

# TRICKERION

LENDAS DA ILUSÃO



## REGRAS



## INTRODUÇÃO



Décadas atrás, ela costumava ser uma cidade movimentada, o Capitólio da Ilusão, mas agora resta apenas a sombra de sua antiga glória. A era dourada terminou no dia em que Dahlgaard, o Magnífico, o generoso benfeitor da cidade e maior ilusionista da história, desapareceu misteriosamente no final de sua apresentação definitiva. Não se ouviu falar dele desde então.

Até agora.

Uma noite, quatro talentosos ilusionistas, mestres de diferentes campos da magia, receberam um convite misterioso. O próprio Dahlgaard, retornando do desconhecido, os convocou para revelar o segredo que ele havia guardado durante uma vida inteira: a verdade sobre a Pedra Trickerion, sua relíquia brilhante de âmbar. Apesar do que muitos acreditavam, ela era muito mais do que apenas seu amuleto da sorte. Ele revelou que a pedra confere ao seu dono intelecto, velocidade e percepção sobrenatural — as qualidades de um ilusionista perfeito.

O segredo de Dahlgaard era apenas uma parte de seu grande plano; após sua morte, ele deseja que Magoria floresça novamente como a Cidade da Ilusão, sob a orientação de um sucessor digno, que herdará a Pedra e todo seu legado. Este sucessor deverá ser escolhido entre os quatro ilusionistas em um concurso de sete semanas por fama e fortuna.

Com tanto em jogo, os quatro mágicos farão de tudo para vencer.

Quem terá o que é preciso para se tornar a próxima Lenda da Ilusão?

**Leia mais sobre Dahlgaard e a Pedra Trickerion em [www.trickerion.com](http://www.trickerion.com)!**

## OBJETIVO DO JOGO

Em Trickerion: Lendas da Ilusão, os jogadores assumem o papel de famosos ilusionistas de palco na mística cidade de Magoria. Seu objetivo é adquirir a maior fama ao longo de sete semanas, vencendo assim uma grande competição pela poderosa Pedra Trickerion. Os jogadores aprenderão truques mágicos de tirar o fôlego, obterão componentes para eles e ampliarão sua equipe para poder realizar mais ações a cada turno. Os truques são armazenados e arquitetados nas oficinas particulares dos mágicos. No fim de cada rodada, cada mágico pode realizar seu próprio show espetacular de magia pela fama, fortuna e fragmentos da misteriosa Pedra Trickerion. O jogador mais famoso após sete semanas vence a partida.



## CONTEÚDO DO JOGO

### RESUMO

- 1x Tabuleiro Principal
- 4x Tabuleiros Individuais
- 12x Extensões de Especialista
- 32x Discos de Personagem em madeira (8 de cada cor de jogador)
- 8x Marcadores de Jogador
- 6x Dados do Centro da Cidade
- 48x Cartas de Truque (12 de cada categoria)
- 40x Cartas de Atribuição Permanentes (10 para cada jogador)
- 40x Cartas de Atribuição Especiais (10 para cada Local)
- 28x Cartas de Apresentação
- 8x Cartas de Mágico (dupla face)
- 8x Cartas de Pôster do Mágico
- 64x Marcadores de Truque
- 16x Marcadores de Símbolo
- 96x Componentes (40 Básicos, 32 Avançados, 24 Superiores)
- 28x Fichas de 1 Moeda
- 16x Fichas de 5 Moedas
- 27x Fichas de Profecia
- 25x Fragmentos da Trickerion
- 1x Marcador de Rodada da Pedra Trickerion
- 4x Livretos de Auxílio ao Mágico
- 1x Manual de Regras

## DETALHES DO CONTEÚDO

Abaixo está um rápido esboço do conteúdo do jogo. Esta seção sempre pode ser consultada posteriormente, mas as regras aqui são apenas um resumo — os detalhes podem ser encontrados na seção Fases do Jogo.

### CARTAS DE TRUQUE

Cartas de Truque são divididas em quatro categorias diferentes:



MECÂNICO



ESPIRITUAL

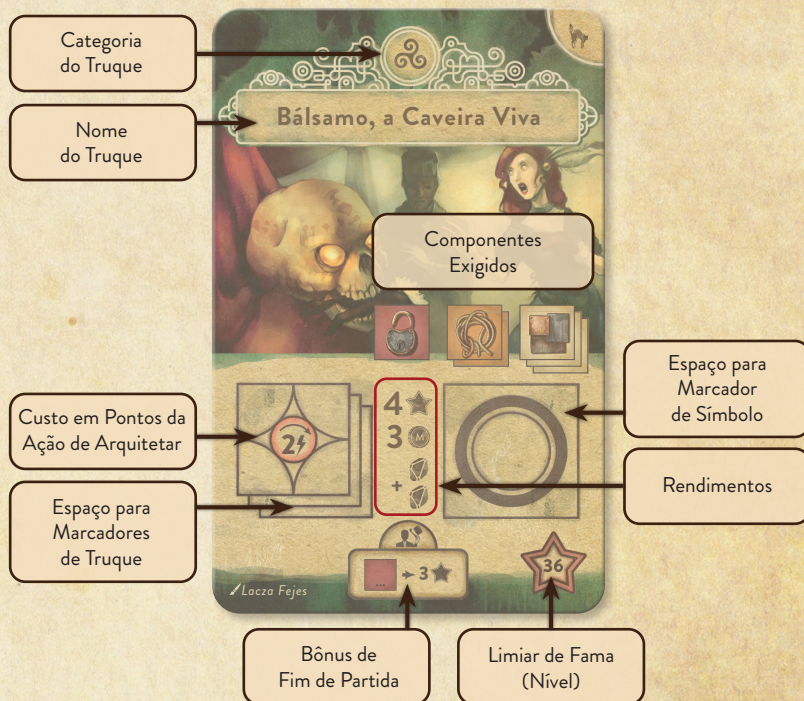


ESCAPISMO



ÓPTICO

Truques de Mágica são a parte central de Trickerion. O fluxo central do jogo consiste em aprender estes Truques, obter Componentes para eles, arquiteta-los e, por fim, combiná-los para realizar Apresentações de tirar o fôlego no Teatro.



### IMPORTANTE

Truques podem ter três diferentes Limiares de Fama: 1, 16 e 36. Estes serão citados como Truques de Nível 1, 2 e 3 ao longo do manual de regras, respectivamente.

**NOTA:** As regras detalhadas referentes às Cartas de Truque e seus Limiares de Fama podem ser encontradas nas seções Aprender um Truque, Arquitetar um Truque, Preparar um Truque e Apresentação.



## COMPONENTES



Cada Truque precisa de um certo número de Componentes para ser arquitetado e apresentado. Há três categorias de Componentes em Trickerion: Básico, Avançado e Superior, custando 1, 2 e 3 Moedas, respectivamente. Eles podem ser comprados no Mercado e são armazenados na Oficina do Mágico.

**NOTA:** As regras detalhadas dos Componentes podem ser encontradas nas seções do Mercado, Oficina e Arquitetar um Truque.

## CARTAS DE ATRIBUIÇÃO

As Cartas de Atribuição são usadas para planejar a rodada do jogador na Fase de Atribuição. Cada uma representa um Local, onde um Personagem será alocado. Há cinco Locais no jogo: o Centro da Cidade, o Mercado, a Oficina, o Beco Escuro e o Teatro. Há dois tipos de cartas de Atribuição: Permanentes e Especiais.

### Cartas de Atribuição Permanentes



### Cartas de Atribuição Especiais



Cartas de Atribuição Permanentes são parte da preparação inicial dos jogadores. Cartas de Atribuição Especiais podem ser obtidas no Beco Escuro.

**NOTA:** Veja a Fase de Atribuição para obter detalhes sobre como usar as Cartas de Atribuição.

## DISCOS DE PERSONAGEM

Os discos de madeira que podem ser alocados durante a partida são chamados de Personagens. Eles são enviados para diferentes Locais usando Cartas de Atribuição, onde gastam seus Pontos de Ação disponíveis (marcados com um símbolo ⚡) para realizar uma ou mais Ações.



Existem três tipos de Personagem: Aprendizes, Especialistas e o Mágico, cada um com um valor de Pontos de Ação diferente. Existem três subtipos de Especialistas: Gerente, Assistente e Engenheiro.

## TABULEIRO PRINCIPAL



A maioria dos Locais está no Tabuleiro Principal. Todos os locais possuem espaços para Personagens (com modificadores ⚡), onde os Personagens podem ser alocados. Os pontos de fama recebidos durante a partida são registrados através da Trilha da Fama ao redor do Teatro.

O Tabuleiro Principal é dupla face. O lado sem uma interface de jogo sobre o Beco Escuro pode ser usado caso você prefira jogar sem este Local.

## DADOS DO CENTRO DA CIDADE

Estes dados são rolados no início de cada rodada para determinar as opções no Centro da Cidade durante a rodada.

**NOTA:** Veja a Fase de Rolar os Dados para detalhes.

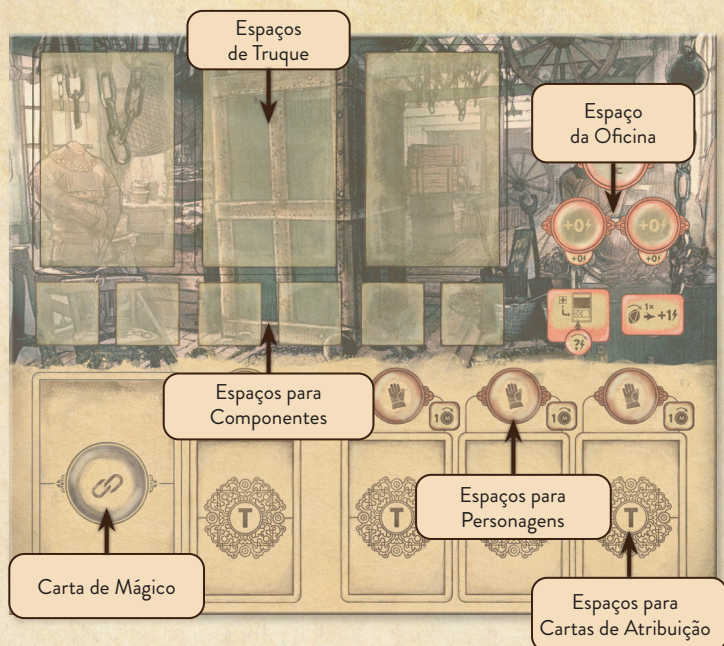




## TABULEIROS INDIVIDUAIS

O Tabuleiro Individual é a sede do Mágico. É aqui que as Cartas de Atribuição são colocadas durante a Fase de Atribuição e onde os Componentes para Truques do jogador são armazenados. Ele também serve como o Local da Oficina.

O Tabuleiro Individual pode ser estendido para a direita através da contratação de Especialistas.



Os Tabuleiros Individuais são dupla face — o lado marcado com o símbolo do gato preto só é usado ao jogar com o Beco Escuro.

## EXTENSÃO DE ESPECIALISTA

Estes minitabuleiros servem como extensões para os Tabuleiros Individuais. Cada um é associado a um Especialista.



A Extensão do **Engenheiro** possui um espaço especial para armazenar um Truque adicional. Sempre que esse Truque for Arquitetado, o jogador recebe um Marcador para Truques adicional sobre ele.

A extensão do **Gerente** possui dois espaços Multicomponentes. As pilhas de Componentes nestes espaços contam como se consistissem de uma unidade a mais desse componente.

A extensão do **Assistente** armazena um Aprendiz extra que não precisa ser pago na Subfase de Pagar Salários.

No fim da rodada em que um Especialista foi contratado, o jogador recebe sua respectiva extensão, juntamente com o disco de madeira do Personagem, e a coloca ao lado de seu Tabuleiro Individual.

■ **NOTA:** Veja a Ação de Contratar um Personagem e a Fase de Fim da Rodada para regras detalhadas.

## AS CARTAS DE MÁGICO

Estas cartas representam o Mágico escolhido pelo jogador. Cada uma delas possui uma Categoria de Truque Favorita impressa acima de seu nome, que é relevante ao aprender Truques.

O lado da carta com o símbolo do gato preto é usado somente com o Beco Escuro.



## CARTAS DE PÔSTER DO MÁGICO

Pôsteres dos Mágicos são usados para Propaganda após a Fase de Ajustar a Ordem de Iniciativa (veja a Fase de Propaganda).



## MARCADORES DE JOGADOR

O propósito destes Marcadores de Jogador coloridos é registrar a Ordem de Iniciativa dos jogadores e seu progresso na Trilha de Fama.





## MARCADORES DE TRUQUE E SÍMBOLO



Cada jogador possui quatro conjuntos de Marcadores de Truque com símbolos diferentes. Marcadores de Truque com um símbolo específico sempre pertencem a uma Carta de Truque e a identificam. Um Marcador de Símbolo pertence a cada conjunto de Marcadores de Truque e é colocado na Carta de Truque quando ela é aprendida, atribuindo assim o Símbolo escolhido ao Truque. Durante a partida, os Marcadores de Truque podem ser movidos das Cartas de Truque para as Cartas de Apresentação.

Marcadores de Truque  
(no Truque)



Marcadores de Truque  
(na Apresentação)



■ **NOTA:** Veja as Ações de Arquitetar um Truque e Preparar um Truque para usos detalhados dos Marcadores de Truque.

## CARTAS DE APRESENTAÇÃO



Estas cartas estão localizadas no Teatro; cada uma simboliza uma Apresentação, consistindo de um ou mais Truques, que são representados pelos Marcadores de Truque nelas. Os Marcadores de Truque podem ser movidos para estas cartas através da Ação de Preparar um Truque no Teatro. As Apresentações criadas desta forma são a principal fonte de Pontos de Fama e Moedas. Conforme a partida avança, estas cartas simbolizarão Teatros cada vez mais prestigiados.

As cartas do Panteão Magnus só são utilizadas com o Beco Escuro.



## MOEDAS

As Moedas são a unidade monetária básica no mundo de Trickerion, com valores impressos de 1 (prata) e 5 (ouro).

A principal fonte de Moedas é o pagamento recebido na Fase de Apresentação, mas existem várias outras fontes, como o Banco no Centro da Cidade e as Conexões de Truques.

■ **NOTA:** As Moedas são gastas geralmente na compra de Componentes no Mercado e no pagamento de Salários.

## FRAGMENTOS DA TRICKERION



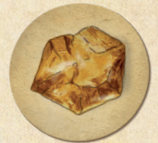
Estes fragmentos são pedaços da lendária Pedra Trickerion e servem como o terceiro recurso, juntamente com Fama e Moedas.

Eles são recebidos por realizar certos Truques, formar Conexões de Truques em espaços específicos das Cartas de Apresentação, ou ter seu Engenheiro no Teatro quando você se apresentar.

■ **NOTA:** Fragmentos podem ser gastos para comprar Pontos de Ação adicionais (⚡). Cada fragmento restante no fim da partida vale um Ponto de Fama.

## MARCADOR DA PEDRA TRICKERION

O Marcador da Pedra Trickerion funciona como o Contador de Rodadas. No fim de cada rodada, ele avança um espaço na Trilha de Rodadas.



## LIVRETO DE AUXÍLIO AO MÁGICO



O Livro de Auxílio ao Mágico contém uma imagem de todos os Truques disponíveis que podem ser aprendidos, assim como uma descrição de cada Profecia e um resumo das fases de cada rodada. Ele ajuda os jogadores a planejar antecipadamente quais Truques aprenderão e quais Componentes comprarão.

## PROFECIAS

Profecias são uma adição opcional ao jogar com o Beco Escuro.



A função das Fichas de Profecia é alterar certas regras do jogo, rodada a rodada. A Profecia ao lado da Trilha de Rodadas é sempre considerada Ativa e afeta a partida durante a rodada, enquanto as outras três (dentro da bola de cristal) são as Profecias Pendentes, que terão efeito nas três rodadas subsequentes. Uma descrição detalhada das Profecias pode ser encontrada nos Livretos de Auxílio ao Mágico.



# ICONOGRAFIA

## CARTAS

1.  Carta de Truque
2.  Carta de Apresentação
3.  Carta de Atribuição Permanente
4.  Carta de Atribuição Especial

## PERSONAGENS

1.  Disco de Personagem Genérico
2.  Disco de Mágico
3.  Disco de Assistente
4.  Disco de Engenheiro
5.  Disco de Gerente
6.  Disco de Aprendiz

## OUTROS ELEMENTOS DO JOGO

1.  Dado
2.  Componente
3.  Componente Básico
4.  Componente Avançado
5.  Componente Superior
6.  Marcador de Truque

## RENDIMENTOS

1.  Fama
2.  Moeda
3.  Fragmento

## OUTROS SÍMBOLOS

1.  Ponto de Ação
2.  Limiar de Fama
3.  Qualquer (Ação ou Categoria de Truque)
4.  Agora
5.  Durante a Fase de Fim da Rodada
6.  Receba Agora
7.  Receba Durante a Fase de Fim da Rodada
8.  Gaste
9.  Jogador Ativo
10.  Outro(s) Jogador(es)
11.  Conexão
12.  Conexão com Fragmento
13.  Apresentação/Apresentar-se
14.  Propaganda
15.  Fim da Partida



# PREPARAÇÃO

## PREPARAÇÃO GERAL

Coloque o **Tabuleiro Principal** no centro da mesa.

Para sua primeira partida, nós sugerimos jogar sem o **Beco Escuro** — neste caso, use a face do **Tabuleiro Principal** sem uma interface de jogo no **Beco Escuro** (a área inferior direita).

❏ **NOTA:** O jogo é funcional sem o **Beco Escuro**, mas, para a experiência completa, nós sugerimos fortemente adicioná-lo após suas primeiras partidas. Se você decidir jogar sem o **Beco Escuro**, siga as instruções de preparação destacadas em *itálico*.

- 1 Separe as **Cartas de Truque** por categoria (Mecânico, Espiritual, Escapismo e Óptico) em quatro baralhos e coloque-os virados para cima sobre os espaços correspondentes na Residência de Dahlgaard, no Centro da Cidade. Se você estiver jogando sem o **Beco Escuro**, deixe todos os Truques de Nível 3 ★ na caixa.
- 2 Preencha a **Área de Compras do Mercado** com um Componente de Madeira, Metal, Vidro e Tecido. Este será o estoque inicial do Mercado.

- 3 Forme um **Baralho de Apresentações** virado para baixo, consistindo de duas Cartas de Apresentação aleatórias de cada tipo, empilhadas na seguinte ordem, de cima para baixo: 2 do Teatro Marginal, 2 do Grande Magoriano, 2 do Panteão Magnus. Coloque este baralho virado para baixo próximo ao Teatro. Por fim, preencha os espaços para Cartas de Apresentação no Teatro, da esquerda para a direita, com uma quantidade de Cartas de Apresentação do Teatro Marginal (compradas aleatoriamente das cartas restantes, não do Baralho de Apresentações) igual ao número de jogadores menos um. Se você estiver jogando sem o **Beco Escuro**, deixe todas as cartas do Panteão Magnus na caixa — o baralho de Apresentações consistirá de apenas 4 cartas.

- 4 Coloque todos os **Componentes, Fragmentos da Trickerion e Moedas** em uma pilha próxima ao Tabuleiro Principal, ao alcance de todos os jogadores.
- 5 Embaralhe os quatro **Baralhos de Atribuições Especiais** (separados por Local), e coloque-os virados para baixo nos espaços correspondentes no **Beco Escuro**. O espaço mais à direita é usado somente em partidas com a expansão *Academia de Dahlgaard*. Se estiver jogando sem o **Beco Escuro**, pule esta etapa.





- 6 Coloque o **Marcador da Pedra Trickerion** no 1º espaço da Trilha de Rodadas (abaixo da Trilha de Fama).
- 7 Escolha aleatoriamente as três **Profecias Pendentes** iniciais e coloque-as nos espaços correspondentes na Orbe do Vidente. Coloque as Profecias restantes em uma pilha virada para baixo próxima ao Tabuleiro Principal. (Não haverá uma Profecia Ativa na primeira rodada.) **Faça isso somente quando a preparação individual dos jogadores (próxima página) estiver finalizada.** Se estiver jogando sem o *Beco Escuro*, pule esta etapa.

📌 **NOTA:** Uma vez que as Profecias adicionam um pouco mais de complexidade, mesmo se você estiver jogando com o *Beco Escuro*, você pode optar por jogar sem elas. Se você decidir omiti-las, remova a Sacerdotisa do *Misticismo* das opções de Mágicos iniciais.

**REGRAS PARA 2-3 JOGADORES:** Em partidas para 2 ou 3 jogadores, um ou dois espaços de “+1 Ponto de Ação”, respectivamente, não serão usados no Centro da Cidade, Mercado e Beco Escuro. Você pode usar os discos de madeira das cores de jogador não utilizadas virados para baixo para manter esses espaços cobertos durante a partida.

## PREPARAÇÃO INDIVIDUAL

Começando pelo jogador que usou uma cartola mais recentemente e seguindo em sentido horário, cada jogador escolhe um Mágico com uma Categoria de Truque Favorita ainda não escolhida anteriormente, e então recebe o Tabuleiro Individual correspondente e:

- A **Carta do Mágico**. Cada Mágico tem uma habilidade especial, detalhada no Apêndice. Essas habilidades só são usadas com o *Beco Escuro* — se você estiver jogando sem o *Beco Escuro*, use a face sem um ícone de habilidade na base da carta.
- A Carta de **Pôster do Mágico**.
- Todos os **Marcadores de Truque e Símbolo** da cor do jogador (4 símbolos diferentes com 4+1 marcadores cada).
- **Componente(s)** escolhido(s) pelo jogador, totalizando um valor em Moedas de 2, colocados na Oficina.
- Uma **Carta de Truque** de Nível 1 ★, escolhida entre a Categoria de Truque Favorita do Mágico, e colocada na Oficina. Marque-a com um Marcador de Símbolo. Este será seu Truque inicial.
- Uma mão inicial de 6 **Cartas de Atribuição Permanentes**: 2 do Teatro, 1 da Oficina, 1 do Mercado, 1 do Centro da Cidade, 1 do Beco Escuro.

Se você estiver jogando sem o *Beco Escuro*, ao invés disso, a mão inicial consistirá de 9 **Cartas de Atribuição Permanentes**: 3 do Teatro, 2 da Oficina, 2 do Mercado, 2 do Centro da Cidade.

### TABULEIRO INDIVIDUAL



1 Disco de Mágico + Carta de Mágico  
1 Disco de Aprendiz  
Componentes (valor total de 2 Moedas)  
1 Truque (Nível 1)

### UM ESPECIALISTA ESCOLHIDO PELO JOGADOR



1 Disco de Gerente  
Componente(s)  
(valor total de 2 Moedas)



1 Disco de Engenheiro  
1 Truque (Nível 1)



1 Disco de Assistente  
1 Disco de Aprendiz

### PÔSTER CARTAS DE ATRIBUIÇÃO



### MARCADORES DE TRUQUE & SÍMBOLO



### 1 FRAGMENTO



### MOEDAS





- Todos os **Discos de Personagem** da cor do jogador. Coloque o Disco de Mágico e 1 Disco de Aprendiz em seus respectivos espaços no Tabuleiro Individual. Mantenha o restante próximo ao Tabuleiro Individual como uma reserva pessoal.
- Um **Especialista** da cor do jogador, sua Extensão correspondente e um bônus baseado no Especialista escolhido:
  - » Gerente: Componente(s) Adicional(is) totalizando um valor de 2, colocado(s) na Extensão do Gerente.
  - » Engenheiro: Uma Carta de Truque de Nível 1, escolhida pelo jogador após todos os Truques iniciais serem selecionados, colocada na Extensão do Engenheiro. Marque-a com um Marcador de Símbolo.
  - » Assistente: Um Aprendiz adicional colocado no espaço de Aprendiz da Extensão do Assistente.
- **10/12/14/16 Moedas**, com base na Ordem de Iniciativa inicial (veja "Pontos de Fama e Ordem de Iniciativa Iniciais").
- **1 Fragmento da Trickerion.**

### ❧ IMPORTANTE ❧

Caso seus Componentes iniciais cumpram com os requisitos de Componentes do seu Truque inicial (incluindo aquele que você recebeu caso tenha escolhido o Gerente como Especialista inicial), você recebe o Truque com uma quantidade de marcadores de Truque sobre ele igual ao número de quadrados sobrepostos no espaço para Marcadores de Truque da carta. Isso é essencialmente uma Ação de Arquitetar gratuita para esse Truque no começo da partida (veja a Ação de Arquitetar abaixo da seção Locais).

### PREPARAÇÃO PARA INICIANTE.

Ao invés de escolher seus Truques, Componentes e Especialistas iniciais, nós recomendamos a seguinte preparação para jogadores iniciantes:

Com base na Categoria de Truque Favorita do Mágico escolhido:

**Óptico:** O Truque "Borboletas Encantadas" com dois Marcadores de Truque e o Marcador de Símbolo respectivo, 2 Tecidos e um Gerente com 1 Animal.

**Mecânico:** O Truque "Conectando Anéis" com dois Marcadores de Truque e o Marcador de Símbolo respectivo, 2 Metais e um Assistente com 1 Aprendiz.

**Escapismo:** O Truque "Barris Barricados" com dois Marcadores de Truque e o Marcador de Símbolo respectivo, 2 Madeiras e um Engenheiro com o Truque "Fuga do Tronco".

**Espiritual:** O Truque "Leitura de Mentres" com três Marcadores de Truque e o Marcador de Símbolo respectivo, 2 Vidros e um Gerente com 1 Corda.

### PONTOS DE FAMA E ORDEM DE INICIATIVA INICIAIS

Após completar a Preparação Individual, coloque um Marcador de Jogador de cada uma das cores dos jogadores nos círculos de Ordem de Iniciativa (lateral esquerda do Tabuleiro Principal) em uma ordem aleatória. Esta será a Ordem de Iniciativa da primeira rodada. Nas rodadas subsequentes, a Ordem de Iniciativa dependerá dos Pontos de Fama dos jogadores (veja a Fase de Ajustar a Ordem de Iniciativa).

**REGRAS PARA 2 JOGADORES:** Em partidas para 2 jogadores, só são usados o primeiro e o terceiro espaço da Ordem de Iniciativa (isto influencia o custo de Propaganda e as Moedas iniciais).

Então, o jogador no segundo/terceiro/quarto espaço da Ordem de Iniciativa recebe 2/4/6 Moedas adicionais (totalizando 10/12/14/16 Moedas iniciais para o primeiro/segundo/terceiro/quarto jogador na Ordem de Iniciativa, respectivamente).

Por fim, coloque o segundo Marcador de Jogador de cada uma das cores dos jogadores no espaço 5 da Trilha de Fama. Como é possível perder Pontos de Fama, a Fama inicial é 5.

## FASES DO JOGO

### RESUMO

#### ROLAR OS DADOS

Role os seis Dados do Centro da Cidade e coloque-os no Local do Centro da Cidade.

#### AJUSTAR A ORDEM DE INICIATIVA

Rearranje a Ordem de Iniciativa de acordo com o oposto do ranking de Pontos de Fama dos jogadores (portanto, o jogador com menos Pontos de Fama fica com a primeira posição). **Esta fase é pulada na primeira rodada.**

#### PROPAGANDA

Os jogadores podem receber 2 Pontos de Fama uma vez pagando 1-4 Moedas, com base na sua posição na Ordem de Iniciativa.

#### FASE DE ATRIBUIÇÃO

Os jogadores planejam simultaneamente a futura Fase de Alocar Personagens colocando as Cartas de Atribuição de suas mãos viradas para baixo abaixo de seus Personagens.

#### FASE DE ALOCAR PERSONAGENS

Todas as Cartas de Atribuição são reveladas. Então, seguindo a Ordem de Iniciativa, os jogadores alocam seus Personagens nos Locais especificados pelas Cartas de Atribuição abaixo deles, **um por vez**. Os Personagens podem ser alocados em qualquer ordem. Com base na quantidade de Pontos de Ação que possuírem no momento em que forem alocados, eles imediatamente realizam uma ou mais Ações nos Locais.



## FASE DE APRESENTAÇÃO

Na ordem de Quinta-feira a Domingo, cada Mágico nos espaços de Apresentação pode Apresentar TODOS os Truques de uma carta de Apresentação escolhida que tenha pelo menos um de seus próprios Marcadores de Truque. O proprietário de cada Marcador de Truque recebe os Rendimentos do respectivo Truque. O Mágico que se apresentou recebe bônus adicionais.

## FASE DE FIM DE RODADA

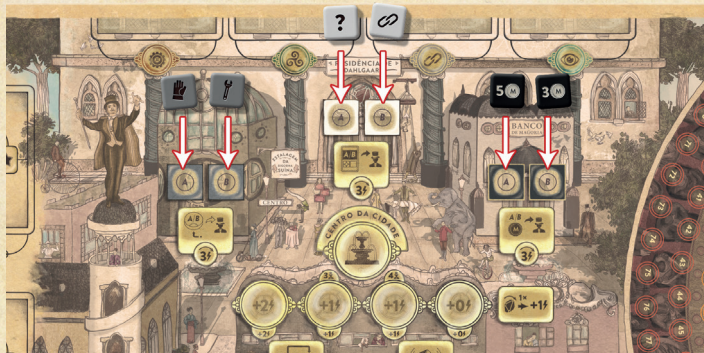
- Pagar Salários
- Retornar os Personagens
- Chegada das Encomendas
- Mover as Cartas de Apresentação
- Remover os Pôsteres
- Mover o Marcador de Rodadas
- Mover as Profecias (com Beco Escuro)
- Descartar as Cartas de Atribuição Especiais (com Beco Escuro)

## DETALHES DAS FASES

### ROLAR OS DADOS

Cada rodada começa com o jogador inicial rolando os seis Dados do Centro da Cidade. O resultado dessa rolagem determina:

- quais Categorias de Truque estarão disponíveis para aprender,
- quais Personagens podem ser contratados, e
- quantas Moedas podem ser pegas do Banco.



Após a rolagem, os dados são colocados nos espaços coloridos correspondentes no Centro da Cidade. Um resultado "X" em um dado significa que nenhuma Ação está disponível para esse dado em particular durante esta rodada.

## AJUSTAR A ORDEM DE INICIATIVA

A Ordem de Iniciativa dos jogadores é sempre indicada pelos Marcadores de Jogador de suas cores.

No começo de cada rodada, as posições iniciais são rearranjadas com base nos Pontos de Fama de cada jogador. A Ordem de Iniciativa é sempre ajustada para ser o oposto da ordem de Pontos de Fama dos jogadores (portanto, o jogador com menos Pontos de Fama jogará primeiro).

### IMPORTANTE

Se dois ou mais jogadores terminarem a rodada no mesmo espaço da Trilha de Fama, inverta a Ordem de Iniciativa deles durante o próximo ajuste.

A Fase de "Ajustar a Ordem de Iniciativa" é pulada na primeira rodada.

## PROPAGANDA

Após a Ordem de Iniciativa ser ajustada, os jogadores têm a chance de usar suas Cartas de Pôster para fazer Propaganda uma vez por rodada. Para isso, eles **pagam uma quantidade de Moedas igual aos números em seu espaço** na Ordem de Iniciativa (1-4), colocam seus Pôsteres nos espaços acima de seus Marcadores de Jogador e recebem 2 de Fama imediatamente. As Cartas de Pôster são removidas durante a Fase de Fim da Rodada.

## FASE DE ATRIBUIÇÃO

Na Fase de Atribuição, os jogadores usam suas mãos de Cartas de Atribuição para planejar a alocação de seus Personagens na Fase de Alocar Personagens. Para planejar a alocação de um Personagem, o jogador coloca uma Carta de Atribuição virada para baixo abaixo do Disco de Personagem no Tabuleiro Individual. Esse Personagem será alocado no Local impresso na carta durante a próxima fase.





Isso é feito simultaneamente pelos jogadores até que todos tenham colocado uma Carta de Atribuição abaixo de todos os seus Personagens, ou decidam não colocar mais. Personagens sem nenhuma Carta de Atribuição não podem ser alocados durante a Fase de Alocar Personagens e ficarão Ociosos automaticamente (veja "Personagens Ociosos" na próxima seção).

## FASE DE ALOCAR PERSONAGENS

No começo desta fase, todas as cartas colocadas anteriormente são reveladas simultaneamente.

Começando pelo primeiro jogador na Ordem de Iniciativa, cada jogador aloca um Personagem em um Espaço de Personagem vazio em um Local (no Tabuleiro Principal ou em sua própria Oficina). Um Personagem só pode ser alocado no Local impresso na Carta de Atribuição abaixo dele. Os jogadores continuam alocando um Personagem por vez dessa maneira até que todos os Personagens estejam alocados ou Ociosos.



## PERSONAGENS OCIOSOS

Um Personagem Ocioso não é alocado em nenhum Local durante a Fase de Alocar Personagens e é deixado no Tabuleiro Individual do jogador. **Personagens Ociosos não são pagos durante a Fase de Fim da Rodada.** Você pode decidir deixar um Personagem Ocioso virando sua Carta de Atribuição para baixo durante a Fase de Alocar Personagens, ao invés de alocá-lo. Então, a fase segue para o próximo jogador na Ordem de Iniciativa.

As Ações que um Personagem pode realizar em cada Local dependem:

- dos Pontos de Ação Disponíveis quando o Personagem for alocado e
- das Ações Disponíveis no Local.

Os Locais e todas as Ações disponíveis serão discutidos em detalhes na seção "Locais", e o sistema de Pontos de Ação será detalhado aqui.

## O SISTEMA DE PONTOS DE AÇÃO

Quando um Personagem for alocado em um Local, ele recebe Pontos de Ação, que são gastos em uma ou mais Ações no Local. A quantidade de Pontos de Ação é baseada no seguinte:

**TIPO DO PERSONAGEM:** Isto determina a quantidade básica de Pontos de Ação quando o Personagem é alocado.

- Aprendizizes: 1⚡
- Especialistas: 2⚡
- Mágicos: 3⚡

## O MODIFICADOR DO ESPAÇO:

Os espaços de Personagem nos Locais possuem modificadores de Pontos de Ação impressos abaixo deles. Quando o Personagem for alocado em um espaço, este número é somado ou subtraído do seu valor básico de Pontos de Ação.

Pontos de Ação Básicos

Modificador do Espaço



## REFORÇAR O PERSONAGEM

Você sempre pode comprar +1 Ponto de Ação **uma vez** ao alocar um Personagem em qualquer Local, **exceto no Teatro**, pagando um Fragmento da Trickerion. Você não pode comprar mais de 1 Ponto de Ação por alocação de Personagem desta maneira.

Ao jogar com o Beco Escuro, outros efeitos podem modificar ainda mais a quantidade de Pontos de Ação que um Personagem pode ter.



Os Pontos de Ação do Personagem alocado são gastos imediatamente em uma ou mais Ações no Local respectivo — eles não podem ser guardados para depois. O custo em Pontos de Ação de cada Ação está impresso em um círculo abaixo de seu símbolo. Uma vez que o jogador tenha realizado todas as Ações que ele deseja com seu Personagem alocado, prossiga para a alocação de Personagem do próximo jogador em Ordem de Iniciativa.

## ALOCÇÃO DE PERSONAGEM

Exemplo do Centro da Cidade

|                                                           |                             |                             |                             |                             |        |
|-----------------------------------------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|--------|
| Pontos de Ação do Personagem                              | 3⚡                          | 3⚡                          | 2⚡                          | 1⚡                          |        |
| Modificadores do Espaço                                   | -2⚡                         | -1⚡                         | -1⚡                         | -0⚡                         |        |
| Fragmentos (1 no máximo)                                  | +                           | +                           | +                           | +                           | 1x +1⚡ |
| Cartas de Atribuição Especiais (apenas com o Beco Escuro) |                             |                             |                             |                             |        |
| <b>TOTAL</b>                                              | <b>6⚡</b>                   | <b>5⚡</b>                   | <b>3⚡</b>                   | <b>3⚡</b>                   |        |
| <b>EXEMPLO DE GASTOS</b>                                  | <div>3⚡</div> <div>3⚡</div> | <div>2⚡</div> <div>3⚡</div> | <div>3⚡</div> <div>3⚡</div> | <div>3⚡</div> <div>3⚡</div> |        |



## LOCAIS



Se os Mágicos não tiverem medo de sujar as mãos para ganhar uma vantagem na feroz competição, o Beco Escuro é o lugar certo para ir. Aqui, as Atribuições comuns podem ser apimentadas com alguns truques sujos, e até o futuro pode ser influenciado ao visitar o Vidente misterioso.

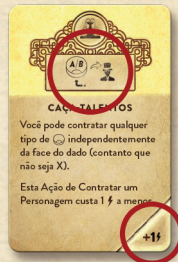
■ **NOTA:** Lembre-se: jogar com o Beco Escuro é opcional. Você pode optar por jogar sem ele, especialmente se você for iniciante em Trickerion.

### CARTAS DE ATRIBUIÇÃO ESPECIAIS

No Beco Escuro, os jogadores podem adquirir Cartas de Atribuição Especiais para cada um dos outros quatro Locais. Após serem compradas, essas cartas são adicionadas à mão de Cartas de Atribuição do jogador e são usadas durante as Fases de Atribuição subsequentes, assim como as Permanentes (elas são colocadas abaixo dos Personagens, que serão posteriormente alocados nos Locais indicados na carta).

Há duas diferenças entre as Cartas de Atribuição Permanentes e Especiais.

- Cartas de Atribuição Especiais só podem ser usadas uma vez. Durante a Fase de Fim da Rodada, as Cartas de Atribuição Especiais utilizadas são descartadas no fundo de seus baralhos.
- Cada Carta de Atribuição Especial possui um bônus poderoso impresso nela. Tipicamente, esse bônus melhora uma Ação específica (indicada pela imagem emoldurada acima do texto da carta) no Local da carta e é aplicado apenas em uma utilização dessa Ação, mesmo se o jogador realizar a Ação mais de uma vez com o Personagem, exceto se a carta indicar o contrário. Quando um Personagem for alocado através de uma Carta de Atribuição Especial, qualquer Ação pode ser escolhida no Local da Carta de Atribuição Especial, mas se ela não for a Ação melhorada pela carta, o bônus é perdido. Algumas cartas possuem um "?" impresso na moldura; neste caso, o bônus é aplicável a qualquer Ação no Local. **Quando o Personagem for alocado, os jogadores sempre podem optar por abdicar do bônus impresso na Atribuição Especial e, ao invés disso, utilizá-la para ganhar +1 ⚡ no Local.**



As seguintes Ações podem ser realizadas no Beco Escuro:



**COMPRAR A PRIMEIRA CARTA (1⚡):** O jogador compra duas cartas de qualquer baralho de Atribuições Especiais no Beco Escuro, escolhe uma para manter, e coloca a outra no fundo do baralho. Um jogador só pode realizar esta Ação uma vez por alocação de Personagem.



**COMPRAR CARTAS ADICIONAIS (2⚡):** Esta Ação é resolvida da mesma maneira que a Ação de Comprar a Primeira Carta, exceto que ela custa dois Pontos de Ação.

■ **NOTA:** Se um jogador realizar múltiplas Ações de Comprar Cartas durante uma única alocação de Personagem, ele pode comprar de uma vez todas as cartas dentre as quais escolherá. Isto normalmente o ajudará a decidir mais rapidamente.



**CLARIVIDÊNCIA (1⚡):** O jogador pode mover cada Profecia Pendente um espaço em sentido horário.



Os jogadores podem usar o Centro da Cidade para adicionar novos Truques ao seu repertório visitando o Grande Dahlgaard em sua Residência, expandir sua equipe contratando Personagens na Estalagem ou obter Moedas adicionais no Banco.

As seguintes Ações podem ser realizadas no Centro da Cidade:



**APRENDER UM TRUQUE (3⚡):** O jogador escolhe um Truque da Residência de Dahlgaard, coloca-o em um espaço de Truque vazio em sua Oficina e coloca um de seus Marcadores de Símbolo não utilizados sobre ele.

A Categoria do Truque recém aprendido deve corresponder ao símbolo de um dos dados da Residência de Dahlgaard. O símbolo "?" significa que qualquer Categoria de Truque pode ser escolhida.

Após aprender o Truque, ajuste o dado correspondente para a face "X".

### ❖ IMPORTANTE ❖

Você **NÃO** precisa cumprir com os requisitos de Componentes do Truque para aprendê-lo.

Você pode devolver os Truques que você não precisa mais para os baralhos da Residência de Dahlgaard a qualquer momento. Se o fizer, devolva todos os Marcadores de Truque deles para a reserva (incluindo aqueles nas Cartas de Apresentação).





### NÍVEL DO TRUQUE E LIMIAR DE FAMA

Cada Truque possui um Limiar de Fama impresso em uma estrela no canto inferior direito. O jogador pode aprender **qualquer Truque** do baralho correspondente contanto que ele tenha Fama igual ou maior que seus Limiares de Fama.

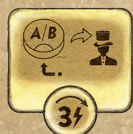


**Limiares de Fama Correspondentes:** Se o jogador tiver menos Fama do que o Limiar de Fama do Truque, ele precisa pagar a diferença em Moedas quando usar a Ação de Aprender Truque para aprendê-lo.

**Nível dos Truques:** Para simplificação, Truques com Limiar de Fama de 1/16/36 respectivamente são referidos como Truques de Nível 1/2/3 em todo o manual.

### CATEGORIA DE TRUQUE FAVORITA

O jogador sempre pode optar por aprender um Truque da Categoria Favorita de seu Mágico ao invés daqueles disponíveis. O dado escolhido ainda deverá ser ajustado para a face "X" se um Truque for aprendido dessa maneira.



**CONTRATAR UM PERSONAGEM (3f):** O jogador escolhe um dado da Estalagem e coloca um Personagem não utilizado correspondente à face do dado escolhido da sua reserva na Estalagem. O dado escolhido é então ajustado para a face "X". Durante

a Fase de Retornar Personagens no fim da rodada, o Personagem contratado é adicionado à equipe do jogador. Se ele for um Especialista, sua Extensão também é adicionada ao Tabuleiro Individual do jogador. Um jogador pode contratar apenas um Especialista de cada tipo (Assistente, Engenheiro, Gerente).



**PEGAR MOEDAS (3f):** O jogador escolhe um dado do Banco e pega da reserva uma quantidade de Moedas igual ao valor indicado no dado. Então, o jogador ajusta o dado escolhido para a face "X".



**RERROLAR UM DADO (1f):** O jogador pode rerrolar um dado da Residência de Dahlgaard, Estalagem ou Banco. Como resultado, os Truques, Personagens e Moedas disponíveis no Beco Escuro podem mudar.



**AJUSTAR UM DADO (2f):** O jogador pode mudar livremente o resultado de um dado qualquer (mudar um resultado "X" para Gerente e contratá-lo posteriormente).



Cada Truque possui um certo requisito de Componentes. Até os Componentes serem coletados, o Truque não pode ser arquitetado e, portanto, não pode ser apresentado no Teatro. O Mercado é o lugar onde esses Componentes podem ser obtidos — por um preço.

As seguintes Ações podem ser realizadas no Mercado:



**COMPRAR (1f)** Por 1 Ponto de Ação, o jogador pode comprar até três Componentes do mesmo tipo. Ele também precisa pagar um custo por cada Componente comprado (1/2/3 Moedas por cada Componente Básico/Avançado/Superior). Apenas Componentes na Área de Compras do Mercado (o estoque atual) podem ser comprados dessa maneira.





### IMPORTANTE

**Componentes comprados são pegos da reserva geral e não da própria Área de Compras.** A quantidade de Componentes não é considerada limitada. No raro caso de um tipo de Componente se esgotar, utilize um substituto apropriado.

Componentes adquiridos são colocados nos espaços para Componentes no Tabuleiro Individual. Componentes diferentes ocupam espaços diferentes, mas Componentes do mesmo tipo são empilhados uns sobre os outros. A quantidade máxima que um jogador pode ter de um Componente é 3. Os jogadores podem devolver Componentes para a reserva geral a qualquer momento no intuito de abrir espaço para novos.

### IMPORTANTE

A Extensão do Gerente possui dois espaços Multicomponentes. As pilhas de Componentes nestes espaços contam como se consistissem de uma unidade a mais desse Componente. **Este Componente bônus também conta para seu limite de 3.**



**BARGANHAR (1⚡):** Você só pode usar a Ação de Barganhar junto com a Ação de Comprar. Você pode diminuir o custo total dos Componentes que você comprar em 1 Moeda por Ponto de Ação gasto em Barganhar. Você nunca pode reduzir o custo total a 0.



**ENCOMENDAR (1⚡):** Se os jogadores precisarem de um Componente que não esteja atualmente disponível no Mercado, eles precisarão Encomendá-lo. Por 1 Ponto de Ação, o jogador pode colocar um Componente da reserva em um espaço livre na Área de Encomendas (contanto que ali não haja o mesmo tipo de Componente).



Estes Componentes serão movidos para os espaços correspondentes na Área de Compras durante a Subfase de Chegada das Encomendas, e estarão disponíveis para compra na rodada seguinte. Veja a Fase de Fim da Rodada para mais detalhes.



**ENCOMENDA RÁPIDA (2⚡):** Em algumas situações, os jogadores não podem se dar ao luxo de esperar uma rodada pelos Componentes desejados. Por 2 Pontos de Ação, um jogador pode colocar qualquer Componente no espaço de Encomenda Rápida no Mercado (se o espaço não estiver vazio, devolva o Componente que está lá para a reserva). Esse Componente se torna parte do estoque do Mercado nesta rodada (para todos os jogadores) e pode ser adquirido através da Ação de Comprar. **O custo em Moedas do Componente no espaço de Encomenda Rápida é 1 a mais.** Durante a Fase de Fim da Rodada, o Componente no espaço de Encomenda Rápida é devolvido para a reserva.



### EXEMPLOS DE AÇÕES NO MERCADO

Um jogador aloca seu Mágico (3⚡) no espaço +2⚡ do Mercado, então ele possui 3+2=5 Pontos de Ação no total. Ele precisa desesperadamente de uma Corda, mas ela não está disponível nesta rodada. Ele também está com pouco dinheiro, então ele gasta dois Pontos de Ação para fazer uma Encomenda Rápida de uma Corda (-2⚡), mais um para Comprá-la (-1⚡) e mais dois para Barganhar o preço de 3 Moedas para 1 (-2⚡).



### Exemplo Avançado

Um jogador aloca seu Engenheiro (2⚡) no espaço +2⚡ do Mercado. Ele possui 2+2=4 Pontos de Ação. Ele gasta dois para Encomendar um Petróleo (-1⚡) e um Cadeado (-1⚡), e mais dois para Comprar duas Cordas (-1⚡) e três metais (-1⚡). Ações de Comprar também possuem um custo em Moedas: o jogador paga 7 (2\*2+3\*1) Moedas pelos Componentes comprados.



A Oficina é levemente diferente dos outros locais em dois aspectos:

- Cada jogador possui sua respectiva Oficina onde apenas seus próprios Personagens podem ser alocados e
- O custo em Pontos de Ação da Ação de Arquivetar varia dependendo dos Truques que o jogador possui.

As seguintes Ações podem ser realizadas na Oficina:



**ARQUITETAR (1-3⚡):** O número de Pontos de Ação requerido para Arquivetar cada Truque é impresso em um círculo na caixa inferior esquerda (o espaço para Marcadores de Truque). Assim como em outros Locais, os jogadores podem realizar várias Ações de Arquivetar com um Personagem — a única limitação é a quantidade de Pontos de Ação que ele possui.

Quando um Truque for Arquivetado, coloque uma quantidade de Marcadores de Truque nele igual ao número de quadrados sobrepostos na caixa inferior esquerda. Utilize Marcadores de Truque com o mesmo símbolo do Marcador de Símbolo que foi colocado no Truque quando ele foi aprendido. A quantidade máxima de Marcadores de Truque que um jogador pode ter de um determinado símbolo na partida é 4.



### IMPORTANTE:

O jogador sempre pode Arquivetar um Truque desde que cumpra com os seus requisitos de Componentes E não tenha Marcadores de Truque na Carta de Truque em questão (mesmo que tenha alguns no Teatro).

### MUITO IMPORTANTE

**Você NÃO gasta nenhum Componente para Arquivetar um Truque!** A mesma pilha de Componentes pode ser usada para os requisitos de diversos Truques e para várias Ações de Arquivetar.



### EXEMPLO DE AÇÃO DE ARQUITETAR

A jogadora azul possui 2 Vidros, 2 Metais e uma Corda, então ela pode usar a Ação de Arquivetar em seu Truque "Fuga do Tanque de Água" (1). Quando ela aprendeu o Truque anteriormente, ela o marcou com o símbolo de Espadas, então agora ela recebe 2 Marcadores de Truque com o símbolo de Espadas.



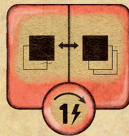
### IMPORTANTE

Truques na Expansão do Engenheiro recebem 1 Marcador de Truque adicional quando forem Arquivetados.

As seguintes Ações ficam disponíveis quando o Especialista correspondente for contratado. Elas podem ser realizadas por qualquer Personagem, não apenas pelo Especialista. Lembre-se: os espaços de Truque/Aprendiz/Componentes dos Especialistas são melhores do que os originais presentes no Tabuleiro Individual.



**MOVER TRUQUES (1⚡):** O jogador move um de seus Truques para o espaço de Truque da Extensão do Engenheiro ou troca o Truque ali por outro de seus próprios Truques.



**MOVER COMPONENTES (1⚡):** O jogador move uma de suas pilhas de Componentes para o espaço Multicomponentes da Extensão do Gerente ou troca a pilha ali por outra de suas pilhas de Componentes.



**MOVER APRENDIZ (1⚡):** O jogador realoca permanentemente um de seus Aprendizes e a Carta de Atribuição abaixo dele (se houver) para o espaço de Aprendiz da Extensão do Assistente (se estiver vazio).



O Teatro é o lugar onde os Truques se transformam em Apresentações espetaculares, gerando grandes quantidades de Fama e Moedas para os jogadores no fim de cada rodada.

Em termos de alocação de Personagem, o Teatro se difere levemente dos outros Locais de três maneiras:

#### • Restrição de Dia da Semana:

Todos os espaços de Personagem no Teatro são divididos em quatro dias da semana: Quinta-feira, Sexta-feira, Sábado e Domingo. Um jogador pode alocar seus Personagens apenas em,





exatamente, um dia da semana por rodada, que não pode estar ocupado por um oponente.

- **Sem Reforço de Personagem:** Os jogadores não podem comprar Pontos de Ação adicionais para seus Personagens no Teatro gastando Fragmentos da Trickerion.
- **Espaços de Apresentação:** Na linha de baixo dos espaços de Personagem estão os espaços de Apresentação, onde apenas Mágicos podem ser alocados.

As seguintes Ações podem ser realizadas no Teatro:



**PREPARAR UM TRUQUE (1⚡):** O jogador pode mover um de seus Marcadores de Truque de um dos Truques na Oficina para um espaço livre em uma Carta de Apresentação de sua escolha – esse Truque será representado pelo marcador até que ele seja Apresentado ou a Carta de Apresentação seja descartada no fim da rodada.



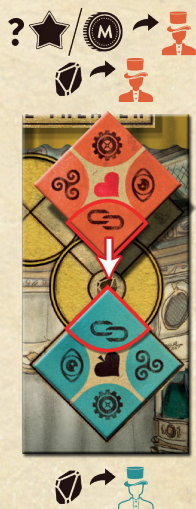
### REGRAS PARA COLOCAR OS MARCADORES DE TRUQUE

- O canto do marcador que corresponde à Categoria do Truque deve estar em um Círculo de Conexão que liga dois espaços.
- Dois marcadores da mesma cor E do mesmo símbolo (p.ex., duas Espadas azuis) não podem estar na mesma Apresentação.



### CONEXÕES DE TRUQUES

Após preparar um Marcador de Truque, se houver dois símbolos da mesma Categoria de Truque no mesmo Círculo de Conexão (como visto na imagem), estes dois Truques estarão conectados. O jogador que formou a(s) Conexão(ões) recebe imediatamente um bônus por cada Conexão dependendo do Nível do Truque que ele posicionou para criar a Conexão. Adicionalmente, se houver um símbolo de Fragmento no Círculo de Conexão onde a Conexão foi formada, **cada jogador** com um marcador na Conexão também recebe um Fragmento imediatamente. Se um jogador formar uma Conexão sobre um símbolo de Fragmento usando seu próprio Truque, ele recebe apenas um único Fragmento, não dois. É possível formar múltiplas Conexões através do posicionamento de um único marcador. Formar Conexões não é obrigatório.



### BÔNUS POR CONECTAR TRUQUES

- Nível 1: 1 de Fama ou 1 Moeda
- Nível 2: 2 de Fama ou 2 Moedas
- Nível 3: 3 de Fama ou 3 Moedas
- Símbolo de Fragmento: 1 Fragmento adicional para cada jogador envolvido



**REAGENDAR (1⚡):** Você pode mover um dos seus Marcadores de Truque de uma Carta de Apresentação para um espaço vazio na mesma Carta de Apresentação ou em qualquer outra. As regras para colocar os Marcadores de Truque se aplicam. **Você não recebe os bônus de Conexão** ao mover um marcador desta maneira.



**APRESENTAR-SE (SOMENTE O MÁGICO):** Esta é uma Ação especial que só pode ser realizada pelo Mágico na Fase de Apresentação seguinte.

Durante a Fase de Alocar Personagens, o jogador aloca seu Mágico em um dos espaços de Apresentação (apenas se ele tiver uma Carta de Atribuição do Teatro, obviamente). Isto não possui nenhum efeito imediato na Fase de Alocar Personagens — os três Pontos de Ação do Mágico são **perdidos**. A Ação de Apresentar-se será executada durante a Fase de Apresentação seguinte.

■ **NOTA:** Os Mágicos também podem ser usados para Preparar e Reagendar Truques (assim como os outros Personagens), mas, neste caso, eles precisam ser alocados nos espaços dos bastidores, portanto eles não podem se Apresentar nesta rodada.

Um exemplo detalhado da Fase de Alocar Personagens no Teatro pode ser encontrado no Apêndice.





## A FASE DE APRESENTAÇÃO

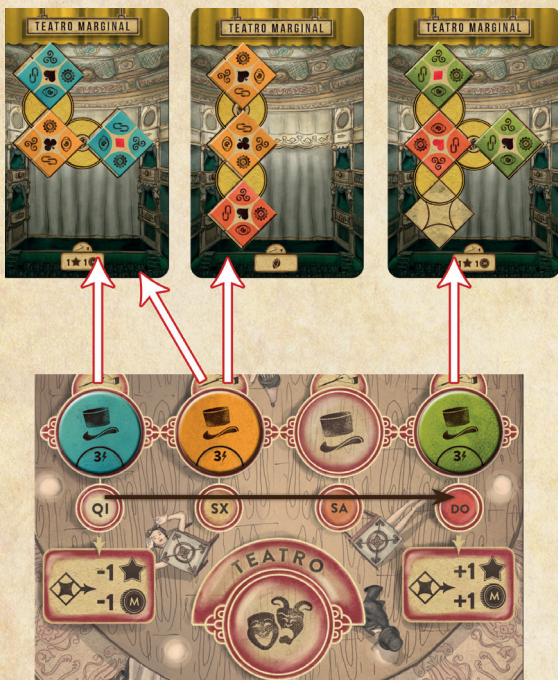
Uma vez que todos os jogadores tenham alocado todos os Personagens que desejam, a Fase de Apresentação começa. Os jogadores com Mágicos nos espaços de Apresentação podem agora realizar suas Ações de Apresentar-se. As apresentações são recompensadas com generosas quantidades de Fama e Moedas e, ocasionalmente, com Fragmentos da Trickerion.

### APRESENTAR-SE

Em ordem de Quinta-feira a Domingo (NÃO na Ordem de Iniciativa), um jogador com um Mágico no espaço de Apresentação respectivo pode escolher uma Carta de Apresentação que tenha **pelo menos um dos seus Marcadores de Truque** e Apresentar TODOS os Truques nela. A Carta de Apresentação pode ter Marcadores de Truque dos outros jogadores também. Neste caso, esses oponentes são artistas convidados no show, e seus Truques também são Apresentados.

Após uma Apresentação ser concluída, todos os Marcadores de Truque da carta são devolvidos para a reserva de marcadores não utilizados de seus proprietários. Então, os jogadores podem seguir para a próxima Apresentação.

▪ **NOTA:** A Carta de Apresentação não é descartada neste momento.



### PAGAMENTO DOS RENDIMENTOS (TODOS)

Todos os jogadores com pelo menos um Marcador de Truque na Apresentação recebem os Rendimentos (Fama, Moedas e Fragmentos) de TODAS as suas próprias Cartas de Truque representadas por seus Marcadores de Truque na Carta de Apresentação.



## MODIFICADORES DE RENDIMENTOS



Os Rendimentos de **Quinta-feira** e **Domingo** são diferentes de Sexta-feira e Sábado. Se um jogador possuir pelo menos um Personagem em um espaço da Quinta-feira, ele subtrai 1



dos Rendimentos de Fama e Moedas de todos os seus Truques Apresentados. Em contrapartida, ter um Personagem em qualquer espaço de Domingo aumenta em 1 os Rendimentos de Fama e Moedas de todos os seus Truques Apresentados. Isto também se aplica quando os Truques do jogador forem Apresentados por outro jogador e também quando seu Mágico não estiver presente no Teatro. Se o jogador não tiver nenhum Personagem no Teatro quando seu Truque for Apresentado, ele recebe os mesmos modificadores de Rendimento do Mágico que se apresentou. O Rendimento de Fama ou Moedas de um Truque nunca pode ser menor que 0.

▪ **NOTA:** Se múltiplos modificadores de Rendimentos forem aplicados (devido a Cartas de Atribuição Especiais ou Profecias no Beco Escuro), o jogador pode escolher a ordem de aplicá-los.

### BÔNUS DO ARTISTA (SÓ QUEM SE APRESENTOU)

Além dos Rendimentos, o **Mágico que está se Apresentando** também recebe os seguintes bônus:

- **Bônus de Conexões:** 1 de Fama por cada Conexão de Truque na Apresentação.
- **Bônus de Especialista:** o Mágico que se Apresentou também recebe os seguintes bônus se ele tiver um ou mais Especialistas atrás dele no Teatro nesta rodada:
  - » 2 de Fama por um Assistente
  - » 3 Moedas por um Gerente
  - » 1 Fragmento por um Engenheiro
- **Bônus da Carta de Apresentação:** o valor de Fama, Moedas ou Fragmentos impresso na base da Carta de Apresentação escolhida.



Uma vez que todas as Apresentações estejam concluídas e todos tenham recebido seus Rendimentos e bônus, a Fase de Apresentação está finalizada e a Fase de Fim da Rodada começa.

### APRESENTAR-SE (RESUMO)

Na ordem dos dias da semana, os jogadores com um Mágico nos espaços de Apresentação escolhem UMA carta de Apresentação com seu(s) próprio(s) Marcador(es) de Truque e Apresentam TODOS os Truques nela. Todos os jogadores recebem os Rendimentos após seus próprios Truques serem Apresentados. O jogador que se Apresentou recebe:

- um bônus de 1 de Fama por Conexão na Apresentação.
- um bônus de Fama, Moedas ou Fragmentos com base em seu(s) Especialista(s) no Teatro.
- um bônus de Fama, Moedas ou Fragmentos baseado na Carta de Apresentação escolhida.



## FASE DE FIM DA RODADA

A Fase de Fim da Rodada consiste em oito subfases rápidas para encerrar a rodada e preparar a próxima.

### • Pagar Salários:



» Cada jogador paga 1 Moeda por cada um dos seus Aprendizes não Ociosos (exceto por aquele que está na Extensão do Assistente).



» Cada jogador paga 2 Moedas por cada um dos seus Especialistas não Ociosos.

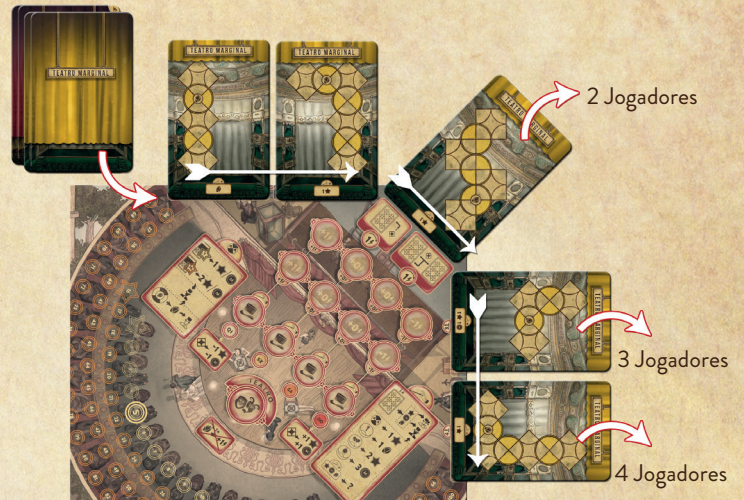
» Os jogadores que não puderem pagar os Salários perdem 2 de Fama por cada Moeda não paga, até um mínimo de 0. Os salários devem ser pagos obrigatoriamente contanto que o jogador tenha pelo menos 1 Moeda.

• **Retornar os Personagens:** Devolva os Personagens para os Tabuleiros Individuais de seus proprietários, incluindo aqueles contratados durante a Fase de Alocar Personagens. Se um novo Especialista for contratado, sua Extensão correspondente é adicionada ao Tabuleiro Individual do seu proprietário.

• **Chegada das Encomendas:** Mova todos os Componentes da Área de Encomendas para seus espaços correspondentes na Área de Compras. Os Componentes que já estavam nesses espaços são substituídos pelos Componentes encomendados e são devolvidos à reserva geral. O Componente no espaço de Encomenda Rápida também é devolvido à reserva.



• **Mova todas as Cartas de Apresentação** um espaço ao redor do Teatro, em sentido horário. A partir da **terceira rodada**, descarte também a última Carta de Apresentação e **devolva todos os Marcadores de Truque que ainda restam na carta para a reserva de seus proprietários (NÃO para as Cartas de Truque)**. Então, coloque a carta do topo do baralho de Apresentações virada para cima no espaço vazio mais à esquerda. Isto significa que 2/3/4 jogadores terão 3/4/5 Cartas de Apresentação disponíveis a partir da terceira rodada.



• **Devolva todos os Pôsteres dos Mágicos** para as mãos de seus proprietários.

### • Mover o Contador de Rodadas:

Avance o Marcador da Pedra Trickerion um espaço na Trilha de Rodadas.



• **Mover as Profecias:** Descarte a Profecia Ativa. Então, mova a Profecia Pendente mais à esquerda para o espaço da Profecia Ativa. Esta Profecia afetará a próxima rodada. Mova as Profecias Pendentes restantes um espaço em sentido horário, então compre uma nova da pilha e coloque-a virada para cima no espaço de Profecia mais à direita.

*Se estiver jogando sem o Beco Escuro (ou com o Beco Escuro, mas sem as Profecias), pule esta etapa.*

• **Descartar as Cartas de Atribuição Especiais:** Coloque todas as Cartas de Atribuição Especiais que foram utilizadas viradas para baixo no fundo de seus respectivos baralhos. Devolva todas as cartas viradas para baixo abaixo dos Personagens Ociosos para as mãos de seus proprietários.

*Se estiver jogando sem o Beco Escuro, pule esta etapa.*

Isto conclui a rodada da partida, e uma nova pode ser iniciada.



## FIM DA PARTIDA

A partida acaba no fim da **sétima** rodada. Neste ponto, a pontuação final ocorre, onde os jogadores podem coletar Pontos de Fama adicionais com base nos itens que eles coletaram durante a partida.

*Se estiver jogando sem o Beco Escuro, a partida termina no fim da **quinta** rodada.*

- 1 de Fama por cada Fragmento da Trickerion não utilizado,
- 1 de Fama por cada 3 Moedas restantes,
- 2 de Fama por cada Aprendiz (apenas se estiver jogando sem o Beco Escuro),
- 3 de Fama por cada Especialista (apenas se estiver jogando sem o Beco Escuro), e
- 2 de Fama por cada Carta de Atribuição Especial em suas mãos (apenas se estiver jogando com o Beco Escuro).



Quando estiver jogando com o Beco Escuro, os jogadores também podem potencialmente ganhar Pontos de Fama por seus Truques de Nível 3. Cada um desses Truques possui uma condição impressa em sua base. Se os requisitos de Componentes do Truque forem atendidos, seu proprietário recebe Pontos de Fama com base nos itens que possui no fim da partida, de acordo com as condições indicadas. Os bônus de fim de partida dos Truques de Nível 3 estão listados no Apêndice.

### EXEMPLO

O jogador possui o Truque "Vingança da Assistente" em sua Oficina, e ele possui os Componentes necessários para ele. Se ele também tiver um Assistente no fim da partida, ele recebe 7 de Fama adicional durante a pontuação de fim de partida.

### IMPORTANTE:

A quantidade máxima de Fama extra que um jogador pode pontuar em cada uma das categorias acima e em cada um dos Truques de Nível 3 é limitada a 20.

Após a pontuação final ser concluída, a partida acaba e o jogador com mais Pontos de Fama é o vencedor. Em caso de empate, o jogador que está mais a frente na Ordem de Iniciativa vence.





## APÊNDICE

### HABILIDADES DOS MÁGICOS



#### O MECANIZADOR (APRIMORAMENTO MECÂNICO):

Uma vez por rodada, um dos seus Aprendizes recebe um Ponto de Ação adicional quando for alocado em qualquer Local, exceto o Teatro.



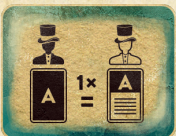
#### SACERDOTISA DO MISTICISMO (TECER O DESTINO):

Por 1 Ponto de Ação no Beco Escuro, você pode descartar a Profecia Ativa, substituí-la por qualquer uma das Profecias Pendentes e comprar uma nova para repor.



#### MESTRE DAS CORRENTES (LIBERTAR-SE):

Antes da Fase de Apresentação, você pode realizar uma Ação especial de Reagendar sem alocar nenhum Personagem. Diferentemente da Ação normal de Reagendar, você recebe os Bônus de Conexão se você formar Conexões através deste posicionamento.



#### O GRANDE ÓPTICO (MIMETISMO):

Uma vez por rodada, você pode utilizar uma das suas Cartas de Atribuição Permanentes com um efeito de uma Carta de Atribuição Especial do mesmo Local revelada por algum oponente. Você pode usar a habilidade impressa da carta copiada ou, ao invés disso, ganhar +1 Ponto de Ação.



#### LÓTUS VERMELHA (ROUBO DE TRUQUE):

Você pode optar por receber os Rendimentos de um Truque de um oponente na mesma Apresentação ao invés dos Rendimentos do seu próprio Truque, contanto que seja você quem está se Apresentando e o Truque do oponente tenha um Limiar de Fama igual ou menor do que o seu. O oponente recebe 1 de Fama a menos pelo Truque roubado desta maneira.



#### YORUBA, O MESTRE DOS ESPÍRITOS (POSSEÇÃO ESPIRITUAL):

Uma vez por rodada, antes de um oponente escolher uma Carta de Apresentação para Apresentar-se, você pode pagar um Fragmento. Se o fizer, você pode escolher a carta que esse jogador Apresentará. A carta escolhida deve ter pelo menos um dos Marcadores de Truque desse oponente.



#### ELECTRA (SUPERCARGA):

Você pode optar por empilhar dois marcadores do mesmo Truque em um espaço da Carta de Apresentação ao Preparar um Truque. Eles contam como apenas um Truque e os bônus de Conexão são pagos apenas uma vez. Quando for apresentado, os Rendimentos deste Truque aumentam em 1/2/3 Ponto(s) de Fama e Moeda(s) dependendo de seu Nível (1/2/3).



#### O CAVALHEIRO (MÁGICA PARA AS MASSAS):

Sempre que o Mágico for alocado em um espaço do Centro da Cidade, Mercado ou Beco Escuro, você recebe Fama igual ao número de Cartas de Truque que você possui.



## BÔNUS DE FIM DE PARTIDA DOS TRUQUES



### Dama de Ferro

Receba 4 de Fama por cada Truque de Nível 1 que você possui, mesmo que você não cumpra com seus Requisitos de Componentes.



### Autômato

Receba 4 de Fama por cada Truque de Nível 2 que você possui, mesmo que você não cumpra com seus Requisitos de Componentes.



### Homem Teletransportado

Receba 4 de Fama por cada Truque de Nível 3 que você possui (incluindo este), mesmo que você não cumpra com os Requisitos de Componentes dos outros Truques.



### Feras Interiores

Receba 10 de Fama se você possuir 4 Truques (independentemente dos Limiares de Fama).



### Cão do Inferno

Receba 2 de Fama adicional por cada Carta de Atribuição Especial em sua mão.



### Serras do Terror

Receba 1 de Fama adicional por cada Fragmento não utilizado que você possui.



### Metamorfose

Receba 1 de Fama adicional por cada 3 Moedas não utilizadas que você possui (arredondado para baixo).



### Dama Asteca

Receba 2 de Fama por cada Marcador de Truque nas Cartas de Truque em sua Oficina (não no Teatro).



### Dança do Esqueleto

Receba 1 de Fama por cada Componente Básico em sua Oficina (incluindo os Componentes bônus do Gerente).



### Escadas de Água

Receba 2 de Fama por cada Componente Avançado em sua Oficina (incluindo os Componentes bônus do Gerente).



### Bálsamo, a Caveira Viva

Receba 3 de Fama por cada Componente Superior em sua Oficina (incluindo os Componentes bônus do Gerente).



### Mutilação

Receba 12 de Fama se você tiver um Assistente, um Engenheiro e um Gerente.



### Sessão Espírita

Receba 3 de Fama por cada Aprendiz que você possui.



### Enterrado Vivo

Receba 7 de Fama se você tiver um Engenheiro.



### Vingança da Assistente

Receba 7 de Fama se você tiver um Assistente.



### Desaparecimento do Elefante

Receba 7 de Fama se você tiver um Gerente.



## CRÉDITOS

### DESIGN DO JOGO

Viktor Peter  
Richard Amann

### ARTE DO JOGO

Villő Farkas – Direção de Arte (Interface, Arte dos Personagens e Paisagem da Cidade)  
Lacza Fejes – Ilustrações (Truques)  
Csilla Biró – Ilustrações (Truques)  
Márton Gyula Kiss - Ilustrações (Truques)  
Ágnes Staudt – Ilustrações (Oficinas)  
Attila Sáfrány – Ilustrações (Pôsteres)  
Gergő Ádám – Ilustrações (Pôsteres)

### TRADUÇÃO BRASILEIRA

Pedro Vinicius

### EDIÇÃO DO MANUAL

Viktor Peter  
Villő Farkas  
Anna Radnóthy  
Emanuela & Robert Pratt

### REVISÃO

Jesús Sánchez López  
Lutz Pietschker  
Lars Frauenrath  
Fabien Allois  
Sherry Tiao  
Rachael Mortimer

### REVISÃO BRASILEIRA

Ricardo Spinelli

### PLAYTESTES

**Um agradecimento especial a Géza Gálos e Dániel Tóth-Szegő pela dedicação nos playtestes e pelas excelentes ideias!**

Ádám Jóna, Ádám Török, Ádám Turczy, Ágnes Viktória Takács, Anna Kokavec, Anton Bendarjevskiy, Balázs Hámori, Balázs Lenhardt, Bastian Zug, Bence Krénusz, Benedek Farkas, Benjámin Tompai, Bettina Krénusz, Dániel Turchányi, Dávid Tóth, Dorka Péter, Eszter Teszárík, Ferenc Somoskői, Gábor Bálint, Katalin Marosy, Kriszta Vészi, Krisztina Szeder – Szabó, László Rigler, Luca Bonta, Mihály Vincze, Péter Biacsics, Péter Csaba, Péter Péter, Péter Somogyi, Róbert Ámann, Sándor Tabajdi, Soma Hajnóczy, Szilvi Vincze, Tivadar Farkas, Zoltán Dervadelin, Zoltán Papp, e muitos outros

©Copyright, 2023, GMH Games Kft.  
20230422





# MECANIZADOR

MAQUINÁRIO MÁGICO

# ELECTRA



# Sacerdotisa do Misticismo

# YOKIRA

MESTRE DOS ESPÍRITOS





# O Grande Óptico

# CAVALHEIRO



# LÓTUS VERMELHA

# MESTRE DAS CORRENTES

SENSAÇÃO DE DESAFIAR A MORTE





## EXEMPLO A: POSICIONAMENTO DOS PERSONAGENS E MARCADORES DE TRUQUE NO TEATRO

O jogador verde aloca seu Mágico no espaço de Apresentação do Domingo para poder Apresentar-se na fase seguinte. ❶. Nenhum outro jogador pode alocar um Personagem em um espaço do Domingo pelo resto desta rodada. Verde ainda pode alocar outro(s) Personagem(ns) nos espaços dos bastidores do Domingo, mas ele já possui Marcadores de Truque restantes das outras rodadas para apresentar (na primeira Carta de Apresentação).

O jogador amarelo aloca seu Gerente no espaço da Sexta-feira ❷. A apresentação da Sexta-feira é antes da apresentação do Sábado e elas possuem os mesmos Rendimentos, então o jogador amarelo possui uma chance melhor de apresentar a carta que ele deseja. Ele possui 2 Pontos de Ação, então ele decide Preparar 2 Truques (❷a e ❷b). Isto forma uma Conexão, o que fornece imediatamente 1 de Fama ou 1 Moeda ao jogador amarelo.

O jogador azul aloca seu Assistente em um espaço da Quinta-feira ❸. Isto fornece +1 Ponto de Ação a ele, chegando a um total de três, mas também provoca uma redução posterior de -1 de Fama/-1 Moeda para cada um de seus Truques Apresentados. Por dois Pontos de Ação, ele aloca 2 Marcadores de Truque (❸a e ❸b), formando uma Conexão e recebendo 2 Moedas ou 2 de Fama (o Truque de Espadas é de Nível 2). Com o terceiro Ponto de Ação, ele coloca um terceiro Marcador de Truque na segunda carta, formando uma Conexão com o jogador amarelo e recebendo mais 2 de Fama ou Moedas ❸c. Novamente, o Truque de Espadas é Nível 2.

O jogador amarelo aloca um Aprendiz no espaço restante, o da Sexta-feira. Por 1 Ponto de Ação, ele coloca um Marcador de Truque na primeira carta, mas como o seu Truque é da categoria "Mecânico", ele não consegue formar uma Conexão ❹.

Nesta rodada, o jogador vermelho utiliza seu Mágico para Preparar Truques ao invés de Apresentar-se ❺. Seu objetivo é ter seus Truques apresentados pelos outros jogadores. Sendo assim, ele abdica do bônus do Artista, mas isso permite que ele use os 3 Pontos de Ação de seu Mágico. Ele utiliza-os para Preparar 3 Truques, cada um deles em uma Carta de Apresentação diferente, garantindo que todos certamente serão apresentados (❺a, ❺b e ❺c). Ele também consegue formar uma Conexão em cada posicionamento.

O jogador azul aloca seu Mágico no espaço de Apresentação da Quinta-feira ❻. Isto faz com que ele seja o primeiro a Apresentar-se na Fase de Apresentação.

Por fim, o jogador amarelo aloca seu Mágico no espaço de Apresentação da Sexta-feira ❼.

## EXEMPLO B: FASE DE APRESENTAÇÃO

Os jogadores azul, amarelo e verde se apresentarão nesta rodada. Tendo escolhido a Quinta-feira, o jogador azul será o primeiro a escolher sua Carta de Apresentação. Ele escolhe a terceira, com dois Marcadores de Truque dele e um Marcador de Truque vermelho. Ele recebe os Rendimentos impressos nas duas Cartas de Truque correspondentes aos marcadores azuis, mas ele precisa subtrair 1 Moeda e 1 de Fama dos Rendimentos de cada Truque (-2/-2 no total) por Apresentar-se na Quinta-feira. Adicionalmente, ele recebe 2 Pontos de Fama bônus pelas 2 Conexões na Apresentação, 2 de Fama bônus por ter o Assistente no Teatro e mais 2 de Fama bônus pela Carta de Apresentação escolhida.

O jogador vermelho também recebe os Rendimentos da sua Carta de Truque correspondente ao marcador vermelho. A redução de -1/-1 não se aplica a ele, pois ele escolheu o Sábado nesta rodada.

O jogador amarelo escolhe a segunda Apresentação. Ele recebe os seus Rendimentos dos seus Truques, 3 de Fama bônus pelas 3 Conexões na carta, 3 Moedas bônus pelo seu Gerente no Teatro e 1 de Fama pela Carta de Apresentação escolhida. Os jogadores azul e vermelho recebem os Rendimentos pelos seus respectivos Truques, o jogador azul com uma redução de -1/-1 por ter escolhido a Quinta-feira.

Por fim, o jogador verde escolhe a primeira carta e recebe os Rendimentos de seus dois Truques, cada um com um bônus de +1/+1 por Apresentar-se no Domingo. Ele também recebe +2 de Fama pelas duas Conexões na carta (os Marcadores de Truque verde e amarelo não estão Conectados) e 1 Moeda pela Carta de Apresentação escolhida. Os jogadores amarelo e vermelho também recebem os Rendimentos de seus respectivos Truques sem nenhum bônus ou redução (por terem escolhido Sexta-feira e Sábado, respectivamente).

O jogador azul também poderia ter escolhido a segunda Apresentação, uma vez que ele possui um marcador nela. Neste caso, ele receberia os Rendimentos de apenas um Truque, mas 3 de Fama bônus ao invés de 2, pois existem 3 Conexões nesta Apresentação. Isto faria com que a primeira Apresentação fosse a única escolha possível para o jogador amarelo, e a terceira carta não seria apresentada, pois o Mágico vermelho está nos bastidores e não no espaço de Apresentação. Este cenário seria o pior para o jogador verde, pois ele não teria nada para apresentar. Ele receberia apenas os Rendimentos de seus dois Truques na Carta de Apresentação do jogador amarelo, juntamente com um bônus de Rendimento de +1 de Fama e +1 Moeda por cada Truque (pelo Domingo), mas ele perderia os bônus do Artista.



EXEMPLO (A)



EXEMPLO (B)





## PREPARAÇÃO INDIVIDUAL

### TABULEIRO INDIVIDUAL



1 Disco de Mágico + Carta de Mágico  
1 Disco de Aprendiz  
Componentes (valor total de 2 Moedas)  
1 Truque (Nível 1)

### UM ESPECIALISTA ESCOLHIDO PELO JOGADOR



1 Disco de Gerente  
Componente(s)  
(valor total de 2 Moedas)



1 Disco de Engenheiro  
1 Truque  
(Nível 1)



1 Disco de Assistente  
1 Disco de Aprendiz

### PÔSTER



### CARTAS DE ATRIBUIÇÃO



### MARCADORES DE TRUQUE & SÍMBOLO



### 1 FRAGMENTO



### MOEDAS



## ICONOGRAFIA

### CARTAS

- Carta de Truque
- Carta de Apresentação
- Carta de Atribuição Permanente
- Carta de Atribuição Especial

### PERSONAGENS

- Disco de Personagem Genérico
- Disco de Mágico
- Disco de Assistente
- Disco de Engenheiro
- Disco de Gerente
- Disco de Aprendiz

### OUTROS ELEMENTOS DO JOGO

- Dado
- Componente
- Componente Básico
- Componente Avançado
- Componente Superior
- Marcador de Truque

### RENDIMENTOS

- Fama
- Moeda
- Fragmento

### OUTROS SÍMBOLOS

- Ponto de Ação
- Limiar de Fama
- Qualquer (Ação ou Categoria de Truque)
- Agora
- Durante a Fase de Fim da Rodada
- Receba Agora
- Receba Durante a Fase de Fim da Rodada
- Gaste
- Jogador Ativo
- Outro(s) Jogador(es)
- Conexão
- Conexão com Fragmento
- Apresentação/Apresentar-se
- Propaganda
- Fim da Partida