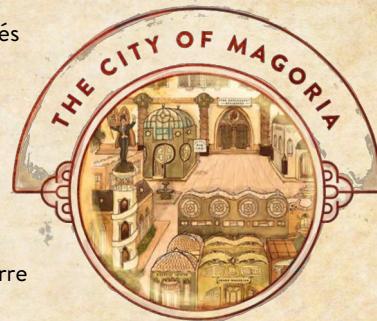


TRICKERION

LEGENDS OF ILLUSION

I. PRESENTATION

Dans Trickerion, les joueurs deviennent d'illustres magiciens dans la cité mystique de Magoria. Ils sont engagés dans une compétition pour devenir le plus fameux illusioniste de la ville. Pour ce faire, les joueurs vont devoir apprendre de nouveaux tours de magie - plus impressionnantes les uns que les autres - puis préparer ces nouveaux tours en se procurant le matériel nécessaire, et auront probablement besoin de recruter du personnel compétent afin de pouvoir répartir les différentes tâches efficacement ! A la fin de chaque tour, les magiciens peuvent faire une représentation spectaculaire de leurs tours soigneusement préparés afin de gagner en réputation, de se faire un peu d'argent et de récupérer des fragments de la mystérieuse Pierre Trickerion. Le magicien qui a le plus de renommée à la fin des 6 tours de jeux gagne la partie.



II. CONTENU DU JEU

1. TOURS DE MAGIE

Les tours de magie sont au cœur du jeu. Les joueurs vont devoir découvrir des nouveaux tours de magies, acheter les composants nécessaires, préparer ces tours, et les combiner afin de réaliser des performances spectaculaire au théâtre.

Il existe quatres écoles de magies :



Chaque tour est représenté par une carte qui comporte diverses informations sur le tour comme son nom, l'école à laquelle il appartient, ou encore les composants nécessaires pour le préparer.



2. MATERIAUX

Chaque tour de magie nécessite certains Matériaux afin d'être préparé et réalisé. Il existe trois catégories de matériaux dans Trickerion, qui coûtent entre 1 et 3 pièces. Une fois acheté, ils sont stockés dans l'Atelier personnel du magicien.



3. CARTES D'ASSIGNEMENT

Les Cartes d'Assignment sont utilisées pour prévoir le tour d'un joueur durant la phase d'Assignment. Chaque carte représente un Lieu sur le plateau : le centre-ville, le marché, l'atelier, le théâtre. Une carte est assignée à chaque membre de l'équipe du magicien, suivant le Lieu où le joueur veut l'envoyer. Chaque joueur a le même ensemble initial de Cartes d'Assignment.



4. JETONS PERSONNAGES

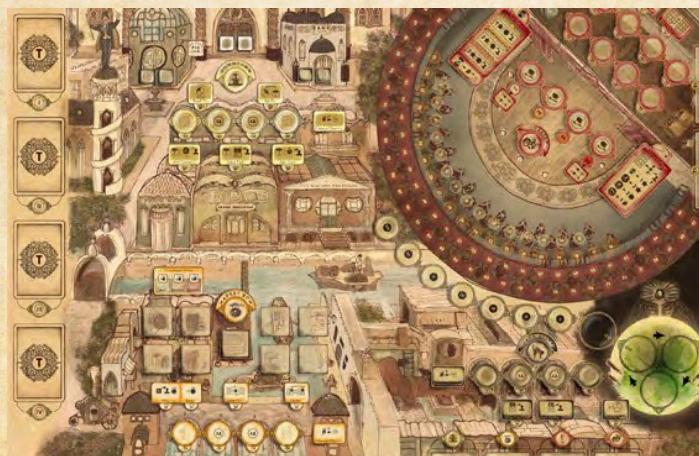
Les Jetons Personnages que l'on peut placer pendant la partie représentent les différents membres de l'équipe du magicien. Ils sont envoyés vers les différents Lieux grâce aux Cartes d'Assignment, où ils vont pouvoir utiliser leurs Points d'Action (marqués par un symbole) pour effectuer une ou plusieurs actions sur le lieu.



Il y a trois types de Personnages : les Apprentis, les Spécialistes, et le Magicien, chacun ayant un différent nombre de Points d'Action. De plus, il existe trois sous-type de Spécialistes : les Assistants, les Ingénieurs, et les Managers.

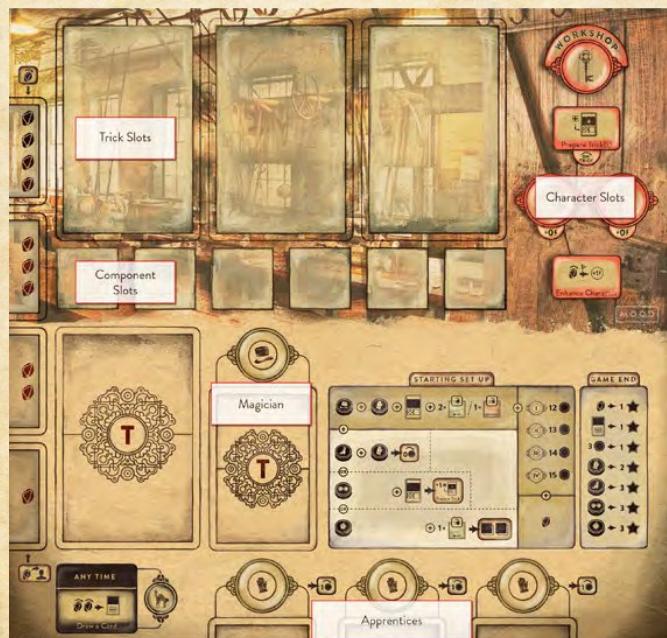
5. PLATEAU CENTRAL

La plupart des Lieux se trouve sur le plateau de jeu central. Les Lieux ont tous des Emplacements de Personnage (avec des bonus de) sur lesquels on pourra placer les Jetons Personnages. Les Points de Renomée gagnés durant la partie sont comptés tout au long de la partie sur la Piste de Renomée, autour du Théâtre.



6. PLATEAU INDIVIDUEL

Le Plateau de jeu Individuel est le QG du Magicien. C'est l'endroit où les Cartes d'Assignment seront placées durant la phase d'Assignment, et où les Tours de magie et les Composants seront stockés. Sur le plateau de jeu Individuel figure notamment l'Atelier personnel du magicien.



Le Plateau de jeu Individuel peut être étendu sur la droite, en recrutant des Spécialistes.

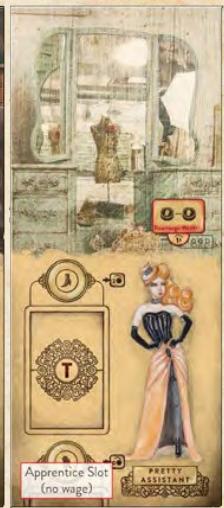
Ingénieur



Manager

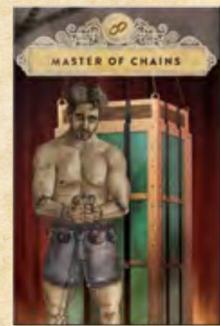


Assistante



7. CARTES DE MAGICIENS

Ces cartes représentent le Magicien que vous avez choisi. Chacun est spécialiste d'une école de Magie, qui joue un rôle lors de l'Apprentissage des Tours. Chaque Magicien dispose de son affiche.



8. MARQUEUR DE TOUR

Chaque joueur dispose de quatre sets de Marqueurs de Tour avec des symboles différents. Un Marqueur de Tour avec un certain symbole correspond à un Tour du magicien : on utilise pour cela un Marqueur de Symbole que l'on positionne sur le Tour de magie quand celui-ci est appris. Il existe un Marqueur de Symbole pour chacun des symboles disponibles.



Pendant la partie, les Marqueurs de Tour seront amenés à être déplacés de la Carte de Tour vers les Cartes de Représentation, signifiant que le Tour correspondant est réalisé durant une des représentations de la semaine.

Sur la carte du tour



Sur la carte de représentation



9. PIECES

Les Pièces sont la monnaie de base de Trickerion, disponible en Pièces de valeur 1 (argent) et de valeur 5 (or).



10. CARTES DE REPRESENTATIONS

Ces cartes sont localisées dans le Théâtre et symbolise une Représentation d'un ou plusieurs Tours de magie, représentés par les Marqueurs de Tour. Les Marqueurs de Tour peuvent être positionnés sur les Cartes de Représentation en utilisant les actions du Théâtre. Les Représentations sont la principale source de Points de Renommée et de Pièces. Au fur et à mesure que le jeu progresse, ces cartes vont symboliser des Théâtres de plus en plus prestigieux.



11. FRAGMENTS DE TRICKERION

Ces Cristaux sont des fragments du légendaire cristal Trickerion, et sont la troisième ressource en plus de la Renommée, et des Pièces. Les Cristaux non dépensés à la fin du jeu valent 1 Point de Renommée chacun.



12. LE CRISTAL TRICKERION

Le cristal de Trickerion est un marqueur de Tour de jeu. A la fin de chaque tour de jeu, on le déplace d'un cran sur la piste de Tour de jeu. Le jeu de base est terminé au bout de 6 tours.



III. PLACEMENT INITIAL

1. GENERAL

Placez le Plateau de jeu principal au centre de la table.

- Séparez les Tours de magie ayant un seuil de Renommée de 1 et de 16 (le nombre indiqué dans l'étoile sur la carte) en 4 decks par catégorie. Mettez les ensuite face visible sur leurs emplacements respectifs dans la Résidence Dahlgard du Centre-ville.
- Remplissez la zone d'Achat du Marché avec un Bois, un Métal, un Verre, et un Tissu. C'est le stock initial du Marché.
- Créez un deck de Représentation formé de trois cartes de Représentation "Riverside Theater", et deux "Grand Magorian", prises au hasard et placées l'une sur l'autre dans cet ordre. Placez ce deck face cachée à côté du Théâtre.

Finalement, de gauche à droite, remplissez les emplacements de carte de Représentation du Théâtre avec un nombre de cartes Représentation "Riverside Theatre" (prises au hasard dans les cartes restantes, pas dans le deck de Représentation précédemment formé) égal au nombre de joueur moins un.

- Placez tout les Matériaux et toutes les Pièces à proximité du plateau de jeu central tel que tout les joueurs puissent les atteindre.
- Finalement, placez le Cristal Trickerion sur l'emplacement 1 (I.) de la Piste de Tour de jeu (en dessous de la Piste de Renommée)

The diagram illustrates the initial setup for 2, 3, and 4 players. It shows the board with various buildings and landmarks. Key elements include:

- Starting Initiative Order (chosen randomly):** Four cards labeled 1 through 4 are shown at the top left.
- Performance Deck:** Stacks of cards for each player, with the top card of the 4-player stack circled in red.
- Buy Area:** Labeled "The 4 Basic Components" with a red box.
- Turn Counter:** A circular track with numbers 1 through 5, with a red box around the number 5.
- Initial Fame Order:** Indicated by colored dots (blue, red, green) corresponding to the initiative order.
- Placement Steps:**
 - Step 1: Placing theatre cards (labeled 1).
 - Step 2: Placing basic components in the buy area (labeled 2).
 - Step 3: Placing theatre cards (labeled 3).
 - Step 4: Placing theatre cards (labeled 4).
 - Step 5: Placing the turn counter (labeled 5).

2. JOUEURS

En commençant par le joueur qui a le plus récemment porté un chapeau haut-de-forme, puis dans le sens horaire, chaque joueur choisit un Magicien avec une catégorie favorite de Tour n'ayant pas déjà été sélectionnée, puis reçoit un Plateau de jeu individuel ainsi que les éléments suivants :

- Tous les Marqueurs de Tour à la couleur du joueur (4 symboles différents avec 4 marqueurs de tour et 1 marqueur de symbole pour chaque)
- La carte Magicien avec la face du jeu base visible (face où il n'y a pas de symbole chat noir)
- L'Affiche du Magicien
- Une main de départ de 9 cartes d'Assignment Permanentes (3 Théâtre, 2 Atelier, 2 Marché, 2 Centre-ville)
- Des Matériaux, choisis par le joueur, formant une valeur totale en Pièce de 2, placés dans l'Atelier
- Le jeton Magicien et 1 jeton d'Apprenti à la couleur du joueur, placés sur leur emplacement respectif sur le Plateau de jeu individuel

- Un Spécialiste au choix, son Plateau associé, et un bonus fonction du type de Spécialiste choisi :
 - Manager : Un Matériaux basique (de valeur 1) au choix placé sur le plateau du Manager.
 - Ingénieur : Un Tour de magie au choix (choisi après que tous les Tours de magie de départ aient été sélectionnés), avec un seuil de Renommée de 1, choisi parmi les Tour de la catégorie favorite du Magicien, placé sur le plateau de l'Ingénier. Le marquer avec un Marqueur de Symbole.
 - Assistant : Un Apprenti supplémentaire placé sur le plateau de l'Assistant.
- Un Tour de magie au choix, avec un seuil de Renommée de 1, choisi parmi les Tours de la catégorie favorite du Magicien, placé dans l'Atelier. Le marquer avec un Marqueur de Symbole. Si vous possédez déjà les Matériaux prérequis, le Tour est automatiquement préparé et vous recevez pour celui-ci 2 Marqueurs de Tour.
- 11 Pièces
- 1 Cristal de Trickerion

Plateau personnel



+ 1 Trick + 1 Worker + Items +1 Shard
(own category) (worth 2 coins)



+ 1 Item
(worth 1 coin)

Un spécialiste au choix

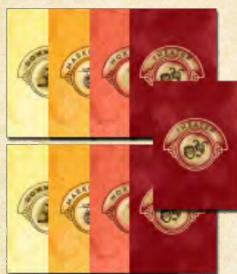


+ 1 Trick
(any category)



+ 1 Worker
(on this board)

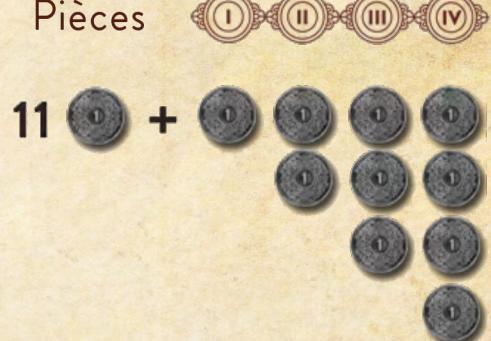
Cartes d'assignments



Marqueurs de Tours



Pièces



IV. UN TOUR DE JEU

1. LANCER LES DES

Au début de chaque tour de jeu, le premier joueur lance les 6 dés du centre ville. Le résultat du lancer détermine :

- Quelles écoles de tour pourront être apprises
- Quels Personnages pourront être recrutés
- Combien de Pièces pourront être récupérées.



On place ensuite les dés sur leurs emplacements en centre ville. Une face avec un X signifie que ce dé ne donne droit à aucune action à ce tour

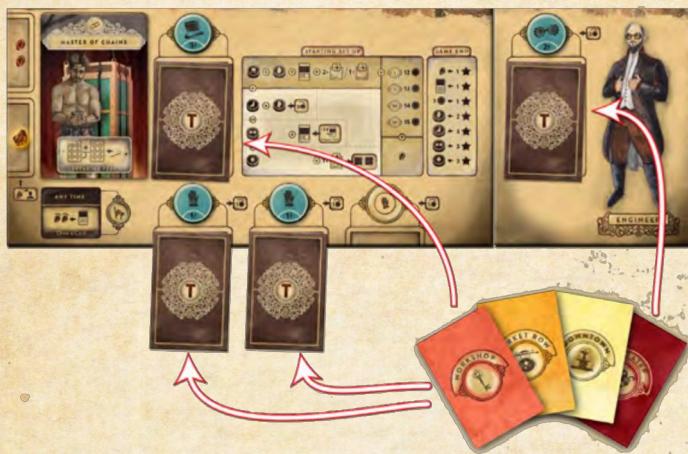
2. ORDRE DE JEU DES JOUEURS

Au début de chaque tour, l'ordre des joueurs est réactualisé en fonction des Points de Renommée : on prend l'inverse de l'ordre des Points de Renommée (le dernier joueur en Renommée sera le premier joueur à jouer).

Une fois le placement fixé, chaque joueur peut promouvoir son spectacle en utilisant son affiche : il paye autant de pièces que sa position dans l'ordre du tour et reçoit 3 points de Renommée (qui n'influencent pas sur l'ordre de ce tour, car déjà fixé).

3. PHASE D'ASSIGNEMENT

Durant cette phase, les joueurs utilisent leurs Cartes d'Assignements pour prévoir les déplacements des membres de leur équipe en avance. Pour Assigner un personnage, il suffit de mettre une Carte d'Assignment face cachée sous l'emplacement du personnage.



Tous les joueurs placent leurs Cartes d'Assignement de manière simultanée. Des personnages qui n'ont pas reçu de Carte d'Assignment ne seront pas actif pendant la phase d'action et sont mis en attente : le joueur n'aura pas à payer leur salaire à ce tour.

4. PHASE D'ACTION

Au début de cette phase, tous les joueurs retournent leurs Cartes d'Assignement de manière simultanée.

En commençant par le Premier Joueur, chaque joueur va placer un Jeton Personnage sur un Emplacement d'un Endroit. Chaque Personnage ne peut être placé que sur l'Endroit désigné par leur Carte d'Assignment du tour. On procède ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé tous leurs Jetons Personnages.



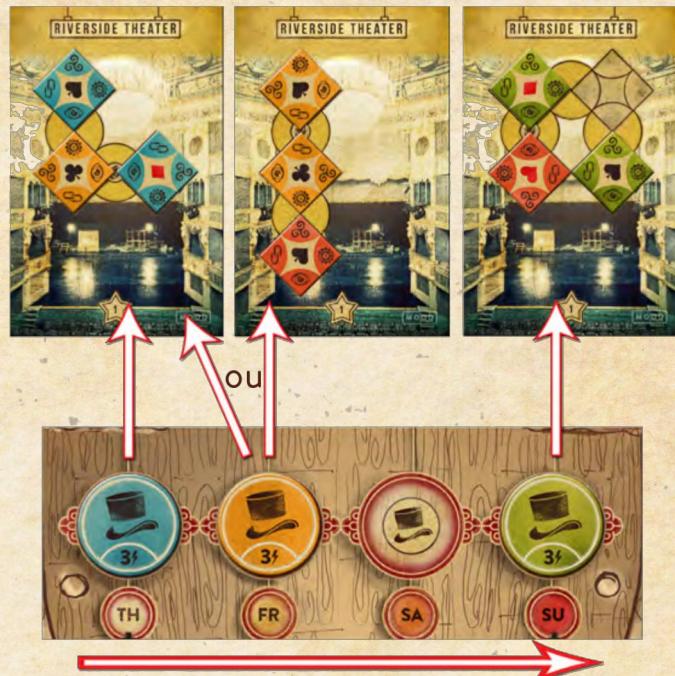
Le système d'action et les différents Emplacements des différents Endroits seront détaillés dans le chapitre suivant.

5. PHASE DE REPRESENTATION

Les joueurs qui ont placé leur Jeton Magicien sur la scène du Théâtre peuvent se représenter en spectacle durant cette phase. Chaque représentation est récompensée avec des Points de Renommée, des Pièces, et éventuellement des Fragments.

REPRESENTATION

Dans l'ordre des jours de la semaine - du Jeudi au Dimanche - (pas forcément l'ordre des joueurs du tour), chaque Magicien sur l'Emplacement Représentation du jour correspondant peut choisir une Carte de Représentation qui contient au moins un de ses Marqueurs de Tour. La carte de Représentation peut contenir des marqueurs d'autres joueurs qui seront dans ce cas des invités du spectacle, et qui réaliseront donc aussi les Tours de Magie correspondant à leurs marqueurs sur la carte.



Lorsqu'une représentation est terminée, tous les marqueurs de tours présents sur la carte de représentation sont défaussés, et on passe à la représentation suivante.

RECOMPENSES

Chaque joueur avec au moins un marqueur de tour sur la carte représentation en train d'être réalisée gagne les récompenses associées aux tours qu'il réalise (voir descriptif d'une carte de tour de magie).

BONUS

Le maître de cérémonie (joueur qui réalise l'action Représentation du jour) reçoit des bonus pour avoir mené le spectacle :

- Bonus de Lien : 1 point de Renommée pour chaque lien sur la carte représentation
- Bonus de Spécialiste : Le maître de cérémonie reçoit aussi des bonus s'il a des spécialistes en coulisses à ce tour :
 - 2 Points de Renommée pour une assistante
 - 2 Pièces pour un Manager
 - 1 Fragment pour un Ingénieur



Une fois que les Représentations de tous les soirs de la semaine ont été jouées, et que tous les joueurs ont reçu leurs récompenses, la phase de Représentation est terminée et on passe à la fin du tour.

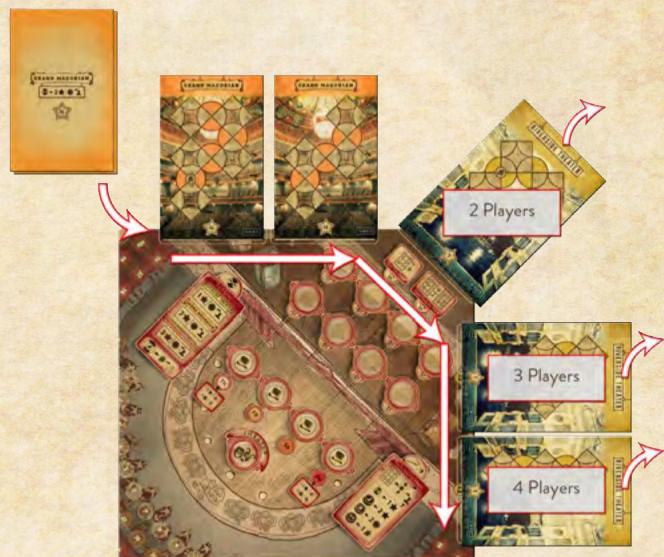
6. FIN DU TOUR

La Fin du Tour consiste en cinq étapes qui servent à conclure le tour et à préparer le suivant.

- Chaque Jeton de Personnage est replacé sur le plateau de jeu personnel de chaque joueur. Si un Spécialiste a été embauché, son extension est ajouté à droite du plateau de jeu du joueur.
- Paiement des Salaires : chaque Personnage utilisé (excepté le magicien) à ce tour doit être payé en fonction de ses compétences. 1 Pièce pour chaque Apprenti et 2 Pièces pour chaque Spécialiste. Les Joueurs qui ne veulent ou peuvent pas payer perdent 2 Points de Renommée pour chaque Pièce.
- Les Commandes arrivent : déplacer les Matériaux des emplacements de commandes sur les emplacements du Marché correspondant. Le Matériel de la commande rapide est défaussé.



- Les cartes de Représentation sont déplacées d'un cran vers la droite et on ajoute une nouvelle carte de Représentation



- Le cristal de Trickerion est déplacé d'une case en avant sur le compteur de tour

V. LIEUX ET ACTIONS

1. SYSTEME D'ACTION

Lorsqu'un Jeton Personnage est placé sur un Lieu, le Personnage reçoit des Points d'Actions, qu'il pourra dépenser en réalisant une ou plusieurs Actions sur ce Lieu. Le nombre de Points d'Actions dépend de ce qui suit :

Type de Personnage : détermine le nombre de Points d'Actions de base lorsque le Jeton Personnage est placé sur un Lieu.

- Apprentis : 1 ⚡
- Spécialistes : 2 ⚡
- Magicien : 3 ⚡

Emplacement : chaque Lieu possède plusieurs Emplacements qui ne sont pas identiques en Points d'Actions. Chaque Emplacement augmente ou diminue le nombre de Points d'Actions d'un Jeton Personnage placé sur lui.



Exemple en centre ville

Hire Character	Learn Trick	Take Coins	Set Die	Reroll Die
Points d'Action du Personnage	3⚡	3⚡	3⚡	1⚡
Points d'Action de l'Emplacement	+2⚡	+1⚡	-1⚡	-0⚡
Fragment (max 1 par Personnage)				
Total	6⚡	5⚡	3⚡	3⚡
Exemple d'Actions réalisables	Hire Character Learn Trick	Set Die Hire Character	Hire Character Take Coins	Take Coins

Fragment de Trickerion : Un joueur peut, à n'importe quel moment, dépenser un Fragment de Trickerion pour acheter un Point d'Action supplémentaire (sauf au théâtre).

2. CENTRE VILLE

Les joueurs peuvent aller au Centre-ville pour ajouter de nouveaux Tours plus élaborés à leur répertoire en visitant le grand Dahlgaard dans sa Résidence, étendre leur équipe en recrutant de nouveaux Personnages à l'Auberge, ou obtenir des Pièces supplémentaires si nécessaire, à la Banque.

Les Actions suivantes sont disponibles au Centre Ville :

Apprendre un tour (3⚡) : Le joueur choisit un Tour de magie depuis la Résidence de Dahlgaard, le place sur un emplacement libre de son Atelier, et utiliser un Marqueur de symbole inutilisé pour le repérer. S'il n'y a aucun emplacement libre, un des Tours du joueur doit être retourné à la Résidence de Dahlgaard, et les Marqueurs de Tour et de Symbole associés reviennent dans la réserve du joueur. La catégorie du nouveau Tour de magie à Apprendre doit correspondre à une des catégories présentes sur les Dés de la Résidence. Après avoir appris le Tour, le Dé correspondant doit être mis sur sa face X.

IMPORTANT : Vous n'avez PAS besoin d'avoir les Matériaux indiqués sur la carte du Tour pour Apprendre le Tour. Ils seront nécessaires plus tard, pour le préparer.

Seuil de Renommée : Chaque Tour à un certain Seuil de Renommée écrit sur la Carte dans une étoile en bas à droite. Vous ne pouvez Apprendre un Tour que si vous avez au moins autant de Renommée que le Seuil de Renommée du Tour. Si vous n'avez pas assez de Renommée, vous pouvez choisir de payer la différence avec des Pièces.

Catégorie Favorite : Vous pouvez toujours apprendre un Tour de votre Catégorie Favorite (symbole au dessus du nom de votre Magicien sur votre carte Magicien), sans tenir compte des Dés de la Résidence. Vous devez tout de même mettre un dé sur sa face X

Recruter un Personnage (3 ⚡) : Le joueur place un de ses Personnages inutilisé sur l'Auberge. **Le type de Personnage doit correspondre avec le symbole d'un des deux Dés de l'Auberge**, auquel cas on placera ensuite le dé correspondant sur sa face X. Durant la phase de Retour des Personnages (fin de tour), le nouveau Personnage reviendra ainsi avec les autres, agrandir votre équipe. Un joueur ne peut recruter, au cours de la partie, qu'un seul Spécialiste de chaque type (1 Ingénieur, 1 Assistant, 1 Manager).



Récupérer des Pièces (3 ⚡) : Le joueur choisit un des Dés de la Banque, et prend, dans la réserve, autant de Pièces qu'indiqué sur le Dé. Le Dé est ensuite placé sur sa face X.



Relancer un Dé (1 ⚡) : Le joueur peut relancer un des 6 Dés du Centre-ville. Cela permettra éventuellement de changer les Tours, Personnages, ou Pièces disponibles.



Changer la face d'un Dé (2 ⚡) : Le joueur peut choisir un des 6 Dés du Centre-ville et le positionner sur la face qu'il le souhaite.

3. MARCHÉ

Chaque Tour a besoin d'un certain nombre de Matériaux pour être préparé. Tant que ces Matériaux ne sont pas disponibles dans l'Atelier, le Tour ne peut pas être Préparé, et donc Représenté au Théâtre. Le Marché est l'endroit où ces Matériaux peuvent être obtenus - contre des Pièces.

Les Actions suivantes sont disponibles au Marché :

Acheter (1 ⚡) : Pour 1 Point d'Action, le joueur peut acheter un Matériaux. Ils doivent en plus payer 1 à 3 Pièces en fonction de la catégorie du Matériaux à acheter. Seuls les Matériaux dans la zone d'Achat du Marché peuvent être achetés.

IMPORTANT : Les Matériaux achetés sont récupérés depuis la réserve générale, et non depuis le Marché lui-même ; les Matériaux du Marché servant simplement à indiquer quels matériaux sont disponibles.

Les Matériaux nouvellement acquis sont placés sur un Emplacement de Matériaux sur le plateau individuel du joueur. Différents types de Matériaux occupent des Emplacements différents, mais plusieurs Matériaux d'un même type s'empilent sur un seul et même Emplacement.

Vous pouvez à tout moment defausser une pile de Matériaux de votre plateau individuel vers la réserve générale pour libérer un Emplacement.

IMPORTANT : Sur le Plateau du Manager se trouvent deux Emplacements Multi-Matériaux. Les Matériaux sur ces piles sont comptés comme si elles possédaient un Matériaux de plus.

Négocier (1 ⚡) : Lorsque vous effectuez l'action Acheter, vous pouvez en plus effectuer des actions Négocier. Pour chaque action Négocier effectuée (i.e. chaque Point d'Action dépensé), vous pouvez réduire le prix d'un Matériaux de 1. Attention, il n'est pas possible d'obtenir un Matériaux gratuitement de cette manière.



Commander (1 ⚡) : Si les joueurs ont besoin d'un Matériaux qui n'est pas disponible pour l'instant dans le Marché, ils doivent Commander ce Matériaux. Pour un point d'action, un joueur peut placer n'importe quel Matériaux (non déjà disponible à l'achat) dans un Emplacement libre de la zone de Commande du Marché. Les Matériaux de la zone de Commande vont, à la fin du tour, remplacer les Matériaux de la zone d'Achat correspondants, rendant ainsi indisponible certains Matériaux, mais disponible de nouveaux Matériaux pour le prochain tour. (Voir la phase de Fin de Tour pour plus détails)

Commande rapide (3 ⚡) : Dans certains cas, les joueurs ne peuvent se permettre d'attendre un tour pour récupérer le Matériaux qu'ils désirent. Dans ce cas, pour 3 points d'actions, un joueur peut placer n'importe quel Matériaux dans la Zone de Commande rapide du Marché. Ce Matériaux devient disponible instantanément pour le tour en cours (pour tous les joueurs), et peut être acquis avec l'action Acheter. Durant la phase de Fin de Tour, le Matériaux présent sur la Zone de Commande rapide est defausssé et retourne à la réserve générale.



4. ATELIER

L'Atelier est légèrement différents des autres Lieux car chaque joueur à son propre Atelier où seuls ses propres Personnages peuvent être placés, et le prix en Point d'Actions de l'action Préparer dépend des Tours de magie que vous voulez préparer.

Les Actions suivantes sont disponibles à l'Atelier :

Préparer un Tour (1-3 ⚡) : Le nombre de Points d'Action à dépensé pour préparer un Tour est écrit dans un demi-cercle sous l'emplacement de Marqueur de Tour de la carte. Si vous Préparez un Tour de magie, placez-y autant de Marqueurs de Tour que de carrés se superposant sur l'emplacement de Marqueur de Tour. Utilisez les Marqueurs de Tour ayant le même symbole que le Marqueur de Symbole que vous avez placé sur le Tour lorsque vous l'avez appris.



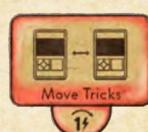
IMPORTANT : Si vous ne remplissez pas les prérequis en Matériaux du Tour de magie, ou que vous avez déjà des Marqueurs de Tour présent sur le Tour de magie, alors vous ne pouvez pas Préparer le Tour.

Vous pouvez préparer plusieurs Tours avec le même Personnage si vous avez suffisamment de Points d'Action.

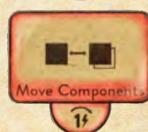
IMPORTANT : Les Matériaux nécessaires pour la préparation NE SONT PAS perdus pendant la préparation.

IMPORTANT : Les Tours de magie qui sont sur un plateau d'Ingénieur reçoivent un Marqueur de Tour supplémentaire pendant la préparation.

Les Actions suivantes sont disponibles à l'Atelier une fois que vous avez recruté le type de Spécialiste correspondant, mais vous pouvez y placer n'importe quel personnage pour effectuer l'Action :



Déplacer un Tour (1 ⚡) : Déplacez n'importe lequel de vos Tour de magie vers un emplacement libre, ou échangez deux de vos Tour de magie. (débloqué par l'Ingénieur)



Déplacer des Matériaux (1 ⚡) : Déplacez une pile de Matériaux vers un emplacement libre, ou échangez deux de vos piles de Matériaux. (débloqué par le Manager)



Déplacer des Apprentis (1 ⚡) : Déplacez un de vos Apprentis, ainsi que la Carte d'Assignment qui va avec, s'il y en a une, vers un emplacement libre. (débloqué par l'Assistante)

5. THEATRE

Le Théâtre est l'endroit où les Tours de magie que vous avez appris et perfectionnés forment de magnifiques Spectacles, récompensant par de grande quantité de Pièces et de Renommée les joueurs, à la fin du tour. En terme de placement de Personnages, le Théâtre est légèrement différent des autres Lieux pour trois raisons :

- **Restriction au Jour de la semaine** : Tout les Emplacements de Personnages sont divisés en 4 Jours de la semaine : Jeudi, Vendredi, Samedi, et Dimanche. A chaque tour, un joueur ne peut placer ses Personnages que sur les emplacements d'un seul et même Jour de la semaine n'étant pas déjà occupé par un adversaire.
- **Fragments de Tricksterion** : Vous ne pouvez pas acheter de Points d'Action supplémentaires en utilisant des Fragments de Tricksterion.
- **Emplacement de Représentation** : La ligne du bas des emplacements de Personnages, est la ligne des emplacements de Représentation, où seuls des Magiciens peuvent être envoyés.

Les Actions suivantes sont disponibles au Théâtre :

Installer un Tour de magie (1 ⚡) : Le joueur peut déplacer un de ses Marqueurs de Tour de l'Atelier vers un emplacement libre de la Carte de Représentation de son choix - ce Tour de magie va être

représenté par le Marqueur soit jusqu'à ce qu'il soit effectué via une Représentation, soit jusqu'à ce que la carte de Représentation soit défaussée à la fin d'un tour de jeu.

Règles de placement des Marqueurs de Tours :

- L'angle du Marqueurs de Tour correspondant à la Catégorie du Tour de magie doit se trouver dans un cercle reliant deux emplacements
- Deux Marqueurs de Tour d'une même catégorie ET d'un même joueur ne peuvent être présents sur une même Représentation.



LIAISON DE TOURS DE MAGIE

Après avoir Installer un Tour de magie, si deux même symbole de Catégorie sont présents dans un même Cercle de liaison entre deux emplacements, ces deux Tours sont alors Liés. Le joueur qui a créé le(s) Lien(s) reçoit alors immédiatement un bonus (dépendant de la carte de Représentation) pour chaque lien créé. Si de plus un symbole de Fragment de Tricksterion est présent sur le cercle de liaison où le Lien a été créé, alors chaque joueur avec un Marqueur de Tour dans le cercle de liaison reçoit un Fragment de Tricksterion depuis la réserve générale. Il est possible de créer plusieurs Liens avec un seul et même placement de Marqueur de Tour. Créer un Lien n'est pas obligatoire.



RECOMPENSES POUR UNE LIAISON

- Sur une représentation au "Riverside Theatre" : 1 Point de Renommée ou 1 Pièce.
- Sur une représentation au "Grand Magorian" : 2 Points de Renommée ou 2 Pièces.
- Sur une représentation au "Magnus Pantheon" : 3 Points de Renommée ou 3 Pièces



Reprogrammer (1 ⚡) : Vous pouvez déplacer un de vos Marqueurs de Tour de magie depuis une carte de Représentation vers un emplacement vide de la même carte ou d'un autre carte de Représentation. Les règles de placement de Marqueur de Tour de magie s'appliquent toujours. Vous ne recevez pas de bonus de Lien en déplacer un Marqueur de cette manière.

Représentation (Magicien uniquement) : C'est une action spéciale qui ne peut être effectuée par le magicien que durant la phase associée : Phase des Représentations.

Durant la phase de Placement des Personnages, le joueur place son Magicien sur un des emplacement de Représentation libre (avec une carte d'Assignment Théâtre). Il ne se passe rien durant la phase de Placement des Personnages (les 3 Points d'Action du magicien sont donc "perdus"). L'Action de Représentation prendra effet pendant la Phase des Représentations.

VI. FIN DU JEU

Après le sixième tour de jeu, une dernière phase intervient pendant laquelle les joueurs gagnent des Points de Renommée en fonction de ce qu'ils ont acquis durant le jeu :

- 1 Point de Renommée pour chaque Fragment de Tricksterion
- 1 Point de Renommée pour chaque 3 Pièces restantes
- 2 Points de Renommée pour chaque apprenti
- 3 Points de Renommée pour chaque spécialiste

Le joueur ayant le plus de Points de Renommée à la fin de cette phase gagne la partie !