

TRICKERION

LÉGENDE DE L'ILLUSION



RÈGLES DU JEU

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 sept 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 !

BUT DU JEU

Dans "Trickerion – Légende de l'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 sept semaines, 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 sept semaines remporte la partie.

CONTENU

MATÉRIEL

- 1x Plateau Principal
- 4x Plateaux Joueur
- 12x Plateaux Spécialiste
- 32x Disques Personnage (8 de chaque couleur)
- 8x Marqueurs Joueur
- 6x Dés Centre-Ville
- 48x Cartes Tour de Magie (12 par école de magie)
- 40x Cartes Affectation Permanente (10 pour chaque joueur)
- 40x Cartes Affectation Spéciale (10 pour chaque Lieu)
- 28x Cartes Spectacle
- 8x Cartes Magicien (recto verso)
- 8x Cartes Affiche du Magicien
- 64x Marqueurs Tour de Magie
- 16x Marqueurs Symbole
- 96x Matériaux (40 Basiques, 32 Avancés, 24 Supérieurs)
- 28x Pièces de 1
- 16x Pièces de 5
- 27x Marqueurs Prophétie
- 25x Éclats de Trickerion
- 1x Marqueur Pierre de Trickerion compte-tour
- 4x Aides de jeu
- 1x Règles 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.

CARTES TOUR DE MAGIE

Il y a quatre écoles de Magie :



MÉCANIQUE



MENTALISME

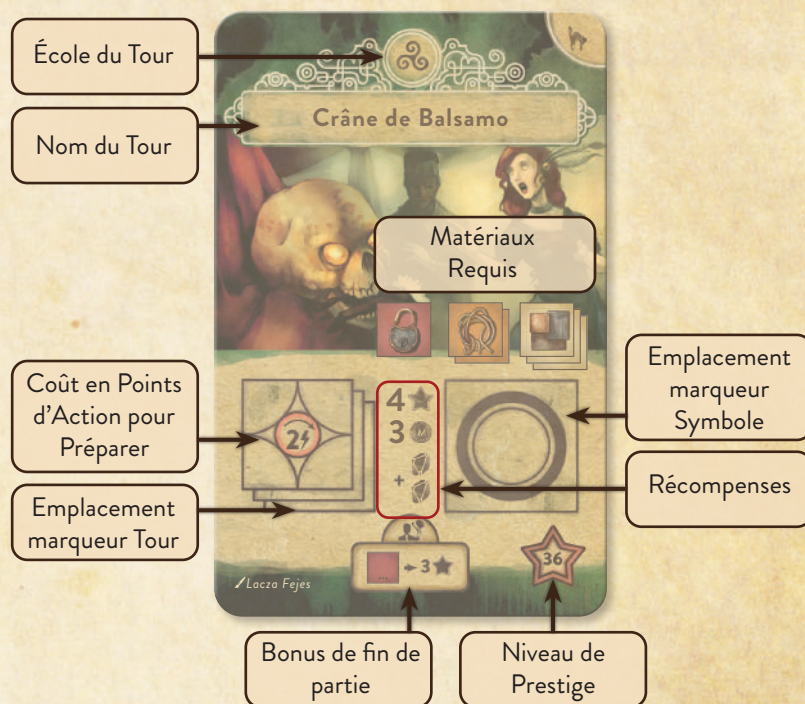


ÉVASION



OPTIQUE

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 au Théâtre un Spectacle à couper le souffle.



IMPORTANT

Les Tours de Magie peuvent avoir trois différents Niveaux de Prestige : 1, 16 ou 36. Ils seront appelés respectivement Tours de Niveau 1, 2 ou 3 tout au long de ce livret de règles.

NOTE : 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.

MATÉRIAUX



Chaque Tour de Magie a besoin de Matériaux pour être Préparé et Joué. Il y a trois types de Matériaux dans Trickerion : Basique, Avancé et Supérieur, coûtant respectivement 1, 2 et 3 Pièces. Ils peuvent être achetés au Marché et sont stockés dans l'Atelier du Magicien.

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

CARTES AFFECTATION

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

Cartes Affectation Permanente



Cartes Affectation Spéciale



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

NOTE : Voir la phase Affectation pour plus de détails sur l'utilisation des cartes 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 Affectation, où ils dépenseront leurs Points d'Action disponibles (représentés 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 Points d'Action. Il y a trois types de Spécialistes : les Managers, les Assistants et les Ingénieurs.

PLATEAU PRINCIPAL



La plupart des Lieux se trouvent sur le Plateau Principal. Ces Lieux ont tous des emplacements de Personnage (avec modificateur ⚡), 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. Une des deux faces permet de jouer sans l'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.

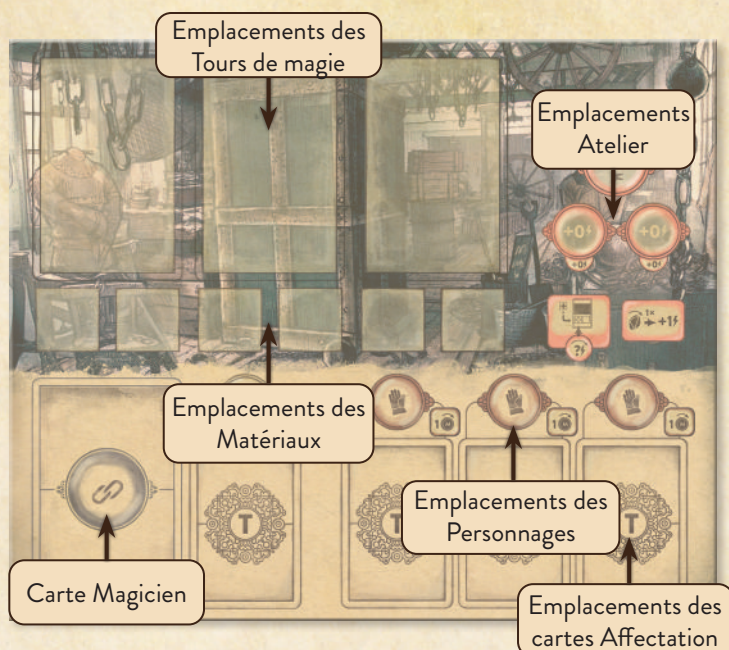
NOTE : Voir phase Lancer les Dés pour plus de détails.



PLATEAUX JOUEUR

Le Plateau personnel du Joueur est le quartier général de son Magicien. C'est là que les cartes Affectation sont placées durant la phase 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 est utilisé avec l'Allée Sombre.

PLATEAUX SPÉCIALISTE

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 marqueur de Tour de Magie supplémentaire.

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

À 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.

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

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 est utilisé avec l'Allée Sombre.



CARTES AFFICHE DU MAGICIEN

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



MARQUEURS JOUEUR

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



MARQUEURS SYMBOLE ET TOUR DE MAGIE



Chaque joueur a quatre sets de marqueurs Tour de Magie avec différents symboles. Lorsqu'une carte Tour de Magie est apprise, on lui assigne un marqueur Symbole. Les marqueurs Tour de Magie correspondant au Symbole choisi seront utilisés pour cette carte. Durant la partie, les marqueurs Tour de Magie peuvent être déplacés de la carte Tour de Magie vers une carte Spectacle.

■ **NOTE :** Voir les Actions Préparer un Tour de Magie et Monter un Tour de Magie pour plus de détails sur les marqueurs Tour de Magie.

Marqueurs Tour de Magie
(sur un Tour de Magie)



Marqueurs Tour de Magie
(sur une carte Spectacle)



CARTES SPECTACLE



Ces cartes sont situées dans le Théâtre et symbolisent un Spectacle, constitué de un ou plusieurs Tours de Magie qui sont représentés par les marqueurs Tours de Magie posés dessus. Les marqueurs Tour de Magie peuvent être placés sur ces cartes en utilisant l'Action Monter un Tour au 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 "The Magnus Pantheon" sont utilisées avec l'Allée Sombre.

PIÈCES



La Pièce est la devise de base dans 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.

■ **NOTE :** Les Pièces sont généralement dépensées pour l'achat des Matériaux et le paiement des salaires.



ÉCLATS DE TRICKERION

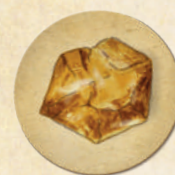
Ces Éclats sont des morceaux de la légendaire Pierre de Trickerion, et servent de troisième ressource, après le Prestige et les Pièces.

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 jouer votre spectacle.

■ **NOTE :** Les Éclats peuvent être dépensés pour acheter des Points d'Action supplémentaires(♣). À la fin de la partie, tous les Éclats restants valent chacun un Point de Prestige.

MARQUEUR PIERRE DE TRICKERION

Le marqueur Pierre de Trickerion sert de compte tour. À la fin de chaque tour de jeu, il est avancé d'une case sur la piste de tour.



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 les Tours de Magie qu'ils vont Apprendre et les Matériaux qu'ils doivent Acheter.

PROPHÉTIES



Les Prophéties sont un ajout optionnel avec l'Allée Sombre. Le but des marqueurs 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 l'Aide de jeu.

SYMBOLES UTILISÉS

CARTES

1.  Carte Tour de Magie
2.  Carte Spectacle
3.  Carte Affectation Permanente
4.  Carte Affectation Spéciale

PERSONNAGES

1.  Personnage
2.  Magicien
3.  Assistant
4.  Ingénieur
5.  Manager
6.  Apprenti

AUTRES ÉLÉMENTS DU JEU

1.  Dé
2.  Matériau
3.  Matériau Basique
4.  Matériau Avancé
5.  Matériau Supérieur
6.  Marqueur Tour de Magie

RÉCOMPENSES

1.  Prestige
2.  Pièce
3.  Éclat de Trickerion

AUTRES SYMBOLES

1.  Point d'Action
2.  Niveau de Prestige
3.  N'importe quelle (école de Magie ou Action)
4.  Immédiatement
5.  Pendant la phase Fin du tour
6.  Reçu immédiatement
7.  Reçu pendant la phase Fin du tour
8.  Dépensé
9.  Joueur actif
10.  Autre(s) Joueur(s)
11.  Enchaînement
12.  Enchaînement avec Éclat de Trickerion
13.  Spectacle / Jouer un Spectacle
14.  Faire de la Publicité
15.  Fin du Jeu

MISE EN PLACE

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

Placez le **Plateau Principal** au centre de la table.

Pour votre première partie, nous vous suggérons de ne pas utiliser l'Allée Sombre — utilisez la face sans l'Allée Sombre (le Lieu en bas à droite).

NOTE : Le jeu peut se jouer sans l'Allée Sombre, mais pour une expérience de jeu optimum, nous vous recommandons de l'ajouter après quelques parties. Si vous décidez de jouer sans l'Allée Sombre, effectuez l'installation spécifique écrite en italique.

- 1 Triez les **cartes Tour de Magie** par école de Magie (Mécanique, Mentalisme, Évasion et Optique) et placez-les face visible sur leurs emplacements respectifs de la résidence de Dahlgard dans le Centre-Ville. *Si vous jouez sans l'Allée Sombre, retirez les Tours Niveau 3 (★).*
- 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 deux cartes Spectacle de chaque type, choisies au hasard et posées dans cet ordre, du haut vers le bas : 2 "Riverside Theater", 2 "Grand Magorian", 2 "The Magnus Pantheon". Placez-la face cachée à côté du Théâtre. 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. *Si vous jouez sans l'Allée Sombre, n'utilisez pas les cartes "The Magnus Pantheon" — la pioche Spectacle n'aura que 4 cartes.*
- 4 Placez en pile tous les **Matériaux**, les **Éclats de Trickerion** et les **Pièces** à côté du plateau, accessibles à tous.
- 5 Mélangez les quatre **pioches Affectation Spéciale** (classées par Lieu), et placez-les face cachée sur les emplacements respectifs de l'Allée Sombre. *Si vous jouez sans l'Allée Sombre, passez cette étape.*
- 6 Placez la **Pierre de Trickerion** sur la case I du compteur de tour (sous la piste de Prestige).

CARTES SPECTACLE

2 joueurs

3 joueurs

4 joueurs

7

ORDRE D'INITIATIVE (voir plus loin)

TOURS DE MAGIE

PIOCHE SPECTACLE

3

4

RÉSERVE DE PIÈCES, ÉCLATS ET MATÉRIAUX



- 7 Choisissez au hasard trois **Prophéties**, et placez-les sur les emplacements de la Boule de Cristal. Posez les Prophéties restantes en pile face cachée à côté du Plateau Principal (il n'y a pas de Prophétie Active le premier tour). **N'effectuez cette étape qu'après avoir terminé l'installation des joueurs (ci-après).** Si vous jouez sans l'Allée Sombre, passez cette étape.

📌 **NOTE :** Comme les Prophéties ajoutent de la complexité, même si vous jouez avec l'Allée Sombre, vous pouvez jouer sans les Prophéties. Si c'est ce que vous décidez, ne jouez pas avec le Magicien "Prêtresse du Mysticisme".

RÈGLES POUR 2-3 JOUEURS : Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, respectivement 2 ou 1 case "+1 Point d'Action" ne sont pas utilisées au Centre-Ville, au Marché et à l'Allée Sombre. Vous pouvez utiliser les disques d'un joueur non utilisé pour masquer ces cases durant la partie.

MISE EN PLACE DES JOUEURS

En commençant par le joueur qui a le plus récemment porté un chapeau haut de forme et dans le 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 :

PLATEAU JOUEUR



1 Magicien et sa carte
1 Apprenti
Matériau(x) (valeur totale de 2 Pièces)
1 Tour de Magie (Niveau 1)

UN SPÉCIALISTE CHOISI



1 Manager
Matériau(x)
(valeur totale de 2 Pièces)



1 Ingénieur
1 Tour de Magie
(Niveau 1)

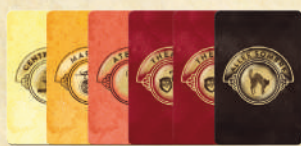


1 Assistant
1 Apprenti

AFFICHE



CARTES AFFECTATION



MARQUEURS SYMBOLE ET TOUR DE MAGIE



1 ÉCLAT DE TRICKERION



PIÈCES



- Tous les **disques Personnage** de sa couleur. Le disque Magicien et 1 disque Apprenti sont placés sur leurs emplacements respectifs du Plateau Joueur. Les autres disques constituent une réserve personnelle.
- 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 Niveau 1 de votre choix, choisi après que tous les Tours de Magie de départ aient été sélectionnés, placé sur le plateau de l'Ingénieur et marqué avec un marqueur Symbole.
 - » **Assistant** : un Apprenti supplémentaire placé sur le plateau de l'Assistante.
- **10/12/14/16 Pièces**, suivant l'Ordre d'Initiative de départ (voir ci-contre).
- **1 Éclat de Trickerion**.

❧ IMPORTANT ❧

Si par votre choix de Matériaux vous possédez ceux requis pour votre Tour de magie (en comptant ceux reçus en choisissant le Manager comme Spécialiste), alors placez sur votre Tour de Magie un nombre de marqueurs 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")

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 "Papillons Enchantés" avec deux marqueurs Tour de Magie et leur symbole respectif, 2 Tissue et un Manager avec 1 Animal.

Mécanique : le Tour de Magie "Anneaux Magiques" avec deux marqueurs Tour de Magie et leur symbole respectif, 2 Métal et une Assistante avec 1 Apprenti.

Evaison : le Tour de Magie "Tonneau Magique" avec deux marqueurs Tour de Magie et leur symbole respectif, 2 Bois et un Ingénieur avec le Tour de Magie "Évasion du Pilon".

Mentalisme : le Tour de Magie "Télépathie" avec trois marqueurs 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 marqueur Joueur de chaque joueur 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 troisième 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 (pour un total de 10/12/14/16 Pièces de départ pour le premier/deuxième/troisième/quatrième joueur).

Enfin, placez le marqueur 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.

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). **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 AFFECTATION

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

PHASE PLACEMENT DES PERSONNAGES

Toutes les cartes d'Affectation sont révélées, et, en suivant l'Ordre d'Initiative, les joueurs placent un à un leurs Personnages sur les Lieux indiqués par la carte d'Affectation correspondante. 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 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 marqueurs Tour de Magie. Le propriétaire de chaque marqueur Tour de Magie reçoit la Récompense correspondante au Tour de Magie Réalisé. Le Magicien qui Joue le Spectacle reçoit un bonus additionnel.

PHASE FIN DU TOUR

- Payer les Salaires
- Récupérer les Personnages
- Arrivée des Commandes
- Déplacer les cartes Spectacle
- Récupérer les Affiches
- Déplacer le marqueur Compte tour
- Déplacer les Prophéties (avec l'Allée Sombre)
- Défausser les cartes Affectation Spéciale (avec l'Allée Sombre)

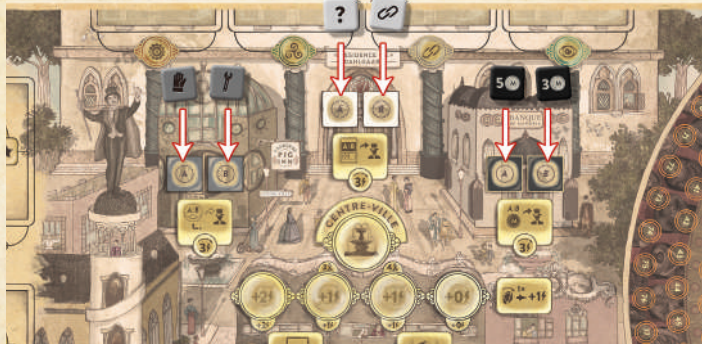
DÉTAILS DES PHASES DE JEU

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 et
- 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 marqueur des Joueurs sur la piste de Prestige.

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. 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 marqueur Initiative et reçoivent immédiatement 2 Points de Prestige. Les cartes Affiches sont récupérées durant la phase Fin du tour.

PHASE AFFECTATION

Durant la phase Affectation, les joueurs utilisent leurs cartes Affectation pour planifier à l'avance les Actions que leurs Personnages effectueront lors de la phase Placement des Personnages. Pour planifier l'Action d'un Personnage, le joueur place une carte 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.

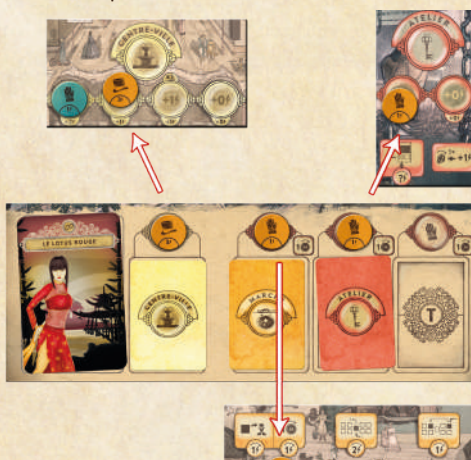


Cette phase est effectuée simultanément par tous les joueurs, jusqu'à ce que tout le monde ait placé une carte Affectation sous tous ses Personnages, ou décidé de ne plus en placer. Les Personnages sans carte Affectation sous eux ne pourront pas être joués lors de la phase Placement des Personnages et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

PHASE PLACEMENT DES PERSONNAGES

Au début de cette phase, toutes les cartes 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 Affectation correspondante. 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 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 Points d'Action est expliqué ci-contre.

SYSTÈME DE POINTS D'ACTION

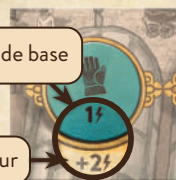
Quand un Personnage est placé sur un Lieu, il reçoit des Points d'Action, qui sont dépensés sur une ou plusieurs Actions de ce Lieu. Le montant de Points d'Action est basé sur :

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

- Apprenti : 1⚡
- Spécialiste : 2⚡
- Magicien : 3⚡

Points d'Action de base

Modificateur



LE MODIFICATEUR D'EMPLACEMENT :

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

AMÉLIORER UN PERSONNAGE

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



Lorsque vous jouez avec l'Allée Sombre, d'autres effets peuvent modifier le montant de Points 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 Points d'Action d'une Action est indiqué dans un 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 au Centre-Ville

Points d'Action du Personnage	3⚡	3⚡	2⚡	1⚡
Modificateur	+2	+1	-1	0
Éclat de Trickerion (1 maximum)	+	+	+	+
Cartes Affectation Spéciale (Allée Sombre)	+	+	+	+
TOTAL	6⚡	5⚡	3⚡	3⚡
EXEMPLE DE DÉPENSE	3⚡	2⚡	3⚡	3⚡

LIEUX



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 classiques peuvent être modifiées par des coups tordus et même le futur peut être influencé en rendant visite à la Diseuse de Bonne Aventure.

■ **NOTE :** Pour rappel, jouer avec l'Allée Sombre est une option. Vous pouvez choisir de jouer sans, spécialement si vous débutez à Trickerion.

CARTES AFFECTATION SPÉCIALE

Dans l'Allée Sombre, les joueurs peuvent obtenir des cartes Affectation Spéciale pour les quatre autres Lieux. Quand elles sont piochées, ces cartes sont ajoutées aux cartes Affectation de la main du joueur, et sont utilisées pendant la Phase Affectation comme les cartes 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 Affectation Permanente et Affectation Spéciale sont :

- Les cartes Affectation Spéciale ne peuvent être utilisées qu'une fois, elles retournent sous la pioche Allée Sombre correspondante durant la Phase Fin du tour.
- Chaque carte 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 moins que la carte indique le contraire). Quand un Personnage est placé en utilisant une carte 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 ⚡ pour ce Lieu à la place.**



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



PIOCHER UNE CARTE (1 ⚡) : Le joueur pioche les deux premières cartes de n'importe quelle pioche de l'Allée Sombre, en garde une et replace l'autre sous la pioche. Le joueur ne peut faire cette Action qu'une fois par Placement de Personnage.



PIOCHER D'AUTRES CARTES (2 ⚡) : Cette Action se résout comme l'Action Piocher une carte, mais elle coûte 2 ⚡.

■ **NOTE :** Si un joueur fait plusieurs fois l'Action Piocher lors du Placement d'un Personnage, il peut piocher toutes les cartes en une fois pour aller plus vite.

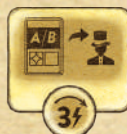


DISEUSE DE BONNE AVENTURE (1 ⚡) : Le joueur peut déplacer chaque Prophétie en attente d'une case dans le sens horaire.



Les joueurs peuvent utiliser le Centre-Ville pour ajouter à leur répertoire de nouveaux Tours de Magie, 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 (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 marqueur Symbole non utilisé.

L'école de Magie du nouveau Tour de Magie 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.

Vous pouvez reposer dans les pioches de la Résidence de Dahlgaard les Tours 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 TOUR DE MAGIE ET DE PRESTIGE

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

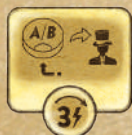
Atteindre le Niveau de Prestige : Si vous avez moins de Prestige que le Niveau requis, vous pouvez payer la différence en Pièces lorsque vous utilisez l'Action Apprendre un Tour de Magie.

Niveaux de Tour de Magie : Pour simplifier, les Tours de Magie de Niveau de Prestige 1/16/36 sont dénommés respectivement Tours de Niveau 1/2/3 dans les règles.



ÉCOLE DE MAGIE FAVORITE

Vous pouvez toujours choisir d'apprendre un Tour de Magie de l'école de Magie favorite de votre Magicien 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.



RECRUTER UN PERSONNAGE (3f) : Le joueur place sur l'Auberge un de ses Personnages inutilisés 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 Récupérer 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 (Assistant, Ingénieur, Manager).



PRENDRE DES PIÈCES (3f) : Le joueur choisit un dé de la Banque et prend dans la réserve générale le nombre de Pièces indiqué 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 Joué 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 dans 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 Matériaux du Plateau Joueur. Les Matériaux différents occupent des emplacements différents, mais les Matériaux de mêmes types peuvent être empilés (par 3 maximum). Si vous achetez des Matériaux mais que vous n'avez plus de place, vous pouvez vous défaire de vos matériaux pour en faire.

IMPORTANT

Le Plateau d'extension du Manager contient deux emplacements de Matériaux Multiples. Les piles de Matériaux sur ces emplacements comptent comme s'il y avait un Matériau de plus. **Ce Matériau bonus compte dans la limite de 3.**



NÉGOCIER (1⚡) : Vous ne pouvez utiliser l'Action Négociateur qu'avec l'Action Acheter. Vous diminuez le prix total des Matériaux que vous achetez de 1 Pièce par Point d'Action de Négociation. Vous ne pouvez pas diminuer le prix total des Matériaux à 0.



COMMANDER (1⚡) : 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 disponibles à l'Achat au tour suivant. Voir phase Fin du tour pour plus de détails.



COMMANDE RAPIDE (2⚡) : 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 générale). 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 Magicien (3⚡) sur l'emplacement +2⚡ du Marché, il a donc un total de $3+2=5$ Points d'Action. Il a désespérément besoin d'une Corde, 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'une Corde (-2⚡), un de plus pour l'Acheter (-1⚡) et Négocie son prix de 3 à 1 Pièce (-2⚡).

Exemple avancé

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



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

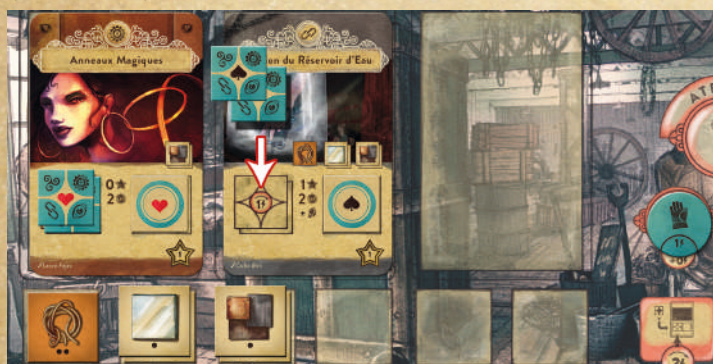
- Chaque joueur a son propre Atelier où ne peuvent être placés que ses propres Personnages.
- Le coût en Points d'Action de l'Action Préparer dépend des Tours de Magie que vous possédez.

Les Actions suivantes peuvent être effectuées à l'Atelier :



PRÉPARER (1-3 $\frac{1}{2}$) : Le nombre de Points d'Action requis pour Préparer chaque Tour de Magie est indiqué dans le cercle situé sur la case en bas à gauche (l'emplacement du marqueur Tour de Magie). Comme pour les autres lieux, vous pouvez effectuer plusieurs Actions Préparer avec un seul Personnage à condition d'avoir assez de Points d'Action.

Lorsque vous Préparez un Tour de Magie, placez dessus un nombre de marqueurs Tour de Magie égal au nombre de carrés qui se chevauchent dans la case en bas à gauche. Utilisez les marqueurs Tour de Magie avec le même symbole que le marqueur Symbole que vous avez posé sur le Tour de Magie lorsque vous l'avez Appris (maximum 4).



IMPORTANT :

Les joueurs peuvent Préparer des Tours de Magie s'ils possèdent les Matériaux requis ET qu'il n'y a aucun marqueur Tour de Magie présent sur leur carte (même s'il y en a au Théâtre).

TRÈS IMPORTANT

Les Matériaux NE SONT PAS dépensés ! Les mêmes piles de Matériaux peuvent être utilisées pour Préparer différents Tours de Magie.



EXEMPLE D'ACTION PRÉPARER

Le joueur bleu a 2 Verre, 2 Métal et une Corde, il peut donc Préparer le Tour "Évasion du Réservoir d'Eau" (1 $\frac{1}{2}$). Plus tôt, quand il a appris le Tour de Magie, il l'a marqué avec un symbole "pique", il reçoit donc 2 marqueurs Tour de Magie avec un symbole "pique".



IMPORTANT

Les Tours sur le Plateau d'extension de l'Ingénieur reçoivent 1 marqueur 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 plus avantageux sur les plateaux Spécialistes que sur le Plateau Joueur !



DÉPLACER DES TOURS (1 $\frac{1}{2}$) : Déplacez un de vos Tours de Magie sur l'emplacement de Tour de Magie de l'Ingénieur, ou permutuez le Tour de Magie qui s'y trouve avec un autre que vous possédez.



DÉPLACER DES MATÉRIAUX (1 $\frac{1}{2}$) : Déplacez une de vos piles de Matériaux sur l'emplacement de Matériaux Multiples du Manager ou permutuez la pile qui s'y trouve avec une autre que vous possédez.



DÉPLACER UN APPRENTI (1 $\frac{1}{2}$) : Déplacez un de vos Apprentis et la carte Affectation située sous lui (s'il y en a une) sur l'emplacement de l'Assistant (s'il est libre).



Le Théâtre est le Lieu où les Tours de Magie sont Réalisés pendant un Spectacle grandiose, vous procurant un maximum de Pièces et de Prestige à la fin de chaque tour.

En ce qui concerne le placement de Personnages, le Théâtre diffère des autres Lieux de trois manières :



- **Restriction des Jours de la Semaine :** Tous les emplacements de Personnage du Théâtre sont divisés en quatre Jours de la Semaine : Jeudi, Vendredi, Samedi et Dimanche. Un joueur ne peut placer son (ses) Personnage(s) que sur un Jour de la Semaine non utilisé par un autre joueur durant le tour.
- **Pas d'amélioration de Personnage :** Vous ne pouvez pas acheter de Point d'Action supplémentaire pour vos Personnages au Théâtre en utilisant les Éclats de Trickerion.
- **Emplacements Spectacle :** La ligne du bas des emplacements de Personnages sont les emplacements "Spectacle" où seuls les Magiciens peuvent être placés.

Les Actions suivantes peuvent être effectuées au Théâtre :



MONTER UN TOUR DE MAGIE (1⚡) : Le joueur peut déplacer un de ses marqueurs Tour de Magie d'une de ses cartes Tour de Magie de son Atelier sur un emplacement vide d'une carte Spectacle de son choix – ce Tour de Magie sera représenté par ce marqueur jusqu'à ce qu'il soit Joué, ou que la carte Spectacle soit défaussée à la fin d'un tour.



RÈGLES DE PLACEMENT D'UN MARQUEUR TOUR DE MAGIE

- Le coin du marqueur Tour de Magie qui correspond à l'école de Magie du Tour doit se trouver dans un cercle qui relie deux emplacements.
- Deux marqueurs Tour de Magie de la même couleur ET du même symbole (ex : deux piques bleus) ne peuvent pas être dans le même Spectacle.



ENCHAÎNEMENTS DE TOURS

Après avoir Monté un Tour, si deux symboles de la même école de Magie se trouvent dans le même cercle (voir ci-contre), ces deux Tours s'Enchaînent. Le joueur qui a créé cet(ces) Enchaînement(s) reçoit immédiatement un bonus pour chaque Enchaînement dépendant du Niveau de Prestige du Tour de Magie avec lequel il a créé l(les)'Enchaînement(s). De plus, si un Éclat de Trickerion est dessiné dans le cercle où l'Enchaînement est créé,



chaque joueur avec un marqueur Tour de Magie dans cet Enchaînement gagne immédiatement un Éclat de Trickerion. Si les deux marqueurs appartiennent au même joueur, il ne reçoit qu'un Éclat, pas deux. Il est possible de créer plusieurs Enchaînements en plaçant un seul marqueur Tour de Magie. Créer des Enchaînements n'est pas obligatoire.

RÉCOMPENSES D'ENCHAÎNEMENT

- Niveau 1 : 1 Point de Prestige ou 1 Pièce
- Niveau 2 : 2 Points de Prestige ou 2 Pièces
- Niveau 3 : 3 Points de Prestige ou 3 Pièces
- Symbole Éclat : 1 Éclat en plus pour chaque joueur impliqué



REPROGRAMMER (1⚡) : Vous pouvez déplacer un de vos marqueurs Tour de Magie d'une carte Spectacle sur un emplacement libre de cette même carte ou d'une autre carte Spectacle. La règle sur le placement des marqueurs Tour de Magie s'applique. **Vous ne recevez pas les bonus d'Enchaînement** sur le déplacement d'un marqueur de cette manière.



JOUER (MAGICIEN UNIQUEMENT) : C'est une Action spéciale qui peut uniquement être effectuée par les Magiciens au moment de la phase Spectacle.

Pendant la phase de Placement des Personnages, le joueur place son Magicien sur un des emplacements de Spectacle libre (avec une carte Affectation "Théâtre"). Il n'y a aucun effet immédiat lors du placement du Personnage — les trois Points d'Action du Magicien sont **perdus**. L'Action Spectacle sera exécutée pendant la phase Spectacle.

■ **NOTE :** Les Magiciens peuvent aussi être utilisés pour Monter ou Reprogrammer un Tour de Magie (comme les autres Personnages) mais dans ce cas, ils doivent être placés sur un emplacement en Couloirs, dans ce cas ils ne Jouent pas de Spectacle ce tour.

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

PHASE SPECTACLE

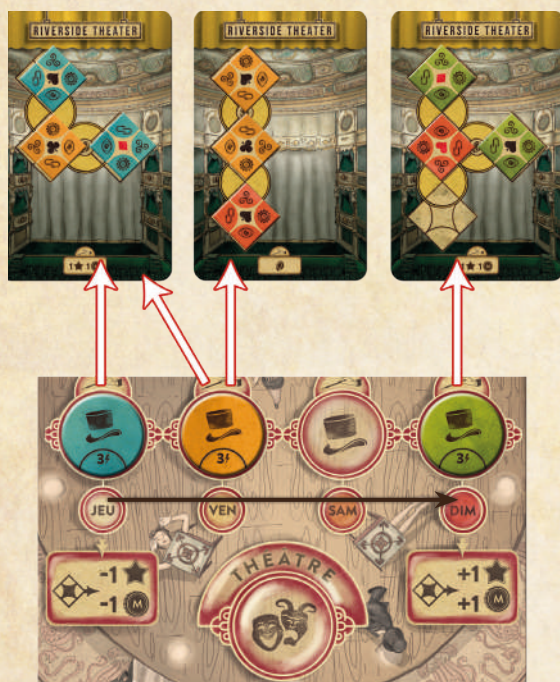
Une fois que les joueurs ont placé tous les Personnages qu'ils désiraient, la phase Spectacle commence. Les joueurs ayant leur Magicien sur un emplacement Spectacle vont maintenant effectuer leur Action Spectacle. Les Spectacles sont récompensés en Prestige, en Pièces et parfois en Éclats de Trickerion.

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 marqueurs Tour de Magie dessus**, et Réalise TOUS les Tours de Magie de la carte. La carte Spectacle peut aussi contenir des marqueurs Tour de Magie d'autres 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 marqueurs de la carte sont remis dans les réserves de leurs propriétaires, et on Joue le Spectacle suivant.

■ **NOTE** : À ce point, la carte Spectacle n'est pas défaussée.



PAIEMENT DES RÉCOMPENSES (POUR TOUS)

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



MODIFICATEURS DE RÉCOMPENSE

Si un joueur a au moins un Personnage au Théâtre, tous ses Tours de



Magie Réalisés pendant ce tour recevront éventuellement un modificateur de Récompense en fonction de son Placement au Théâtre. Les Récompenses du **Jeudi** et du **Dimanche** sont différentes de celles du Vendredi et Samedi. Avoir au moins un Personnage sur l'emplacement du Jeudi oblige le joueur à réduire de 1 le Prestige et les 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 de TOUS ses Tours de Magie Réalisés. 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.

■ **NOTE** : Si plusieurs modificateurs s'appliquent (grâce à une carte Affectation Spéciale ou une Prophétie), le joueur peut choisir l'ordre dans lequel les appliquer.

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 un Assistant
 - » 3 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 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 marqueur Tour de Magie dessus et Réalisent TOUS les Tours de Magie qui sont dessus. Tous les joueurs reçoivent les Récompenses pour leurs Tours.

- Celui qui Joue le Spectacle reçoit un bonus de Prestige pour chaque Enchaînement pendant le Spectacle.
- Celui qui Joue le Spectacle reçoit des bonus de Prestige, de Pièce ou d'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 huit sous-phases qui terminent le tour en cours et préparent le tour suivant.

• Paiement des Salaires :



» Payez 1 Pièce pour chaque Apprenti qui a travaillé (sauf celui du Plateau d'extension de l'Assistant).



» Payez 2 Pièces pour chaque Spécialiste qui a travaillé.

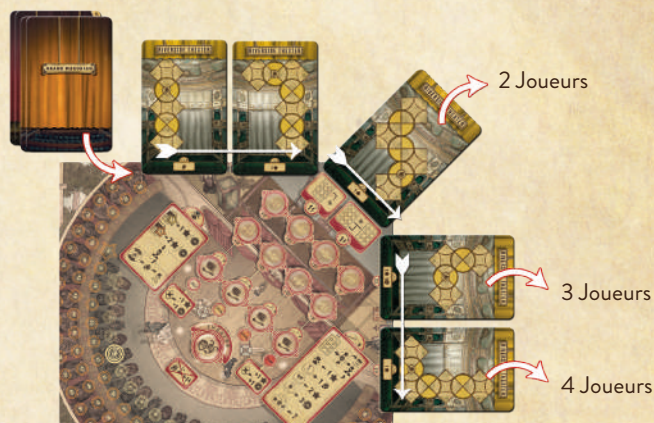
» Les joueurs qui ne peuvent pas payer les Salaires perdent 2 Points de Prestige pour chaque Pièce non payée. Les Salaires doivent être payés tant que les joueurs ont au moins 1 Pièce.

• **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.

• **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 présent sur Commande Rapide retourne aussi dans la réserve.



- **Déplacez toutes les cartes Spectacle** d'une case dans le sens horaire. À partir du **troisième tour**, défaussez la dernière carte Spectacle et tous les marqueurs Tour de Magie qu'elle contient, les marqueurs retournent dans les réserves (PAS sur les cartes Tour de Magie). Placez ensuite la carte du dessus du paquet Spectacle sur l'emplacement de gauche devenu libre. Cela signifie qu'à 2,3 ou 4 joueurs il y a toujours 3,4 ou 5 cartes Spectacle disponibles à partir du troisième tour.



• **Retour des Affiches** dans les mains de leurs propriétaires.

• **Déplacer le Compte tour** : Avancez la Pierre de Trickerion d'une case sur la piste Compte 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. Cette Prophétie sera active durant le prochain tour de jeu. Déplacez les Prophéties restantes dans le sens horaire, piochez-en une nouvelle et placez-la sur l'emplacement le plus à droite.

Si vous jouez sans l'Allée Sombre (ou avec l'Allée Sombre mais sans les Prophéties), ignorez cette étape.

• **Défaussez les cartes Affectation Spéciale** : Remplacez toutes les cartes Affectation Spéciale utilisées, face cachée, sous leur pioches respectives. Les cartes non utilisées placées sous les Personnages inactifs retournent dans la main de leur propriétaire.

Si vous jouez sans l'Allée Sombre, ignorez cette étape.

• Ceci termine le tour de jeu, et un nouveau peut commencer.

FIN DU JEU

La partie se termine après le **septième 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.

*Si vous jouez sans l'Allée Sombre, la partie se termine après le **cinquième tour**.*

- 1 Point de Prestige pour chaque Éclat non dépensé,
- 1 Point de Prestige pour chaque lot de 3 Pièces,
- 2 Points de Prestige pour chaque *Apprenti* (seulement si vous jouez sans l'Allée Sombre),
- 3 Points de Prestige pour chaque *Spécialiste* (seulement si vous jouez sans l'Allée Sombre), et
- 2 Points de Prestige pour chaque carte Affectation Spéciale encore en main (seulement si vous jouez avec l'Allée Sombre).



Quand vous jouez avec l'Allée Sombre, les joueurs peuvent potentiellement aussi gagner des Points de Prestige pour leurs Tours de Magie de Niveau 3. Chacun de ces Tours de Magie a une condition indiquée en bas. Si les Matériaux requis pour ce Tour de Magie sont possédés, le joueur gagne à la fin de la partie le montant de Prestige indiqué. Les bonus des Tours de Niveau 3 sont expliqués en Annexe.

EXEMPLE

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

IMPORTANT :

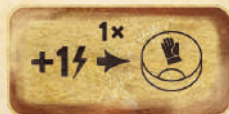
Le montant maximum de Prestige qu'un joueur peut marquer pour chacune des catégories précédentes et pour les Tours de Niveau 3 est limité à 20.

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



ANNEXE

CAPACITÉS DES MAGICIENS



LE MÉCANICIEN (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.



PRÊTRESSE DU MYSTICISME (TRAME DU DESTIN) :

Pour 1 Point d'Action dans l'Allée Sombre, vous pouvez défausser la Prophétie Active, la remplacer par une Prophétie en attente et en piocher une nouvelle pour remplacer cette dernière (même dès le premier tour lorsqu'il n'y a pas de Prophétie active).



MAÎTRE DES CHAINES (SE LIBÉRER) :

Avant la Phase Spectacle, vous pouvez faire une Action Reprogrammer spéciale sans placer de Personnage. À la différence de l'Action Reprogrammer classique, vous percevez le(s) bonus d'Enchaînement si vous en créez avec cette Action.



LE GRAND OPTICO (MIMÉTISME) :

Une fois par tour, vous pouvez utiliser une de vos cartes Affectation Permanente avec l'effet de la carte Affectation Spéciale du même Lieu qu'un adversaire a révélée. Vous pouvez soit copier la capacité imprimée, soit le bonus de +1 Point d'Action.



LE LOTUS ROUGE (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 vôtre si vous êtes celui qui Joue le Spectacle et que le Niveau de Prestige du Tour choisi est inférieur ou égal au vôtre. L'adversaire reçoit un Point de Prestige de moins pour le Tour volé de cette façon.



SPIRITUALISTE YORUBA (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 marqueurs Tour de Magie dessus.



ELECTRA (SURCHARGE) :

Le joueur peut choisir d'empiler deux marqueurs 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 son Niveau (1, 2 ou 3).



LE GENTLEMAN (MAGIE DE GROUPE) :

À 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 Points de Prestige équivalent au nombre de Tours de Magie que vous possédez.

BONUS DE FIN DE PARTIE DES TOURS



Vierge de Fer

Recevez 4 Points de Prestige par Tour Niveau 1 que vous possédez, même si vous ne possédez pas les Matériaux nécessaires pour ces Tours.



Automate

Recevez 4 Points de Prestige par Tour Niveau 2 que vous possédez, même si vous ne possédez pas les Matériaux nécessaires pour ces Tours.



Téléportation

Recevez 4 Points de Prestige par Tour Niveau 3 que vous possédez (celui-là inclus), même si vous ne possédez pas les Matériaux nécessaires pour ces Tours.



La Bête En Soi

Recevez 10 Points de Prestige si vous possédez 4 Tours (peu importe leur Niveau).



Chiens de l'Enfer

Recevez 2 Points de Prestige de plus par carte Affectation Spéciale non utilisée dans votre main.



Scies de l'Horreur

Recevez 1 Point de Prestige de plus par Éclat non dépensé.



Métamorphose

Recevez 1 Point de Prestige de plus par lot de 3 Pièces possédé (arrondi à l'inférieur).



Femme Aztèque

Recevez 2 Points de Prestige par marqueur Tour de Magie présent sur vos cartes Tour de Magie dans votre Atelier (pas au Théâtre).



Danse Squelette

Recevez 1 Point de Prestige par Matériau Basique dans votre Atelier (celui en bonus du Manager inclus).



Escaliers d'Eau

Recevez 2 Points de Prestige par Matériau Avancé dans votre Atelier (celui en bonus du Manager inclus).



Crâne de Balsamo

Recevez 3 Points de Prestige par Matériau Supérieur dans votre Atelier (celui en bonus du Manager inclus).



Mutilation

Recevez 12 Points de Prestige si vous avez un Assistant, un Manager et un Ingénieur.



Séance

Recevez 3 Points de Prestige par Apprenti que vous possédez.



Enterré Vivant

Recevez 7 Points de Prestige si vous avez un Ingénieur.



Vengeance de l'Assistant

Recevez 7 Points de Prestige si vous avez un Assistant.



Disparition d'Éléphant

Recevez 7 Points de Prestige si vous avez un Manager.

CRÉDITS

CONCEPTION DU JEU :

Viktor Peter
Richard Amann

ILLUSTRATIONS :

Villő Farkas – Directeur Artistique
Lacza Fejes – Illustrateur
Csilla Biró – Illustrateur
Márton Gyula Kiss - Illustrateur
Ágnes Staudt – Illustrateur
Attila Sáfrány – Illustrateur
Gergő Ádám – Illustrateur

LIVRET DE RÈGLES :

Viktor Peter
Villő Farkas
Anna Radnóthy
Emanuela & Robert Pratt

TRADUCTION FRANÇAISE :

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

VERSION FRANÇAISE :

Super Meeple

RELECTEURS :

Super Meeple remercie les relecteurs pour leur précieuse aide : Ludovic “Ludodelaludo” Chatillon, Nicolas de Oliveira, Dominique Ehrensperger, Erwan Giacometti, Guillaume Herpin, Sébastien Maisonneuve, Serge Marti, Yoann Petitjean, Alexandre Renaudon, Mathieu Stosse.

TESTEURS :

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

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, 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, et beaucoup d'autres

© Mindclash Games, 2019. Tous droits réservés.



LE
MÉCANICIEN
LA MACHINERIE MAGIQUE

ELECTRA



Prêtresse du
Mysticisme

SPIRITUALISTE

YOLIRA

L'OMNISCIENT





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

Le joueur vert place son Magicien sur l'emplacement "Dimanche" de la Scène 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 Coulisse le Dimanche, mais il a déjà placé ses marqueurs Tour de Magie à Réaliser (sur la première carte Spectacle, lors d'un tour précédent).

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 Assistant 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 / -1 Pièce pour chaque Tour de Magie qu'il Jouera. Pour deux Points d'Action, il place 2 marqueurs 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" étant de Niveau 2). Avec son troisième Point d'Action, il place un troisième marqueur 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" est de Niveau 2).

Le joueur jaune place un Apprenti sur l'emplacement « Vendredi » restant. Avec son Point d'Action, il place un marqueur 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. Il perd le bonus du Spectacle, 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" de la Scène 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" de la Scène ⑦.

EXEMPLE B : PHASE SPECTACLE

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

Ayant choisi le Jeudi ①, 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 auxquelles ces marqueurs appartiennent, mais il doit soustraire 1 Pièce et 1 Point de Prestige par Tour de Magie (au total -2/-2) parce qu'il Joue le Jeudi. De plus, il reçoit 2 Points de Prestige pour les 2 Enchaînements, 2 Points de Prestige pour avoir son Assistant dans les Coulisses durant le Spectacle et 2 Points de Prestige pour la carte Spectacle.

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

Le joueur jaune choisit la deuxième carte Spectacle ②. Il reçoit les Récompenses pour ses Tours de Magie, un bonus de 3 Points de Prestige pour les 3 Enchaînements de la carte, 3 Pièces pour avoir son Manager en Coulisses et 1 Point de Prestige pour la carte Spectacle. Le bleu et le rouge reçoivent aussi leur Récompense pour leur Tour de Magie, mais le bleu avec une réduction de -1/-1 pour avoir choisi le Jeudi.

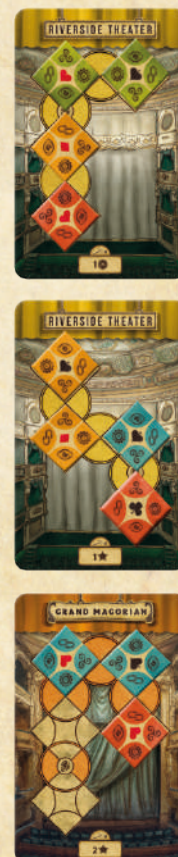
Finalement, le joueur vert choisit la première carte ③, reçoit les Récompenses pour ses deux Tours de Magie, avec un bonus de +1/+1 chacun pour avoir Joué son Spectacle le Dimanche. Il reçoit aussi 2 Points de Prestige pour les deux Enchaînements de la carte (les marqueurs de Tours de Magie verts et jaunes ne sont pas Enchaînés) et 1 Pièce pour la carte Spectacle. 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 marqueur 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 Coulisses 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/+1 pour chaque Tour de Magie (grâce au Dimanche), mais il aurait abandonné les bonus dûs au Spectacle..

EXEMPLE (A)



EXEMPLE (B)



MISE EN PLACE JOUEUR

PLATEAU JOUEUR



1 Magicien et sa carte
1 Apprenti
Matériau(x) (valeur totale de 2 Pièces)
1 Tour de Magie (Niveau 1)

AFFICHE



CARTES AFFECTATION



MARQUEURS SYMBOLE ET TOUR DE MAGIE



UN SPÉCIALISTE CHOISI



1 Manager
Matériau(x)
(valeur totale de 2 Pièces)



1 Ingénieur
1 Tour de Magie
(Niveau 1)

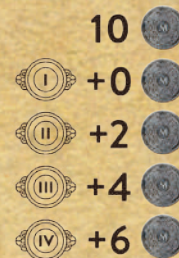


1 Assistant
1 Apprenti

1 ÉCLAT DE TRICKERION



PIÈCES



SYMBOLES UTILISÉS

CARTES

1. Carte Tour de Magie
2. Carte Spectacle
3. Carte Affectation Permanente
4. Carte Affectation Spéciale

PERSONNAGES

1. Personnage
2. Magicien
3. Assistant
4. Ingénieur
5. Manager
6. Apprenti

AUTRES ÉLÉMENTS DU JEU

1. Dé
2. Matériau
3. Matériau Basique
4. Matériau Avancé
5. Matériau Supérieur
6. Marqueur Tour de Magie

RÉCOMPENSES

1. Prestige
2. Pièce
3. Éclat de Trickerion

AUTRES SYMBOLES

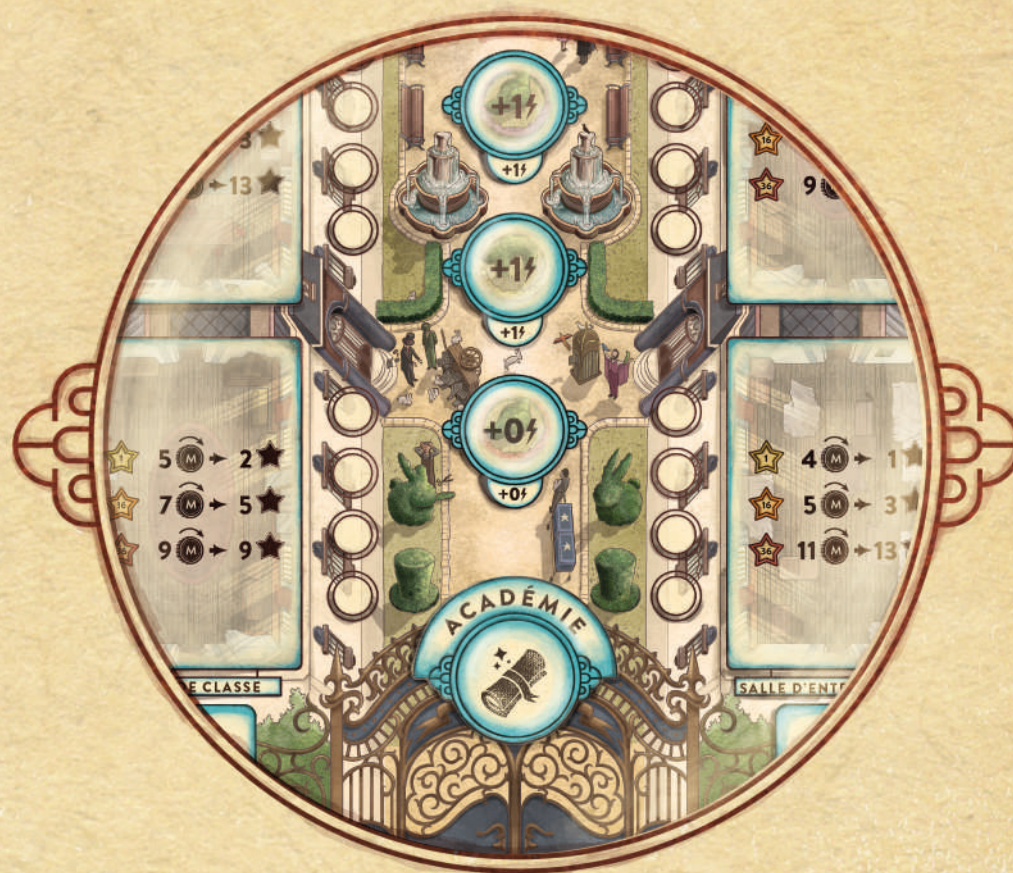
1. Point d'Action
2. Niveau de Prestige
3. N'importe quel (école de Magie ou Action)
4. Immédiatement
5. Pendant la phase Fin du tour
6. Reçu immédiatement
7. Reçu pendant la phase Fin du tour
8. Dépensé
9. Joueur Actif
10. Autre(s) Joueur(s)
11. Enchaînement
12. Enchaînement avec Éclat de Trickerion
13. Spectacle / Jouer un Spectacle
14. Faire de la Publicité
15. Fin du Jeu

TRICKERION

LÉGENDE DE L'ILLUSION

ACADÉMIE DE DAHLGAARD

EXTENSION



RÈGLES DU JEU

INTRODUCTION

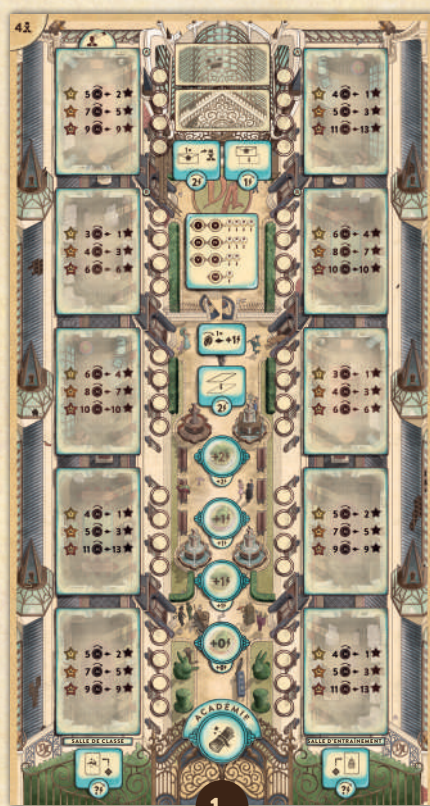
Après le concours spectaculaire du Grand Dahlgaard pour la Pierre de Trickerion, la ville de Magoria est entrée dans un nouvel âge d'or. Sous la direction avisée de l'héritier de Dahlgaard, vainqueur du concours, la ville est redevenue un centre animé et florissant de magie et d'illusion, avec une nouvelle génération de jeunes magiciens en devenir.

Mais maintenant, sans le pouvoir de la Pierre de Trickerion, le Grand Dahlgaard se meurt. Dans ses dernières volontés, il a confié à son héritier une tâche grandiose : son ancien manoir doit être restauré en tant qu'Académie de Magoria, centre d'éducation et de perfectionnement des tours de magie et d'illusion.

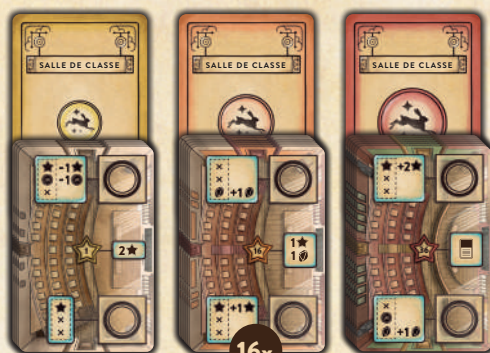
L'héritier lance un appel public à contribution parmi les aspirants magiciens de Magoria : l'Académie sera reconstituée grâce à un effort commun, mais celui qui contribuera le plus restera dans les mémoires pour toujours comme le Protecteur de Magoria.



MATÉRIEL



1x
PLATEAU ACADÉMIE



16x
TUILES SALLE DE CLASSE



16x
TUILES SALLE D'ENTRAÎNEMENT



20x
TUILES SECRET DU PROTÉGÉ



4x
TUILES SALLE FERMÉE



2x
MARQUEURS
ENSEIGNEMENT DU
PROFESSEUR BERNARD



2x
MARQUEURS ACADÉMIE
DU PROFESSEUR
BERNARD



2x
MARQUEURS
SALLE
OUVERTE



7x
PROPHÉTIES



12x
CARTES
MAGICIEN



12x

CARTES AFFICHE DU MAGICIEN



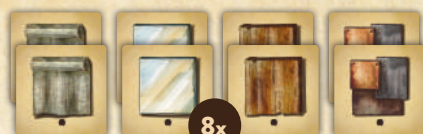
14x

PIÈCES
SUPPLÉMENTAIRES



10x

TUILES
BLOCAGE



8x

MATÉRIAUX
SUPPLÉMENTAIRES



4x

AIDES DE JEU



1x

STICKER
AFFECTATION
SPÉCIALE
ACADÉMIE

22x

CARTES AFFECTATION SPÉCIALE



14x

ACADÉMIE



2x

CENTRE-
VILLE



2x

MARCHÉ



2x

ATELIER



2x

THÉÂTRE

4x

POUR CHAQUE JOUEUR
MATÉRIEL JOUEUR



1x

PLATEAU
EXTENSION
PROTÉGÉ



1x

CARTE
AFFECTATION
PERMANENTE
ACADÉMIE



4x

MARQUEURS
TOUR DE
MAGIE
(1X DE CHAQUE
SYMBÔLE)



12x

BANNIÈRES
EN BOIS



4x

MARQUEURS
ACADÉMIE
(1X DE CHAQUE
SYMBÔLE)



2x

DISQUES PERSONNAGE
PROTÉGÉ



Découvrez l'histoire de l'Académie de Dahlgaard sur academy.trickerionboardgame.com !

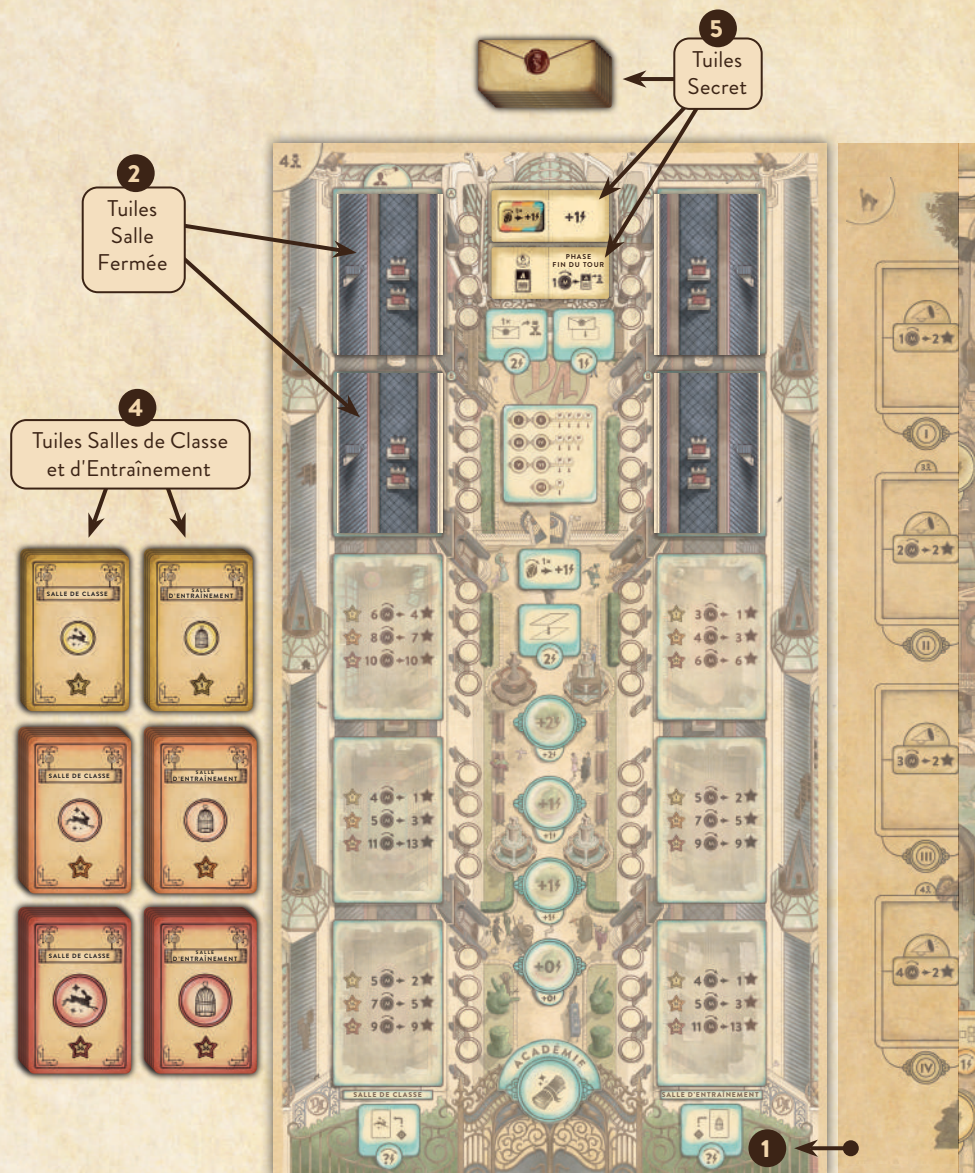


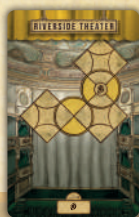
MISE EN PLACE

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

La mise en place suivante suppose que vous jouez avec l'Allée Sombre, qui est requise pour jouer l'Académie de Dahlgaard. L'exemple montre une configuration à 4 joueurs, mais les règles décrivent également la mise en place avec moins de joueurs. Pour le jeu en solo, se référer au livret de règles Solo.

- 1 Placez le **Plateau Académie** double face à gauche du Plateau Principal. Le côté avec 10 emplacements de Salles est pour les parties à 4 joueurs, l'autre, avec 8 emplacements de Salles pour 2 à 3 joueurs. Initialement délabrée, l'Académie est un nouvel espace personnalisable qui héberge des Salles de Classe et d'Entraînement et cache des secrets que vous pourrez apprendre pour améliorer votre nouveau spécialiste, le Protégé.
- 2 Placez les **tuiles Salle Fermée** sur les emplacements Salle de Classe et Salle d'Entraînement. Certaines salles de l'Académie abandonnée sont initialement insalubres et ne s'ouvriront que plus tard dans le jeu.
 - a. À 2 joueurs, placez les tuiles sur les emplacements A et B en laissant 4 emplacements ouverts.
 - b. À 3 joueurs, placez les tuiles sur les emplacements A en laissant 6 emplacements ouverts.
 - c. À 4 joueurs, placez les tuiles sur les emplacements A et B en laissant 6 emplacements ouverts.
- 3 Placez les **marqueurs Salle Ouverte** sur la piste Compte tour suivant le nombre de joueurs. Ces marqueurs vous indiquent quand retirer une tuile Salle Fermée de l'Académie.
 - d. À 2 ou 4 joueurs, placez deux marqueurs : un sur l'emplacement IV et l'autre sur le VI.
 - e. à 3 joueurs, placez un marqueur sur l'emplacement V.





9
Prestige de départ

3
Marqueurs Salle Ouverte



8
Ajouter les 7 nouvelles Prophéties



7
Sticker

+
Cartes Affectation Spéciale Académie



Nouvelles cartes Affectation Spéciale

- 4 Classez les **tuiles Salle de Classe** et **Salle d'Entraînement** par type et Niveau de Prestige (1, 16 et 36) en six piles face cachée. Placez-les près du **plateau Académie**. Vous pourrez les construire dans l'Académie. Les Salles d'Entraînement amélioreront vos Tours et les Salles de Classe seront sources de Prestige, de Pièces ou d'Éclats.
- 5 Mélangez les tuiles **Secret** et formez une pile face cachée, placée au dessus du **plateau Académie**. Piochez les deux premières tuiles et placez-les sur les emplacements indiqués du plateau Académie. Les Secrets vous permettent d'ajouter des capacités à votre nouveau Spécialiste : le Protégé.
- 6 Avant de placer les quatre pioches Affectation Spéciale (Centre-Ville, Marché, Atelier et Théâtre) dans l'Allée Sombre, mélangez-y les **2 nouvelles cartes Affectation Spéciale** pour chaque lieu. Ces nouvelles cartes ajoutent de l'interaction avec l'Académie et le mécanisme de Publicité.
- 7 Mélangez les **14 cartes Affectation Spéciale Académie** et placez la pioche face visible sur l'emplacement libre de l'Allée Sombre entre les Prophéties et les 4 pioches Affectation Spéciale classiques. Vous pouvez utiliser le sticker fourni pour marquer cet emplacement. Ces cartes ajoutent de l'interaction avec les Actions de l'Académie et le Protégé.
- 8 Avant de choisir les Prophéties en attente, remplacez 7 Prophéties tirées au hasard par les **7 nouvelles Prophéties**. Elles ajoutent plus d'interaction avec l'Académie.
- 9 Chaque joueur **débute avec 3 points de Prestige** au lieu de 5.



MISE EN PLACE DES JOUEURS

L'extension Académie ajoute **4 nouveaux Magiciens** — un pour chaque école de Magie — pour votre choix de départ. Les Magiciens originaux ont été redessinés et ont une nouvelle Affiche. "Prêtresse du Mysticisme" et "Maître des Chaînes" ont une nouvelle capacité. Elles sont toutes expliquées en Annexe.



NOTE : Si un joueur choisit Professeur Bernard, il prend aussi les marqueurs spéciaux Symbole et Académie.

En plus de la mise en place classique, chaque joueur reçoit :

- 1 Le **plateau Protégé** et les **deux disques Personnage**. Placez le disque 1 Point d'Action sur l'emplacement Personnage du plateau Protégé.

NOTE : Cela signifie que chaque joueur commence avec un Protégé et un Spécialiste de son choix (parmi les trois autres). Votre Protégé est un nouveau type de Spécialiste, initié à l'Académie. Il pourra apprendre des secrets au cours de la partie, débloquent des capacités personnalisées et des Points d'Action supplémentaires.

- 2 La **carte Affectation Permanente Académie** dans sa main de départ.
- 3 **12 Bannières en bois**. Les Bannières commémorent la contribution de chaque Magicien à la rénovation de l'Académie. À la fin de la partie, si vous avez placé plus de Bannières que vos rivaux, vous obtiendrez des points de Prestige supplémentaires.
- 4 **2 Pièces de départ supplémentaires**. À 4 joueurs, en partant du premier joueur et dans l'Ordre d'Initiative cela donne 12/14/16/18 Pièces de départ. La Rénovation coûte cher, mais grâce à l'âge d'or de Magoria, nos Magiciens sont considérablement plus riches.
- 5 **4 marqueurs Tour de Magie supplémentaires**, 1 de chaque symbole. Les salles d'Entraînement de l'Académie permettent d'augmenter la capacité de marqueurs Tour de Magie de vos tours.
- 6 **4 marqueurs Académie**, 1 de chaque symbole. Ils permettent d'identifier vos Tours dans les Salles de l'Académie.



CHANGEMENTS

Avec l'extension Académie, certaines règles du jeu de base ont été modifiées.

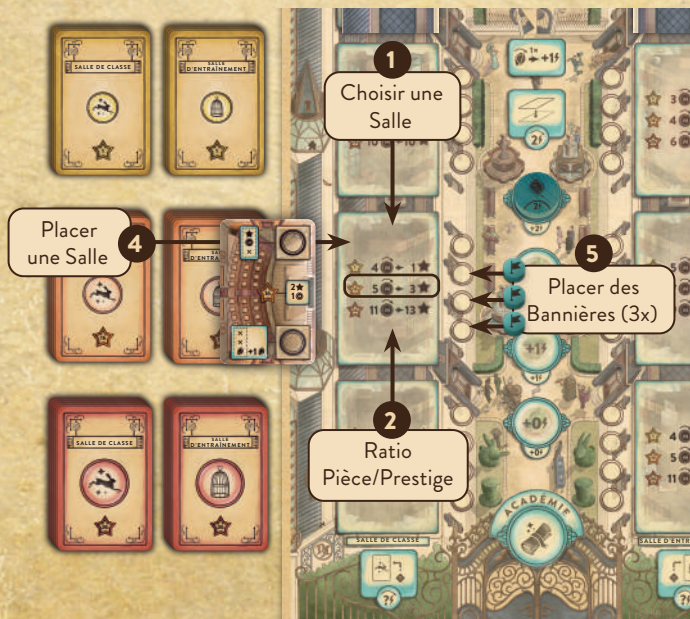
- Les effets qui toucheraient le Centre-Ville, le Marché et l'Allée Sombre affectent désormais également l'Académie.
- Le nombre maximum de marqueurs Tour de Magie en jeu sur un Tour passe de 4 à 5.

NOUVEAU LIEU : L'ACADÉMIE



Cette extension ajoute un nouveau lieu : l'Académie. Comme pour les autres lieux, les personnages peuvent y être affectés et placés en utilisant les cartes Affectation Académie (Permanente ou Spéciale). Comme au Centre-Ville, au Marché et dans l'Allée Sombre, elle possède quatre emplacements Personnage avec des modificateurs de +2, +1, +1 et +0 Points d'Action.

Règles 2-3 joueurs : Un des emplacements +1 n'est pas utilisé à 3 joueurs et aucun des emplacements +1 à 2 joueurs. Cachez ces emplacements avec les tuiles Blocage fournies. Si vous jouez avec la variante **Duel de Magiciens**, la mise en place des emplacements de l'Académie est la même que pour l'Allée Sombre.



Actions de l'Académie :

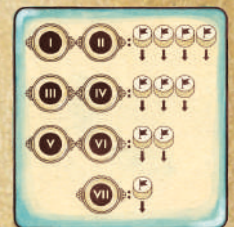


RÉNOVER (2f) : Avec l'Action Rénover, vous pouvez transformer les salles délabrées de l'Académie en merveilleuses Salles de Classe et d'Entraînement et gagner ainsi du Prestige. Plus vous rénovez tôt, plus vous contribuez à l'aspect général de l'Académie, représenté par vos Bannières.

L'Action Rénover comprend les étapes suivantes :

- 1 Sélectionnez un emplacement Salle, sans tuile Salle Fermée dessus.
- 2 Choisissez l'un des trois ratios Pièce/Prestige imprimés sur l'emplacement sélectionné. Notez que ce choix est limité par votre Niveau de Prestige — vous pouvez choisir un ratio que si vous avez le Prestige minimum requis (1, 16 ou 36), ou payez en Pièces la différence entre votre Prestige et le Niveau requis.
- 3 Payez les Pièces et gagnez le Prestige correspondant au ratio choisi. Vous ne pouvez choisir qu'un ratio que vous pouvez entièrement payer.
- 4 Regardez les Salles de Classe ou d'Entraînement ayant le même Niveau de Prestige que le ratio choisi. Choisissez-en une et placez-la sur l'emplacement Salle, face visible. Les emplacements de gauche sont pour les Salles de Classe et ceux de droite pour les Salles d'Entraînement.
- 5 Enfin, placez vos Bannières sur les emplacements adjacents à la Salle rénovée. Le nombre de Bannières placées dépend du tour de jeu actuel. Dans le cas peu probable où vous auriez moins de Bannières que nécessaire, placez-en autant que vous le pouvez.

- Tour I-II : placez 4 Bannières.
- Tour III-IV : placez 3 Bannières.
- Tour V-VI : placez 2 Bannières.
- Tour VII : placez 1 Bannière.



3
Payer les Pièces



3
Gagner le Prestige

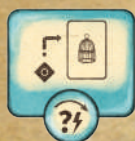


IMPORTANT :

Si un joueur place sa dernière Bannière, chacun des autres joueurs range l'une de ses Bannières inutilisées dans la boîte (diminuant ainsi le maximum qu'il peut placer). Si un autre joueur n'a plus de Bannière à ce moment-là, il ne perd rien.

IMPORTANT :

Vous ne pouvez faire l'Action Rénover que s'il vous reste au moins 1 Bannière disponible.



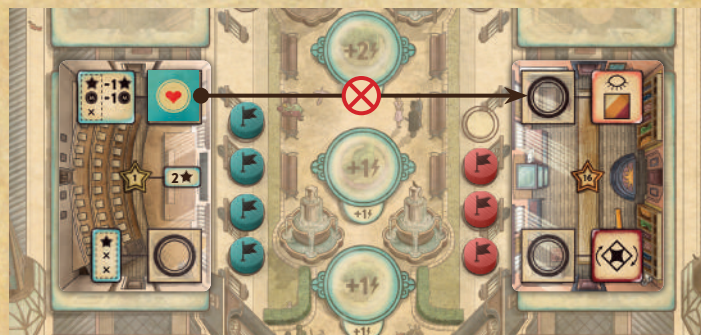
S'ENTRAÎNER (1-3♣) : Les salles d'Entraînement peuvent être utilisées pour améliorer vos Tours de différentes manières. Donner une nouvelle tournure à un vieux Tour est toujours utile dans votre quête de gloire !

Quand vous effectuez l'Action S'Entraîner, sélectionnez l'un de vos Tours **1** et placez le marqueur Académie correspondant à son symbole sur un emplacement libre de la tuile Salle d'Entraînement **2**. Ce Tour est maintenant considéré comme étant "dans une Salle d'Entraînement".



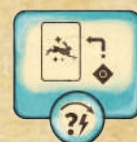
Les règles suivantes s'appliquent :

- Le coût en Points d'Action de l'Action S'Entraîner dépend du niveau du Tour sélectionné **3**. Les Tours niveau 1/2/3 coûtent respectivement 1/2/3 Points d'Action.
- En tant qu'Action S'Entraîner, il est possible de déplacer un marqueur Académie d'un emplacement de Salle d'Entraînement à un autre.
- Il n'est **pas possible** de déplacer un marqueur Académie d'une Salle de Classe à une Salle d'Entraînement.



- Vous n'êtes pas obligé d'avoir les Matériaux nécessaires au Tour pour le placer dans une Salle d'Entraînement. (En fait, certains effets de Salle d'Entraînement baissent les prérequis en Matériaux.)
- Vous pouvez à tout moment retirer l'un de vos marqueurs Académie d'une Salle d'Entraînement pour en libérer l'emplacement.

Tant que le marqueur Académie d'un Tour est dans une Salle d'Entraînement, son bonus s'applique au Tour. Les détails sur les différents effets bonus se trouvent dans les Aides de Jeu.

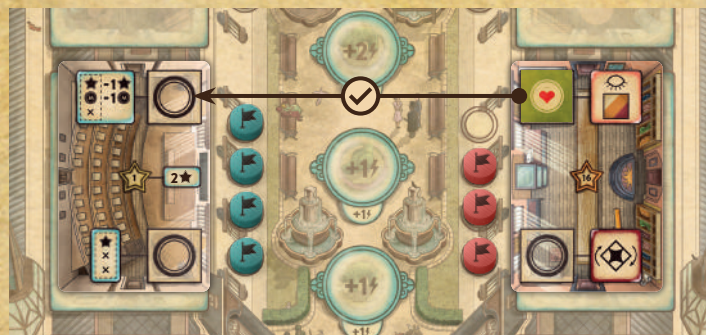


ENSEIGNER (1-3♣) : L'âge d'or de Magoria attire de nombreux jeunes esprits, désireux d'apprendre des plus grands praticiens de l'illusion. Dans les Salles de Classe, vous pouvez révéler le secret de vos Tours à des Magiciens débutants — cela vous empêchera d'exécuter ce Tour pour le reste de la partie, mais vous accordera une source constante de Prestige, de Pièces ou d'Éclats.

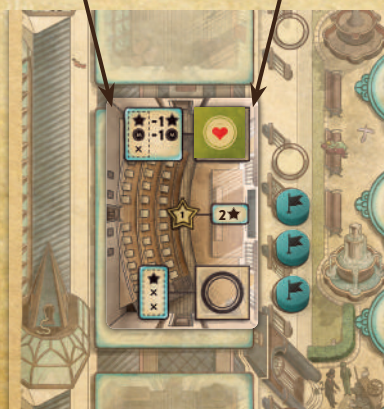
Quand vous effectuez l'Action Enseigner, sélectionnez l'un de vos Tours et placez le marqueur Académie correspondant à son symbole sur un emplacement libre de la tuile Salle de Classe. Ce Tour est maintenant considéré comme étant "dans une Salle de Classe".

Les règles suivantes s'appliquent :

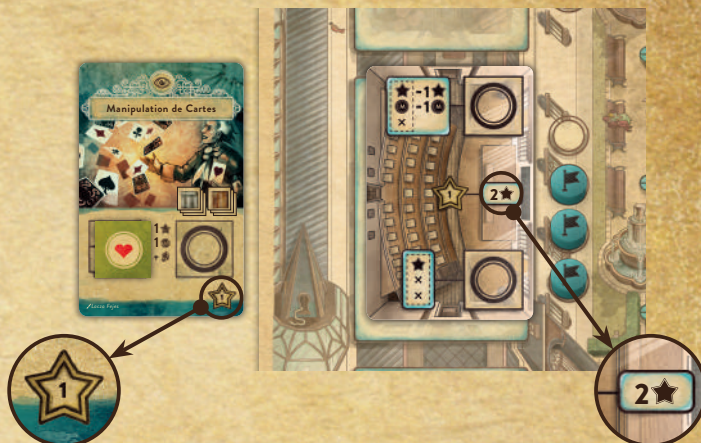
- Le coût en Points d'Action de l'Action Enseigner dépend du niveau du Tour sélectionné. Les Tours niveau 1/2/3 coûtent respectivement 1/2/3 Points d'Action.
- En tant qu'Action Enseigner, il est possible de déplacer un marqueur Académie d'un emplacement de Salle d'Entraînement à une Salle de Classe.



- En tant qu'Action Enseigner, il est possible de déplacer un marqueur Académie d'un emplacement de Salle de Classe à un autre. Il n'est pas possible de déplacer 2 fois le même Tour de Magie d'une Salle de Classe à une autre avec un même Personnage.
- Pour placer un Tour dans une Salle de Classe vous devez **soit** posséder les Matériaux nécessaires au Tour **A**, **soit** avoir au moins 1 marqueur Tour dessus **B**.



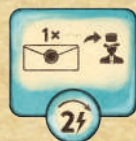
- Vous **ne pouvez pas** retirer un de vos marqueurs Académie d'une Salle de Classe pour y placer un autre Tour.
- Si le Tour et la Salle de Classe ont le **même Niveau de Prestige**, le joueur qui a placé le Tour gagne le bonus indiqué sur la tuile Salle de Classe (entre les deux emplacements).



Une fois que le marqueur Académie d'un Tour est sur une tuile Salle de Classe, les règles spéciales suivantes s'appliquent à ce Tour :

- Il ne peut plus être Préparé à l'Atelier. (Mais s'il possède un marqueur Tour au moment où il est placé dans une Salle de Classe, le marqueur reste sur le Tour. Il peut encore être Joué au Théâtre, mais seulement à ce tour — voir phase Classe.)
- Si le Tour est défaussé de l'Atelier et retourne dans la Résidence de Dahlgaard, son marqueur Académie est aussi retiré de la tuile Salle de Classe — c'est le seul moyen de retirer un marqueur Académie d'une Salle de Classe.

Une nouvelle phase Classe est effectuée après la phase Spectacle, où les joueurs tireront profit de leurs Tours dans les Salles de Classe. Cette phase est détaillée plus loin.



APPRENDRE UN SECRET (2⁺) : L'Académie cache bien plus que des salles délabrées qui attendent d'être rénovées. Votre intelligent et talentueux Protégé peut y découvrir les secrets du Grand Dahlgaard lui-même, devenant potentiellement le membre le plus précieux de votre équipe.

L'Action Apprendre un Secret vous permet d'améliorer votre nouveau spécialiste : **le Protégé**.



Le plateau d'extension Protégé comporte trois emplacements pour les Secrets.

Quand vous effectuez l'Action Apprendre un Secret, choisissez un des deux Secrets de l'Académie **1** et soit vous le placez sur l'emplacement Secret vide **le plus bas** de votre plateau Protégé, soit vous remplacez un secret déjà existant **2**. Le Secret ainsi remplacé retourne dans la boîte.



❖ **IMPORTANT :** ❖

Cette Action ne peut être effectuée qu'une fois par Placement de Personnage, même si vous avez assez de Points d'Action pour l'effectuer plusieurs fois.

Apprendre un Secret a les effets suivants sur votre Protégé :

- Chaque Secret apporte une nouvelle capacité à votre Protégé. Ces capacités sont détaillées dans les Aides de Jeu.
- Votre Protégé débute avec 1 Point d'Action. Le deuxième puis troisième Secret augmente sa base de Points d'Action respectivement à 2 puis 3.
- Le Salaire de votre Protégé débute à 0 Pièce. Le premier et deuxième Secret augmentent son Salaire de 1 Pièce chacun.

📖 **NOTE :** Quand votre Protégé gagne son deuxième Point d'Action, retournez son disque Personnage. Quand il gagne son troisième Point, remplacez son disque par celui indiquant 3 Points d'Action.

📖 **NOTE :** Vous n'êtes pas obligé d'envoyer le Protégé pour apprendre un nouveau Secret. En fait, il est généralement préférable d'y envoyer un autre Personnage avant d'envoyer le Protégé ailleurs afin de bénéficier du potentiel de Points d'Action supplémentaire qu'il pourrait gagner.

📖 **NOTE :** La fonction de chaque Secret est décrite dans les Aides de Jeu.

📖 **NOTE :** Le salaire du Protégé est augmenté même si le Secret correspondant est appris **après** que le Protégé ait résolu son Affectation ce tour.



DÉCOUVRIR DES SECRETS (1⚡) : Quand vous effectuez cette Action, piochez le Secret face cachée de la pioche et placez-le sur un emplacement Secret **vide** de l'Académie.

📖 **NOTE :** Découvrir des secrets n'est disponible que si au moins une Action Apprendre un Secret a été effectuée ce tour.



NOUVELLE PHASE : LA PHASE CLASSE



Cette extension introduit une nouvelle phase de jeu entre la phase Spectacle et la phase Fin du tour. C'est à ce moment que les joueurs peuvent tirer profit de leurs Tours dans les Salles de Classe.

La phase Classe est constituée de deux étapes :

- Si un Tour dans une Salle de Classe a encore des marqueurs au Théâtre et/ou à l'Atelier, retirez-les et replacez-les dans la réserve du joueur.
- Dans l'Ordre d'Initiative, chaque joueur reçoit les Récompenses pour son(ses) Tour(s) dans les Salles de Classe. La plupart des Salles de Classe modifient ces Récompenses — ces modificateurs sont détaillés dans les Aides de Jeu.

■ **NOTE :** Les modificateurs Jeudi / Dimanche du Théâtre n'ont pas d'effet sur les Récompenses des Tours de Magie présents dans les Salles de Classe.

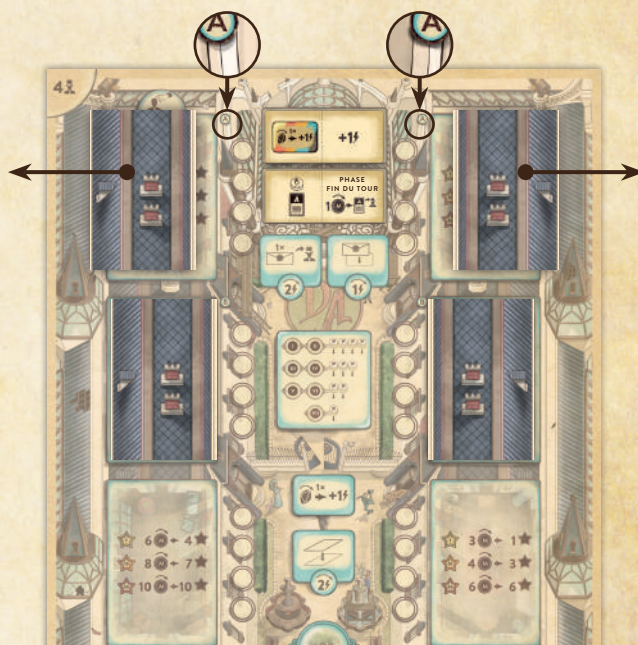
■ **NOTE :** Comme les marqueurs Tour ne sont retirés de la partie que pendant la phase Classe, vous pouvez Jouer les Tours **durant le tour de jeu où ils sont placés dans la Salle de Classe.**



PHASE FIN DU TOUR

L'extension change légèrement la résolution de Fin du tour.

- Pendant la sous-phase **Déplacer le marqueur Compte tour**, si le marqueur atteint un emplacement avec un marqueur Salle Ouverte, retirez 2 tuiles Salle Fermée dans l'Académie en fonction de la lettre indiquée sur le marqueur ("A" ou "B").



- Une nouvelle sous-phase **Révéler des Secrets** est ajoutée après la sous-phase Défausser des cartes Affectation. Pendant cette sous-phase, remplacez les Secrets restants dans l'Académie (ils retournent sous la pioche Secret) par deux nouveaux Secrets, tirés de la pioche Secret face-cachée. Ils seront disponibles pour le prochain tour.



FIN DU JEU

La partie se termine à la fin du tour VII. Les joueurs marquent les Points de Prestige finaux comme indiqué dans les règles de base, avec deux changements mineurs :

- Le Prestige maximum marqué pour les Éclats non dépensés, les Pièces, les cartes Affectation Spéciale et pour chaque Tour niveau 36 est **limité à 20 Points de Prestige chacun**. En d'autres termes, un joueur est limité à 20 Points pour chaque Tour de niveau 36 et à 20 Points maximum pour chacune des catégories : Éclats, Pièces et cartes Affectation Spéciale possédés.
- Lors de la vérification des bonus de fin de partie des Tours de niveau 36, les joueurs marquent les Points **soit** s'ils possèdent les Matériaux requis **soit** s'ils ont au moins 1 marqueur Tour dessus.

Après que le Prestige habituel de fin de partie a été marqué, les joueurs peuvent encore gagner du Prestige dépendant de leurs contributions à la rénovation de l'Académie. Ce bonus dépend du nombre de joueurs et est basé sur le nombre de Bannières placées.

LE PLUS DE	
2	2
8	8
3	3
12	6
4	4
15	10
5	5

- À 2 joueurs, le joueur qui a le plus de Bannières marque 8 Points de Prestige.
- À 3 joueurs, le joueur qui a le plus de Bannières marque 12 Points de Prestige, le second en marque 6.
- À 4 joueurs, le joueur qui a le plus de Bannières marque 15 Points de Prestige, le second en marque 10 et le troisième 5.

En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité marquent le montant le moins élevé. (Par exemple, à 4 joueurs avec 3/3/2/1 Bannières, les joueurs marqueront 10/10/5/0 Points de Prestige.) En cas d'égalité à 2 joueurs, personne ne marque de Points de Prestige.

■ **NOTE :** Si un joueur n'a pas placé de Bannière, il ne peut pas marquer de Point de Prestige pendant cette étape.

ANNEXE

RÈGLES OPTIONNELLES DE DÉPART RAPIDE

Avec ces règles, vous pouvez raccourcir la durée totale du jeu en commençant par le tour II, avec des ressources de départ supplémentaires. Cette variante peut aussi être utilisée sans l'Académie et avec ou sans les autres extensions.

Changements dans la mise en place

- Après avoir créé la pioche Spectacle, révélé la première carte et placez-la sur l'emplacement Spectacle vide du Théâtre le plus à droite. Il doit maintenant y avoir un nombre de cartes Spectacle au Théâtre égal au nombre de joueurs.
- Placez au hasard une tuile Salle de Classe niveau 1 sur un emplacement Salle vide dans l'Académie. Ne placez pas de Bannière. Sauter cette étape si vous ne jouez pas avec l'Académie.
- Dans l'Ordre inverse de l'Initiative, chaque joueur pioche une carte Affectation Spéciale dans la pioche de son choix.
- Chaque joueur commence avec 3 Points de Prestige supplémentaires (à 8 sans l'Académie ou 6 avec).
- Chaque joueur peut choisir des Matériaux de départ supplémentaires pour une valeur en Pièces de 3.
- Chaque joueur débute avec 1 Éclat supplémentaire. Si vous choisissez l'Assistante comme Spécialiste, vous recevez 2 Pièces de départ supplémentaires en plus de l'Apprenti.





CAPACITÉ DES MAGICIENS

L'extension introduit quatre nouveaux Magiciens avec de nouvelles capacités, un pour chaque école de Magie. En plus de ça, dans un souci d'équilibre, deux Magiciens d'origine (Prêtresse du Mysticisme et Maître des Chaines) ont reçu une nouvelle capacité pour rester des choix intéressants. Nous recommandons d'utiliser ces capacités plutôt que les originales.

NOUVELLES CAPACITÉS DES MAGICIENS D'ORIGINE



PRÊTRESSE DU MYSTICISME (Déjà Vu) : Pendant la sous-phase Défausser des Cartes Affectation, vous pouvez payer 1 Éclat. Si vous le faites, vous pouvez récupérer une de vos cartes Affectation Spéciale au lieu de la défausser.



MAÎTRE DES CHAINES (La combinaison secrète) : Quand vous Jouez un Spectacle, chaque Enchaînement de Tour contenant votre marqueur rapporte un bonus de 2 Points de Prestige au lieu de 1.

Même s'il y a trois Enchaînements dans ce Spectacle, seuls deux de ceux-ci rapportent un bonus de Prestige à Maître des Chaines (le joueur jaune) - ceux avec son marqueur Tour.



NOUVEAUX MAGICIENS



GEERT VAN AUGUSTIN (Le Bienfaiteur de Magoria) : Quand vous faites l'Action Rénover, vous pouvez choisir un ratio Pièce/Prestige avec un Niveau de Prestige d'un niveau au dessus du vôtre. Chaque fois que vous dépensez 6 pièces ou plus dans une Action Rénover, vous pouvez faire immédiatement de la Publicité (si vous ne l'avez pas encore fait) sans payer de Pièce (recevez les 2 Points de Prestige habituels).



ANJALI (La Murmureuse de Secrets) : Pendant la phase Affectation, vous pouvez placer 1 Pièce sur autant de Secrets appris par votre Protégé que vous souhaitez. Avant de placer un Apprenti pendant la phase Placement des Personnages vous pouvez dépenser la Pièce d'un Secret. Si vous le faites, la capacité apportée par ce Secret s'applique aussi à votre Apprenti lors de son placement. Pendant la sous-phase Récupérer les Personnages, les Pièces restantes sur les Secrets retournent dans la réserve générale.



PROFESSEUR BERNARD (Mentor des magiciens) : Chaque fois que vous recevez la Récompense d'un de vos Tours dans une Salle de Classe (pendant la phase Classe), vous pouvez retirer ce Tour de votre Atelier et le mettre de côté. Remplacez son marqueur Symbole et son marqueur Académie dans la Salle de Classe par vos propres marqueurs spéciaux. Jusqu'à la fin de la partie, vous bénéficiez de ce Tour pendant la phase Classe mais il n'occupe plus de place dans votre Atelier. Vous ne pouvez le faire que pour 2 Tours maximum.

NOTE : Les Tours mis de côté sont ignorés lors du décompte final.



LUMENIA LA RADIEUSE (Liens lumineux) : Vous recevez 1 Pièce ou 1 Point de Prestige de plus (mais pas d'Éclat) pour chaque Enchaînement que vous créez en Montant un Tour au Théâtre.



CREDITS

CONCEPTION DU JEU D'ORIGINE :

Viktor Peter et Richard Amann

CONCEPTION DE L'EXTENSION :

Dávid Turczi

DÉVELOPPEMENT ET CRÉATION :

Richard Amann, Viktor Peter, Frigyes Schőberl,
István Pócsi, Dávid Turczi

DIRECTION ARTISTIQUE ET GRAPHIQUE :

Villő Farkas

ILLUSTRATIONS :

Tamás Baranya, Márton Gyula Kiss, Anna Radnóthy

LIVRET DE RÈGLES :

Viktor Peter, Anna Radnóthy, Ágnes Kismárton,
Emanuela Pratt, Robert Pratt

TRADUCTION FRANÇAISE :

Fabien Allois

VERSION FRANÇAISE :

Super Meeple

RELECTURE :

Super Meeple remercie les relecteurs pour leur précieuse aide : Ludovic "Ludodelaludo" Chatillon, Nicolas de Oliveira, Dominique Ehrensperger, Philippe Galland, Erwan Giacometti, Sébastien Maisonneuve, Yoann Petitjean, Alexandre Renauldon, Mathieu Stosse.

TESTEURS :

Katy & James Faulkner, Charlotte Levy, Bijan Mehdinejad,
Wai-yee Phuah, Filip Murmak, Miroslav Podlesny,
Balázs Horváth, Zoltán Norbert Kovács, Előd Schmauder,
Tibor Lakatos, Roland Pál, Tímea Etelközi, János Baranyai,
Gábor Bozár, Gábor Kása, Mercédesz Csurka, Miklós Kovács,
Balázs Kolozs, Emanuela Pratt, Eric Herman, Evelyn Endres,
Simon Castle, Nick Larsen, Alex Kazik, Florian Gebert

TEST ET DÉVELOPPEMENT DU MODE SOLO :

Nick Shaw

PUBLIÉ PAR :

Mindclash Games





SYMBOLES UTILISÉS



Secret



Marqueur Académie



Disque Protégé



Bannière



Tuile Salle de Classe



Phase Classe



Tuile Salle d'Entraînement



Retirer tuile Salle Fermée

AUBE DE LA TECHNOLOGIE



EXTENSION



2-4

15+

30'+/x

DÉCOUVREZ L'AUBE DE LA TECHNOLOGIE

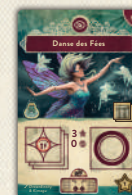
Redéfinissez le monde de l'illusion avec les dernières avancées technologiques dans cette extension de Trickerion !



Équipez votre Atelier avec des Machines complexes, offrant des avantages spécifiques à votre école de Magie



Débloquez les Tours Signature à couper le souffle de votre Magicien



Marquez l'histoire telle une véritable légende de l'illusion !

POUVOIRS DU MAGICIEN

MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE

CARTES POUVOIR DU MAGICIEN

Les cartes Pouvoir du Magicien ne font pas partie du jeu de base — elles ne sont utilisées qu'avec l'extension Pouvoirs du Magicien.

Chaque Magicien est unique. Alors qu'ils aspirent à la grandeur, ils peuvent acquérir de puissantes capacités pour se spécialiser dans leur art. Dans le jeu, ces capacités sont appelées Pouvoirs du Magicien.



RÈGLES ADDITIONNELLES

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 face cachée à côté du Plateau Principal, accessibles à 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 AFFECTATION

Au début de la phase 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 (mis en évidence par une flèche sur le bord droit de chaque carte Pouvoir),
- L'emplacement est ouvert avec des Éclats de Trickerion (voir dessous dans Éclats de Trickerion), et
- 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 quasiment le même qu'avec le jeu de base plus l'Allée Sombre à une exception : les Éclats de Trickerion ne procurent pas de Points de Prestige à la fin de la partie.

Éclat dépensé



Éclat reçu

RÈGLES OPTIONNELLES DUEL DE MAGICIENS

MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE

CARTES CONFIGURATION DE TOUR

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



RÈGLES ADDITIONNELLES

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

Deux nouveaux éléments sont utilisés dans le Duel de Magiciens :

- **Les cartes de Configuration de tour, et**
- **Les cartes Spectacle avec marqueurs Tour de Magie gris imprimés dessus.**

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

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

Faites une pioche face visible avec sept cartes de Configuration de tour et placez-la à côté du Plateau Principal. *Si vous jouez sans l'Allée Sombre, n'utilisez que cinq cartes.*

Utilisez les cartes Spectacle avec les marqueurs Tour de Magie gris 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 celle-ci. 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, il 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, les coups pourront être planifiés à l'avance.

ENCHAÎNEMENTS DE TOURS

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

