



**HANDBUCH
DES ZAUBERERS**

1

Verschränkte Ringe



0★
2☉



/Lacza Fejes

1

Das lebende Klavier



1★
1☉



/Csilla Biró

1

16

Die Stahlhornisse



4★
3☉



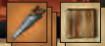
/Lacza Fejes

16

Die zersägte Jungfrau



1★
5☉



/Gyula Márton Kiss

16

36

Die Aztekenprinzessin



5★
5☉



/Csilla Biró



36

Die Sägen des Schreckens



4★
8☉



/Lacza Fejes



36

Chinesische Schnurstäbe

1★
2

1

/Laczo Fejes

Die schwebende Jungfrau

2★
3

1

/Csilla Biró

Der verschwindende Vogelkäfig

2★
3
+

16

/Csilla Biró

Kugelfang

3★
4

16

/Laczo Fejes

Der Automatenmensch

7★
7

14

36

4★

/Laczo Fejes

Der Höllenhund

6★
5
+

24

36

2★

/Laczo Fejes

1

16

36

1

Gedanken lesen

0★
0👤
+👤

1

/Gyula Márton Kiss

Der Hauch des Lebens

2★
3👤

1

/Csilla Biró

16

Der schwebende Tisch

5★
2👤
+👤

16

/Lacza Fejes

Der Blick in die Zukunft

4★
1👤

16

/Lacza Fejes

36

Der Schädel des Balsamo

4★
3👤
+👤

+3★

36

/Lacza Fejes

Séance

7★
5👤
+👤

+3★

36

/Csilla Biró

Die Geisterhand



2★
1♣
+ ♣



/Csilla Biró

Das Fenster in die Geisterwelt



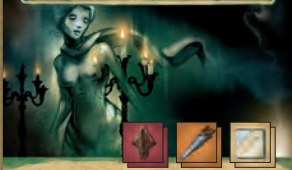
3★
2♣



/Agnes Staudt



Peppers Geist



4★
5♣



/Lacza Fejes

Der gefangene Geist



3★
3♣
+ ♣



/Gyula Márton Kiss



Der Tanz mit dem Skelett



6★
4♣



/Lacza Fejes

Metamorphose



10★
4♣



/Csilla Biró



1

Durch ein Nadelöhr

1★
1

/Csilla Bíró

Flucht aus dem Pranger

0★
1
+

/Csilla Bíró

16

Ausbruch aus der Gefängniszelle

3★
3

/Gyula Márton Kiss

Der Mann ohne Mitte

2★
3

/Csilla Bíró

36

Lebendig begraben

4★
4

+7★

/Lacza Fejes

Die Rache der Assistentin

6★
6

+7★

/Gyula Márton Kiss

Die brennende Mumie

2★
2

1f

1

/Laczo Fejes

Chinesische Wasserfolterzelle

1★
2
+

1f

1

/Csilla Biró

1

Eingemauert

3★
2
+

1f

16

/Gyula Márton Kiss

Der Wolfskäfig

3★
3
+

1f

16

/Laczo Fejes

16

Die eiserne Jungfrau

5★
5
+

2f

7 + 4★

36

/Laczo Fejes

Magische Wanderung

5★
3
+

2f

7 + 4★

36

/Laczo Fejes

36

Verzauberte Schmetterlinge



1



2★
0



1

/Csilla Biro

Kaninchen aus dem Zylinder



3★
1



1

/Csilla Biro

Selbsthauptung



16



3★
2



16

/Csilla Biro

Die zerrissene Zeitung



4★
2
+



16

/Csilla Biro

Der geteilte Mann



36



6★
5



36

/László Fejős



→ 12★

Die Wassertreppe



5★
4
+



36

/Gyula Márton Kiss



→ 2★

Wasser zu Wein



2★
2



/Csilla Biró

Kartenkunststück



1★
1
+



/Lacza Fejes



Der zersprungene Spiegel



5★
3



/Lacza Fejes

Fische aus dem Nichts



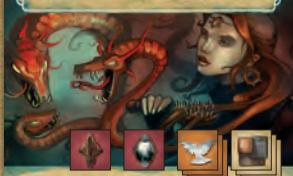
3★
4
+



/Csilla Biró



Die Bestie in mir

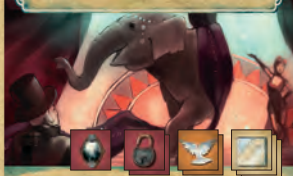


7★
3
+



/Lacza Fejes

Der verschwundene Elefant



9★
4



/Lacza Fejes



+10★



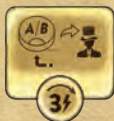
+7★



WÜRFELERGEBNIS ÄNDERN



NEU WÜRFELN



MITARBEITER
EINSTELLEN



EINEN TRICK
LERNEN



GELD
BESCHAFFEN

DAS STADTZENTRUM



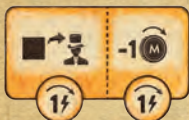
TIPP 1: Unzufrieden mit dem Würfelergebnis? Mit 1 oder 2 Aktionspunkten kannst du Würfel neu werfen bzw. das Ergebnis gezielt ändern! Wenn es dir um Mitarbeiter geht: Die Wahrscheinlichkeit, einen Handlanger zu erwürfeln, ist immer höher als die, einen Spezialisten zu erwürfeln.

TIPP 2: Setzt du deinen Zauberer auf einem +2 AP-Feld ein und verstärkst ihn mithilfe eines Trickerion-Splitters, kannst du zwei Aktionen für je 3 Aktionspunkte in einem Zug ausführen.

TIPP 3: Willst Du einen Handlanger in die Stadt entsenden, setze ihn dort nicht als letzten Mitarbeiter ein, es sei denn, du kannst ihm +2 Aktionspunkte zukommen lassen (was nur möglich ist, wenn du mit der Erweiterung „Die Dunklen Gassen“ spielst).



HINWEIS: Es ist immer möglich, einen Trick der eigenen Zauberschule statt der erwürfelten Zauberschule zu lernen – es sei denn, alle Würfel in der Residenz zeigen ein X.



EIN-
KAUFEN

FEILSCHEN



EILBESTELLUNG



BESTELLEN

DER MARKTPLATZ



TIPP 1: Nutzt du die Aktion „Einkaufen“, kannst du deine restlichen Aktionspunkte für die Aktion „Feilschen“ ausgeben. Jeder Aktionspunkt, den du aus gibst, reduziert den Gesamtpreis aller gekauften Requisiten um 1 Münze. Beachte: Es ist nicht möglich, den Gesamtpreis auf 0 Münzen zu senken.

TIPP 2: Wenn du genügend Münzen hast, kaufe am besten mit einem Mal die komplette Menge, die du voraussichtlich von einer Requisite benötigen wirst. Das spart dir später Aktionspunkte.

TIPP 3: Behalte die Pläne deiner Mitspieler im Auge! Du kannst ihnen einiges Kopfzerbrechen bereiten, wenn durch deine „Bestellen“-Aktion Requisiten entfernt werden, die sie in der nächsten Spielrunde benötigen.



HINWEIS: Nutzt du die Aktion „Eilbestellung“, musst du auch noch die Aktion „Kaufen“ verwenden, um das Requisite tatsächlich zu erwerben. Vergiss nicht, dass sich der Preis des so bestellten Requisites um 1 Münze erhöht.



TRICK
VORBEREITEN



REQUISITEN
SORTIEREN
(MANAGER)



HANDLANGER
UMQUARTIEREN
(ASSISTENTIN)



TRICKS
ORDNEN
(INGENIEUR)

DIE WERKSTATT



TIPP 1: Du kannst mit dem selben Mitarbeiter mehrere Tricks vorbereiten, sofern er genug Aktionspunkte hat.

TIPP 2: Die Spezialisten-Tableaus sind Teil deiner Werkstatt. Jeder Spezialist erlaubt dir, Ressourcen vom Spieler-Tableau auf sein Spezialisten-Tableau zu verschieben oder zu tauschen. Ablagefelder auf den Spezialisten-Tableaus sind immer die besseren! Der Effekt der Aktion „Handlanger umquartieren“ ist ein dauerhafter. Dieser kann jedoch nur **einmal** im Spiel in Anspruch genommen werden und das auch nur, wenn der Platz für Handlanger frei ist.



HINWEIS 1: Heuerst du einen Spezialisten in der Stadt an, erhältst du seinen Spielstein und das entsprechende Tableau erst am Ende der Spielrunde. Du erhältst nicht automatisch die zusätzliche Ressource des Spezialisten! Diese gibt es kostenlos nur für den Spezialisten, den man zu Beginn des Spiels gewählt hat.

HINWEIS 2: Legst du einen Trick aus der Werkstatt zurück in die Residenz Dahlgard (in der Regel, um Platz für einen neuen Trick zu schaffen), verlierst du sofort alle seine Trickplättchen, auch wenn diese bereits auf Regieplänen „aufgebaut“ wurden!

HINWEIS 3: Du kannst maximal 3 Plättchen eines Requisites in deiner Werkstatt lagern.



TRICK AUFBAUEN



NEU PLANEN



AUFFÜHREN
(NUR ZAUBERER)

THEATER



TIPP 1: Der Donnerstag eignet sich gut, um Tricks für eine besser bezahlte Vorstellung in der nächsten Runde aufzubauen. Platziere diese Tricks nach Möglichkeit auf einem Regieplan, der vermutlich nicht in dieser Runde durch einen Mitspieler aufgeführt wird.

TIPP 2: Wenn du selber aufführst, beachte nicht nur, wie viel Ruhmespunkte du selbst mit deiner Vorstellung erhältst, sondern auch, wie viele Ruhmespunkte deinen Mitspielern durch deine Wahl entgehen.

TIPP 3: Du kannst dir einen bestimmten Vorstellungstag reservieren, indem du deinen Zauberer an diesem Tag auf der Bühne platzierst. So kannst du die Tricks später aufbauen, wenn du mit ihnen mehr Trickroutinen bilden kannst. Hast du bereits zu Beginn einer Spielrunde einige Tricks aufgebaut, könnte es ein kluger Eröffnungszug sein, den Zauberer auf dem Sonntagsplatz der Bühne einzusetzen.

TIPP 4: Es ist möglich, einen Mitarbeiter im Theater zu platzieren, nur um sich einen bestimmten Aufführungstag und die damit verbundenen Boni zu sichern – auch wenn man keine weitere Aktion im Theater geplant hat.



HINWEIS 1: Du kannst deine Mitarbeiter nicht an unterschiedlichen Tagen im Theater einsetzen oder sie dort mithilfe von Trickerion-Splittern verbessern, es sei denn, eine Karte oder eine Prophezeiung erlaubt dies.

HINWEIS 2: Nur der Zauberer kann eine Vorstellung geben. „Aufführen“ ist auch die einzige Aktion, die ein Zauberer, der auf der Bühne eingesetzt wurde, nutzen kann. Die Aktion „Aufführen“ wird in der Phase „Vorstellungen geben“ ausgeführt, wobei die Reihenfolge durch die Wochentage von Donnerstag bis Sonntag vorgegeben wird.



ZIEHE ERSTE
KARTE



ZIEHE WEITERE
KARTEN



SPIEL MIT DEM
SCHICKSAL

DIE DUNKLEN GASSEN

TIPP 1: Das Feld „+2 AP“ ermöglicht es dir, mehrere spezielle Auftragskarten zu ziehen – auch mit einem Handlanger. Verbleibende Aktionspunkte kannst du immer noch für die Aktion „Spiel mit dem Schicksal“ ausgeben.

TIPP 2: Behalte auch die Prophezeiung für die nächste Spielrunde und die Pläne deiner Mitspieler im Auge! Gibt es eine zukünftige Prophezeiung, die dir mehr hilft oder weniger Schaden zufügt als einem Mitspieler, solltest du überlegen, das „Spiel mit dem Schicksal“ zu nutzen.

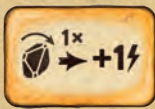
HINWEIS: Du kannst eine spezielle Auftragskarte immer nutzen, um einem Mitarbeiter 1 zusätzlichen Aktionspunkt zu geben, statt die besondere Fähigkeit der Karte in Anspruch zu nehmen.

+1f

MITARBEITER VERSTÄRKEN



(STADT)



(MARKTPLATZ)



(WERKSTATT)



(DIE DUNKLEN GASSEN)



(THEATER)

TIPP: Grundsätzlich ist es nicht möglich, im Theater „Mitarbeiter verstärken“ zu nutzen. Es gibt allerdings eine Prophezeiung, die dies für eine Spielrunde erlaubt.

HINWEIS: Man kann einen Mitarbeiter nur um maximal 1 Aktionspunkt verstärken.



Hast du in dieser Runde „die Trommel gerührt“, haben deine Handlanger 2 AP statt 1 AP.



Verdopple die Summe an Münzen des gewählten Würfels, wenn du die Aktion „Geld beschaffen“ nutzt.



Die Aktion „Geld beschaffen“ kostet 1 AP.



Du erhältst sofort 2 Ruhmespunkte, wenn du einen technischen Trick aufbaust.



Du erhältst sofort 2 Ruhmespunkte, wenn du einen Entfesselungstrick aufbaust.



Du erhältst sofort 2 Ruhmespunkte, wenn du einen mentalen Trick aufbaust.



Es gibt keinen Malus/Bonus für die Vorstellungen am Donnerstag/Sonntag.



Alle Boni des vorführenden Zauberers verdoppeln sich in dieser Runde.



Für die Tricks der Gastdarsteller in einer Vorführung gilt nicht deren Malus/Bonus für den Wochentag, sondern der des aufführenden Zauberers.



Immer, wenn du einen oder mehr Trickerion-Splitter bekommst, erhältst du 1 Splitter zusätzlich.



Immer, wenn du einen oder mehr Trickerion-Splitter bekommst, erhältst du zusätzlich 2 Ruhmespunkte.



Es kostet 3 Münzen, die +2 AP-Felder in der Stadt, am Marktplatz oder in den Dunklen Gassen zu nutzen.



Jeder Mitarbeiter hat nur 1 Basis-AP.



Mit der Aktion „Einkaufen“ kann man auch Requisiten erwerben, die sich im Bestellbereich des Marktplatzes befinden.



Alle Requisiten kosten 2 Münzen.



Die Aktion „Mitarbeiter einstellen“ kostet 1 AP.



Die Aktion „Einen Trick lernen“ kostet 1 AP.



Die Dunkle-Gassen-Aktion „Ziehe weitere Karten“ kostet 1 AP.



Du erhältst sofort 2 Ruhmespunkte, wenn du einen optischen Trick aufbaust.



Der Samstag hat einen Bonus von +1 Ruhm und +1 Münze (genauso wie der Sonntag).



Der Freitag hat einen Malus von -1 Ruhm und -1 Münze (genauso wie der Donnerstag).



Während der Vorstellung erhältst du alle entsprechenden Belohnungen in Ruhm statt in Münzen.



Du darfst „Mitarbeiter verstärken“ auch im Theater nutzen.



Wenn du „Mitarbeiter verstärken“ nutzt, erhältst du +2 AP statt +1 AP.



Während der Phase „Mitarbeiter einsetzen“ darfst du in jedem deiner Züge 2 statt 1 Mitarbeiter einsetzen.



Du musst deinen Mitarbeiter auf dem Feld mit dem niedrigsten verfügbaren AP-Modifikator einsetzen.




Es werden nicht alle Auftragskarten gleichzeitig aufgedeckt. Sie werden nach und nach unmittelbar vor dem Einsetzen des Mitarbeiters aufgedeckt.

HINWEIS: Es ist möglich, die Eigenschaften von Prophezeiungen und speziellen Auftragskarten zu kombinieren, um so gewaltige Vorteile zu erhalten.

PHASEN DER SPIELRUNDE

1. STADTWÜRFEL WERFEN
2. SPIELREIHENFOLGE ERMITTELN
3. DIE TROMMEL RÜHREN
4. AUFTRÄGE ERTEILEN
5. MITARBEITER EINSETZEN
6. VORSTELLUNGEN GEBEN
7. ENDE DER RUNDE

- ➔ Mitarbeiter bezahlen ( ➔ -2★)
- ➔ Mitarbeiter kehren zurück
- ➔ Bestellte Requisiten treffen ein
- ➔ Regiepläne vorrücken
- ➔ Werbeplakate abhängen
- ➔ Rundenzähler weiterrücken

MIT ERWEITERUNG „DIE DUNKLEN GASSEN“:

- ➔ Prophezeiungen bewegen
- ➔ Spezielle Auftragskarten ablegen



ENDE DES SPIELS

GRUNDSPIEL

DIE DUNKLEN GASSEN

