



Hallo Boardgamefan!

Ich erstelle Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die ich Dir gern **kostenlos** zur Verfügung stelle. Dabei ist es mir sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen. Meine Spielhilfen sind nicht einfach nur knappe Listen der wichtigsten Regeln – sie sind vollständig und bilden das gesamte Regelwerk inkl. Tipps ab.

Wie Du dir denken kannst, braucht es viel Zeit und Engagement, diese Spielhilfen zu schreiben. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es mir sehr helfen, wenn Du mich mit einer kleinen Spende unterstützt. Mit einer kleinen Spende über **Paypal** oder **Patreon** ermöglichst Du es mir, dich auch weiterhin mit Spielhilfen zu versorgen. Alle Links findest Du auch auf:

boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung und viel Spaß!

TRICKERION (2-4 SPIELER)

SPIELAUFBAU

Siehe **Seiten 8-10** der Anleitung inkl. „**Dunkle Gassen**“ sowie **Seite 23** im Spiel mit nur **2 Spielern** („**Duell der Zauberer**“).

GRUNDLEGENDE SPIELKONZEPTE

TRICKKARTEN & REQUISITEN

Tricks sind ein zentraler Teil des Spiels. Diese Karten müssen mit den richtigen Requisiten vorbereitet und später auf der Bühne aufgeführt werden.

Es gibt einfache, aufwendige und spezielle Requisiten. Sie kosten 1/2/3 Münzen. Sie werden auf dem Markt gekauft.

Wichtig: Gekaufte Requisiten werden **nicht** verbraucht!

AUFTRAGSKARTEN

Mittels Auftragskarten werden deine Mitarbeiter „programmiert“. Du legst damit geheim fest, an welchen **Orten** Du sie später einsetzen möchtest.

AKTIONSPUNKTE (AP)

Die verschiedenen Mitarbeiter bieten unterschiedliche Aktionspunkte. Diese werden mit den etwaigen Aktionspunkten der Einsatzfelder addiert. Zusätzlich könnt ihr genau 1 Trickerion-Splitter ausgeben, um +1 AP zu erhalten. **Im Theater** ist das jedoch nicht möglich!

MITARBEITER

- ▶ **Zauberer** (3 AP)
- ▶ **Spezialisten** (2 AP): Ingenieur / Manager / Assistentin
- ▶ **Handlanger** (1 AP)

SPEZIALISTENTABLEAUS

Spezialisten bieten darüber hinaus eigene Aktionen.

- ▶ **Ingenieur:** Bietet ein zusätzliches Trick-Feld. Der Bonus ist ein zusätzliches Trickplättchen.
- ▶ **Manager:** 2 Vorrück-Requisitenfelder. Hier gelagerte Requisiten gelten als 1 Requisite mehr.
- ▶ **Assistentin:** 1 zusätzlicher und kostenfreier Handlanger.

TRICK- & SYMBOLPLÄTTCHEN

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

DUNKLE GASSEN-ERWEITERUNG

Diese Erweiterung bringt zwei Elemente ins Spiel: **Spezielle Auftragskarten** und **Prophezeiungen**.

SPEZIELLE AUFTRAGSKARTEN

Sie werden wie Auftragskarten verwendet, geben aber zusätzlich einen starken Bonus. **Nach Verwendung werden sie abgeworfen und aus dem Spiel entfernt.**

Statt sie als Auftragskarte zu nutzen, kann diese Karte einem Mitarbeiter 1 AP bei einer anderen Aktion geben.

PROPHEZEIUNGEN

Die Prophezeiung, die sich unmittelbar neben der Spielrundenleiste befindet, beeinflusst die Regeln der aktuellen Spielrunde. Die anderen 3 Prophezeiungen (innerhalb der Kristallkugel) werden erst in den folgenden Runden aktiv werden.

DUELL DER MAGIER-MODUL (FÜR 2 SPIELER)

Dieses Modul verbessert das Spiel mit nur 2 Spielern. Verwendet ausschließlich die Regiepläne dieses Moduls.

Nach dem Würfeln legt ihr die oberste **Schauplatzkarte** offen neben den Stapel. Je 2 Arbeitsplätze pro Ort sperrt ihr gemäß der Karte für diese Runde mit Spielsteine einer freien Farbe.

SPIELABLAUF

[I] STADTWÜRFEL WERFEN

Werft die 6 Stadtwürfel und legt sie in die Stadt.

Die Würfel legen fest...

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

Nach dem Wurf kommt jeder Würfel auf sein entsprechend farbig gekennzeichnetes Feld in der Stadt.

*Ein X auf dem Würfel bedeutet, dass für diesen Würfel in dieser Runde **keine Aktion möglich** ist.*

[II] SPIELERREIHENFOLGE ERMITTELN

*Wird in **Runde 1** übersprungen!*

*Legt die **Spielreihenfolge** auf der **Initiativeskala** neu fest.*

In umgekehrter Reihenfolge der Stellung auf der Ruhmesleiste (geringster Ruhm spielt zuerst).

*Haben **2+ Spieler** gleich viele **Ruhmespunkte**, kehren sie die Reihenfolge um, in der sie in der **Vorrunde** gespielt haben.*

[III] DIE TROMMEL RÜHREN

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

Wer für sich wirbt, hängt an seinem Initiativ-Platz sein Plakat auf.

[IV] AUFTRÄGE ERTEILEN

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

- ▶ Mitarbeiter, die keinen Auftrag bekommen, sind **untätig**.
- ▶ **Untätige Mitarbeiter** werden keinerlei Aktion ausführen.
- ▶ Jeder Auftrag legt zunächst nur den Ort fest.

*Alle Mitarbeiter **erhalten Aufträge** oder sind **untätig**.*

[V] MITARBEITER EINSETZEN

*Alle Auftragskarten werden **aufgedeckt**. Dann setzt der Startspieler einen beliebigen Mitarbeiter an den zugeteilten Ort; es folgt der zweite Spieler usw. mit je einem Mitarbeiter; das geht reihum, bis alle Mitarbeiter an ihrem Arbeitsplatz sind. Jeder Spieler entscheidet selbst über die Reihenfolge, in der seine Mitarbeiter platziert werden. Unter Berücksichtigung der verfügbaren Aktionspunkte führen die Mitarbeiter Aktionen nach Wahl je 1x aus, die sie mit AP bezahlen können.*

- ▶ Die **benötigten AP** für jede Aktion sind in einem Kreis unter dem Symbol der Aktion abgebildet.

*Es ist erlaubt, einen Mitarbeiter noch **während der Einsetzphase** für untätig zu erklären, indem man seine Auftragskarte wieder umdreht. Auch das gilt als Aktion und anschließend ist erst einmal der nächste Spieler am Zug.*

Siehe **Aktionen & Orte im Detail**

[VI] VORSTELLUNG GEBEN

*Führt bis zu 4 Vorstellungen (Do.-So.) auf. Pro Vorstellung ist der aufführende Zauberer der **Gastgeber**. Die anderen Zauberer haben quasi **Gastauftritte** in seiner Show. Anschließend erhalten alle Spieler Erlöse für ihre aufgeführten Zauber und der Gastgeber einen Bonus.*

Die Vorstellungen werden von **Do.-So.** aufgeführt.

01. Beginnend mit dem Spieler, der am **Do.** den Bühnenplatz gewählt hat, wählt jeder Spieler **einen beliebigen Regieplan** mit mindestens einem seiner Tricks und führt **alle Tricks** (aller Spieler) auf diesem Plan auf. Räumt anschließend den Regieplan ab und fährt mit dem nächsten Tag fort.
02. Wer **mindestens 1 Trickplättchen** auf dem Regieplan hatte, wird für jeden seiner aufgeführten Tricks gemäß der Angaben auf der Trickkarte entlohnt.
03. Der **Gastgeber** bekommt die folgenden **Belohnungen**:

- ▶ **Routinen:** 1 Ruhm pro Trickroutine in seiner Vorstellung.
- ▶ **Spezialisten:** Der Gastgeber bekommt eine Belohnung je nach eigenem Spezialisten hinter den Kulissen:

2 Ruhm für einen Assistenten,
3 Münzen für den Manager,
1 Trickerion-Splitter für den Ingenieur.

- ▶ **Regieplan:** Ruhm, Münzen und Trickerion-Splitter wie unten auf dem Regieplan angeben.

[VII] ENDE DER SPIELRUNDE

[VII.I] MITARBEITER BEZAHLEN

- ▶ **1 Münze** pro eingesetztem **Handlanger** – außer dem Handlanger auf dem **Assistenten-Tableau**.
- ▶ **2 Münzen** pro eingesetztem **Spezialisten**,

*Wer Löhne nicht bezahlen kann, verliert **2 Ruhm** pro nicht gezahlter Münze.*

[VII.II] MITARBEITER KEHREN ZURÜCK

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

[VII.III] BESTELLTE REQUISITEN TREFFEN EIN

Bewegt die bestellten Requisiten vom Bestellplatz auf den entsprechend gelegenen Marktstand; die dort befindliche Ware wird abgelegt. Ein per Eilbestellung bereitgestelltes Requisite geht ebenfalls zurück in den Vorrat.

[VII.IV] REGIEPLÄNE VORRÜCKEN

- ▶ Bewegt alle Regiepläne im Uhrzeigersinn weiter. Beginnend mit der 3. Runde kommt der jeweils letzte Regieplan (ganz rechts) aus dem Spiel.

***Trickplättchen** dieser Regieplänen, gehen zurück in den Vorrat der entsprechenden Spieler, **nicht** zurück auf deren Trickkarten.*

- ▶ Legt die oberste Karte des Regieplanstapels offen auf den leeren Platz der am weitesten links liegt. Bei **2/3/4 Spielern** stehen ab der 3. Runde **3/4/5 Regiepläne** zur Verfügung.

*Bei 3 Spielern bleiben der letzte bzw. bei 2 Spielern die letzten beiden Regieplan-Plätze **unbenutzt**. Um daran zu denken, könnt ihr diese Plätze mit unbenutzten Spielsteinen blockieren.*

[VII.V] WERBEPLAKATE & RUNDENZÄHLER

- ▶ Alle Plakatkarten gehen zurück an die Spieler.
- ▶ Bewegt den Trickerion-Stein auf die nächste Position.

[VII.VII] PROPHEZEIUNGEN BEWEGEN

- ▶ Die **aktive Prophezeiung** wird abgelegt.
- ▶ Die Prophezeiung auf dem oberen linken Feld wird zum „**Schicksal**“ der nächsten Spielrunde. Die übrigen Prophezeiungen rücken im Uhrzeigersinn nach.
- ▶ Zieht dann eine **neue Prophezeiung** für das freie Feld.

[VII.VIII] SPEZIELLE AUFTRAGSKARTEN ABLEGEN

Alle verwendeten **speziellen Auftragskarten** kommen verdeckt unter ihren Nachziehstapel. Karten, die unter untätigen Mitarbeitern liegen kommen zurück auf die Hand des Spielers.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet **nach der 5. bzw. der 7. Runde**. Erhältet Ruhm für folgende Kategorien.

Das Maximum an Siegpunkten ist für jeden Spieler pro Kategorie auf 20 SP begrenzt!

- ▶ 1 Ruhm für jeden **Trickerion-Splitter**,
- ▶ 1 Ruhm für **je 3 Münzen**,
- ▶ **Nur ohne Dunkle Gassen**: 2 Ruhm für jeden angestellten **Handlanger**,
- ▶ **Nur ohne Dunkle Gassen**: 3 Ruhm für jeden angestellten **Spezialisten**,
- ▶ 2 Ruhm für jede **ungespielte spezielle Auftragskarte**
- ▶ **36er Trickkarten**: Wenn alle Bedingungen des Tricks (inkl. Requisiten) erfüllt sind, erhält der Spieler den auf der Karte angegebenen **Ruhm**.

Wer die meisten Ruhmespunkte hat, gewinnt. Bei **Gleichstand** gewinnt der Spieler, der höhere Spieler in der Spielreihenfolge.

ORTE & AKTIONEN IM DETAIL

STADTZENTRUM

Lerne neue Tricks, wirb neue Mitarbeiter an und leihe dir Geld von der Bank.

NEUEN TRICK ERLERNEN (3 AP)

Jeder Trick zeigt den **Mindestruhm** (Stern), um ihn zu erlernen. Die **Differenz** kannst Du auch in Münzen bezahlen.

- ▶ Nimm eine beliebige Trickkarte vom Stapel und lege sie auf ein freies Feld auf deinem Tableau. Die Zauberschule des neuen Tricks muss mit dem Würfelsymbol der Residenz Dahlgaards übereinstimmen. Die benötigten Ressourcen musst Du zum Erlernen **nicht** besitzen.

*Tricks der **bevorzugten Zauberschule** des Zauberers können immer gewählt werden (auch ohne Würfel).*

- ▶ Platziere ein **ungenutztes Symbolplättchen** darauf.
- ▶ Drehe den entsprechenden Würfel anschließend auf **X**.

*Du kannst jederzeit einen Trick zurück auf den Stapel legen, im ein Feld auf deinem Tableau frei zu machen. **Alle** verwendeten Symbol- und Trickplättchen kommen zurück in deinen Vorrat.*

Es gibt jede Trickkarte nur 1x!

MITARBEITER EINSTELLEN (3 AP)

- ▶ Wirb einen Mitarbeiter an, dessen Symbol auf einem der **Würfel** zu sehen ist und für den Du einen **Spielstein** besitzt.
- ▶ Drehe den entsprechenden Würfel anschließend auf **X**.

*Erst wenn zum Ende der Runde die Mitarbeiter zurückkehren, kommt dieser neue Mitarbeiter zu deinem Team dazu. **Spezialisten** (max. 1 pro Art) bringen auch ihr Tableau mit.*

GELD BESCHAFFEN (3 AP)

Nimm Münzen entsprechend der **Würfelzahl** eines Bankwürfels aus dem Vorrat und drehe den Würfel anschließend auf **X**.

NEU WÜRFELN (1 AP)

Du darfst **1 Würfel** auf des Stadtzentrums neu werfen.

WÜRFELERGEBNIS ÄNDERN (2 AP)

Du darfst 1 beliebigen Würfel in des Stadtzentrums auf eine beliebige Seite drehen, auch wenn dieser ein **X** zeigt.

MARKTPLATZ

Einen Trick vorzubereiten oder aufzuführen erfordert Requisiten. Diese könnt ihr am Markt erwerben.

EINKAUFEN (1 AP)

Pro Aktionspunkt kannst du bis zu 3 Exemplare einer Requisite kaufen. Zusätzlich ist für jede der Kaufpreis von 1-3 Münzen zu bezahlen.

*Die Requisiten müssen auf dem Markt **ausliegen**.*

*Nimm die **gekauften Requisiten aus dem allgemeinen Vorrat, nicht von der Auslage am Marktplatz**. Jedes Requisit ist beliebig oft vorhanden. Nutzt ggfs. Ersatzplättchen.*

Gekaufte Requisiten legst Du auf die **Requisitenfelder** auf deinem Tableau. Auf jedes Feld passen beliebig viele **identische** Requisitenplättchen. Von jeder Requisite darfst Du aber max. 3 Stück besitzen. Um Platz für andere Requisiten zu schaffen, dürft ihr jederzeit Requisiten in den allgemeinen Vorrat zurücklegen.

***Managertableau**: Requisiten hier zählen so, als ob dort 1 Requisite mehr läge. Das Limit von max. 3 bleibt aber bestehen.*

FEILSCHEN (1 AP)

*Nur zusammen mit der **Einkaufsaktion!***

Pro ausgegebenem Aktionspunkt darfst du den Gesamtpreis der gerade gekauften Requisiten um 1 Münze verringern (min. 1).

BESTELLEN (1 AP)

Um an Requisiten zu gelangen die es auf dem Markt nicht gibt, musst du sie bestellen. Für 1 AP darfst du ein Requisit aus dem Vorrat auf eines der leeren Felder im Bestellbereich rechts auf dem Marktplatz legen; jedes Requisit darf aber nur 1x im Bestellbereich liegen.

*Siehe [VII.III] **Bestellte Requisiten treffen ein***

EILBESTELLUNG (2 AP)

Für 2 AP darfst du ein beliebiges Requisit aus dem Vorrat auf das Feld „Eilbestellung“ in der Mitte des Marktplatzes legen; ersetze ggfs. die vorherige Eilbestellung. Ab sofort kann jeder dieses Requisit ganz normal für **+1 Münze** kaufen. Am Ende der Runde wird das Feld allerdings wieder geleert.

WERKSTATT

*Jeder Spieler besitzt seine eigene **exklusive Werkstatt**. Die Aktionskosten zur Vorbereitung hängen vom jeweiligen Trick ab.*

TRICK VORBEREITEN (3 AP)

Wie viele Aktionspunkte das kostet, steht auf jeder Trickkarte in dem Kreis in der Mitte des Feldes für die Trickplättchen. Ein Mitarbeiter mit ausreichend AP kann mehrere Tricks vorbereiten. Lege so viele Trickplättchen auf die Karte, wie dort überlappende Quadrate zu sehen sind; die Trickplättchen müssen das gleiche Symbol zeigen, das du dem Trick zugewiesen hast.

TRICKS ORDNETN (1 AP)

Bewege 1 Trickkarte auf das Tableau des **Ingenieurs** oder lass die Trickkarte dort mit einer anderen den Platz tauschen.

REQUISITEN SORTIEREN (1 AP)

Bewege einen Requisitenstapel auf ein Vorzugs-Requisitenfeld des **Managers** oder lass die Requisiten dort den Platz tauschen.

HANDLANGER UMQUARTIEREN (1 AP)

Bewege einen **Handlanger** (ggfs. einschließlich seiner Auftragskarte) auf das Tableau der **Assistentin**, wenn dort noch niemand wohnt. **Dieser arbeitet ab sofort ohne Bezahlung**.

THEATER

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

UNTERSCHIEDE ZU ANDEREN ORTEN

- ▶ **Aufführungstage**: Alle Arbeitsplätze im Theater sind einem Wochentag **Do.-So.** zugeordnet. Du musst dich für einen dieser Tage entscheiden. Sobald einer deiner Mitarbeiter im Theater eingesetzt ist, ist dieser Tag für dich reserviert - kein anderer Spieler darf hier Mitarbeiter einsetzen. Nur 1 Tag pro Spieler.
- ▶ **Mitarbeiter nicht verstärken**: Im Theater könnt ihr **keine Trickerion-Splitter** einsetzen, um zusätzliche AP zu bekommen.
- ▶ **Bühnenplätze**: Die unterste der 3 Arbeitsplatzreihen ist die Bühne; hier dürft ihr **nur den Zauberer** selbst einsetzen.

TRICK AUFBAUEN (1 AP)

Du darfst 1 Trickplättchen von einer deiner Trickkarten auf einen freien Platz auf einem ausliegenden Regieplan legen. Dort bleibt

das Plättchen, bis der Trick aufgeführt wird oder der Regieplan am Ende einer Runde abgeworfen wird.

- ▶ Die Ecke des Trickplättchens, die das **Symbol der Zauberschule** dieses Tricks zeigt, muss in einem der Kreise liegen, die jeweils 2 Tricks **miteinander verbinden**.
- ▶ Auf einem Regieplan können nie 2 Tricks desselben Symbols von 1 Spieler enthalten sein (z.B. 2 blaue Pik).

***Trickroutinen**: Schließen nach dem Aufbau **2 Symbole der gleichen Zauberschule** einen Verbindungskreis, bilden diese Tricks eine Routine. Du bekommst sofort eine Belohnung, deren Höhe vom Mindestruhm des Tricks abhängt, der gerade aufgebaut wurde. Falls der Kreis das Symbol eines **Trickerion-Splitters** zeigt, bekommst außerdem jeder beteiligte Spieler 1 **Trickerion-Splitter** (aber keiner mehr als 1).*

NEU PLANEN (1 AP)

Du darfst ein **eigenes** Trickplättchen von einem Regieplan nehmen und es auf einen freien Platz des gleichen oder eines anderen Regieplans legen. Entstehen durch diese Aktion Trickroutinen, gibt es jedoch dafür **keine Belohnung**.

AUFFÜHREN (0 AP)

Diese Aktion kann nur der Zauberer selbst ausführen, wenn er im Theater eingesetzt wird; sie wird während der darauffolgenden Phase „**Vorstellung geben**“ abgehandelt. Während der Phase „**Mitarbeiter einsetzen**“ legst du deinen Zauberer auf einen der Bühnenplätze des Theaters.

Das bewirkt keine sofortige Aktion (die Aktionspunkte des Zauberers verfallen). Der Effekt folgt erst während der Vorstellung.

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

DUNKLE GASSEN

*Hier können die **regulären Auftragskarten** durch eine **Prise schmutziger Tricks** gewürzt werden. Mit einem Besuch bei dem **Wahrsager** könnt ihr sogar die **Zukunft beeinflussen**.*

ZIEHE DIE 1. SPEZIELLE AKTIONSKARTE (1AP)

Ziehe die **obersten 2 Karten** eines beliebigen Stapels spezieller Auftragskarten, wähle **1 Karte** und behalte sie. Diese Aktion kann **nur 1x** pro eingesetztem Mitarbeiter gewählt werden.

ZIEHE WEITERE SPEZIELLE AKTIONSKARTEN (2 AP)

Wie „**Ziehe die erste Karte**“, kostet jedoch 2 Aktionspunkte.

SPIEL MIT DEM SCHICKSAL (1 AP)

Bewege die zukünftigen Prophezeiungen im Uhrzeigersinn.

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