ces mini Plateaux sont des extensions de l'Atelier du joueur. Chacun est associé à un Spécialiste.



L'**Ingénieur** a un emplacement supplémentaire de Tour de Magie spécial. A chaque fois que ce Tour de Magie est Préparé, il reçoit un jeton de Tour de Magie supplémentaire sur lui.

Le **Manager** a deux emplacements de Matériaux Multiples. Les piles de Matériaux sur ces emplacements comptent comme s'il y avait un Matériau de plus dessus.

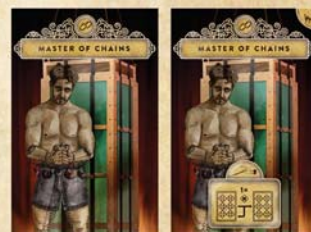
L'**Assistante** permet de Recruter un Apprenti supplémentaire qui n'a pas besoin d'être payé lors de la phase de Paiement des Salaires.

A la fin du tour durant lequel un Spécialiste est Recruté, le joueur reçoit le Plateau correspondant avec son Disque Personnage, et le place à droite de son Plateau Joueur.

Voir l'Action Recruter un Personnage et la phase Fin du tour pour plus de détails.

LES CARTES MAGICIEN

Ces cartes représentent le Magicien que vous avez choisi. Chacun d'eux a son école de Magie favorite imprimée au dessus de son nom, qui jouera un rôle lors de l'apprentissage des Tours de Magie.



Le côté marqué avec le symbole du chat noir n'est utilisé qu'avec l'extension "Allée Sombre".

CARTES AFFICHE DU MAGICIEN



L'Affiche du Magicien est utilisée pour faire de la Publicité au moment de Définir l'Ordre d'Initiative (voir la phase Publicité).

PIONS JOUEUR



Le but de ces cylindres en bois colorés est de suivre l'Ordre d'Initiative des joueurs ainsi que leur progrès sur la piste de Prestige.

JETONS TOUR DE MAGIE



Chaque joueur a quatre sets de jetons Tour de Magie avec différents symboles. Les jetons Tour de Magie d'un même symbole sont toujours associés à une même carte Tour de Magie. Un jeton Symbole appartient à chaque set de jeton Tour de Magie, il est placé sur la carte Tour de Magie lorsqu'elle est apprise, assignant le symbole choisi au Tour de Magie. Durant la partie, les jetons Tour de Magie peuvent être déplacés de la carte Tour de Magie vers une carte Spectacle.

Jetons Tour de Magie
(sur un Tour de Magie)



Jetons Tour de Magie
(sur une carte Spectacle)



Voir les Actions Préparer un Tour de Magie et Monter un Tour de Magie pour plus de détails sur les jetons Tour de Magie.

CARTES SPECTACLE



Ces cartes sont situées dans le Théâtre et symbolisent un Spectacle, constitué de un ou plusieurs Tours de Magie, représentés par les jetons Tour de Magie sur elles. Les jetons Tour de Magie peuvent être placés sur ces cartes en utilisant l’Action “Monter un Tour” du Théâtre. Les Spectacles créés de cette manière sont les principales sources de revenus et de points de Prestige. Au fur et à mesure que la partie progresse, ces cartes représentent des Théâtres de plus en plus prestigieux.

Les cartes “Magnus Pantheon” ne sont utilisées qu’avec l’extension Allée Sombre. Les cartes Spectacle avec des Jetons de Tour grisés ne sont utilisées qu’avec les règles pour 2 joueurs du Duel de Magiciens.

PIÈCES



La Pièce est la devise de base dans le monde de Trickerion, disponible en pièces de 1 (argent) ou 5 (or).

La principale source de Pièces est le paiement reçu lors de la phase Spectacle, mais il y a plusieurs autres sources, comme la Banque dans le Centre-ville et les Enchaînements de Tours de Magie.

Les Pièces sont généralement dépensées pour l’achat des Matériaux au Marché et le paiement des salaires.

ÉCLATS DE TRICKERION



Ces Éclats sont des morceaux du légendaire cristal de Trickerion, et servent de troisième ressource, après le Prestige et les Pièces.

Ils sont gagnés en récompense de certains Tours de Magie, en créant des Enchaînements de Tours de Magie sur des emplacements spécifiques des cartes Spectacle ou en ayant un Ingénieur dans le Théâtre au moment de votre spectacle.

Dans le jeu de base, les Éclats peuvent être dépensés pour acheter des Points d’Action supplémentaires (⚡). A la fin de la partie, tous les Éclats restants valent chacun un Point de Prestige.

CRISTAL DE TRICKERION



Le Cristal de Trickerion sert de compte tour. A la fin de chaque tour de jeu, il est avancé d’une case sur la piste de tour. Le jeu de base se termine après cinq tours.

AIDE DE JEU

L’Aide de jeu contient les photos de tous les Tours de Magie disponibles, une description des Prophéties, et un résumé de chaque phase du tour de jeu. Il permet aux joueurs de planifier quels Tours de Magie ils vont Apprendre et quels Matériaux ils doivent Acheter.



PROPHÉTIES

Les Prophéties ne font pas partie du jeu de base - elles ne sont utilisées qu’avec l’extension Allée Sombre.



Le but des jetons Prophétie est de modifier certaines règles du jeu. Pendant la partie, la Prophétie à côté de la piste de tour est active, et affecte le jeu durant ce tour, alors que les trois autres (dans la boule de cristal) sont les Prophéties en attente, qui prendront effet l'une après l'autre durant les trois prochains tours de jeu. Une explication détaillée des Prophéties se situe dans les Aides de jeu.

POUVOIRS DU MAGICIEN

Les Pouvoirs du Magicien ne font pas partie du jeu de base - ils ne sont utilisés qu'avec l'extension Pouvoirs du Magicien (voir Extensions).



Tous les Magiciens sont différents. Durant leur lutte pour gagner du Prestige, ils vont pouvoir apprendre de puissantes capacités pour se spécialiser dans leur art. Dans le jeu, ces capacités sont appelées : Pouvoirs du Magicien.

CARTES CONFIGURATION DE TOUR









Les cartes Configuration de tour ne sont utilisées qu'avec la règle optionnelle du Duel des Magiciens. Elles sont utilisées pour configurer les emplacements disponibles des Personnages au début de chaque tour.

SYMBOLES UTILISÉS

CARTES

-  Carte Tour de Magie
-  Carte Spectacle
-  Carte d'Affectation Permanente
-  Carte d'Affectation Spéciale




PERSONNAGES

-  Personnage
-  Magicien
-  Assistante
-  Ingénieur
-  Manager
-  Apprenti

AUTRES ÉLÉMENTS DU JEU

-  Dé
-  Matériau
-  Matériau Basique
-  Matériau Avancé
-  Matériau Supérieur
-  Jeton Tour de Magie

RÉCOMPENSES

-  Prestige
-  Pièce
-  Éclat de Trickerion

AUTRES SYMBOLES

-  Point d'Action
-  Niveau de Prestige
-  Immédiatement
-  Pendant la phase Fin du tour
-  Reçu immédiatement
-  Reçu pendant la phase Fin du tour
-  Dépensé
-  Joueur Actif
-  Autre(s) Joueur(s)
-  Enchaînement
-  Enchaînement avec Éclat de Trickerion
-  Spectacle
-  Publicité
-  Fin du Jeu

IV. MISE EN PLACE

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

Placez le **Plateau Principal** sur sa face “Jeu de base”, au centre de la table.

1. Triez les **cartes Tour de Magie** ayant un Niveau de Prestige de 1 et 16 (le nombre dans l'étoile sur la carte de Tour de Magie) par école de Magie, soit quatre pioches, et placez-les faces visibles sur leurs emplacements respectifs de la résidence de Dahlgaard dans le Centre-ville. Les Tours de Magie avec un Niveau de Prestige de 36 ne sont pas utilisés dans le jeu de base.
2. Remplissez les **zones d'achat du Marché** avec un Matériau de Bois, de Métal, de Verre et de Tissu. Ce sera le stock initial du marché.
3. Formez une **pioche Spectacle** avec trois cartes “Riverside Theater” et deux cartes “Grand Magorian” choisies au hasard et posées dans cet ordre, face cachée, à côté du Théâtre (les cartes “Grand Magorian” dessous). Pour finir, remplissez les emplacements de

cartes Spectacle du Théâtre, de gauche à droite, avec un nombre de cartes “Riverside Theater” (piochées au hasard parmi les cartes restantes, mais pas de la pioche Spectacle) équivalent au nombre de joueurs moins un. Les cartes Spectacle “Magnus Pantheon” ne sont pas utilisées dans le jeu de base.

4. Placez en pile toutes les **Pièces** et les **Matériaux** à côté du plateau, accessible à tous.
5. Placez pour finir le **Cristal de Trickerion** sur la case I du compteur de tour (sous la piste de Prestige).

RÈGLES POUR 2-3 JOUEURS : Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, respectivement 1 ou 2 cases “+1 Point d'Action” ne sont pas utilisées dans le Centre-ville, le Marché et l'Allée Sombre. Vous pouvez utiliser un disque en bois d'un joueur non utilisé pour masquer ces cases durant la partie. Vous pouvez aussi utiliser la règle optionnelle du Duel des Magiciens à deux joueurs (voir en Annexe pour plus de détails).



MISE EN PLACE DES JOUEURS

En commençant par le joueur qui a le plus récemment porté un chapeau haut de forme et en sens horaire, chaque joueur choisit un Magicien dont l'école de Magie favorite n'a pas encore été choisie, puis reçoit un Plateau Joueur ainsi que :

- Tous les **jetons de Tour de Magie** de sa couleur (4 symboles différents avec 4+1 jetons chacun).
- La **carte Magicien** avec la face "jeu de base" visible.
- La carte de l'**Affiche du Magicien**.
- Une main de départ de **9 cartes d'Affectation Permanente** (3 Théâtre, 2 Atelier, 2 Marché et 2 Centre-ville).
- Un ou plusieurs **Matériaux** pour une valeur totale de 2 pièces que le joueur choisit et place dans son Atelier.
- Le **disque Magicien** et 1 **disque Apprenti** de sa couleur, placés sur leurs emplacements respectifs du Plateau Joueur.
- Une **carte Tour de Magie** avec un Niveau de Prestige de 1, choisie dans l'école de magie favorite du Magicien, placée dans l'Atelier. Marquez-la avec un jeton Symbole.

- Un **Spécialiste** de son choix avec son **Plateau d'extension** et un bonus correspondant au spécialiste choisi :

» **Manager** : un ou plusieurs **Matériaux** pour une valeur totale de 2 pièces, placés sur le Plateau du Manager.

» **Ingénieur** : un **Tour de Magie** de votre choix avec un Niveau de Prestige de 1, choisi après que tous les Tours de Magie de départ aient été sélectionnés, placé sur le plateau de l'Ingénieur. Marquez-le avec un jeton Symbole.

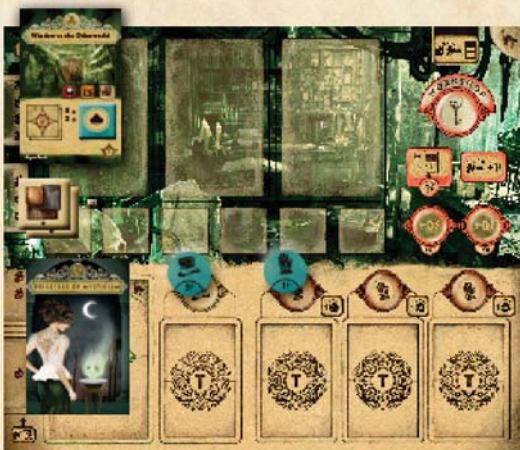
» **Assistante** : un **Apprenti** supplémentaire placé sur le plateau de l'Assistante.

- **10, 12, 14 ou 16 Pièces**, suivant l'**Ordre d'Initiative de départ** (voir plus loin).

- **1 Éclat de Trickerion**.

IMPORTANT : Si par votre choix de Matériaux vous possédez ceux requis pour votre Tour de magie, alors placez sur votre Tour de Magie un nombre de jeton Tour de Magie égal au nombre de carrés qui se chevauchent dans la case en bas à gauche. Cela correspond à une Action Préparer gratuite en début de partie (voir "Préparer un Tour de Magie" dans la section "Lieux").

PLATEAU JOUEUR



1 Magicien et sa Carte
1 Apprenti
Matériaux (valeur totale 2 Pièces)
1 Tour de Magie (Seuil de Prestige 1)

UN SPÉCIALISTE CHOISI



1 Manager
Matériaux
(valeur totale 2 Pièces)



1 Ingénieur
1 Tour de Magie
(Seuil de Prestige 1)



1 Assistante
1 Apprenti

CARTES D'AFFECTATION

AFFICHE



JETONS TOUR DE MAGIE



1 ÉCLAT



PIÈCES



10 12 14 16

MISE EN PLACE POUR DÉBUTANTS

Au lieu de choisir le Tour de Magie, les Matériaux et le Spécialiste, nous vous conseillons la configuration suivante pour une première partie :

Basée sur l'école de Magie favorite du Magicien choisi :

Optique : le Tour de Magie “Enchanted Butterflies” avec deux jetons Tour de Magie et leur symbole respectif, 2 Tissu et un Manager avec 1 Animal.

Mécanique : le Tour de Magie “Linking Rings” avec deux jetons Tour de Magie et leur symbole respectif, 2 Métal et une Assistante avec 1 Apprenti.

Evasion : le Tour de Magie “Barricaded Barrels” avec deux jetons Tour de Magie et leur symbole respectif, 2 Bois et un Ingénieur avec le Tour de Magie “Stocks Escape”.

Mentalisme : le Tour de Magie “Mind Reading” avec trois jetons Tour de Magie et leur symbole respectif, 2 Verre et un Manager avec 1 Corde.

POINTS DE PRESTIGE ET ORDRE D'INITIATIVE

Après avoir terminé la mise en place, placez au hasard un pion joueur de chacune de leur couleur sur les cercles d'Ordre d'Initiative (sur le bord gauche du plateau principal). Ce sera l'Ordre d'Initiative du premier tour. Pour les tours suivants, l'Ordre d'Initiative dépendra des points de Prestige des joueurs (voir “Définir l'Ordre d'Initiative”).

RÈGLES À 2 JOUEURS : À 2 joueurs, seuls le premier et le dernier emplacement d'Ordre d'Initiative sont utilisés (ce qui influe sur le coût de la Publicité).

Ensuite, **les joueurs sur le deuxième, troisième et quatrième emplacement de l'ordre d'Initiative reçoivent respectivement 2, 4 et 6 Pièces de plus.**

Enfin, placez le Pion restant de chaque joueur sur la case 5 de la piste de Prestige. Puisqu'il est possible de perdre des points de Prestige, la case de départ est 5.

V. PHASES DE JEU

RÉSUMÉ

LANCER LES DÉS

Lancez les six dés et placez-les sur les emplacements du Centre-ville.

DÉFINIR L'ORDRE D'INITIATIVE

Ajustez l'Ordre d'Initiative en fonction de la position des joueurs sur la piste de Prestige (le joueur avec le moins de points de Prestige prend la première place dans l'Ordre d'Initiative). **Cette phase est ignorée lors du premier tour.**

FAIRE DE LA PUBLICITÉ

Les joueurs peuvent recevoir 2 points de Prestige en payant 1 à 4 Pièces suivant leur place dans l'Ordre d'Initiative.

PHASE D'AFFECTATION

Les joueurs planifient simultanément la prochaine phase de Placement de Personnage en positionnant des cartes d'Affectation face cachée sous leurs Personnages.

PHASE DE PLACEMENT DES PERSONNAGES

Toutes les cartes d'Affectation sont révélées, et, en suivant l'Ordre d'Initiative, les joueurs placent leurs Personnages sur les Lieux indiqués par la carte d'Affectation placée sous eux, un par un. Les Personnages peuvent être placés dans n'importe quel ordre. Ils exécutent immédiatement la ou les Actions du Lieu où ils se trouvent, en fonction de leur nombre de Points d'Action.

PHASE SPECTACLE

Dans l'ordre des jours de la semaine (du Jeudi au Dimanche), chaque Magicien sur la Scène peut choisir de Réaliser TOUS les Tours de Magie d'une carte Spectacle contenant au moins un de ses jetons Tour de Magie. Le propriétaire de chaque jeton Tour de Magie reçoit la Récompense correspondante au Tour de Magie Réalisé. Le Magicien qui Joue le Spectacle reçoit un bonus additionnel (voir le chapitre Phase Spectacle).

PHASE FIN DU TOUR

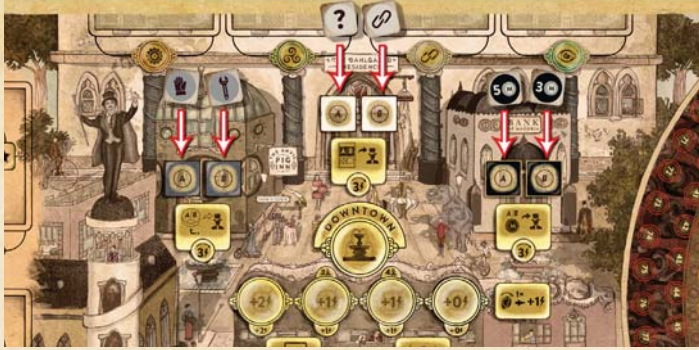
- Récupérer les Disques Personnage
- Payer les Salaires
- Arrivée des Commandes
- Déplacer les cartes Spectacle
- Récupérer les Affiches
- Déplacer le Jeton Compte tour

DÉTAILS DES PHASES DE JEU

LANCER LES DÉS

Chaque tour commence avec le jet des 6 dés par le premier joueur. Le résultat de ce jet détermine :

- quelles écoles de Magie seront disponibles à l'apprentissage,
- quels Personnages pourront être Recrutés,
- combien de Pièces pourront être récupérées à la banque.



Après le lancer, chaque dé est placé dans le Centre-ville sur son emplacement respectif de la bonne couleur. Un X sur le dé signifie qu'aucune Action n'est disponible avec ce dé pour ce tour.

DÉFINIR L'ORDRE D'INITIATIVE

L'Ordre d'Initiative des joueurs est toujours indiqué par le Pion Initiative de leur couleur.

Au début de chaque tour, les positions de départ sont ajustées selon les points de Prestige des joueurs. L'Ordre d'Initiative est toujours l'inverse du classement des points de Prestige (le joueur avec le moins de Prestige jouera le premier).

IMPORTANT : Si deux joueurs ou plus finissent leur tour sur la même case de Prestige, inversez leur Ordre d'Initiative pour le prochain tour.

IMPORTANT : La phase "Définir l'Ordre d'Initiative" est ignorée lors du premier tour.

FAIRE DE LA PUBLICITÉ

Après avoir défini l'Ordre d'Initiative, les joueurs ont la possibilité une fois par tour d'utiliser leur carte Affiche pour faire de la Publicité. S'ils choisissent de le faire, ils **payent un nombre de Pièces égal à leur position** dans l'Ordre d'Initiative (1 à 4), posent leur Affiche sur la case au dessus de leur Pion Initiative et reçoivent immédiatement 2 Points de Prestige. Les cartes Affiches sont



retirées durant la phase de Fin de tour.

PHASE D'AFFECTATION

Durant la phase d'Affectation, les joueurs utilisent leurs cartes d'Affectation pour planifier à l'avance les Actions que leurs Personnages effectueront lors de la phase de Placement des Personnages. Pour planifier l'Action d'un Personnage, le joueur place une carte d'Affectation face cachée sous l'emplacement du Personnage, sur son Plateau Joueur. Ce Personnage sera placé sur le Lieu indiqué par la carte lors de la prochaine phase.



Cette phase est effectuée simultanément par tous les joueurs, jusqu'à ce que tout le monde ait placé une carte d'Affectation sous tous ses Personnages, ou décide de ne plus en placer. Les Personnages sans carte d'Affectation sous eux ne pourront pas être joués lors de la phase de Placement des Personnages et seront automatiquement mis au Repos (voir encadré Personnage au Repos).

PHASE DE PLACEMENT DES PERSONNAGES

Au début de la phase, toutes les cartes d'Affectation précédemment placées sont révélées simultanément.

En commençant par le premier joueur dans l'Ordre d'Initiative, chaque joueur place un Personnage sur un emplacement libre dans le Lieu choisi (soit sur le Plateau Principal, soit sur l'Atelier personnel du joueur). Un Personnage ne peut être placé que sur le Lieu indiqué par la carte d'Affectation situé sous lui. Les joueurs continuent de placer les Personnages de cette manière, un par un, jusqu'à ce qu'ils soient tous placés ou au Repos.

PERSONNAGES AU REPOS

Un Personnage au Repos n'est placé sur aucun Lieu durant la phase de Placement des Personnages, il reste sur le Plateau Joueur. **Les Personnages au Repos ne reçoivent pas de salaire durant la phase de Fin de tour.** Vous pouvez choisir de mettre un Personnage au Repos durant la phase de Placement des Personnages en retournant sa carte d'Affectation face cachée au lieu de le placer sur un Lieu, la phase continue avec le prochain joueur suivant l'Ordre d'Initiative.



L'(es) Action(s) qu'un Personnage peut effectuer dans un Lieu donné dépend(ent) :

- Des Points d'Actions disponibles quand le Personnage est placé
- Des Actions disponibles dans ce Lieu

Les Lieux et leurs Actions disponibles sont expliqués en détail au chapitre suivant, et le système de Point d'Action est expliqué ci-dessous.

LE SYSTÈME DE POINT D'ACTION

Quand un Personnage est placé sur un Lieu, il reçoit des Points d'Action, qui sont dépensés sur une ou plusieurs Actions de ce Lieu. Le montant de Point d'Action est basé sur :

LE TYPE DE PERSONNAGE : détermine le montant de base de Points d'Action quand le Personnage est placé.

- Apprentis : 1⚡
- Spécialistes : 2⚡
- Magicien : 3⚡

LE MODIFICATEUR D'EMPLACEMENT : Les emplacements de Personnages de chaque Lieu possèdent un modificateur de Point d'Action indiqué sous celui-ci. Quand un Personnage arrive sur un emplacement, ce modificateur est ajouté ou soustrait au montant de base de Point d'Action.



AMÉLIORER UN PERSONNAGE

Vous pouvez toujours acheter un "+1 Point d'Action" en payant un Éclat de Trickerion lorsque vous placez un Personnage n'importe où **sauf au Théâtre**.



Lorsque vous jouez avec les extensions "Allée Sombre" ou "Pouvoirs du Magicien", d'autres effets peuvent modifier le montant de Point d'Action que vos Personnages possèdent.

Les Points d'Action sont immédiatement dépensés pour une ou plusieurs Action(s) disponible(s) sur leur Lieu respectif - ils ne peuvent pas être gardés pour plus tard. Le coût en Point d'Action d'une Action est indiqué dans un demi-cercle sous son symbole. Une fois que le joueur a effectué toutes les Actions qu'il souhaitait avec le Placement de son Personnage, on procède de la même façon avec le prochain joueur en suivant l'Ordre d'Initiative.

PLACEMENT DE PERSONNAGE

Exemple du Centre-ville

TOTAL	6⚡	5⚡	3⚡	3⚡	
EXEMPLE DE DÉPENSE					

LIEUX



Les joueurs peuvent utiliser le Centre-ville pour ajouter à leur répertoire de nouveaux Tours de Magie, plus élaborés, en rendant visite au grand Dahlgaard dans sa Résidence, augmenter leur équipe en recrutant des Personnages à l'Auberge, ou obtenir des Pièces supplémentaires à la Banque.

Les Actions suivantes peuvent être effectuées au Centre-ville :



APPRENDRE UN TOUR DE MAGIE (3[€]) : Le joueur choisit un Tour de Magie de la Résidence de Dahlgaard, le place sur un emplacement vide de son Atelier, et place dessus un jeton Symbole non utilisé.

L'école de magie du nouveau Tour appris doit correspondre à l'un des Symboles des dés de la Résidence de Dahlgaard. Le symbole "?" indique que n'importe quelle école de magie peut être choisie.

Après avoir appris un Tour de Magie, le dé correspondant doit être placé sur sa face X.



IMPORTANT: Vous N'AVEZ PAS besoin d'avoir les Matériaux nécessaires à la réalisation du Tour de Magie pour l'Apprendre.

IMPORTANT: Vous pouvez reposer dans les pioches de la Résidence de Dahlgaard les Tour de Magie que vous ne voulez plus à

n'importe quel moment. Si vous le faites, retirez tous leurs marqueurs du jeu (y compris des cartes Spectacle).

NIVEAU DE PRESTIGE

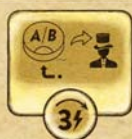
Chaque Tour de Magie a un Niveau de Prestige inscrit dans l'étoile en bas à droite de la carte. Vous ne pouvez apprendre un Tour de Magie que si vos Points de Prestige sont égaux ou supérieurs à ce Niveau.



Atteindre le Niveau de Prestige : Si vous avez moins de Prestige que le Niveau requis, vous pouvez payer la différence en Pièces lorsque vous utiliser l'Action "Apprendre un Tour de Magie".

ÉCOLE DE MAGIE FAVORITE

Vous pouvez toujours choisir d'apprendre un Tour de Magie de votre école de Magie favorite (le symbole au dessus du nom du Magicien sur sa carte) au lieu de celles désignées par les dés. Un dé doit quand même être placé sur la face X si vous apprenez un Tour de Magie de cette manière.



RECRECITER UN PERSONNAGE (3[€]) : Le joueur place sur l'Auberge un de ses Personnages inutilisé correspondant à l'un des symboles des dés de l'Auberge. Le dé choisi doit alors être positionné sur sa face X. Pendant la phase de retour des Personnages, le Personnage Recruté est ajouté à l'équipe du joueur. S'il s'agit d'un Spécialiste, le joueur récupère aussi son Plateau d'extension. Un joueur ne peut Recruter qu'un Spécialiste de chaque type (Assistante, Ingénieur, Manager).



PRENDRE DES PIÈCES (3[€]) : Le joueur choisit un dé de la Banque et prend dans la réserve générale le nombre de Pièces indiquées dessus. Le joueur place alors le dé choisi sur sa face X.





RELANCER UN DÉ (1f) : Le joueur peut relancer un dé de la Résidence de Dahlgaard, de l'Auberge ou de la Banque. En conséquence, les Tours de Magie, Personnages ou Pièces disponibles en Centre-ville peuvent changer.



MODIFIER UN DÉ (2f) : Le joueur peut modifier le résultat de l'un des dés (ex: changer un "X" en Manager, pour le Recruter plus tard).



Chaque Tour de Magie requiert un certain nombre de Matériaux. Tant qu'ils n'ont pas été récupérés, le Tour de Magie ne peut pas être Préparé, et donc ne peut pas être Réalisé au Théâtre. Le Marché est le lieu où ces Matériaux peuvent être achetés.

Les Actions suivantes peuvent être effectuées au Marché :



ACHETER (1f) : Pour 1 Point d'Action, le joueur peut acheter jusqu'à trois Matériaux de même type. Il doit aussi payer le prix de chacun (de 1 à 3 Pièces). Seuls les Matériaux présents dans la zone d'Achat du Marché (le stock actuel) peuvent être achetés de cette manière.



IMPORTANT : Les Matériaux achetés sont pris dans la réserve générale, pas de la zone d'Achat elle-même. Les Matériaux ne sont pas en quantité limitée, en cas de manque, utilisez autre chose pour les remplacer.

Les Matériaux acquis sont placés sur les emplacements de Matériau du Plateau Joueur. Les Matériaux différents occupent des emplacements différents, mais les Matériaux de mêmes types peuvent être empilés les uns sur les autres. Vous pouvez reposer des Matériaux dans la réserve générale à chaque fois que vous voulez faire de la place pour de nouveaux.

IMPORTANT : Le Plateau d'extension du Manager contient deux emplacements de Matériau Multiples. Les piles de Matériaux sur ces emplacements comptent comme s'il y avait un Matériau de plus.



NÉGOCIER (1f) : Vous ne pouvez utiliser l'Action Négociier qu'avec l'Action Acheter. Vous diminuez le prix du Matériau que vous achetez de 1 Pièce par Point d'Action de Négociation. Vous ne pouvez pas diminuer le prix d'un Matériau à 0.



COMMANDER (1f) : Si les joueurs ont besoin d'un Matériau qui n'est pas encore disponible au Marché, ils doivent le Commander. Pour 1 Point d'Action, un joueur peut placer n'importe quel Matériau de la réserve générale sur un emplacement libre de la zone de Commande (si le même Matériau n'est pas déjà présent).



Ces Matériaux seront déplacés vers la case correspondante de la zone d'Achat au moment de la phase d'Arrivée des Commandes, et seront disponible à l'Achat au tour suivant. Voir phase Fin du tour pour plus de détails.



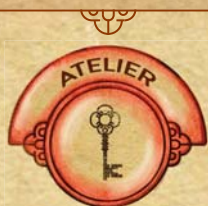
COMMANDE RAPIDE (2f) : Parfois, les joueurs ne peuvent pas se permettre d'attendre un tour pour le Matériau désiré. Pour 2 Points d'Action, un joueur peut placer n'importe quel Matériau sur l'emplacement de Commande Rapide du Marché (si l'emplacement n'est pas libre, reposez d'abord le Matériau qui s'y trouve dans la réserve). Ce Matériau fait maintenant partie intégrante du stock du Marché (pour tous les joueurs), et peut être acheté avec l'Action "Acheter", mais coûte **1 Pièce de plus**. Pendant la phase Fin du tour, le Matériau sur l'emplacement Commande Rapide retourne dans la réserve générale.



EXEMPLES D'ACTIONS AU MARCHÉ

Un joueur place son Ingénieur (2⚡) sur l'emplacement +2⚡ du Marché. Il a un total de 2+2=4 Points d'Action. Il en dépense deux pour Commander de l'Huile (-1⚡) et un Cadenas (-1⚡), et deux de plus pour Acheter deux Animaux (-1⚡) et trois Métaux (-1⚡). Les Actions Acheter coûtent aussi des Pièces : le joueur paye 7 Pièces (2*2+3*1) pour les Matériaux achetés.

Un joueur place son Magicien (3⚡) sur l'emplacement +2⚡ du Marché, il a donc un total de 3+2=5 Points d'Action. Il a besoin désespérément d'un Miroir, mais il n'y en a pas de disponible ce tour et il n'a plus beaucoup d'argent. Il dépense donc deux Points d'Action pour la Commande Rapide d'un Miroir (-2⚡), un de plus pour l'Acheter (-1⚡) et Négocie son prix de 4 à 2 Pièces (-2⚡).



L'Atelier diffère légèrement des autres Lieux de deux manières :

- Chaque joueur a son propre Atelier où ne peuvent être placés que ses propres Personnages.
- Le coût en Point d'Action de l'Action "Préparer un Tour de Magie" dépend des Tours de Magie que vous possédez.

Les Actions suivantes peuvent être effectuées à l'Atelier :



PRÉPARER UN TOUR DE MAGIE (1-3⚡) : Le nombre de Point d'Action requis pour les Préparations est indiqué dans le cercle situé sur la case en bas à gauche (l'emplacement du Jeton Tour de Magie).

Comme pour les autres lieux, vous pouvez effectuer plusieurs Action Préparer avec un seul Personnage à condition d'avoir assez de Point d'Action. Lorsque vous Préparez un Tour de Magie, placez dessus un nombre de jeton Tour de Magie égal au nombre de carrés qui se chevauchent dans la case en bas à gauche. Utilisez les jetons Tour de

Magie avec le même symbole que le jeton Symbole que vous avez posé sur le Tour de Magie lorsque vous l'avez Appris.



IMPORTANT : Si vous n'avez pas les Matériaux nécessaires, **ou** si vous avez déjà un ou plusieurs jetons Tour de Magie dessus, vous ne pouvez pas utiliser l'Action Préparer sur ce Tour de Magie.

IMPORTANT : Les Matériaux requis pour le Tour de Magie ne sont PAS perdus lorsqu'on le Prépare.

EXEMPLE D'UNE ACTION PRÉPARER

Un joueur a 2 Tissus et 3 Bois, et utilise l'Action Préparer sur le Tour de Magie "Manipulation" (1⚡). Plus tôt, quand il a appris le Tour de Magie, il l'a marqué avec un symbole "pique", il reçoit donc 2 jetons Tour de Magie avec un symbole "pique".

IMPORTANT : Les Tours de Magie sur le Plateau d'extension de l'Ingénieur reçoivent 1 jeton Tour de Magie supplémentaire lorsqu'ils sont Préparés.

Les Actions suivantes deviennent disponibles lorsque le Spécialiste correspondant est Recruté. Elles peuvent être effectuées par n'importe quel Personnage, pas seulement par le Spécialiste. Pour mémoire : les emplacements de Tour de Magie, de Matériaux ou d'Apprenti sont mieux sur les plateaux Spécialistes que sur le Plateau Principal !



DÉPLACER DES TOURS DE MAGIE (1⚡) : Déplacez un de vos Tours de Magie sur l'emplacement de Tour de Magie de l'Ingénieur, ou permutez le Tour de Magie qui s'y trouve avec un autre que vous possédez.



DÉPLACER DES MATÉRIAUX (1⚡) : Déplacez une de vos piles de Matériaux sur l'emplacement de Matériau Multiple du Manager ou permutez la pile qui s'y trouve avec une autre que vous possédez.



DÉPLACER DES APPRENTIS (1⚡) : Déplacez un de vos Apprentis et la carte d'Affectation située sous lui (s'il y en a une) sur l'emplacement de l'Assistante (s'il est libre).

Un exemple détaillé sur la phase de Placement des Personnages au Théâtre se trouve en Annexe.

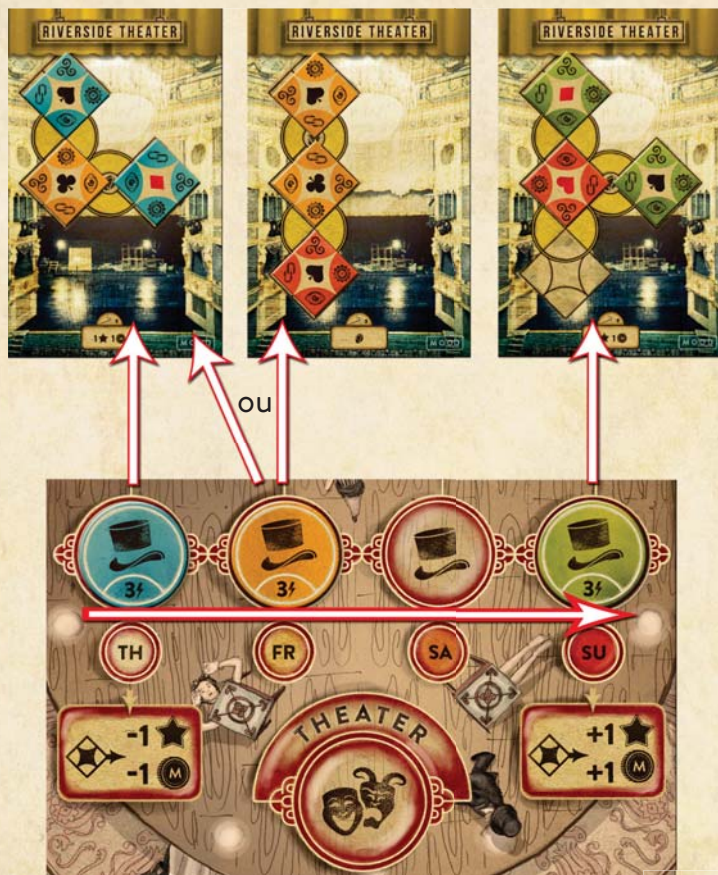
PHASE SPECTACLE

Une fois que les joueurs ont placé tous les Personnages qu'ils désiraient, la phase Spectacle commence. Les joueurs ayant leur Magicien sur un emplacement Spectacle vont maintenant effectuer leur Action Spectacle. Les Spectacles sont récompensés en Prestige, en Pièces et parfois en Éclats de Trickerion.

JOUER

Dans l'ordre du Jeudi au Dimanche (PAS dans l'Ordre d'Initiative), un joueur dont le Magicien est sur l'emplacement Spectacle correspondant choisit une carte Spectacle qui a **au moins un de ses jetons Tour de Magie dessus**, et Réalise TOUS les Tours de Magie de la carte. La carte Spectacle peut aussi contenir des jetons Tour de Magie d'autre joueurs. Dans ce cas, ces joueurs sont des artistes invités dans le Spectacle et leurs Tours de Magie sont aussi Réalisés.

Lorsqu'un Spectacle est terminé, tous les jetons de la carte sont remis dans les réserves de leurs propriétaires, et on Joue le Spectacle suivant.



PAIEMENT DES RÉCOMPENSES (POUR TOUS)

Tous les joueurs avec au moins un jeton Tour de Magie dans le Spectacle Joué reçoivent les récompenses (Prestige, Pièce et Éclat) de TOUTES ses cartes Tour de Magie représentées par ses jetons sur la carte Spectacle.



MODIFICATEURS DE RÉCOMPENSE



Les paiements du **Jeudi** et du **Dimanche** sont différents de ceux du Vendredi et Samedi. Avoir au moins un Personnage sur



l'emplacement du Jeudi oblige le joueur à retirer 1 au Prestige et aux Pièces reçus en récompense de TOUS ses Tours de Magie Réalisés, alors qu'avoir un Personnage sur l'emplacement du Dimanche permet d'ajouter 1 aux récompenses. Cela s'applique aussi si les Tours de Magie du joueur font partie du Spectacle d'un autre joueur et lorsque le Magicien du joueur n'est pas présent au Théâtre. Si le joueur n'a pas de Personnage dans le Théâtre quand ses Tours de Magie sont Réalisés, il reçoit les mêmes modificateurs de récompenses que celui qui Joue le Spectacle. Une récompense en Prestige ou en Pièces ne peut jamais être inférieure à 0.

BONUS D'ARTISTE (SEULEMENT CELUI QUI JOUE)

En plus des récompenses pour ses Tours de Magie, le Magicien qui Joue le Spectacle gagne aussi les bonus suivants :

- **Bonus d'Enchaînement** : 1 Point de Prestige pour chaque Enchaînement de Tour de Magie pendant son Spectacle.
- **Bonus de Spécialistes** : Le Magicien qui Joue le Spectacle gagne aussi les bonus suivant s'il a un(des) Spécialiste(s) dans les coulisses du Théâtre pendant ce tour :
 - » 2 Points de Prestige pour une Assistante
 - » 2 Pièces pour un Manager
 - » 1 Éclat de Trickerion pour un Ingénieur
- **Bonus de la carte Spectacle** : Le Prestige, les Pièces ou les Éclats de Trickerion gagnés sont indiqués au bas de la carte Spectacle choisie.



Une fois que tous les Spectacles ont été Joués et que tout le monde a reçu ses récompenses, la phase Spectacle se termine et la phase Fin du tour commence.

SPECTACLE (RÉSUMÉ)

Dans l'ordre des Jours de la Semaine, les joueurs avec un Magicien sur un emplacement Spectacle choisissent UNE carte Spectacle avec au moins un de leur propre jeton Tour de Magie dessus et Réalisent TOUS les Tours de Magie qui sont dessus. Tous les joueurs reçoivent des récompenses après que leurs Tours de Magie aient été Réalisés de cette manière.

- Celui qui Joue le Spectacle reçoit un bonus de Prestige pour chaque Tour de Magie Enchaîné pendant le Spectacle.
- Celui qui Joue le Spectacle reçoit des bonus de Prestige, des

Pièces ou des Éclats de Trickerion en fonction de ses Spécialistes présents dans les coulisses du Théâtre.

- Celui qui Joue le Spectacle reçoit les bonus indiqués au bas de la carte Spectacle choisie.



PHASE FIN DU TOUR

La phase de Fin du tour est composée de six sous-phases qui terminent le tour en cours et préparent le tour suivant.

- **Retour des Personnages** : Chaque Personnage (y compris ceux Recrutés ce tour) retourne sur le Plateau Joueur de son propriétaire. Si un Spécialiste a été Recruté, son Plateau d'extension est ajouté à la suite du Plateau Joueur de son propriétaire.
- **Païement des Salaires** :
 - » Payer 1 Pièce pour chaque Apprenti qui a travaillé (sauf celui du Plateau d'extension de l'Assistante).
 - » Payer 2 Pièces pour chaque Spécialiste qui a travaillé.
 - » Les joueurs qui ne peuvent pas payer les Salaires perdent 2 Points de Prestige pour chaque Pièce non payée. **Les Salaires doivent être payés tant que les joueurs ont au moins 1 Pièce.**
- **Déplacer les cartes Spectacle** : Toutes les cartes Spectacle du Théâtre sont déplacées d'une case dans le sens horaire. A partir du **troisième tour**, la dernière carte Spectacle (et tous les Tours de Magie qu'elle contient) est défaussée. Ensuite, la carte du dessus du paquet Spectacle est placée sur l'emplacement de gauche laissé libre. Cela signifie qu'à 2,3 ou 4 joueurs il y a toujours 3,4 ou 5 cartes Spectacle disponibles durant les tours 3 à 5.



- **Arrivée des Commandes** : Déplacez tous les Matériaux de la zone Commande vers les emplacements correspondants de la zone Achat. Les Matériaux déjà présents sur ces emplacements sont

remplacés par ceux de la zone Commande et retournent dans la réserve générale. Le Matériau sur l'emplacement Commande Rapide retourne aussi dans la réserve.



- **Retour des Affiches** : Toutes les Affiches des Magiciens retournent dans les mains de leurs propriétaires.
- **Déplacer le Compte tour** : Avancez le Cristal Trickerion d'une case sur la piste Compte tour.



Ceci termine le tour - après avoir déplacé le Compte tour, un nouveau tour commence.

FIN DU JEU

Après la phase de fin du cinquième tour, un décompte final se produit pendant lequel les joueurs marquent des Points de Prestige d'après ce qu'ils ont obtenu durant la partie. Suivant l'Ordre d'Initiative, chacun reçoit :

- 1 Point de Prestige pour chaque Éclat de Trickerion non dépensé
- 1 Point de Prestige pour chaque lot de 3 Pièces
- 2 Points de Prestige pour chaque Apprenti
- 3 Points de Prestige pour chaque Spécialiste

Après le décompte final, la partie se termine et le joueur avec le plus de Points Prestige dans l'Ordre d'Initiative gagne.

VI. EXTENSIONS

L'ALLÉE SOMBRE

Cette extension ajoute au jeu les nouveaux éléments suivants :

- Un nouveau Lieu : l'Allée Sombre
- Deux tours supplémentaires : la partie se terminera après sept tours au lieu de cinq
- Un niveau supplémentaire pour les cartes Tour de Magie, avec un Niveau de Prestige de 36
- Des Prophéties qui modifient les règles du jeu à chaque tour

Les changements de règle suivants s'appliquent au jeu de base :

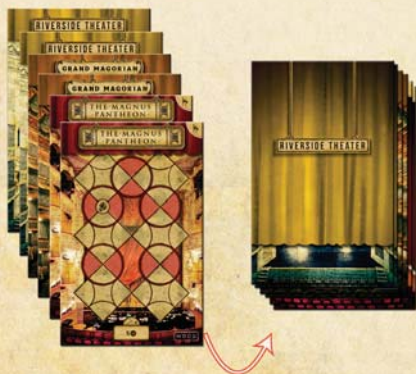
MISE EN PLACE GÉNÉRALE

Retournez le **Plateau Principal** et les **Plateaux Joueur** sur leur face "Allée Sombre" (représentée par un symbole "chat noir"). Triez par catégorie **toutes** les cartes Tour de Magie en quatre pioches et placez les faces visibles sur leurs emplacements respectifs de la résidence de Dahlgaard dans le Centre-ville. Chaque pioche doit contenir 12 cartes Tour de Magie au lieu de 8 dans le jeu de base.

Mélangez les quatre **paquets de cartes d'Affectation Spéciales** (triés par Lieu) et posez les faces visibles sur leurs emplacements respectifs de l'Allée Sombre.

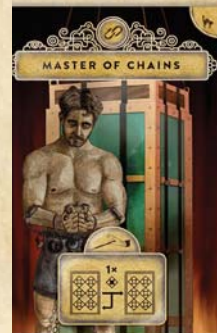


Formez un paquet Spectacle avec deux cartes "Magnus Pantheon", deux cartes "Grand Magorian" et deux cartes "Riverside Theater", choisies au hasard et placées les une sur les autres dans cet ordre.



MISE EN PLACE JOUEUR

Les joueurs utilisent leur carte Magicien du côté du symbole "chat noir", chacun ayant une Capacité Spéciale qui peut grandement influencer la façon de jouer. Voir l'Annexe pour des explications détaillées sur les Capacités des Magiciens.



Chaque joueur reçoit une main de départ de 6 cartes d'Affectation Permanente (2 Théâtre, 1 Atelier, 1 Marché, 1 Centre-ville, 1 Allée Sombre).



Après avoir terminé les mises en place, choisissez au hasard trois Prophéties, et placez-les sur les emplacements de la Boule de Cristal. Posez les Prophéties restantes en pile faces cachées à côté du Plateau Principal (il n'y a pas de Prophétie Active le premier tour).

PHASE DE PLACEMENT DES PERSONNAGES

Les joueurs peuvent également utiliser le Lieu "Allée Sombre" lors des phases d'Affectation et de Placement des Personnages.



Si les Magiciens n'ont pas peur de se salir les mains pour gagner un avantage dans cette compétition féroce, alors ils doivent se rendre dans l'Allée Sombre. Là-bas, les Affectations standards peuvent être épicées avec de sales Tours, et même le futur peut être influencé en rendant visite à la Diseuse de Bonne Aventure.

CARTES D'AFECTATION SPÉCIALE

Dans l'Allée Sombre, les joueurs peuvent obtenir des cartes d'Affectation Spéciale pour les quatre autres Lieux. Quand elles sont piochées, ces cartes sont ajoutées aux cartes d'Affectation de la main du joueur, et sont utilisées pendant la Phase d'Affectation comme les cartes d'Affectation Permanente (elles sont posées sous les Personnages, qui seront placés plus tard sur le Lieu indiqué par la carte).

Les deux différences entre les cartes d'Affectation Permanente et d'Affectation Spéciale sont :

- Les cartes d'Affectation Spéciale ne peuvent être utilisées qu'une fois, elles retournent sous la pioche Allée Sombre correspondante durant la Phase de Fin du tour.
- Chaque carte d'Affectation Spéciale possède un puissant bonus. Ce bonus améliore en général une Action spécifique (représenté par l'image encadrée) au Lieu indiqué par la carte, et ne s'applique que pour une Action, même si le joueur en fait plusieurs avec le Personnage (à l'exception de la carte "Traveling Merchant"). Quand un Personnage est placé en utilisant une carte d'Affectation Spéciale, toute Action peut être choisie sur ce Lieu, mais si ce n'est pas celle améliorée par la carte, le bonus est perdu. Certaines cartes ont le symbole "?" indiqué dans le cadre ; dans ce cas, le bonus s'applique une fois pour n'importe quelle Action sur ce Lieu. **Lorsque le Personnage est placé, les joueurs peuvent choisir de ne pas effectuer le bonus mais de gagner +1 Point d'Action pour ce Lieu à la place.**



Les Actions suivantes peuvent être effectuées dans l'Allée Sombre :



PIOCHER LA PREMIÈRE CARTE (1⚡) : Le joueur pioche la carte du dessus de n'importe quel paquet de cartes d'Affectation Spéciale de l'Allée Sombre.



PIOCHER D'AUTRE CARTES (2⚡) : Piocher une deuxième carte d'Affectation et les suivantes coûtent 2 points d'Action (par joueur, pas par tour).



DISEUSE DE BONNE AVENTURE (1⚡) : Le joueur peut déplacer chaque Prophétie en attente d'une case dans le sens horaire.

PHASE DE FIN DU TOUR

Les sous-phases suivantes sont ajoutées à la phase de Fin du tour :

- **Déplacer les Prophéties :** La Prophétie Active est défaussée et la Prophétie en attente sur l'emplacement le plus à gauche est déplacée sur l'emplacement de Prophétie Active adjacent à la piste de Compte tour. Cette Prophétie sera active durant le prochain tour de jeu et modifiera les règles du jeu. Déplacez les Prophéties restantes dans le sens horaire, piochez-en une nouvelle et placez-la sur l'emplacement le plus à droite.

- **Défausser des cartes d'Affectation :** Toutes les cartes d'Affectation Spéciales qui ont été utilisées sont placées dans une défausse faces cachées. Les cartes sous les Personnages au Repos ne sont pas considérées utilisées. Après que toutes les cartes d'Affectation Spéciales aient été défaussées, la carte du dessus de chaque paquet est mise dessous.

FIN DU JEU

Le jeu se termine après le **septième tour au lieu du cinquième**. Le décompte final est différent du jeu de base. Les joueurs reçoivent :

- 1 Point de Prestige pour chaque Éclat de Trickerion non utilisé
- 1 Point de Prestige pour chaque lot de 3 Pièces
- 2 Points de Prestige pour chaque carte d'Affectation Spéciale en main non utilisée

Les joueurs peuvent potentiellement aussi gagner des Points de Prestige pour leurs Tours de Magie avec un Niveau de Prestige de 36. Chacun de ces Tours de Magie a une condition indiquée en bas. **Si les conditions et les Matériaux requis pour ce Tour de Magie sont remplis, le joueur gagne à la fin de la partie le montant de Prestige indiqué.**

EXEMPLE

Le joueur a le Tour de Magie de Magie "Assistante's Revenge" dans son Atelier, et il possède les Matériaux nécessaires pour le Préparer. Si il a aussi une Assistante à la fin de la partie, il reçoit 7 Points de Prestige supplémentaires lors du décompte final.

POUVOIRS DU MAGICIEN

Cette extension introduit un nouvel élément au jeu : les Pouvoirs du Magicien. Elle offre la possibilité de personnaliser son Magicien et ajoute plus de profondeur stratégique à la partie.

L'extension "Pouvoirs du Magicien" ne peut être jouée qu'avec l'extension "Allée Sombre".

Les changements suivants s'appliquent à la règle du jeu de base lorsque l'on utilise l'extension "Pouvoirs du Magicien" :

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

Mélangez chacun des trois paquets de cartes Pouvoir (jaune, orange et rouge), et placez-les faces cachées à côté du Plateau Principal, accessible de tous. Comme pour les cartes Tour de Magie, les cartes Pouvoirs du Magicien ont des Niveaux de Prestige de 1, 16 ou 36 (imprimé dans une étoile de chaque côté de la carte).



MISE EN PLACE JOUEUR

En plus de la mise en place de base, chaque joueur reçoit **4 cartes Pouvoirs du Magicien de chaque couleur** (12 en tout). Les joueurs en prennent connaissance puis en défaussent 4, pour n'en garder que 8 pour la partie.

Chaque joueur reçoit **3 Éclats de Trickerion au lieu de 1**.

PHASE D'AFFECTATION

Au début de la phase d'Affectation, chaque joueur peut apprendre jusqu'à une carte Pouvoir.

Les Pouvoirs sont appris en les plaçant face visible dans les prolongements des emplacements de Pouvoir sur le bord gauche du Plateau Joueur. Un Pouvoir peut être placé dans le prolongement d'un emplacement si :

- L'emplacement est indiqué comme valide sur la carte Pouvoir
- L'emplacement est ouvert avec des Éclats de Trickerion (voir plus bas dans Éclats de Trickerion)
- Vous avez atteint le Niveau de Prestige du Pouvoir (ou payez en Pièces la différence entre le Niveau de Prestige et votre valeur actuelle de Prestige)

Si un emplacement contient déjà un Pouvoir, vous devez d'abord reprendre ce Pouvoir en main avant d'en placer un nouveau à cet endroit.

ÉCLATS DE TRICKERION

Dans cette variante de jeu, les Éclats de Trickerion sont stockés sur les emplacements de Pouvoir du Plateau Joueur en les plaçant sur les représentations graphique des Éclats. Les Éclats sont ajoutés de bas en haut (en commençant par l'emplacement 1 Éclat), et dépensés de haut en bas. Un emplacement Pouvoir avec des Éclats sur toutes ses représentations graphiques est considéré ouvert et des Pouvoirs peuvent y être placés. Quand l'Éclat d'un emplacement Pouvoir est dépensé, le Pouvoir placé à cet endroit retourne immédiatement dans votre main.



Dans le cas où tous les emplacements sont remplis par des Éclats, et que vous en possédez en plus, ces Éclats sont dépensés en premier.

FIN DU JEU

Le décompte final est différent du jeu de base. Les joueurs reçoivent :

- 1 Point de Prestige pour chaque lot de 3 Pièces
- 2 Points de Prestige pour chaque carte d'Affectation Spéciale en main non utilisée

Dans cette variante de jeu, **les Éclats de Trickerion ne rapportent pas de Point de Prestige** à la fin de la partie.

Les joueurs peuvent aussi gagner des Points de Prestige pour leurs Tours de Magie avec un Niveau de Prestige de 36. Chacun de ses Tours de Magie a des conditions inscrites en bas. Si chacune de ces conditions et les Matériaux requis sont réunis, alors le joueur marque le nombre de Point de Prestige indiqué dans les conditions.

VII. ANNEXE

CAPACITÉ DES MAGICIENS



THE MECHANIKER (amélioration mécanique) : Une fois par tour, un de vos Apprentis reçoit un Point d'Action supplémentaire quand il est placé sur n'importe quel Lieu sauf au Théâtre.



PRIESTESS OF MYSTICISM (trame du destin) : Pour 1 Point d'Action dans l'Allée Sombre, vous pouvez défausser une Prophétie Active, la remplacer par une Prophétie en attente et en piocher une nouvelle pour remplacer cette dernière.



MASTER OF CHAINS (se libérer) : Avant la Phase Spectacle, vous pouvez faire une Action Reporter spéciale sans placer de Personnage. A la différence de l'Action Reporter classique, vous percevez le(s) bonus d'Enchaînement si vous en créez avec cette Action.



THE GREAT OPTICO (mimétisme) : Une fois par tour, vous pouvez utiliser une de vos cartes d'Affectation Permanente avec l'effet de la carte d'Affectation Spéciale du même Lieu qu'un adversaire a révélé.



THE RED LOTUS (vol de tour) : Vous pouvez choisir de recevoir la récompense du Tour de Magie d'un adversaire Réalisé dans le même Spectacle au lieu de la votre si vous êtes celui qui Joue le Spectacle et que

le Niveau de Prestige du Tour choisi est inférieur ou égal au votre. L'adversaire reçoit un Point de Prestige de moins pour le Tour volé de cette façon.



YORUBA SPIRITMASTER (possession de l'âme) : Une fois par tour, avant qu'un adversaire ne choisisse une carte Spectacle à Jouer, vous pouvez payer un Éclat de Trickerion pour choisir sa carte à sa place. La carte que vous lui choisissez doit avoir au moins un de ses Jeton Tour de Magie dessus.



ELECTRA (Surcharge) : Le joueur peut choisir d'empiler deux jetons du même Tour de Magie lorsqu'il Monte un Tour. Il compte comme un Tour de Magie et les bonus d'Enchaînements ne sont payés qu'une fois. Lorsqu'il est Réalisé, ce Tour de Magie rapporte 1, 2 ou 3 Points de Prestige et de Pièces supplémentaires suivant si son Niveau de Prestige est de 1, 16 ou 36.



THE GENTLEMAN (Magie de groupe) : A chaque fois que le Magicien est placé sur un emplacement d'Action au Centre-ville, au Marché ou dans l'Allée Sombre, vous recevez un nombre de Point de Prestige équivalent au nombre de Tour de Magie que vous possédez.

RÈGLES OPTIONNELLES - DUEL DE MAGICIENS

Le Duel de Magiciens est une règle optionnelle qui permet de diversifier et rendre plus intenses les parties à deux joueurs.

Deux nouveaux éléments sont utilisés dans le Duel de Magiciens :

- **Cartes de configuration de tour**
- **Cartes Spectacle avec Jetons Tour de Magie grisés imprimés dessus**

Les changements suivant s'appliquent aux règles du jeu de base :

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

Faites une pioche faces visibles avec cinq (jeu de base) ou sept (Allée Sombre) cartes de configuration de tour et placez-la à côté du Plateau Principal.

Utilisez les cartes Spectacle avec les Jetons Tour de Magie grisés pour créer la pioche Spectacle.

LANCER LES DÉS

Après avoir lancé les dés du Centre-ville, placez la carte du dessus de la pioche configuration de tour à côté de la pioche. En vous référant au dessin de la carte, cachez les emplacements du Centre-ville, du Marché, de l'Allée Sombre et 2 jours de la semaine au Théâtre en utilisant les disques Personnage d'une couleur non utilisée.

De cette façon, ils y aura des emplacements disponibles de Personnages ou des jours de la semaine différents à chaque tour, et, puisque les joueurs peuvent voir la carte qui sera jouée, ils pourront prévoir leur coups d'avance.

ENCHAÎNEMENTS DE TOURS DE MAGIE

Les joueurs peuvent créer des Enchaînements de Tour de Magie avec les Jetons Tour de Magie grisés imprimés sur la carte Spectacle.

CRÉDITS

CONCEPTION DU JEU

Viktor Péter
Richárd Ámann

ILLUSTRATIONS

Villő Farkas – Directeur Artistique (Interface, Personnages, Ville)
Lacza Fejes – Illustrateur (Tours de Magie)
Csilla Bíró – Illustrateur (Tours de Magie)
Ágnes Staudt – Illustrateur (Ateliers)
Attila Sáfrány – Illustrateur (Affiches)
Gergő Ádám – Illustrateur (Affiches)

LIVRET DE RÈGLES

Viktor Péter
Villő Farkas

RELECTURE

Jesús Sánchez López
Lutz Pietschker
Fabien Allois
Sherry Tiao

TRADUCTION FRANÇAISE

Fabien Allois
Julien Basset
Franck Cini
Jean-Frédéric Maille
Timothée Pecatte
Skayne

TESTS

Remerciement spécial à Géza Gálos et Dániel Tóth-Szegő pour leur partie de test et leurs idées excellentes !

Ádám Jóna, Ádám Török, Ádám Turczy, Ágnes Viktória Takács, Anna Kokavec, Anton Bendarjevskiy, Balázs Hátori, Balázs Lenhardt, Bastian Zug, Bence Krénusz, Benedek Farkas, Benjámín Tompai, Bettina Krénusz, Dániel Turchányi, Dávid Tóth, Dorka Péter, Eszter Teszár, Ferenc Somoskői, Gábor Bálint, Katalin Marosy, Kriszta Vészi, Krisztina Szeder – Szabó, 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

Tous ceux de l'Anduril's Flame Club, de Gém Club et de l'Essen Spiel 2014 qui ont joués à Trickerion et nous ont donnés un très bon retour.

MODÈLES POUR LES PERSONNAGES

Szabina Szőgyi : Assistante
Benjamin Tompai : Assistant
Anna Kokavec : Manager
Péter Biacsics : Manager
Kriszta Vészi : Ingénieure
Péter Csaba : Ingénieur
Emőke Bada : Diseuse de Bonne Aventure
Bálint Bada : Yoruba Spiritmaster
Soma Hajnóczy : The Gentleman
Dorka Péter : Electra
Gergely Karácsonyi : the Master of Chains
Hai Thanh Le Phuong : The Red Lotus

REMERCIEMENT SPÉCIAL

Aux 4330 soutiens sur Kickstarter, qui nous ont aidés à faire de Trickerion une réalité,

Rebecca et Sven Stratmann pour avoir rassemblé plus de 100 soutiens Allemands lors de notre campagne Kickstarter,

Herbert Székely et András Kormanik pour leur aide précieuse lors du lancement de notre campagne Kickstarter,

Soma Hajnóczy pour avoir introduit de la vraie magie dans Trickerion,

Richard Ham, Christopher Dickinson, Antonios Sartzetakis, Ryan LaFlamme et Markus Weihrauch pour leur examen du jeu,

Péter Csaba de DropBy Digital pour nous avoir aidé depuis le début de toutes les manières possibles,

Gergely Karácsonyi de DropBy Digital pour la place dans son bureau et le formidable site internet,

Ferenc Somoskői pour ses encouragements et sa publicité,

The SpeakEasy guys pour les vidéos,

Viktor Csete pour les prototypes,

Szabina Szőgyi pour son aide essentielle à Essen,

Et surtout, nos parents, amis et partenaires pour nous avoir toujours aidés et soutenus.

MERCI !

© MindClash Games, 2015. Tous droits réservés.



EXEMPLE A : PLACEMENT DE PERSONNAGE ET DE JETON TOUR DE MAGIE AU THÉÂTRE

Le joueur vert place son Magicien sur l'emplacement "Dimanche" des Spectacles pour pouvoir Jouer un Spectacle à la prochaine phase (1). Aucun autre joueur ne peut placer de Personnage sur l'emplacement "Dimanche" jusqu'à la fin du tour. Vert pourrait encore placer un(des) Personnage(s) en Coulisser le Dimanche, mais il a déjà placé ses jetons Tour de Magie à Réaliser (sur la première carte Spectacle).

Le joueur jaune place son Manager sur l'emplacement "Vendredi" (2). Le Spectacle du Vendredi se déroule avant celui du Samedi et ils ont les mêmes Récompenses, donc le joueur a plus de chance de Jouer la carte Spectacle qu'il désire. Il a 2 Points d'Action, donc il choisit de Préparer 2 Tours de Magie (2a et 2b). Il crée un Enchaînement qui lui fait immédiatement gagner 1 Point de Prestige ou 1 Pièce.

Le joueur bleu place son Assistante sur l'emplacement "Jeudi" (3). Il gagne +1 Point d'Action, pour un total de trois, mais avec un malus de -1 Point de Prestige ou -1 Pièce pour chaque Tour de Magie qu'il Réalisera. Pour deux Points d'Action, il place 2 jetons Tour de Magie (3a et 3b), créant des Enchaînements, il reçoit au choix 2 Points de Prestige ou 2 Pièces (le Tour de Magie "pique" ayant un Niveau de Prestige de 16). Avec son troisième Point d'Action, il place un troisième jeton Tour de Magie sur la deuxième carte, créant un Enchaînement avec le joueur jaune, et reçoit 2 Point de Prestige ou 2 Pièce de plus (3c) (puisque le Tour de Magie "pique" a un Niveau de Prestige de 16).

Le joueur jaune place un Apprenti sur l'emplacement « Vendredi » restant. Avec son Point d'Action, il place un jeton Tour de Magie sur la première carte, mais comme l'école de Magie de ce Tour est de type Mécanique, il ne peut pas créer d'Enchaînement (4).

Pendant ce tour, le joueur rouge utilise son Magicien pour Monter un Tour de Magie au lieu de Jouer un Spectacle (5). Son but est d'avoir ses Tours de Magie Réalisés par les autres joueurs. Il perd le bonus d'Interprétation, mais ça lui permet d'utiliser les 3 Points d'Action de son Magicien. Il les utilise pour Monter 3 Tours de Magie, sur différentes cartes Spectacle, pour être sûr qu'ils soient tous Réalisés (5a, 5b et 5c). Il lui est aussi possible de créer des Enchaînements avec chaque placement.

Le joueur bleu place son Magicien sur l'emplacement "Jeudi" des Spectacles (6). Il sera donc le premier à Jouer un Spectacle durant la phase Spectacle.

Finalement, le joueur jaune place son Magicien sur l'emplacement "Vendredi" des Spectacles (7).

EXEMPLE B : PHASE SPECTACLE

Les joueurs bleu, jaune et vert vont Jouer un Spectacle durant ce tour.

Ayant choisi le Jeudi, le joueur bleu est le premier à choisir quelle carte Spectacle il va Jouer. Il choisit la troisième, avec deux de ses Tours de Magie et un appartenant au rouge. Il reçoit les Récompenses indiquées sur les deux cartes de Tour de Magie auquel ces jetons appartiennent, mais il doit soustraire 1 Pièce ou 1 Point de Prestige par Tour de Magie (au total -2 Points de Prestige ou -2 Pièces) parce qu'il Joue le Jeudi. De plus, il reçoit 2 Points de Prestige bonus pour les 2 Enchaînements, et 2 Points de Prestige bonus pour avoir son Assistante dans le Théâtre durant le Spectacle.

Le joueur rouge reçoit aussi la Récompense correspondant à son Tour de Magie. La réduction de -1 ne s'applique pas pour lui puisqu'il a choisi le Samedi.

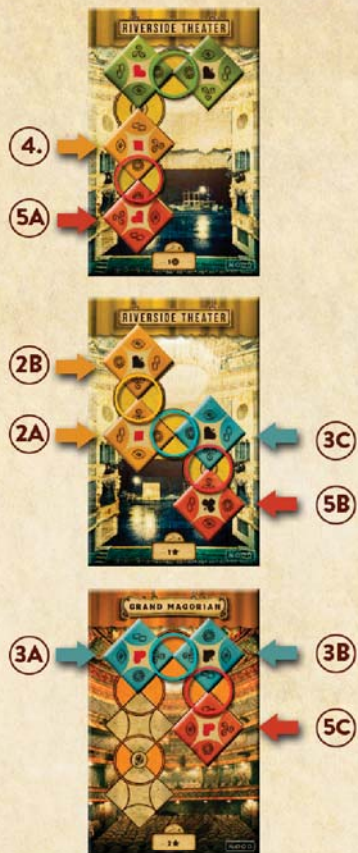
Le joueur jaune choisit la deuxième carte Spectacle. Il reçoit les Récompenses pour ses Tours de Magie, un bonus de 3 Points de Prestige pour les 3 Enchaînements de la carte, et un bonus de 3 Pièces pour avoir son Manager au Théâtre. Le bleu et le rouge reçoivent aussi leur Récompense pour leur Tour de Magie, mais le bleu avec une réduction de -1 pour avoir choisi le Jeudi.

Finalement, le joueur vert choisit la première carte, reçoit les Récompenses pour ses deux Tours de Magie, avec un bonus de +1 à chacun pour avoir Joué son Spectacle le Dimanche. Il reçoit aussi 2 Points de Prestige pour les deux Enchaînements de la carte (les jetons de Tours de Magie vert et jaunes ne sont pas Enchaînés). Les joueurs jaune et rouge reçoivent aussi leur Récompense pour leur Tour de Magie, sans bonus ni réduction (ils ont choisi respectivement le Vendredi et le Samedi).

Le joueur bleu aurait pu choisir la deuxième carte Spectacle, puisqu'il a un jeton dessus. Dans ce cas, il aurait reçu la Récompense d'un seul Tour de Magie, mais aurait reçu trois Points de Prestige bonus pour les trois Enchaînements de la carte. Cela aurait laissé la première carte Spectacle l'unique choix du joueur jaune, et la troisième carte Spectacle n'aurait pas pu être Jouée, puisque le joueur rouge est en Coulisser plutôt que sur la Scène. Ce scénario aurait été le pire pour le joueur vert puisqu'il n'aurait pas pu Jouer de Spectacle. Il aurait juste reçu les Récompenses de ses deux Tours de Magie Réalisés pendant le Spectacle du joueur jaune, bien sûr avec un bonus de +1 pour chaque Tour de Magie (grâce au Dimanche), mais il aurait abandonné les bonus dûs aux Enchaînements pendant son Spectacle.



EXAMPLE A



EXAMPLE B

