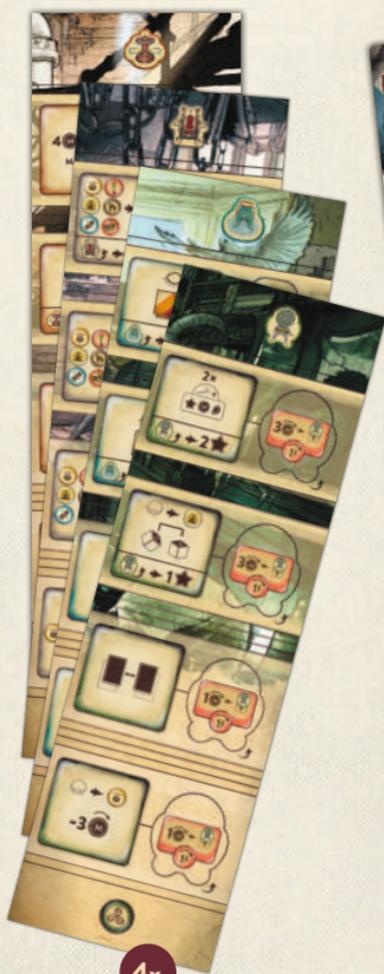


AUBE DE LA TECHNOLOGIE

EXTENSION

RÈGLES DU JEU



4x

PLATEAUX MACHINE

(1 pour chaque catégorie de Tour)



12x

TOURS SIGNATURE
(1 pour chaque Magicien)



5x

CARTES AFFECTATION SPÉCIALE



16x

MARQUEURS MACHINES
(4 pour chaque catégorie de Tour)



25x

ÉCLATS DE
TRICKERION



Dans *Trickerion : Aube de la Technologie*, les joueurs peuvent utiliser les dernières avancées technologiques de la ville de Magoria pour enrichir leur Atelier de mécanismes à la pointe de la technologie, appelés *Machines*.

Exploitant la puissance des *Éclats de Trickerion*, ces *Machines* apportent des bonus spécifiques et réutilisables. Elles permettent aussi à chaque Magicien de développer leur propre *Tour Signature* – une version plus forte et personnalisée de l'un des *Tours* originaux bien connus.

Renforcées par la technologie, la magie et l'illusion ne seront plus jamais pareilles !

MISE EN PLACE

Ce chapitre décrit la mise en place du jeu de base avec l'Allée Sombre et l'Aube de la Technologie. Pour jouer avec l'Aube de la Technologie, il faut obligatoirement l'Allée Sombre. On peut toutefois y ajouter la plupart des autres extensions sorties pour *Trickerion* – pour les mises en place spécifiques et les changements de règles, se référer à l'Annexe.

- 1 Mélangez les nouvelles cartes Affectation Spéciale dans leur pioche respective avant de les placer sur les emplacements de l'Allée Sombre.



- 2 Donnez à chaque joueur le plateau Machine correspondant à son école de Magie choisie. Placez-le à gauche du plateau Joueur de manière à ce que les emplacements d'Éclats soient alignés.
- 3 Donnez à chaque joueur les 4 Machines correspondantes à son école de Magie. Mettez-les de côté pour l'instant.
- 4 Donnez à chaque joueur 1 Éclat de Trickerion de départ supplémentaire (2 au total). Placez ces Éclats sur les deux emplacements du bas du plateau Joueur.
- 5 Après avoir choisi un Magicien, donnez à chaque joueur le Tour Signature correspondant. Mettez-le à côté du plateau Joueur pour le moment.

⌘ **IMPORTANT :** ⌘

Les joueurs qui choisissent **Le Mécanicien, Lumenia la radieuse, Prêtresse du mysticisme ou Professeur Bernard** comme Magicien de départ reçoivent un Tour Signature niveau 1. Ces joueurs peuvent choisir de **payer 1 Éclat** pour placer leur Tour Signature dans leur Atelier en tant que Tour de Départ (au lieu d'un Tour classique). Les joueurs **ne peuvent pas** choisir leur Tour Signature en tant que Tour de Magie spécial s'ils ont choisi l'Ingénieur comme Spécialiste.



CHANGEMENTS

GAGNER & DÉPENSER DES ÉCLATS DE TRICKERION



Dans cette extension, les Éclats de Trickerion sont stockés sur les symboles Éclat situés à gauche du plateau Joueur, à côté des emplacements Machine. Les Éclats gagnés doivent y être placés, si possible, du bas vers le haut. À l'inverse, ils sont dépensés du haut vers le bas. Les Éclats excédentaires sont stockés à part et dépensés en premier.

Ces symboles Éclats seront importants lors de la sous-phase Réactiver les Machines (expliqué dans la section Fin du tour).

MACHINES & ACTION CONSTRUIRE UNE MACHINE



Active



Inactive

Les Machines sont des inventions complexes améliorant votre Atelier de différentes manières. Elles ont deux états, **Active et Inactive**, représentés par les deux faces du marqueur (voir illustration). Elles peuvent être construites sur les quatre emplacements Machine. Un bonus est imprimé à côté de chaque emplacement — pour obtenir ce bonus, vous devez utiliser la Machine de cet emplacement en la faisant basculer de son côté Actif à son côté Inactif.

Sauf indication contraire, chaque Machine peut être utilisée une fois par tour, **avant de placer un Personnage lors de la phase Placement des Personnages**. Les différents bonus des Machines sont détaillés en Annexe.

Au départ, les plateaux Machine sont vides — les Machines peuvent être construites avec la nouvelle Action de l'Atelier.



CONSTRUIRE UNE MACHINE (1^M) : Placez un marqueur Machine sur l'emplacement vide le plus bas de votre plateau Machine, **face Active**.

Les règles suivantes s'appliquent à l'Action Construire une Machine :

- L'icône de cette Action est imprimée sur tous les emplacements Machine car **elle a également un coût en Pièces variable** suivant l'emplacement. Si vous ne pouvez pas payer ce coût, vous ne pouvez pas construire de Machine.
- Les Machines se construisent du bas vers le haut — vous ne pouvez pas “sauter” des emplacements vides.



○(TRÈS IMPORTANT :)○

Si vous avez assez de Pièces et de Points d'Action, vous pouvez toujours construire une Machine — **même si vous n'avez pas assez d'Éclats présents sur l'emplacement adjacent**. Une Machine nouvellement construite est toujours Active, vous pouvez donc l'utiliser au moins une fois.

Comment Réactiver une Machine est expliqué dans la phase Fin du tour.

TOURS SIGNATURE

Cette extension introduit de nouveaux Tours, chacun spécifique à un Magicien. Il symbolise le fait que votre Magicien maîtrise si bien l'un des Tours classiques qu'il le porte à un tout autre niveau en y ajoutant sa marque personnelle.

Chaque Tour Signature a une version classique, mais avec généralement de meilleures Récompenses, plus de marqueurs Tours, ou coûte moins de Points d'Action à Préparer.

○(IMPORTANT :)○

Les Tours Signature ont aussi une capacité que n'ont pas les Tours classiques — voir les détails en Annexe.

APPRENDRE DES TOURS SIGNATURE

Quand vous effectuez l'Action Apprendre un Tour de Magie au Centre-Ville, vous pouvez choisir d'apprendre **votre propre Tour Signature** (mis de côté lors de la mise en place) à la place d'un Tour classique. Notez que le Tour Signature a aussi un Seuil de Prestige — si vous ne l'avez pas atteint, vous pouvez payer la différence en Pièces.

Une fois le Tour Signature appris, trouvez sa version classique (son nom est imprimé derrière la carte) :



- S'il se trouve dans la Résidence de Dahlgaard, retirez-le et rangez-le dans la boîte.
- S'il se trouve dans l'Atelier d'un autre joueur, ne faites rien.
- S'il se trouve dans votre Atelier, remplacez-le par le Tour Signature et rangez-le dans la boîte. Placez le marqueur Symbole et les marqueurs Tours (s'il en avait) sur le Tour Signature. Notez que si le Tour classique avait des marqueurs Tour au Théâtre, ceux-ci représentent maintenant le Tour Signature.

PRÉPARER DES TOURS SIGNATURE

Les Tours Signature sont Préparés de la même façon que les Tours classiques à une exception : pour Préparer un Tour Signature de niveau 1/16/36, il vous faut aussi respectivement au moins 1, 2 ou 3 Machines construites.



IMPORTANT :



Pour Préparer un Tour Signature, vous n'êtes pas obligé d'avoir des Machines Actives, ni de les utiliser. Il suffit simplement d'avoir le nombre requis de Machines construites.

PHASE FIN DU TOUR

Aube de la Technologie ajoute une nouvelle sous-phase à la fin de la phase Fin du tour : **Réactiver les Machines**. Pendant cette phase, toutes les Machines Inactives **avec un Éclat sur chaque Symbole Éclat** à côté de leur emplacement sont retournées face Active.

◡ **IMPORTANT :** ◡

Certains emplacements Machine ont un Prestige d'indiqué. Vous recevez ce bonus Prestige lorsque cette Machine est retournée sur sa face Active (pas lorsque vous l'utilisez). Si jamais elle est déjà sur sa face Active lors de la phase de Fin du tour, vous ne recevez pas le bonus — seulement lorsqu'elle est retournée sur sa face Active.

FIN DU JEU

Après le septième tour, le décompte final se produit comme d'habitude avec une exception : au lieu de marquer 1 Point de Prestige par Éclat restant, les joueurs marquent 2 Points de Prestige pour chaque lot de 3 Éclats (ceux placés sur les symboles inclus).

CRÉDITS

Conception du jeu d'origine : Viktor Peter et Richard Amann

CONCEPTION DE L'EXTENSION :

Viktor Peter et Richard Amann
avec Dávid Turczi

DÉVELOPPEMENT ET CRÉATION :

Frigyes Schöberl, István Pócsi,
Dávid Turczi

DIRECTION ARTISTIQUE ET GRAPHIQUE :

Villő Farkas

ILLUSTRATIONS :

Tamás Baranya, Márton Gyula
Kiss, Levente Rückert, Rózsa
Katona

TRADUCTION FRANÇAISE :

Fabien Allois

VERSION FRANÇAISE :

Super Meeple

TESTEURS :

Katy & James Faulkner, Charlotte
Levy, Bijan Mehdinejad, Wai-yee
Phuah, Balázs Horváth, Zoltán
Norbert Kovács, Előd Schmauder,
Tibor Lakatos, Roland Pál, Gábor
Bozár, Gábor Kása, Mercédesz
Csurka, Miklós Kovács

RELECTURE :

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

ANNEXE

BONUS DES MACHINES



MACHINE MÉCANIQUE – BOBINE TESLA



Les bobines Tesla aident à alimenter en énergie la ville de Magoria, vous procurant plus de Pièces et de Prestige.



- **Niveau 1-2** : Gagnez 2 Pièces.



- **Niveau 3** : Gagnez 3 Pièces. Gagnez 1 Point de Prestige lors de la Réactivation de la Machine.



- **Niveau 4** : Gagnez 1 Point de Prestige pour chaque lot de 4 Pièces que vous possédez lors de l'utilisation de la Machine (6 Points maximum). Les Pièces ne sont pas dépensées.



MACHINE OPTIQUE – MACHINE À FUMÉE



Les machines à fumée dissimulent vos Tours sur scène, les rendant impossibles à déchiffrer.

👉 **NOTE** : La Machine Optique **ne peut être utilisée qu'avant l'Action Préparer un Tour**. Vous pouvez utiliser plusieurs Machines pour Préparer le même Tour. Vous pouvez aussi utiliser une Machine même si vous avez assez de Matériaux pour Préparer un Tour sans elle (pour recevoir le Bonus de Réactivation).



- **Niveau 1-2** : Utilisez cette Machine pour faire baisser les Matériaux requis pour le Tour de 1 (Basique ou Avancé au choix).



- **Niveau 3** : Utilisez cette Machine pour faire baisser les Matériaux requis pour le Tour de 1 (Basique, Avancé ou Supérieur au choix). Gagnez 1 Point de Prestige quand cette Machine est Réactivée.



- **Niveau 4** : Utilisez cette Machine pour faire baisser les Matériaux requis pour le Tour de 2 (Basique, Avancé ou Supérieur au choix). Gagnez 1 Point de Prestige quand cette Machine est Réactivée.



MACHINE MENTALISTE – HYPNOTISEUR



L'Hypnotiseur vous permet de "motiver" les habitants de Magoria – et votre équipe – pour obtenir de puissants effets.



- **Niveau 1** : Quand vous placez un Personnage au Marché et effectuez l'Action Acheter, vous pouvez utiliser cette Machine pour réduire le coût total de Pièces dépensées de 3 (en payant minimum 1).



- **Niveau 2** : Avant de placer un Personnage, vous pouvez utiliser cette Machine pour permuter deux cartes Affectation (Permanente ou Spéciale) de vos Personnages ou récupérer une carte Affectation dans votre main et en mettre une autre à la place. Vous ne pouvez pas changer une carte sous un Personnage déjà placé.



- **Niveau 3** : Quand vous placez un Personnage au Centre-Ville, avant de faire l'Action, vous pouvez utiliser cette Machine pour changer la face d'un dé de votre choix. Gagnez 1 Point de Prestige quand cette Machine est Réactivée.



- **Niveau 4** : Cette Machine s'utilise pendant la phase Spectacle (au lieu de la phase Placement des Personnages), après votre propre Spectacle. Doublez les bonus de la carte Spectacle que vous Jouez. Gagnez 2 Points de Prestige quand cette Machine est Réactivée.

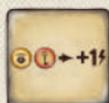


MACHINE ÉVASION – MACHINE DE FORMATION



Une équipe bien formée peut vous mettre en avance sur la concurrence en étant capable de mener plus d'Actions.

NOTE : Vous ne pouvez utiliser qu'un maximum d'une Machine Évasion par Placement de Personnage.



• **Niveau 1 :** Utilisez cette Machine pour donner 1 Point d'Action supplémentaire à votre Personnage au Marché ou à l'Atelier.



• **Niveau 2 :** Utilisez cette Machine pour donner 1 Point d'Action supplémentaire à votre Personnage n'importe où sauf au Théâtre.



• **Niveau 3 :** Utilisez cette Machine pour donner 1 Point d'Action supplémentaire à votre Personnage n'importe où.



• **Niveau 4 :** Utilisez cette Machine pour donner 1 Point d'Action supplémentaire à votre Personnage n'importe où. Gagnez 2 Points de Prestige quand cette Machine est Réactivée.

AUBE DE LA TECHNOLOGIE AVEC D'AUTRES MODULES ET EXTENSIONS*

Aube de la Technologie est conçue pour être jouée avec la plupart des extensions pour Trickerion, mais certaines fonctionnent mieux que d'autres. Dans certains cas, quelques précisions sur les règles sont également nécessaires.



COMPATIBILITÉ

ALLÉE SOMBRE 	✓
DUEL DE MAGICIENS 	✓
POUVOIRS DU MAGICIEN 	!
ACADÉMIE DE DAHLGAARD 	✓
MODE SOLO DE DAHLGAARD 	✓



+ **ACADÉMIE DE DAHLGAARD***

Aube de la Technologie est compatible avec l'Académie de Dahlgaard, mais jouer les deux ensemble n'est recommandé qu'aux joueurs ayant joué les deux extensions séparément. C'est la façon la plus complexe de jouer à Trickerion avec un temps de jeu plus long, mais pour les joueurs expérimentés, ce sera probablement très plaisant.

Si vous jouez ces deux extensions ensemble, attention :

- Pendant la mise en place, mélangez les nouvelles cartes Affectation Spéciale Académie de cette extension dans la pioche Affectation Spéciale Académie.
- Si vous jouez avec l'option Démarrage Rapide (expliquée dans les règles de l'Académie de Dahlgaard), chaque joueur commence avec sa première Machine déjà construite. Rappelez-vous aussi que Aube de la Technologie et le Démarrage Rapide ajoute 1 Éclat chacun au départ ce qui fait un total de 3.

+ **POUVOIRS DU MAGICIEN***

Puisque ces deux extensions ont un fonctionnement similaire, nous recommandons fortement de ne pas les jouer ensemble.

+ **MODE SOLO DE DAHLGAARD***

Le mode solo de l'Académie de Dahlgaard est compatible avec Aube de la Technologie.

Si vous jouez ces deux extensions, attention :

- L'Héritier ne construit pas de Machine et n'a pas de Tour Signature. Par conséquent, jouer en mode solo avec Aube de la Technologie facilitera un peu la tâche.
- Pendant la mise en place, l'Héritier a aussi 1 Éclat de plus.
- Lors du décompte final, vous gagnez 2 Points de Prestige pour chaque lot de 3 Éclats alors que l'Héritier marque 1 Point par Éclat.
- Règle optionnelle pour augmenter la difficulté : À la fin du tour, l'Héritier gagne 1 Point de Prestige pour chaque Machine que vous N'AVEZ PAS Réactivée et 1 Pièce pour chaque emplacement Machine vide que vous possédez. S'il n'a ni l'un ni l'autre, il reçoit 1 Éclat.

*Extensions vendues séparément.

TOUR SIGNATURE CAPACITÉS SPÉCIALES

En plus d'avoir de meilleures Récompenses ou statistiques, les Tours Signature ont aussi chacun une capacité spéciale. Elle est la même pour tous les Tours Signature niveau 36 mais varie pour les Tours Signature niveaux 1 et 16.



Orientation Libre : Quand vous placez ce marqueur Tour sur une carte Spectacle, le coin correspondant à l'école de Magie du Tour n'est pas obligé d'être dans le cercle d'Enchaînement. En d'autres termes, il peut être orienté librement et permettre des Enchaînements autrement impossibles.



Rappel : Vous pouvez avoir jusqu'à deux marqueurs de ce Tour sur **une** carte Spectacle.



Tour Permanent : Si ce Tour fait partie de votre propre Spectacle, vous ne le retirez pas de la carte Spectacle après la phase Spectacle.

■ **NOTE :** Si, en raison d'un autre effet, vous avez 2 marqueurs de ce Tour dans votre Spectacle, vous en retirez un des deux.



Installation Facile : Lorsque vous faites l'Action Monter un Tour au Théâtre, pour 1 Point d'Action, vous pouvez placer jusqu'à deux marqueurs de ce Tour sur des cartes Spectacle.



Bonus Joker (Niveau 36 uniquement) : Lors du décompte final, vous pouvez choisir et scorer n'importe quel Tour niveau 36 de la même école de Magie que ce Tour, à moins que le Tour que vous choisiriez ne se trouve également dans votre Atelier.

