

Spielaufbau – inklusive Dunkle Gassen:

Allgemein

- Spielplan auslegen – die Seite mit der schwarzen Gasse nach oben.
- Trickkarten nach Schulen in vier Stapel sortieren und auslegen.
- Im Marktplatz 1 Holz, 1 Glas, 1 Metall, 1 Stoff auslegen.
- Zufällig die folgenden Regiepläne auswählen
 - 2 Pläne Magnus Pantheon, dann ablegen
 - 2 Pläne Grand Magorian, dann auf die Pantheon-Pläne legen
 - 2 Pläne Riverside Theater, dann oben auf den Stapel legen
 - Stapel als Nachziehstapel neben den Spielplan legen
- Einen Regieplan des Riverside Theater weniger ziehen, als Mitspieler am Tisch, und dann offen auf die Regieplanfelder des Theaters legen.
- Requisiten, Trickerion-Splitter, Münzen bereitlegen.
- Spezielle Auftragskarten nach Ort sortieren, mischen und verdeckt an die Orte in der dunklen Gasse legen.
- Rundenzähler auf 1 legen.

Spieler

- Ein Spieler-Tableau nehmen.
- Einen Zauberkünstler wählen, dann den zweiten Künstler der gleichen Schule aus dem Stapel entfernen, danach wählen der nächste Spieler seinen Zauberer.
- Das passende Werbeplakat nehmen.
- Trick- und Symbolplättchen einer Farbe nehmen.
- Requisiten der Wahl im Gesamtwert von 2 Münzen nehmen.
- Trickkarte mit der Stufe 1 der eigenen Zauberschule nehmen.
- Hat man für den gezogenen Trick bereits alle Requisiten, werden auf diesen direkt die aufgedruckte Anzahl an Trickplättchen gelegt.
- Auftragskarten nehmen: 2x Theater, 1x Werkstatt, 1x Marktplatz, 1x Stadtzentrum und 1x Dunkle Gasse
- Mitarbeiterspielsteine nehmen. Der Zauberer und ein Handlanger kommen direkt auf das Spieler-Tableau.
- Einen Spezialisten wählen und deren Mitarbeiterspielstein und weitere Vorteile einsetzen:
 - Manager: Zusätzliche Requisiten im Wert von 2 Münzen.
 - Ingenieur: Zusätzlichen Trick der Stufe 1 nehmen.
 - Assistentin: Ein zusätzlicher Handlanger auf die Assistenten-Karte legen.
- Jeder Spieler bekommt 10 Münzen.
- Jeder Spieler bekommt 1 Trickerion Münze.

Allgemein Teil 2:

- 3 Prophezeiungen zufällig ziehen und in die Glaskugel bei der dunklen Gasse legen.

Vorstellung geben

- Der Spieler mit der frühesten Vorstellung (Do., Fr., Sa., So.) beginnt.
- Einen Regieplan mit eigenen Tricks auswählen.
- Alle Tricks auf dem Regieplan ausführen. Die Besitzer der Tricks bekommen nun die Erlöse der eigenen aufgeführten Tricks.
- Spieler, deren Zauberer-Figur auf den Donnerstag liegen, bekommen für jeden ihrer Tricks immer 1 Ruhm und eine Münze weniger.
- Spieler, deren Zauberer-Figur auf den Sonntag liegen, bekommen für jeden ihrer Tricks immer 1 Ruhm und eine Münze mehr.
- Der aktive Spieler, welcher das Theater ausgewählt hat, bekommt nun weitere Boni:
 - 1 Ruhm für jede Trickroutine im gewählten Theater
 - 2 Rubine, wenn der Assistent hinter der Bühne eingesetzt ist
 - 3 Münzen, wenn der Manager hinter der Bühne eingesetzt ist
 - 1 Trickerion-Splitter, wenn der Ingenieur hinter der Bühne eingesetzt ist
 - Ruhm, Münzen, Trickerion-Splitter, die unten auf dem gewählten Regieplan zu sehen sind.
- Die Tricks werden nun vom Regieplan genommen und kommen in den Vorrat, nicht zurück auf die Tricks. Ausnahme: Eine Karte oder eine Prophezeiung sagen etwas anderes.
- Nun wählt der nächste Spieler seine Vorführung aus, usw.

Rundenende

- Eingesetzte Mitarbeiter bezahlen. Als eingesetzt gelten Mitarbeiter, welche das Spieler-Tableau verlassen haben oder dort in der Werkstatt stehen.
- Kann das Gehalt nicht bezahlt werden, verliert der Spieler 2 Ruhm pro nicht gezahlter Münze.
- Mitarbeiter-Figuren werden zurückgeholt.
- Bestellte Requisiten treffen ein und ersetzen die aktuellen Produkte auf dem Markt.
- Regiepläne bewegen: Alle Pläne werden im Uhrzeigersinn um eine Stelle weitergeschoben. Je nach Spielerzahl werden Pläne entfernt, darauf liegende Tricks verfallen und kommen zurück in den Vorrat.
- Ein neuer Regieplan wird auf das nun freie Feld gelegt.
- Rundenzähler rückt vor
- Die aktive Prophezeiung wird entfernt, die nächste Prophezeiung nimmt den Platz ein und das nun freie Feld wird aufgefüllt.
- Eingesetzte spezielle Auftragskarten werden nun abgelegt. Sie kommen nicht zurück auf die Hand.

Spielende

- 1 Ruhmespunkt für jeden Trickerion-Splitter im eigenen Vorrat
- 1 Ruhmespunkt für je 3 Münzen im eigenen Vorrat
- 2 Ruhmespunkte für jede spezielle Auftragskarte, die noch auf der Hand ist
- Ruhmespunkte für die Zaubertricks der Stufe 36, wenn die Bedingungen erfüllt sind.

Sonnenfinsternis:

- Sonnenfinsternis-Stapel aufdecken
- Stärke der Arbeitskraft bestimmt neue Zugreihenfolge
- In Zugreihenfolge:
 - Belohnungen von der Reihenfolgeleiste nehmen (oder schwächer)
 - Sonnenfinsternis-Fähigkeiten aus Sonnenfinsternis-Stapel
 - Einkommen Landkarte, wenn Mehrheit oder Gleichstand auf einem Feld
 - Einkommen vom Spieler-Tableau (Gebäude und Heilige Steine)

Vorbereitung neue Runde

- Rundenanzeiger +1
- Figuren zurückholen
- Jagdgebiet auffüllen (Spielerzahl +1)
- Fortschritte auffüllen
 - 1. und 2. Runde: 1. Zeitalter
 - 3. und 4. Runde: 2. Zeitalter
- 5 Karten vom Nachziehstapel ziehen

Schlusswertung:

- Punkte Opfertafelleiste
- Punkte Ruhmesleiste
- Punkte der Karten (Hand, Ablage, Nachziehstapel und begrabene Karten)
- Punkte für nicht erlegte Tiere