

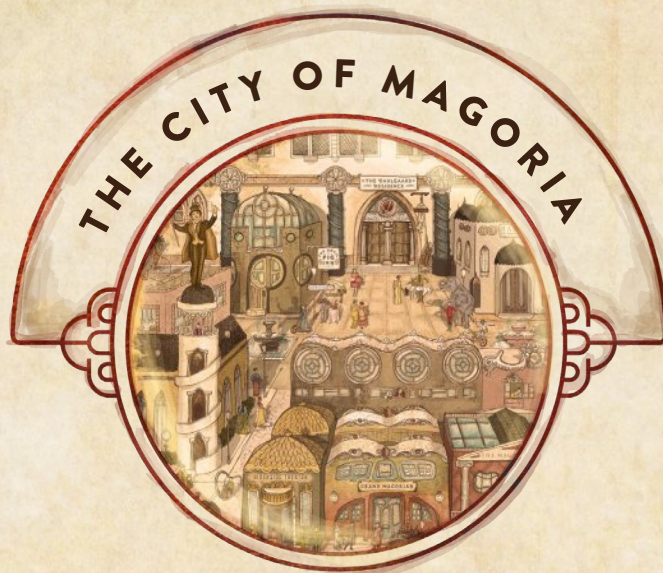
TRICKERION

LEGENDS OF ILLUSION



MANUAL DE REGRAS

I. INTRODUÇÃO



Décadas atrás ela costumava ser uma cidade movimentada, a Capital das Ilusões, mas agora apenas uma sombra de sua antiga glória permanece. A era de Ouro terminou no dia em que Dahlgaard, o Magnífico, generoso benfeitor da cidade além de maior ilusionista na história desapareceu ao final de sua derradeira performance. Durante todos esses anos nenhuma palavra foi ouvida sobre ele.

Até agora.

Uma noite, quatro talentosos ilusionistas, mestres em diferentes domínios da mágica, receberam um misterioso convite. O grande Dahlgaard, retornando do esquecimento, chamou-lhes para revelar o segredo que manteve por toda sua vida: a verdade sobre a Jóia Trickerion, sua luminosa relíquia âmbar. Apesar do que muitos acreditam, ela era muito mais que um mero amuleto de sorte.. Ele revelou que a jóia concede inteligência, velocidade e percepção sobrenaturais a seu dono - as qualidades para um ilusionista perfeito.

O segredo de Dahlgaard era apenas parte de seu grandioso projeto: após sua morte, ele espera que Magoria prospere novamente como a Cidade das Ilusões, sob os cuidados de um sucessor digno, que herdará a Jóia e todo seu legado. Esse sucessor será escolhido dentre os quatro ilusionistas, numa competição de seis semanas, que renderá fama e fortuna.

Com tanto em jogo, os quatro ilusionistas não se deterão por nada para vencer.

Quem se tornará a próxima Lenda da Ilusão?

Leia mais sobre Dahlgaard e a Jóia Trickerion em www.trickerion.com!

II. OBJETIVO DO JOGO

Em Trickerion – Lendas da Ilusão, jogadores são famosos ilusionistas na cidade mística de Magoria. O objetivo de cada um é alcançar a maior Fama ao curso de cinco semanas, e assim, vencer a grande competição pela poderosa pedra Trickerion. Os Jogadores conseguirão aprender incríveis Truques Mágicos, adquirir Componentes para eles e aumentar sua equipe para realizar mais Ações por turno. Os Truques são guardados e preparados na própria Oficina do Ilusionista. Ao final de cada turno, os Ilusionistas podem apresentar seus próprios espetáculos de mágica, recebendo Fama, Dinheiro e os misteriosos fragmentos Trickerion. O jogador com a maior fama no final da quinta semana vence o jogo.

III. CONTEÚDO DO JOGO

SUMÁRIO

- 1x Tabuleiro Central
- 4x Tabuleiros do Jogador
- 12x Extensões de Tabuleiro (Especialistas)
- 32x Discos de Personagem (8 em cada cor)
- 8x Marcadores de Jogador (Cilindros Coloridos)
- 6x Dados
- 48x Cartas de Truque (4+4+4 de cada tipo)
- 40x Cartas de Tarefa Permanente (10 para cada jogador)
- 48x Cartas de Tarefa Especial (12 para cada Local)
- 90x Cartas de Poder (30 de cada cor)
- 40x Cartas de Performance
- 8x Cartas de Ilusionista (dois lados)
- 8x Cartas de Poster do Ilusionista
- 12x Cartas de Arranjo de Jogo (modo para 2 jogadores)
- 64x Marcadores de Truque
- 16x Marcadores de Naipes
- 96x Componentes (40 Básicos, 32 Avançados, 24 Superiores)
- 28x Moedas de Prata (\$1)
- 16x Moedas de Ouro (\$5)
- 27x Fichas de Profecia
- 50x Fragmentos Trickerion
- 1x Cristal Trickerion (Marcador de Turno)

- 4x Guia do Ilusionista
- 1x Livro de Regras

EXPLICANDO O CONTEÚDO

Abaixo há um rápido resumo dos componentes do jogo. Essa seção sempre poderá ser consultada depois, no entanto, as regras são apenas um resumo - detalhes serão vistos no capítulo Fases de Jogo.

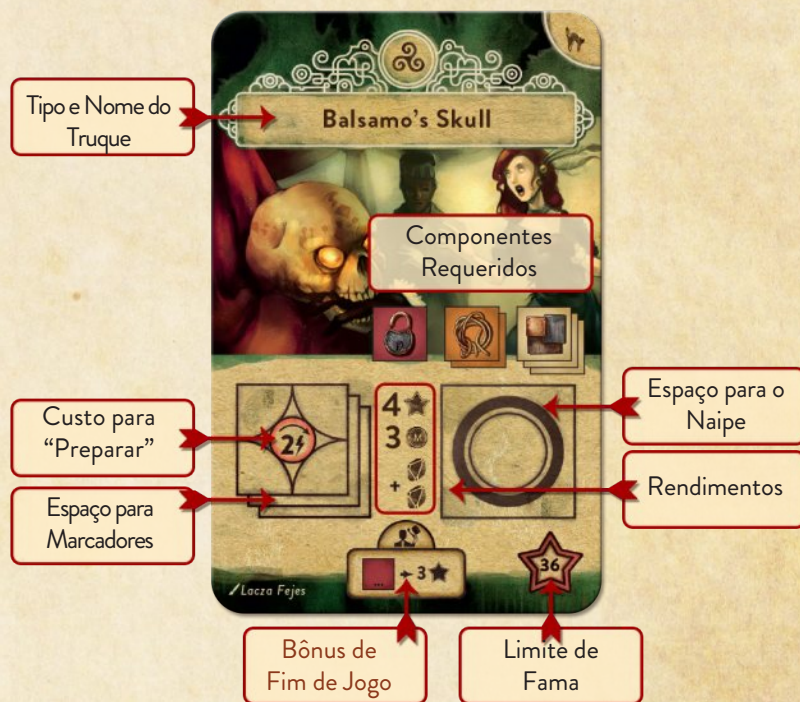
Os elementos e conceitos que não são parte do jogo base serão sempre diferenciados com essa cor.

CARTAS DE TRUQUE

As cartas de Truque possuem quatro tipos diferentes:



Truques de Mágica são o coração de Trickerion. O motor do jogo consiste em aprender estes Truques e obter Componentes para eles, que serão preparados e combinados para compor Performances de tirar o fôlego no Teatro (*Theater*).



Regras detalhando o funcionamento das cartas de Truque podem ser encontradas nas seções Aprender, Preparar e Montar Truque e Performance.

COMPONENTES



Cada Truque precisa de certa quantidade de Componentes para ser preparado e Realizado. Existem três categorias de Componentes neste jogo: Básicos, Avançados e Superiores, que custam 1, 2 e 3 Moedas, respectivamente. Eles podem ser comprados no Mercado (Market Row) e são guardados na Oficina (Workshop)

Regras detalhadas dos Componentes podem ser encontradas nas seções sobre o Mercado (Market Row), a Oficina (Workshop) e Preparar Truque.

CARTAS DE TAREFA

As Cartas de Tarefa são usadas para planejar o turno de um jogador na fase de “Tarefas”. Cada uma representa uma localização, onde um Personagem será colocado. Existem quatro Localizações no jogo base: Centro (Downtown), Mercado (Market Row), Oficina (Workshop) e Teatro (Theater). A quinta Localização, Beco (Dark Alley) não é usado no jogo base. Existem dois tipos de cartas de Tarefas: as Permanentes e as Especiais.

Cartas de Tarefas Permanentes



As Cartas de Tarefas Permanentes são parte da mão inicial dos jogadores. Cartas de Tarefas Especiais podem ser obtidas no Beco (Dark Alley).

Veja a fase de “Tarefas” para mais explicações de como usar cartas de Tarefa.

FICHAS DE PERSONAGEM

Os discos de madeira utilizados durante o jogo simbolizam os Personagens. Eles são colocados nas diferentes Localizações usando as cartas de Tarefas, onde gastam os Pontos de Ação que possuem (marcados com o símbolo ⚡) para executar uma ou mais Ações.



Existem três tipos de Personagens: Aprendizes, Especialistas e o Ilusionista, cada um com diferentes valores em Pontos de Ação. Há também três subtipos: Administrador, Assistente e Engenheiro.

TABULEIRO CENTRAL



Muitas Localizações são encontradas no Tabuleiro Principal. Todas as Localizações possuem espaços para Personagens (com modificadores de ⚡), onde os Personagens podem ser colocados. Pontos de Fama recebidos durante o jogo são imediatamente medidos na Trilha de Fama ao redor do Teatro (Theater).

O tabuleiro principal possui dois lados - o lado que possui o símbolo do gato preto é usado somente ao usar a expansão Dark Alley.

DADOS DA CIDADE



Esses dados são rolados no início de cada turno para determinar as possibilidades de ações em cada Localização da cidade no turno.

Veja a fase de “Rolagem” para mais detalhes.

TABULEIROS DE JOGADOR

O Tabuleiro do Jogador é o quartel general do Ilusionista. É aqui que as cartas de Tarefas são colocadas durante a fase de “Tarefas”, e onde todos os Componentes e Truques são mantidos. Além de servir também como a Localização Oficina (Workshop).

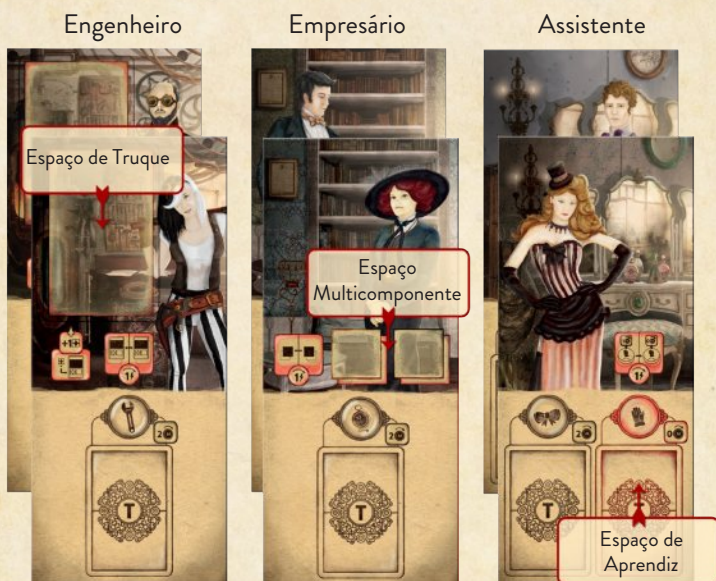
O Tabuleiro do Jogador pode ser estendido para a direita ao se contratar um Especialista.



Os tabuleiros de Jogador têm dois lados - o lado marcado com um símbolo de gato preto só é usado com a expansão Dark Alley.

ESPECIALISTAS - EXTENSÕES DE TABULEIRO

Esses pequenos tabuleiros servem como expansões para os Tabuleiros de Jogador. Cada um é associado a um Especialista.



A extensão **Engenheiro** tem um espaço adicional para Truque. Sempre que preparar o Truque neste espaço o jogador recebe um marcador de Truque a mais nele.

O **Empresário** tem dois Espaços Multicomponente. Pilhas de Componentes nesse espaço contam como se possuíssem 1 a mais deste tipo de Componente.

A extensão de **Assistente** deixa você ter 1 Aprendiz a mais que não precisa ser pago na fase “Pagar Salários”.

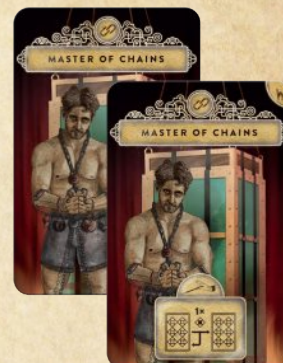
No final do turno em que um Especialista é contratado, o jogador recebe a respectiva extensão de tabuleiro junto a Ficha de Personagem e coloca-os ao lado de seu tabuleiro.

Veja a ação “Contratar Personagens” e a fase “Fim de Turno” para regras detalhadas.

CARTAS DE ILUSIONISTA

Estas cartas representam seu Ilusionista. Cada uma tem um tipo de Truque favorito acima do nome do Ilusionista, que é relevante na hora de aprender Truques.

O lado com o símbolo do gato preto só é usado com a expansão Dark Alley.



CARTAS DE PÔSTER DO ILUSIONISTA



Pôsteres de Ilusionistas são usados para fazer Publicidade após a fase “Determinar Ordem de Iniciativa” (veja fase de “Publicidade”).

MARCADORES DE JOGADOR



O propósito desses cilindros coloridos é marcar a Ordem de Iniciativa dos jogadores, bem como sua posição na Trilha de Fama.

MARCADORES DE TRUQUE E DE NAÍPE



Cada jogador tem quatro conjuntos de Marcadores de Truque com diferentes símbolos. Marcadores de Truque sempre pertencem, e identificam, uma Carta de Truque específica. Um marcador de Naipe pertence a cada conjunto de Marcadores de Truque e é colocado na carta de Truque quando ela for aprendida, designando o símbolo escolhido para o Truque. Durante o jogo, Marcadores de Truque podem ser movidos da carta de Truque para as cartas de Performance.

Marcadores de Truque
(na Carta de Truque)



Marcadores de Truque
(na Carta de Performance)



Veja as ações “Preparar Truque” e “Montar Truque” para mais detalhes em como são usados Marcadores de Truque.

CARTAS DE PERFORMANCE



Essas cartas ficam no Teatro (*Theater*) e cada uma simboliza uma Performance, que consiste de 1 ou mais Truques representados, por sua vez, pelos Marcadores de Truque. Os Marcadores de Truque podem ser colocados nessas cartas com a ação “Montar Truque” no Teatro. As Performances criadas dessa maneira são a principal fonte de pontos de Fama e Moedas. Ao longo do jogo, essas cartas simbolizarão Apresentações em locais mais e mais prestigiosos.

As cartas *Magnus Pantheon* só são usadas com a expansão *Dark Alley*. Bem como as cartas de Performance com Marcadores de Truque cinzas já impressos nelas só são usadas com as regras opcionais para 2 jogadores, *Duelo de Ilusionistas*.

MOEDAS



Moedas são a unidade monetária no mundo de Trickerion, disponíveis em valores de 1 (prata) e 5 (ouro).

A principal fonte de Moedas é o pagamento recebido na fase de “Performance”, mas existem muitas outras fontes, como o Banco (*Bank*) no Centro (*Downtown*) e as Ligações de Truques.

Moedas são normalmente gastas comprando Componentes no Mercado (*Market Row*) e pagando Salários.

FRAGMENTOS TRICKERION



Esses fragmentos são partes do lendário Cristal Trickerion e funcionam como um terceiro recurso, assim como Fama e Moedas.

Eles são premiados ao apresentar certos Truques, criar Ligações de Truques em espaços específicos nas cartas de Performance, ou ter um Especialista Engenheiro junto ao Ilusionista ao se Apresentar.

No jogo base, Fragmentos podem ser gastos para ganhar pontos de Ação adicionais (⚡). Cada Fragmento não utilizado vale um ponto de Fama no final do jogo.

CRISTAL TRICKERION



O Cristal Trickerion funciona como o Contador de Turnos. Ao final de cada turno, deve-se avançá-lo um espaço na Trilha de Contagem de Turnos. O jogo base termina após cinco turnos.

GUIA DO ILUSIONISTA

O Guia do Ilusionista contém as imagens de todos os truques que podem ser aprendidos, além da descrição de cada uma das Profecias e de uma pequena explicação das fases de cada turno. Ele ajudará os jogadores a planejar previamente quais Truques aprender e quais Componentes precisam comprar.



PROFECIAS

Profecias não fazem parte do jogo base - só são utilizadas com a expansão *Dark Alley*.



A proposta das Profecias é alterar certas regras do jogo a cada turno. A todo tempo, a Profecia mais próxima da Trilha de Turno é a Profecia Ativa, que afeta o jogo durante um turno. Enquanto as outras três (dentro da bola de cristal) são as Profecias Pendentes, que terão efeito durante os três turnos seguintes. A descrição detalhada de cada Profecia pode ser encontrada no Guia do Ilusionista de cada jogador.

PODERES MÁGICOS

As cartas de Poderes mágicos não fazem parte do jogo base - são utilizadas com a expansão Poderes Mágicos (veja a seção Expansões).



Nenhum Ilusionista é igual ao outro. Enquanto se empenham para melhorar, eles podem aprender poderosas habilidades para especializar-se nos domínios de sua arte. No jogo, essas habilidades são chamadas Poderes Mágicos.

CARTAS DE ARRANJO DE JOGO



IV. PREPARAÇÃO DO JOGO

PREPARAÇÃO GERAL

Coloque o **Tabuleiro Central** no centro da mesa, com o lado do jogo base para cima.

1. Separe as **cartas de Truque** com Limite de Fama 1 e 16 em quatro montes, por tipo de Truque, e coloque-os virados para cima nos espaços específicos na Residência de Dahlgaard (*Residence*) na parte de cima do Centro (*Downtown*). **Truques com Limite de Fama 36 não são utilizados no jogo base.**
2. Preencha a **área de Compra no Mercado** (*Market Row*) com os componentes: 1 Madeira, 1 Metal, 1 Vidro e 1 Tecido. Esse será o estoque inicial no Mercado.
3. Crie o **deck de Performance** com 3 cartas *Riverside Theater* e 2 *Grand Magorian* escolhidas aleatoriamente, junte-as numa pilha na mesma ordem e coloque a pilha, virada para baixo, ao lado do Teatro (*Theater*). Em seguida, preencha os espaços de cartas de Performance ao lado do Teatro, da esquerda para direita, com cartas de Performance

Riverside Theater (escolhidas aleatoriamente, não da pilha que acabou de ser criada). Coloque cartas de Performance iguais ao número de jogadores menos 1. As cartas de Performance *Magus Pantheon* não são usadas no jogo base.

4. Coloque todos os **Componentes, Moedas e Fragmentos** em pilhas próximas ao tabuleiro, ao alcance de todos os jogadores.
5. Finalmente, coloque o **Cristal Trickerion** no espaço I na trilha de Turnos (abaixo da Trilha de Fama).

REGRAS PARA 2-3 JOGADORES: Em jogos com 2 ou 3 jogadores, não serão utilizados dois ou um espaços, respectivamente, de +1 Ponto de Ação no Centro (*Downtown*), Mercado (*Market Row*) e Beco (*Dark Alley*). Você pode usar as Fichas de Personagem viradas para baixo das cores não usadas para cobrir esses espaços. Também é possível utilizar a variante **Duelo dos Ilusionistas** para jogos de 2 jogadores (Veja o Apêndice para detalhes).

CARTAS DE PERFORMANCE

2 jogadores 3 jogadores

4 jogadores

ORDEM DE INICIATIVA
(veja depois)

TRUQUES



DECK DE PERFORMANCE



RESERVA DE
COMPONENTES,
MOEDAS E
FRAGMENTOS

PREPARAÇÃO DO JOGADOR

Começando pelo jogador que tenha usado uma cartola mais recentemente e seguindo em sentido horário, cada jogador escolhe um Ilusionista com um Tipo de Truque Favorito que ainda não tenha sido escolhido, recebe o respectivo Tabuleiro do Jogador e os seguintes itens:

- A **carta do Ilusionista**, com o lado do jogo base para cima.
- A carta de **Pôster do Ilusionista**.
- Todos os **Marcadores de Truque e Naípe** de sua cor (4 símbolos diferentes com 4+1 Marcador de cada).
- **Componentes**, à escolha do jogador, num valor total de 2 Moedas, colocados na Oficina (*Workshop*).
- Uma **carta de Truque** com Limite de Fama 1, da categoria favorita do Ilusionista, colocada na Oficina (*Workshop*). Es-

IMPORTANTE: Se você escolher um Truque inicial para o qual possui todos os Componentes requeridos, você o receberá já com um número de Marcadores de Truque igual ao número de quadrados sobrepostos impressos no espaço para Marcadores de Truque da carta. Isso proporciona uma ação “Preparar” extra para este Truque, antes do início do jogo (Veja “Preparar”, na seção de Localizações).

colha o símbolo deste Truque com um de seus Marcadores de Naípe.

- Um conjunto de **9 cartas de Tarefa Permanentes** para sua mão (3 Teatros (*Theater*), 2 Oficinas (*Workshop*), 2 Mercados (*Market Row*), 2 Centros (*Downtown*)).
- **Todas as fichas de Personagem de sua cor.** A **ficha do Ilusionista** e de **1 Aprendiz** são colocadas nos espaços do Tabuleiro do Jogador. Deixe as outras reservadas.
- Um **Especialista**, à escolha do jogador, a respectiva Extensão de Tabuleiro e um bônus de acordo com o Especialista:
 - » **Empresário:** Componentes adicionais num valor de até 2 Moedas, colocados no tabuleiro do Empresário.
 - » **Engenheiro:** Um Truque a sua escolha com Limite de Fama 1, escolhido após todos os outros Truques iniciais e colocado no tabuleiro do Engenheiro. Escolha o símbolo do Truque com um Marcador de Naípe.
 - » **Assistente:** Um Aprendiz adicional, colocado no tabuleiro do Assistente.
- **10/12/14/16 Moedas, de acordo com a Ordem de Iniciativa (veja depois).**
- **1 Fragmento Trickerion.**

TABULEIRO DE JOGADOR



1 Ficha + Carta de Ilusionista
1 Ficha de Aprendiz
Componentes (valor total de 2 Moedas)
1 Truque (Limite de Fama 1)

UM ESPECIALISTA A SUA ESCOLHA



1 Ficha de Empresário
Componentes
(valor total de 2 Moedas)



1 Ficha de Engenheiro
1 Truque
(Limite de Fama 1)



1 Ficha de Assistente
1 Ficha de Aprendiz

PÔSTER



CARTAS DE TAREFA



MARCADORES DE TRUQUE E NAÍPE



1 FRAGMENTO



MOEDAS



PREPARAÇÃO PARA O PRIMEIRO JOGO

Ao invés de escolher Truques, Componentes e Especialistas iniciais, nós recomendamos os seguintes conjuntos iniciais para jogadores de primeira viagem:

Óptico: o Truque Borboletas Encantadas com 2 Marcadores de Truque e o mesmo de Naípe, 2 tecidos e um Empresário com 1 Animal.

Mecânico: o Truque Corrente de Argolas com 2 Marcadores de Truque e o mesmo de Naípe, 2 Metais e um Assistente com 1 Aprendiz.

Fuga: o Truque Batalha dos Barris com 2 Marcadores de Truque e o mesmo de Naípe, 2 Madeiras e um Engenheiro com o Truque Berlinda Medieval (+ Marcadores).

Espiritual: o Truque Leitura de Mentis com 2 Marcadores de Truque e o mesmo de Naípe, 2 Vidros e um Empresário com 1 Corda.

FAMA INICIAL E ORDEM DE INICIATIVA

Após o término das preparações, coloque o cilindro (da cor de cada jogador), nos círculos da Ordem de Iniciativa (borda esquerda do tabuleiro principal), aleatoriamente. Essa será a Ordem de Iniciativa no primeiro turno. Nos turnos seguintes, a ordem será determinada de acordo com a Fama dos jogadores. (Veja a fase “Ordem de Iniciativa”).

REGRAS PARA 2 JOGADORES: Em jogos com 2 jogadores apenas o primeiro e terceiro espaços da Ordem de Iniciativa são utilizados (isso influencia o custo da Publicidade).

Em seguida, dê **2/4/6 Moedas adicionais para o segundo/terceiro/quarto jogador, respectivamente.**

Finalmente, coloque o segundo cilindro de cada jogador no espaço “5” na Trilha de Fama. É possível perder Fama durante o jogo, por isso o ponto inicial é 5 de Fama.

V. FASES DO JOGO

SUMÁRIO

ROLAGEM DE DADOS

Os seis dados são rolados e colocados no Centro (*Downtown*).

ORDEM DE INICIATIVA

Rearranje a Ordem de Iniciativa de acordo com o oposto da Trilha de Fama (o jogador com a menor Fama pega a primeira posição).

Essa fase é ignorada no primeiro turno.

PUBLICIDADE

Os jogadores podem receber 2 pontos de Fama pagando 1-4 Moedas, dependendo de sua posição na Ordem de Iniciativa.

FASE DE TAREFAS

Os jogadores planejam simultaneamente a fase seguinte, “Colocar Personagens”, colocando cartas de Tarefa, viradas para baixo, sob seus Personagens.

FASE COLOCAR PERSONAGENS

Todas as cartas de Tarefa são reveladas e então, seguindo a Ordem de Iniciativa, os jogadores colocam seus Personagens no Local especificado pela carta de Tarefa abaixo dele, um de cada vez. Os Personagens podem ser colocados em qualquer ordem. De acordo com os pontos de Ação que tiverem quando forem colocados, os Personagens realizam uma ou mais Ações no Local.

FASE DE PERFORMANCE

Cada Ilusionista nos espaços de Palco pode Apresentar TODOS os Truques em uma carta de Performance que escolher, que tenha ao menos 1 de seus próprios Marcadores de Truque. As Performances são realizadas em ordem, de Quinta-feira a Domingo (No tabuleiro as abreviações estão em inglês “TH”, “FR”, “SA” e “SU”). O dono de cada Marcador de Truque recebe os Rendimentos dos respectivos Truques e Ilusionista que realizou a Performance recebe um bônus.

FIM DE TURNO

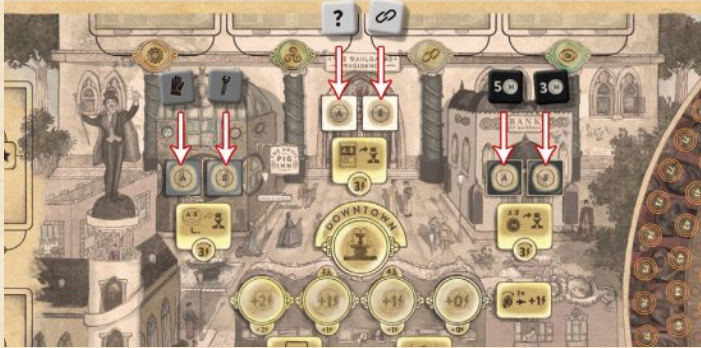
- Pagar Salários
- Retornar Personagens
- Entrega de Pedidos
- Mover cartas de Performance
- Remover Cartazes
- Mover Contador de Turno (Cristal)

DETALHES DAS FASES DE JOGO

ROLAGEM DE DADOS

Todo turno começa com o primeiro jogador rolando os seis dados. Os resultados determinam:

- quais tipos de Truque poderão ser aprendidos;
- quais Personagens poderão ser contratados;
- quantas Moedas poderão ser retiradas do Banco (*Bank*).



Após a rolagem, os dados são colocados em seus espaços específicos no tabuleiro, na mesma cor dos dados no Centro (*Downtown*). Se uma face com X é rolada os jogadores deixam de ter a possibilidade de Ação deste dado, neste turno.

ARRUMAR ORDEM DE INICIATIVA

A Ordem de Iniciativa dos jogadores é sempre indicada pelos cilindros de madeira da sua cor.

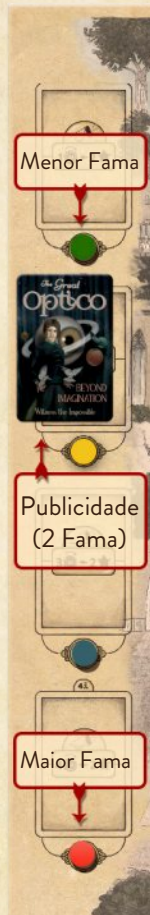
No início de cada turno, as posições iniciais são arrumadas de acordo com o total de Fama de cada jogador. A Ordem de Iniciativa é sempre oposta à ordem de Pontos de Fama (o jogador com menos pontos de Fama age primeiro).

IMPORTANTE: Se dois ou mais jogadores terminarem seus turnos com a mesma Fama, inverta suas Ordens de Iniciativa quando for arrumar.

IMPORTANTE: A fase “Arrumar Ordem de Iniciativa” é ignorada no primeiro turno.

PUBLICIDADE

Depois de arrumada a Ordem de Iniciativa, os jogadores têm a chance de usar suas cartas de Cartaz para fazer Publicidade, uma vez por turno. Quem fizer isso deve pagar Moedas no valor igual a sua posição na Ordem de Iniciativa (de 1-4), colocar seu



Cartaz no espaço abaixo de seu cilindro de madeira e, imediatamente, receber 2 Fama. A carta de Cartaz é removida durante a fase “Fim de turno”.

FASE DE TAREFAS

Na fase de “Tarefas” os jogadores usam as cartas de Tarefa de sua mão para planejar como colocar seus Personagens na fase seguinte. Para isso, o jogador coloca uma carta de Tarefa virada para baixo abaixo da ficha de Personagem no Tabuleiro do Jogador. Esse Personagem será colocado na Localização descrita na carta na fase seguinte.



Essa fase é feita simultaneamente pelos jogadores até que todos tenham colocado cartas de Tarefa viradas para baixo para todos os Personagens, ou tenham decidido deixar algum sem. Personagens sem cartas de Tarefa abaixo deles não podem ser colocados durante a fase “Colocar Personagens” e estarão automaticamente Inativos.

FASE “COLOCAR PERSONAGENS”

No início dessa fase, todas as cartas de Tarefa designadas são reveladas simultaneamente.

Começando com o primeiro na Ordem de Iniciativa, cada jogador coloca um Personagem em um espaço de Personagem livre em uma Localização (no Tabuleiro Central ou na própria Oficina (*Workshop*) do jogador). Um Personagem só pode ser colocado na Localização descrita na carta de Tarefa abaixo dele. Os jogadores continuam a colocar um Personagem por vez dessa maneira, até que todos os Personagens estejam colocados ou Inativos.

PERSONAGENS INATIVOS

Um Personagem Inativo não é colocado em nenhuma Localização durante a fase “Colocar Personagens” e permanece no tabuleiro do jogador. **Personagens Inativos não são pagos na fase “Fim de turno”.** Você pode escolher deixar um Personagem Inativo ao virar para baixo novamente sua carta de Tarefa, durante a fase “Colocar Personagens”, em seguida a fase continua com o próximo jogador na Ordem de Iniciativa.



A(s) Ação(ões) do Personagem podem ser feitas em qualquer Localiza(ção) dependendo:

- dos Pontos de Ações disponíveis quando o Personagem é colocado e;
- das Ações possíveis na Localiza(ção).

As Localizações e todas as Ações disponíveis são explicadas em detalhes no capítulo Localizações. O sistema de Pontos de Ação é explicado abaixo.

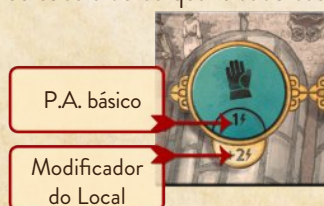
SISTEMA DE PONTOS DE AÇÃO

Quando um Personagem é colocado numa Localiza(ção) ele recebe Pontos de Ação, que são gastos em uma ou mais Ações naquela Localiza(ção). A quantidade de Pontos de Ação é baseada nos seguintes quesitos:

TIPO DE PERSONAGEM: determina a quantidade básica de Pontos de Ação.

- Aprendiz: 1 ⚡
- Especialistas: 2 ⚡
- Ilusionista: 3 ⚡

MODIFICADOR DO LOCAL: Os Espaços de Personagem em todas as Localizações possuem modificadores de Pontos de Ação marcados. Quando um Personagem é colocado lá, esse número é somado ou subtraído da quantidade básica.



ENCORAJAR PERSONAGEM

Você sempre pode comprar +1 Ponto de Ação pagando 1 Fragmento Trickerion, apenas uma vez por Personagem, ao colocá-lo em qualquer Localiza(ção), **com exceção do Teatro (Theater)**.

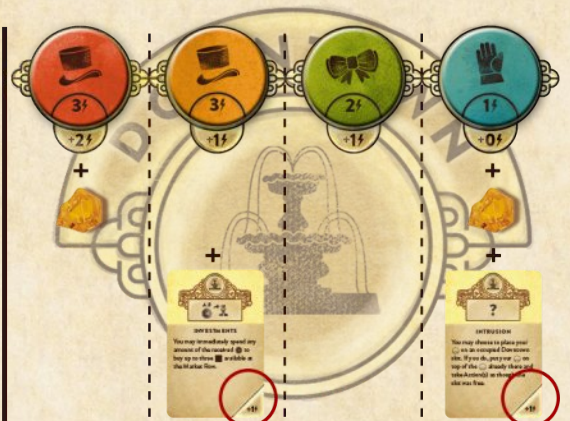
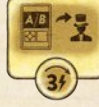


Ao jogar com as expansões Dark Alley ou Poderes Mágicos, outros efeitos podem modificar a quantidade de Pontos de Ação que um Personagem possui.

Os Pontos de Ação de um Personagem são imediatamente gastos em uma ou mais Ações disponíveis numa respectiva Localiza(ção) - eles não podem ser guardados para ser usados mais tarde. O custo de Pontos de Ação para cada Ação é exibido num círculo abaixo do símbolo da Ação. Uma vez que o jogador tenha realizado todas as Ações que deseja com o Personagem colocado, siga com o Personagem do próximo jogador na Ordem de Iniciativa.

COLOCAÇÃO DE PERSONAGEM

Exemplo No Centro (Downtown)

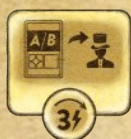
					
Pontos de Ação do Personagem	3 ⚡	3 ⚡	2 ⚡	1 ⚡	1 ⚡
Modificadores do Local	+2 ⚡	+1 ⚡	+1 ⚡	+0 ⚡	
Fragmento Trickerion (máximo 1)	+	+	+	+	+
Carta de Tarefa Especial (somente com Dark Alley)					
TOTAL	6 ⚡	5 ⚡	3 ⚡	3 ⚡	
EXEMPLO DE USO					
					

LOCALIZAÇÕES



Os jogadores podem usar o **Centro (Downtown)** para adicionar novos Truques a seus repertórios visitando o grande Dahlgaard em sua Residência, expandir sua equipe contratando Personagens na Taverna (Inn) ou obter Moedas adicionais no Banco (Bank).

As seguintes Ações podem ser realizadas no Centro:



APRENDER TRUQUE (3^f): O jogador escolhe um Truque em *Dahlgaard Residence*, coloca-o em um espaço vazio na sua Oficina (Workshop) e coloca um Marcador de Naipes não usado sobre ele.

A categoria de um Truque aprendido deve corresponder ao símbolo no dado de *Dahlgaard Residence*. O símbolo “?” significa que qualquer categoria de Truque pode ser escolhida.

Em seguida, vire o dado usado para deixar o símbolo X para cima.



IMPORTANTE: Você **NÃO PRECISA** possuir os Componentes requeridos impressos no Truque para Aprendê-lo.

IMPORTANTE: Você pode devolver Truques que não precisa mais para as pilhas na Residência de Dahlgaard (Residence) a qualquer momento. Se fizer isso, remova todos os respectivos Marcadores de Truque do jogo (incluindo os que estão nas cartas de Performance).

LIMITE DE FAMA

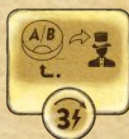
Cada Truque possui um número impresso dentro de uma estrela no canto inferior direito. Você só pode aprender um Truque se possuir a quantidade igual ou maior de pontos de Fama do que o Limite de Fama da carta.



Alcançando os Limites de Fama: Se você possuir menos Fama do que o Limite do Truque que deseja aprender, é permitido pagar a diferença em Moedas quando usar a Ação “Aprender Truque”.

CATEGORIA DE TRUQUE FAVORITA

Você sempre pode escolher aprender um Truque do tipo Favorito de seu Ilusionista (que é o símbolo acima do nome do Ilusionista, em sua carta) ao invés dos Truques disponíveis. Você ainda precisa colocar um dado com o lado X para cima, se aprender um Truque desta maneira.



CONTRATAR PERSONAGEM (3^f): O jogador escolhe o dado da Taverna (Inn), pega o Personagem correspondente ao símbolo do dado de sua reserva e coloca-o em cima da Taverna. O dado escolhido então é virado para o lado X. Durante a fase “Retornar Personagens” o Personagem contratado é adicionado à equipe do jogador. Se ele for um Especialista, a Extensão do Tabuleiro é adicionada ao Tabuleiro do Jogador. Um jogador só pode contratar um especialista de cada tipo (Assistente, Engenheiro e Manager).



PEGAR MOEDAS (3^f): O jogador escolhe um dado do Banco e recebe, da reserva, a quantidade de moedas marcada. Então, o dado escolhido é virado para o X.





RERROLAR DADO (1f): O jogador pode rolar novamente um dado na Residência de Dahlgard, na Taverna (Inn) ou no Banco (Bank). Dessa forma, os Truques, Personagens e Moedas disponíveis no Centro (Downtown) podem mudar.



ALTERAR DADO (2f): O jogador pode livremente trocar o resultado de qualquer dado (e.g. troque o X por um Assistente para contratá-lo depois).



Cada Truque possui um determinado requerimento de Componentes. Até que esses Componentes sejam coletados o Truque não poderá ser Preparado e, consequentemente, não será Apresentado no Teatro (Theater). O **Mercado (Market Row)** é o local onde esses Componentes podem ser obtidos - por um preço.

As seguintes Ações podem ser realizadas no Mercado:



COMPRAR (1f): Por 1 Ponto de Ação, os jogadores podem comprar até três Componentes do mesmo tipo. Também é necessário pagar o preço por cada Componente comprado (1/2/3 Moedas). Somente Componentes na área de Compra (lado esquerdo) podem ser comprados dessa forma.



IMPORTANTE: Depois de comprados, os Componentes são pegos da reserva geral, não da área de Compra em si. O número de Componentes não é limitado, de modo que se um Componente acabar, deve-se usar outro elemento do jogo, ou externo, para substituí-lo.

Componentes Adquiridos são colocados nos espaços de Componente no Tabuleiro do Jogador. Tipos diferentes ocupam espaços diferentes, mas vários componentes do mesmo tipo devem ficar empilhados e só é possível ter até 3 Componentes iguais. Você pode devolver Componentes para a reserva a qualquer momento para liberar espaço.

IMPORTANTE: A extensão de tabuleiro do Empresário contém dois espaços Multicomponentes. Pilhas de Componentes nesses espaços contam como se tivessem 1 a mais deste tipo de Componente.



BARGANHAR (1f): Só é possível usar Barganha junto com a Ação “Comprar”. O jogador pode diminuir o preço total dos Componentes que comprar em 1 Moeda por Ponto de Ação gasto na ação “Barganha”. Não é possível diminuir o preço total abaixo de 1.



PEDIDO (1f): Se os jogadores precisam de um Componente não disponível no Mercado, eles podem Pedi-lo. Por 1 Ponto de Ação, o jogador pode colocar qualquer Componente da reserva num espaço vazio na área de Pedidos (desde que não haja um Componente do mesmo tipo lá).



Esses Componentes serão movidos para o espaço correspondente na área de Compra durante a fase “Entrega de Pedidos”, e estarão disponíveis para Compra no turno seguinte. Veja a fase “Fim de Turno” para mais detalhes.



ENTREGA RÁPIDA (2f): Em algumas situações os jogadores não poderão esperar um turno para comprar Componentes. Por 2 Pontos de Ação, um jogador pode colocar qualquer Componente no espaço de Entrega Rápida do

Mercado (Market Row) (se o espaço estiver ocupado, devolva o Componente para a reserva primeiro). Esse Componente torna-se parte do estoque do Mercado nesse turno (para todos os jogadores) e pode ser adquirido com a ação “Comprar”, no entanto, custando 1 Moeda adicional. Durante a fase “Fim de Turno”, o Componente no espaço de Pedido Rápido volta para o estoque.



EXEMPLOS DE AÇÕES NO MERCADO (MARKET ROW)

Um jogador coloca o seu Engenheiro (2 ⚡) no espaço +2⚡ do Mercado. Ele tem $2+2=4$ Pontos de Ação no total. Ele gasta dois para Pedir um Combustível (-1 ⚡) e um Cadeado (-1 ⚡) e mais dois para Comprar duas Cordas (-1 ⚡) e três Metais (-1 ⚡). Ações de Compra também possuem um custo em Moeda: o jogador paga 7 ($2*2+3*1$) Moedas pelos Componentes que comprou.

Um jogador coloca seu Ilusionista (3 ⚡) no espaço +2⚡ do Mercado, totalizando $3+2=5$ Pontos de Ação. Ele precisa desesperadamente de um Espelho, que não está disponível neste turno. Como também não possui muito dinheiro, ele gasta dois Pontos de Ação para fazer um Pedido Rápido (-2 ⚡) de um Espelho, um para Comprá-lo (-1 ⚡) e mais dois para Barganhar o preço de 4 para 2 Moedas (-2 ⚡).



A **Oficina (Workshop)** difere das outras Localizações em duas coisas:

- Cada jogador possui a sua respectiva Oficina, onde somente os seus Personagens podem ser colocados.
- O custo de Pontos de Ação da Ação “Preparar” depende de cada Truque.

As seguintes Ações podem ser realizadas na Oficina:



PREPARAR (1-3 ⚡): O número de Pontos de Ação necessário para Preparar cada Truque está assinalado no círculo na caixa inferior esquerda da carta (no espaço do Marcador de Truque). Da mesma forma que as outras Localizações, você pode realizar várias Ações “Preparar” com um só Personagem - o único limite é a quantidade de Pontos de Ação que possui.

Se você Preparar um Truque, coloque Marcadores de Truque sobre ele na quantidade igual ao número de quadrados sobrepostos impressos na parte inferior esquerda da carta. Use os Marcadores do mesmo símbolo do Marcador de Naipes que você colocou no Truque quando o aprendeu.



IMPORTANTE: Se você não atingir os requerimentos de Componente de um Truque ou possuir um **ou** mais Marcadores de Truque sobre ele, você não pode usar a Ação “Preparar” neste Truque.

IMPORTANTE: Os Componentes necessários para o Truque **NÃO** retornam para a reserva quando o Truque é preparado.

EXEMPLO DE AÇÃO “PREPARAR”

Um jogador possui 3 Tecidos e 3 Madeiras e pode usar a Ação “Preparar” no Truque Manipulação de Cartas (1 ⚡). Quando aprendeu esse Truque anteriormente, ele o marcou com o símbolo de espadas e agora recebe 2 Marcadores de Truque com o símbolo de espadas.

IMPORTANTE: Truques no espaço de Truque do Engenheiro recebem 1 Marcador de Truque adicional quando Preparados.

As Ações a seguir tornam-se disponíveis quando o respectivo Especialista é contratado. Elas podem ser feitas por qualquer Personagem. E Lembre-se: Os espaços de Truques/Componentes/Aprendizes do Especialista são melhores que os espaços originais do Tabuleiro do jogador!



MOVER TRUQUES (1 ⚡): Mova um de seus Truques para o espaço do Engenheiro, ou troque o Truque de lá por outro Truque seu.



MOVER COMPONENTES (1 ⚡): Mova uma de suas pilhas de Componentes para o espaço Multicomponente do Empresário, ou troque essa pilha com outra de suas pilhas de Componentes.



MOVER APRENDIZES (1 ⚡): Realoque permanentemente um de seus Aprendizes juntamente com a carta de Tarefa abaixo dele (se houver) para o espaço do Aprendiz do Assistente (se estiver vazio).



O **Teatro (Theater)** é o local onde os Truques que você aprendeu e aperfeiçoou são apresentados em espetaculares Performances, recompensando quantidades massivas de Fama e Moedas no final de cada turno.

O Teatro difere das outras Localizações em 3 aspectos:

- **Restrições nos Dias de Semana:** Os espaços de Personagens no Teatro são divididos em quatro dias: Quinta-feira, Sexta-feira, Sábado e Domingo (No tabuleiro os dias estão abreviados em inglês: TH, FR, SA e SU). É possível colocar Personagens apenas num único dia a cada turno e apenas em espaços não ocupados por um oponente.
- **Fragmentos Trickerion:** Você não pode comprar Pontos de Ação adicionais para seus Personagens no Teatro usando os Fragmentos Trickerion.
- **Espaços de Performance:** A parte de baixo dos espaços de Personagens são espaços de Performance, onde somente os Ilusionistas podem ser colocados.



As seguintes Ações podem ser executadas no Teatro (Theater):



MONTAR TRUQUE (1⚡): O jogador pode mover um dos seus Trick Markers de um Truque na Oficina para um espaço livre numa carta de Performance à sua escolha - esse Truque será representado pelo Marcador até ser Apresentado, ou até que a carta de Performance seja descartada no final do turno.

REGRAS PARA ALOCAÇÃO DE MARCADORES

- O canto do Marcador de Truque que corresponde à categoria de Truque deve estar num círculo de Ligação conectando dois espaços.
- Dois Marcadores de Truque da mesma cor e também do mesmo naipe (por exemplo, duas Espadas Azuis) não podem estar na mesma Performance.



LIGAÇÃO DE TRUQUES

Depois de Montar um Marcador de Truque, se dois símbolos da mesma Categoria estão no mesmo círculo de Ligação (como exibido na imagem), esses dois Truques estão ligados. O jogador que criar a(s) Ligação(ões) recebe imediatamente um bônus por cada Ligação, o que depende do Limite de Fama do Truque em questão. Além disso, se houver um símbolo de Fragmento no círculo de Ligação onde a ligação foi criada, cada jogador com um Marcador nessa ligação também recebe imediatamente um Fragmento Trickerion. É possível criar várias Ligações colocando um único Marcador de Truque. Criar Ligações não é obrigatório.



BÔNUS POR LIGAÇÃO DE TRUQUES

- Limite de Fama 1: 1 Fama ou 1 Moeda
- Limite de Fama 16: 2 Famas ou 2 Moedas
- Limite de Fama 36: 3 Famas ou 3 Moedas



REMARCAR (1⚡): Você pode mover um de seus Marcadores de Truque de uma carta de Performance para um espaço livre da mesma ou de outra carta de Performance. As regras de alocação de Marcadores se aplicam. **Você não recebe bônus de Ligação** por mover um Marcador dessa forma.



APRESENTAÇÃO (Somente o Ilusionista): Essa é uma Ação especial que somente pode ser feita pelo Ilusionista, na fase de "Performance".

Durante a fase "Colocar Personagens", o jogador coloca seu Ilusionista em um dos espaços de Performance (apenas se tiver a carta de Tarefa do Teatro, é claro), porém isso não possui efeito imediato durante fase "Colocar Personagens" - os três Pontos de Ação do Ilusionista são ignorados e a Ação "Apresentação" será executada durante a fase "Performance".

NOTA: Os Ilusionistas também pode ser usados para Montar Truque e Remarcar como um personagem comum, mas nesses casos eles são colocados nos espaços de Bastidores, de forma que não se Apresentam nesse turno.

Um exemplo detalhado da fase "Colocar Personagens" no Teatro (Theater) pode ser encontrada do Apêndice.

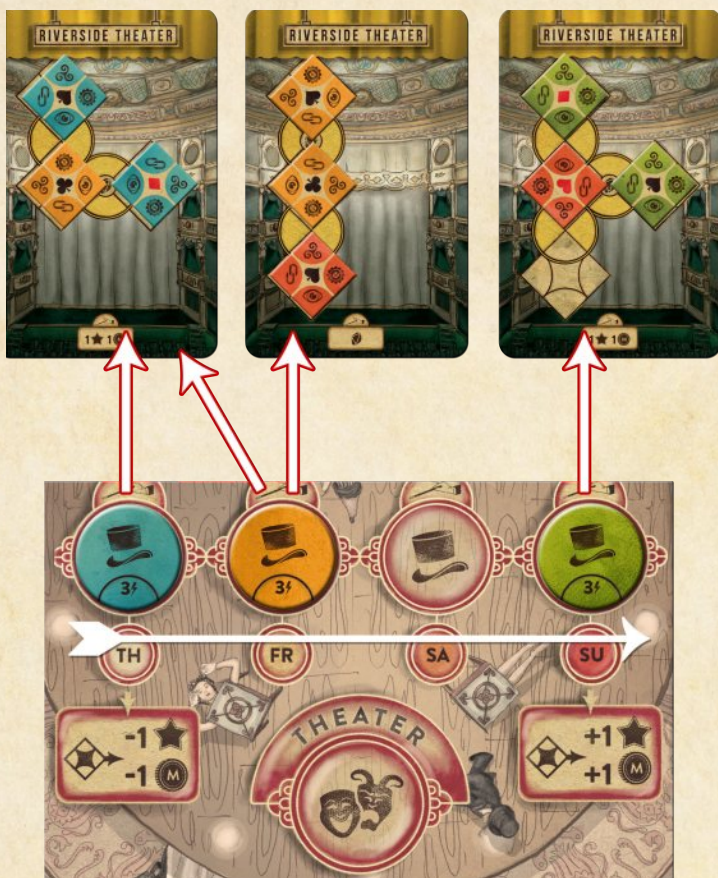
FASE DE PERFORMANCE

Uma vez que todos tenham colocado seus Personagens, a fase de Performance inicia. Os jogadores, com os seus Ilusionistas nos espaços de Performance, agora podem se Apresentar. As Apresentações são recompensadas com quantias generosas de Fama e Moedas e, ocasionalmente, com Fragmentos Trickerion.

APRESENTAÇÃO

Na ordem dos dias, de Quinta a Domingo (e NÃO na Ordem de Iniciativa), um jogador com o seu Ilusionista num espaço de Performance pode escolher uma carta de Performance, que tenha **ao menos um de seus Marcadores de Truque sobre ela**, e Apresentar **TODOS** os Truques sobre ela. A carta de Performance pode ter também Marcadores de outros jogadores. Nesse caso, esses oponentes são como convidados no espetáculo e seus Truques também são apresentados.

Depois que a Performance estiver concluída, todos os Marcadores de Truque presentes retornam para a reserva do dono, então os jogadores podem seguir para a próxima Performance.



RECEBER OS RENDIMENTOS (PARA TODOS)

Todos os jogadores com ao menos um Marcador de Truque na Performance recebe os Rendimentos (Fama, Moeda e Fragmento) por **TODOS** os seus Truques representados pelos Marcadores na carta.



MODIFICADORES DE RENDIMENTO



Os pagamentos de **Quinta-feira (TH)** e **Domingo (SU)** são diferentes dos de Sexta-feira (FR) e Sábado (SA). Se o jogador possuir ao



menos um Personagem no espaço de Quinta-feira, ele deve subtrair 1 Fama e 1 Moeda do rendimento total de seus Truques na Performance, enquanto se o Personagem estiver no espaço de Domingo, deve somar 1 ao rendimento total de Fama e Moedas. Isso também se aplica quando o Truque do jogador é parte da Performance de outro jogador, bem como quando o Ilusionista não está presente no Teatro (Theater). Se o jogador não possuir nenhum Personagem no Teatro quando seus Truques forem Apresentados, ele receberá os mesmos modificadores de rendimento do Ilusionista Apresentador. A Fama e as Moedas rendidas por Truques nunca são menores que 0.

BÔNUS DE APRESENTADOR (APENAS AO ILUSIONISTA PRINCIPAL)

Além dos Rendimentos de seu Truque, o Ilusionista Principal (que fez a Apresentação) também recebe os seguintes bônus:

- **Bônus por Ligação:** 1 Fama por cada Ligação de Truque na Performance.
- **Bônus por Especialista:** O Ilusionista Principal também recebe os seguintes bônus se um Especialista estiver nos bastidores:
 - » 2 Fama pelo Assistente
 - » 3 Moedas pelo Empresário
 - » 1 Fragmento Trickerion pelo Engenheiro
- **Bônus da carta de Performance:** O jogador recebe o valor em Fama, Moedas ou Fragmentos descrito na parte de baixo da carta de Performance que apresentou.



Uma vez que todas as performances estejam concluídas e todos receberam seus pagamentos, a fase de Performance está concluída e a fase “Fim de Turno” inicia.

APRESENTAÇÃO (RESUMO)

Na ordem dos dias da semana, os jogadores com o Ilusionista nos espaços de Performance escolhem **UMA** carta de Performance que possua seus Marcadores e apresenta **TODOS** os Truques sobre ela. Todos os jogadores recebem os Rendimentos por seus próprios Truques.

- O Principal recebe 1 Fama de bônus por cada Ligação na Performance.
- O Principal recebe Fama, Moedas ou Fragmentos bônus dependendo de seus Especialistas no Teatro (Theater).
- O Principal recebe Fama, Moedas ou Fragmentos bônus pela carta de Performance escolhida.

FASE “FIM DE TURNO”

A Fase “Fim de turno” consiste em seis rápidas sub-fases para finalizar o turno e preparar o próximo.

• Pagar Salários:



» 1 Moeda é paga para cada Aprendiz que trabalhou (com exceção do que está na extensão do tabuleiro do Assistente).



» 2 Moedas são pagas para cada Especialista utilizado.

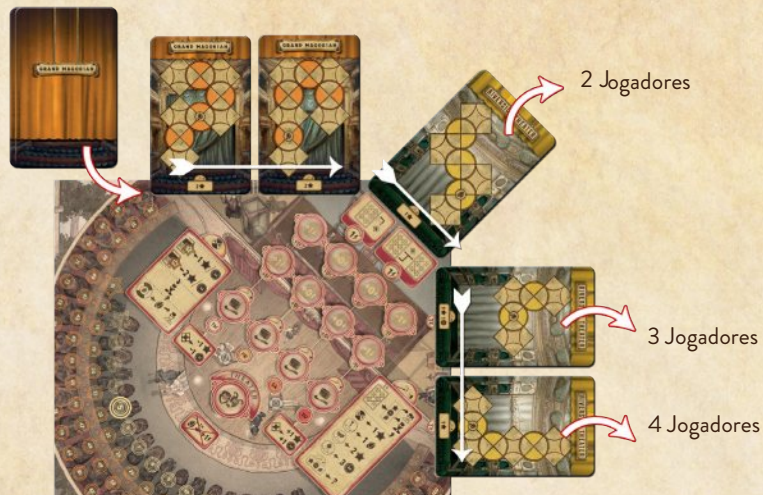
» Jogadores que não conseguirem pagar os Salários perdem 2 Fama por cada Moeda não paga. **Os Salários devem ser pagos se o jogador tiver ao menos 1 Moeda.**

• **Retornar Personagens:** Cada Personagem (incluindo os contratados durante esse turno) retornam ao Tabuleiro de seus donos. Se um Especialista foi contratado, sua respectiva Extensão de Tabuleiro é adicionada ao Tabuleiro do Jogador que o comprou.

• **Entrega de Pedidos:** Mova todos os Componentes da área de Pedidos para os respectivos espaços na área de Compra. Os componentes que estavam nesses espaços são substituídos (retornando para a reserva) pelos Componentes pedidos. Os Componentes na área de Entrega Rápida também retornam para a reserva.



• **Mover Cartas de Performance:** Todas as cartas de Performance são movidas um espaço ao redor do Teatro (*Theater*) no sentido horário. Do terceiro turno em diante, a última carta de Performance (e todos os Marcadores sobre ela) são descartados. Então, a carta do topo da pilha de Performance é colocada no espaço vazio a esquerda. Isso significa que jogando com 2/3/4 jogadores sempre haverá 3/4/5 cartas de Performance disponíveis durante os turnos 3-5.



- **Remover Cartazes:** Todas as cartas de Cartaz dos Ilusionistas retornam à mão dos respectivos donos.
- **Mover Marcador de Turno:** Avance o Cristal Trickerion um espaço à frente na Trilha de Contagem de Turnos.



Isso conclui um turno - depois que o Marcador de Rodada for movido, um novo turno começa.

FIM DE JOGO

Depois da fase “Fim de turno” no quinto turno, uma pontuação final ocorre, onde os jogadores podem coletar pontos de Fama de acordo com os bens que adquiriram no decorrer do jogo. Seguindo a Ordem de Iniciativa, cada jogador recebe:

- 1 Fama por cada Fragmento Trickerion não gasto
- 1 Fama para cada 3 Moedas restantes
- 2 Fama por cada Aprendiz
- 3 Fama por cada Especialista

Depois da pontuação final, o jogo termina e o jogador com mais pontos de Fama vence. E recebe a poderosa Pedra Trickerion. Se houver empate, o jogador que estiver mais a frente na Ordem de Iniciativa vence.

VI. EXPANSÕES

THE DARK ALLEY

Essa expansão adiciona os seguintes novos elementos ao jogo:

- Uma nova Localização: o Beco (*Dark Alley*)
- Dois turnos adicionais: o jogo terminará após o sétimo turno, não mais no quinto
- Cartas de Truque adicionais, com um Limite de Fama de 36
- Profecias que alteram as regras do jogo a cada turno

As seguintes mudanças se aplicam às regras do jogo base:

PREPARAÇÃO GERAL

Vire o **Tabuleiro Principal** e todos os **Tabuleiros de Jogadores** para o lado “*Dark Alley*” (que possui o símbolo do gato preto). Separe todas as cartas de Truques em quatro pilhas por categoria e coloque-as viradas para cima nos respectivos espaços em *Dahlgard Residence*, que faz parte do Centro (*Downtown*). Cada pilha deve ter 12 cartas de Truques ao invés das 8 cartas do jogo base.

Embaralhe os quatro tipos de cartas de Tarefas Especiais (separadas por Localizações) e coloque-as viradas para cima nos respectivos espaços no Beco (*Dark Alley*).



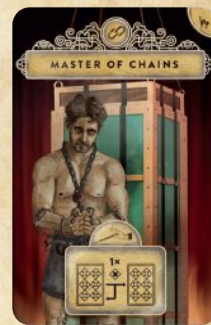
Crie o deck de Performance escolhendo aleatoriamente duas cartas *Magnus Pantheon*, duas cartas *Grand Magorian* e duas cartas *Riverside Theater* e colocando-as nessa ordem.



PREPARAÇÃO DOS JOGADORES

Os jogadores usam as cartas de Ilusionista com o lado do gato preto. Nessa variante do jogo, cada Ilusionista possui uma importante Habilidade Especial que pode influenciar muito no decorrer do jogo. No apêndice existem explicações sobre cada Habilidade Especial.

Cada jogador recebe uma mão inicial de 6 cartas de Tarefas Permanentes (2 Teatros, 1 Oficina, 1 Mercado, 1 Centro, 1 Beco).



Depois de terminada a **Preparação Geral e dos Jogadores**, escolha aleatoriamente três Profecias e coloque-as nos respectivos espaços na bola de cristal. Coloque as Profecias restantes em uma pilha virada para baixo próxima do Tabuleiro Principal (não há Profecia Ativa no primeiro turno).

FASE “COLOCAR PERSONAGENS”

Os jogadores também podem usar a Localização Beco (*Dark Alley*) durante a fase de “Tarefas” e “Colocar Personagens”.



Se os Ilusionistas não tiverem medo de sujar suas mãos para ter uma vantagem na competição, o Beco é o lugar certo para ir. Aqui, as Tarefas básicas podem ser temperadas com truques sujos e até o futuro pode ser influenciado ao visitar o misterioso Vidente.

CARTAS DE TAREFA ESPECIAL

No Beco (*Dark Alley*), os jogadores podem adquirir cartas de Tarefa Especial para cada uma das outras quatro Localizações. Ao serem pegadas, essas cartas são adicionadas às cartas de Tarefa na mão do jogador e podem ser usadas durante as fases de “Tarefas” seguintes, da mesma forma que as Tarefas Permanentes (colocadas abaixo do Personagem para determinar quais ações ele poderá fazer).

Há duas diferenças entre cartas de Tarefa Permanente e Especiais:

- As cartas de Tarefa Especial só podem ser usadas uma vez. Durante a fase “Fim de turno”, as cartas usadas são mandadas para uma pilha de descarte viradas para baixo.
- Cada carta de Tarefa Especial possui um poderoso bônus. Esse bônus geralmente melhora uma Ação específica (mostrada acima do texto) de uma carta de Localização e só se aplica para uma Ação, mesmo que o jogador realize mais vezes a mesma ação com o Personagem (uma exceção é a carta Mercador Viajante). Quando um Personagem é colocado usando uma carta de Tarefa Especial, qualquer Ação pode ser escolhida no Local da cartal, mas se a ação melhorada não for usada, o bônus é perdido. Algumas cartas possuem um “?” no lugar da ação; nesse caso o bônus é aplicável em qualquer Ação nessa Localização, uma vez. **Quando o Personagem é colocado, os jogadores podem sempre escolher desistir do bônus da Tarefa Especial e receber +1 ⚡ Ponto de Ação nessa Localização, ao invés disso.**



As seguintes Ações podem ser feitas no Beco (Dark Alley):



PEGAR A PRIMEIRA CARTA (1⚡):

O jogador pega a carta do topo de qualquer pilha de Tarefas Especiais no Beco.



PEGAR MAIS CARTAS (2⚡): Da segunda em diante, as cartas de Tarefa Especial custam 2 Pontos de Ação cada.



VISITAR O VIDENTE (1⚡): O jogador pode mover cada Profecia Pendente um espaço no sentido horário.

FASE “FIM DE TURNO”

As seguintes sub-fases são adicionadas a fase “Fim de Turno”:

- **Mover Profecias:** A Profecia Ativa é descartada e a Profecia pendente no espaço mais a esquerda é movida para o espaço da Profecia Ativa. Essa profecia ficará ativa durante o próximo turno e influenciará as regras do jogo. Mova as Profecias restantes no sentido horário, pegue uma nova e coloque-a no espaço vazio mais a direita das Profecias Pendentes.

- **Descartar cartas de Tarefa Especial:** Todas as cartas de Tarefa Especial usadas são descartadas em uma pilha de descarte virada para baixo. As cartas viradas para baixo abaixo das cartas de Personagens Inativos não são consideradas usadas e voltam para a mão de seus donos. Depois que todas as cartas usadas de Tarefa Especial tenham sido descartadas, a carta do topo de cada pilha do Beco (Dark Alley) é colocada no fundo de sua respectiva pilha.

FIM DE JOGO

O jogo termina depois do **sétimo turno ao invés do quinto**. A pontuação final também é diferente do jogo base. Todos os jogadores recebem:

- 1 Fama por cada Fragmento Trickerion não usado
- 1 Fama para cada 3 Moedas restantes
- 1 Fama para cada Tarefa Especial não usada na sua mão

Os jogadores podem potencialmente receber pontos de Fama pelos Truques com Limite de Fama de 36. Cada um desses Truques possui uma condição descrita na parte de baixo da carta. **Se o jogador atender a condição e os requerimentos de Componentes do Truque ao mesmo tempo, o jogador pontua a quantidade de Fama descrita na condição no final do jogo.**

EXEMPLO

O jogador possui o Truque Vingança da Assistente na sua Oficina (Workshop) e possui os Componentes necessários para ele. Se também possuir um Assistente no final do jogo, ele receberá mais 7 de Fama na pontuação final.

PODERES MÁGICOS

Essa expansão introduz um novo elemento ao jogo: Poderes Mágicos. Isso traz uma nova e poderosa maneira de personalizar seu Ilusionista e aumentar a profundidade estratégica do seu jogo.

A variante Poderes Mágicos só pode ser jogada junto com a expansão *Dark Alley*.

As seguintes mudanças se aplicam às regras do jogo base ao usar os Poderes Mágicos:

PREPARAÇÃO GERAL

Embaralhe cada um dos três decks de Poderes (amarelo, laranja e vermelho), colocando-os virados para baixo próximos ao Tabuleiro Principal de forma que todos os jogadores possam alcançar. De modo similar às cartas de Truque, as cartas de Poderes Mágicos de cores diferentes possuem Limites de Fama de 1, 16 ou 36 (marcado na estrela em cada lado da carta).



PREPARAÇÃO DO JOGADOR

Além da preparação básica, cada jogador recebe **4 Poderes Mágicos de cada cor** (12 cartas no total). Os jogadores então avaliam essas cartas e descartam 4 cartas, ficando com 8 delas para usar no jogo.

Cada jogador recebe **3 Fragmentos Trickerion** ao invés de apenas 1.

FASE DE TAREFAS

No começo da fase de “Tarefas”, cada jogador pode aprender até uma carta de Poder.

Os Poderes são aprendidos ao colocá-los virados para cima, próximo ao espaço de Poder no lado esquerdo do Tabuleiro do Jogador. Um Poder só pode ser aprendido se:

- Se for colocado num espaço válido, impresso na própria carta
- O espaço estiver aberto com Fragmentos Trickerion (veja a diante na seção Fragmentos Trickerion)
- Se atingiu o Limite de Fama (ou pagou a diferença entre o Limite de Fama e a sua Fama atual com Moedas)

Se um espaço já possuir um Poder colocado nele, você deve devolvê-lo para a sua mão antes de colocar um novo Poder ali.

FRAGMENTOS TRICKERION

Nessa variante, os Fragmentos Trickerion são armazenados nos espaços de Poder, no Tabuleiro do Jogador, sendo necessário colocar cada Fragmento recebido nestes espaços. Os Fragmentos devem ser colocados de baixo para cima (iniciando com o espaço de 1 Fragmento), e gastos de cima para baixo. Um espaço de Poder com Fragmentos é considerado aberto e Poderes podem ser colocados lá. Quando um Fragmento é gasto de um espaço de Poder, o Poder colocado ali volta imediatamente para a mão do jogador.

Caso de você já possua Fragmentos em todos os Espaços e ainda tiver outros a mais, estes são gastos primeiro.

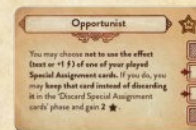
FIM DE JOGO

A pontuação final é diferente do jogo base e da expansão *Dark Alley*. Todos os jogadores recebem:

- 1 Fama para cada 3 Moedas restantes

Nessa variante de jogo, os **Fragmentos Trickerion não são trocados por pontos de Fama no final do jogo.**

Usar Fragmento



Fragmento Recebido



VII. APÊNDICE

HABILIDADES ESPECIAIS



THE MECHANIKER (MELHORIA MECÂNICA):

Uma vez por turno, um de seus Aprendizes recebe um Ponto de Ação adicional quando colocado em qualquer Localização que não seja o Teatro (*Theater*).



PRIESTESS OF MYSTICISM (TECER O FUTURO):

Por 1 Ponto de Ação no Beco (*Dark Alley*), você pode descartar a Profecia Ativa, substituindo por uma Profecia Pendente e pegar da pilha, uma nova para substituí-la.



MASTER OF CHAINS (LIBERTAR-SE):

Antes da Fase de “Performance”, você pode realizar uma ação especial de “Remarcar” sem colocar nenhum Personagem. Diferente da ação normal de “Remarcar”, você recebe o bônus de Ligação se criar Ligações com este marcador.



THE GREAT OPTICO (MIMETIZAR):

Uma vez por turno, você pode usar uma das suas cartas de Tarefas Permanentes com o efeito de uma carta de Tarefa Especial da mesma Localização de um oponente.



THE RED LOTUS (ROUBO DE TRUQUE):

Você pode escolher receber o Rendimento do Truque de um oponente na mesma Performance ao invés do Rendimento de seu próprio Truque, desde que você tenha feito a Apresentação e o Truque do oponente tenha um Limite de Fama igual ou menor que o seu. O oponente recebe 1 Fama a menos pelo Truque roubado dessa maneira.



YORUBA SPIRITMASTER (POSSESSÃO DA ALMA):

Uma vez por turno, antes que um oponente escolha uma carta para Apresentar, você pode pagar um Fragmento. Se fazer isso, você pode escolher a carta que aquele jogador Apresentará. A carta escolhida deve possuir ao menos um Marcador do oponente sobre ela.



ELECTRA (SOBRECARRREGAR):

Você pode escolher colocar 2 marcadores do mesmo Truque quando Montá-lo numa Performance. Isso conta como apenas um Truque e os bônus por Ligação são recebidos apenas uma vez. Quando Apresentado, esse Truque rende 1/2/3 Moedas e pontos de Fama adicionais se o Limite de Fama for 1/16/36.



THE GENTLEMAN (MAGIA PARA AS MASSAS):

Sempre que o Ilusionista for colocado em um espaço no Centro (*Downtown*), no Mercado (*Market Row*) ou no Beco (*Dark Alley*), você recebe uma quantidade de Fama igual ao número de cartas de Truque que possui.

VARIANTE OPCIONAL DAS REGRAS

DUELO DE ILUSIONISTAS

O Duelo de Ilusionistas é uma variante opcional, feita para tornar jogos de 2 jogadores mais tensos e diversificados.

Os dois novos elementos são adicionados no Duelo de Ilusionistas:

- **Cartas de Arranjo de Jogo**
- **Cartas de Performance com Marcadores de Truque cinzas** impressos nelas

As seguintes alterações se aplicam sobre as regras do jogo base:

PREPARAÇÃO GERAL

Crie uma pilha com cinco (jogando o jogo base) ou sete (usando *Dark Alley*) cartas de Arranjo de Jogo viradas para cima e coloque-a próxima ao Tabuleiro central.

Use as cartas de Performance com Marcadores cinzas para criar o Deck de Performance.

ROLAGEM DE DADOS

Depois de rolar os dados do Centro (*Downtown*), veja a carta do topo da pilha de Arranjo de Jogo. De acordo com a ilustração descrita na carta, cubra 2 espaços no Centro, Mercado (*Market Row*), Beco (*Dark Alley*) e 2 Dias da Semana no Teatro (*Theater*) com os discos de madeira das cores não usadas.

Dessa maneira, sempre haverão espaços e fins-de-semana diferentes disponíveis a cada turno e os jogadores deverão planejar suas ações de acordo a carta visível no topo da pilha, que virá a seguir.

LIGAÇÃO DE TRUQUES

Os jogadores agora podem criar Ligação com o Marcador cinza “Neutro” exibido nas cartas de Performance.

CRÉDITOS

DESIGN DO JOGO

Viktor Péter
Richárd Ámann

ARTE DO JOGO

Villő Farkas – Art Director (Interface, Character Art, Cityscape)

Lacza Fejes – Illustrator (Trick illustrations) Csilla

Bíró – Illustrator (Trick illustrations) Márton

Gyula Kiss – Illustrator (Trick illustrations)

Ágnes Staudt – Illustrator (Workshop art)

Attila Sáfrány – Illustrator (Posters)

Gergő Ádám – Illustrator (Posters)

EDITORES DO MANUAL

Viktor Péter
Villő Farkas

REVISORES

Jesús Sánchez López

Lutz Pietschker

Lars Frauenrath

Fabien Allois

Sherry Tiao

PLAYTESTERS

Special thanks to Géza Gálos and Dániel Tóth-Szegő for the dedicated playtesting and the excellent ideas!

Ádám Jóna, Ádám Török, Ádám Turczy, Ágnes Viktória Takács, Anna Kokavec, Anton Bendarjevskiy, Balázs Hátori, Balázs Lenhardt, Bastian Zug, Bence Krénusz, Benedek Farkas, Benjámín Tompai, Bettina Krénusz, Dániel Turchányi, Dávid Tóth, Dorka Péter, Eszter 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

Everyone from Anduril's Flame Club, Gém Club and Essen Spiel 2014 who played Trickerion and gave us excellent feedback.

TRADUÇÃO

Guilherme Franco (guilhermefsp@hotmail.com)
Paulo Ricardo (paulotecario@outlook.com)

DIAGRAMAÇÃO

Guilherme Franco

PRODUTOR

Brent Lloyd

MODELOS DE PERSONAGENS

Szabina Szőgyi as Assistant

Benjamin Tompai as Assistant

Anna Kokavec as Manager

Péter Biacsics as Manager Kriszta

Vészi as Engineer Péter Csaba as

Engineer Emőke Bada as Fortune

Teller Bálint Bada as Yoruba

Spiritmaster Soma Hajnóczy as

The Gentleman

Dorka Péter as Electra

Gergely Karácsonyi as the Master of Chains

Hai Thanh Le Phuong as The Red Lotus

SPECIAL THANKS

4330 awesome Kickstarter backers, who helped us make Trickerion a reality, **Rebecca and Sven Stratmann** for rallying more than 100 German backers for our Kickstarter campaign, **Herbert Székely** and **András Kormanik** for their essential help in launching our Kickstarter campaign, **Soma Hajnóczy** for sneaking some real magic into Trickerion, **Richard Ham**, **Christopher Dickinson**, **Antonios Sartzetakis**, **Ryan LaFlamme** and **Markus Weihrauch** for reviewing the game, **Péter Csaba** from **DropBy Digital** for helping us since the very beginning in every possible way, **Gergely Karácsonyi** from **DropBy Digital** for the office space and the awesome website, **Ferenc Somoskői** for the encouragement and for spreading the word about Trickerion, **The SpeakEasy guys** for the videos, **Viktor Csete** for the beautiful and timely prototypes, **Szabina Szőgyi** for her essential help in Essen, **And most of all, our parents, friends and partners for helping and motivating us on the long road.**

THANK YOU!

© MindClash Games, 2015. All rights reserved.

EXEMPLO A: COLOCAÇÃO DE PERSONAGENS E MARCADORES NO TEATRO

O jogador Verde colocou seu Ilusionista na Performance de Domingo (SU) para conseguir se Apresentar na fase seguinte (1). Nenhum outro jogador pode colocar personagens nos espaços de Domingo, pelo resto do turno. O jogador Verde poderia colocar mais personagens no backstage da apresentação de Domingo, mas ele ainda tem Marcadores de Truque que sobraram dos turnos anteriores (na primeira carta de Performance).

O jogador Amarelo coloca seu Administrador no espaço de Sexta-feira (FR) (2). Esse espaço acontece antes de Sábado mas possui os mesmos Rendimentos, assim o jogador Amarelo tem mais chances de realizar a Performance que deseja. Ele tem 2 pontos de Ação, então decide montar 2 Truques (2a e 2b). Isso cria uma Ligação, que rende imediatamente 1 Fama e 1 Moeda ao jogador.

O jogador Azul coloca seu Assistente no espaço de Quinta-feira (TH) (3). Isso lhe dá +1 ponto de Ação, somando um total de 3, mas uma redução de -1 Fama/ -1 Moeda após cada um dos Truques Realizados. Por 2 pontos de Ação, ele coloca 2 Marcadores de Truque (3a e 3b), cria uma Ligação e recebe, a sua escolha, 2 Moedas ou 2 Fama (esse Truque de espadas é avançado, com Limite de Fama 16). Com seu terceiro ponto de Ação, ele coloca um terceiro Marcador de Truque na segunda carta, cria uma Ligação com o jogador Amarelo e recebe mais 2 Fama ou Moedas (3c).

O jogador Amarelo coloca um Aprendiz no espaço restante de Sexta-feira. Com seu 1 ponto de Ação, ele coloca um Marcador de Truque na primeira carta, mas como seu Truque é do tipo Mecânico, ele não cria uma Ligação (4).

Nesse turno, o jogador Vermelho usa seu Ilusionista para Montar Truques ao invés de Apresentar (5). Seu objetivo é ter seus Truques em Performances de outros jogadores. Ele não receberá o bônus de Performance dessa maneira, mas poderá utilizar os 3 pontos de Ação de seu Ilusionista. Ele consegue Montar 3 Truques, cada um numa carta de Performance diferente, para que todos sejam realizados (5a, 5b e 5c). Ele ainda cria uma Ligação com cada Truque colocado.

A seguir, o jogador Azul coloca seu Ilusionista no espaço de Performance de Quinta-feira (6). Isso torna-o o primeiro a se Apresentar durante a fase de Performance.

Finalmente, o jogador Amarelo coloca seu Ilusionista na Performance de Sexta-feira (7).

EXEMPLO B: FASE DE PERFORMANCE

Os jogadores Azul, Amarelo e Verde farão Performances essa fase.

Tendo escolhido a Quinta-feira (TH), o jogador azul é o primeiro a escolher que carta vai Apresentar. Ele escolhe a terceira carta, com dois marcadores seus e um do jogador Vermelho. Ele recebe os Rendimentos impressos nas duas cartas de Truque simbolizadas por seus Marcadores Azuis, mas terá que subtrair 1 Moeda e 1 Fama dos rendimentos do Truque (-2/-2 no total) por se Aprender na Quinta-feira. Em seguida, recebe 2 Fama de bônus por ter o Assistente no Teatro e mais 2 Fama pelo bônus da carta escolhida.

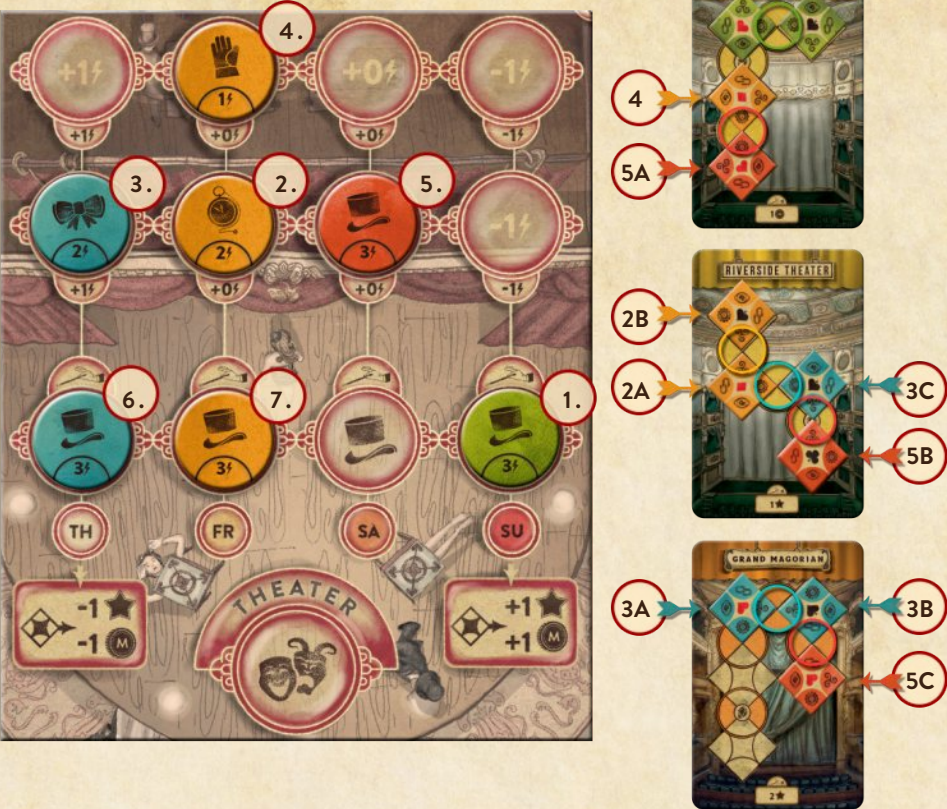
O jogador Vermelho também recebe o Rendimento de seu Truque, simbolizado pelo Marcador Vermelho. Ele não sofrerá a redução -1/-1 pois escolheu o Sábado (SA) neste turno.

O jogador Amarelo escolhe a segunda Performance. Ele recebe os Rendimentos de seus Truques, 3 pontos de Fama bônus pelas 3 Ligações na carta, mais 3 Moedas de bônus pois seu Administrador está no Teatro e mais 1 Fama pela carta apresentada. Os jogadores Azul e Vermelho também recebem o Rendimento de seus Truques, o Azul terá a redução -1/-1 pois escolheu a Quinta-feira.

Finalmente, o jogador Verde escolhe a primeira carta, recebe o Rendimento por seus dois Truques, com o modificador +1/+1 por Apresentar no Domingo (SU). Ele também recebe +2 Fama por duas Ligações na carta (os Marcadores verde e amarelo não estão Ligados) e uma Moeda pela carta de Performance. O jogador Amarelo e Vermelho recebem os Rendimentos de seus Truques, sem bônus ou reduções (por terem escolhido Sexta-feira e Sábado, respectivamente).

O jogador Azul também poderia ter escolhido a segunda Performance, já que possui um Marcador nela. Nesse caso, receberia o Rendimento de apenas um Truque, mas 3 bônus de Fama ao invés de 2, pois existem 3 Ligações nessa Performance. Isso deixaria apenas a primeira carta de Performance para o jogador Amarelo e a terceira carta não seria Performada, já que o jogador Vermelho está no backstage, não no espaço de Performance. Esse cenário seria o pior para o jogador Verde, já que não teria nada para Apresentar. Ele ainda receberia os Rendimentos de seus dois Truques na Performance do jogador Amarelo, junto ao bônus +1 Fama e +1 Moeda por cada Truque (pelo Domingo), mas não receberia os bônus de Performance.

EXAMPLO A



EXAMPLO B



PREPARAÇÃO DO JOGADOR

TABULEIRO DO JOGADOR



UM ESPECIALISTA À ESCOLHA



1 Ficha + Carta de Ilusionista
1 Ficha de Aprendiz
Componentes (total de 2 Moedas)
1 Truque (Limite de Fama 1)

1 Ficha de Empresário
Componentes
(total de 2 Moedas)

1 Ficha de Engenheiro
1 Truque
(Limite de Fama 1)

1 Ficha de Assistente
1 Ficha de Aprendiz

CARTAZ CARTAS DE TAREFA



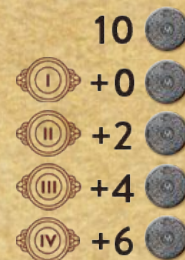
MARCADORES DE TRUQUE E NAÍPE



1 FRAGMENTO



MOEDAS



PRINCIPAIS SÍMBOLOS USADOS

CARDS

1. Carta Truque
2. Carta de Performance
3. Carta de Tarefa Permanente
4. Carta de Tarefa Especial

CHARACTERS

1. Ficha de Personagem Genérico
2. Ficha de Ilusionista
3. Ficha de Assistente
4. Ficha de Engenheiro
5. Ficha de Empresário
6. Ficha de Aprendiz

OUTROS ELEMENTOS

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

ENDIMENTOS

1. Fama
2. Moeda
3. Fragmento

OTHER SYMBOLS

1. Ponto de Ação
2. Limite de Fama
3. Qualquer (Tipo de Truque ou Ação)
3. Agora
4. Durante a Fase "Fim de Turno"
5. Receba Agora
6. Receba na Fase "Fim de Turno"
7. Gaste
8. Jogador Ativo
9. Outro(s) Jogador(es)
10. Ligação
11. Ligação com Fragmento
12. Performance / Apresentação
13. Publicidade
14. Fim de Jogo