

Folgende Aktionen stehen in den Dunklen Gassen zur Verfügung:



ZIEHE DIE ERSTE KARTE (1 ⚡):

Der Spieler zieht die obersten beiden Karten eines beliebigen Stapels spezieller Auftragskarten, wählt eine Karte und behält sie. Diese Aktion kann nur 1x pro eingesetztem Mitarbeiter gewählt werden.



ZIEHE WEITERE KARTEN (2 ⚡): Diese Aktion wird ausgeführt wie „Ziehe die erste Karte“, kostet jedoch 2 Aktionspunkte.



SPIEL MIT DEM SCHICKSAL (1 ⚡):

Der Spieler bewegt alle zukünftigen Prophezeiungen um ein Feld im Uhrzeigersinn.

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



Im Stadtzentrum könnt ihr Dahlgaard besuchen, um neue Tricks zu erlernen, im Wirtshaus „The Anvil Pig Inn“ neue Mitarbeiter anwerben oder euch bei der Bank Geld beschaffen.



EINEN TRICK LERNEN (3 ⚡):

Die Zauberschule des neu zu erlernenden Tricks muss mit dem Symbol eines der Würfel in der Residenz übereinstimmen. Ein „?“ bedeutet,

dass jede Zauberschule erlaubt ist.

Nimm dir den Stapel einer passenden Zauberschule aus der Residenz Dahlgaard, wähle daraus eine Trickkarte aus, lege sie auf einen leeren Platz deines Ateliers und platziere ein unbenutztes Symbolplättchen darauf. Anschließend drehst du den entsprechenden Würfel auf die Seite mit dem X.

WICHTIG: Man kann einen Trick lernen, ohne dass man bereits die benötigten Requisiten besitzt.

WICHTIG: Du kannst Tricks jederzeit zurück auf den entsprechenden Kartenstapel in der Residenz legen, z.B. um Platz für neue Tricks zu schaffen. Alle zu diesem Trick gehörenden Trickplättchen kommen dann sofort wieder zurück in deinen Vorrat, auch diejenigen, die schon auf Regieplänen liegen.



NEU PLANEN (1 ⚡): Du darfst ein eigenes Trickplättchen von einem Regieplan nehmen und es unter Beachtung der normalen Platzierungsregeln auf einen freien Platz des gleichen oder eines anderen Regieplans legen.

Entstehen durch die Planänderung Trickroutinen, gibt es jedoch dafür **keinerlei Belohnung**.



AUFFÜHREN: 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), sondern der Effekt des Einsetzens tritt erst während der Vorstellung ein.

HINWEIS: 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.

Ein ausführliches Beispiel für das Einsetzen von Mitarbeitern im Theater findet ihr im Anhang (S. 25).

TRICKKARTEN

Jede Trickkarte gehört zu einer der vier Zauberschulen:



TECHNISCH



MENTAL



ENTFESSELUNG



OPTISCH

HERR DER FESSELN/KETTEN

(AUSBRECHEN): Bevor die Vorstellungen beginnen, darf er einmal „neu planen“. Er muss dafür keinen Mitarbeiter einsetzen und im Gegensatz zu normalen Umplanungen bekommt er sogar eine Belohnung für Trickroutinen, die durch diese Neuplanung entstehen.

gehen zurück in den Vorrat der entsprechenden Spieler, NICHT zurück auf deren Trickkarten.

Seite 3 **7** Wähle einen Schwierigkeitsgrad. Entsprechend der folgenden Tabelle erhält der Erbe Mitarbeiter-Spielsteine:

Seite 3



Deckblatt

BENUTZE DIE ZAUBERKÜNSTLER-KARTEN, DIE DAS -SYMBOL ZEIGEN!

Seite 4 **12** Erstelle den verdeckten Plankartenstapel des Erben. Alle folgenden Schritte werden mit verdeckten Karten ausgeführt. Karten, die oben und unten ein Symbol haben, heißen „Vorstellungskarten“; Karten, die nur oben ein Symbol haben, heißen „Aufbaukarten“.

Seite 6 **AUSNAHME:** Das Theater gilt nicht als umstritten, wenn entweder du oder der Erbe nur noch den Zauberer diesem Ort zugewiesen haben. Die Werkstätten sind nie umstritten.

Seite 7 **e.** Lege je 1 der für den Trick benötigten Requisitentypen auf das Feld „Einkaufsliste“ des Erbe-Tableaus, falls es nicht bereits dort liegt.

Seite 7 **3** Wenn ein Handlanger verfügbar ist, der Erbe noch nicht alle 4 Handlanger hat und außerdem 6 oder weniger Mitarbeiter hat, drehe den Würfel auf X und lege den Handlanger-Spielstein neben das Tableau.

4 Sind 2 Bankwürfel verfügbar, drehe den höheren auf X und lege entsprechend viele Münzen in die „Geldbörse“ des Erben.

Seite 7 STADT (Z E N T R U M)

Seite 9 Wiederhole Schritt 2, bis es keine freien Bestellfelder mehr gibt, alle Requisiten aus der „Einkaufsliste“ bestellt oder er eine Anzahl an Requisiten in Höhe seiner Marktplatz-AP bestellt hat.

Seite 14 Die folgenden Prophezeiungen haben nur auf dich einen Effekt, der Erbe ignoriert sie:

- » Mische 1 Aufbau- mit 2 Vorstellungskarten und lege zwei davon auf den Stapel. Lege die andere Karte ab, ohne sie anzusehen.
- » Mische 2 Aufbau- mit 1 Vorstellungskarte und lege sie auf den Stapel.
- » Lege die übrige Aufbaukarte auf den Stapel.

WÜRFEL WERFEN

ZUSÄTZLICHE SCHWIERIGKEITSEINSTELLUNGEN

Um das Spiel innerhalb eines Schwierigkeitsgrads einfacher zu machen, ignoriere die Fähigkeit des Erben.

Um das Spiel innerhalb eines Schwierigkeitsgrads schwerer zu machen, ignoriere die Fähigkeit deines Zauberers und/oder gib dem Erbe zu Spielbeginn 8 Münzen.