

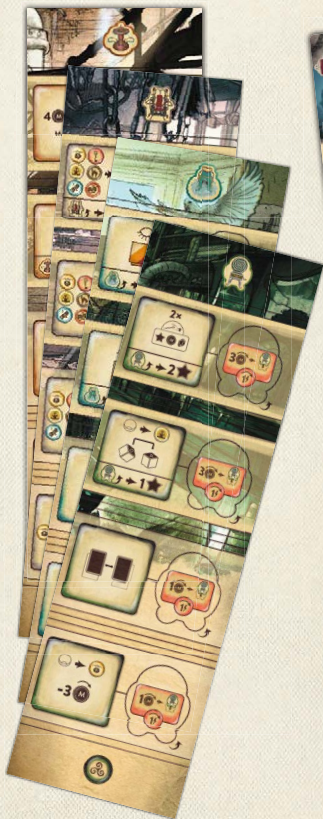
РАСЦВЕТ ТЕХНОЛОГИЙ



ДОПОЛНЕНИЕ



ПРАВИЛА ИГРЫ



4 ПЛАНШЕТА ПРИБОРОВ
(по 1 для каждой школы)



12 КАРТ АВТОРСКИХ НОМЕРОВ
(по 1 для каждого иллюзиониста)



5 КАРТ ОСОБЫХ ПОРУЧЕНИЙ
(по 1 для каждой локации)



16 ЖЕТОНОВ ПРИБОРОВ
(по 4 для каждой школы)



25 ОСКОЛКОВ
ТРИКЕРИОНА



В дополнении «Расцвет технологий» игроки вооружатся последними достижениями прогресса и оборудуют свои мастерские хитроумными приборами.

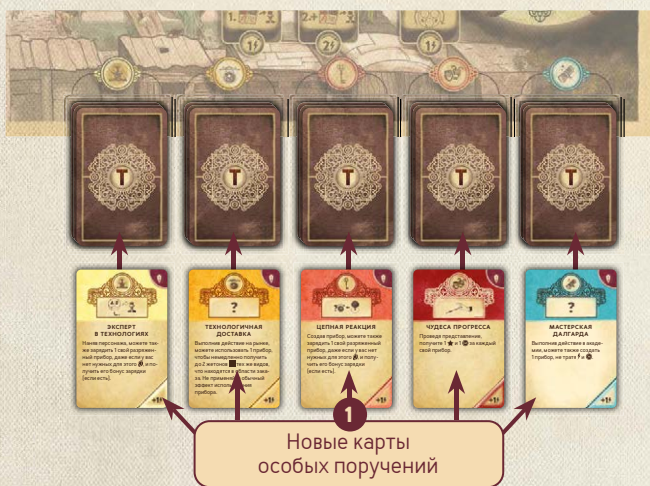
Эти приборы можно использовать многократно, подпитывая их энергией, заключённой в осколках трикериона, и получая уникальные бонусы. Помимо этого, они пригодятся каждому иллюзионисту для создания своего авторского номера — усиленной версии номера, хорошо знакомого публике.

Технологии и прогресс преобразили Магорию, и искусство иллюзии уже не станет прежним!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для игры с дополнением «Расцвет технологий» нужен модуль «Кривая улочка». Большая часть других дополнений к «Трикериону» также совместима с «Расцветом технологий» (подробнее об особенностях подготовки см. в приложении).

- 1 Прежде чем поместить в кривую улочку колоды особых поручений центра, рынка, мастерской и театра (а также академии, если играете с дополнением «Академия Далгарда»), замешайте по 1 новой карте особого поручения в каждую из них.



- 2 Каждый игрок получает планшет приборов в соответствии со школой своего иллюзиониста. Положите его слева от своего планшета так, чтобы ячейки приборов были напротив ячеек осколков.
- 3 Каждый игрок получает 4 жетона приборов в соответствии со школой своего иллюзиониста. Пока отложите их в сторону.
- 4 Каждый игрок получает 1 дополнительный начальный осколок — в сумме 2. Поместите их в 2 нижние ячейки осколков на своём планшете.
- 5 Каждый игрок получает карту авторского номера своего иллюзиониста. Пока поместите её рядом со своим планшетом.

() ВАЖНО ()

Игрок, который выбрал **Механикера**, **Люмению Лучезарную**, **Жрицу мистики** или **Профессора Бернарда**, получает карту авторского номера 1-го уровня. Он может потратить 1 осколок, чтобы сразу поместить её в мастерскую (вместо обычного начального номера), а не откладывать в сторону. Обратите внимание, что нельзя взять авторский номер в качестве начального, если при подготовке к игре вы выбрали своим специалистом инженера.



3



5



2



4



3



ИЗМЕНЕНИЯ В ИГРОВОМ ПРОЦЕССЕ

ПОЛУЧЕНИЕ И ТРАТА ОСКОЛКОВ ТРИКЕРИОНА



При игре с этим дополнением храните принадлежащие вам осколки в ячейках с соответствующими символами (у левого края вашего планшета, рядом с ячейками приборов). Получая осколки, помещайте их в ячейки осколков снизу вверх. Тратя осколки, убирайте их из этих ячеек сверху вниз. Если вы заполнили осколками все ячейки и у вас появились лишние осколки, храните их отдельно и тратьте их в первую очередь.

Количество заполненных ячеек важно на этапе зарядки приборов (см. раздел «Фаза конца раунда»).

ПРИБОРЫ И ИХ СОЗДАНИЕ



Заряжен



Разряжен

Приборы – это причудливые изобретения, улучшающие вашу мастерскую. Каждый прибор может находиться в одном из двух состояний: **заряжен** или **разряжен**, что соответствует двум сторонам его жетона (см. рисунок).

На планшете приборов есть четыре ячейки, в которых можно создавать приборы.

Вы можете **использовать** каждый прибор раз в раунд **перед выставлением персонажа в фазе действий**, если не указано иного. Чтобы использовать прибор, переверните его жетон со стороны «заряжен» на сторону «разряжен». Использование каждого прибора приносит особый эффект, указанный рядом с ячейкой прибора. Подробнее об эффектах приборов см. в приложении.

В начале игры планшет приборов пуст. Вы можете создавать приборы, выполняя новое действие в мастерской.



СОЗДАТЬ ПРИБОР (1 ⚡). Поместите 1 свой жетон прибора в нижнюю свободную ячейку вашего планшета приборов стороной «заряжен» вверх.

Правила создания приборов:

- **Стоимость создания прибора зависит от ячейки**, она указана на символе действия в каждой ячейке отдельно. Нельзя создать прибор, на который вам не хватает монет.
- Создавайте приборы снизу вверх. Нельзя пропускать ячейки приборов, оставляя их свободными.



ОЧЕНЬ ВАЖНО

Если у вас хватает монет и очков действия, вы можете создать прибор, **даже если у вас недостаточно осколков в соответствующих ячейках справа**. Только что созданный прибор всегда заряжен, а значит, вы сможете использовать его хотя бы 1 раз.

Подробнее о зарядке приборов см. раздел «Фаза конца раунда».

АВТОРСКИЕ НОМЕРА

В состав дополнения «Расцвет технологий» входят карты авторских номеров, по 1 для каждого иллюзиониста. Такая карта символизирует номер из классического репертуара, который иллюзионист не просто отточил, а вывел на новый уровень, сделав его своей визитной карточкой.

Для каждого авторского номера есть аналог из базового набора. Однако авторский вариант, как правило, обладает более высоким вознаграждением, вмещает больше жетонов номера или требует меньше ⚡ на подготовку.

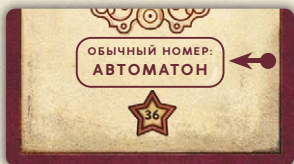
ВАЖНО

Карты авторских номеров отличаются от обычных наличием бонусов. Подробнее см. в приложении.

ОСВОЕНИЕ АВТОРСКОГО НОМЕРА

Осваивая номер в центре, можете выбрать **свой авторский номер**, отложенный в сторону при подготовке к игре, вместо номера из особняка Далгарда. Помните, что у авторских номеров также есть порог славы: если у вас недостаточно славы, чтобы освоить номер, придётся оплатить монетами разницу между вашей текущей славой и указанным на карте порогом.

Освоив авторский номер, найдите карту его обычного аналога (указанного на обороте, см. рисунок) и сделайте следующее:



- Если эта карта находится в одной из колод номеров в особняке Далгарда, уберите её в коробку.
- Если эта карта находится в мастерской соперника, ничего не делайте.
- Если эта карта находится в вашей мастерской, переместите с неё маркер символа и жетоны номера (при наличии) на карту авторского номера, а изначальную карту уберите в коробку. Жетоны этого номера в театре теперь тоже относятся к авторскому номеру.

ПОДГОТОВКА АВТОРСКОГО НОМЕРА

Для подготовки авторского номера необходим тот же реквизит, что и для его обычного аналога, но есть одно дополнительное условие: чтобы подготовить авторский номер 1, 2 или 3-го уровня, нужно сначала создать хотя бы 1, 2 или 3 прибора соответственно.

ВАЖНО

Для подготовки авторского номера не нужно использовать приборы или держать их заряженными. Достаточно обладать необходимым количеством созданных приборов.

ФАЗА КОНЦА РАУНДА

В игре с «Расцветом технологий» добавляется новый этап, завершающий фазу конца раунда, — **зарядка приборов**. На этом этапе жетоны приборов, рядом с которыми все ячейки осколков заполнены, нужно перевернуть со стороны «разряжен» на сторону «заряжен».

ВАЖНО

У некоторых верхних ячеек приборов внизу указан бонус славы. Получайте этот бонус всякий раз, когда переворачиваете жетон прибора в соответствующей ячейке на сторону «заряжен» (а не при использовании прибора). В редких случаях, когда прибор уже заряжен к началу фазы конца раунда, не получайте за него бонус славы.

КОНЕЦ ИГРЫ

Окончательный подсчёт славы после седьмого раунда проходит по обычным правилам, за одним исключением: вместо 1 славы за 1 осколок участники получают по 2 славы за каждые 3 осколка в своём распоряжении (включая те, что находятся в ячейках осколков) с округлением вверх.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Авторы игры: Виктор Петер и Ричард Аманн.

Авторы дополнения:

Виктор Петер, Ричард Аманн и Давид Турци.

Разработка и креативное руководство:

Фридьеш Шёберль, Иштван Почи, Давид Турци.

Арт-директор и графический дизайнер: Виллё Фаркаш.

Художники: Тамаш Баранья (DrawnEntity), Мартон Дьюла Киш (Kimagu), Левенте Рюкерт, Роза Катона.

Тестирование: Кэти и Джеймс Фолкнер,

Шарлотта Леви, Бижан Мехдинежад, Вай-Йи Пхуа, Балаж Хорват, Золтан Норберт Ковач, Элёд Шмаудер, Тибор Лакатош, Роланд Паль, Габор Бозар, Габор Каша, Мерседес Чурка, Миклош Ковач.

Издатель: Mindclash Games.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта:

Максим Истомина и Евгений Масловский.

Главный редактор: Александр Петрунин.

Выпускающий редактор: Александр Ляпустин.

Редактор: Иван Реморов.

Переводчики: Мария Аверичева, Александр Ляпустин, Иван Реморов.

Корректор: Кирилл Егоров.

Верстальщик: Рафаэль Пилоян.



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

ПРИЛОЖЕНИЕ

ЭФФЕКТЫ ПРИБОРОВ



ЧУДЕСА С МЕХАНИЗМАМИ: КАТУШКА ТЕСЛЫ



Катушки Теслы помогают обеспечивать Магорию энергией и приносят вам дополнительные монеты и славу.



• Уровень 1–2.

Использование: получите 2 монеты.



• Уровень 3.

Использование: получите 3 монеты.



Зарядка: получите 1 славу.



• Уровень 4.

Использование: получите 1 славу за каждые свои 4 монеты (но не больше 6 славы). Монеты при этом не тратятся.



ОПТИЧЕСКИЕ ИЛЛЮЗИИ: ДЫМОМЁТ



Дымомёты маскируют ваши номера на сцене, скрывая от любопытных глаз часть реквизита.

👉 **ПРИМЕЧАНИЕ.** Используйте дымомёты **только перед действием «Подготовка номера»**. Можно использовать сразу несколько таких приборов при подготовке одного номера. Вы можете использовать дымомёты, даже если вам хватает реквизита для подготовки номера и без них (чтобы потом получить бонус славы за зарядку).



• Уровень 1–2.

Использование: для этого номера необходимо на 1 любой жетон обычного или продвинутого реквизита меньше.



• **Уровень 3.**

Использование: для этого номера необходимо на 1 любой жетон обычного, продвинутого или редкого реквизита меньше.

Зарядка: получите 1 славу.



• **Уровень 4.**

Использование: для этого номера необходимо на 2 любых жетона обычного, продвинутого или редкого реквизита меньше.

Зарядка: получите 1 славу.



СПИРИТИЧЕСКИЕ ОПЫТЫ: ГИПНОТИЗАТОР



Гипнотизаторы позволят вам «вдохновить на великие свершения» и жителей Магории, и свою команду.



• **Уровень 1.**

Использование: покупая реквизит, снизьте его общую стоимость на 3 монеты (но не ниже 1).



• **Уровень 2.**

Использование: прежде чем выставить персонажа, поменяйте местами выложенные карты поручений (обычных или особых) двух ваших ещё не выставленных персонажей или замените одну из выложенных карт поручений на карту с руки (карты поручений выставленных персонажей менять нельзя).



• **Уровень 3.**

Использование: прежде чем выполнить действие персонажем в центре, поверните 1 кубик центра любым символом вверх.

Зарядка: получите 1 славу.



• **Уровень 4.**

Использование: удвойте бонус карты проведённого вами представления (используйте этот прибор в фазе представлений, а не в фазе действий).

Зарядка: получите 2 славы.





ТРЮКИ С ОСВОБОЖДЕНИЕМ: СИЛОТРОН



Упорные тренировки — залог успеха. Благодаря им ваша команда сможет выполнять больше действий.

ПРИМЕЧАНИЕ. Можно использовать только 1 такой прибор за 1 выставление персонажа.



• **Уровень 1.**

Использование: добавьте 1 ⚡ своему персонажу на рынке или в мастерской.



• **Уровень 2.**

Использование: добавьте 1 ⚡ своему персонажу в любой локации, кроме театра.



• **Уровень 3.**

Использование: добавьте 1 ⚡ своему персонажу в любой локации.



• **Уровень 4.**

Использование: добавьте 1 ⚡ своему персонажу в любой локации.

Зарядка: получите 2 славы.

«РАСЦВЕТ ТЕХНОЛОГИЙ» С ДРУГИМИ МОДУЛЯМИ И ДОПОЛНЕНИЯМИ

«Расцвет технологий» совместим с большинством дополнений к «Трикериону». Далее описано, как сочетать правила различных дополнений.

💡 СОВМЕСТИМОСТЬ 💡

КРИВАЯ УЛОЧКА 

✓

ДУЭЛЬ ИЛЛЮЗИОНИСТОВ 

✓

НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ 

!

АКАДЕМИЯ ДАЛГАРДА 

✓

ПРЕЕМНИК ДАЛГАРДА 

✓

БЫСТРАЯ ПАРТИЯ

Вариант «Быстрая партия» полностью совместим с «Расцветом технологий».

При таком совмещении каждый участник в начале партии получает:

- 1 уже созданный прибор.
- 3 осколка (потому что и «Расцвет технологий», и правила быстрой партии добавляют по 1 начальному осколку).

+ **НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ**

Не рекомендуется совмещать эти дополнения, поскольку они добавляют в игру схожие элементы.

+ **АКАДЕМИЯ ДАЛГАРДА**

Дополнение «Академия Далгарда» полностью совместимо с «Расцветом технологий», однако мы рекомендуем играть с этими дополнениями вместе только тем, кто уже проводил партии с каждым из них по отдельности. Это самый долгий и сложный вариант «Трикерииона», он непременно понравится опытным игрокам.

При подготовке к игре с этими двумя дополнениями замешайте в колоду особых поручений академии новую карту из этого дополнения.

+ **ПРЕЕМНИК ДАЛГАРДА**

Одиночный режим «Преемник Далгарда» полностью совместим с «Расцветом технологий».

При таком совмещении учитывайте следующие правила:

- Преемник не создаёт приборы и не получает авторского номера. Из-за этого одиночная игра с «Расцветом технологий» немного легче.
- При подготовке к игре преемник тоже получает 1 дополнительный осколок.
- При окончательном подсчёте вы получаете по 2 славы за каждые 3 осколка, как обычно. Однако преемник получает по 1 славе за каждый свой осколок.

Чтобы усложнить игру, можете ввести дополнительное правило:

- В конце раунда преемник получает по 1 славе за каждый ваш разряженный прибор и по 1 монете за каждую свободную ячейку прибора на вашем планшете. Если преемник не получил ни того, ни другого, он получает 1 осколок.

БОНУСЫ КАРТ АВТОРСКИХ НОМЕРОВ

В отличие от своих обычных аналогов карты авторских номеров обладают особыми бонусами. Эти бонусы похожи у номеров 3-го уровня, но различаются у номеров 1-го и 2-го уровней.



Свободное расположение. Помещая жетон этого номера на карту представления, вы не обязаны располагать символ его школы в круге связи. Можете класть жетон номера как угодно — так вы создадите связи, невозможные в других условиях.



На бис. У вас может быть до 2 жетонов этого номера на одной карте представления.



Постоянный номер. Если вы провели представление с этим номером, не убирайте его жетон с карты представления по окончании представления. (Однако если из-за другого эффекта на карте представления находится 2 жетона этого номера, один из них уберите в свой запас.)



Популярная постановка. Включая номер в представление, можете за 1 ⚡ поместить жетоны этого номера сразу на 2 карты представлений.



Бонус на выбор (только номера 3-го уровня). При окончательном подсчёте славы в качестве бонуса этой карты можете выбрать бонус любого номера 3-го уровня той же школы, если этот номер находится не в вашей мастерской.

