

TRICKERION

MEISTER DER MAGIE



SPIELREGEL

I. EINFÜHRUNG



Vor Jahrzehnten war das hier die Hauptstadt der Illusionen, eine geschäftige Stadt, aber jetzt bleibt nur noch ein Schatten des alten Glanzes. Die goldene Zeit endete, als Dahlgaard der Großartige, selbstloser Wohltäter der Stadt und größter Zauberkünstler der Geschichte, am Ende seiner letzten Vorstellung unerklärlich und spurlos verschwand. Seitdem vernahm man nichts mehr von ihm.

Bis jetzt. Eines Nachts erhielten vier begabte Zauberkünstler, jeder ein Meister seines Gebietes, eine geheimnisvolle Einladung. Der große Dahlgaard selbst war aus der Versenkung zurückgekehrt und hatte sie gerufen, um ihnen das Geheimnis zu offenbaren, das er sein Leben lang gehütet hatte: Die Wahrheit über den Kristall aus Trickerion, eine wie Bernstein schimmernde Kostbarkeit. Was auch immer die Leute glaubten, er war sehr viel mehr als ein einfacher Glücksbringer. Dahlgaard enthüllte jetzt, dass der Stein seinem Besitzer übernatürliche Geistesgaben, Schnelligkeit und Wahrnehmung verleiht – die Fähigkeiten des perfekten Zauberkünstlers.

Dahlgaards Offenbarung war nur ein Teil seines großen Planes. Er will, dass nach seinem Tod Magoria unter der Führung eines würdigen Nachfolgers wieder als Stadt der Zauberkunst aufblüht. Dieser Nachfolger soll sein Erbe antreten und auch den Stein bekommen. Ein fünfwöchiger Wettbewerb soll unter den vier Zauberkünstlern stattfinden, in dem sie Ruhm und Reichtum erwerben und dessen Sieger sein Nachfolger werden soll.

Es steht viel auf dem Spiel und die Kandidaten werden vor nichts zurückschrecken, um zu gewinnen.

Wer vermag es, der neue Meister der Magie zu werden?

Auf www.trickerion.com erfahrt ihr mehr über Dahlgaard und den Trickerion-Kristall!

II. ZIEL DES SPIELS

In „Trickerion – Meister der Magie“ nehmen die Spieler die Rolle von berühmten Bühnenzauberern ein, beheimatet in der sagenumwobenen Stadt Magoria. Ihr Ziel ist es, binnen fünf Wochen (Spielrunden) den meisten Ruhm zu ernten und so den Wettbewerb um den mächtigen Trickerion-Kristall für sich zu entscheiden. Im Verlauf des Spiels werden die Spieler mehr und mehr atemberaubende Zaubertricks erlernen, die dafür benötigten Requisiten erstehen und weitere Mitarbeiter anheuern, um so mehr Aktionen je Spielzug zur Verfügung zu haben. Zaubertricks werden in den Ateliers der Magier gelagert und vorbereitet. Am Ende einer jeden Runde hat jeder Zauberkünstler die Gelegenheit, seine eigene, spektakuläre Zaubershow zu präsentieren. Es geht um nichts geringeres als Ruhm, Reichtum und Splitter des mysteriösen Trickerion-Kristalls. Es gewinnt der Spieler, der nach fünf Runden den meisten Ruhm erworben hat.

Liebe Spielerinnen,

in diesen Regeln ist zwar immer nur von „Spielern“ die Rede, aber das hängt ausschließlich damit zusammen, dass wir den Text so lesbar wie möglich machen wollten. Jahrhundertlang hatten Frauen auf der Zauberbühne nur die Aufgabe, gut auszusehen und sich von Zeit zu Zeit zersägen zu lassen; tut uns den Gefallen, spielt trotzdem (oder gerade deshalb!) mit und zeigt uns, dass eure männlichen Spieler- und Zauberkollegen von euch lernen können! Die Übersetzer (Lutz & Lars)

INHALTSÜBERSICHT

I. EINFÜHRUNG	SEITE 2
II. ZIEL DES SPIELS	SEITE 2
III. SPIELMATERIAL	SEITE 3
• Übersicht	Seite 3
• Materialbeschreibung	Seite 3
IV. SPIELAUFBAU	SEITE 8
• Allgemeine Vorbereitung	Seite 8
• Persönliche Startausstattung	Seite 9
V. PHASEN DER SPIELRUNDE	SEITE 10
• Übersicht	Seite 10
• Die Spielphasen im Detail	Seite 11
• Orte	Seite 13
VI. ANHANG	SEITE 21
• Sonderfähigkeiten der Zauberer	Seite 21
• Trickboni am Spielende	Seite 22
• Die Beteiligten	Seite 23
• Beispiele	Seite 24
• Schnellübersichten	Seite 26

MATERIALBESCHREIBUNG

Dies ist eine Beschreibung der einzelnen Bestandteile des Spiels; sie ist zum schnellen Nachschlagen gedacht. Was genau man damit im Spiel tun kann, steht in den jeweiligen Regeln.

Wir erklären euch die Spielregeln mitsamt der Erweiterung „Die dunklen Gassen“. Diese ist optional und macht das Spiel anspruchsvoller. Alle Spielregeln, die diese Erweiterung betreffen, sind immer in dieser Farbe hervorgehoben.

TRICKKARTEN

Jede Trickkarte gehört zu einer der vier Zauberschulen:



TECHNISCH



MENTAL



ENTFESSELUNG



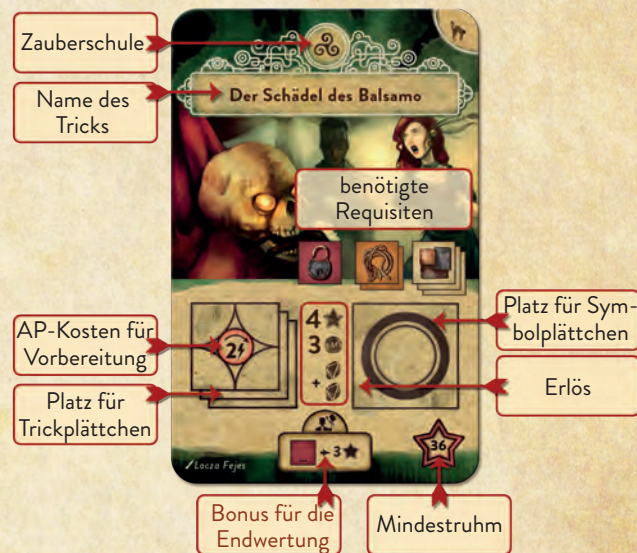
OPTISCH

Zaubertricks sind das Herz und die Seele Trickerions. Der zentrale Aspekt des Spiels ist es, diese Tricks zu erlernen, die benötigten Requisiten zu erwerben, die Kunststücke vorzubereiten und sie schließlich zu fesselnden Darbietungen im Theater zu kombinieren.

III. SPIELMATERIAL

ÜBERSICHT

- 1x Spielbrett
- 4x Spieler-Tableaus
- 12x Erweiterungstableaus für die Spezialisten
- 32x Mitarbeiter-Spielsteine aus Holz (je 8 pro Spielerfarbe)
- 8x Spieler-Marker (je 2 pro Spielerfarbe)
- 6x Stadtwürfel
- 48x Trickkarten
- 36x Reguläre Auftragskarten
- 4x Reguläre Auftragskarten (Dunkle Gassen)
- 40x Spezielle Auftragskarten (10 je Schauplatz)
- 28x Regieplan-Karten
- 8x Zauberkünstler-Karten (doppelseitig)
- 8x Werbeplakate der Zauberkünstler
- 64x Trickplättchen
- 16x Symbolplättchen
- 96x Requisiten (40 einfache, 32 aufwändige, 24 spezielle)
- 28x Marker „1 Münze“ (silbern)
- 16x Marker „5 Münzen“ (golden)
- 27x Plättchen „Prophezeiung“
- 25x Trickerion-Splitter
 - 1x Rundenmarker (Trickerion-Stein)
- 4x Heftchen „Handbuch des Zauberers“ (Spielhilfe)
- 1x Regelheft



Detaillierte Regeln zu den Trickkarten finden sich in den Abschnitten „Trick lernen“, „Trick vorbereiten“, „Trick aufbauen“ und „Vorstellung“ (S. 13, 16, 17 und 18).

REQUISITEN

Jeder Zaubertrick benötigt eine bestimmte Anzahl an Requisiten, damit man ihn vorbereiten und vorführen kann. Es gibt drei verschiedene Typen von Requisiten in Trickerion: einfache, aufwändige und spezielle; sie kosten 1, 2 bzw. 3 Münzen. Man kauft Requisiten auf dem Markt und bewahrt sie in der Werkstatt des Zauberers auf.



Requisiten werden in den Abschnitten „Marktplatz“, „Werkstatt“ und „Trick vorbereiten“ detaillierter erklärt (S. 14 und 16).

AUFTRAGSKARTEN

Auftragskarten werden verwendet, um in der Auftragsphase die Spielzüge zu planen. Jede Auftragskarte repräsentiert einen Schauplatz, zu dem ein Mitarbeiter entsandt werden kann. Es gibt 5 verschiedene Schauplätze: Das Stadtzentrum, den Marktplatz, die Werkstatt, das Theater und die „Dunklen Gassen“. Es gibt zwei Arten von Auftragskarten: reguläre und spezielle.



Reguläre Auftragskarten gehören zur Startausrüstung des Spielers. Spezielle Auftragskarten kann man in den „Dunklen Gassen“ erhalten.

Im Abschnitt „Aufträge erteilen“ wird beschrieben, wie Auftragskarten verwendet werden (S. 11).

MITARBEITER-SPIELSTEINE

Die Spielsteine, die während des Spiels auf dem Brett platziert werden, werden als „Mitarbeiter“ bezeichnet. Mit Hilfe der Auftragskarten werden sie an unterschiedliche Schauplätze entsandt, wo sie ihre Aktionspunkte (mit einem ⚡-Symbol



gekennzeichnet, abgekürzt AP) verwenden, um eine oder mehrere Aktionen durchzuführen.

Es gibt drei verschiedene Arten von Mitarbeitern: Zauberkünstler, Spezialisten und Handlanger; jeder von ihnen hat eine bestimmte Anzahl an Aktionspunkten. Von den Spezialisten gibt es wiederum 3 Arten: den Ingenieur, den Manager und die bezaubernde Assistentin (bzw. ihre Entsprechungen des anderen Geschlechts, die spieltechnisch aber identisch sind).

SPIELBRETT



Die meisten Schauplätze befinden sich auf dem Spielbrett selbst. Alle Schauplätze haben Mitarbeiterfelder (mit ⚡-Modifikatoren), auf denen die Mitarbeiter platziert werden können. Ruhmespunkte, die während des Spiels gesammelt werden, werden sofort auf der Ruhmesleiste (rund um das Theater) festgehalten.

Das Spielbrett ist doppelseitig; die Seite mit der schwarzen Katze wird nur mit der Erweiterung „Die Dunklen Gassen“ verwendet.

STADTWÜRFEL WERFEN



Die Würfel werden zu Beginn jeder Spielrunde geworfen, um für diese Runde die Optionen in der Stadt zu ermitteln.

Einzelheiten erfahrt ihr im Abschnitt „Stadtwürfel werfen“ (S. 11).

SPIELER-TABLEAUS

Das Spieler-Tableau ist das Atelier des Zauberkünstlers. Dort werden die Aktionskarten während der Auftragsphase den jeweiligen Mitarbeitern zugewiesen sowie eure Requisiten und Zaubertricks verwahrt. Hier befindet sich auch die Werkstatt.

Die Tableaus der angeheuerten Spezialisten werden rechts an das Spieler-Tableau angebaut.



Die Spieler-Tableaus sind doppelseitig; die Seite mit der schwarzen Katze gehört zur Erweiterung „Die Dunklen Gassen“.

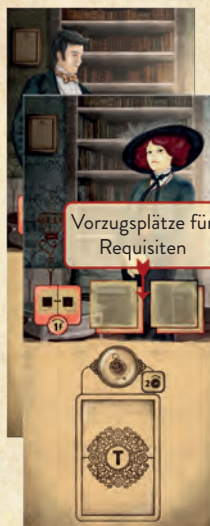
SPEZIALISTEN-TABLEAUS

Diese Tableaus erweitern das Atelier. Jeder Spezialist hat ein eigenes Tableau.

Ingenieur(in)



Manager(in)



Assistent(in)



Das Tableau des **Ingenieurs** hat ein zusätzliches, besonderes Zaubertrick-Feld. Wird auf diesem Feld ein Zaubertrick vorbereitet, so erhält der Spieler ein zusätzliches Trickplättchen für diesen Trick.

Das Tableau des **Managers** hat zwei Vorzugs-Requisitenfelder. Requisiten, die hier gelagert werden zählen so, als besäße man ein zusätzliches Plättchen des entsprechenden Requisites.

Das Tableau der **Assistentin** ermöglicht die Unterbringung eines zusätzlichen Handlangers, der am Ende der Runde nicht einmal bezahlt werden muss.

Am Ende der Spielrunde in der ein neuer Spezialist angeworben wurde, nimmt man sich das entsprechende Spezialisten-Tableau zusammen mit dem entsprechenden Mitarbeiter-Spielstein und platziert beides rechts von seinem Spieler-Tableau.

Eine detaillierte Erklärung findet sich in den Abschnitten „Mitarbeiter einstellen“ und „Ende der Spielrunde“ (S. 14 und 19).

DIE ZAUBERKÜNSTLER-KARTEN

Diese Karten repräsentieren eure Zauberer. Jeder folgt einer bevorzugten Zauberschule; das entsprechende Symbol ist über dem Namen des Zauberers abgebildet. Dies wird relevant, wenn es darum geht, neue Zaubertricks zu lernen.



Die Kartenseite mit der schwarzen Katze wird nur mit der Erweiterung „Die Dunklen Gassen“ benutzt.

WERBEPLAKATE DER ZAUBERKÜNSTLER



Diese Plakate verwendet ihr, um zu Beginn der Spielrunde für euch zu werben (siehe Abschnitt „Die Trommel rühren“, S. 11).

SPIELER-MARKER



Diese farbigen Figuren zeigen die Spielreihenfolge (Initiative) und den Fortschritt auf der Ruhmesleiste an.

TRICK- UND SYMBOLPLÄTTCHEN



Sobald ein Trick gelernt wird, legt man ein Symbolplättchen auf diesen Trick. Damit wird dem Trick ein Symbol (Karo, Herz, Kreuz oder Pik) zugeordnet. Zu jedem Symbolplättchen gibt es den passenden Stapel an Trickplättchen. Diese können im weiteren Verlauf des Spiels von den Trickkarten auf die Regiepläne gelegt werden und identifizieren dort den zugehörigen Trick eindeutig.

Trickplättchen
(auf dem Trick)

Trickplättchen
(auf einem Regieplan)



Siehe auch „Trick vorbereiten“ und „Trick aufbauen“ für eine Erklärung, wie Trickplättchen eingesetzt werden (S. 16 und 17).

REGIEPLÄNE



Die Regieplan-Karten werden im Theater platziert; jede steht für eine Vorstellung, in der einer oder mehrere Zaubertricks dargeboten werden. Die vorgeführten Tricks werden jeweils durch Trickplättchen repräsentiert und auf den Regieplänen platziert. Um einen Trick auf einem Regieplan unterzubringen, muss das Aktionsfeld „Trick aufbauen“ im Theater genutzt werden. Die Vorstellungen, die auf diese Weise zusammengestellt werden, sind die hauptsächliche Quelle für Ruhmespunkte und Münzen. Im Spielverlauf symbolisieren die Regiepläne immer größere und bedeutendere Bühnen.

Die „Magnus Pantheon“-Karten werden nur mit der Erweiterung „Die Dunklen Gassen“ verwendet.

MÜNZEN

Münzen sind die Standardwährung in der Welt von Trickerion. Es gibt sie in Nennwerten von 1 Münze (silbern) und 5 Münzen (golden).



Die meisten Münzen erhält man durch Einkünfte aus den Vorstellungen. Es gibt aber noch weitere Möglichkeiten, an Münzen zu gelangen, wie etwa die Bank oder das Verknüpfen von Zaubertricks zu Trickroutinen.

Münzen werden in der Regel dazu verwendet, Requisiten auf dem Marktplatz zu kaufen und Gehälter zu bezahlen (S. 14 und 15).

TRICKERION-SPLITTER



Diese Splitter sind Bruchstücke des legendären Trickerion-Steins und dienen neben Ruhm und Münzen als dritte Ressource im Spiel. Man erhält sie für die Aufführung mancher Tricks, für bestimmte Verknüpfungen von Zaubertricks auf Regieplänen und für das Entsenden eines Ingenieurs in das Theater.

Im Grundspiel können Splitter dazu verwendet werden, sich zusätzliche Aktionspunkte zu verschaffen (⚡). In der Endwertung zählt jeder nicht verbrauchte Splitter als ein Ruhmespunkt.

TRICKERION-STEIN



Der Trickerion-Stein fungiert als Rundenzähler. Am Ende jeder Spielrunde wird er auf der Spielrundenleiste ein Feld vorgerückt. Das Grundspiel endet nach 5 Spielrunden.

HANDBUCH DES ZAUBERERS



Das Handbuch enthält Abbildungen aller Tricks, die ihr lernen könnt, Beschreibungen aller Prophezeiungen sowie eine Übersicht der Phasen einer Spielrunde. Es hilft euch bei der Planung, welche Tricks ihr lernen wollt und welche Requisiten ihr benötigt.

PROPHEZEIUNGEN



Prophezeiungen sind kein Bestandteil des Grundspiels - sie gehören zur Erweiterung „Die Dunklen Gassen“. Zweck der Prophezeiungen ist es, Runde für Runde bestimmte Spielregeln zu verändern. Die Prophezeiung, die sich unmittelbar neben der Spielrundenleiste befindet, beeinflusst euch schicksalhaft in der aktuellen Spielrunde, während die anderen 3 (innerhalb der Kristallkugel) erst in den folgenden Runden aktiv werden. Eine Beschreibung aller Prophezeiungen findet sich im Handbuch jedes Zauberkünstlers.

BENUTZTE SYMBOLE

KARTEN

1.  Trickkarte
2.  Regieplan
3.  Reguläre Auftragskarte
4.  Spezielle Auftragskarte




MITARBEITER

1.  Beliebiger Mitarbeiter-Spielstein
2.  Spielstein „Zauberer“
3.  Spielstein „Assistentin“
4.  Spielstein „Ingenieur“
5.  Spielstein „Manager“
6.  Spielstein „Handlanger“













ANDERE ELEMENTE DES SPIELS

1.  Würfel
2.  Requisit
3.  Einfaches Requisit
4.  Aufwändiges Requisit
5.  Spezielles Requisit
6.  Trickplättchen

ERLÖSARTEN

1.  Ruhm
2.  Münzen
3.  Trickerion-Splitter

WEITERE SYMBOLE

1.  Aktionspunkt
2.  Mindestruhm
3.  Irgendeine (Zauberschule oder Aktion)
4.  Sofort
5.  Am Ende der Runde
6.  Du erhältst sofort
7.  Du erhältst am Ende der Runde
8.  Bezahlen/ausgeben/verbrauchen
9.  Aktiver Spieler
10.  Andere(r) Spieler
11.  Trickroutine
12.  Trickroutine mit Trickerion-Splitter
13.  Vorstellung/aufführen
14.  Die Trommel rühren
15.  Spielende

IV. SPIELAUFBAU

ALLGEMEINE VORBEREITUNG

Legt das Spielbrett in die Mitte des Tisches. Für euer erstes Spiel empfehlen wir euch, ohne die Erweiterung „Die dunklen Gassen“ zu spielen. Nutzt dafür die Seite ohne die schwarze Katze.

Das beste Spielerlebnis werdet ihr mit der Erweiterung erleben. Fühlt ihr euch mit den Grundspielregeln vertraut, nutzt die Seite mit der schwarzen Katze.

1. Sortiert die **Trickkarten** nach der Zauberschule in 4 Stapel und legt sie offen in der Residenz Dahlgaard im Stadtzentrum aus. Die Reihenfolge der Karten spielt dabei keine Rolle. Karten mit einem Mindestruhm von 36 werden im Grundspiel nicht verwendet.
2. Legt an den vier Verkaufsständen des **Marktplatzes** 1 Holz, 1 Metall, 1 Glas und 1 Stoff als anfängliches Angebot aus.
3. Wählt zufällig 2 Regiepläne des „Magnus Pantheon“ aus und legt sie verdeckt als Regieplanstapel neben das Theater (spielt ihr ohne die Erweiterung, entfällt dieser Schritt). Wählt dann zufällig 2 Regiepläne des „Grand Magorian“ aus und legt sie, ebenfalls verdeckt, darauf. Anschließend kommen darauf 2 verdeckte, zufällig gezogene Regiepläne des „Riverside Theater“. Von den übrigen „Riverside“-Regieplänen zieht ihr nun zufällig einen Plan weniger, als Spieler teilnehmen, und legt diese Pläne offen auf die Regieplanfelder des Theaters.

Spielt ihr ohne „Die dunklen Gassen“, bleiben die Karten des „Magnus Pantheon“ in der Spielschachtel. Der Regieplanstapel besteht dann lediglich aus 4 Karten.

4. Legt die übrigen Requisiten, Trickerion-Splitter und Münzen so neben dem Spielbrett bereit, dass jeder sie gut erreichen kann.
5. Sortiert die speziellen Auftragskarten nach den Orten, mischt sie und legt sie verdeckt auf die entsprechenden Plätze in den dunklen Gassen. Spielt ihr ohne die dunklen Gassen, entfällt dieser Schritt.
6. Legt den Trickerion-Stein auf das 1. Feld der Spielrundenleiste unterhalb der Ruhmesleiste.
7. **Führt diesen Schritt erst aus, nachdem jeder Spieler seine persönliche Startausstattung erhalten hat:** Zieht zufällig 3 Prophezeiungen und legt sie auf ihre Plätze innerhalb der Kristallkugel. Erstellt aus den übrigen Prophezeiungen einen verdeckten Stapel neben dem Spielbrett (in der ersten Runde ist keine Prophezeiung wirksam). Spielt ihr ohne die dunklen Gassen, entfällt dieser Schritt.

2-3 SPIELER: Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, bleiben 2 bzw. 1 Aktionsfeld „+1“ im Stadtzentrum, dem Marktplatz und den Dunklen Gassen ungenutzt. Blockiert diese Felder am besten gleich mit einem umgedrehten Spielstein einer nicht verwendeten Spielerfarbe.

Wichtig: Da die Prophezeiungen das Spiel noch ein bisschen komplexer machen, könnt ihr sie auch bei einem Spiel mit den dunklen Gassen weglassen. Tut ihr das, entfernt die Zauberkünstlerkarte „Priesterin der Mystik“ aus dem Spiel.



PERSÖNLICHE STARTAUSSTATTUNG

Wer zuletzt einen Zylinder aufhatte, beginnt; gespielt wird im Uhrzeigersinn. Reihum wählt jeder Spieler einen Zauberkünstler, dessen Zauberschule noch nicht vertreten ist, nimmt sich das entsprechende Spielertableau und außerdem:

- die passende **Zauberkünstlerkarte** (mit der schwarzen Katze nach unten). Spielt ihr mit den dunklen Gassen, nutzt die Seite mit der schwarzen Katze. Eure Magier verfügen dann über besondere Fähigkeiten, die auf S. 21 ausführlich erklärt werden.
- die Karte mit dem passenden **Werbeplakat**,
- alle **Trick- und Symbolplättchen** in der Farbe des Zaubers, der
- Requisiten eigener Wahl im Gesamtwert von 2 Münzen; sie kommen in die Werkstatt,
- Jeder Spieler wählt eine **Trickkarte** mit einem Mindestruhm von 1 entsprechend der **Zauberschule** des Zaubers; der Trick kommt in die Werkstatt und bekommt ein Symbolplättchen.
- Jeder Spieler bekommt 6 reguläre Auftragskarten: 2x Theater, 1x Werkstatt, 1x Marktplatz, 1x Stadtzentrum, 1x Dunkle Gassen. Spielt ihr ohne die dunklen Gassen, bekommt jeder Spieler 9 reguläre Auftragskarten: 3x Theater, 2x Werkstatt, 2x Marktplatz, 2x Stadtzentrum.

- Jeder Spieler erhält die **Mitarbeiter-Spielsteine** seiner Farbe. Der Zauberer-Spielstein und ein Handlanger kommen sofort auf die entsprechenden Felder seines Tableaus, die übrigen werden beiseite gelegt und können später ins Spiel kommen.
- Jeder wählt einen **Spezialisten**, bekommt das entsprechende Spezialistentableau und einen Bonus:
 - » **Manager**: Zusätzliche Requisiten im Wert von 2 Münzen, die auf dem Tableau abgelegt werden.
 - » **Ingenieur**: Eine zusätzlichen Trickkarte mit einem Mindestruhm von 1; sie wird gewählt, nachdem alle Spieler ihre erste Trickkarte erhalten haben. Der Trick kommt auf das Ingenieur-Tableau; lege sofort ein Symbolplättchen darauf.
 - » **Assistentin**: Ein zusätzlicher Handlanger-Spielstein wird auf ihrem Tableau bereitgelegt.
- Jeder Spieler erhält den Spielstein des gewählten Assistenten.
- Jeder bekommt zunächst **10 Münzen**.
- Jeder bekommt **1 Trickerion-Splitter**.

Wichtig: Wenn man für diesen Trick jetzt schon alle Requisiten (inklusive der Requisiten, die man erhält, wenn man den Manager als seinen Spezialisten wählt) beisammen hat, bekommt der Trick sofort die aufgedruckte Zahl an Trickplättchen. Das entspricht einer kostenlosen Aktion „Trick vorbereiten“ (siehe „Werkstatt“, S. 16).

SPIELERTABLEAU



1 Zauberer-Spielstein + Zauberkünstlerkarte
 1 Handlanger-Spielstein
 Requisiten im Wert von 2 Münzen
 1 Trick (Mindestruhm 1)

EIN SPEZIALIST DEINER WAHL



1 Manager-Spielstein
 Requisiten
 im Wert von 2 Münzen

1 Ingenieur-Spielstein
 1 Trick
 (Mindestruhm 1)

1 Assistent-Spielstein
 1 Handlanger-Spielstein

PLAKAT



AUFTRAGSKARTEN



TRICK- & SYMBOLPLÄTTCHEN



1 TRICKERION-SPLITTER



MÜNZEN

- 10
- +0
- +2
- +4
- +6

EMPFOHLENER AUFBAU FÜR ANFÄNGER

Statt die anfänglichen Spezialisten, Requisiten und Tricks selbst zu wählen, empfehlen wir Neulingen die folgende Auswahl, je nachdem, welcher Zauberschule der gewählte Zauberer folgt:

Illusionist: Den Trick „Verzauberte Schmetterlinge“ mit zwei Trickplättchen und dem entsprechenden Symbolplättchen, 2x Stoff und den Manager mit 1 Tier.

Technische Tricks: Den Trick „Verschränkte Ringe“ mit zwei Trickplättchen und dem entsprechenden Symbolplättchen, 2x Metall und eine Assistentin mit ihrem Handlanger.

Entfesselungskünstler: Den Trick „Durch ein Nadelöhr“ mit zwei Trickplättchen und dem entsprechenden Symbolplättchen, 2x Holz und einen Ingenieur mit dem Trick „Flucht aus dem Pranger“.

Mentalist: Den Trick „Gedanken lesen“ mit drei Trickplättchen und dem entsprechenden Symbolplättchen, 2x Glas und einen Manager, der 1 Seil mitbringt.

SPIELREIHENFOLGE UND ANFANGSRUHM

Nach dem Aufbau kommt je einer der farbigen Holzzylinder in zufälliger Reihenfolge auf die Initiative-Anzeige links auf dem Spielbrett. Das ist die Spielreihenfolge für die erste Spielrunde; in den folgenden Runden wird die Reihenfolge vom Ruhm der Zauberer abhängen (siehe Abschnitt „Spielreihenfolge“).

Im **Spiel zu zweit** werden nur das **erste** und **dritte Feld** der Initiativeleiste benutzt; das beeinflusst die Kosten für Werbung und das Startkapital.

Anschließend gibt es noch eine Aufstockung des Startkapitals: Wer auf dem 2., 3. bzw. 4. **Feld** der Initiative-Anzeige steht, bekommt zusätzlich 2, 4 bzw. 6 Münzen. Der Spieler, der oben auf der Initiative-Anzeige ist, bleibt also bei 10 Münzen, der 2., 3. bzw. 4. Spieler erhält 12, 14 bzw. 16 Münzen zu Spielbeginn.

Zu guter Letzt kommen die übrigen farbigen Holzzylinder auf das Feld „5“ der Ruhmesleiste. Das Spiel startet bei 5, weil man auch Ruhm verlieren kann.

V. PHASEN DER SPIELRUNDE

ÜBERSICHT

1. STADTWÜRFEL WERFEN

Werft die 6 Stadtwürfel und legt sie in die Stadt.

2. SPIELREIHENFOLGE ERMITTELN

Legt die Spielreihenfolge auf der Initiativeskala neu fest und zwar in umgekehrter Reihenfolge der Stellung auf der Ruhmesleiste (geringster Ruhm spielt zuerst).

Diese Phase entfällt in Runde 1.

3. DIE TROMMEL RÜHREN

Ihr dürft euch, abhängig von eurem Platz auf der Initiativeskala, für 1-4 Münzen 2 Ruhmespunkte kaufen.

4. AUFTRÄGE ERTEILEN

Alle planen die Einsatzorte ihrer Mitarbeiter gleichzeitig und geheim, indem sie Auftragskarten verdeckt unterhalb der Mitarbeitersteine platzieren.

5. MITARBEITER EINSETZEN

Alle Auftragskarten werden aufgedeckt. Dann setzt der Startspieler einen ersten Mitarbeiter an den zugeteilten Ort; es folgt der zweite Spieler usw. mit je einem Mitarbeiter; das geht reihum, bis alle Mitarbeiter an ihrem Arbeitsplatz sind. Jeder Spieler entscheidet selbst über die Reihenfolge, in der seine Mitarbeiter platziert werden. Unter Berücksichtigung der verfügbaren Aktionspunkte führen die Mitarbeiter ihre Aktionen beim Einsetzen jeweils sofort aus.

6. VORSTELLUNGEN GEBEN

In der Reihenfolge von Donnerstag bis Sonntag kann jeder Zauberer, der eine Vorstellung gibt, einen Regieplan wählen, der mindestens einen seiner eigenen Tricks enthält, und alle darauf befindlichen Tricks aufführen; die Einnahmen für jeden Trick gehen an den jeweiligen Eigentümer. Der vorführende Zauberer bekommt zusätzliche Einnahmen.

7. ENDE DER SPIELRUNDE

- Mitarbeiter bezahlen
- Mitarbeiter kehren zurück
- Bestellte Requisiten treffen ein
- Regiepläne vorrücken
- Werbepлакate abhängen
- Rundenzähler weiterrücken

DIE SPIELPHASEN IM DETAIL

1. STADTWÜRFEL WERFEN

Zu Beginn jeder Runde würfelt der Startspieler die 6 Stadtwürfel. Das Ergebnis bestimmt:

- aus welchen Zauberschulen ihr Tricks lernen könnt,
- welche Mitarbeiter ihr einstellen könnt,
- wie viele Münzen bei der Bank verfügbar sind.



Nach dem Wurf kommt jeder Würfel auf sein entsprechend farbig gekennzeichnetes Feld in der Stadt. Ein X auf dem Würfel bedeutet, dass für diesen Würfel in dieser Runde keine Aktion möglich ist.

2. SPIELREIHENFOLGE ERMITTELN

Die Spielreihenfolge („Initiative“) der Spieler wird durch farbige Spieler-Marker angezeigt.

Die Reihenfolge wird zu Beginn jeder Spielrunde gemäß des momentanen Standes der Ruhmespunkte neu festgelegt und zwar entgegengesetzt zur Zahl der Ruhmespunkte (wer am wenigsten hat, spielt zuerst).

Wichtig: Haben zwei oder mehr Spieler gleich viele Ruhmespunkte, kehren sie die Reihenfolge um, in der sie in der Vorrunde gespielt haben.

Wichtig: In der ersten Runde entfällt die Phase „Spielreihenfolge ermitteln“.

3. DIE TROMMEL RÜHREN

Nachdem die Reihenfolge feststeht, dürfen die Zauberer einmal pro Runde für sich Werbung machen, um ihren Ruhm zu erhöhen. Die Kosten (Betrag in Münzen) sind gleich der Nummer des **Feldes** auf der Initiativeskala,



das man besetzt. Wer wirbt, legt seine Plakatkarte oberhalb seines Spielsteines auf die Initiativeskala und bekommt sofort 2 Ruhmespunkte. Am Ende der Runde werden die Plakate wieder abgehängt.

4. AUFTRÄGE ERTEILEN

In dieser Phase plant ihr, was eure Mitarbeiter in dieser Runde tun sollen. Dazu legt ihr eine Auftragskarte aus der Hand verdeckt unterhalb jedes Mitarbeiter-Spielsteins ab. Mitarbeiter die keinen Auftrag bekommen, werden in dieser Runde untätig sein. Jeder Auftrag legt zunächst nur fest, wo der Mitarbeiter in der nächsten Phase arbeiten wird; untätige Mitarbeiter werden keinerlei Aktion ausführen (auch das wird im nächsten Abschnitt genauer beschrieben).



Alle Spieler planen gleichzeitig, bis jeder Mitarbeiter einen Auftrag hat oder für untätig erklärt wurde.

5. MITARBEITER EINSETZEN

Zunächst deckt ihr **alle** Auftragskarten eurer Mitarbeiter auf.

Dann setzt der Startspieler einen Mitarbeiter auf einen freien Platz an genau dem Ort, den seine Auftragskarte vorgibt – das kann auf dem Spielbrett sein oder auf dem Spielertableau – und führt dann sofort dessen Aktion(en) aus. Die anderen Spieler folgen in Spielreihenfolge und setzen je einen Mitarbeiter ein; das geht reihum so lange, bis alle Mitarbeiter an ihrem Arbeitsort sind.

UNTÄTIGE MITARBEITER

Untätige Mitarbeiter bleiben auf dem Spielertableau liegen; **diese Mitarbeiter braucht man am Ende der Runde nicht zu bezahlen.** Es ist erlaubt, einen Mitarbeiter noch während der Einsetzphase für untätig zu erklären, indem man seine Auftragskarte wieder umdreht. Auch das gilt als Aktion und anschließend ist erst einmal der nächste Spieler am Zug.



Welche Aktion(en) die Mitarbeiter an ihren Arbeitsorten durchführen können hängt davon ab:

- wie viele Aktionspunkte ihnen zur Verfügung stehen und
- welche Aktionen der jeweilige Ort erlaubt.

Die Orte und die dort verfügbaren Aktionen werden weiter unten im Abschnitt „Orte“ (ab S. 13) genau beschrieben. Das Aktionspunktesystem funktioniert so:

AKTIONSPUNKTE

Wenn ein Mitarbeiter an einem Ort eingesetzt wird, stehen ihm Aktionspunkte zur Verfügung; die gibt er sofort aus, um dort eine oder mehrere Aktionen auszuführen. Die Anzahl der verfügbaren Aktionspunkte hängt von den folgenden Faktoren ab:

ART DES MITARBEITERS: Sie bestimmt den Grundwert an Aktionspunkten:

- Handlanger: 1⚡
- Spezialisten: 2⚡
- Zauberer: 3⚡

MODIFIKATOR AM ORT DES MITARBEITERS: Jeder Platz, an dem ihr einen Mitarbeiter einsetzen könnt, hat einen darunter gedruckten Modifikator. Diese Zahl wird zu den Aktionspunkten des Mitarbeiters hinzugezählt bzw., falls negativ, davon abgezogen.



Aktionspunkte der Mitarbeiter

Modifikator für den Arbeitsort

Trickerion-Splitter (maximal 1)

Spezielle Auftragskarte (nur für Erweiterung „Dunkle Gassen“)

GESAMT

BEISPIELE FÜR DIE VERWENDUNG DER PUNKTE

MITARBEITER VERSTÄRKEN

Ihr dürft beim Einsetzen jedes Mitarbeiters zusätzlich genau **1 Trickerion-Splitter** ausgeben, um dem Mitarbeiter 1 weiteren Aktionspunkt zu kaufen. Für Mitarbeiter, die am **Theater** eingesetzt werden, ist dies nicht möglich.



In der Erweiterung „Die Dunklen Gassen“ gibt es weitere Möglichkeiten, die Zahl der Aktionspunkte zu beeinflussen.

Die Mitarbeiter führen ihre Aktion(en) sofort beim Einsetzen aus und bezahlen mit der entsprechenden Summe an Aktionspunkten. Die benötigten Aktionspunkte für jede Aktion sind in einem Kreis unter dem Symbol der Aktion abgebildet. Sobald der Mitarbeiter alle gewünschten Aktionen ausgeführt hat, ist der nächste Spieler mit dem Einsetzen an der Reihe.

MITARBEITER EINSETZEN

Beispiel für das Stadtzentrum

	+			+	
	6⚡	5⚡	3⚡	3⚡	

ORTE



Wenn der Zauberer sich nicht scheut, sich die Hände im Kampf um den Sieg ein wenig schmutzig zu machen, sind die Dunklen Gassen genau der richtige Ort. Hier können die regulären Auftragskarten durch eine Prise schmutziger Tricks gewürzt werden. Mit einem Besuch bei dem geheimnisvollen Wahrsager könnt ihr hier sogar die Zukunft beeinflussen.

WICHTIG: Denkt daran, ihr könnt auch ohne die dunklen Gassen spielen. Das empfehlen wir euch, solange ihr mit den Grundspielregeln noch nicht vertraut seid.



SPEZIELLE AUFTRAGSKARTEN

In den Dunklen Gassen sind spezielle Auftragskarten für jeden der 4 Schauplätze erhältlich. Die Karten zieht man und fügt sie den übrigen Auftragskarten, die man auf der Hand hält, hinzu. Wenn das nächste mal Mitarbeiter eingesetzt werden, kann man sie wie reguläre Auftragskarten verwenden: Sie werden unterhalb eines Mitarbeiters platziert, der dann am entsprechenden Schauplatz eingesetzt wird.

Es gibt zwei Unterschiede zwischen regulären und speziellen Auftragskarten:

- Spezielle Auftragskarten können nur einmal verwendet werden. Nach Gebrauch werden sie am Ende der Spielrunde verdeckt abgeworfen und sind damit aus dem Spiel.
- Jede spezielle Auftragskarte bringt einen machtvollen Vorteil. Üblicherweise verbessert dieser Vorteil eine bestimmte Aktion (gekennzeichnet durch das Symbol im Rahmen, über dem Text) am Schauplatz der Karte. Dieser Vorteil kann nur einmalig genutzt werden, auch wenn die gleiche Aktion mehrfach ausgeführt wird (eine Ausnahme ist die Karte „Fahrender Händler“). Auch mit einer speziellen Auftragskarte kann man jede verfügbare Aktion am Schauplatz ausführen; verwendet man allerdings nicht die im Rahmen abgebildete Aktion, verfällt der entsprechende Vorteil. Einige Karten zeigen ein „?“ im Rahmen; in diesem Fall kann der Vorteil einmalig auf jede verfügbare Aktion am Schauplatz angewendet werden. **Man kann sich immer auch entscheiden, den speziellen Vorteil der Karte zu ignorieren und stattdessen dem Mitarbeiter 1 zusätzlichen Aktionspunkt zu geben.**



Folgende Aktionen stehen in den Dunklen Gassen zur Verfügung:



ZIEHE DIE ERSTE KARTE (1♣):

Der Spieler zieht die obersten beiden Karten eines beliebigen Stapels spezieller Auftragskarten, wählt eine Karte und behält sie. Diese Aktion kann nur 1x pro eingesetztem Mitarbeiter gewählt werden.



ZIEHE WEITERE KARTEN (2♣):

Diese Aktion wird ausgeführt wie „Ziehe die erste Karte“, kostet jedoch 2 Aktionspunkte.



SPIEL MIT DEM SCHICKSAL (1♣):

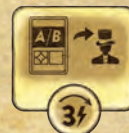
Der Spieler bewegt alle zukünftigen Prophezeiungen um ein Feld im Uhrzeigersinn.

WICHTIG: Darf ein Spieler durch das Einsetzen eines Mitarbeiters mehrere Karten ziehen, so darf er alle Karten, aus denen er auswählen kann, auf einmal ziehen



Im Stadtzentrum könnt ihr Dahlgard besuchen, um neue, Tricks zu erlernen, im Wirtshaus „The Anvil Pig Inn“ neue Mitarbeiter anwerben oder euch bei der Bank Geld beschaffen.

So funktionieren diese Aktionen:



EINEN TRICK LERNEN (3♣):

Die Zauberschule des neu zu erlernenden Tricks muss mit dem Symbol eines der Würfel in der Residenz übereinstimmen. Ein „?“ bedeutet, dass jede Zauberschule erlaubt ist.

Nimm dir den Stapel einer passenden Zauberschule aus der Residenz Dahlgard, wähle daraus eine Trickkarte aus, lege sie auf einen leeren Platz deines Ateliers und platziere ein unbenutztes Symbolplättchen darauf. Anschließend drehst du den entsprechenden Würfel auf die Seite mit dem X.

WICHTIG: Man kann einen Trick lernen, ohne dass man bereits die benötigten Requisiten besitzt.

WICHTIG: Du kannst Tricks jederzeit zurück auf den entsprechenden Kartenstapel in der Residenz legen, z.B. um Platz für neue Tricks zu schaffen. Alle zu diesem Trick gehörenden Trickplättchen kommen dann sofort wieder zurück in deinen Vorrat, auch diejenigen, die schon auf Regieplänen liegen.



MINDESTRUHM

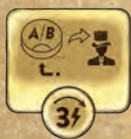
Jeder Trick zeigt rechts unten eine Zahl in einem Stern. Du kannst einen Trick nur lernen, wenn du mindestens diese Zahl an Ruhmespunkten hast.



Geld ersetzt Ruhm: Hast du nicht genug Ruhmespunkte, kannst du die Differenz in Münzen bezahlen (1 Münze pro Punkt), um den Trick doch sofort lernen zu können.

BEVORZUGTE ZAUBERSCHULE

Jeder Zauberer hat eine bevorzugte Zauberschule (das Symbol über seinem Namen auf der Karte); Tricks dieser Schule kann er anstatt einer auf dem Würfel angezeigten Schule immer lernen. Auch in diesem Fall muss anschließend einer der Würfel auf X gedreht werden.



MITARBEITER EINSTELLEN (3f): Im Wirtshaus kannst du einen neuen Mitarbeiter anwerben, dessen Symbol auf einem der Würfel im Wirtshaus zu sehen ist (Handlanger, Manager, Ingenieur, Assistentin) und für den du noch einen Spielstein übrig hast; der betreffende Würfel wird dann auf X gedreht. Wenn zum Ende der Runde die Mitarbeiter zurückkehren, kommt dieser neu angeworbene Mitarbeiter zu deinem Team hinzu. Spezialisten bringen auch ihr Tableau mit. Jeden der drei Spezialisten kann man nur einmal im Team haben.



GELD BESCHAFFEN (3f): Nimm Münzen entsprechend der Würfelzahl eines Bankwürfels aus dem Vorrat und drehe den Würfel anschließend auf X.



NEU WÜRFELN (1f): Du darfst einen Würfel auf der Residenz Dahlgaard, dem Wirtshaus oder der Bank neu werfen. Dadurch kann sich ändern, was in der Stadt an Tricks, Mitarbeitern oder Geld verfügbar ist.



WÜRFELERGEBNIS ÄNDERN (2f): Du darfst irgendeinen der Würfel in der Stadt auf eine beliebige Seite drehen (z.B. um aus einem X eine ausführbare Aktion zu machen).



Jeder Trick benötigt bestimmte Requisiten, ohne die er nicht vorbereitet und daher auch nicht im Theater aufgeführt werden kann. Diese Requisiten bekommt ihr auf dem Marktplatz – wenn ihr sie bezahlen könnt.

Auf dem Marktplatz könnt ihr folgende Aktionen ausführen:



EINKAUFEN (1f): Für jeden Aktionspunkt kannst du bis zu 3 identische Requisiten einkaufen; zusätzlich ist für jede der Kaufpreis von 1 bis 3 Münzen zu bezahlen. Nur Requisiten, die auf dem Markt ausliegen, können so gekauft werden.



WICHTIG: Nimm die gekauften Requisiten aus dem allgemeinen Vorrat, nicht von der Auslage am Marktplatz. Jedes Requisit ist beliebig oft vorhanden; sollten tatsächlich einmal die Plättchen ausgehen, behelft euch bitte mit beliebigen Ersatzplättchen.

Gekaufte Requisiten kommen auf die Requisitenfelder auf dem Spielertableau; auf jedes Feld passen beliebig viele **identische** Requisitenplättchen, man darf jedoch von keinem Requisit mehr als 3 Plättchen haben. Um Platz für andere Requisiten zu schaffen, dürft ihr jederzeit Requisiten in den allgemeinen Vorrat zurücklegen.

WICHTIG: Das Tableau des **Managers** hat zwei Vorzugs-Requisitenfelder; Requisiten, die hier abgelegt werden, zählen immer so, als ob dort ein Plättchen mehr läge, auch bezüglich des 3-Plättchen-Limits.



FEILSCHEN (1⚡): Diese Aktion kannst du nur zusammen mit der Einkaufsaktion wählen. Pro ausgegebenem Aktionspunkt darfst du den Gesamtpreis der gerade gekauften Requisiten um 1 Münze verringern; der Gesamtpreis kann dadurch allerdings nie auf 0 sinken.



BESTELLEN (1⚡): Um an Requisiten zu gelangen die es auf dem Markt nicht gibt, musst du sie bestellen. Für 1 Aktionspunkt darfst du ein Requisit aus dem Vorrat auf eines der leeren Felder im Bestellbereich rechts auf dem Marktplatz legen; jedes Requisit darf aber nur ein Mal im Bestellbereich liegen. In der Phase „Bestellungen treffen ein“ am Ende der Runde werden die bestellten Requisiten aus dem Bestellbereich auf die Marktstand-Felder bewegt, so dass man sie in der nächsten Runde kaufen kann.



EILBESTELLUNG (2⚡): Manchmal ist der normale Bestellweg zu langsam. Für 2 Aktionspunkte darfst du ein beliebiges Requisit aus dem Vorrat auf das Feld „Eilbestellung“ in der Mitte des Marktplatzes legen; falls dieses Feld besetzt ist, kommt das dort liegende Requisit zurück in den Vorrat. Ab sofort kann jeder dieses Requisit ganz normal kaufen, allerdings zu einem um 1 Münze erhöhten Preis. Am Ende der Runde wird das Feld wieder geleert.

Ab sofort kann jeder dieses Requisit ganz normal kaufen, allerdings zu einem um 1 Münze erhöhten Preis. Am Ende der Runde wird das Feld wieder geleert.



BEISPIELE FÜR MARKTAKTIONEN

Ein Spieler setzt seinen Zauberer (3 ⚡) auf das +2 ⚡ Marktfeld, er hat also $3+2 = 5$ Aktionspunkte verfügbar. Er braucht dringend ein Seil, aber das ist gerade nicht im Angebot. Er ist außerdem knapp bei Kasse, also gibt er 2 ⚡ für eine Eilbestellung für das Seil aus, dann 1 ⚡, um es zu kaufen, und 2 ⚡, um den Preis durch Feilschen von 3 auf 1 Münze herunterzuhandeln.

Fortgeschrittenes Beispiel

Eine Spielerin setzt ihren Ingenieur (2⚡) auf das „+2 ⚡“ Marktfeld; sie hat also $2+2 = 4$ ⚡ verfügbar. Sie gibt 2 ⚡ davon aus, um Petroleum und ein Vorhängeschloss zu bestellen und weitere 2 ⚡, um 2 Seile und 3 Metall zu kaufen. Die gekauften Requisiten kosten sie zusätzlich zu den Aktionspunkten $2 \times 2 + 3 \times 1 = 7$ Münzen.



Die Werkstatt hat als Arbeitsplatz zwei Besonderheiten:

- Jeder Spieler hat seine eigene Werkstatt, in der nur die eigenen Mitarbeiter arbeiten dürfen.
- Die Aktionskosten, um einen Trick vorzubereiten, hängen von dem jeweiligen Trick ab.

In der Werkstatt sind die folgenden Aktionen möglich:

TRICK VORBEREITEN (1-3 ⚡): Wie viele Aktionspunkte das kostet, steht auf jeder Trickkarte in dem Kreis in der Mitte des Feldes für die Trickplättchen. Ein Mitarbeiter kann mehrere Tricks vorbereiten, wenn seine Aktionspunkte dazu ausreichen.



Als Ergebnis der Vorbereitung legst du so viele Trickplättchen auf die Karte, wie dort überlappende Quadrate zu sehen sind; die Trickplättchen müssen das gleiche Symbol zeigen, das du dem Trick zugewiesen hast, als du ihn gelernt hast.



WICHTIG: Du kannst nur Tricks vorbereiten, zu denen du **alle Requisiten** hast; außerdem dürfen auf der Trickkarte **keine Trickplättchen** (mehr) liegen.

SEHR WICHTIG: Deine Requisiten (beliebig oft zum Vorbereiten eines Tricks nutzbar) verbrauchen sich **nicht**, wenn du sie bei der Vorbereitung eines Tricks „benutzt“.

BEISPIEL FÜR DIE VORBEREITUNG EINES TRICKS

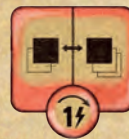
Spieler Blau hat 2 Glas, 2 Metall und 1 Seil. Das genügt, um den Trick „Chinesische Wasserfolterzelle“ (1 ⚡) vorzubereiten. Weil er den Trick nach dem Lernen mit dem Symbol „Pik“ gekennzeichnet hatte, kommen nach der Vorbereitung 2 Trickplättchen „Pik“ auf die Karte.

WICHTIG: Tricks, die auf dem Tableau des **Ingenieurs** liegen, erhalten bei der Vorbereitung **ein Trickplättchen mehr**, als die Trickkarte anzeigt.

Wenn du die entsprechenden Spezialisten zur Verfügung hast, sind auch die folgenden Aktionen möglich; ausführen darf sie jeder Mitarbeiter, nicht nur der betreffende Spezialist. Beachte, dass die Plätze für Tricks, Requisiten und Handlanger auf den Spezialistentableaus gegenüber denen auf dem normalen Spielertableau Vorteile haben.



TRICKS ORDNET (1 ⚡): Bewege eine Trickkarte auf das Tableau des Ingenieurs oder lass die Trickkarte dort mit einer anderen deiner Trickkarten den Platz tauschen.



REQUISITEN SORTIEREN (1 ⚡): Bewege einen Requisitenstapel auf ein Vorzugs-Requisitenfeld des Managers oder lass die Requisiten dort mit anderen deiner Requisiten den Platz tauschen.



HANDLANGER UMQUARTIEREN (1 ⚡): Bewege einen Handlanger (einschließlich seiner Auftragskarte, wenn er eine hat) auf das Tableau der Assistentin, wenn dort noch niemand wohnt. Dieser arbeitet ab sofort ohne Bezahlung.



Hier werden aus den Tricks die ihr gelernt und vorbereitet habt glanzvolle Vorstellungen, die euch nach der Aufführung jede Menge Ruhm und Geld bringen.

Was das Einsetzen der Mitarbeiter angeht, gibt es drei Unterschiede zwischen dem Theater und den anderen Orten:

- **Aufführungstage:** Alle Arbeitsplätze im Theater sind einem Wochentag zugeordnet: Donnerstag, Freitag, Samstag und Sonntag. Du musst dich entscheiden, für welchen Wochentag du das Theater reservierst. Sobald einer deiner Mitarbeiter im Theater ist, müssen ggf. deine weiteren Mitarbeiter am gleichen Tag dort eingesetzt werden. Gleichzeitig ist dieser Tag für alle anderen Spieler gesperrt.



- **Mitarbeiter nicht verstärken:** Im Theater könnt ihr keine Trickerion-Splitter einsetzen, um zusätzliche Aktionspunkte zu bekommen.

- **Bühnenplätze:** Die unterste der drei Arbeitsplatzreihen ist die Bühne; hier dürft ihr nur den Zauberer selbst einsetzen.

Im Theater sind die folgenden Aktionen möglich:



TRICK AUFBAUEN (1⚡): Du darfst ein Trickplättchen von einer deiner Trickkarten auf einen freien Platz auf einem der ausliegenden Regiepläne bewegen. Dort bleibt das Plättchen, bis der Trick aufgeführt wird oder der Regieplan am Ende einer Runde abgeworfen wird.

REGELN FÜR DAS AUFBAUEN VON TRICKS

- Die Ecke des Trickplättchens, die das Symbol der Zauberschule dieses Tricks zeigt, muss in einem der Kreise liegen, die jeweils zwei Tricks miteinander verbinden.
- Auf einem Regieplan können nie zwei Tricks enthalten sein, deren Marker in Farbe **und** Symbol gleich sind (z.B. zwei blaue Pik).



TRICKROUTINEN

Schließen nach dem Aufbau zwei Symbole der gleichen Zauberschule einen Verbindungskreis (wie auf dem Bild gezeigt), bilden diese Tricks eine **Routine**. Wer eine Routine erzeugt, bekommt sofort eine Belohnung, deren Höhe vom Mindestruhm des Tricks abhängt, der gerade aufgebaut wurde. Falls der Kreis das Symbol eines Trickerion-Splitters zeigt, bekommt außerdem jeder beteiligte Spieler einen Trickerion-Splitter (aber keiner mehr als einen). Es ist möglich, durch das Platzieren eines Trickplättchens mehrere Routinen zu erzeugen. Das Erzeugen von Routinen ist freiwillig.



BELOHNUMG FÜR DAS ERZEUGEN VON TRICKROUTINEN

- Mindestruhm 1: 1 Ruhm oder 1 Münze
- Mindestruhm 16: 2 Ruhm oder 2 Münzen
- **Mindestruhm 36: 3 Ruhm oder 3 Münzen**
- Trickerion-Splitter: 1 Trickerion-Splitter für jeden beteiligten Spieler



NEU PLANEN (1⚡): Du darfst ein eigenes Trickplättchen von einem Regieplan nehmen und es unter Beachtung der normalen Platzierungsregeln auf einen freien Platz des gleichen oder eines anderen Regieplans legen.

Entstehen durch die Planänderung Trickroutinen, gibt es jedoch dafür **keinerlei Belohnung**.



AUFFÜHREN: Diese Aktion kann **nur der Zauberer selbst** ausführen, wenn er im Theater eingesetzt wird; sie wird während der darauffolgenden Phase „Vorstellung geben“ abgehandelt.

Während der Phase „Mitarbeiter einsetzen“ legst du deinen Zauberer auf einen der Bühnenplätze des Theaters. Das bewirkt keine sofortige Aktion (die Aktionspunkte des Zauberers verfallen), sondern der Effekt des Einsetzens tritt erst während der Vorstellung ein.

HINWEIS: Wie jeder andere Mitarbeiter, so kann auch der Zauberer im Theater Tricks aufbauen oder neu planen, muss aber dazu auf einen Platz hinter den Kulissen gestellt werden; er kann in dieser Runde dann keine Vorstellung geben.

Ein ausführliches Beispiel für das Einsetzen von Mitarbeitern im Theater findet ihr im Anhang (S. 24).

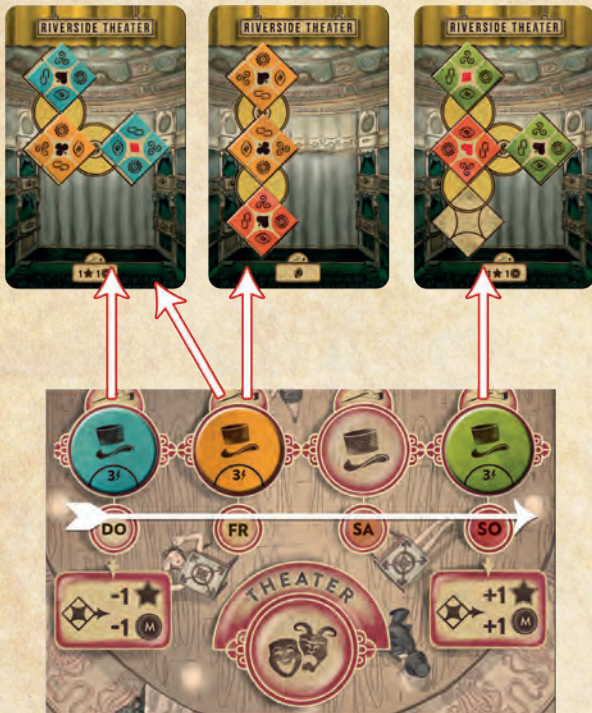
6. EINE VORSTELLUNG GEBEN

Wenn alle gewünschten Mitarbeiter eingesetzt wurden, beginnen die Vorstellungen. Wer einen Zauberer auf der Bühne hat, wird jetzt eine Vorstellung leiten. Dafür erhält er eine großzügige Belohnung in Form von Ruhm, Geld – und gelegentlich auch Trickerion-Splittern.

AUFFÜHREN

Die Vorstellungen folgen dem Kalender (Donnerstag bis Sonntag, also nicht der Spielreihenfolge). Beginnend mit dem Zauberer auf dem Donnerstags-Bühnenplatz wählt jeder, wenn er dran ist, einen beliebigen Regieplan der **mindestens einen Trick in seiner Farbe** enthält und führt dann **alle** Tricks auf diesem Plan auf. Das können also auch Tricks sein, die andere Spieler dort aufgebaut haben. Stellt euch das so vor, dass die anderen Zauberer in seiner Vorstellung einen Gastauftritt haben.

Nach jeder Vorstellung gehen alle Trickplättchen des Regieplans in den Vorrat ihrer jeweiligen Eigentümer zurück und es folgt die Vorstellung des nächsten Tages.

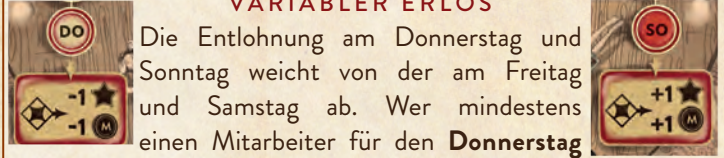


AUSZAHLUNG DES ERLÖSES

Wer mindestens ein Trickplättchen auf dem Regieplan der Vorstellung hatte, wird für **jeden** seiner aufgeführten Tricks gemäß der Angaben auf der Trickkarte entlohnt.



VARIABLER ERLÖS



Die Entlohnung am Donnerstag und Sonntag weicht von der am Freitag und Samstag ab. Wer mindestens einen Mitarbeiter für den **Donnerstag** eingesetzt hat, bekommt für jeden seiner Tricks die in dieser Runde aufgeführt werden (egal durch welchen Zauberer und an welchem Tag und unabhängig von der Anwesenheit des Zauberers selbst), je 1 Ruhm und 1 Münze **weniger** als auf der Trickkarte angegeben (aber nie weniger als 0). Wer sich das Theater für den **Sonntag** reserviert hat, bekommt entsprechend je 1 Ruhm und 1 Münze **mehr** als auf der Trickkarte angegeben. Wer selbst gar keinen Mitarbeiter im Theater hat, für den gilt der gleiche Malus bzw. Bonus, der für den aufführenden Zauberer selbst gilt.

WICHTIG: Müssen mehrere variable Erlöse berücksichtigt werden (aufgrund von Prophezeiungen oder speziellen Auftragskarten), wählt der Spieler die Reihenfolge, in der sie angewendet werden.

BONUS FÜR DEN AUFFÜHRENDEN

Der Zauberer, der bei der Vorstellung auf der Bühne steht, bekommt zusätzlich zum Erlös seiner Trickkarte(n) die folgenden Belohnungen:

- **Routinen:** 1 Ruhm für jede Trickroutine in seiner Vorstellung
- **Spezialisten:** Der aufführende Zauberer bekommt auch eine Belohnung, wenn bei seiner Vorstellung seine Spezialisten hinter den Kulissen anwesend sind:
 - » 2 Ruhm für einen **Assistenten**
 - » 3 Münzen für den **Manager**
 - » 1 Trickerion-Splitter für den **Ingenieur**
- **Regieplan:** Ruhm, Münzen und Trickerion-Splitter wie unten auf dem Regieplan angegeben.



Wenn alle Vorstellungen gelaufen sind (oder ausgefallen sind, weil an manchen Tagen kein Zauberer auf der Bühne war) und alle Erlöse und Belohnungen verteilt wurden, fällt der Vorhang, und die Aufräumarbeiten zum Ende der Runde beginnen.

VORSTELLUNGEN (ZUSAMMENFASSUNG)

In der Reihenfolge der Wochentage wählt jeder, der einen Zauberer auf der Bühne hat, einen Regieplan, der mindestens einen eigenen Trick enthält, aus und führt alle darauf platzierten Tricks auf; die Trickplättchen gehen zurück in den Vorrat der Spieler.

- Alle Spieler erhalten den Erlös gemäß der Trickkarte für ihre aufgeführten Tricks.
- Der aufführende Zauberer bekommt 1 Ruhm als Belohnung für

jede Trickroutine in der Vorstellung.

- Der aufführende Zauberer bekommt Ruhm, Münzen und Trickerion-Splitter für seine Spezialisten, die im Theater anwesend sind.
- Der aufführende Zauberer bekommt Ruhm, Münzen und Trickerion-Splitter gemäß dem Regieplan.



7. ENDE DER SPIELRUNDE

Das Ende der Runde besteht aus sechs kurzen Schritten, um aufzuräumen und die nächste Runde vorzubereiten.

• Mitarbeiter bezahlen:



- Jeder Handlanger der tatsächlich gearbeitet hat kostet 1 Münze (außer dem, der auf dem Tableau der Assistentin „wohnt“).



- Jeder Spezialist der tatsächlich gearbeitet hat kostet 2 Münzen.

- **Wer Löhne nicht bezahlen kann**, verliert 2 Ruhmespunkte pro nicht gezahlter Münze; tiefer als auf 0 Ruhmespunkte kann man nicht fallen. **Wer Geld hat, muss seine Mitarbeiter bezahlen.**

- **Mitarbeiter kehren zurück:** Alle Mitarbeiter, auch die in dieser Runde angeworbenen, kehren zurück. Neue Spezialisten bringen ihre Tableaus mit.

- **Bestellte Requisiten treffen ein:** Bewegt die bestellten Requisiten vom Bestellplatz auf den entsprechend gelegenen Marktstand; die dort noch befindliche Ware geht zurück in den Vorrat. Ein per Eilbestellung bereitgestelltes Requisit geht ebenfalls zurück in den Vorrat.



- **Regiepläne bewegen:** Bewegt alle Regiepläne im Uhrzeigersinn weiter auf den nächsten Platz. Beginnend mit der dritten Runde kommt der jeweils letzte Regieplan (ganz rechts) aus dem Spiel; Trickplättchen die darauf liegen, gehen zurück in den Vorrat der entsprechenden Spieler, NICHT zurück auf deren Trickkarten.



Hinweis: Das bedeutet, dass bei 3 Spielern der letzte und bei 2 Spielern die letzten beiden Regieplan-Plätze unbenutzt bleiben. Um daran zu denken, könnt ihr diese Plätze mit unbenutzten Spielsteinen blockieren. Dann legt die oberste Karte des Regieplanstapels offen auf den leeren Platz der am weitesten links liegt. Bei 2/3/4 Spielern stehen ab der 3. Runde also jeweils 3/4/5 Regiepläne zur Verfügung.

- **Werbeplakate abhängen:** Alle Plakatkarten gehen zurück an die Spieler.



- **Rundenzähler weiterrücken:** Bewegt den Trickerion-Stein auf die nächste Position der Spielrundenleiste.
- **Bewegt die Prophezeiungen:** Die aktive Prophezeiung wird abgelegt. Die Prophezeiung auf dem oberen linken Feld wandert auf den Platz unmittelbar neben der Spielrundenleiste; sie wird zum „Schicksal“ der nächsten Spielrunde und verändert die Regeln. Die übrigen Prophezeiungen rücken im Uhrzeigersinn nach; zieht dann eine neue Prophezeiung und legt sie auf das freie (rechte obere) Feld. Spielt ihr ohne die dunklen Gassen oder ohne die Prophezeiungen, überspringt ihr diesen Schritt.
- **Spezielle Auftragskarten ablegen:** Alle verwendeten speziellen Auftragskarten kommen verdeckt unter ihren jeweiligen Nachziehstapel. Karten, die unter untätigen Mitarbeitern liegen, gelten nicht als verwendet und kommen zurück auf die Hand des Spielers. Spielt ihr ohne die dunklen Gassen überspringt ihr diesen Schritt.

Damit ist die Spielrunde beendet und eine neue Runde beginnt.

ENDE DES SPIELS

Nach dem Ende der 7. Spielrunde gibt es eine Abschlusswertung, in der ihr noch einmal Ruhmespunkte bekommen könnt. Spielt ihr ohne die dunklen Gassen, endet das Spiel nach der 5. Runde. Punkte gibt es für die folgenden Dinge in eurem Bestand:

- 1 Ruhmespunkt für jeden Trickerion-Splitter
- 1 Ruhmespunkt für je 3 Münzen
- 2 Ruhmespunkte für jeden angestellten Handlanger (nur, wenn ihr ohne die dunklen Gassen spielt)
- 3 Ruhmespunkte für jeden angestellten Spezialisten (nur, wenn ihr ohne die dunklen Gassen spielt)
- 2 Ruhmespunkte für jede spezielle Auftragskarte, die ihr noch in eurer Hand haltet



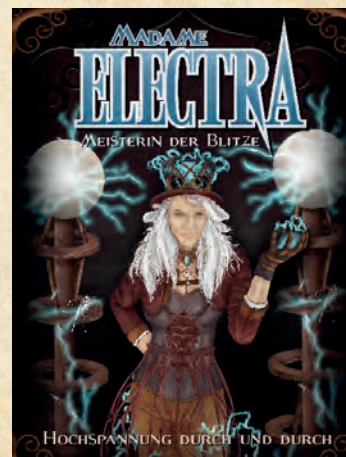
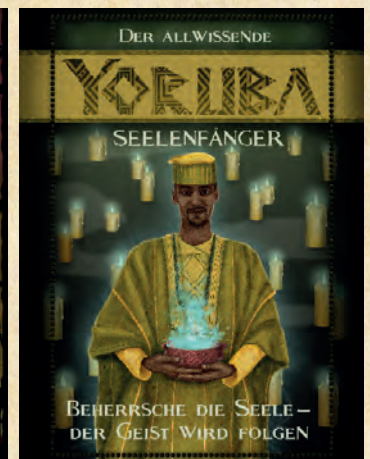
Mit den dunklen Gassen können weitere Ruhmespunkte gegebenenfalls durch Zaubertricks erlangt werden. Auf jeder Trickkarte mit einem Mindestruhm von 36 ist eine Bedingung aufgedruckt. Wenn sowohl diese Bedingung als auch der Requisitenbedarf des Tricks erfüllt sind, erhält der Spieler am Ende des Spiels die in der Bedingung angegebene Anzahl an Ruhmespunkten. Die Boni all dieser Tricks werden im Anhang (S. 22) ausführlich erklärt.

BEISPIEL

Der Spieler hat den Trick „Die Rache der Assistentin“ in seiner Werkstatt und besitzt auch die benötigten Requisiten für den Trick. Hat er zum Spielende auch einen (weiblichen oder männlichen) Assistenten als Mitarbeiter, erhält er in der Endwertung die 7 zusätzlichen Ruhmespunkte.

WICHTIG: Das Maximum, das pro Spieler in jeder der oben genannten Kategorien sowie mit den Tricks mit einem Mindestruhm von 36 erreicht werden kann, ist auf 20 Punkte limitiert.

Dann ist das Spiel endgültig zu Ende. Wer die meisten Ruhmespunkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der in der Spielreihenfolge weiter oben steht.



VI. ANHANG

DIE SONDERFÄHIGKEITEN DER ZAUBERER



DER MECHANIKUS (TECHNISCHE VERBESSERUNG): Einmal pro Runde erhält einer seiner Handlanger einen zusätzlichen Aktionspunkt, aber nur, wenn dieser nicht am Theater eingesetzt wurde.



PRIESTERIN DER MYSTIK (DAS SCHICKSAL WEBEN): Für 1 in den Dunklen Gassen ausgegebenen Aktionspunkt darf sie den aktuellen Schicksalsmarker abwerfen und durch eine der offen liegenden Prophezeiungen ersetzen; für den frei gewordenen Platz in der Glaskugel wird eine neue Prophezeiung nachgezogen.



HERR DER FESSELN / KETTEN (AUSBRECHEN): Bevor die Vorstellungen beginnen, darf er einmal „neu planen“. Er muss dafür keinen Mitarbeiter einsetzen und im Gegensatz zu normalen Umplanungen bekommt er sogar eine Belohnung für Trickroutinen, die durch diese Neuplanung entstehen.



DER GROSSE OPTICO (TARNMANTEL): Er darf einmal pro Runde eine reguläre Auftragskarte mit der gleichen Wirkung benutzen wie eine für den gleichen Ort aufgedeckt liegende spezielle Auftragskarte eines anderen Spielers.



DER ROTE LOTOS (AUSTRICKSEN): Sie kann sich entscheiden, in einer eigenen Vorstellung die Belohnung für einen dort aufgeführten Trick eines anderen Spielers zu kassieren statt die für einen eigenen Trick; der andere Zauberer erhält dann für seinen Trick einen Ruhmespunkt weniger als normal. Der „gestohlene“ Trick darf aber keinen höheren Mindestruhm haben als der eigene.



DER YORUBA SEELENFÄNGER (HERRSCHAFT ÜBER DIE SEELE): Er darf einmal pro Runde, unmittelbar bevor ein anderer Zauberer einen Regieplan auswählt, einen Trickerion-Splitter ausgeben, um an Stelle des anderen Spielers zu bestimmen,

welchen Regieplan dieser aufführen wird. Dieser Regieplan muss allerdings auch mindestens einen Trick des anderen Zauberers enthalten.



MADAME ELECTRA (AUFLADUNG): Sie darf sich beim Aufbauen jedes Tricks entscheiden, zwei Trickplättchen des gleichen Tricks übereinander auf den gleichen Platz einer Regiekarte zu legen. Das zählt als ein Trick und die Belohnung für Trickroutinen wird auch nur einfach vergeben. Die Belohnung des Tricks bei der Vorführung erhöht sich allerdings um 1/2/3 zusätzliche Ruhmespunkte und Münzen, abhängig vom Mindestruhm des Tricks (1/16/36).



DER GENTLEMAN (DIE MENGE BEZAUBERN): Wenn sein Zauberer-Spielstein in der Stadt, auf dem Marktplatz oder in den Dunklen Gassen eingesetzt wird, erhält er sofort so viele Ruhmespunkte, wie er Trickkarten besitzt.

TRICKBONI AM SPIELENDE



Die eiserne Jungfrau

Du erhältst 4 Ruhm für jeden deiner Tricks mit einem Mindestruhm von 1.



Der Automatenmensch

Du erhältst 4 Ruhm für jeden deiner Tricks mit einem Mindestruhm von 16.



Magische Wanderung

Du erhältst 4 Ruhm für jeden deiner Tricks mit einem Mindestruhm von 36 („Magische Wanderung“ zählt mit).



Die Bestie in mir

Du erhältst 10 Ruhm, wenn du 4 Tricks besitzt (der Mindestruhm spielt keine Rolle).



Der Höllenhund

Du erhältst 2 Ruhm zusätzlich für jede spezielle Auftragskarte, die du noch auf der Hand hast.



Die Sägen des Schreckens

Du erhältst 1 Ruhm zusätzlich für jeden Trickerion-Splitter, den du noch hast.



Metamorphose

Du erhältst 1 Ruhm zusätzlich für je 3 Münzen, die du noch hast (abgerundet).



Die Aztekenprinzessin

Du erhältst 2 Ruhm für jedes Trickplättchen auf einer Trickkarte in deiner Werkstatt (nicht im Theater).



Der Tanz mit dem Skelett

Du erhältst 1 Ruhm für jedes einfache Requisit in deiner Werkstatt (der Manager-Bonus zählt mit).



Die Wassertreppe

Du erhältst 2 Ruhm für jedes aufwändige Requisit in deiner Werkstatt (der Manager-Bonus zählt mit).



Der Schädel des Balsamo

Du erhältst 3 Ruhm für jedes spezielle Requisit in deiner Werkstatt (der Manager-Bonus zählt mit).



Verstümmelung

Du erhältst 12 Ruhm, falls du alle 3 Spezialisten angestellt hast.



Séance

Du erhältst 3 Ruhm für jeden deiner Handlanger.



Lebendig begraben

Du erhältst 7 Ruhm, falls du einen Ingenieur angestellt hast.



Die Rache der Assistentin

Du erhältst 7 Ruhm, falls du einen Assistenten angestellt hast.



Der verschwundene Elefant

Du erhältst 7 Ruhm, falls du einen Manager angestellt hast.

DIE BETEILIGTEN

AUTOREN

Viktor Péter
Richárd Ámann

GRAFISCHE GESTALTUNG

Villó Farkas – Leitung (Koordination, Zauberer, Spielbrett)
Lacza Fejes – Illustrator (Tricks)
Csilla Bíró – Illustrator (Tricks)
Ágnes Staudt – Illustrator (Tableaus)
Attila Sáfrány – Illustrator (Plakate)
Gergő Ádám – Illustrator (Plakate)

REGELN

Viktor Péter
Villó Farkas

LEKTORAT

Jesús Sánchez López
Lars Frauenrath
Lutz Pietschker
Fabien Allois
Sherry Tiao

DEUTSCHE VERSION

Lars Frauenrath, Lutz Pietschker, Frank Noack, Sven Göhlich,
Wolfram Dübler-Zaeske, Ronny Libor, Rico Besteher

SPIELTESTS

Unser besonderer Dank geht an Géza Gálos und Dániel Tóth-Szegő für ihre unermüdlichen Spieltests und hervorragenden Ideen!

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

Alle vom Anduril's Flame Club, Gém Club und von der Spiel 2014 in Essen, die Trickerion gespielt haben und uns wertvolle Anregungen gegeben haben.

PRODUZENT

Brent Lloyd

VORBILDER FÜR DIE ZAUBERER

Szabina Szőgyi als Assistentin
Benjamin Tompai als Assistent
Anna Kokavec als Managerin
Péter Biacsics als Manager
Kriszta Vészi als Ingenieurin
Péter Csaba als Ingenieur
Emőke Bada als Wahrsagerin
Bálint Bada als der Yoruba Seelenfänger
Soma Hajnóczy als Der Gentleman
Dorka Péter als Madame Electra
Gergely Karácsonyi als Herr der Fesseln
Hai Thanh Le Phuong als Der rote Lotos

EIN SPEZIELLER DANK AN...

Sven Stratmann für die Hilfe beim Spieleschmiede-Projekt,
Soma Hajnóczy dafür, dass er etwas echte Magie in das Spiel gebracht hat,
Richard Ham, Christopher Dickinson, Antonios Sartzetakis, Ryan LaFlamme und Markus Weihrauch für ihre Spielbesprechungen,
Péter Csaba von DropBy Digital dafür, dass sie uns von Beginn an in jeder möglichen Hinsicht unterstützt haben,
Gergely Karácsonyi von DropBy Digital für den Büroplatz und den fantastischen Webauftritt,
Ferenc Somoskői für die Ermutigung und dafür, dass er Trickerion bekannt gemacht hat,
den Leuten von SpeakEasy für die Videos,
Viktor Csete für die schönen und schnellen Prototypen,
Szabina Szőgyi für ihre unentbehrliche Hilfe in Essen,
und vor allem unseren Eltern, Freunden und Partnern dafür, dass sie uns die ganze Zeit über geholfen und ermutigt haben,
Torsten Sammet für die Hilfe bei der Erstellung der Trickübersicht.

WIR DANKEN EUCH!

© MindClash Games, 2015. Alle Rechte vorbehalten.

Für die deutsche Version verantwortlich: Corax Games, 2016.

www.corax-games.com



BEISPIEL A: EINSETZEN VON MITARBEITERN UND AUFBAU VON TRICKS IM THEATER

Grün setzt ihren Zauberer am Sonntag auf die Bühne, sodass dieser im nächsten Schritt eine Vorstellung geben kann (1). In dieser Runde kann niemand außer ihr mehr Mitarbeiter für den Sonntag einsetzen. Grün dürfte für den Sonntag weitere Mitarbeiter hinter den Kulissen einsetzen, wenn sie wieder am Zug ist. Sie hat aber aus der vorigen Runde noch aufgebaute Tricks auf dem ersten Regieplan und wird deshalb auf weitere Mitarbeiter verzichten.

Gelb setzt seinen Manager am Freitag ein (2). Die Vorstellung bringt genau so viel Erlös wie die am Samstag, findet aber vorher statt, sodass Gelb früher den Regieplan wählen kann, den er aufführen will. Mit 2 Aktionspunkten baut er 2 Tricks auf (2a, 2b). Dabei entsteht eine Trickroutine, die ihm sofort 1 Ruhm oder 1 Münze bringt.

Blau setzt ihre Assistentin am Donnerstag ein (3). Das gibt ihr einen zusätzlichen Aktionspunkt, insgesamt also 3; der Donnerstag bedeutet aber einen Abzug von 1 Münze und 1 Ruhm beim Erlös. Blau setzt 2 Aktionspunkte ein, um 2 Tricks für das Grand Magorian aufzubauen (3a, 3b), erzeugt dabei eine Routine und erhält wahlweise 2 Ruhm oder 2 Münzen (dieser Trick hat einen Mindestruhm von 16). Für den dritten Aktionspunkt baut sie einen weiteren Trick im Riverside-Theater auf (3c), erzeugt dabei eine Routine mit dem gelben Trick, und erhält nochmals 2 Ruhm oder 2 Münzen (3c).

Gelb setzt einen Handlanger auf dem zweiten Freitags-Kulissenplatz ein. Seinen einzigen Aktionspunkt verwendet er, um einen Trick auf dem ersten Regieplan aufzubauen (4). Dabei entsteht keine Routine, weil sein Trick technisch ist und der grüne Trick optisch.

Rot benutzt jetzt seinen Zauberer, um einen Trick aufzubauen, statt eine Vorstellung zu geben (5); er möchte seine Tricks als Gastspieler in den Vorstellungen der anderen präsentieren. Er verliert dadurch die Belohnung für den Aufführenden, kann aber die 3 Aktionspunkte seines Zauberers zum Aufbauen benutzen. Er baut 3 Tricks auf, alle auf verschiedenen Regieplänen, so dass mindestens einer, sehr wahrscheinlich aber alle davon, aufgeführt werden (5a, 5b, 5c). Er kann mit jedem Trick eine Routine erzeugen.

Blau setzt ihren Zauberer am Donnerstag auf die Bühne (6), sie wird mit ihm also die erste Aufführung dieser Woche geben.

Gelb setzt schließlich seinen Zauberer am Freitag auf die Bühne (7).

BEISPIEL B: DIE VORSTELLUNGEN

In dieser Runde werden Blau, Gelb und Grün Vorstellungen geben.

Blau tritt am Donnerstag auf (1) und kann sich so als erste Spielerin einen Regieplan aussuchen. Sie wählt den dritten, mit zwei eigenen und einem roten Trick. Sie erhält den Erlös, der auf den Trickkarten ihrer eigenen Tricks abgebildet ist, muss davon jedoch jeweils 1 Ruhm und 1 Münze abziehen (der Nachteil von Donnerstags-Auftritten), verliert insgesamt also 2 Ruhm und 2 Münzen. Sie erhält jedoch 2 Extra-Ruhmespunkte für die beiden Routinen in ihrer Vorstellung und weitere 2 Ruhm dafür, dass ihre Assistentin anwesend ist, sowie 2 weitere Ruhmespunkte vom gewählten Regieplan.

Rot erhält aus dieser Vorstellung den Erlös, den seine Trickkarte anzeigt. Er hat keinen Abzug, weil er (am Samstag) selbst im Theater vertreten ist (2) und daher nicht den Bonus/Malus des Aufführenden übernimmt.

Gelb wählt den zweiten Regieplan (3). Er bekommt den Erlös seiner Tricks, 3 Extra-Ruhm für die Routinen auf dem Plan, 3 Extra-Münzen dafür, dass sein Manager anwesend ist und 1 Ruhmespunkt vom Regieplan. Blau und Rot bekommen den Erlös für ihre eigenen Tricks; bei Blau werden allerdings 1 Ruhm und 1 Münze abgezogen, weil „ihr“ Tag der Donnerstag ist.

Grün führt schließlich den verbliebenen ersten Regieplan auf; sie bekommt, weil Sonntag ist, für jeden ihrer beiden Tricks einen +1 Ruhm/+1 Münze-Bonus. Ihr Regieplan enthält 2 gültige Routinen (der grüne und der gelbe Trick ergeben keine Routine, siehe Beispiel A), für die sie nochmals je 1 Ruhm erhält; dazu kommt noch 1 Münze, wie auf dem Regieplan angegeben. Gelb und Rot erhalten den Erlös für ihre Tricks, jedoch keinen Bonus oder Malus (weil ihre Arbeitstage Freitag und Samstag sind).

Alternativ hätte Blau auch den zweiten Regieplan wählen können, weil auch der einen ihrer Tricks enthält; das hätte ihr zwar nur den Erlös für einen Trick gebracht, aber 3 Extra-Ruhm für die 3 Routinen auf diesem Plan. Dann hätte Gelb den ersten Regieplan wählen müssen und der dritte wäre gar nicht aufgeführt worden, weil Rot (die einzige andere Trickfarbe auf diesem Plan) in dieser Woche nur hinter den Kulissen arbeitet.

Das wäre für Grün das schlechtest mögliche Szenario, sie hätte nämlich gar nichts selbst aufführen können. Trotzdem würde Grün natürlich den Erlös ihrer beiden Tricks in der „gelben“ Vorstellung bekommen. Sie hätte auch ihren (Sonntags-) Bonus an Ruhm und Münzen erhalten, aber ihre Boni als Aufführender wären verloren gewesen.



BEISPIEL (A)



BEISPIEL (B)



SCHNELLÜBERSICHT DER PERSÖNLICHEN STARTAUSSTATTUNG

SPIELERTABLEAU



1 Zauberer-Spielstein + Zauberkünstlertarte
1 Handlanger-Spielstein
Requisiten im Wert von 2 Münzen
1 Trick (Mindestruh 1)

EIN SPEZIALIST DEINER WAHL

+



1 Manager-Spielstein
Requisiten im Wert
von 2 Münzen

/



1 Ingenieur-Spielstein
1 Trick (Mindestruh 1)

/

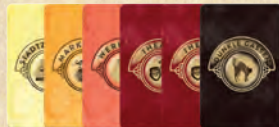


1 Assistent-Spielstein
1 Handlanger-Spielstein

PLAKAT



AUFTRAGSKARTEN



TRICK- & SYMBOLPLÄTTCHEN



1 TRICKERION-SPLITTER



MÜNZEN



SCHNELLÜBERSICHT DER BENUTZTEN SYMBOLE

KARTEN

- Trickkarte
- Regierplan
- Reguläre Auftragskarte
- Spezielle Auftragskarte

MITARBEITER

- Beliebiger Mitarbeiter-Spielstein
- Spielstein „Zauberer“
- Spielstein „Assistentin“
- Spielstein „Ingenieur“
- Spielstein „Manager“
- Spielstein „Handlanger“

ANDERE ELEMENTE DES SPIELS

- Würfel
- Requisit
- Einfaches Requisit
- Aufwändiges Requisit
- Spezielles Requisit
- Trickplättchen

ERLÖSARTEN

- Ruh
- Münzen
- Trickerion-Splitter

WEITERE SYMBOLE

- Aktionspunkt
- Mindestruh
- Irgendeine (Zauberschule oder Aktion)
- Sofort
- Am Ende der Runde
- Du erhältst sofort
- Du erhältst am Ende der Runde
- Bezahlen/ausgeben/verbrauchen
- Aktiver Spieler
- Andere(r) Spieler
- Trickroutine
- Trickroutine mit Trickerion-Splitter
- Vorstellung/aufführen
- Die Trommel rühren
- Spielende

SCHNELLÜBERSICHT 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

SCHNELLÜBERSICHT ENDE DES SPIELS

Grundspiel



Die Dunklen Gassen





502460

