



ОФИЦИАЛЬНОЕ РУКОВОДСТВО ПО УКЛАДКЕ КОМПОНЕНТОВ

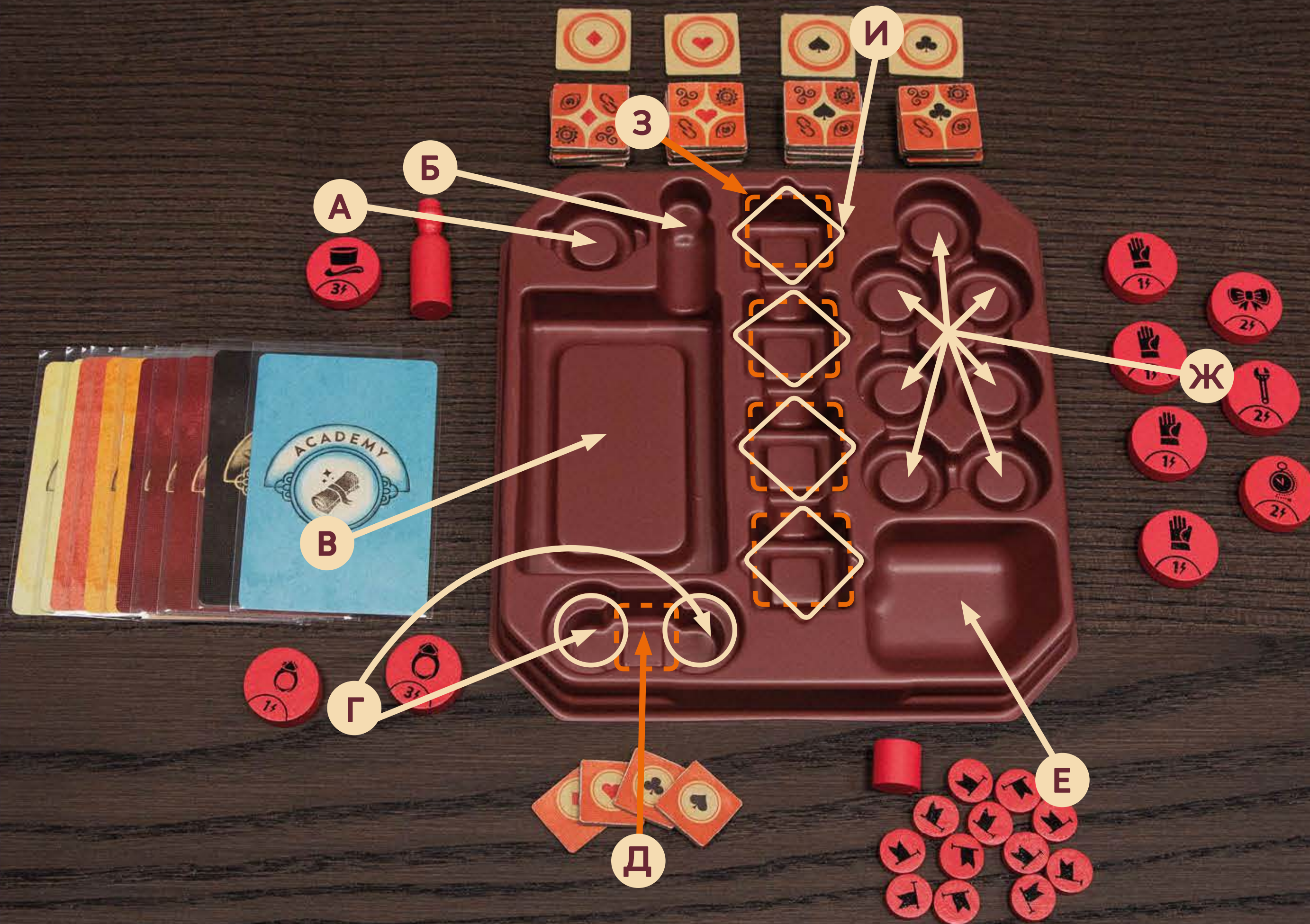
ШАГ 1

ВОЗЬМИТЕ КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ КОРОБОЧКИ ИГРОКА:

- А** Фишка иллюзиониста.
- Б** Фигурка иллюзиониста.
- В** Карты обычных поручений для 1 игрока (2 в центре, 2 в мастерской, 2 на рынке, 3 в театре, 1 в кривой улочке, 1 в академии).
- Г** 2 фишки протезе.
- Д** 4 маркера академии.
- Е** 12 фишек флагов и 2 фишки игроков (вторая фишка игрока не изображена на фото).
- Ж** 4 фишки учеников и 3 фишки специалистов (1 ассистент, 1 инженер, 1 импресарио).
- З** 4 набора по 5 жетонов номеров (включая жетоны из дополнения «Академия Далгарда»).
- И** 4 маркера символов.

ШАГ 2

ПОМЕСТИТЕ ЭТИ КОМПОНЕНТЫ В КОРОБОЧКУ, КАК УКАЗАНО НА СХЕМЕ.





ШАГ 3

ЗАКРОЙТЕ КОРОБОЧКУ ПОДХОДЯЩЕЙ КРЫШКОЙ.




ШАГ 4

ПОВТОРИТЕ ШАГИ 1–3 ДЛЯ ОСТАЛЬНЫХ ЦВЕТОВ ИГРОКОВ.

ШАГ 5

ВОЗЬМИТЕ КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ НИЖНЕГО ОРГАНАЙЗЕРА:

- А** 4 планшета приборов.
- Б** 16 планшетов специалистов.
- В** 8 карт иллюзионистов без символа на одной стороне и с символом «Кривой улочки» на другой.
- Г** 12 карт представлений Риверсайда и 8 карт представлений Гранд-Магориана.
- Д** 3 колоды по 30 карт возможностей иллюзионистов.
- Е** 12 карт подготовки к раунду для дуэли иллюзионистов.
- Ж** 8 карт представлений Магнус-пантеона и 12 карт представлений для дуэли иллюзионистов.
- З** 4 коробочки игроков.

 **ПРИМЕЧАНИЕ.** Можете сначала уложить нижний органайзер на дно коробки.

ШАГ 6

ПОМЕСТИТЕ КОМПОНЕНТЫ **А В Д Е** В ОРГАНАЙЗЕР, КАК УКАЗАНО НА СХЕМЕ. РАЗДЕЛИТЕ ПОПОЛАМ ОДНУ ИЗ КОЛОД ВОЗМОЖНОСТЕЙ ИЛЛЮЗИОНИСТОВ И ПОЛОЖИТЕ ПОВЕРХ ДВУХ ДРУГИХ.





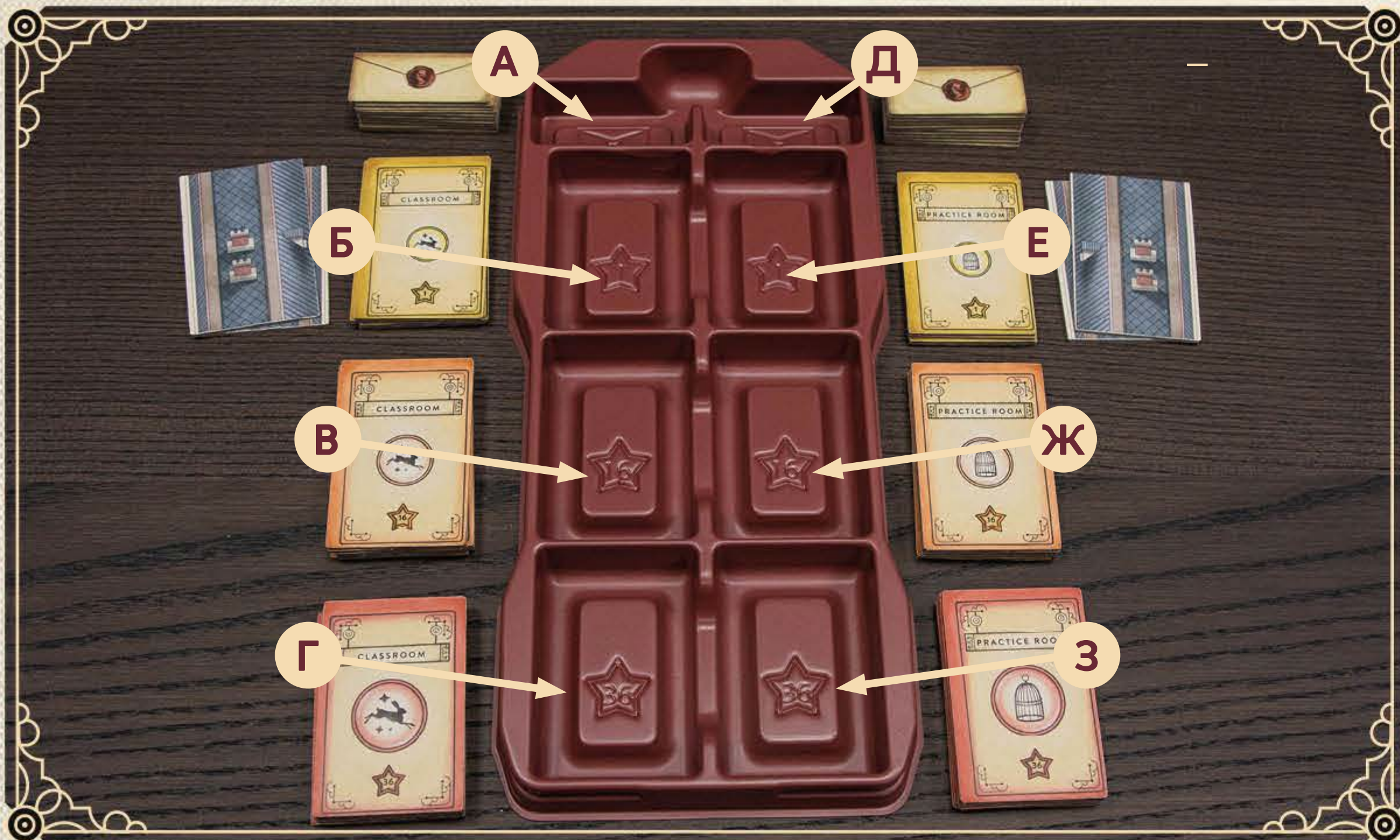
ШАГ 7

ПОМЕСТИТЕ КОМПОНЕНТЫ **Б** **Г** **Ж** **З** В ОРГАНАЙЗЕР, КАК УКАЗАНО НА СХЕМЕ.



ШАГ 8

УЛОЖИТЕ ПОДГОТОВЛЕННЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ НА ДНО КОРОБКИ.



ШАГ 9

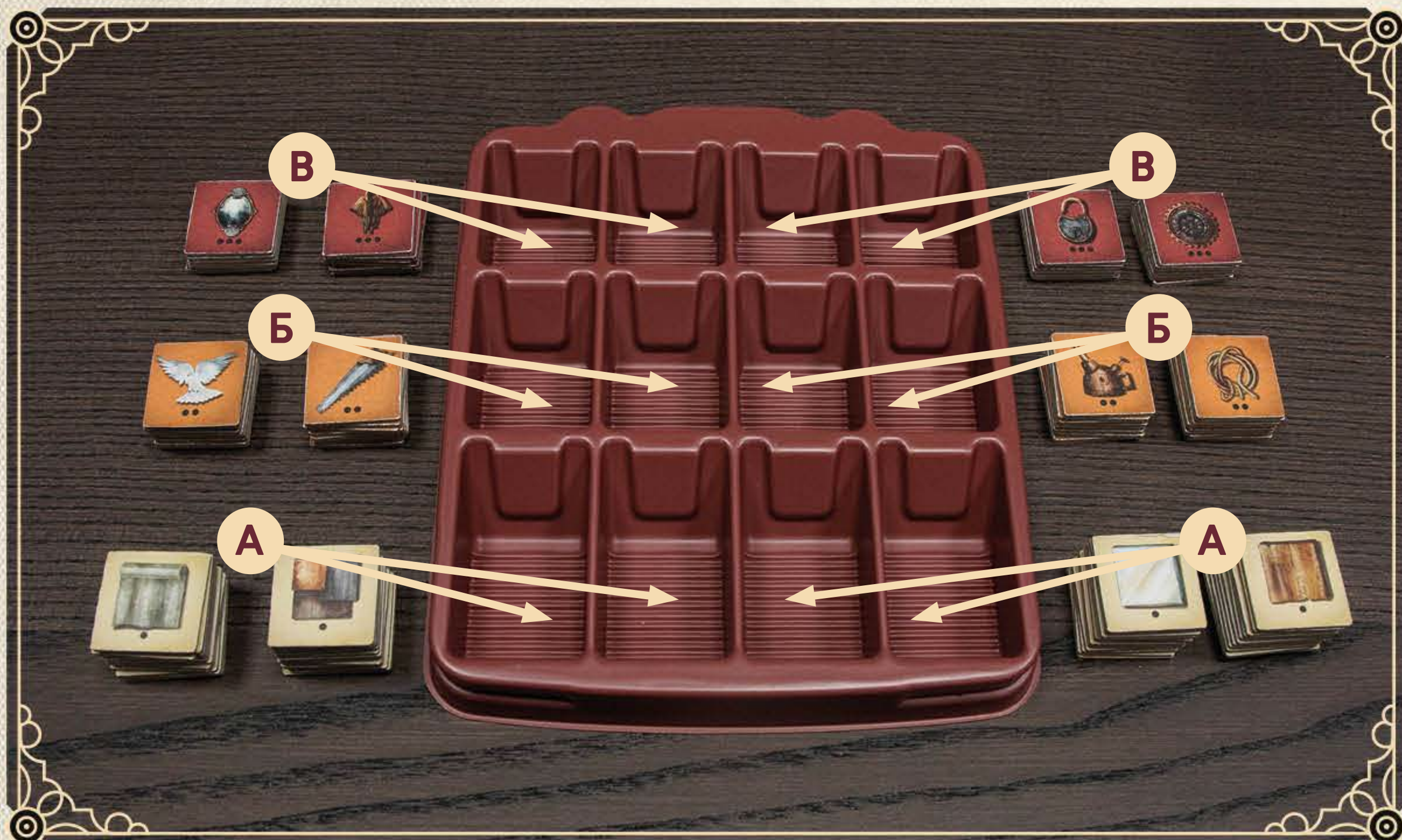
ПОМЕСТИТЕ СЛЕДУЮЩИЕ КОМПОНЕНТЫ В КОРОБОЧКУ АКАДЕМИИ, КАК УКАЗАНО НА СХЕМЕ.

- | | |
|---|--|
| А 10 жетонов тайн. | Д 10 жетонов тайн. |
| Б Жетоны лекториев 1-го уровня и 2 жетона закрытых комнат. | Е Жетоны студий 1-го уровня и 2 жетона закрытых комнат. |
| В Жетоны лекториев 2-го уровня. | Ж Жетоны студий 2-го уровня. |
| Г Жетоны лекториев 3-го уровня. | З Жетоны студий 3-го уровня. |



ШАГ 10

ЗАКРОЙТЕ КОРОБОЧКУ ПОДХОДЯЩЕЙ КРЫШКОЙ.



ШАГ 11

ПОМЕСТИТЕ СЛЕДУЮЩИЕ КОМПОНЕНТЫ В КОРОБОЧКУ РЕКВИЗИТА, КАК УКАЗАНО НА СХЕМЕ:

- А** 4 набора по 12 жетонов обычного реквизита (включая жетоны из «Академии Далгарда»).
- Б** 4 набора по 8 жетонов продвинутого реквизита.
- В** 4 набора по 6 жетонов редкого реквизита.



ШАГ 12

ЗАКРОЙТЕ КОРОБОЧКУ ПОДХОДЯЩЕЙ КРЫШКОЙ.



ШАГ 13

РАЗЛОЖИТЕ СЛЕДУЮЩИЕ КОМПОНЕНТЫ ПО ЗИПЛОКАМ ИЛИ МЕШОЧКАМ, КАК УКАЗАНО НА СХЕМЕ:

- А** Жетоны монет [28 монет достоинством «1» и 16 монет достоинством «5»]. Или металлические монеты, приобретаемые отдельно.
- Б** 4 набора по 4 жетона приборов.
- В** 75 осколков трикериона (кроме жетона камня-трикериона).



ШАГ 14

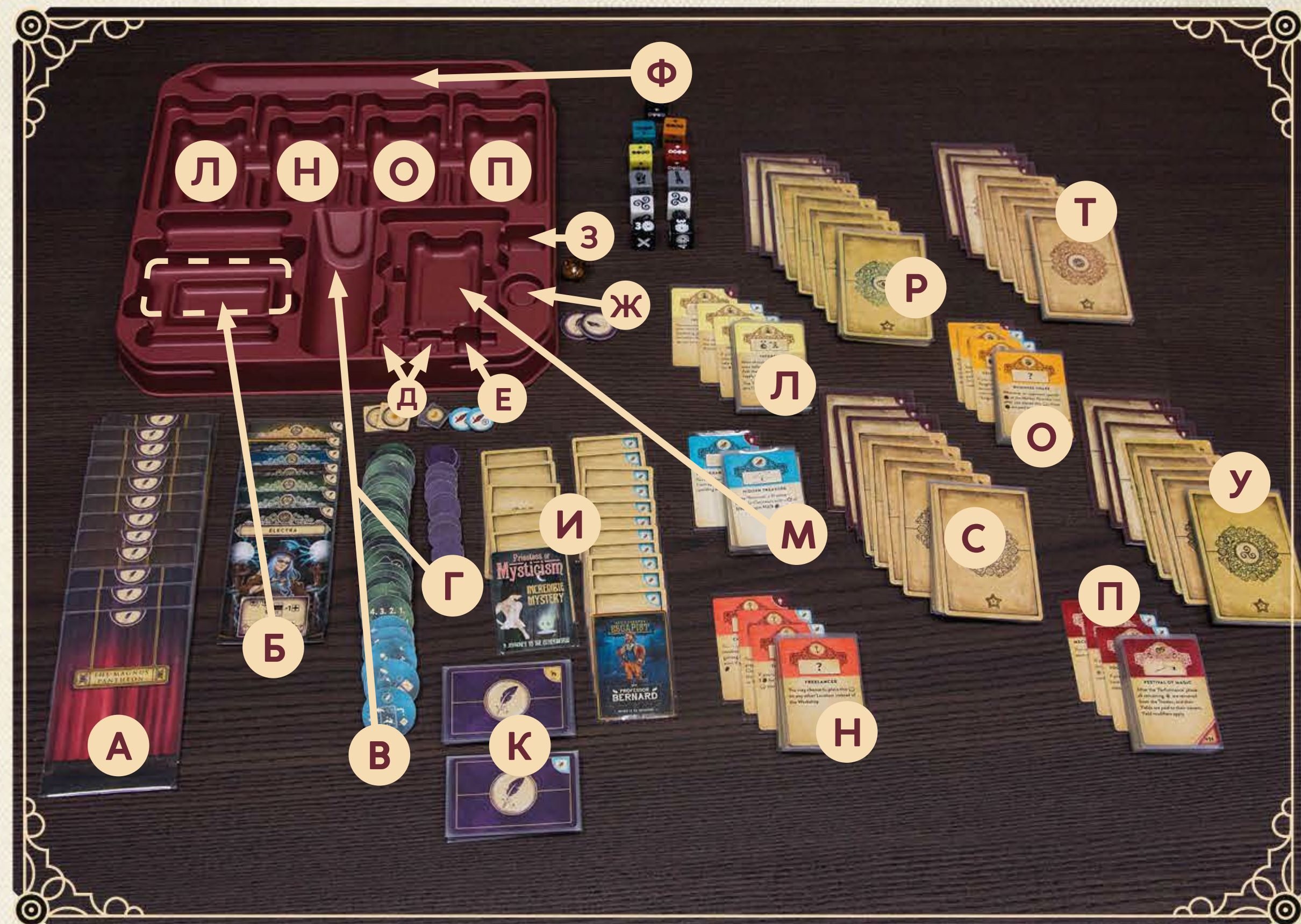
ВЫЛОЖИТЕ В КОРОБКЕ НОВЫМ СЛОЕМ КОРОБОЧКУ АКАДЕМИИ, КОРОБОЧКУ КОМПОНЕНТОВ И ТРИ ЗИПЛОКА ИЛИ МЕШОЧКА.

ПРИМЕЧАНИЕ. Изображённые на фото мешочки входят в коллекционное издание, которое не выходило на русском языке. В полном издании используйте вместо них зиплоки.

ШАГ 15

ВОЗЬМИТЕ КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ГЛАВНОГО ОРГАНИЗАЙЗЕРА:

- А** 12 карт представлений для одиночной игры.
- Б** 12 карт иллюзионистов с символом преемника (перо).
- В** 27 жетонов пророчеств и 7 жетонов пророчеств из «Академии Далгарда».
- Г** 10 жетонов блокировки.
- Д** 2 маркера символа и 2 маркера академии Профессора Бернарда.
- Е** 2 жетона открытия комнат.
- Ж** 2 жетона подготовки к раунду для одиночной игры и 1 жетон камня-трикериона (счётчик раундов; не показан на фото).
- З** 1 камень-трикерион (счётчик раундов).
- И** 8 карт афиш иллюзионистов, а также 12 карт афиш иллюзионистов из «Академии Далгарда».
- К** 17 карт планов преемника (для игры с «Академией» и без неё).
- Л** 15 карт особых поручений в центре (с «Академией Далгарда» и «Расцветом технологий»).
- М** 15 карт особых поручений в академии (с «Расцветом технологий»).
- Н** 15 карт особых поручений в мастерской (с «Академией Далгарда» и «Расцветом технологий»).
- О** 15 карт особых поручений на рынке (с «Академией Далгарда» и «Расцветом технологий»).
- П** 15 карт особых поручений в театре (с «Академией Далгарда» и «Расцветом технологий»).
- Р** 15 карт номеров оптических иллюзий (с «Кривой улочкой» и авторскими номерами).
- С** 15 карт номеров трюков с освобождением (с «Кривой улочкой» и авторскими номерами).
- Т** 15 карт номеров чудес с механизмами (с «Кривой улочкой» и авторскими номерами).
- У** 15 карт номеров спиритических опытов (с «Кривой улочкой» и авторскими номерами).
- Ф** 6 кубиков центра и 5 кубиков для одиночной игры.



ШАГ 16

ПОМЕСТИТЕ КОМПОНЕНТЫ **Б В Г Д Е Ж З Л М Н О П Ф** В КОРОБОЧКУ, КАК УКАЗАНО НА СХЕМЕ.



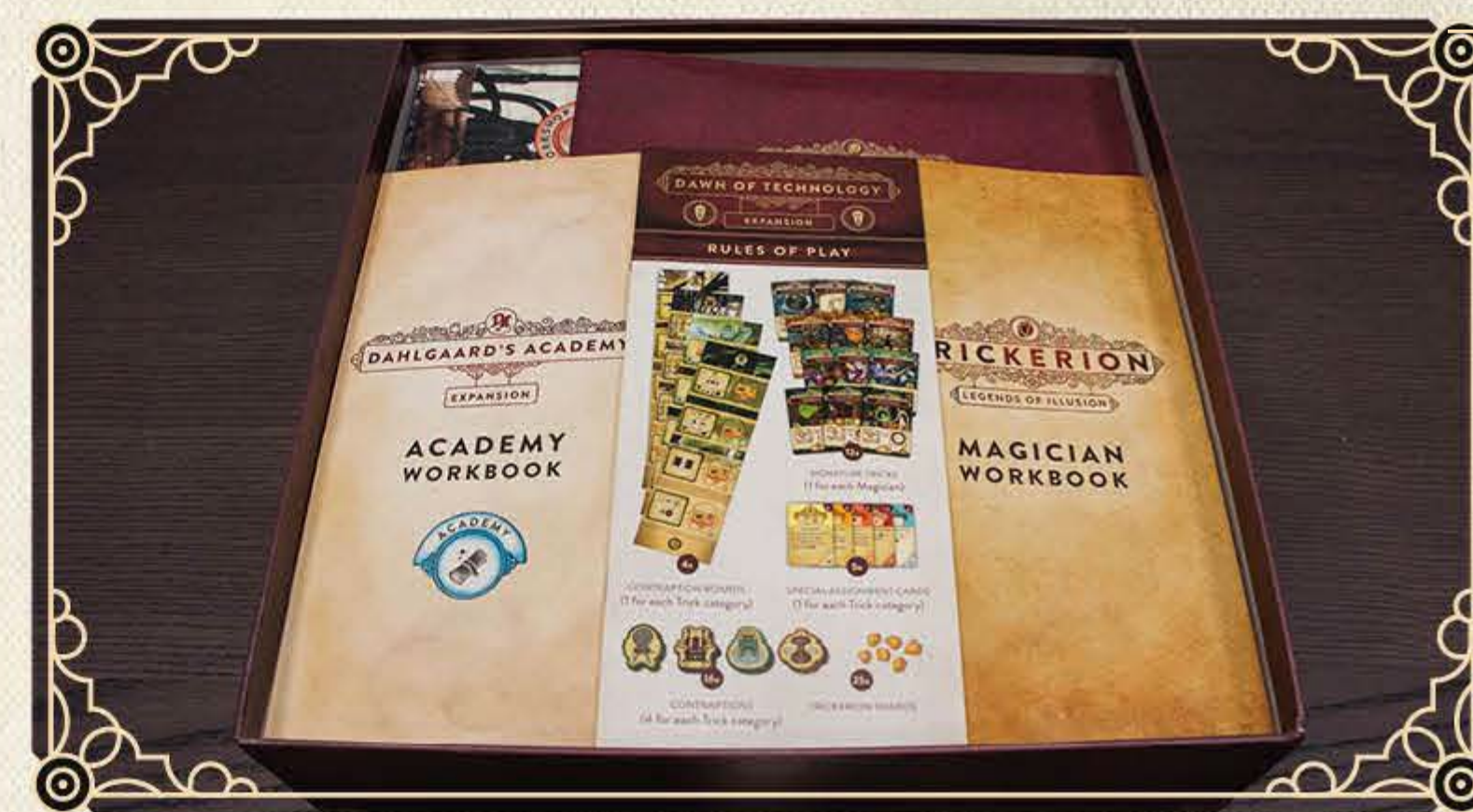
ШАГ 17

ПОМЕСТИТЕ КОМПОНЕНТЫ
А И К Р С Т У В КОРОБОЧКУ,
 КАК УКАЗАНО НА СХЕМЕ.



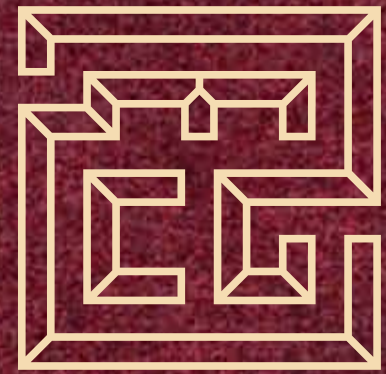
ШАГ 18

ЗАКРОЙТЕ ОРГАНИЗЕР ПОДХОДЯЩЕЙ
 КРЫШКОЙ, А В ЯЧЕЙКИ СВЕРХУ УЛОЖИТЕ
 ОСНОВНОЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ И ПОЛЕ
 АКАДЕМИИ.



ШАГ 19

УЛОЖИТЕ В КОРОБКУ ГЛАВНЫЙ ОРГАНИЗЕР,
 ЗАТЕМ ПЛАНШЕТЫ ИГРОКОВ, ПРАВИЛА
 И ПАМЯТКИ. ЗАКРОЙТЕ КОРОБКУ КРЫШКОЙ.



**MINDCLASH
GAMES**

