



ТРИКЕРИОН

ИСКУССТВО ИЛЛЮЗИИ

ПРЕЕМНИК ДАЛГАРДА ОДИНОЧНАЯ ИГРА

ДАВИД ТУРЦИ И БЕНДЖАМИН ТИМАН

ПРАВИЛА ИГРЫ

СОСТАВ ИГРЫ

17 КАРТ ПЛАНОВ
ПРЕЕМНИКА



9 ДЛЯ ИГРЫ С
«АКАДЕМИЕЙ»



8 ДЛЯ ИГРЫ БЕЗ
«АКАДЕМИИ»



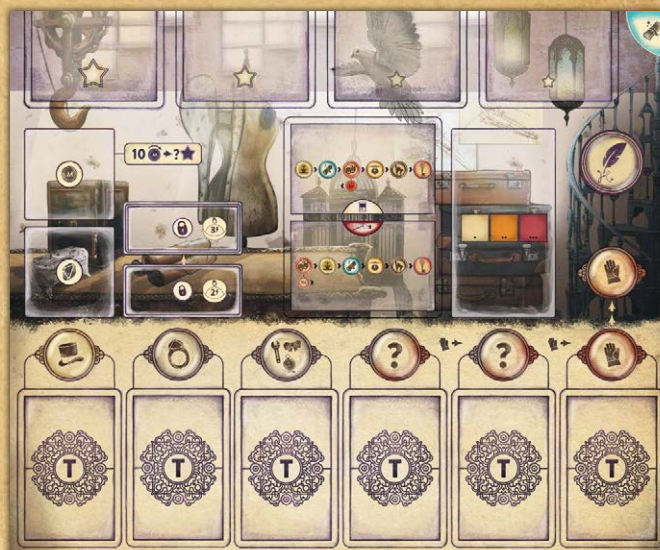
12 КАРТ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ
ДЛЯ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ



2 ЖЕТОНА
ПОДГОТОВКИ К РАУНДУ



5 КУБИКОВ
ПОДГОТОВКИ К РАУНДУ



1 ПЛАНШЕТ ПРЕЕМНИКА

ИСПОЛЬЗУЙТЕ КАРТЫ ИЛЛЮЗИОНИСТОВ СТОРОНОЙ С СИМВОЛОМ .

ВСТУПЛЕНИЕ

В Магории наступили тёмные времена. Преемник Далгарда не смог совладать с непомерной силой трикерииона, заигрывание с могуществом камня затмило его рассудок. Золотой век Магории остался в прошлом: город увядает под гнётом тирана. Есть лишь один способ поколебать авторитет преемника и свергнуть его власть в Магории — схлестнуться с безумцем в поединке исполнителей и превзойти его в искусстве иллюзии. Жребий выпал вам.

В одиночном режиме вы сыграете против преемника Далгарда — полностью автоматизированного и весьма непростого соперника. Различные уровни сложности сделают его достойным противником даже для самых опытных игроков.

Для игры в одиночном режиме нужен модуль «Кривая улочка».

В этих правилах описан вариант одиночной игры с «Академией Далгарда». Особенности одиночной игры без «Академии» см. на с. 14.

СОВМЕСТИМОСТЬ

КРИВАЯ УЛОЧКА	✓
ДУЭЛЬ ИЛЛЮЗИОНИСТОВ	!
НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ	✗
АКАДЕМИЯ ДАЛГАРДА	✓
РАСЦВЕТ ТЕХНОЛОГИЙ	✓

В одиночном режиме нельзя использовать карты возможностей иллюзионистов («Новые возможности») и карты подготовки к раунду («Дуэль иллюзионистов») из дополнения «Дары Далгарда».

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Ваш автоматизированный соперник (бот) далее в этих правилах будет называться просто преемником.

ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

Проведите общую подготовку к игре вдвоём по обычным правилам со следующими изменениями:

1 Сформируйте колоду представлений не из карт базового набора, а из карт представлений для одиночной игры.

ПРИМЕЧАНИЕ. Карты представлений для одиночной игры действуют так же, как и карты представлений из «Дуэли иллюзионистов». Можете смешивать их как в одиночной игре, так и при игре вдвоём.

2 Перед подготовкой стопки пророчеств уберите из игры следующие жетоны пророчеств:



ПОДГОТОВКА ИЛЛЮЗИОНИСТОВ

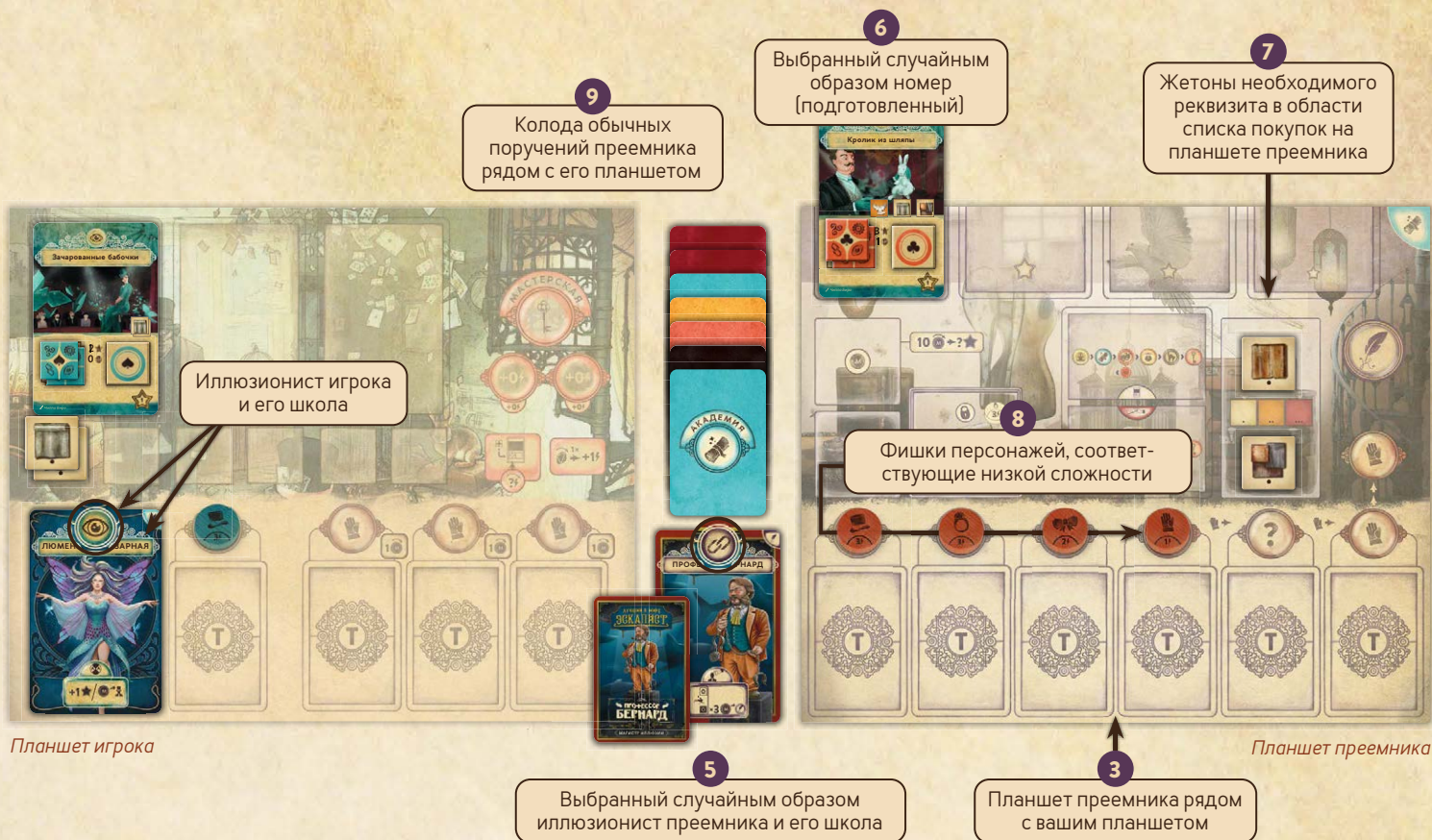
Подготовьте своего иллюзиониста по обычным правилам. Затем следуйте особым правилам подготовки преемника:

3 Поместите **планшет преемника** рядом со своим, стороной с 6 ячейками персонажей вверх. Преемнику не нужен ни обычный планшет игрока, ни планшеты специалистов — оставьте их в коробке.

4 Выберите цвет для преемника. Положите рядом с его планшетом все **жетоны номеров**, **маркеры символов**, **маркеры академии**, **фишки персонажей** и **фишки флагов** выбранного цвета.



Игровое поле



5 Выбрав себе иллюзиониста, уберите карты иллюзионистов той же школы в коробку. Из оставшихся карт случайным образом выберите **иллюзиониста** для преемника (он будет относиться к другой школе). Поместите эту карту и соответствующую **карту афиши** рядом с планшетом преемника, стороной с символом вверх.

ПРИМЕЧАНИЕ. Подробнее о способностях иллюзионистов в игре против преемника см. на с. 15.

6 Возьмите 3 карты номеров 1-го уровня, которые относятся к школе преемника (все, кроме карты, где необходим только обычный реквизит одного вида). Выберите из этих карт 1 случайную и поместите её в крайнюю левую ячейку планшета преемника, остальные верните в особняк Далгарда. Это **начальный номер** преемника. **Подготовьте его**, положив на него указанное на карте количество жетонов номера.

7 Поместите по 1 жетону **реквизита** каждого вида, необходимого для подготовки этого номера, в **список покупок** на планшете преемника (область в правой части планшета с символами реквизита трёх типов).

8 Выберите **сложность**. Возьмите **фишки персонажей**, как указано в таблице, и разместите их в ячейках планшета преемника слева направо в следующем порядке: *иллюзионист* → *протеже* → *другие специалисты* → *ученики*.

ПРИМЕЧАНИЕ. Для преемника нет разницы между специалистами, кроме протеже.

Сложность	Иллюзионист	Протеже	Специалист	Ученик
Низкая	1	1	1	1
Средняя	1	1	1	2
Высокая	1	1	2	1

9 Сформируйте **колоду поручений** преемника: 2 карты обычных поручений в театре, 1 в центре, 1 в академии, 1 на рынке, 1 в кривой улочке, 1 в мастерской. Поместите эту колоду рядом с планшетом преемника.

10 Вы всегда начинаете партию первым игроком (таким образом, вы получаете 12 монет при игре с «Академией»). Поместите фишку преемника в третью ячейку области очерёдности хода. Преемник не получает ни монет, ни осколков при подготовке к партии.

ПРИМЕЧАНИЕ. Преемник хранит монеты и осколки в **сейфе** (две области с соответствующими символами в левой части его планшета). В начале игры сейф преемника пуст.



- 11 Сформируйте колоду планов преемника из планов представлений (карты с символами в верхней и нижней частях) и планов подготовки (карты с символом только в верхней части) следующим образом:



- Возьмите 1 случайный план представления и поместите на стол лицевой стороной вниз — это нижняя карта колоды.



- Перемешайте 1 план подготовки и 2 плана представлений. Поместите 2 случайные карты лицевой стороной вниз на нижнюю карту. Оставшийся план уберите в коробку, не открывая.



- Перемешайте 2 плана подготовки и 1 план представления и поместите их лицевой стороной вниз на предыдущие карты.



- Поместите 1 из 2 оставшихся планов подготовки лицевой стороной вниз наверх колоды. Вторую карту уберите в коробку, не открывая.



ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

ФАЗА БРОСКА КУБИКОВ

После кубиков центра бросьте кубики подготовки к раунду (в каждом раунде разные, см. далее). Затем возьмите жетоны блокировки (из дополнения «Академия Далгарда») и в соответствии с символами, выпавшими на кубиках, закройте ими по 2 ячейки в центре, на рынке, в кривой улочке и в академии, а также 2 дня недели в театре.

- Раунд I.** Бросьте все 5 кубиков подготовки к раунду и поместите их в соответствующие локации: жёлтый в центр, оранжевый на рынок, чёрный в кривую улочку, синий в академию, красный в театр.



- Раунд II.** Выберите ровно 2 из 5 кубиков подготовки к раунду и перебросьте их. Поместите под каждый из них жетон подготовки к раунду.



Жетон подготовки к раунду



Жетон блокировки



ПРИМЕР 1

Вы решили перебросить жёлтый и чёрный кубики подготовки к раунду (в центре и в кривой улочке). Переместите жетоны блокировки в этих локациях согласно результатам броска, затем поместите под оба кубика жетоны подготовки к раунду.

- **Раунды III–VII.** Выберите ровно 2 из 5 кубиков подготовки к раунду и перебросьте их, соблюдая следующие ограничения:
 - » Нельзя перебрасывать кубики, отмеченные жетонами подготовки к раунду.
 - » Если красный кубик (в театре) не отмечен жетоном подготовки к раунду, вы обязаны перебросить его.
 - » Перебросив 2 кубика, переместите жетоны подготовки к раунду под них.

ПРИМЕР 2

Вы не можете выбрать кубики, отмеченные жетонами подготовки к раунду в прошлом примере: жёлтый и чёрный (в центре и в кривой улочке). Вы обязаны перебросить красный кубик (в театре), так как под ним нет жетона подготовки к раунду. Вторым кубиком вы выбираете синий (в академии), перебрасываете их и закрываете жетонами блокировки соответствующие ячейки в этих локациях.



Таким образом, в каждом раунде вам будут доступны разные ячейки персонажей и дни недели, а вы сможете в некоторой степени влиять на смену доступных ячеек.

ФАЗА ОПРЕДЕЛЕНИЯ ОЧЕРЕДНОСТИ

В этой фазе нет изменений, следуйте обычным правилам, как при игре вдвоём. Преемник может занимать 1-ю или 3-ю ячейки в области очередности, в зависимости от его и вашей славы.

ФАЗА РЕКЛАМЫ

Преемник вывешивает афишу каждый раунд, при этом не платит за неё монеты, но получает славу.

ФАЗА ПОРУЧЕНИЙ

Выкладывайте карты поручений по обычным правилам, но лицевой стороной вверх – в одиночной игре их не от кого скрывать.

Выложив свои карты поручений, проведите фазу поручений за преемника по следующим правилам:

- 1 Сбросьте карту плана, использованную в прошлом раунде (пропустите этот шаг в первом раунде).
- 2 Возьмите верхнюю карту из колоды планов.
 - Если это план представления (символы в верхней и нижней частях), поместите карту в **верхнюю** ячейку в центре планшета преемника.
 - Если это план подготовки (символ только в верхней части), поместите карту в **нижнюю** ячейку в центре планшета преемника.

Затем распределите карты поручений между персонажами:

- Кладите карты поручений в ячейки под фишками персонажей слева направо, в соответствии с указаниями на карте плана.
- Используйте карты особых поручений (которые преемник получает в кривой улочке), **только** если локация на плане отмечена символом особого поручения.
- Пропускайте локации на плане, отмеченные символом особого поручения, если у преемника нет соответствующих карт особых поручений.



У преемника может быть больше или меньше фишек персонажей, чем локаций в плане. Не обращайте внимания на лишние фишки и локации.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В этой фазе вы с преемником по очереди выставляете персонажей в локации и выполняете действия, как при обычной игре вдвоём.

Когда наступает ход преемника, сначала определите, какого персонажа выставить, согласно описанному ниже порядку, затем обратитесь к разделу соответствующей локации, чтобы выполнить действия этим персонажем.

Для определения этого порядка вводится два новых понятия: **настроение** преемника и **спорные локации**.

НАСТРОЕНИЕ ПРЕЕМНИКА

Преемник может находиться в одном из двух настроений: **в хлопотах** или **готов к свершениям**.

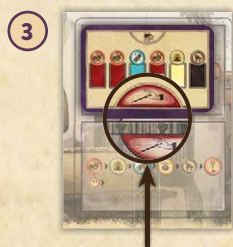
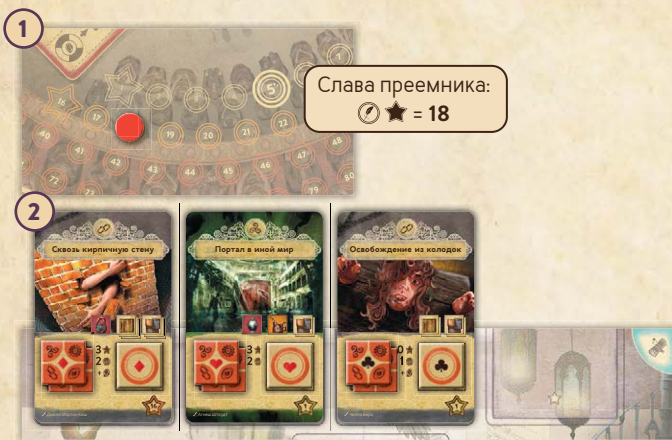
- Преемник готов к свершениям, если в этом раунде он использует план представления (символы в верхней и нижней частях) **и** у него есть хотя бы 1 номер наивысшего доступного ему уровня. Когда преемник готов к свершениям, карта плана должна находиться в **верхней** ячейке.
- В остальных случаях преемник в хлопотах, и карта плана должна находиться в **нижней** ячейке.

Настроение преемника может измениться в фазе поручений, а также при преодолении им порога в 16 или 36 славы или при получении новой карты номера.

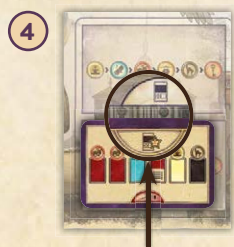
Когда преемник меняет настроение, **немедленно** сдвигайте карту плана (вверх или вниз).

ПРИМЕР

Преемник заработал 18 славы, и теперь ему доступны номера 2-го уровня ①. Получив номер 2-го уровня «Сквозь кирпичную стену», преемник становится готов к свершениям ② – передвиньте карту плана в верхнюю ячейку ③. Если бы у преемника в мастерской не было номера наивысшего доступного ему уровня, преемник был бы в хлопотах ④.



Символы представления:
преемник готов к свершениям



Символы номера:
преемник в хлопотах

СПОРНЫЕ ЛОКАЦИИ

Локация считается **спорной**, если и у вас, и у преемника есть хотя бы по 1 персонажу с поручением в этой локации, которого **ещё не выставили**.

ИСКЛЮЧЕНИЯ. Театр не считается спорной локацией, если у вас или у преемника из всех персонажей с поручениями в театре остался невыставленным только иллюзионист. Мастерская никогда не может быть спорной локацией.

В свой ход преемник выставляет персонажей по следующим правилам:

- Он выставляет персонажа в спорную локацию, если это возможно. Если нет, то он выставляет его в не спорную локацию.
- Если спорных локаций несколько или если остались только не спорные, преемник выбирает локации в следующем порядке:
 1. Театр (самый ранний доступный день) – если преемник готов к свершениям.
 2. Центр.
 3. Академия.
 4. Театр (самый поздний доступный день) – если преемник в хлопотах.
 5. Рынок.
 6. Кривая улочка.
 7. Мастерская.

Этот алгоритм также изображён на планшете преемника в свободной ячейке планов.

Порядок, если преемник в хлопотах



Порядок, если преемник готов к свершениям



- Если у нескольких персонажей есть поручения в одной локации:
 - » В центр преемник всегда выставляет персонажей, начиная с левого (то есть у кого больше f).
 - » В театр преемник всегда выставляет персонажей, начиная с левого, **кроме** иллюзиониста, который выставляется последним.

Всякий раз, выставляя персонажа преемника, проверяйте эти условия, ведь настроение преемника и спорность локации могут измениться после каждого действия.

НАПОМИНАНИЕ. Обычно преемник выставляет персонажей не слева направо, а в соответствии с порядком выбора локаций.

ОЧКИ ДЕЙСТВИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

В большинстве случаев поведение персонажей преемника в локациях зависит от количества их ⚡. Общее количество ⚡ персонажа высчитывается по обычным правилам: базовые ⚡ персонажа складываются с модификатором ячейки.

При этом учитывайте следующие особенности:

- В любой локации, кроме театра, преемник выставляет персонажей в первую свободную ячейку (то есть в ту, модификатор которой больше).
- Персонажи преемника игнорируют модификаторы +1 ⚡ и -1 ⚡ ячеек театра.
- Преемник никогда не тратит осколки.
- Персонажи преемника, выставленные с помощью карт особых поручений, всегда получают +1 ⚡ вместо эффекта карты, описанного текстом.

В редких случаях, когда у персонажа преемника оказывается 6 ⚡, преемник получает 1 славу. Считайте, что у этого персонажа только 5 ⚡.



Когда преемник выставляет персонажа в центр, прежде всего определите, как много кубиков он использует и повернёт символом «Х» вверх. Это зависит от количества ⚡ выставленного персонажа и выбранной сложности.

Сложность	1 ⚡	2 ⚡	3 ⚡	4 ⚡	5 ⚡
Низкая	1 кубик	1 кубик	1 кубик	2 кубика	2 кубика
Средняя	1 кубик	1 кубик	1 кубик	2 кубика	3 кубика
Высокая	1 кубик	1 кубик	2 кубика	3 кубика	4 кубика

Если кубиков без символа «Х» меньше необходимого количества, перебросьте 1 кубик с символом «Х» (если таких кубиков несколько, выбирайте в следующем порядке: кубик особняка → кубик специалиста → кубик банка → кубик ученика). Если снова выпал символ «Х» или преемнику не доставало более одного кубика, он просто использует меньше кубиков.

Выполняйте следующие действия за преемника, пока не повернёте символом «Х» вверх указанное количество кубиков.

ВАЖНО

Выполняйте действия из списка по порядку, не возвращайтесь к его началу.

1 Если у преемника меньше двух номеров наивысшего доступного ему уровня или у него есть хотя бы 36 славы: **поверните кубик особняка символом «Х» вверх** (левый, если доступны оба), затем:

- Выберите случайный номер из особняка Далгарда наивысшего доступного преемнику уровня и школы, соответствующей символу на кубике (школы его иллюзиониста, если на кубике символ «?»).

👉 **ИСКЛЮЧЕНИЕ.** Карты номеров 1-го уровня, для которых необходим только обычный реквизит одного вида, не участвуют в этом выборе.

- Если на планшете преемника нет свободных ячеек номеров, верните карту номера из крайней правой ячейки в особняк Далгарда, уберите в запас преемника её маркер символа, маркер академии (если есть) и жетоны номера, в том числе с карт представлений.
- Поместите карту нового номера на планшет преемника так, чтобы вознаграждение номеров убывало слева направо. Вознаграждение сравнивается по ★, затем (при равенстве) по ♣, затем по ♠. Перемещайте карты старых номеров при необходимости.
- Немедленно подготовьте этот номер.
- Поместите необходимый для этого номера реквизит в список покупок преемника: по 1 жетону каждого вида, которого там ещё нет.

2 Если на кубике специалиста выпал символ персонажа, которого нет у преемника, **поверните кубик специалиста символом «Х» вверх** и поместите соответствующую фишку преемника в трактир. В конце раунда, на этапе возвращения персонажей, этот специалист присоединится к команде преемника.

3 Если кубик ученика доступен, у преемника менее 4 учеников и в сумме не более 6 персонажей, **поверните кубик ученика символом «Х» вверх** и поместите соответствующую фишку преемника в трактир. В конце раунда, на этапе возвращения персонажей, этот ученик присоединится к команде преемника.

4 Если оба кубика банка доступны, **поверните тот из них, на котором изображено больше монет, символом «Х» вверх** и поместите соответствующее количество монет в сейф преемника (в область с символом монеты).

5 Если 1 кубик банка доступен, **поверните его символом «Х» вверх** и поместите соответствующее количество монет в сейф преемника.

6 Если кубик ученика доступен и у преемника менее 4 учеников, **поверните кубик ученика символом «Х» вверх** и поместите соответствующую фишку преемника в трактир. В конце раунда, на этапе возвращения персонажей, этот ученик присоединится к команде преемника.

Дойдя до конца списка, преемник завершает ход.

1 Слава преемника: ⚡ ★ = 18

Преемник выбирает случайный номер 2-го уровня школы своего иллюзиониста



Иллюзионист выставлен в первую свободную ячейку центра

Кубик банка с наибольшим значением повернут на «X»



У преемника нет карт номеров 2-го уровня

Карта плана преемника

Случайно выбранный номер «Сквозь кирпичную стену» сдвигает другие карты вправо

Монеты из банка в сейфе преемника

Реквизит, помещённый в список покупок

ПРИМЕР

У преемника 18 славы ①. В соответствии с картой плана ② преемник выставляет иллюзиониста в центр, в первую свободную ячейку ③, то есть в ячейку «+1». Таким образом, у иллюзиониста получается в сумме 4 ⚡. Вы играете на низкой сложности, поэтому преемник использует 2 кубика. У него нет номеров 2-го уровня ④, и он поворачивает единственный доступный кубик особняка символом «X» вверх. Поскольку на этом кубике был символ «?» ⑤, преемник получает случайный номер 2-го уровня, относящийся к школе его иллюзиониста. Этим номером становится «Сквозь кирпичную стену». Новый номер нужно поместить в крайнюю левую ячейку на планшете преемника, сдвинув остальные номера вправо, так как вознаграждение за него больше, чем за «Портал в иной мир» ⑥. Подготовьте новый номер и поместите по 1 жетону необходимого реквизита каждого вида в список покупок ⑦. Кубики специалиста и ученика недоступны, поэтому преемник переходит к кубикам банка, выбирает левый (на нём 6 монет) и поворачивает его символом «X» вверх ⑧. Поместите эти монеты в сейф преемника ⑨.



Когда преемник выставляет персонажа на рынок, сделайте следующее:

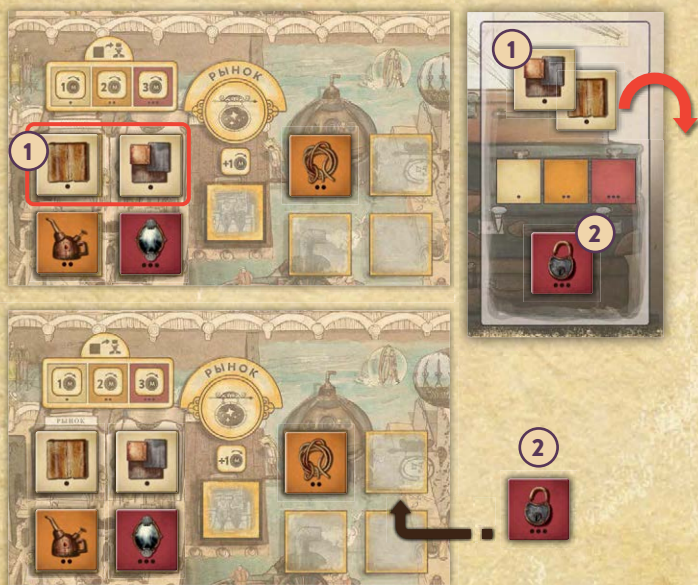
- 1 Уберите из списка покупок весь реквизит, который есть в ассортименте рынка (в том числе в ячейке срочных заказов).
- 2 Выберите случайный реквизит из списка покупок и поместите жетон того же вида из общего запаса в первую свободную ячейку в области заказа (слева направо, сверху вниз).

Повторяйте шаг 2, пока не выполнится одно из следующих условий:

- В области заказа не осталось свободных ячеек.
- Весь реквизит из списка покупок стал частью ассортимента рынка.
- Преемник заказал по 1 жетону реквизита на каждое ⚡ своего персонажа.

ПРИМЕР

В списке покупок преемника 3 жетона реквизита: металл, дерево и замок. Металл и дерево можно купить на рынке, поэтому преемник сбрасывает эти жетоны ①. Замок нет в ассортименте рынка, поэтому преемник добавляет в область заказа жетон замка из общего запаса ②.



Когда преемник выставляет персонажа в кривую улочку, сделайте следующее:

- 1 Бросьте монету, чтобы определить, сдвигать пророчества на 1 ячейку по часовой стрелке или нет.
- 2 Добавьте в колоду поручений преемника карты особых поручений в соответствии с количеством ⚡ выставленного персонажа и выбранной сложностью. Берите карты по одной, каждый раз выбирая колоду той локации, карт особых поручений в которой у преемника меньше всего (не считая выложенных под фишками). Если таких колод несколько, выбирайте в следующем порядке: театр → центр → академия → рынок → мастерская.

Сложность	1 ⚡	2 ⚡	3 ⚡	4 ⚡	5 ⚡
Низкая	1x	1x	1x	2x	2x
Средняя	1x	1x	2x	2x	3x
Высокая	1x	2x	2x	3x	3x



Когда преемник выставляет персонажа в академию, прежде всего определите, как много действий он выполнит. Это зависит от количества ⚡ выставленного персонажа и выбранной сложности.

Сложность	1 ⚡	2 ⚡	3 ⚡	4 ⚡	5 ⚡
Низкая	1x	1x	1x	2x	2x
Средняя	1x	1x	2x	2x	2x
Высокая	1x	1x	2x	2x	3x

Выполняйте следующие действия за преемника, пока не выполните указанное в таблице количество действий.

ВАЖНО

Выполняйте действия из списка по порядку, не возвращайтесь к его началу.

1 Если у преемника меньше двух тайн, он проникает в тайну. Поместите случайный доступный жетон тайны (из верхней или нижней ячейки) в нижнюю свободную ячейку тайны на его планшете. Каждый такой жетон увеличивает количество базовых ⚡ протезе преемника. Когда протезе получит 2 базовых ⚡, переверните его фишку. Когда он получит 3 базовых ⚡, замените его фишку другой, на которой напечатано «3 ⚡». Жетоны тайн не наделают протезе способностями, они влияют только на его очки действия.

2 Если ваших флагов в академии не меньше, чем флагов преемника, у него остался хотя бы 1 флаг в запасе и в академии есть хотя бы 1 свободная ячейка комнаты, преемник реставрирует:

- Если в сейфе преемника не более 4 монет, он выбирает среди всех ячеек доступный ему уровень вложений с наименьшей стоимостью.
- Если в сейфе преемника хотя бы 5 монет, он выбирает среди всех ячеек доступный ему уровень вложений с наибольшей стоимостью.
- Преемник получает славу согласно своему вложению. Поместите случайный жетон комнаты соответствующего типа и уровня в ячейку комнаты. Поместите флаги преемника в ячейки рядом с комнатой (в количестве согласно текущему раунду).
- Уберите из сейфа преемника 9 монет. Если в его сейфе менее 9 монет, уберите все.

ПРИМЕЧАНИЕ. Стоимость реставрации, указанная на жетоне, для преемника не важна.

- Если есть несколько уровней вложений с одинаковой стоимостью (наименьшей или наибольшей), выбирайте сторону с лекториями в нечётных раундах (I, III, V и VII) и сторону со студиями в чётных (II, IV и VI). Если подходящих ячеек комнат несколько, выбирайте сверху вниз.


3 Если у преемника есть хотя бы 1 номер, не находящийся ни в лектории, ни в студии, и хотя бы в одной лектории есть свободная ячейка, преемник объявляет лекции. Поместите маркер академии в лекторий:

- Если у преемника несколько подходящих номеров, выберите **крайний правый** на его планшете.
- Выберите лекторий наивысшего уровня с хотя бы 1 свободной ячейкой и поместите маркер академии в его верхнюю свободную ячейку.

ПРИМЕЧАНИЕ. В отличие от вас преемник не получает бонус, если помещает номер в лекторий того же уровня.

4 Если у преемника есть хотя бы 1 номер, не находящийся ни в лектории, ни в студии, и хотя бы в одной студии

есть свободная ячейка, преемник обрабатывает номер. Поместите маркер академии в студию:

- Если у преемника несколько подходящих номеров, выберите **крайний левый** на его планшете.
- Выберите студию наивысшего уровня с хотя бы 1 свободной ячейкой и поместите маркер академии в верхнюю свободную ячейку этой студии. При этом игнорируйте ячейки, снижающие требования при подготовке номера, будь то необходимый реквизит или затрачиваемые ⚡.
- Если рядом с выбранной ячейкой изображён символ , немедленно поместите дополнительный жетон номера на карту этого номера.

5 Если у преемника остались непотраченные действия, выполняйте шаги 3 и 4 поочерёдно. Если преемник не может ни объявить лекции (шаг 3), ни обработать номер (шаг 4), потому что в лекториях и студиях нет свободных ячеек или у преемника не осталось подходящих номеров, преемник реставрирует — перейдите к шагу 2, даже если у него больше флагов в академии, чем у вас. Если после этого у преемника остались непотраченные действия, продолжайте выполнять шаги 3 и 4 поочерёдно.

ВАЖНО

В чётных раундах (II, IV и VI) порядок меняется: преемник пытается сначала обработать номер (шаг 4) и только потом объявить лекции (шаг 3).

ПРИМЕР (ШАГИ 1–2)

У преемника 18 славы **1**. Он выставляет протезе в первую свободную ячейку академии. На планшете преемника уже есть 1 жетон тайны, поэтому у протезе 4 ⚡ (базовые 2 ⚡ и модификатор ячейки «+2 ⚡»). Вы играете на низкой сложности, поэтому преемник выполняет 2 действия. На его планшете менее двух жетонов тайн, поэтому первым действием он проникает в тайну: переместите случайный жетон тайны с поля академии в нижнюю свободную ячейку на планшете преемника **2** и замените его фишку протезе фишкой с 3 ⚡ **3**. У вас с преемником одинаковое количество флагов в академии, поэтому вторым действием преемник реставрирует. У него 6 монет, и он выбирает уровень вложений с наибольшей стоимостью среди всех ячеек комнат — поместите в соответствующую ячейку случайный жетон студии 2-го уровня **4**. Преемник получает за реставрацию 5 славы **5**. Поместите 3 его флага в академию, так как сейчас раунд III **6**, и уберите 6 монет из его сейфа **7**.



1

Слава преемника до начала действий: ★ = 18

ПРИМЕР (ШАГИ 1–2)

7

2

3

4

6

5

Помещённые флаги

Слава преемника после реставрации:
 ★ = 23
 → 5 ★

Случайно выбранный жетон студии соответствующего уровня



Доступные маркеры академии

1

2

Чётный раунд

Нечётный раунд

ПРИМЕР (ШАГИ 3–4)

У преемника есть 2 номера, не находящихся ни в лектории, ни в студии, и он может поместить в академию 1 маркер. В чётном раунде поместите маркер академии левого номера в студию наивысшего уровня, в верхнюю свободную ячейку, игнорируя ячейки, уменьшающие требования при подготовке ①. В нечётном раунде поместите маркер академии правого номера в лекторий наивысшего уровня, в верхнюю свободную ячейку ②.





Когда преемник выставляет персонажа в мастерскую, ничего не происходит.



Когда преемник выставляет в театр **иллюзиониста**, он всегда занимает ячейку сцены и больше ничего не делает.

Когда преемник выставляет в театр **любого другого персонажа**, он всегда включает номера в представления.

Прежде всего определите, сколько жетонов номеров поместит преемник. Это зависит от количества ⚡ и выбранной сложности. Игнорируйте модификаторы ячеек +1⚡ и -1⚡.

Сложность	1⚡	2⚡	3⚡
Низкая	1x	2x	2x
Средняя	1x	2x	3x
Высокая	2x	3x	4x

Перемещайте жетоны преемника с его карт номеров (начиная с левой) на карты представлений по обычным правилам, пока не переместите указанное в таблице число жетонов или пока они не закончатся.

Выбирайте **карту представления** для каждого жетона в следующем порядке:

- Не выбирайте карту представления, которая покинет игру в конце раунда, пока есть другие возможные варианты.

ИСКЛЮЧЕНИЕ. В последнем раунде это ограничение не действует, ведь у преемника останется лишь один шанс провести представление на любой из трёх карт.

- Из прочих карт выберите ту, на которой уже есть жетон (другого) номера преемника.

ПРИМЕЧАНИЕ. Как и у вас, у преемника может быть только 1 жетон каждого номера на одной карте представления. Но, если номер преемника находится в студии с бонусом , он может разместить второй жетон этого номера на карте представления, где уже есть такой же жетон.

- Если таких карт несколько, выберите из них (а если ни одной — то из всех) карту, на которой уже есть ваш жетон номера.

- Если таких карт несколько, выберите из них (а если ни одной — то из всех) крайнюю левую.
- Если нельзя поместить по правилам жетон текущего номера ни на одну карту представления, перейдите к следующей карте номера (слева направо).

Поместите жетон номера на выбранную карту представления по следующим правилам:

- Поместите жетон так, чтобы создать как можно больше связей (за их создание преемник получает бонусы в славе и осколках):
 - » Выберите ячейку, которая принесёт больше славы за создание связей.
 - » Если номер находится в ячейке студии с бонусом , преемник, как и вы, не обязан располагать символ его школы в круге связи. Учитывайте это при выборе ячейки.
 - » Если несколько ячеек приносят одинаковое количество славы за создание связей, выберите из них ячейку, дающую осколок.
 - » Если несколько ячеек приносят одинаковое количество славы и осколков, выберите верхнюю левую из них.
 - » Если несколько положений жетона в одной ячейке равноценны, выберите любое из них.

ПРИМЕЧАНИЕ. На картах представлений для одиночной игры (и картах из «Дуэли иллюзионистов») изображён «нейтральный» (серый) жетон номера. И вы, и преемник можете создавать связи с ним, как если бы это был настоящий жетон. Нельзя помещать жетоны номеров поверх серых жетонов.

- Если создать связь нельзя, поместите жетон в первую свободную ячейку, выбирая слева направо, сверху вниз.

ВАЖНО

Если преемник поместил на одну карту представления несколько жетонов номеров в течение одного хода, представьте, что он сделал это в наиболее выгодном для себя порядке.

ВАЖНО

Если преемник должен выставить в театр любого персонажа, кроме иллюзиониста, и не может при этом поместить ни одного жетона номера ни на одну карту представления, пропустите это выставление и немедленно перейдите к следующему персонажу преемника! Проверяйте каждый его ход, не изменилась ли ситуация (например, это может произойти, если преемник освоит новый номер).





ПРИМЕР

У преемника есть 2 жетона номера на крайней левой карте («Ловушка для призраков») и 2 жетона номера на второй слева карте («Портал в иной мир»). Преемник выставляет в театр специалиста и, так как вы играете на средней сложности, может поместить 2 жетона номеров на карты представлений. Преемник переместил бы оба жетона с левой карты номера, но на одной из двух доступных карт представлений уже есть жетон «Ловушки для призраков», а значит, включить в представление можно только 1 жетон этого номера. Преемник помещает его на левую карту представления так, чтобы создать связь ①. Преемник переходит к следующему номеру и перемещает жетон «Портала в иной мир» на левую карту представления, где уже находится 1 его жетон и 1 ваш жетон ②. Так как «Ловушка для призраков» — номер 2-го уровня, а «Портал в иной мир» — 1-го, преемник получает бонусы за создание связей, как если бы помещал жетоны в обратном порядке: 2 славы за связь с нейтральным жетоном и ещё 2 славы за связь с жетоном «Портала в иной мир» (итого на 1 славу больше). Также преемник получает осколок за создание связи с нейтральным жетоном.

ФАЗА ПРЕДСТАВЛЕНИЙ


Фаза представлений проходит по обычным правилам. Когда наступает очередь преемника провести представление, он выбирает карту представления с наибольшей суммой бонуса карты и бонуса за связь номеров. Суммарные бонусы сравниваются по ★, затем (при равенстве) по ♣, затем по Ⓜ. При полном совпадении бонусов выберите крайнюю левую из этих карт. Преемник может выбрать только карту, где есть хотя бы 1 его жетон номера.

Выступая организатором, преемник получает бонус за связи номеров и бонус карты представления. Вместо обычных бонусов за специалистов он получает единый бонус за каждого персонажа за кулисами (протее, другого специалиста или ученика) в зависимости от выбранной сложности:

Сложность	Бонусы за персонажей
Низкая	Нет
Средняя	2 Ⓜ за персонажа
Высокая	1 ★ за персонажа

За все свои номера, исполненные им или вами, преемник получает вознаграждение (славу, монеты и осколки) с учётом бонусов студий (если есть). Преемник игнорирует модификаторы вознаграждения за четверг и воскресенье и любые модификаторы от пророчеств.

Жетоны исполненных номеров преемника немедленно возвращаются на карты соответствующих номеров, так что его номера **всегда остаются подготовленными**.

ИСКЛЮЧЕНИЕ. Если на номер, исполненный в театре, действует бонус студии , преемник оставляет жетон этого номера в театре, так же, как это сделали бы вы.

ФАЗА ЛЕКЦИЙ

Преемник получает вознаграждение за номера в лекториях **полностью**, игнорируя модификаторы ячеек лекториев. Кроме того, **не убирайте** жетоны таких номеров из театра или с карт номеров — преемник может продолжать исполнять номера, по которым он проводит лекции.

ФАЗА КОНЦА РАУНДА

ВЫПЛАТА ЖАЛОВАНИЯ

Преемник **не выплачивает жалование**. Вместо этого, если в его сейфе есть хотя бы 10 монет, убирайте по 10 монет, пока в сейфе их не останется менее 10. За каждый убранный десяток преемник получает славу в зависимости от выбранной сложности:

Сложность	Слава за 10 убранных монет
Низкая	2 ★
Средняя	3 ★
Высокая	3 ★

ПРИМЕР

В сейфе преемника есть 23 монеты на этапе выплаты жалования, а вы играете на средней сложности. Преемник убирает в общий запас 20 монет и получает 6 славы.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Если в трактире есть фишки персонажей преемника, поместите их в соответствующие ячейки на его планшете. Сохраняйте порядок фишек: *иллюзионист* → *протеже* → *другие специалисты* → *ученики*, сдвигая учеников вправо при необходимости. Если у преемника больше 6 персонажей, помещайте лишних учеников в область дополнительных учеников.

ОБНОВЛЕНИЕ КАРТ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ

Если на этом этапе вы убираете карту представления с одним или несколькими жетонами номеров преемника, он всё ещё **получает вознаграждение за эти номера**, но на 1 монету и 1 славу меньше за каждый.

ПОДСЧЁТ СЛАВЫ В КОНЦЕ ИГРЫ

В конце игры преемник получает вознаграждение за все номера, жетоны которых остались на картах представлений, но на 1 монету и 1 славу меньше за каждый (преемник не получает славу за оставшиеся у него монеты). Затем добавьте к его славе:

- 1 славу за каждый осколок (не более 20).
- 2 славы за каждую карту особого поручения (не более 20).
- Фиксированный бонус славы за каждую карту номера 3-го уровня (независимо от бонуса карты).
- Бонус славы за каждого персонажа, начиная с 7-го.

Сложность	Бонус за каждый номер 3-го уровня	Бонус за 7-го и 8-го персонажей
Низкая	5 ★	0 ★
Средняя	7 ★	1 ★
Высокая	10 ★	2 ★



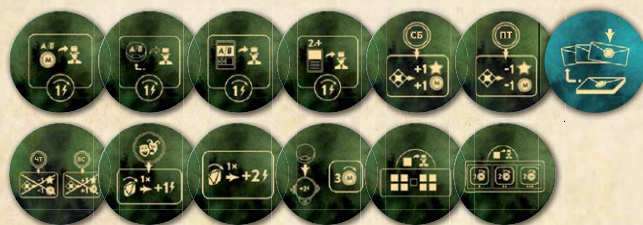
ПРИЛОЖЕНИЕ

«ПРЕЕМНИК ДАЛГАРДА» И ПРОРОЧЕСТВА

Эти пророчества не используются в одиночной игре:



Следующие пророчества влияют только на вас, преемник игнорирует их эффекты:



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ НАСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ

Чтобы сделать игру проще (на любой сложности), игнорируйте способность преемника.

Чтобы сделать игру труднее (на любой сложности), игнорируйте способность своего иллюзиониста, выдайте преемнику дополнительно 8 начальных монет или сделайте и то и другое.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА БЕЗ «АКАДЕМИИ ДАЛГАРДА»

Против преемника Далгарда можно играть и без «Академии». В этом случае в правила одиночной игры вносятся следующие изменения:

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ

- Используйте сторону планшета преемника с 5 ячейками персонажей.
- Не выдавайте преемнику фишки протеже, фишки флагов и маркеры академии.
- Не включайте в колоду поручений преемника карту поручения в академии.
- Сформируйте колоду планов преемника из карт планов для игры без «Академии»:
 - » Возьмите 1 случайный план представления и поместите на стол лицевой стороной вниз — это нижняя карта колоды.
 - » Перемешайте 1 план подготовки и 2 плана представлений. Поместите 2 случайные карты лицевой стороной вниз на нижнюю карту. Оставшийся план уберите в коробку, не открывая.

- » Перемешайте 2 плана подготовки и 1 план представления и поместите их лицевой стороной вниз на предыдущие карты.
- » Поместите наверх колоды оставшийся план подготовки.

ФАЗА БРОСКА КУБИКОВ

Бросайте 4 кубика подготовки вместо 5. Не используйте синий кубик академии.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ: ЦЕНТР

Если кубик ученика доступен, преемник сможет нанять ученика при условии, что у него в сумме не более 5 (а не 6) персонажей.

ФАЗА ЛЕКЦИЙ

Пропустите эту фазу.

ИГРА ПРОТИВ ПРЕЕМНИКА: СПОСОБНОСТИ ИЛЛЮЗИОНИСТОВ

⚙ ШКОЛА ЧУДЕС С МЕХАНИЗМАМИ ⚙



Механикер. Первый в раунде ученик, которого выставляет преемник, получает дополнительно 1⚡.



Электра. Номера преемника, вмещающие 2 или 3 жетона номера (до применения бонусов), вмещают на 1 жетон меньше. Однако преемник получает дополнительное вознаграждение за свои номера: 1 славу, 1 осколок и 1 монету за каждый уровень номера.



Герт ван Огюстен. Реставрируя, преемник всегда выбирает среди всех ячеек доступный ему уровень вложений с наибольшей стоимостью, вне зависимости от количества монет в его сейфе. За каждую проведенную им реставрацию он также получает 1 осколок.

🌀 ШКОЛА ТРЮКОВ С ОСВОБОЖДЕНИЕМ 🌀



Властелин цепей. Первый раз в раунде, помещая жетон номера на карту представления, преемник не обязан располагать символ его школы в круге связи. Он может класть жетон как угодно, чтобы получить наибольшую выгоду.



Алый лотос. Когда преемник проводит представление, он получает дополнительно 1 славу за каждый ваш жетон номера на его карте представления.



Профессор Бернارد. В фазе лекций преемник получает по 3 монеты за каждый маркер академии, находящийся в лектории (вне зависимости от его владельца).

👁 ШКОЛА ОПТИЧЕСКИХ ИЛЛЮЗИЙ 👁



Великий Оптико. Первые X специалистов (в том числе протезе), которых выставляет преемник в каждом раунде, получают дополнительно по 1⚡. Здесь X — количество карт особых поручений, которое вы (а не преемник) выложили в этом раунде для своих персонажей.



Джентльмен. Всякий раз, когда преемник выставляет иллюзиониста в центр, на рынок, в кривую улочку или в академию, он получает столько славы, сколько номеров у него на планшете.



Люмения Лучезарная. Включая номера в представления, преемник получает дополнительно 1 славу (но не осколок) за каждое создание связи номеров.

🌀 ШКОЛА СПИРИТИЧЕСКИХ ОПЫТОВ 🌀



Жрица мистики. Сдвигая пророчества в кривой улочке, преемник меняет грядущее пророчество для следующего раунда на случайное новое.



Духовидец Йоруба. Преемник всегда проводит представление первым, независимо от того, какой день недели он занял.



Анджали. В начале фазы конца раунда, перед этапом выплаты жалования, преемник получает по 2 монеты за каждый жетон тайны у его протезе.

ПАМЯТКА ДЛЯ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЙ ПРЕЕМНИКА

ПРИМЕЧАНИЕ. В свой ход действуйте как обычно, а в ход преемника следуйте особым правилам.

ФАЗА БРОСКА КУБИКОВ

Перебросьте 2 кубика подготовки к раунду, не отмеченные жетонами раунда, начиная с кубика театра.

ФАЗА РЕКЛАМЫ

Вывесите афишу преемника бесплатно.

ФАЗА ПОРУЧЕНИЙ

После того как поместите свои карты поручений, выложите и примените карту плана преемника.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Выставляйте персонажей преемника сначала в спорные локации, затем в не спорные. Порядок (согласно построению) указан на планшете (если у нескольких персонажей поручения в центре или в театре, начинайте слева).

ФАЗА ПРЕДСТАВЛЕНИЙ

Выберите карту представления, где бонус за связь номеров и бонус карты дают в сумме больше ★ (при равенстве: больше ♣ → больше ♠ → левую карту).

Вместо бонусов за специалистов за кулисами преемник получает единый бонус за персонажей:

Сложность	Бонус за персонажей
Низкая	Нет
Средняя	2 ♣ за персонажа
Высокая	1 ★ за персонажа

ФАЗА ЛЕКЦИЙ

Преемник получает вознаграждение полностью. Не убирайте с карт жетоны номеров, находящихся в лекториях.

КОНЕЦ РАУНДА

Вместо выплаты жалования преемник убирает монеты в общий запас и получает славу:

Сложность	Слава за 10 убранных монет
Низкая	2 ★
Средняя	3 ★
Высокая	3 ★

Преемник получает вознаграждение за свои номера на сброшенных картах представления (с -1 ★ и -1 ♣).

ПОДСЧЁТ СЛАВЫ В КОНЦЕ ИГРЫ

Преемник получает вознаграждение (с -1 ★ и -1 ♣) за каждый свой жетон номера на картах представления.

Преемник получает славу за осколки и карты поручений по обычным правилам (но не за монеты), а также за номера 3-го уровня и персонажей, начиная с 7-го.

Сложность	Бонус за каждый номер 3-го уровня	Бонус за 7-го и 8-го персонажей
Низкая	5 ★	0 ★
Средняя	7 ★	1 ★
Высокая	10 ★	2 ★



Сложность	1 ♣	2 ♣	3 ♣	4 ♣	5 ♣
Низкая	1 cube	1 cube	1 cube	1 cube	1 cube
Средняя	1 cube	1 cube	1 cube	1 cube	1 cube
Высокая	1 cube	1 cube	1 cube	1 cube	1 cube

- Освоить номер (если < 2 номеров высшего доступного уровня).
- Нанять специалиста.
- Нанять ученика (если < 6 персонажей и если < 4 учеников).
- Взять монеты (кубик с большим значением).
- Взять монеты (оставшийся кубик).
- Нанять ученика (если < 4 учеников).



Сложность	1 ♣	2 ♣	3 ♣	4 ♣	5 ♣
Низкая	1x	1x	1x	2x	2x
Средняя	1x	1x	2x	2x	3x
Высокая	1x	2x	2x	3x	3x

- Бросьте монету, чтобы определить, сдвигать ли пророчества.
- Возьмите карты особых поручений, начиная с локации, карт особых поручений в которой у преемника меньше всего. При равенстве: театр → Центр → академия → рынок → мастерская.



Сложность	1 ♣	2 ♣	3 ♣	4 ♣	5 ♣
Низкая	1x	1x	1x	2x	2x
Средняя	1x	1x	2x	2x	2x
Высокая	1x	1x	2x	2x	3x

- Проникнуть в тайну (если менее 2 тайн).
- Если олагов меньше, чем у вас, реставрировать с наименьшим (если до 4 ♣) или наибольшим (если от 5 ♣) вложением.
- Объявить лекции.
- Отработать номер.
- Повторить шаги 3 и 4. (В чётных раундах: отработать номер → объявить лекции)



Иллюзионист всегда проводит представление. Любой другой персонаж включает номера в представления, игнорируя модификаторы ячеек за кулисами +1 ♣ и -1 ♣.

Сложность	1 ♣	2 ♣	3 ♣
Низкая	1x	2x	2x
Средняя	1x	2x	3x
Высокая	2x	3x	4x

Помещайте жетоны так, чтобы бонусы были наибольшими. Преемник получает славу и осколки за создание связей.

Порядок выбора карт: с жетоном преемника → с вашим жетоном → крайняя левая.



- Уберите из списка покупок рекевизит, который есть в ассортименте.
- Поместите за каждое ⚡ по 1 жетону рекевизита из списка покупок в область заказа. Не делайте ничего.