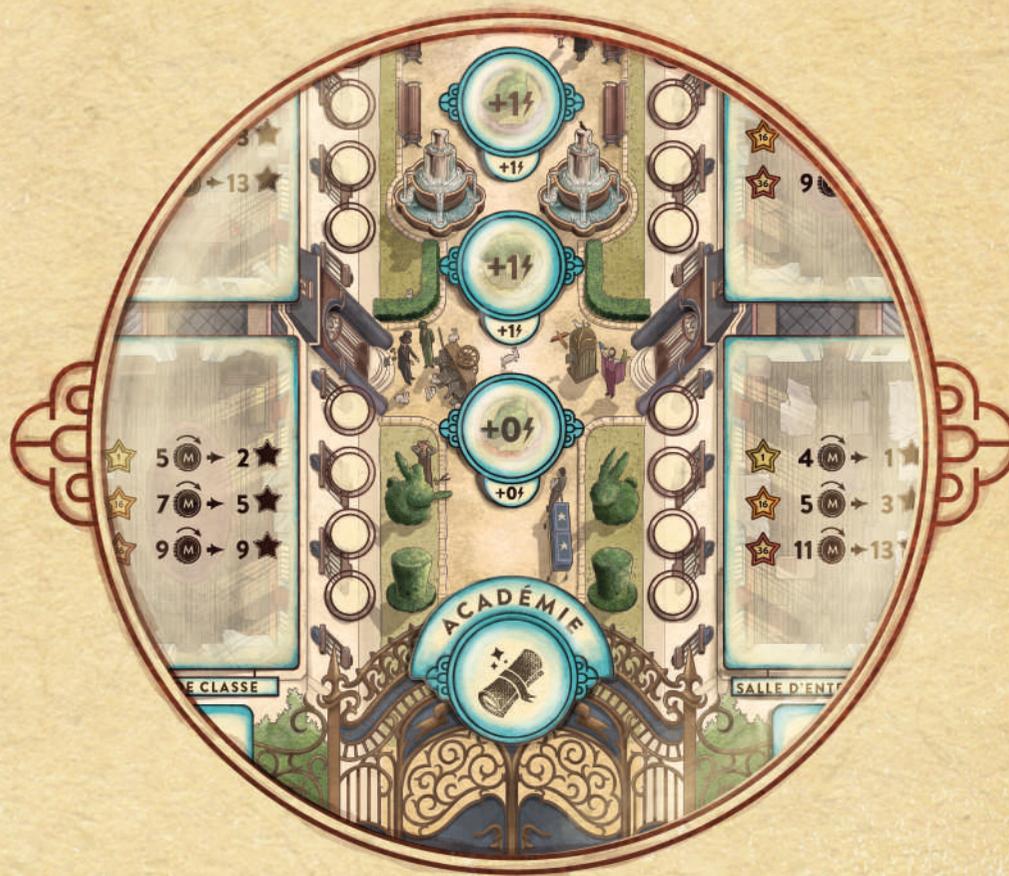


TRICKERION

LÉGENDE DE L'ILLUSION

ACADÉMIE DE DAHLGAARD

EXTENSION



RÈGLES DU JEU

INTRODUCTION

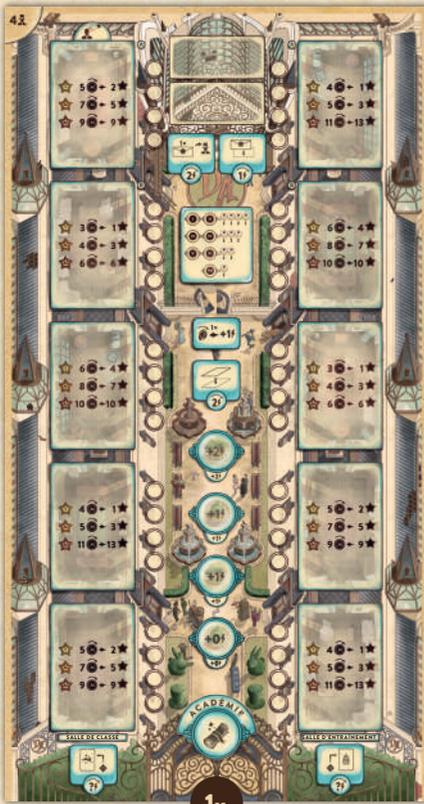
Après le concours spectaculaire du Grand Dahlgaard pour la Pierre de Trickerion, la ville de Magoria est entrée dans un nouvel âge d'or. Sous la direction avisée de l'héritier de Dahlgaard, vainqueur du concours, la ville est redevenue un centre animé et florissant de magie et d'illusion, avec une nouvelle génération de jeunes magiciens en devenir.

Mais maintenant, sans le pouvoir de la Pierre de Trickerion, le Grand Dahlgaard se meurt. Dans ses dernières volontés, il a confié à son héritier une tâche grandiose : son ancien manoir doit être restauré en tant qu'Académie de Magoria, centre d'éducation et de perfectionnement des tours de magie et d'illusion.

L'héritier lance un appel public à contribution parmi les aspirants magiciens de Magoria : l'Académie sera reconstruite grâce à un effort commun, mais celui qui contribuera le plus restera dans les mémoires pour toujours comme le Protecteur de Magoria.



MATÉRIEL



1x
PLATEAU ACADÉMIE



2x
MARQUEURS
ENSEIGNEMENT DU
PROFESSEUR BERNARD



16x
TUILES SALLE DE CLASSE



16x
TUILES SALLE
D'ENTRAÎNEMENT



2x
MARQUEURS ACADÉMIE
DU PROFESSEUR
BERNARD



2x
MARQUEURS
SALLE
OUVERTE



20x
TUILES SECRET
DU PROTÉGÉ



7x
PROPHÉTIES



4x
TUILES SALLE
FERMÉE



12x
CARTES
MAGICIEN



12x

CARTES AFFICHE DU MAGICIEN



14x

PIÈCES SUPPLÉMENTAIRES



10x

TUILES BLOCAGE



4x

AIDES DE JEU



1x

STICKER AFFECTATION SPÉCIALE ACADÉMIE



8x

MATÉRIAUX SUPPLÉMENTAIRES

22x

CARTES AFFECTATION SPÉCIALE



14x

ACADÉMIE



2x

CENTRE-VILLE



2x

MARCHÉ



2x

ATELIER



2x

THÉÂTRE

4x

POUR CHAQUE JOUEUR
MATÉRIEL JOUEUR



1x

PLATEAU EXTENSION PROTÉGÉ



1x

CARTE AFFECTATION PERMANENTE ACADÉMIE



4x

MARQUEURS TOUR DE MAGIE (1X DE CHAQUE SYMBOLE)



12x

BANNIÈRES EN BOIS



4x

MARQUEURS ACADÉMIE (1X DE CHAQUE SYMBOLE)



2x

DISQUES PERSONNAGE PROTÉGÉ



Découvrez l'histoire de l'Académie de Dahlgaard sur academy.trickerionboardgame.com !



MISE EN PLACE

MISE EN PLACE GÉNÉRALE

La mise en place suivante suppose que vous jouez avec l'Allée Sombre, qui est requise pour jouer l'Académie de Dahlgaard. L'exemple montre une configuration à 4 joueurs, mais les règles décrivent également la mise en place avec moins de joueurs. Pour le jeu en solo, se référer au livret de règles Solo.

1 Placez le **Plateau Académie** double face à gauche du Plateau Principal. Le côté avec 10 emplacements de Salles est pour les parties à 4 joueurs, l'autre, avec 8 emplacements de Salles pour 2 à 3 joueurs. Initialement délabrée, l'Académie est un nouvel espace personnalisable qui héberge des Salles de Classe et d'Entraînement et cache des secrets que vous pourrez apprendre pour améliorer votre nouveau spécialiste, le Protégé.

2 Placez les **tuiles Salle Fermée** sur les emplacements Salle de Classe et Salle d'Entraînement. Certaines salles de l'Académie abandonnée sont initialement insalubres et ne s'ouvriront que plus tard dans le jeu.

a. À 2 joueurs, placez les tuiles sur les emplacements A et B en laissant 4 emplacements ouverts.

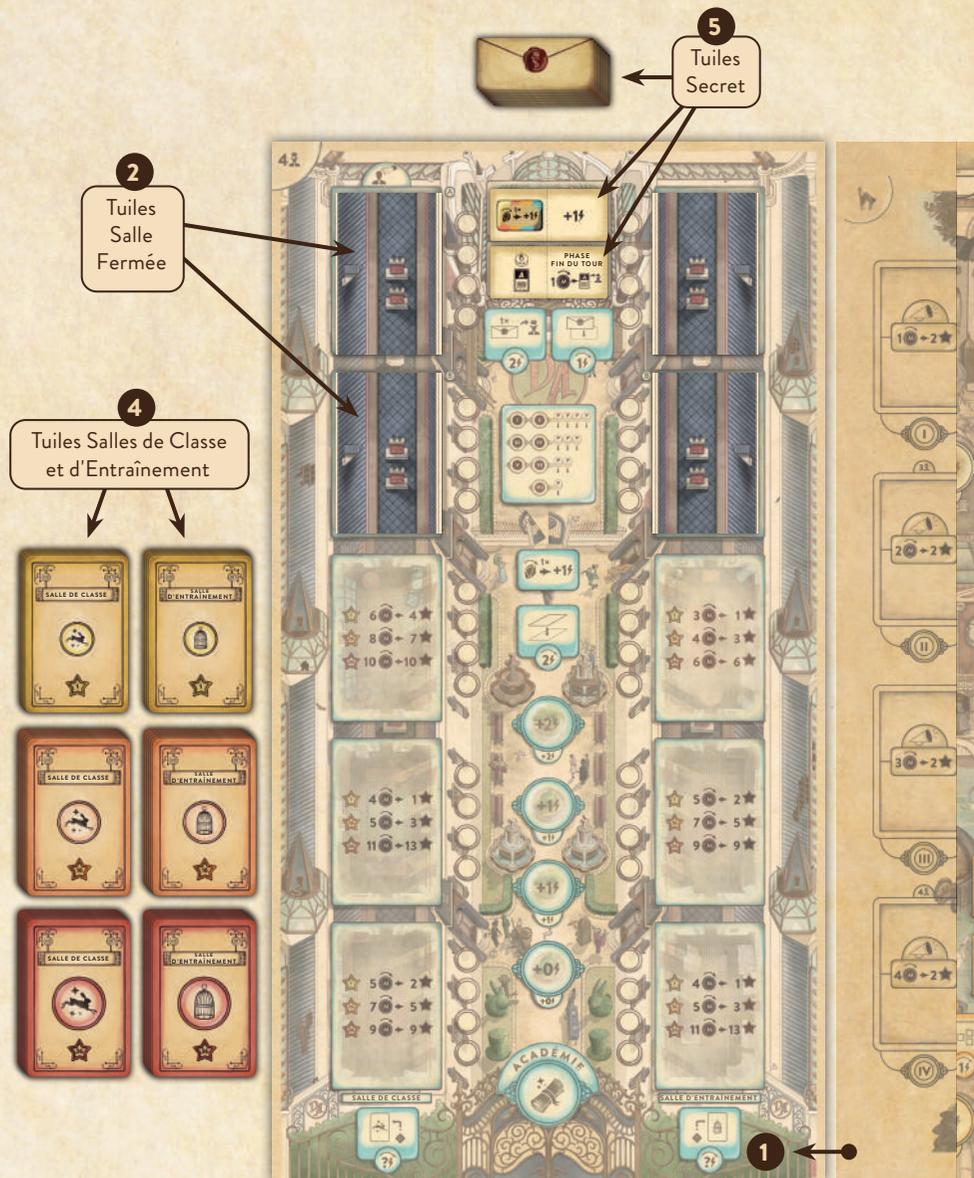
b. À 3 joueurs, placez les tuiles sur les emplacements A en laissant 6 emplacements ouverts.

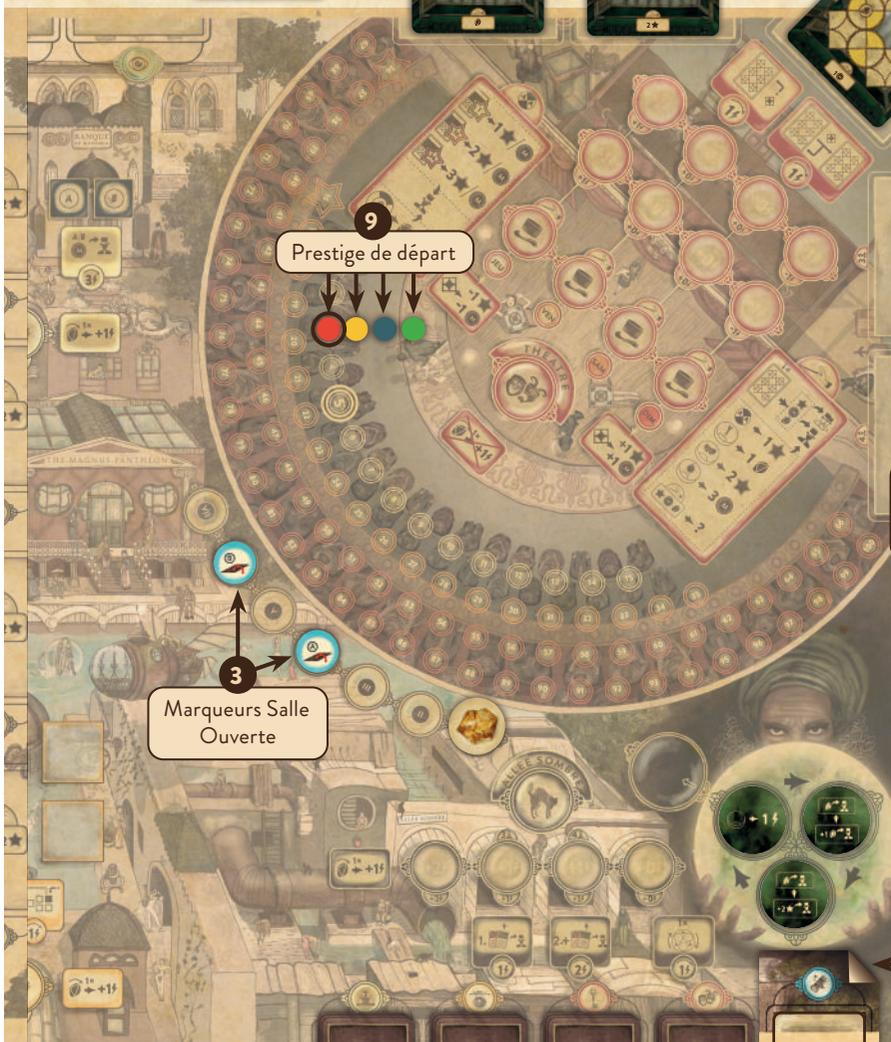
c. À 4 joueurs, placez les tuiles sur les emplacements A et B en laissant 6 emplacements ouverts.

3 Placez les **marqueurs Salle Ouverte** sur la piste Compte tour suivant le nombre de joueurs. Ces marqueurs vous indiquent quand retirer une tuile Salle Fermée de l'Académie.

d. À 2 ou 4 joueurs, placez deux marqueurs : un sur l'emplacement IV et l'autre sur le VI.

e. à 3 joueurs, placez un marqueur sur l'emplacement V.





9 Prestige de départ

3 Marqueurs Salle Ouverte

8 Ajouter les 7 nouvelles Prophéties

7 Sticker

+ Cartes Affectation Spéciale Académie

Nouvelles cartes Affectation Spéciale

- 4 Classez les **tuiles Salle de Classe** et **Salle d'Entraînement** par type et Niveau de Prestige (1, 16 et 36) en six piles face cachée. Placez-les près du **plateau Académie**. Vous pourrez les construire dans l'Académie. Les Salles d'Entraînement amélioreront vos Tours et les Salles de Classe seront sources de Prestige, de Pièces ou d'Éclats.
- 5 Mélangez les tuiles **Secret** et formez une pile face cachée, placée au dessus du **plateau Académie**. Piochez les deux premières tuiles et placez-les sur les emplacements indiqués du plateau Académie. Les Secrets vous permettent d'ajouter des capacités à votre nouveau Spécialiste : le Protégé.
- 6 Avant de placer les quatre pioches Affectation Spéciale (Centre-Ville, Marché, Atelier et Théâtre) dans l'Allée Sombre, mélangez-y les **2 nouvelles cartes Affectation Spéciale** pour chaque lieu. Ces nouvelles cartes ajoutent de l'interaction avec l'Académie et le mécanisme de Publicité.
- 7 Mélangez les **14 cartes Affectation Spéciale Académie** et placez la pioche face visible sur l'emplacement libre de l'Allée Sombre entre les Prophéties et les 4 pioches Affectation Spéciale classiques. Vous pouvez utiliser le sticker fourni pour marquer cet emplacement. Ces cartes ajoutent de l'interaction avec les Actions de l'Académie et le Protégé.
- 8 Avant de choisir les Prophéties en attente, remplacez 7 Prophéties tirées au hasard par les **7 nouvelles Prophéties**. Elles ajoutent plus d'interaction avec l'Académie.
- 9 Chaque joueur **début** avec **3 points de Prestige** au lieu de 5.



MISE EN PLACE DES JOUEURS

L'extension Académie ajoute **4 nouveaux Magiciens** — un pour chaque école de Magie — pour votre choix de départ. Les Magiciens originaux ont été redessinés et ont une nouvelle Affiche. "Prêtresse du Mysticisme" et "Maître des Chaînes" ont une nouvelle capacité. Elles sont toutes expliquées en Annexe.



☛ **NOTE** : Si un joueur choisit Professeur Bernard, il prend aussi les marqueurs spéciaux Symbole et Académie.

En plus de la mise en place classique, chaque joueur reçoit :

1 Le plateau Protégé et les deux disques Personnage. Placez le disque 1 Point d'Action sur l'emplacement Personnage du plateau Protégé.

☛ **NOTE** : Cela signifie que chaque joueur commence avec un Protégé **et** un Spécialiste de son choix (parmi les trois autres). Votre Protégé est un nouveau type de Spécialiste, initié à l'Académie. Il pourra apprendre des secrets au cours de la partie, débloquent des capacités personnalisées et des Points d'Action supplémentaires.

2 La carte Affectation Permanente Académie dans sa main de départ.

3 12 Bannières en bois. Les Bannières commémorent la contribution de chaque Magicien à la rénovation de l'Académie. À la fin de la partie, si vous avez placé plus de Bannières que vos rivaux, vous obtiendrez des points de Prestige supplémentaires.

4 2 Pièces de départ supplémentaires. À 4 joueurs, en partant du premier joueur et dans l'Ordre d'Initiative cela donne 12/14/16/18 Pièces de départ. La Rénovation coûte cher, mais grâce à l'âge d'or de Magoria, nos Magiciens sont considérablement plus riches.

5 4 marqueurs Tour de Magie supplémentaires, 1 de chaque symbole. Les salles d'Entraînement de l'Académie permettent d'augmenter la capacité de marqueurs Tour de Magie de vos tours.

6 4 marqueurs Académie, 1 de chaque symbole. Ils permettent d'identifier vos Tours dans les Salles de l'Académie.



CHANGEMENTS

Avec l'extension Académie, certaines règles du jeu de base ont été modifiées.

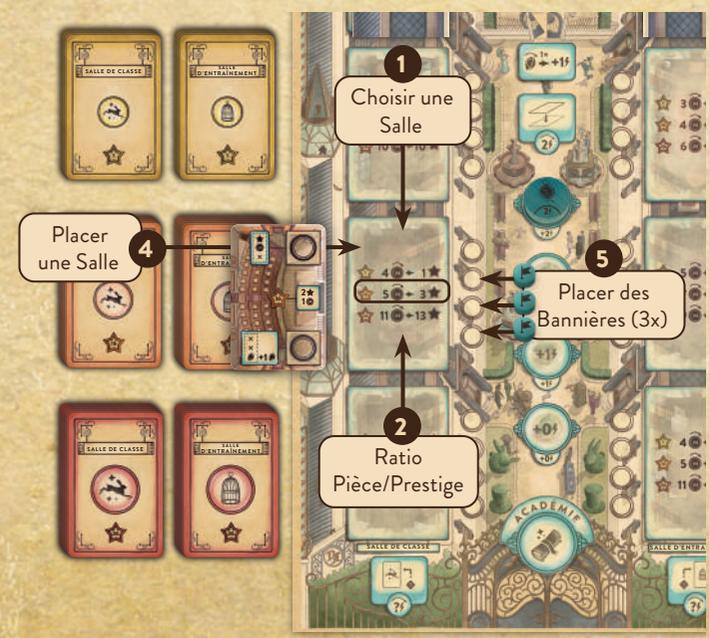
- Les effets qui toucheraient le Centre-Ville, le Marché et l'Allée Sombre affectent désormais également l'Académie.
- Le nombre maximum de marqueurs Tour de Magie en jeu sur un Tour passe de 4 à 5.

NOUVEAU LIEU : L'ACADÉMIE



Cette extension ajoute un nouveau lieu : l'Académie. Comme pour les autres lieux, les personnages peuvent y être affectés et placés en utilisant les cartes Affectation Académie (Permanente ou Spéciale). Comme au Centre-Ville, au Marché et dans l'Allée Sombre, elle possède quatre emplacements Personnage avec des modificateurs de +2, +1, +1 et +0 Points d'Action.

Règles 2-3 joueurs : Un des emplacements +1 n'est pas utilisé à 3 joueurs et aucun des emplacements +1 à 2 joueurs. Cachez ces emplacements avec les tuiles Blocage fournies. Si vous jouez avec la variante **Duel de Magiciens**, la mise en place des emplacements de l'Académie est la même que pour l'Allée Sombre.



Actions de l'Académie :



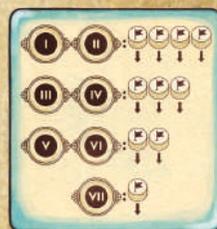
RÉNOVER (2f) : Avec l'Action Rénover, vous pouvez transformer les salles délabrées de l'Académie en merveilleuses Salles de Classe et d'Entraînement et gagner ainsi du Prestige.

Plus vous rénovez tôt, plus vous contribuez à l'aspect général de l'Académie, représenté par vos Bannières.

L'Action Rénover comprend les étapes suivantes :

- 1 Sélectionnez un emplacement Salle, sans tuile Salle Fermée dessus.
- 2 Choisissez l'un des trois ratios Pièce/Prestige imprimés sur l'emplacement sélectionné. Notez que ce choix est limité par votre Niveau de Prestige — vous pouvez choisir un ratio que si vous avez le Prestige minimum requis (1, 16 ou 36), ou payez en Pièces la différence entre votre Prestige et le Niveau requis.
- 3 Payez les Pièces et gagnez le Prestige correspondant au ratio choisi. Vous ne pouvez choisir qu'un ratio que vous pouvez entièrement payer.
- 4 Regardez les Salles de Classe ou d'Entraînement ayant le même Niveau de Prestige que le ratio choisi. Choisissez-en une et placez-la sur l'emplacement Salle, face visible. Les emplacements de gauche sont pour les Salles de Classe et ceux de droite pour les Salles d'Entraînement.
- 5 Enfin, placez vos Bannières sur les emplacements adjacents à la Salle rénovée. Le nombre de Bannières placées dépend du tour de jeu actuel. Dans le cas peu probable où vous auriez moins de Bannières que nécessaire, placez-en autant que vous le pouvez.

- Tour I-II : placez 4 Bannières.
- Tour III-IV : placez 3 Bannières.
- Tour V-VI : placez 2 Bannières.
- Tour VII : placez 1 Bannière.



IMPORTANT :

Si un joueur place sa dernière Bannière, chacun des autres joueurs range l'une de ses Bannières inutilisées dans la boîte (diminuant ainsi le maximum qu'il peut placer). Si un autre joueur n'a plus de Bannière à ce moment-là, il ne perd rien.

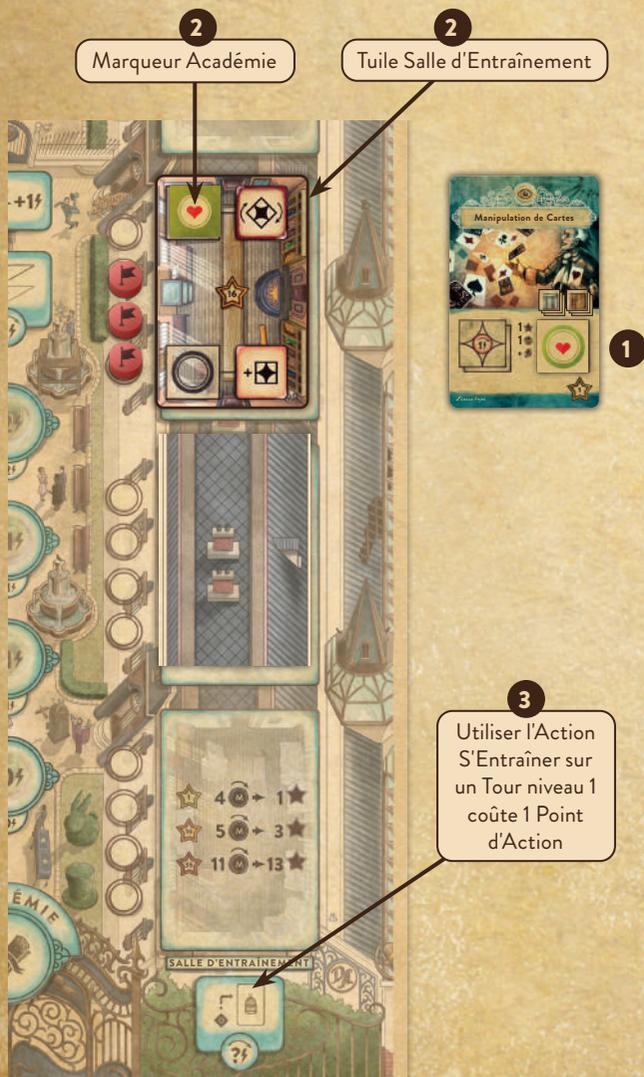
IMPORTANT :

Vous ne pouvez faire l'Action Rénover que s'il vous reste au moins 1 Bannière disponible.



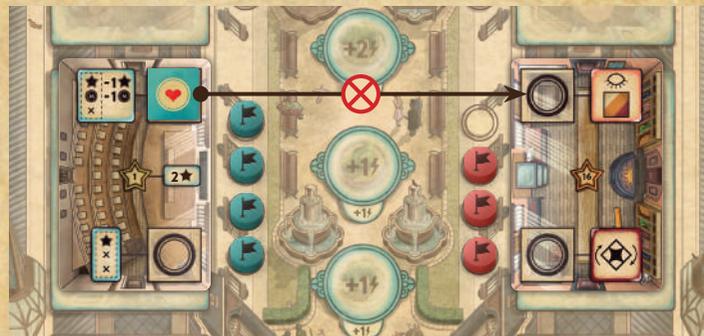
S'ENTRAÎNER (1-3♣) : Les salles d'Entraînement peuvent être utilisées pour améliorer vos Tours de différentes manières. Donner une nouvelle tournure à un vieux Tour est toujours utile dans votre quête de gloire !

Quand vous effectuez l'Action S'entraîner, sélectionnez l'un de vos Tours **1** et placez le marqueur Académie correspondant à son symbole sur un emplacement libre de la tuile Salle d'Entraînement **2**. Ce Tour est maintenant considéré comme étant "dans une Salle d'Entraînement".



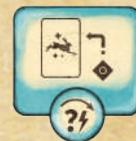
Les règles suivantes s'appliquent :

- Le coût en Points d'Action de l'Action S'entraîner dépend du niveau du Tour sélectionné **3**. Les Tours niveau 1/2/3 coûtent respectivement 1/2/3 Points d'Action.
- En tant qu'Action S'entraîner, il est possible de déplacer un marqueur Académie d'un emplacement de Salle d'Entraînement à un autre.
- Il n'est **pas possible** de déplacer un marqueur Académie d'une Salle de Classe à une Salle d'Entraînement.



- Vous n'êtes pas obligé d'avoir les Matériaux nécessaires au Tour pour le placer dans une Salle d'Entraînement. (En fait, certains effets de Salle d'Entraînement baissent les prérequis en Matériaux.)
- Vous pouvez à tout moment retirer l'un de vos marqueurs Académie d'une Salle d'Entraînement pour en libérer l'emplacement.

Tant que le marqueur Académie d'un Tour est dans une Salle d'Entraînement, son bonus s'applique au Tour. Les détails sur les différents effets bonus se trouvent dans les Aides de Jeu.

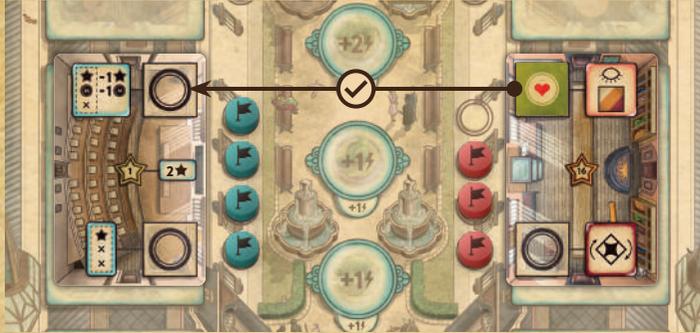


ENSEIGNER (1-3♣) : L'âge d'or de Magoria attire de nombreux jeunes esprits, désireux d'apprendre des plus grands praticiens de l'illusion. Dans les Salles de Classe, vous pouvez révéler le secret de vos Tours à des Magiciens débutants — cela vous empêchera d'exécuter ce Tour pour le reste de la partie, mais vous accordera une source constante de Prestige, de Pièces ou d'Éclats.

Quand vous effectuez l'Action Enseigner, sélectionnez l'un de vos Tours et placez le marqueur Académie correspondant à son symbole sur un emplacement libre de la tuile Salle de Classe. Ce Tour est maintenant considéré comme étant "dans une Salle de Classe".

Les règles suivantes s'appliquent :

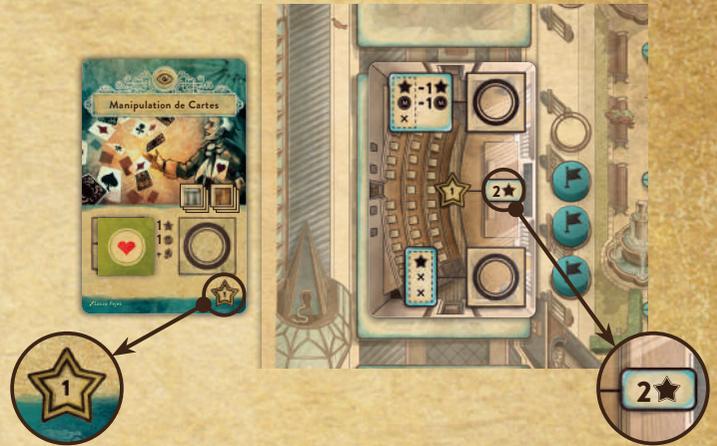
- Le coût en Points d'Action de l'Action Enseigner dépend du niveau du Tour sélectionné. Les Tours niveau 1/2/3 coûtent respectivement 1/2/3 Points d'Action.
- En tant qu'Action Enseigner, il est possible de déplacer un marqueur Académie d'un emplacement de Salle d'Entraînement à une Salle de Classe.



- En tant qu'Action Enseigner, il est possible de déplacer un marqueur Académie d'un emplacement de Salle de Classe à un autre. Il n'est pas possible de déplacer 2 fois le même Tour de Magie d'une Salle de Classe à une autre avec un même Personnage.
- Pour placer un Tour dans une Salle de Classe vous devez **soit** posséder les Matériaux nécessaires au Tour **A**, **soit** avoir au moins 1 marqueur Tour dessus **B**.



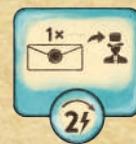
- Vous **ne pouvez pas** retirer un de vos marqueurs Académie d'une Salle de Classe pour y placer un autre Tour.
- Si le Tour et la Salle de Classe ont le **même Niveau de Prestige**, le joueur qui a placé le Tour gagne le bonus indiqué sur la tuile Salle de Classe (entre les deux emplacements).



Une fois que le marqueur Académie d'un Tour est sur une tuile Salle de Classe, les règles spéciales suivantes s'appliquent à ce Tour :

- Il ne peut plus être Préparé à l'Atelier. (Mais s'il possède un marqueur Tour au moment où il est placé dans une Salle de Classe, le marqueur reste sur le Tour. Il peut encore être Joué au Théâtre, mais seulement à ce tour — voir phase Classe.)
- Si le Tour est défaussé de l'Atelier et retourne dans la Résidence de Dahlgaard, son marqueur Académie est aussi retiré de la tuile Salle de Classe — c'est le seul moyen de retirer un marqueur Académie d'une Salle de Classe.

Une nouvelle phase Classe est effectuée après la phase Spectacle, où les joueurs tireront profit de leurs Tours dans les Salles de Classe. Cette phase est détaillée plus loin.



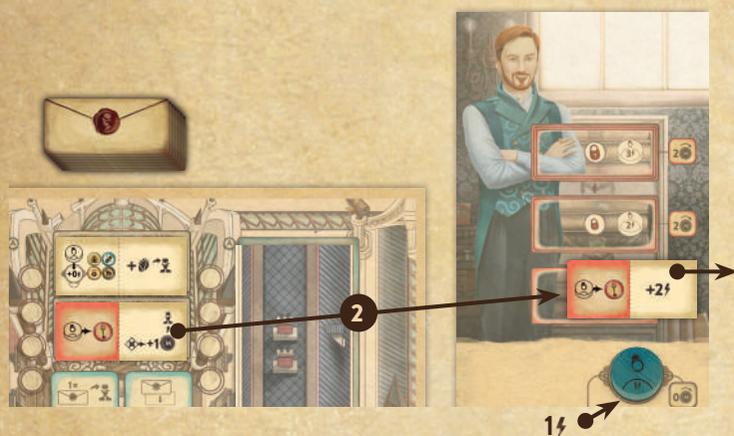
APPRENDRE UN SECRET (2♣) : L'Académie cache bien plus que des salles délabrées qui attendent d'être rénovées. Votre intelligent et talentueux Protégé peut y découvrir les secrets du Grand Dahlgaard lui-même, devenant potentiellement le membre le plus précieux de votre équipe.

L'Action Apprendre un Secret vous permet d'améliorer votre nouveau spécialiste : le **Protégé**.



Le plateau d'extension Protégé comporte trois emplacements pour les Secrets.

Quand vous effectuez l'Action Apprendre un Secret, choisissez un des deux Secrets de l'Académie ❶ et soit vous le placez sur l'emplacement Secret vide **le plus bas** de votre plateau Protégé, soit vous remplacez un secret déjà existant ❷. Le Secret ainsi remplacé retourne dans la boîte.



❧ **IMPORTANT :** ❧

Cette Action ne peut être effectuée qu'une fois par Placement de Personnage, même si vous avez assez de Points d'Action pour l'effectuer plusieurs fois.

Apprendre un Secret a les effets suivants sur votre Protégé :

- Chaque Secret apporte une nouvelle capacité à votre Protégé. Ces capacités sont détaillées dans les Aides de Jeu.
- Votre Protégé débute avec 1 Point d'Action. Le deuxième puis troisième Secret augmente sa base de Points d'Action respectivement à 2 puis 3.
- Le Salaire de votre Protégé débute à 0 Pièce. Le premier et deuxième Secret augmentent son Salaire de 1 Pièce chacun.

📖 **NOTE :** Quand votre Protégé gagne son deuxième Point d'Action, retournez son disque Personnage. Quand il gagne son troisième Point, remplacez son disque par celui indiquant 3 Points d'Action.

📖 **NOTE :** Vous n'êtes pas obligé d'envoyer le Protégé pour apprendre un nouveau Secret. En fait, il est généralement préférable d'y envoyer un autre Personnage avant d'envoyer le Protégé ailleurs afin de bénéficier du potentiel de Points d'Action supplémentaire qu'il pourrait gagner.

📖 **NOTE :** La fonction de chaque Secret est décrite dans les Aides de Jeu.

📖 **NOTE :** Le salaire du Protégé est augmenté même si le Secret correspondant est appris **après** que le Protégé ait résolu son Affectation ce tour.



DÉCOUVRIR DES SECRETS (1⚡) : Quand vous effectuez cette Action, piochez le Secret face cachée de la pioche et placez-le sur un emplacement Secret **vide** de l'Académie.

📖 **NOTE :** Découvrir des secrets n'est disponible que si au moins une Action Apprendre un Secret a été effectuée ce tour.



NOUVELLE PHASE : LA PHASE CLASSE



Cette extension introduit une nouvelle phase de jeu entre la phase Spectacle et la phase Fin du tour. C'est à ce moment que les joueurs peuvent tirer profit de leurs Tours dans les Salles de Classe.

La phase Classe est constituée de deux étapes :

- Si un Tour dans une Salle de Classe a encore des marqueurs au Théâtre et/ou à l'Atelier, retirez-les et replacez-les dans la réserve du joueur.
- Dans l'Ordre d'Initiative, chaque joueur reçoit les Récompenses pour son(ses) Tour(s) dans les Salles de Classe. La plupart des Salles de Classe modifient ces Récompenses — ces modificateurs sont détaillés dans les Aides de Jeu.

■ **NOTE :** Les modificateurs Jeudi / Dimanche du Théâtre n'ont pas d'effet sur les Récompenses des Tours de Magie présents dans les Salles de Classe.

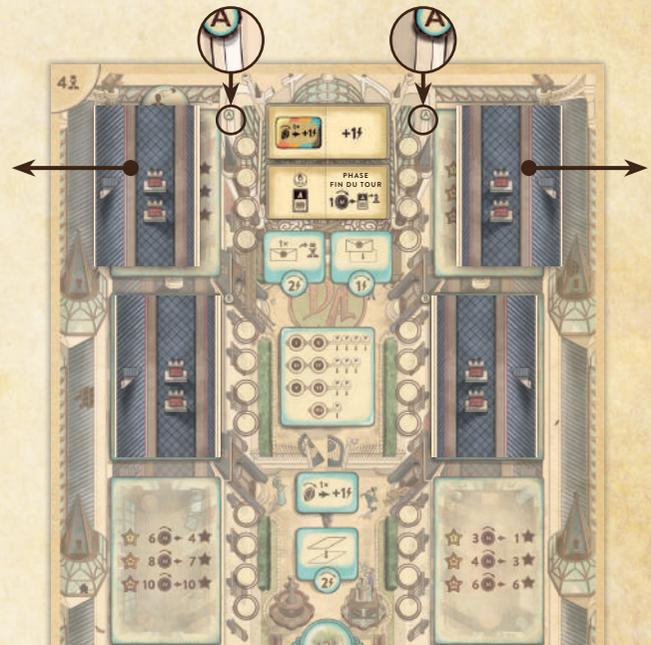
■ **NOTE :** Comme les marqueurs Tour ne sont retirés de la partie que pendant la phase Classe, vous pouvez Jouer les Tours durant le tour de jeu où ils sont placés dans la Salle de Classe.



PHASE FIN DU TOUR

L'extension change légèrement la résolution de Fin du tour.

- Pendant la sous-phase **Déplacer le marqueur Compte tour**, si le marqueur atteint un emplacement avec un marqueur Salle Ouverte, retirez 2 tuiles Salle Fermée dans l'Académie en fonction de la lettre indiquée sur le marqueur ("A" ou "B").



- Une nouvelle sous-phase **Révéler des Secrets** est ajoutée après la sous-phase Défausser des cartes Affectation. Pendant cette sous-phase, remplacez les Secrets restants dans l'Académie (ils retournent sous la pioche Secret) par deux nouveaux Secrets, tirés de la pioche Secret face-cachée. Ils seront disponibles pour le prochain tour.

FIN DU JEU

La partie se termine à la fin du tour VII. Les joueurs marquent les Points de Prestige finaux comme indiqué dans les règles de base, avec deux changements mineurs :

- Le Prestige maximum marqué pour les Éclats non dépensés, les Pièces, les cartes Affectation Spéciale et pour chaque Tour niveau 36 est **limité à 20 Points de Prestige chacun**. En d'autres termes, un joueur est limité à 20 Points pour chaque Tour de niveau 36 et à 20 Points maximum pour chacune des catégories : Éclats, Pièces et cartes Affectation Spéciale possédés.
- Lors de la vérification des bonus de fin de partie des Tours de niveau 36, les joueurs marquent les Points **soit** s'ils possèdent les Matériaux requis **soit** s'ils ont au moins 1 marqueur Tour dessus.

Après que le Prestige habituel de fin de partie a été marqué, les joueurs peuvent encore gagner du Prestige dépendant de leurs contributions à la rénovation de l'Académie. Ce bonus dépend du nombre de joueurs et est basé sur le nombre de Bannières placées.

LE PLUS DE		
2	2	
8	8	
3	3	
12	6	
4	4	
15	10	5

- À 2 joueurs, le joueur qui a le plus de Bannières marque 8 Points de Prestige.
- À 3 joueurs, le joueur qui a le plus de Bannières marque 12 Points de Prestige, le second en marque 6.
- À 4 joueurs, le joueur qui a le plus de Bannières marque 15 Points de Prestige, le second en marque 10 et le troisième 5.

En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité marquent le montant le moins élevé. (Par exemple, à 4 joueurs avec 3/3/2/1 Bannières, les joueurs marqueront 10/10/5/0 Points de Prestige.) En cas d'égalité à 2 joueurs, personne ne marque de Points de Prestige.

▣ **NOTE** : Si un joueur n'a pas placé de Bannière, il ne peut pas marquer de Point de Prestige pendant cette étape.

ANNEXE

RÈGLES OPTIONNELLES DE DÉPART RAPIDE

Avec ces règles, vous pouvez raccourcir la durée totale du jeu en commençant par le tour II, avec des ressources de départ supplémentaires. Cette variante peut aussi être utilisée sans l'Académie et avec ou sans les autres extensions.

Changements dans la mise en place

- Après avoir créé la pioche Spectacle, révélé la première carte et placez-la sur l'emplacement Spectacle vide du Théâtre le plus à droite. Il doit maintenant y avoir un nombre de cartes Spectacle au Théâtre égal au nombre de joueurs.
- Placez au hasard une tuile Salle de Classe niveau 1 sur un emplacement Salle vide dans l'Académie. Ne placez pas de Bannière. Sautez cette étape si vous ne jouez pas avec l'Académie.
- Dans l'Ordre inverse de l'Initiative, chaque joueur pioche une carte Affectation Spéciale dans la pioche de son choix.
- Chaque joueur commence avec 3 Points de Prestige supplémentaires (à 8 sans l'Académie ou 6 avec).
- Chaque joueur peut choisir des Matériaux de départ supplémentaires pour une valeur en Pièces de 3.
- Chaque joueur débute avec 1 Éclat supplémentaire. Si vous choisissez l'Assistante comme Spécialiste, vous recevez 2 Pièces de départ supplémentaires en plus de l'Apprenti.





CAPACITÉ DES MAGICIENS

L'extension introduit quatre nouveaux Magiciens avec de nouvelles capacités, un pour chaque école de Magie. En plus de ça, dans un souci d'équilibre, deux Magiciens d'origine (Prêtresse du Mysticisme et Maître des Chaines) ont reçu une nouvelle capacité pour rester des choix intéressants. Nous recommandons d'utiliser ces capacités plutôt que les originales.

NOUVELLES CAPACITÉS DES MAGICIENS D'ORIGINE



PRÊTRESSE DU MYSTICISME (Déjà Vu) : Pendant la sous-phase Défausser des Cartes Affectation, vous pouvez payer 1 Éclat. Si vous le faites, vous pouvez récupérer une de vos cartes Affectation Spéciale au lieu de la défausser.



MAÎTRE DES CHAINES (La combinaison secrète) : Quand vous Jouez un Spectacle, chaque Enchaînement de Tour contenant votre marqueur rapporte un bonus de 2 Points de Prestige au lieu de 1.

Même s'il y a trois Enchaînements dans ce Spectacle, seuls deux de ceux-ci rapportent un bonus de Prestige à Maître des Chaines (le joueur jaune) - ceux avec son marqueur Tour.



NOUVEAUX MAGICIENS



GEERT VAN AUGUSTIN (Le Bienfaiteur de Magoria) : Quand vous faites l'Action Rénover, vous pouvez choisir un ratio Pièce/Prestige avec un Niveau de Prestige d'un niveau au dessus du vôtre. Chaque fois que vous dépensez 6 pièces ou plus dans une Action Rénover, vous pouvez faire immédiatement de la Publicité (si vous ne l'avez pas encore fait) sans payer de Pièce (recevez les 2 Points de Prestige habituels).



ANJALI (La Murmureuse de Secrets) : Pendant la phase Affectation, vous pouvez placer 1 Pièce sur autant de Secrets appris par votre Protégé que vous souhaitez. Avant de placer un Apprenti pendant la phase Placement des Personnages vous pouvez dépenser la Pièce d'un Secret. Si vous le faites, la capacité apportée par ce Secret s'applique aussi à votre Apprenti lors de son placement. Pendant la sous-phase Récupérer les Personnages, les Pièces restantes sur les Secrets retournent dans la réserve générale.



PROFESSEUR BERNARD (Mentor des magiciens) : Chaque fois que vous recevez la Récompense d'un de vos Tours dans une Salle de Classe (pendant la phase Classe), vous pouvez retirer ce Tour de votre Atelier et le mettre de côté. Remplacez son marqueur Symbole et son marqueur Académie dans la Salle de Classe par vos propres marqueurs spéciaux. Jusqu'à la fin de la partie, vous bénéficiez de ce Tour pendant la phase Classe mais il n'occupe plus de place dans votre Atelier. Vous ne pouvez le faire que pour 2 Tours maximum.

NOTE : Les Tours mis de côté sont ignorés lors du décompte final.



LUMENIA LA RADIEUSE (Liens lumineux) : Vous recevez 1 Pièce ou 1 Point de Prestige de plus (mais pas d'Éclat) pour chaque Enchaînement que vous créez en Montant un Tour au Théâtre.



CREDITS

CONCEPTION DU JEU D'ORIGINE :

Viktor Peter et Richard Amann

CONCEPTION DE L'EXTENSION :

Dávid Turczi

DÉVELOPPEMENT ET CRÉATION :

Richard Amann, Viktor Peter, Frigyes Schöberl,
István Pócsi, Dávid Turczi

DIRECTION ARTISTIQUE ET GRAPHIQUE :

Villó Farkas

ILLUSTRATIONS :

Tamás Baranya, Márton Gyula Kiss, Anna Radnóthy

LIVRET DE RÈGLES :

Viktor Peter, Anna Radnóthy, Ágnes Kismárton,
Emanuela Pratt, Robert Pratt

TRADUCTION FRANÇAISE :

Fabien Allois

VERSION FRANÇAISE :

Super Meeple

RELECTURE :

Super Meeple remercie les relecteurs pour leur précieuse aide : Ludovic "Ludodelaludo" Chatillon, Nicolas de Oliveira, Dominique Ehrensperger, Philippe Galland, Erwan Giacometti, Sébastien Maisonneuve, Yoann Petitjean, Alexandre Renaudon, Mathieu Stosse.

TESTEURS :

Katy & James Faulkner, Charlotte Levy, Bijan Mehdinejad,
Wai-yee Phuah, Filip Murmak, Miroslav Podlesny,
Balázs Horváth, Zoltán Norbert Kovács, Előd Schmauder,
Tibor Lakatos, Roland Pál, Tímea Etelközi, János Baranyai,
Gábor Bozár, Gábor Kása, Mercédesz Csurka, Miklós Kovács,
Balázs Kolozs, Emanuela Pratt, Eric Herman, Evelyn Endres,
Simon Castle, Nick Larsen, Alex Kazik, Florian Gebert

TEST ET DÉVELOPPEMENT DU MODE SOLO :

Nick Shaw

PUBLIÉ PAR :

Mindclash Games





SYMBOLES UTILISÉS



Secret



Marqueur Académie



Disque Protégé



Bannière



Tuile Salle de Classe



Phase Classe



Tuile Salle d'Entraînement



Retirer tuile Salle Fermée

AUBE DE LA TECHNOLOGIE



EXTENSION



2-4

15+

30'+

DÉCOUVREZ L'AUBE DE LA TECHNOLOGIE

Redéfinissez le monde de l'illusion avec les dernières avancées technologiques dans cette extension de Trickerion !



Équipez votre Atelier avec des Machines complexes, offrant des avantages spécifiques à votre école de Magie



Débloquez les Tours Signature à couper le souffle de votre Magicien



Marquez l'histoire telle une véritable légende de l'illusion !