



Книга Чаклуна

Прибираючи на горіщі свого будинку, серед книг, листів і фотографій вашого прадіда, ви знаходите загадкову книгу. Здмухнувши з неї пил, ви чхаєте і, неквапом розглядаючи сторінки, намагаєтесь роздивитися таємничі символи. Але вони розпливаються, і вам здається, що це від пилу. Ви кліпаєте очима, трете їх, і коли все знову набуває різкості, чуєте голос. В голові самі собою виникають слова:

«Я – незвичайна книга! Я – ключ до володіння всіма Стихіями Цього Світу. Надаю владу над Водою, Вогнем, Землею, Повітрям та Блискавками. Маю назву, яку зможе вимовити тільки Чаклун, бо я – Книга Чаклуна. Будь обачним, адже мене можна втратити, як і усю ту владу, що я даю тобі. Якщо ти обереш шлях Чаклуна, битва за володіння мною неминуча. Але не бійся: я – твоя надійна зброя і я – твій щит. Поквапся, доля полюбляє сміливих! Стань найвеличнішим Чаклуном або Чаклункою, чи просто забудь про мене. Зробивши вибір, пам'ятай: твоє життя у безпеці, допоки я у твоїх руках. Тому ніколи не випускай мене з рук!»

Ця гра оповідає про битву двох Чаклунів за право владарювати над Стихіями Нашого Всесвіту. Здобути перемогу у цій запеклій битві гравцям допоможе Книга Чаклуна, на сторінках якої оселилися бойові закляття. На вас очікує захоплююча подорож у світ магії, де ви оволодієте таємними закляттями, підкорите собі Вогонь, Воду, Землю, Вітер, Блискавки, і навчитеся використовувати чарівну Ману.

Мета гри:

Завдати якнайбільше ушкоджень супернику. Ступінь ушкоджень визначається за кількістю використаних жетонів Мани.

Склад Гри

- ∅ Карти Стихій – 50 шт.;
- ∅ Жетони Мани – 20 шт.;
- ∅ Правила гри.

50 карт Стихій

У грі використовуються дві колоди карт – червона та синя. Колоди між собою не змішуються. Кожна включає в себе 25 різних Карт Стихій.



Карты являють собою сторінки Книги Чаклуна з магичними закляттями. Картка складається з двох частин: одна частина містить захист, друга – атаку. Таким чином ви захищаєтесь і атакуєте однією картою. Атакуючі стихії зображено на фоні схрещених мечів, захисні – на фоні щита.



Атаки і захист здійснюються за допомогою стихій Вогню, Води, Землі, Вітру та Блискавок. На атаку вогнем треба відповідати захистом вогню, на атаку водою – захистом води і т.д.

20 жетонів Мани



Жетони Мани потрібні для того, щоб відновлювати здоров'я і повертати собі право ходу. Гравці не можуть перераховувати жетони своїх суперників, за бажанням жетони можна ховати.

Підготовка до гри

Підготовка до гри починається з того, що гравці обирають собі колоду будь-якого кольору.

Покладіть на стіл 20 жетонів Мани, так, щоб кожен мав вільний доступ до них. Це буде ваше спільне джерело Мани. Далі кожен гравець замішує свою колоду. Зі своєї колоди гравці беруть у руку по 5 карт.



Право першого ходу надається молодшому гравцю. У решті випадків першим ходитиме маг, що програв попередню битву.

Хід гри

Перший гравець робить хід і викладає на стіл Карту Стихій зображенням догори. Для зручності карта розташовується гравцю із зображенням атаки у напрямку до суперника.

В кінці свого ходу гравець добирає одну карту зі своєї колоди. І так кожен раз, щоб на руках завжди було по 5 карт.



Тепер другий гравець має накрити цю картку однією зі своїх, яка захистить його від стихії, якою атакує перший гравець. На атаку вогнем (значок полум'я на фоні схрещених мечів) потрібно покласти карту з захистом вогню (значок полум'я зі щитом). Ця ж є картка має атакуючу дію на суперника тією стихією, яка вказана на другій половині картки. Другий гравець має захиститися саме від неї.

Якщо вам немає чим ходити, ви обираєте одну з дій:

- ∅ берете 1 жетон Мани відновлення, і хід переходить до іншого гравця;
- ∅ берете 2 жетони Мани відновлення, і після цього здійснюєте будь-яку атаку на свій розсуд.

У разі якщо джерело Мани вичерпано (спільних жетонів не залишилось), замість них гравці скидають 1 карту з руки до своєї купи накопичених жетонів Мани.

Закінчення гри

Битва завершується, коли у одного з гравців закінчуються карти стихій. Останню карту гравця суперник має побити або взяти один жетон Мани. Перемогу здобуває маг, що застосував найменшу кількість жетонів Мани під час бою.



Книга Мага

Убирая на чердаке своего дома, среди книг, писем и фотографий вашего прадеда, вы обнаруживаете загадочную книгу. Сдун с нее пыль, вы чихаете и, неспешно рассматривая страницы, пытаетесь рассмотреть таинственные символы. Но они расплываются, и вам кажется, что это от пыли. Вы стараетесь проморгаться, трете глаза, и когда все снова обретает резкость, слышите голос. В голове сами собой возникают слова:

«Я – необычная книга! Я – ключ к обладанию всеми Стихиями Мира Сего. Надеюсь властью над Водой, Огнём, Землёй, Воздухом и Молниями. Моё название сможет произнести только Маг, потому что я – Книга Мага. Будь осторожен, ведь меня можно потерять, как и всю ту власть, что я даю тебе. Если ты выберешь путь Мага, битва за обладание мною будет неизбежна. Но не бойся: я – твоё надежное оружие и я – твой щит. Поторопись, судьба любит смелых! Стань великим Магом или Волшебницей, или просто забудь обо мне. Сделав выбор, помни: твоя жизнь в безопасности, пока я в твоих руках. Поэтому никогда не выпускай меня из рук!»

Эта игра повествует о битве двух Магов за право повелевать Стихиями Нашей Вселенной. Стяжать победу в этом жестоком бою игрокам поможет Книга Мага. Вас ждёт увлекательное путешествие в мир магии, где вы овладеете тайными заклинаниями, подчините себе Огонь, Воду, Землю, Ветер, Молнии, и научитесь использовать волшебную Ману.

Цель игры:

Нанести как можно больше урона сопернику. Степень урона определяется количеством использованных жетонов Маны.

Состав игры

- ∅ Карты Стихий – 50 шт.;
- ∅ Жетоны Маны – 20 шт.;
- ∅ Правила игры.

50 карт Стихий

В игре используются две колоды карт – красная и синяя. Колоды не смешиваются между собой. Каждая включает в себя 25 различных Карт Стихий.



Карты представляют собой страницы из Книги Мага с магическими заклинаниями. Карта состоит из двух частей: одна часть содержит защиту, другая – атаку. Таким образом вы защищаетесь и атакуете одной картой. Атакующие стихии изображаются на фоне скрещенных мечей, защитные – на фоне щита.

Атака и защита осуществляются с помощью стихий Огня, Воды, Земли, Ветра и Молний. На атаку огнём необходимо отвечать защитой огня, на атаку водой – защитой воды и т.д.

20 жетонов Маны



Жетоны Маны нужны для того, чтобы восстанавливать здоровье и возвращать себе право хода. Игроки не могут пересчитывать жетоны своих соперников, по желанию жетоны можно прятать.

Подготовка к игре

Подготовка к игре начинается с того, что игроки выбирают себе колоду любого цвета.

Положите на стол 20 Жетонов Маны так, чтобы каждый игрок мог получить к ним свободный доступ. Это ваш общий источник Маны. Далее каждый игрок замешивает свою колоду. Из своей колоды игроки берут в руку по 5 карт.

Право первого хода предоставляется младшему игроку. В последующих партиях первым ходит Маг, проигравший предыдущее сражение.



Ход игры

Первый игрок делает ход и выкладывает на стол Карту Стихий изображением вверх. Для удобства карта располагается гравюрой с изображением атаки по направлению к сопернику.

В конце своего хода игрок добывает одну карту со своей колоды. И так каждый раз, чтобы на руках всегда было по 5 карт.

Теперь второй игрок должен накрыть эту карту одной из своих, которая защитит его от стихии, которой атакует первый игрок. На атаку огнём (значок огня на фоне скрещенных мечей) нужно положить карту с защитой огня (значок огня со щитом). Эта же карта имеет атакующее действие по отношению к сопернику той стихией, которая указана на второй половине карточки. Второй игрок должен защититься именно от неё.



Если вам нечем ходить, вы выбираете одно из действий:

- ∅ берёте 1 жетон Маны восстановления, и ход переходит к другому игроку;
- ∅ берёте 2 жетона Маны восстановления, и после этого осуществляете любую атаку на своё усмотрение.

Если источник Маны исчерпался (общих жетонов не осталось), вместо них игроки сбрасывают 1 любую карту с руки к своей куче накопленных жетонов Маны. 1 карта равняется 1 жетону Маны.

Битва завершается, когда у одного из игроков заканчиваются Карты Стихий. Последнюю карту игрока соперник должен побить или взять один жетон Маны. Победу одерживает Маг, который использовал наименьшее количество жетонов Маны во время боя.