



## 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 Водю, 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.

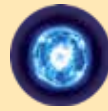


Карты являють собою сторінки Книги Чаклуна з магичними закляттями. Картка складається з двох частин: одна частина містить захист, друга – атаку. Таким чином ви захищаєтесь і атакуєте однією картою. Атакуючі стихії зображено на фоні схрещених мечів, захисні – на фоні щита.



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.