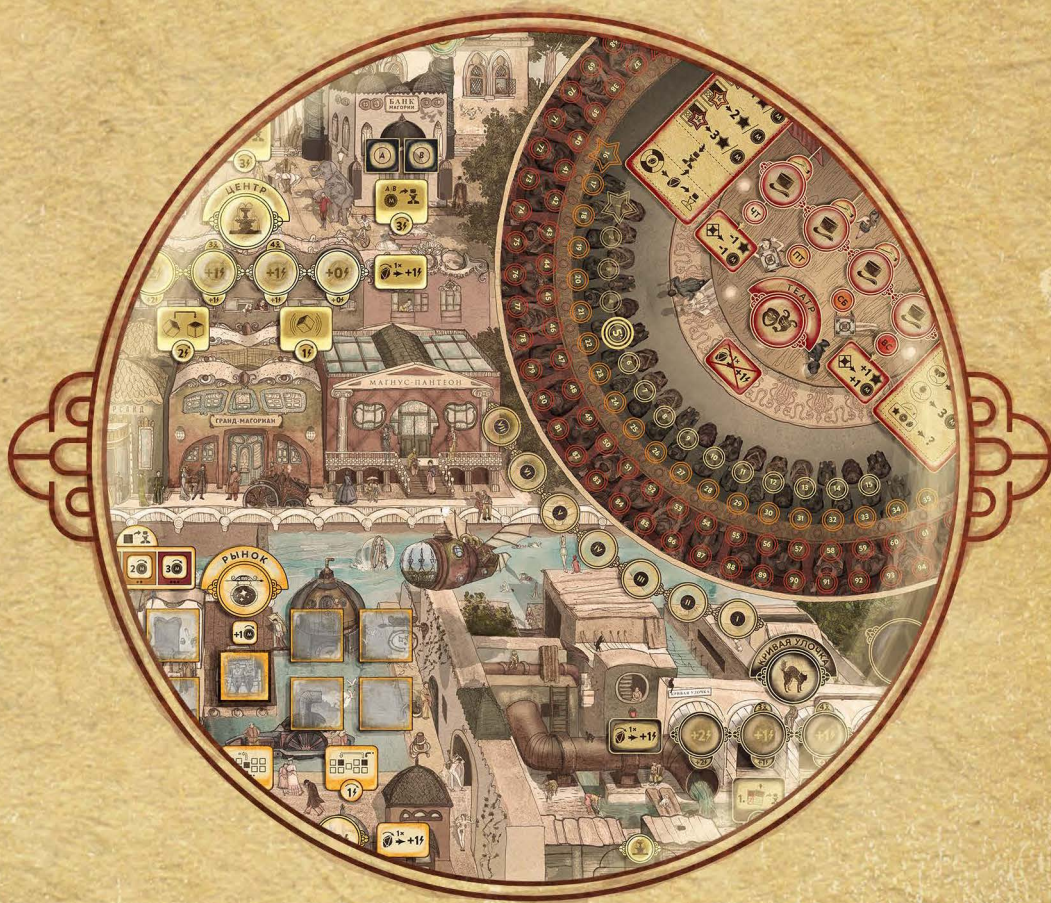


ТРИКЕРИОН

ИСКУССТВО ИЛЛЮЗИИ



ПРАВИЛА ИГРЫ

ВСТУПЛЕНИЕ



Много лет назад то был процветающий, оживлённый город, куда стекались иллюзионисты со всего света, но теперь осталась лишь тень его былой славы. Золотой век завершился в тот день, когда Далгард Великолепный – самоотверженный благодетель Магории и величайший иллюзионист всех времён – загадочным образом исчез в финале своего последнего представления. С тех пор о нём не было слышно ни слова. До сегодняшнего дня...

Однажды вечером четверо талантливых иллюзионистов, искусных в разных областях, получили таинственное приглашение. Сам великий Далгард, вернувшись из неизвестности, созвал их, чтобы раскрыть секрет, который хранил всю жизнь: правду о своём камне-трикерионе. Вопреки мнению многих, это сияющее сокровище цвета янтаря было не просто талисманом, приносящим удачу. Далгард открыл гостям, что камень дарует своему обладателю необычайный интеллект, быстроту и проницательность, без которых иллюзионисту не добиться совершенства.

Далгард поделился своим великим замыслом: он хотел найти достойного преемника, чтобы передать тому и камень, и всё своё наследие. После смерти Далгарда Магория вновь должна расцвести как столица иллюзии, но уже под руководством его последователя. Семь недель четверо иллюзионистов будут состязаться за славу и богатство, преемником станет лучший из них.

Когда ставки столь высоки, соперники пойдут на всё ради победы. Кому же из них удастся преуспеть в искусстве иллюзии?

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре «Трикерион. Искусство иллюзии» участники принимают роли знаменитых иллюзионистов в таинственном городе Магория. Ваша цель – снискать как можно больше славы за семь недель, чтобы победить в грандиозном соревновании за могущественный камень-трикерион. Вы будете осваивать захватывающие номера, приобретать для них реквизит и расширять свою команду, чтобы с каждым раундом выполнять ещё больше действий. Храните реквизит и готовьте номера в собственной мастерской. В конце каждого раунда вы сможете проводить зрелищные представления, обретая славу, богатство и осколки таинственного камня-трикериона. По истечении семи недель победит иллюзионист, снискавший наибольшую славу.

СОСТАВ ИГРЫ

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

- Игровое поле.
- 4 планшета игроков.
- 12 планшетов специалистов.
- 32 деревянные фишки персонажей (по 8 каждого цвета).
- 8 фишек игроков.
- 6 кубиков центра.
- 48 карт номеров (по 12 для каждой из 4 школ).
- 40 карт обычных поручений (по 10 для каждого игрока).
- 40 карт особых поручений (по 10 для каждой локации).
- 28 карт представлений.
- 8 двусторонних карт иллюзионистов.
- 8 карт афиш иллюзионистов.
- 64 жетона номеров.
- 16 маркеров символов.
- 96 жетонов реквизита (40 обычных, 32 продвинутых, 24 редких).
- 28 монет достоинством «1».
- 16 монет достоинством «5».
- 27 жетонов пророчеств.
- 25 осколков трикериона.
- 1 жетон камня-трикериона (счётчик раундов).
- 4 памятки иллюциониста.
- Правила игры.

ПОЛНОЕ ИЗДАНИЕ

Перед вами полное издание игры **«Трикерион. Искусство иллюзии»**, которое включает все когда-либо вышедшие дополнения.

В отдельных буклетах вы найдёте правила и состав дополнений:

- **«Академия Далгарда»**,
- **«Расцвет технологий»**,
- **«Дары Далгарда»**,
- **«Преемник Далгарда»** (для одиночной игры).

ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ

Ниже представлен общий обзор компонентов игры. Детальные правила вы найдёте в разделе «Фазы раунда».

КАРТЫ НОМЕРОВ

Карты номеров относятся к 4 разным школам иллюзионистов:



Основной элемент игры — номера: волшебные фокусы, опасные трюки и завораживающие иллюзии. Осваивайте новые номера, приобретайте для них реквизит и подготавливайте выступления, а затем составляйте из них захватывающие представления в театре.



ВАЖНО

У карт номеров есть 3 порога славы: 1, 16 и 36. Такие карты называются номерами 1, 2 и 3-го уровня соответственно.

ПРИМЕЧАНИЕ. Подробнее о картах номеров и их пороге славы см. разделы «Освоить номер», «Подготовить номер», «Включить номер в представление» и «Провести представление».

ЖЕТОНЫ РЕКВИЗИТА



Чтобы подготовить и исполнить любой номер, необходимо приобрести определённый реквизит. В игре 3 типа реквизита: обычный, продвинутый и редкий, стоимостью 1, 2 и 3 монеты соответственно. Покупайте реквизит на рынке и храните его в своей мастерской.

■ **ПРИМЕЧАНИЕ.** Подробнее о реквизите см. разделы «Рынок», «Мастерская», «Подготовить номер».

КАРТЫ ПОРУЧЕНИЙ

Используйте эти карты в фазе поручений, чтобы планировать свои действия на раунд. Каждая карта представляет одну из локаций, куда можно отправить персонажа. В игре есть 5 локаций: центр, рынок, мастерская, кривая улочка и театр. Карты поручений бывают двух типов: обычные и особые.



Карты обычных поручений игроки берут в начале партии. Карты особых поручений можно получить в кривой улочке.

■ **ПРИМЕЧАНИЕ.** Подробнее см. раздел «Фаза поручений».

ДЕРЕВЯННЫЕ ФИШКИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Персонажи изображаются в игре деревянными фишками. При помощи карт поручений вы можете отправлять их в раз-

личные локации, выставляя в специальные ячейки. Там они смогут потратить доступные очки действия (отмеченные символом ⚡), чтобы выполнить одно или несколько действий.



В игре 3 типа персонажей: ученики, специалисты и сам иллюзионист. Они различаются базовыми очками действия. Есть 3 подтипа специалистов: инженер, импресарио и ассистент.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



Большинство локаций находится на игровом поле. Во всех локациях есть особые ячейки (с модификаторами ⚡), куда можно выставлять фишки персонажей. Отслеживайте заработанную славу на шкале славы, огибающей сцену театра.

Игровое поле двустороннее. При игре без модуля «Кривая улочка» выберите ту сторону поля, где эта локация не содержит игровых обозначений.

КУБИКИ ЦЕНТРА

В начале каждого раунда игроки бросают кубики, чтобы определить возможности, доступные персонажам в центре.

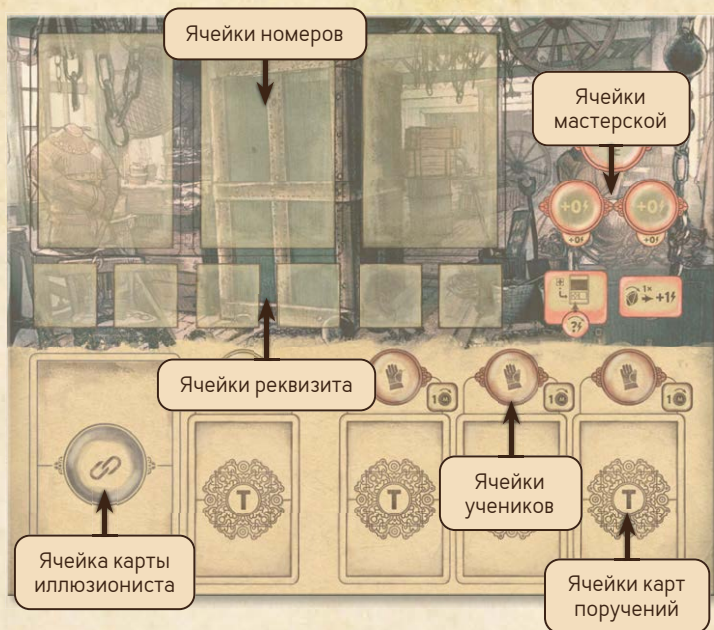
■ **ПРИМЕЧАНИЕ.** Подробнее см. раздел «Фаза броска кубиков».



ПЛАНШЕТЫ ИГРОКОВ

Планшет игрока — это штаб иллюзиониста. Здесь вы размещаете карты поручений (в фазе поручений) и храните свой реквизит и номера. Также здесь находится локация «Мастерская».

Нанимая специалистов, можно расширить планшет вправо.



Планшеты игроков двусторонние. При игре с модулем «Кривая улочка» используйте сторону с символом чёрной кошки.

ПЛАНШЕТЫ СПЕЦИАЛИСТОВ

Для каждого специалиста есть свой мини-планшет, который расширяет планшет игрока.



На планшете **инженера** есть 1 дополнительная особая ячейка номера. Подготавливая номер в этой ячейке, кладите на карту на 1 жетон номера больше.

На планшете **импресарио** есть 2 ячейки дополнительного реквизита. Считайте, что в каждой стопке реквизита здесь на 1 жетон больше.

Планшет **ассистента** позволяет нанять ещё одного ученика. Ему не надо выплачивать жалование в фазе конца раунда.

Если вы наняли нового специалиста, в конце раунда получите его фишку и поместите его планшет справа от вашего планшета игрока.

ПРИМЕЧАНИЕ. Подробнее см. разделы «Нанять персонажа» и «Фаза конца раунда».

КАРТЫ ИЛЛЮЗИОНИСТОВ

На этих картах изображены выбранные игроками иллюзионисты. Над именем у каждого указан символ его школы — это пригодится при освоении номеров.

При игре с модулем «Кривая улочка» используйте сторону карт с символом чёрной кошки.



КАРТЫ АФИШ

Эти карты используются для рекламы в соответствующей фазе, после определения очерёдности хода.

ПРИМЕЧАНИЕ. Подробнее см. раздел «Фаза рекламы».



ФИШКИ ИГРОКОВ

Используйте цветные фишки игроков, чтобы отслеживать очерёдность хода и продвижение по шкале славы.



ЖЕТОНЫ НОМЕРОВ И МАРКЕРЫ СИМВОЛОВ



У каждого игрока есть 4 набора жетонов номеров своего цвета, различающихся символами. Жетоны с одинаковыми символами всегда относятся к одной карте номера. У каждого набора жетонов есть свой маркер символа. Всякий раз, осваивая новый номер, кладите на его карту маркер символа, чтобы прикрепить символ к этому номеру. В процессе игры жетоны номеров можно перемещать с карт номеров на карты представлений.



ПРИМЕЧАНИЕ. Подробнее о жетонах номеров см. разделы «Подготовить номер» и «Включить номер в представление».

КАРТЫ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ



Эти карты находятся в театре. Каждая из них символизирует представление, включающее в себя один или несколько номеров. Чтобы поместить жетон номера на карту представления, необходимо выполнить в театре действие «Включить номер в представление». Участие в представлениях — основной способ получения славы и монет. По ходу игры всё более престижные театры будут открывать перед иллюзионистами свои двери.

Используйте карты Магнус-пантеона только при игре с модулем «Кривая улочка».

МОНЕТЫ



Монеты — основная валюта в игре «Трикерийон». Есть монеты достоинством «1» (серебряные) и «5» (золотые).

Прежде всего монеты можно заработать в фазе представлений, однако есть и другие способы: например, посетить банк в центре или связать номера.

ПРИМЕЧАНИЕ. Монеты необходимы, чтобы покупать реквизит на рынке и выплачивать жалование специалистам.

ОСКОЛКИ ТРИКЕРИОНА



Осколки легендарного камня-трикерийона — третий вид ресурсов, наряду со славой и монетами. Их можно получить, исполняя определённые номера, связывая номера в особых ячейках карт представлений, а также проводя представления, когда ваш инженер присутствует в театре.

ПРИМЕЧАНИЕ. Осколки можно менять на дополнительные очки действия [⚡]. В конце игры каждый оставшийся у вас осколок принесёт 1 славу.

ЖЕТОН КАМНЯ-ТРИКЕРИОНА

Жетон камня-трикерийона используется как счётчик раундов. В конце каждого раунда передвигайте его на 1 деление вперёд по шкале раундов.



ПАМЯТКА ИЛЛЮЗИОНИСТА



В памятке иллюзиониста вы найдёте все доступные номера, описания пророчеств и последовательность фаз раунда. Этот буклет поможет вам продумать заранее, какой номер освоить и какой реквизит приобрести.

ПРОРОЧЕСТВА





Пророчества — это необязательный модуль для игры с «Кривой улочкой».



Жетоны пророчеств меняют правила игры каждый раунд. Пророчество рядом со шкалой славы — активное, оно влияет на игру в текущем раунде. Остальные 3 пророчества (в шаре прорицателя) — грядущие, они будут вступать в силу в трёх следующих раундах. Подробное описание пророчеств см. в памятке иллюзиониста.

ПАМЯТКА ПО СИМВОЛАМ

КАРТЫ

-  Карта номера.
-  Карта представления.
-  Карта обычного поручения.
-  Карта особого поручения.




ПЕРСОНАЖИ

-  Фишка персонажа.
-  Фишка иллюзиониста.
-  Фишка ассистента.
-  Фишка инженера.
-  Фишка импресарио.
-  Фишка ученика.

ДРУГИЕ КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

-  Кубик центра.
-  Реквизит.
-  Обычный реквизит.
-  Продвинутый реквизит.
-  Редкий реквизит.
-  Жетон номера.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

-  Слава.
-  Монеты.
-  Осколок.

ДРУГИЕ СИМВОЛЫ

-  Очки действия.
-  Порог славы.
-  Любая школа/любое действие.
-  Немедленно.
-  В фазе конца раунда.
-  Получите немедленно.
-  Получите в фазе конца раунда.
-  Потратьте/заплатите.
-  Активный игрок.
-  Соперник/соперники.
-  Связь.
-  Связь, дающая осколок.
-  Представление.
-  Реклама.
-  Конец игры.


ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

Поместите **игровое поле** в центр стола.

Первую партию рекомендуется играть без модуля «Кривая улочка». В этом случае выберите сторону игрового поля без игровых обозначений в кривой улочке (правая нижняя область поля).

ПРИМЕЧАНИЕ. Вы можете и далее играть без «Кривой улочки», но для полноты игрового опыта мы настоятельно рекомендуем добавить этот модуль после нескольких первых партий. Если решите играть без «Кривой улочки», следуйте указаниям, выделенным курсивом.

- 1 Разделите **карты номеров** на 4 колоды по школам (чудеса с механизмами, спиритические опыты, трюки с освобождением, оптические иллюзии) и поместите их лицевой стороной вверх в соответствующие ячейки в особняке Далгарда (локация «Центр»). При игре без «Кривой улочки» уберите в коробку все карты номеров 3-го уровня .
- 2 Заполните **область покупки на рынке** реквизитом — поместите в соответствующие ячейки 1 дерево, 1 металл, 1 стекло и 1 ткань. Это начальный ассортимент.

- 3 Сформируйте **колоду представлений** — возьмите по 2 случайные карты представлений каждого типа в закрытую и расположите в следующем порядке сверху вниз: 2 карты Риверсайда, 2 карты Гранд-Магориана, 2 карты Магнус-пантеона. Поместите эту колоду лицевой стороной вниз рядом с театром. Затем заполните ячейки карт представлений в театре слева направо картами Риверсайда (из оставшихся карт, а не из колоды) в количестве на одну меньше, чем число игроков.

При игре без модуля «Кривая улочка» уберите в коробку все карты Магнус-пантеона — колода представлений будет состоять из 4 карт.

- 4 Поместите **реквизит, осколки трикериона и монеты** в общий запас рядом с игровым полем, чтобы всем игрокам было удобно их брать.
- 5 Перемешайте 4 **колоды особых поручений** (по локациям) и поместите их лицевой стороной вниз в соответствующие ячейки в кривой улочке. При игре без модуля «Кривая улочка» пропустите этот шаг.
- 6 Поместите **жетон камня-трикериона** на деление «1» шкалы раундов (под шкалой славы).



7 Возьмите 3 случайных жетона пророчеств и поместите их в соответствующие ячейки на шаре прорицателя. Это **грядущие пророчества** (активного пророчества в первом раунде нет). Остальные жетоны сложите в стопку лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. **Выкладывайте пророчества только после того, как закончите подготовку игроков (см. далее).** При игре без модуля «Кривая улочка» пропустите этот шаг.

ПРИМЕЧАНИЕ. С пророчествами партия становится сложнее, поэтому даже при игре с «Кривой улочкой» можете не использовать пророчества. В таком случае уберите «Жрицу мистики» из доступных карт иллюзионистов.

ИГРА ДЛЯ 2–3 УЧАСТНИКОВ. При игре втроём не используется по 1 ячейке (а при игре вдвоём – по 2 ячейки) персонажей «+1 ⚡» во всех локациях, кроме театра и мастерской. Можете закрыть эти ячейки деревянными фишками персонажей неиспользуемых в игре цветов (лицевой стороной вниз) или жетонами блокировки из дополнения «Академия Далгарда».

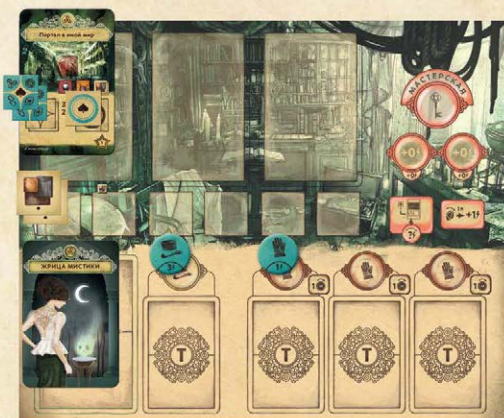
При игре вдвоём можете вместо этого использовать вариант игры «Дуэль иллюзионистов» из дополнения «Дары Далгарда».

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

Начиная с того, кто последним носил цилиндр, и далее по часовой стрелке, каждый участник выбирает себе **иллюзиониста** так, чтобы символ школы, указанный на картах, не повторялся, и получает следующие компоненты:

- **Планшет игрока** соответствующей школы.
- **Карту иллюзиониста.** Каждый иллюзионист обладает особой способностью (подробнее см. в приложении), которая применяется только при игре с модулем «Кривая улочка». При игре без «Кривой улочки» используйте сторону карты иллюзиониста без изображения способности внизу.
- **Карту афиши.**
- **Жетоны номеров и маркеры символов** одного цвета (4 символа, по 4 жетона и 1 маркер на каждый).
- **Жетон(ы) реквизита** на свой выбор общей стоимостью 2 монеты. Поместите их в мастерскую.
- **Карту номера 1-го уровня** ☆ на свой выбор, которая относится к школе его иллюзиониста. Поместите карту в мастерскую и выложите на неё маркер символа. Это ваш начальный номер.
- Начальную руку из 6 карт **обычных поручений**: 2 в театре, 1 в мастерской, 1 на рынке, 1 в центре, 1 в кривой улочке. При игре без модуля «Кривая улочка» возьмите 9 карт обычных поручений: 3 в театре, 2 в мастерской, 2 на рынке, 2 в центре.

ПЛАНШЕТ ИГРОКА



Фишка и карта иллюзиониста, фишка ученика, реквизит (общей стоимостью 2 монеты), карта номера (1-го уровня).

СПЕЦИАЛИСТ НА ВЫБОР



Фишка импресарио, реквизит (общей стоимостью 2 монеты).



Фишка инженера, карта номера (1-го уровня).



Фишка ассистента, фишка ученика.

АФИША



КАРТЫ ПОРУЧЕНИЙ



ЖЕТОНЫ НОМЕРОВ И МАРКЕРЫ СИМВОЛОВ



ОСКОЛОК



МОНЕТЫ



- **Фишки всех персонажей** выбранного цвета. Поместите фишку иллюзиониста и 1 фишку ученика в соответствующие ячейки планшета. Остальные положите рядом в свой запас.
- **Одного специалиста** на выбор игрока, а также его планшет и особый бонус:
 - » Импресарио: возьмите дополнительный реквизит общей стоимостью 2 монеты и поместите его на планшет импресарио.
 - » Инженер: когда все игроки получают свои начальные карты номеров, возьмите 1 карту номера 1-го уровня на свой выбор. Поместите её на планшет инженера и положите на неё маркер символа.
 - » Ассистент: поместите дополнительную фишку ученика на планшет ассистента.
- **10 монет**, а также дополнительные 2, 4 или 6 монет в соответствии с очередностью хода (см. «Начальная слава и очередность хода»).
- **1 осколок трикериона**.

ВАЖНО

Если в начале игры вы приобрели весь реквизит, необходимый для вашего начального номера (в том числе тот, что получили благодаря импресарио), подготовьте этот номер: поместите на карту столько жетонов номера, сколько изображено квадратов в соответствующей ячейке. Подробнее см. описание действия «Подготовить номер» в разделе «Мастерская».

ПОДГОТОВКА К ПЕРВОЙ ИГРЕ

Если вы играете первый раз, рекомендуем взять один из следующих наборов, в зависимости от школы вашего иллюзиониста:

Оптические иллюзии: номер «Зачарованные бабочки» с 2 жетонами номера и соответствующим маркером символа, 2 ткани и импресарио с 1 животным.

Чудеса с механизмами: номер «Сцепленные кольца» с 2 жетонами номера и соответствующим маркером символа, 2 металла и ассистент с 1 учеником.

Трюки с освобождением: номер «Сквозь игольное ушко» с 2 жетонами номера и соответствующим маркером символа, 2 дерева и инженер с номером «Освобождение из колодок».

Спиритические опыты: номер «Чтение мыслей» с 3 жетонами номера и соответствующим маркером символа, 2 стекла и импресарио с 1 верёвкой.

НАЧАЛЬНАЯ СЛАВА И ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА

Когда закончите подготовку к игре, поместите в случайном порядке фишки игроков в ячейки области очередности в левой части игрового поля. Этот порядок фишек будет определять очередность хода в первом раунде. В последующих раундах очередность будет зависеть от количества славы (см. «Фаза определения очередности»).

ИГРА ДЛЯ 2 УЧАСТНИКОВ. При игре вдвоём используйте только первую и третью ячейки очередности хода (это влияет на стоимость рекламы и начальное количество монет).

Далее игроки, занявшие вторую, третью и четвёртую ячейки на шкале очередности хода, получают 2, 4 и 6 дополнительных монет соответственно. **Таким образом, у первого участника будет 10 начальных монет, у второго — 12, у третьего — 14, а у четвёртого — 16.**

Наконец, поместите вторые фишки игроков на деление «5» шкалы славы. Поскольку славу можно потерять, у каждого участника в начале игры есть 5 славы.

ФАЗЫ РАУНДА

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

ФАЗА БРОСКА КУБИКОВ

Бросьте 6 кубиков и поместите их в локацию «Центр».

ФАЗА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ОЧЕРЕДНОСТИ

Расположите фишки игроков в области очередности в порядке возрастания славы (первым становится игрок с наименьшей славой). **Пропустите эту фазу в первом раунде.**

ФАЗА РЕКЛАМЫ

Игроки могут получить 2 славы, заплатив от 1 до 4 монет в зависимости от очередности хода.

ФАЗА ПОРУЧЕНИЙ

Все игроки одновременно планируют следующую фазу действий и выкладывают карты поручений на планшет лицевой стороной вниз, в ячейки под фишками персонажей.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Все участники открывают карты поручений и затем в соответствии с очередностью хода выставляют своих персонажей в локации, указанные на картах под ними, **по 1 фишке за ход**. Персонажей можно выставлять в любом порядке.

Выставленный персонаж немедленно выполняет одно или несколько действий в локации в зависимости от доступных очков действия.

ФАЗА ПРЕДСТАВЛЕНИЙ

В порядке от четверга до воскресенья каждый иллюзионист в ячейке сцены может исполнить **все** номера с 1 выбранной карты представления, на которой есть хотя бы 1 его жетон номера. Все игроки, чьи жетоны номеров находятся на этой карте, получают вознаграждение за свои номера. Тот, кто провёл само представление, получает дополнительные бонусы.

ФАЗА КОНЦА РАУНДА

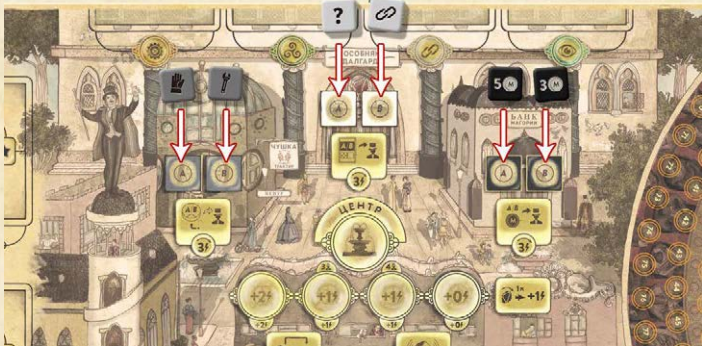
- Выплата жалования.
- Возвращение персонажей.
- Поступление заказов.
- Обновление карт представлений.
- Снятие афиш.
- Перемещение счётчика раундов.
- Перемещение пророчеств (с модулем «Кривая улочка»).
- Сброс карт особых поручений (с модулем «Кривая улочка»).

ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ

ФАЗА БРОСКА КУБИКОВ

В начале каждого раунда первый игрок бросает 6 кубиков центра. Результат этого броска определяет:

- Номера каких школ можно освоить.
- Каких персонажей можно нанять.
- Сколько монет можно получить в банке.



После броска поместите кубики в ячейки соответствующих цветов в центре. Кубик, на котором выпало «X», не приносит доступных действий в этом раунде.

ФАЗА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ОЧЕРЕДНОСТИ

Очередность игроков отслеживается фишками соответствующих цветов. В начале каждого раунда очередность определяется заново, исходя из славы каждого игрока. Новая очередность хода обратна положению игроков на шкале славы (первым будет ходить игрок с наименьшей славой).

ВАЖНО

Если двое или более игроков закончили раунд с одинаковой славой, поменяйте их очередность хода в следующем раунде.

В первом раунде пропустите фазу определения очередности.

ФАЗА РЕКЛАМЫ

После определения очередности хода каждый участник раз в раунд может вывести афишу для рекламы. Чтобы сделать это, игрок **платит количество монет, соответствующее номеру его ячейки очередности хода** (от 1 до 4), помещает карту афиши в ячейку над своей фишкой игрока и немедленно получает 2 славы. Афиши остаются на поле до фазы конца раунда.

ФАЗА ПОРУЧЕНИЙ

В фазе поручений каждый игрок использует карты поручений в своей руке, чтобы спланировать, куда отправятся его персонажи в фазе действий. Чтобы дать поручение персонажу, игрок выкладывает карту поручения на планшет лицевой стороной вниз в ячейку под фишкой этого персонажа. В следующей фазе этого персонажа можно будет выставить в локацию, указанную на карте.



Все участники выполняют фазу поручений одновременно. Игрок может дать поручения всем своим персонажам или же устроить выходной некоторым из них. Персонажи, под фишками которых нет карт поручений, становятся незанятыми — в фазе действий вы не сможете выставлять их в локации (см. «Незанятые персонажи» на этой странице).

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В начале этой фазы игроки одновременно переворачивают карты поручений на своих планшетах лицевой стороной вверх.

Начиная с первого игрока в порядке очерёдности хода, каждый участник выставляет одного персонажа в свободную ячейку (на игровом поле или собственном планшете) в локацию, указанную на карте поручения под этим персонажем. Таким образом участники по очереди выставляют по 1 персонажу, пока не выставят или не сделают незанятыми всех.



НЕЗАНЯТЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Незанятые персонажи в фазе действий не отправляются ни в какие локации, а остаются на планшете игрока. **Незанятым персонажам не нужно выплачивать жалование в фазе конца раунда.** Если в фазе действий вы передумали давать поручение персонажу, вы можете сделать его незанятым, перевернув его карту поручения лицевой стороной вниз. Затем следующий игрок в порядке очерёдности хода продолжает фазу действий.

Действия, которые персонаж может выполнить в локации, определяются:

- Доступными очками действия персонажа после выставления (см. «Система очков действия» на этой странице).
- Доступными в этой локации действиями (подробнее см. раздел «Локации»).

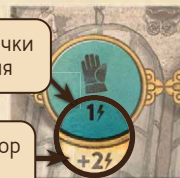
СИСТЕМА ОЧКОВ ДЕЙСТВИЯ

При выставлении в локацию персонаж получает очки действия (⚡), которые он тратит на выполнение одного или нескольких действий в локации. На количество очков действия влияют:

ТИП ПЕРСОНАЖА (определяет базовые очки действия):

- Ученик: 1 ⚡.
- Специалист: 2 ⚡.
- Иллюзионист: 3 ⚡.

Базовые очки действия



Модификатор ячейки

МОДИФИКАТОР ЯЧЕЙКИ:

во всех локациях под ячейками персонажей напечатаны модификаторы. Выставляя персонажа в ячейку, добавляйте к его базовым очкам действия или вычитайте из них указанное число.

УСИЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖА

Выставляя персонажа в ячейку любой локации, **кроме театра**, можете приобрести для него дополнительно 1 ⚡. Для этого потратьте 1 осколок трикериона. Усилить персонажа таким образом можно только 1 раз за выставление.



При игре с модулем «Кривая улочка» на количество очков действия могут влиять и другие эффекты.

Выставив персонажа, немедленно потратьте его ⚡, чтобы выполнить одно или несколько действий в соответствующей локации. Очки действия нельзя сохранить на будущее. Стоимость каждого действия указана в круге под его символом. Выполнив все задуманные действия выставленным персонажем, передайте ход следующему игроку.

ВЫСТАВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖА

Пример в центре

Базовые очки действия персонажа
Модификаторы ячеек
Осколки трикериона (максимум 1)

Карты особых поручений (только с модулем «Кривая улочка»)

ИТОГ

ПРИМЕР ВЫПОЛНЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ

	+2	+1	+1	+0	
	3	5	3	3	

ЛОКАЦИИ



Если вы не боитесь замарать руки, чтобы в суровой борьбе выйти вперёд, держите путь в кривую улочку. Здесь можно приправить обычные поручения грязными уловками или даже повлиять на будущее, посетив таинственного прорицателя.

■ **ПРИМЕЧАНИЕ.** Модуль с этой локацией необязательно использовать в игре. Вы можете играть и без него, особенно если это ваши первые партии.

КАРТЫ ОСОБЫХ ПОРУЧЕНИЙ

В кривой улочке можно приобрести карты особых поручений для каждой из четырёх других локаций. Добавляйте приобретённые карты в руку, а в фазе поручений используйте их так же, как карты обычных поручений: кладите карту в ячейку под персонажем, чтобы затем выставить его в указанную локацию.

Между картами особых и обычных поручений есть 2 отличия:

- Карты особых поручений можно применять только по 1 разу. В фазе конца раунда убирайте использованные карты особых поручений под низ их колод.
- На каждой карте особого поручения указан мощный эффект. Обычно он усиливает определённое действие в локации, изображённое в верхней части карты. Даже если ваш персонаж выполняет несколько одинаковых действий, эффект можно применить **только к одному из них** (кроме случая, когда в тексте карты говорится об обратном). Когда выставляете персонажа картой особого поручения, вы можете выбрать любое действие в локации, однако эффект можно применить лишь к действию, указанному на карте. Если на карте вместо действия изображён символ «?», её эффект можно применить к любому одному действию в указанной локации. **Выставив персонажа, вы всегда можете отказаться от эффекта на карте особого поручения и получить взамен +1 ⚡ в этой локации.**



В кривой улочке вы можете выполнить следующие действия:



ВЫБРАТЬ ПЕРВУЮ КАРТУ (1 ⚡). Возьмите 2 карты из любой колоды особых поручений, оставьте одну себе, другую уберите под низ колоды. Вы можете выполнить это действие только 1 раз за выставление.



ВЫБРАТЬ ДОПОЛНИТЕЛЬНУЮ КАРТУ (2 ⚡). Это действие аналогично предыдущему — «Выбрать первую карту», но требует 2 ⚡.

■ **ПРИМЕЧАНИЕ.** Если вы хотите выполнить несколько действий «Выбрать карту» за 1 выставление персонажа, возьмите сразу все необходимые карты и выбирайте из них одновременно. Это ускорит игру.

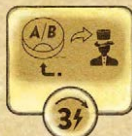


ПРЕДСКАЗАТЬ БУДУЩЕЕ (1 ⚡). Вы можете сдвинуть все грядущие пророчества на 1 ячейку по часовой стрелке.



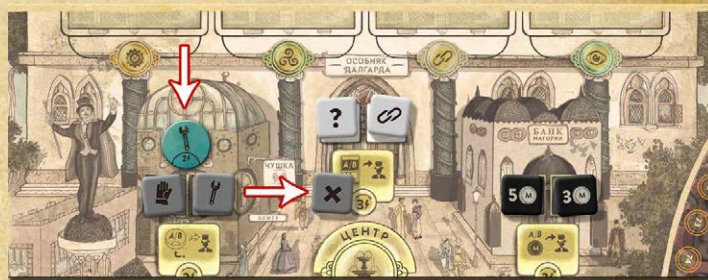
Здесь можно освоить новые номера в особняке у великого Далгарда, нанять персонажей в трактире или получить монеты в банке.

В центре вы можете выполнить следующие действия:



НАНЯТЬ ПЕРСОНАЖА (3 ⚡). Выберите кубик трактира и поместите в трактир фишку соответствующего персонажа из своего запаса. Затем поверните выбранный кубик символом «X» вверх.

В конце раунда, на этапе возвращения персонажей, добавьте нанятого персонажа к своей команде. Если это специалист, возьмите соответствующий планшет и поместите справа от своего. Вы можете нанять только одного специалиста каждого типа (ассистент, инженер, импресарио).





ОСВОИТЬ НОМЕР (3 ₴). Выберите карту номера в особняке Далгарда, поместите её в свободную ячейку своей мастерской и положите на неё неиспользованный маркер символа.

Вы можете выбрать номер только из колоды той школы, символ которой соответствует одному из кубиков особняка. Если на кубике выпал «?», можете выбрать любой номер.

Когда освоите номер, поверните соответствующий кубик символом «X» вверх.

ВАЖНО

Чтобы освоить номер, вы **не обязаны** обладать необходимым реквизитом.



НОМЕРА СВОЕЙ ШКОЛЫ

Выбрав кубик, вместо доступного номера вы всегда можете освоить номер, относящийся к школе вашего иллюзиониста. Тем не менее, освоив номер таким образом, поверните выбранный кубик символом «X» вверх.

ВАЖНО

В любой момент игры вы можете вернуть карты номеров, которые вам больше не нужны, в соответствующие колоды особняка Далгарда. Возвращая номер, уберите все его жетоны в свой запас (в том числе с карт представлений).

УРОВЕНЬ НОМЕРА И ПОРОГ СЛАВЫ

На каждой карте номера в звёздочке в правом нижнем углу указан порог славы. Вы можете освоить **любой номер** из соответствующей колоды, порог славы которого не превышает вашей славы.

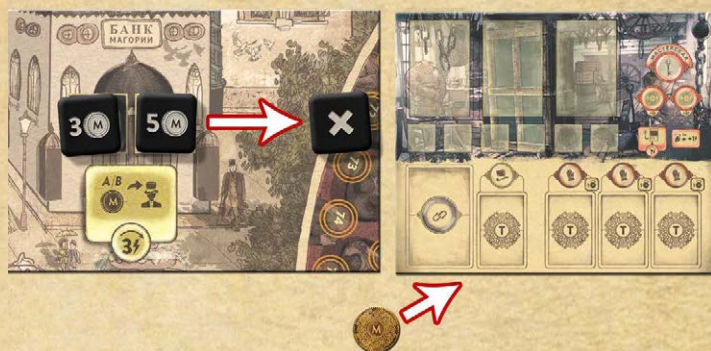


Недостаточно славы: если при выполнении действия «Освоить номер» ваша слава меньше, чем порог славы желаемого номера, вы можете оплатить разницу монетами, чтобы успешно освоить его.

Уровни номеров: для краткости номер с порогом славы 1, 16 и 36 обычно называются номерами 1, 2 и 3-го уровней соответственно.



ВЗЯТЬ МОНЕТЫ (3 ₴). Выберите кубик банка и возьмите указанное на нём количество монет из общего запаса. Затем поверните кубик символом «X» вверх.



ПЕРЕБРОСИТЬ КУБИК (1 ₴). Вы можете перебросить 1 кубик в особняке Далгарда, трактире или банке. В результате доступные в центре номера, персонажи и монеты могут измениться.



ПОВЕРНУТЬ КУБИК (2 ₴). Вы можете повернуть 1 кубик любой гранью вверх (например, вместо символа «X» выбрать символ импресарио, чтобы затем его нанять).



Для каждого номера необходим определённый реквизит. Пока вы не соберёте этот реквизит, вы не сможете подготовить номер, а значит, и исполнить его в театре. Реквизит можно приобрести на рынке за монеты.

На рынке вы можете выполнить следующие действия:



КУПИТЬ РЕКВИЗИТ (1 ⚡). Можете купить до 3 одинаковых жетонов реквизита, потратив 1 ⚡ и заплатив соответствующее количество монет (1 монету за обычный реквизит, 2 — за продвинутый, 3 — за редкий). Таким образом можно купить лишь реквизит, находящийся в области покупки.



ВАЖНО

Покупая реквизит, берите жетоны не из области покупки, а из общего запаса.

Предполагается, что количество жетонов реквизита не ограничено. Если у вас закончатся жетоны (что маловероятно), замените их чем-нибудь другим.

Поместите приобретённый реквизит в ячейки реквизита на своём планшете игрока. Разный реквизит кладите в разные ячейки, а из одинаковых жетонов формируйте стопки. У вас может быть максимум 3 одинаковых жетона реквизита. В любой момент игры вы можете вернуть реквизит в общий запас, чтобы освободить место для нового.

ВАЖНО

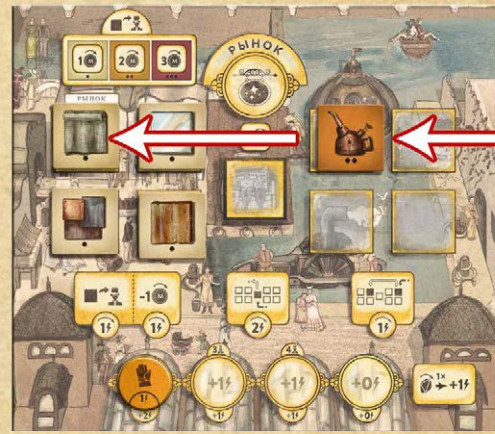
На планшете импресарио есть 2 ячейки дополнительного реквизита. Считайте, что в каждой стопке реквизита здесь на 1 жетон больше. **Этот бонусный жетон реквизита не позволяет превысить предел в 3 жетона.**



СБИТЬ ЦЕНУ (1 ⚡). Используйте это действие только вместе с покупкой реквизита. Вы можете снизить общую стоимость реквизита на 1 монету за каждое потраченное ⚡. При этом общая стоимость не может опуститься до 0.

ЗАКАЗАТЬ РЕКВИЗИТ (1 ⚡). Если вам нужен реквизит, которого нет в продаже на рынке, вам придётся его заказать. За 1 ⚡ вы можете поместить необходимый жетон реквизита из общего запаса в свободную ячейку в области заказа (если там ещё нет такого жетона реквизита).

Во время поступления заказов этот реквизит переместится в область покупки, и его можно будет купить в следующем раунде. Подробнее см. раздел «Фаза конца раунда».



СДЕЛАТЬ СРОЧНЫЙ ЗАКАЗ (2 ⚡). Иногда реквизит нужен срочно, и ждать до следующего раунда нет возможности. За 2 ⚡ вы можете поместить любой жетон реквизита из общего запаса в ячейку срочных заказов (если в этой ячейке уже есть жетон, сначала верните его в запас). До конца раунда этот реквизит добавляется к ассортименту рынка и любой игрок может купить его. **Реквизит в ячейке срочных заказов стоит на 1 монету больше, чем обычно.** В фазе конца раунда верните реквизит из ячейки срочных заказов в общий запас.



ПРИМЕР ДЕЙСТВИЙ НА РЫНКЕ

Игрок выставляет иллюзиониста (3 ⚡) на рынок, в ячейку «+2 ⚡», в итоге у него $3 + 2 = 5$ очков действия. Ему очень нужна верёвка, но её нет в доступных товарах. К тому же у него мало монет. Поэтому он тратит 2 очка действия, чтобы сделать срочный заказ на верёвку (-2 ⚡), ещё 1, чтобы купить верёвку (-1 ⚡), и ещё 2, чтобы сбить цену с трёх монет до одной (-2 ⚡).

ЕЩЁ ОДИН ПРИМЕР

Игрок выставляет инженера (2 ⚡) в ячейку рынка «+2 ⚡», в итоге у него $2 + 2 = 4$ очка действия. Он тратит 2, чтобы заказать горючее (-1 ⚡) и замок (-1 ⚡), и ещё 2, чтобы купить 2 верёвки (-1 ⚡) и 3 металла (-1 ⚡). На эту покупку игрок тратит 7 монет ($2 \times 2 + 3 \times 1$).



Есть 2 отличия мастерской от других локаций:

- У каждого игрока есть своя собственная мастерская, куда только он может выставлять персонажей.
- Подготовка разных номеров требует разного количества очков действия.

В мастерской вы можете выполнить следующие действия:



ПОДГОТОВИТЬ НОМЕР (от 1 до 3 ⚡). Чтобы подготовить номер, потратьте количество очков действия, указанное на его карте слева внизу, в ячейке жетонов номера. Затем поместите в эту ячейку столько жетонов номера, сколько перекрывающихся квадратов изображено в ней.

Все жетоны, которые вы кладёте на карту номера, должны соответствовать маркеру символа, который вы поместили на неё при освоении этого номера. У игрока может быть максимум 4 жетона номера с одинаковым символом.

Подобно действиям в других локациях, игрок может подготовить несколько номеров одним персонажем, если ему хватит очков действия.

ВАЖНО

Чтобы подготовить номер, вам нужен необходимый реквизит, а на карте не должно лежать жетонов номера (однако такие жетоны могут быть в театре).

ОЧЕНЬ ВАЖНО

Реквизит не тратится на подготовку номера! Один и тот же реквизит можно использовать в нескольких номерах и нескольких действиях подготовки.

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ НОМЕРА

У Синего игрока есть 2 стекла, 2 металла и 1 верёвка, и он может подготовить номер «Резервуар с водой» (1 ⚡). Когда он осваивал этот номер, он поместил на карту маркер символа «Пики». Поэтому сейчас он кладёт на карту 2 жетона номера с символом пик.



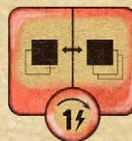
ВАЖНО

При подготовке номера, находящегося на планшете инженера, кладите на карту на 1 жетон номера больше.

Следующие действия доступны, только если нанят соответствующий специалист, однако выполнять их может **любой** персонаж. Помните, что на планшетах специалистов ячейки номера, реквизита и ученика лучше, чем на планшете игрока!



ПЕРЕМЕСТИТЬ КАРТУ НОМЕРА (1 ⚡). Переместите 1 карту номера со своего планшета на планшет инженера или поменяйте местами 2 карты номеров между этими планшетами.



ПЕРЕМЕСТИТЬ РЕКВИЗИТ (1 ⚡). Переместите 1 стопку реквизита со своего планшета в ячейку дополнительного реквизита на планшете импресарио или же поменяйте местами 2 стопки реквизита между этими планшетами.



ПЕРЕМЕСТИТЬ УЧЕНИКА (1 ⚡). До конца игры передайте 1 ученика ассистенту, переместив его (вместе с картой поручения, если она есть) в ячейку ученика на планшете ассистента (если она свободна).



Театр — это место, где номера складываются в зрелищные представления, приносящие игрокам много славы и монет.

Есть 3 особенности выставления персонажей в театре:



- **Каждому свой день.** Ячейки для персонажей в театре разделены по дням недели: четверг, пятница, суббота и воскресенье. В каждом раунде вы можете выставлять своих персонажей в ячейки только одного дня недели и только если этот день не занят фишкой другого игрока.
- **Без усиления персонажа.** В театре нельзя тратить осколки трикериона на дополнительные очки действия.
- **Ячейки сцены.** В ячейку нижнего ряда можно выставить только иллюзиониста.

В театре вы можете выполнить следующие действия:



ВКЛЮЧИТЬ НОМЕР В ПРЕДСТАВЛЕНИЕ (1 ⚡).

Переместите 1 жетон номера с одной карты номера в вашей мастерской в свободную ячейку любой карты представления в театре. Теперь этот жетон будет отмечать номер в программе представления до тех пор, пока его не исполнят или пока карта представления не сбросится в конце раунда.

Переместите 1 жетон номера с одной карты номера в вашей мастерской в свободную ячейку любой карты представления в театре. Теперь этот жетон будет отмечать номер в программе представления до тех пор, пока его не исполнят или пока карта представления не сбросится в конце раунда.

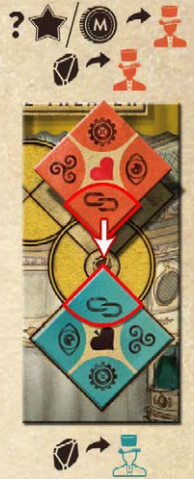
КАК РАСПОЛОЖИТЬ ЖЕТОН НОМЕРА

- Найдите на жетоне номера символ, соответствующий школе этого номера. Поместите жетон так, чтобы этот символ оказался внутри круга связи, соединяющего две ячейки.
- На одну карту представления нельзя класть жетоны номера одного цвета с одинаковым символом посередине (например, два синих жетона с пиками).



СВЯЗИ НОМЕРОВ

Если после включения номера в представление 2 жетона номеров лежат так, что внутри одного круга связи находятся 2 символа одной и той же школы (см. на рисунке), эти номера становятся связанными. Игрок, который создал связь (или несколько связей сразу), немедленно получает бонус за каждую связь в зависимости от уровня номера, жетон которого он только что поместил на карту представления. Кроме того, если в круге связи есть символ осколка, **каждый участник**, чей жетон номера оказался внутри такого круга, немедленно получает по 1 осколку трикериона. Если игрок создал связь между двумя своими номерами в круге с таким символом, он получает только 1 осколок, а не 2. Можно создать несколько связей, положив на карту лишь 1 жетон номера. Создавать связи между номерами необязательно.



БОНУСЫ ЗА СОЗДАНИЕ СВЯЗЕЙ НОМЕРОВ

- 1-й уровень: 1 слава или 1 монета.
- 2-й уровень: 2 славы или 2 монеты.
- 3-й уровень: 3 славы или 3 монеты.
- Символ осколка: по 1 осколку каждому участнику.



ПЕРЕНЕСТИ НОМЕР (1 ⚡).

Вы можете переместить 1 свой жетон номера с карты представления в свободную ячейку на любой (той же или другой) карте представления. При этом необходимо соблюдать все требования, как при включении номера в представление. Перемещая жетон номера таким образом, вы **не получаете бонусы за создание связей**.



ПРОВЕСТИ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ (ТОЛЬКО ДЛЯ ИЛЛЮЗИОНИСТОВ).

Это особое действие, которое иллюзионист выполнит в фазе представлений.

В фазе действий вы можете выставить иллюзиониста в свободную ячейку сцены (разумеется, если рядом с ним лежит карта поручения в театре). При этом иллюзионист **теряет** свои очки действия без немедленного эффекта. Он проведёт представление позднее, в фазе представлений.

ПРИМЕЧАНИЕ. Как и другие персонажи, иллюзионист может включить номер в представление или перенести его, но для этого вам придётся выставить его в одну из ячеек за кулисами, и он не сможет провести представление в текущем раунде.

Подробный пример действий в театре см. в приложении.

ФАЗА ПРЕДСТАВЛЕНИЙ

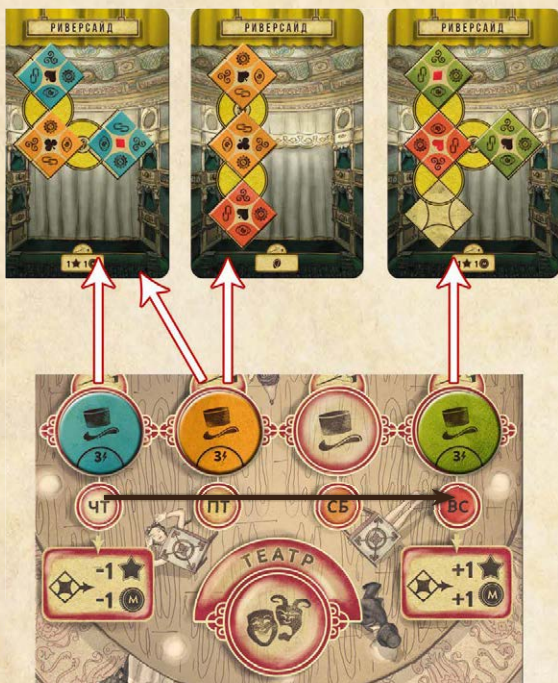
После того как участники выставили всех персонажей, начинается фаза представлений. Теперь иллюзионисты в ячейках сцены проводят представления, получая в качестве награды много славы и монет, а иногда даже осколки трикериона.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ

В порядке с четверга по воскресенье (а не в очередности хода!) игрок, чей иллюзионист находится в соответствующей ячейке сцены, выбирает карту представления, на которой есть **хотя бы 1 его жетон номера**, и проводит представление со **всеми** номерами на выбранной карте. Этот игрок выступает в роли **организатора** представления. На карте могут лежать жетоны номеров соперников. В этом случае другие игроки считаются **приглашёнными исполнителями** и тоже представляют свои номера.

По окончании представления уберите все жетоны номеров с карты в запасы их владельцев. Затем перейдите к следующему представлению.

▣ **ПРИМЕЧАНИЕ.** Не сбрасывайте при этом саму карту представления.



ВЫПЛАТА ВОЗНАГРАЖДЕНИЯ (ДЛЯ ВСЕХ)

Все игроки, чьи жетоны номеров лежали на карте проведённого представления, получают за каждый такой свой жетон вознаграждение (славу, монеты и осколки), указанное на соответствующей карте номера.



МОДИФИКАТОРЫ ВОЗНАГРАЖДЕНИЯ



Вознаграждение за представление в **четверг** и **воскресенье** отличается от того, что

получают в пятницу и субботу. Если хотя бы 1 ваш персонаж находится в ячейке четверга, получайте за каждый свой исполненный номер на 1 славу и 1 монету меньше, а если в ячейке воскресенья — получайте за каждый свой исполненный номер на 1 славу и 1 монету больше. Это верно и для тех случаев, когда ваши номера — часть представления другого игрока и когда вашего иллюзиониста нет в театре. Если во время исполнения ваших номеров ни один из ваших персонажей не присутствует в театре, вы получаете такие же модификаторы вознаграждения, как организатор представления. Вознаграждение за номер не может быть меньше 0 славы или монет.

▣ **ПРИМЕЧАНИЕ.** Если на размер вознаграждения влияют несколько модификаторов (от карт особых поручений или жетонов пророчеств из кривой улочки), вы можете выбрать, в каком порядке применять их эффекты.

БОНУСЫ ОРГАНИЗАТОРА (ТОЛЬКО ДЛЯ ОРГАНИЗАТОРА ПРЕДСТАВЛЕНИЯ)

В дополнение к вознаграждению за свои номера организатор представления получает следующие бонусы:

- **Бонус за связь номеров.** Игрок получает 1 славу за каждую связь номеров в представлении.
- **Бонусы за присутствие специалистов.** Игрок получает бонусы за своих специалистов, находившихся во время представления за кулисами:
 - » 2 славы за ассистента.
 - » 3 монеты за импресарио.
 - » 1 осколок трикериона за инженера.
- **Бонус карты представления.** Игрок получает столько славы, монет и осколков, сколько указано в нижней части карты представления.



Когда все представления окончены и участники получили вознаграждение и бонусы, наступает фаза конца раунда.

ПРЕДСТАВЛЕНИЯ (КРАТКИЙ ОБЗОР)

В порядке дней недели каждый игрок, чей иллюзионист находится в ячейке сцены, выбирает по 1 карте представления, где есть хотя бы 1 его жетон номера, и проводит представление со **всеми** номерами на этой карте. Все игроки получают вознаграждение за свои номера.

- Организатор получает бонус: по 1 славе за каждую связь номеров в представлении.
- Организатор получает бонус в виде славы, монет и осколков за присутствие его специалистов в театре.
- Организатор получает бонус в виде славы, монет и осколков, указанный на выбранной карте представления.

ФАЗА КОНЦА РАУНДА

Фаза конца раунда состоит из 8 коротких этапов, которые завершают текущий раунд и подготавливают следующий:

• Выплата жалования.



» Каждый игрок платит по 1 монете каждому своему занятому ученику (кроме ученика на планшете ассистента).

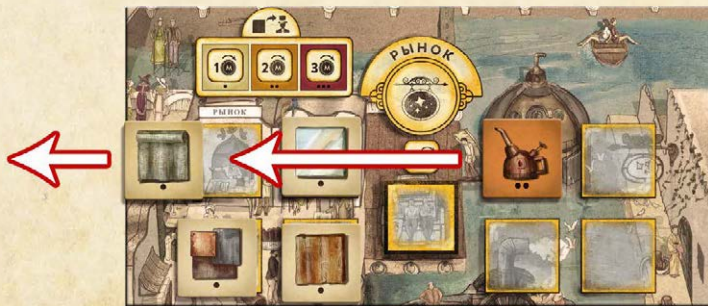


» Каждый игрок платит по 2 монеты каждому своему занятому специалисту.

» Игроки, которые не могут выплатить жалование всем персонажам, теряют по 2 славы за каждую невыплаченную монету (уровень славы не может опуститься ниже 0). Вы обязаны выплатить жалование, если у вас есть хотя бы 1 монета.

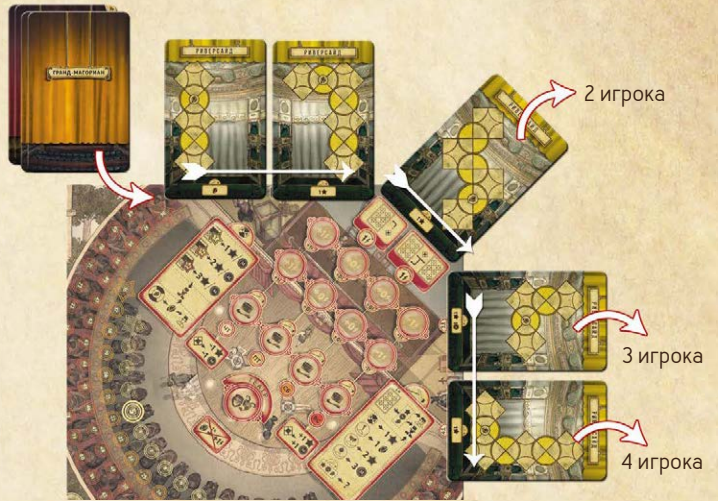
• **Возвращение персонажей.** Поместите всех своих персонажей на свой планшет, включая тех, что вы наняли в фазе действий. Если вы наняли нового специалиста, поместите его планшет рядом с вашим.

• **Поступление заказов.** Переместите весь реквизит из области заказа в соответствующие ячейки области покупки. Верните в общий запас жетоны реквизита, вместо которых вы кладёте поступившие заказы. Жетон из ячейки срочных заказов также верните в общий запас.



• **Обновление карт представлений.** Сдвиньте карты представлений на 1 ячейку вокруг театра по часовой стрелке,

а на освободившееся место слева поместите новую карту из колоды представлений. Начиная с **3-го раунда**, прежде чем сдвинуть карты, сбрасывайте последнюю в ряду карту (самую правую) и убирайте все жетоны номеров, которые на ней остались, в запасы их владельцев (**не на карты номеров**). Таким образом, с 3-го раунда при игре вдвоём в театре будет 3 карты представлений, при игре троём — 4 карты, при игре четвером — 5 карт.



• **Снятие афиш.** Заберите свои карты афиш.

• **Перемещение счётчика раундов.**

Передвиньте жетон камня-трике-риона на 1 деление вверх по шкале раундов.

• **Перемещение пророчеств.** Уберите активное пророчество, а на его место передвиньте расположенное рядом грядущее. Это пророчество будет действовать в следующем раунде. Сдвиньте все грядущие пророчества на 1 ячейку по часовой стрелке, а в освободившуюся ячейку (справа) поместите новый жетон из стопки пророчеств лицевой стороной вверх.



При игре без модуля «Кривая улочка» (или с «Кривой улочкой», но без пророчеств) пропустите этот этап.

• **Сброс карт особых поручений.** Уберите все использованные карты особых поручений под низ соответствующих колод. Верните в руку все карты особых поручений из ячеек под незанятыми персонажами. *При игре без «Кривой улочки» пропустите этот этап.*

На этом раунд завершён, можете начинать следующий.

КОНЕЦ ИГРЫ

Партия завершается после **седьмого** раунда. В этот момент происходит окончательный подсчёт славы — игроки получают дополнительную славу за свои приобретения в ходе партии.

При игре без модуля «Кривая улочка» партия заканчивается после **пятого** раунда.

Каждый игрок прибавляет к текущей славе:

- 1 славу за каждый непотраченный осколок трикериона.
- 1 славу за каждые 3 непотраченные монеты.
- 2 славы за каждого ученика (только при игре без модуля «Кривая улочка»).
- 3 славы за каждого специалиста (только при игре без модуля «Кривая улочка»).
- 2 славы за каждую карту особого поручения, оставшуюся в руке (только при игре с модулем «Кривая улочка»).

При игре с «Кривой улочкой» вы можете также получить славу за номера 3-го уровня в вашей мастерской. На каждой карте такого номера внизу указано условие получения бонуса. Если у вас есть необходимый реквизит для такого номера **или** же если на его карте находится хотя бы 1 жетон номера, получите славу в соответствии с условием на карте. Подробнее о бонусах карт номеров 3-го уровня см. в приложении.



ПРИМЕР

У игрока в мастерской есть номер «Месть ассистента» и необходимый для него реквизит. Если в конце игры у него будет ассистент, игрок получит дополнительно 7 славы.

ВАЖНО

В конце игры участники могут получить дополнительно не более 20 славы за каждый из способов, перечисленных выше, в том числе и за каждый свой номер 3-го уровня.

После окончательного подсчёта славы игра завершается. Победителем становится участник с наибольшей славой. При ничьей выигрывает претендент, находящийся впереди по очередности хода.

ПРИЛОЖЕНИЕ

БЫСТРАЯ ПАРТИЯ (ВАРИАНТ ИГРЫ)

Правила быстрой партии позволят вам сократить общую продолжительность игры, начав сразу со второго раунда и с дополнительными ресурсами.

Первоначально этот вариант игры разрабатывался для дополнения «Академия Далгарда», но он также подходит для игры без этого дополнения и даже без модуля «Кривая улочка».

Вариант «Быстрая партия» можно использовать также с любыми дополнениями или модулями игры, кроме «Преемника Далгарда».

ИЗМЕНЕНИЯ В ОБЩЕЙ ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ

- Сформировав колоду представлений, откройте верхнюю карту и поместите её в левую свободную ячейку представлений лицевой стороной вверх. Теперь количество карт Риверсайда в театре должно совпадать с количеством игроков.
- Установите счётчик раундов на деление «II».
- Если вы играете с «Кривой улочкой» и пророчествами, выложите случайный жетон пророчества в ячейку активного пророчества.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ ИГРОКОВ

Каждый участник в начале партии также получает:

- **1 карту особого поручения** из любой колоды на свой выбор. Игроки берут эти карты по очереди, в обратной очередности хода. При игре без модуля «Кривая улочка» пропустите этот шаг.
- **3 славы дополнительно**, то есть всего 8 славы.
- **Дополнительный реквизит** на свой выбор общей стоимостью до 3 монет. Этот реквизит нельзя использовать при подготовке начального номера на старте игры.
- **1 дополнительный осколок**.
- **2 дополнительные монеты** помимо ученика, если своим стартовым специалистом игрок выбрал ассистента.

СПОСОБНОСТИ ИЛЛЮЗИОНИСТОВ



МЕХАНИКЕР [Механическое усиление]

Раз в раунд один из ваших учеников получает дополнительно 1 ⚡, когда вы выставляете его в любую локацию, кроме театра.



ЖРИЦА МИСТИКИ [Плетение судьбы]

Вы можете потратить 1 ⚡ в кривой улочке, чтобы сбросить активное пророчество и заменить его на любое грядущее. Затем поместите новое пророчество в освободившуюся ячейку.



ВЛАСТЕЛИН ЦЕПЕЙ [Высвобождение]

Перед фазой представлений вы можете перенести номер, не выставляя персонажа в театр. В отличие от обычного действия «Перенести номер», вы получаете бонусы за созданные таким образом связи номеров.



ВЕЛИКИЙ ОПТИКО [Имитация]

Раз в раунд вы можете использовать 1 свою карту обычного поручения вместе с эффектом выложенной соперником карты особого поручения в той же локации. Вместо эффекта скопированной карты можно получить бонус: +1 ⚡.



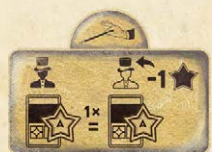
ЭЛЕКТРА [Сверхзаряд]

Включая номер в представление, можете поместить 2 одинаковых жетона номера в одну ячейку на карте представления. Эти жетоны считаются одним номером и приносят лишь по одному бонусу за каждую связь. За исполнение такого номера вы получите дополнительное вознаграждение: по 1 славе и 1 монете за каждый уровень номера.



ДУХОВИДЕЦ ЙОРУБА [Внушение]

Раз в раунд, прежде чем соперник выберет карту представления для проведения, вы можете потратить 1 осколок, чтобы выбрать карту представления для него. На карте должен быть хотя бы 1 жетон номера этого игрока.



АЛЫЙ ЛОТОС [Чужие лавры]

Вместо вознаграждения за свой номер вы можете получить вознаграждение за номер соперника, исполняемый в том же представлении. Вы должны быть организатором представления, а уровень номера противника не должен превышать уровня вашего номера. Игрок, чей номер вы присвоили, получает на 1 славу меньше за этот номер.



ДЖЕНТЛЬМЕН [Магия для народа]

Всякий раз, выставляя иллюзиониста в любую локацию, кроме театра и мастерской, получайте столько славы, сколько у вас карт номеров в мастерской.

БОНУСЫ КАРТ НОМЕРОВ 3-ГО УРОВНЯ В КОНЦЕ ИГРЫ



Железная дева

Получите 4 славы за каждый свой номер 1-го уровня, даже если у вас нет необходимого для него реквизита.



Танцующий скелет

Получите 1 славу за каждый жетон обычного реквизита в своей мастерской (включая дополнительный реквизит импресарио).



Автоматон

Получите 4 славы за каждый свой номер 2-го уровня, даже если у вас нет необходимого для него реквизита.



Лестница из воды

Получите 2 славы за каждый жетон продвинутого реквизита в своей мастерской (включая дополнительный реквизит импресарио).



Перемещение человека

Получите 4 славы за каждый свой номер 3-го уровня (включая этот), даже если у вас нет необходимого для других номеров реквизита.



Говорящий череп

Получите 3 славы за каждый жетон редкого реквизита в своей мастерской (включая дополнительный реквизит импресарио).



Внутренние демоны

Получите 10 славы, если у вас есть 4 номера (любого уровня).



Расчленённый надвое

Получите 12 славы, если у вас есть ассистент, импресарио и инженер.



Огнедышащий цербер

Получите 2 дополнительные славы за каждую карту особого поручения в руке.



Спиритический сеанс

Получите 3 славы за каждого своего ученика.



Смертоносные лезвия

Получите 1 дополнительную славу за каждый непотраченный осколок.



Погребённый заживо

Получите 7 славы, если у вас есть инженер.



Метаморфоза

Получите 1 дополнительную славу за каждые 3 непотраченные монеты (округляя в меньшую сторону).



Месть ассистента

Получите 7 славы, если у вас есть ассистент.



Ацтекская дева

Получите по 2 славы за каждый жетон номера на картах в своей мастерской (не в театре).



Исчезающий слон

Получите 7 славы, если у вас есть импресарио.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

СОЗДАНИЕ ИГРЫ

Авторы игры: Виктор Петер и Ричард Аманн.

Арт-директор и графический дизайнер:

Виллэ Фаркаш (игровое поле, персонажи).

Художники: Лаца Фейеш (карты номеров),

Чилла Биро (карты номеров),

Мартон Дьюла Киш (карты номеров),

Агнеш Штаудт (планшеты игроков),

Аттила Шафрань (афиши), Гергё Адам (афиши).

Редакторы: Виктор Петер, Виллэ Фаркаш,

Анна Радноть, Эмануэла и Роберт Пратт.

Корректоры: Хесус Санчес Лопес, Луц Питшкер,

Ларс Фрауэнрат, Фабьен Аллуа, Шерри Тяо,

Рэйчел Мортимер.

Издатель: Mindclash Games.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта:

Максим Истомина и Евгений Масловский.

Главный редактор: Александр Петрунин.

Выпускающий редактор: Александр Ляпустин.

Редактор: Иван Реморов.

Переводчики: Мария Аверичева,
Александр Ляпустин, Иван Реморов.

Корректор: Кирилл Егоров.

Верстальщик: Рафаэль Пилоян.



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

ТЕСТИРОВАНИЕ

Особая благодарность Гезе Галошу и Даниэлю Тот-Сегё за самоотверженную игру и прекрасные идеи!

Адам Йона, Адам Тёрёк, Адам Турци, Агнеш Виктория Такач, Анна Кокавец, Антон Бендарьевский, Балаж Хамори, Балаж Ленхардт, Бастиан Зуг, Бенце Кренус, Бенедек Фаркаш, Бенджамин Томпай, Беттина Кренус, Даниэль Турчаны, Давид Тот, Дорка Петер, Эстер Тесарик, Ференц Шомошкёи, Габор Балинт, Каталин Мароши, Криста Веси, Кристина Седер-Сабо, Ласло Риглер, Лука Бонта, Михай Винце, Петер Бьячич, Петер Чаба, Петер Петер, Петер Шомодьи, Роберт Аманн, Шандор Табайди, Шома Хайноци, Сильви Винце, Тивадар Фаркаш, Золтан Дерваделин, Золтан Папп и многие другие.

© Mindclash Games, 2019. Все права защищены.



МЕХАНИКЕР

ВОЛШЕБСТВО ТЕХНИКИ

ЭЛЕКТРА



Жрица Мистики

ЙОРУБА

ДУХОВИДЕЦ



Великий
ОПТИКО

ДЖЕНТЛЬМЕН



АЛЫЙ ЛОТОС

ВЛАСТЕЛИН
ЦЕПЕЙ

БРОСАЕТ ВЫЗОВ СМЕРТИ



ПРИМЕР А: ФАЗА ДЕЙСТВИЙ В ТЕАТРЕ

Зелёный игрок хочет провести представление в воскресенье, поэтому выставляет иллюзиониста в соответствующую ячейку сцены **1**. Теперь его соперники до конца этого раунда не смогут выставлять своих персонажей ни в какие ячейки воскресенья. Зелёный игрок по-прежнему может выставлять других персонажей в ячейки воскресенья за кулисами, но в этом нет необходимости: у него уже есть жетоны номеров на карте представления, оставшиеся с прошлых раундов.

Жёлтый игрок выставляет импресарио в ячейку пятницы **2**. Хотя вознаграждение за представления в пятницу и субботу одинаковое, лучше выбрать более ранний день, чтобы с большим шансом провести представление, которое хочется. У Жёлтого игрока есть 2 ⚡, поэтому он решает включить в представление 2 номера (**2а** и **2б**). Между номерами создаётся связь, она немедленно приносит Жёлтому игроку 1 славу или 1 монету.

Синий игрок выставляет ассистента в ячейку четверга **3**. Это приносит ему дополнительно 1 ⚡, что даёт в сумме 3 ⚡, однако за каждый исполненный в этом раунде свой номер он получит штраф: -1 славу и -1 монету. За 2 ⚡ он помещает 2 жетона номеров (**3а** и **3б**), создаёт связь и получает на выбор

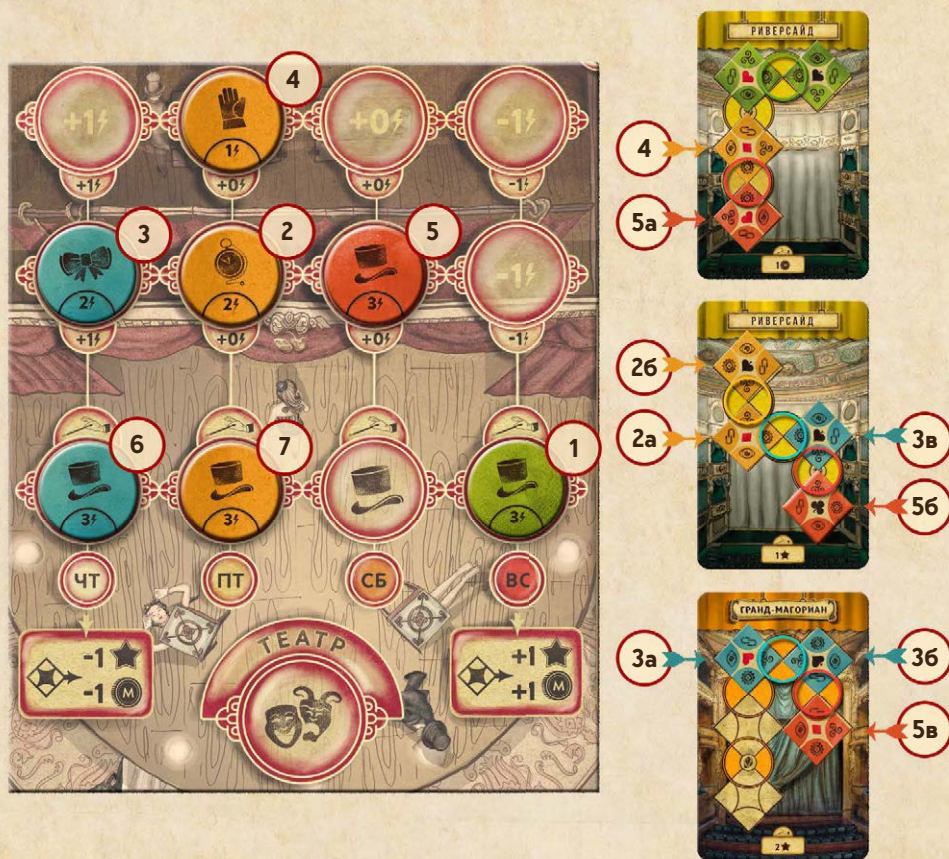
2 монеты или 2 славы (потому что его номер с символом пик 2-го уровня). За третье ⚡ он помещает на другую карту ещё 1 жетон номера с символом пик (2-го уровня), создаёт связь с жетоном Жёлтого игрока и получает ещё 2 монеты или 2 славы **3в**.

Жёлтый игрок выставляет ученика в оставшуюся ячейку пятницы. За 1 ⚡ он помещает жетон номера на первую карту, но его номер относится к школе чудес с механизмами, поэтому создать связь он не может **4**.

Красный игрок в этом раунде выставляет своего иллюзиониста не на сцену, а за кулисы **5**. Он хочет исполнить свои номера на представлениях других игроков. Пусть он лишится бонуса организатора, зато может потратить 3 ⚡ иллюзиониста, чтобы включить сразу 3 номера в 3 разных представления. Так он точно исполнит хотя бы 1 из них (**5а**, **5б** и **5в**). Во всех трёх случаях он может также создать связь номеров.

Синий игрок выставляет иллюзиониста в ячейку сцены четверга **6**. Это делает его первым организатором в фазе представлений.

Наконец, Жёлтый игрок выставляет иллюзиониста в ячейку сцены пятницы **7**.



ПРИМЕР Б: ФАЗА ПРЕДСТАВЛЕНИЙ

В этом раунде Синий, Жёлтый и Зелёный игроки будут проводить представления.

Иллюзионист Синего игрока находится в ячейке четверга, так что этот игрок первым выбирает, какую карту представления провести **1**. Он останавливается на третьей — на ней есть 2 его собственных жетона номеров и 1 красный. Игрок получает вознаграждение, указанное на двух картах номеров, соответствующих синим жетонам. Однако его персонажи находятся в ячейках четверга, и за это он вычитает из каждого вознаграждения по 1 монете и 1 славе (вознаграждение не может принести меньше 0 славы или монет). Кроме того, он получает бонусы организатора: 2 славы за 2 связи в представлении, 2 славы за ассистента за кулисами и ещё 2 славы за выбранную карту представления.

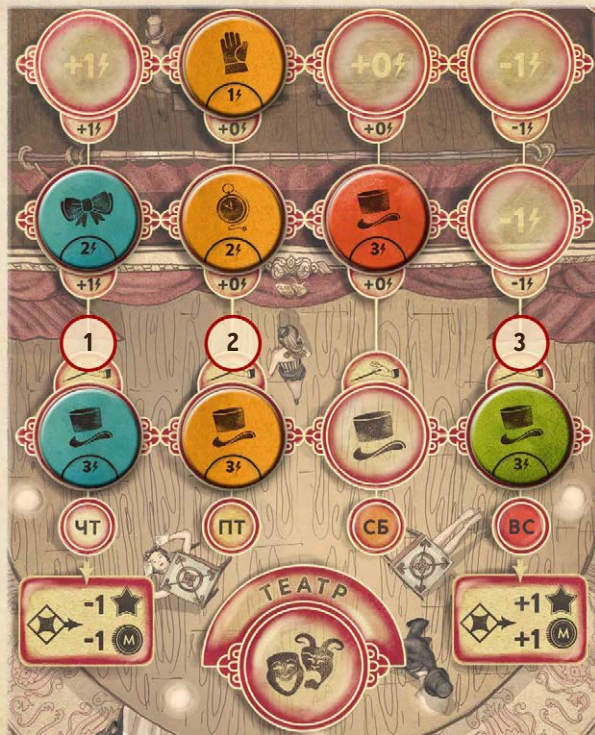
Красный игрок тоже получает вознаграждение, указанное на его карте номера, соответствующей красному жетону. В отличие от Синего игрока, он не вычитает 1 славу и 1 монету из вознаграждения, потому что в этом раунде его персонаж находится в ячейке субботы.

Жёлтый игрок выбирает второе представление **2**. Он получает вознаграждение за свои номера, а также бонусы организатора: 3 славы за 3 связи на карте, 3 монеты за импресарио за кулисами и 1 славу за выбранную карту представления. Синий и Красный игроки также получают вознаграждение за свои

номера, при этом Синий снова вычитает 1 монету и 1 славу, так как его персонажи находятся в ячейках четверга.

Наконец, Зелёный игрок выбирает первую карту **3** и получает вознаграждение за два своих номера. Его иллюзионист находится в ячейке воскресенья, что дополнительно приносит 1 славу и 1 монету за каждый номер. Как организатор, он также получает 2 славы за 2 связи на карте (зелёный и жёлтый жетоны номеров не связаны) и 1 монету за выбранную карту представления. Жёлтый и Красный игроки тоже получают вознаграждение за свои номера, но без бонусов или штрафов (ведь их персонажи находятся в ячейках пятницы и субботы соответственно).

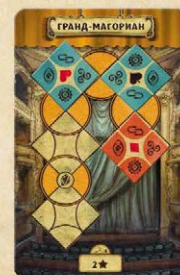
Синий игрок мог бы выбрать не третье, а второе представление, на котором у него тоже был 1 жетон. В этом случае он получил бы вознаграждение только за один номер, но 3 бонусные славы, а не 2, поскольку на этом представлении есть 3 связи. Тогда Жёлтому игроку пришлось бы выбрать первую карту, а третье представление не провёл бы никто, потому что красный иллюзионист находится не в ячейке сцены, а за кулисами. Этот сценарий был бы худшим для Зелёного игрока — он не смог бы организовать никакого представления. Он лишь получил бы вознаграждение за 2 своих номера в представлении Жёлтого игрока (и бонус воскресенья: 1 славу и 1 монету за каждый), но он бы лишился бонусов организатора.



3



2



1

ПОДГОТОВКА ИГРОКА

ПЛАНШЕТ ИГРОКА



Фишка и карта иллюзиониста, фишка ученика, реквизит [общей стоимостью 2 монеты], карта номера [1-го уровня].

СПЕЦИАЛИСТ НА ВЫБОР



Фишка импресарио, реквизит [общей стоимостью 2 монеты].



Фишка инженера, карта номера [1-го уровня].



Фишка ассистента, фишка ученика.

АФИША



КАРТЫ ПОРУЧЕНИЙ



ЖЕТОНЫ НОМЕРОВ И МАРКЕРЫ СИМВОЛОВ



ОСКОЛОК



МОНЕТЫ



ПАМЯТКА ПО СИМВОЛАМ

КАРТЫ

- Карта номера.
- Карта представления.
- Карта обычного поручения.
- Карта особого поручения.

ПЕРСОНАЖИ

- Фишка персонажа.
- Фишка иллюзиониста.
- Фишка ассистента.
- Фишка инженера.
- Фишка импресарио.
- Фишка ученика.

ДРУГИЕ КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

- Кубик центра.
- Реквизит.
- Обычный реквизит.
- Продвинутый реквизит.
- Редкий реквизит.
- Жетон номера.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ

- Слава.
- Монеты.
- Осколок.

ДРУГИЕ СИМВОЛЫ

- Очки действия.
- Порог славы.
- Любая школа/любое действие.
- Немедленно.
- В фазе конца раунда.
- Получите немедленно.
- Получите в фазе конца раунда.
- Потратьте/заплатите.
- Активный игрок.
- Соперник/соперники.
- Связь.
- Связь, дающая осколок.
- Представление.
- Реклама.
- Конец игры.