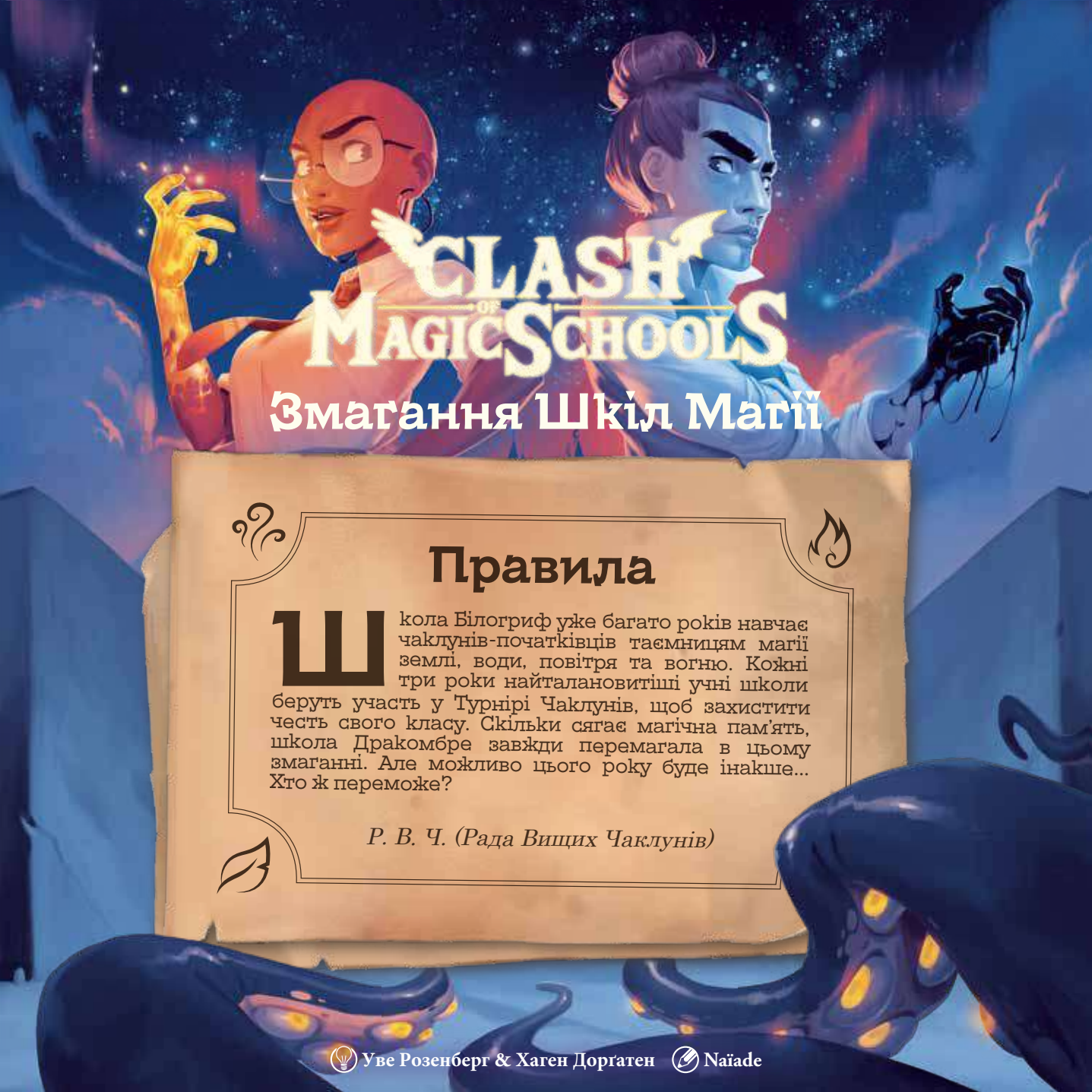


Правила

Школа Білогриф уже багато років навчає чаклунів-початківців таємницям магії землі, води, повітря та вогню. Кожні три роки найталановитіші учні школи беруть участь у Турнірі Чаклунів, щоб захистити честь свого класу. Скільки сягає магічна пам'ять, школа Дракомбре завжди перемагала в цьому змаганні. Але можливо цього року буде інакше... Хто ж переможе?

Р. В. Ч. (Рада Вищих Чаклунів)

Уве Розенберг & Хаген Дорґатен Naïade

Компоненти

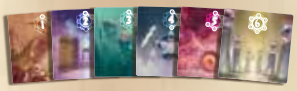
1 Турнірне поле



60 карт Учнів (по 12 карт кожної стихії: Земля, Вода, Повітря, Вогонь і Темрява)
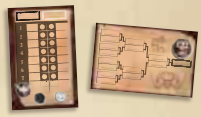


45 карт Випробувань (10 карт 1 рівня, 9 — 2 рівня, 8 — 3 рівня, 7 — 4 рівня, 6 — 5 рівня та 5 — 6 рівня)



2 маркери Емблем (1 білий маркер школи Білогриф та 1 чорний маркер школи Дракомбре)



1 блокнот для підрахунку очок (для варіантів «Курс» та «Чемпіонат»)



2 карти-підказки (двосторонні)



Огляд та Мета гри

У цій грі для двох, кожен з гравців отримує роль директора однієї з магічних шкіл, які беруть учать у Турнірі Чаклунів. Будьте готові зробити все можливе, щоб допомогти своїй школі перемогти в цьому престижному змаганні. **Під час гри відправляйте учнів назустріч небезпеці в серії складних випробувань на різних аренах.** Але остерігайтеся директора іншої школи, який намагатиметься здобути перемогу за будь-яку ціну, навіть використовуючи заборонену магію. Напруга зростає… Хто ж переможе в цьогорічному Турнірі Чаклунів?

Підготовка до гри

1. Сядьте один навпроти одного й покладіть **Турнірне поле** посередині столу так, щоби перед кожним із гравців був герб відповідної школи (чорний дракон або білий грифон).

На кожній стороні поля є 5 комірок для карт Випробувань — це комірки Випробувань. Під кожною з комірок залиште місце для карт Учнів. Посередині поля розташовано 5 арен, а між двома гербами місце для колоди Випробувань. Під кожним з гербів є комірка для доступних карт Випробувань (див. Випробування, с. 5).

2. Кожен гравець бере **карту Першого випробування** для своєї школи (див. колір на звороті карти) і кладе її під своїм гербом. Ці карти вважаються Випробуваннями 1 рівня..

3 Сформуйте колоду з решти **карт Випробувань**, перетасуйте її та покладіть долілиць на відведене місце на полі.

Рівень кожної карти Випробування визначає кількість балів, які ваші учні здобудуть для школи. Рівень вказаний у верхній частині карти, він може бути від 1 (найнижчий рівень) до 6 (найвищий рівень). Тільки ви можете зіграти свою карту Першого випробування під час першого ходу.

4 Кожен з гравців бере **маркер Емблеми** своєї школи та ставить його на герб, зображений на полі.

Ви будете переміщувати цей маркер по полю, щоби показати, на якій арені ваша школа змагатиметься у свій хід.

5 Сформуйте колоду з **карт Учнів**, перетасуйте її та покладіть долілиць поруч із полем. Поруч залиште місця для скиду карт Учнів.

Карти Учнів — це чарівники, які беруть участь у Випробуваннях. Кожна з карт пов'язана з певною стихією, яку ви можете визначити за кольором карти та символом у верхньому куті та чарами в лівому нижньому куті карти.

6 **Першим** ходить гравець зі **школи Дракомбре** (чорна емблема). Він або вона бере 3 карти Учнів, а гравець зі школи Білогриф — 5.



Огляд ігроладу

Гра *Clash of Magic Schools (Змагання шкіл магії)* триває кілька ходів. Виконуйте ходи по черзі, починаючи з першого гравця, доки хтось не виконає умову перемоги (див. Кінець гри, с. 9).

У свій хід послідовно виконайте ці 3 кроки:

1. **Візьміть 3 карти Учнів**
2. **Виконайте дії**
3. **Оголосіть 2 наступні Випробування**

1. Візьміть 3 карти Учнів

Візьміть 3 карти Учнів і додайте їх до своєї руки. *У перший хід гравець із Дракомбре матиме 6 карт.*

Нові Учні: Якщо колода Учнів порожня, перетасуйте карти в скиді та сформуйте нову колоду.

2. Виконайте дії

Виконайте стільки дій, скільки захочете, з 5 доступних, в будь-якому порядку. Ви можете виконати одну й ту саму дію кілька разів (крім «Виклик Учнів»).

- **A. Переміщення Емблеми**
- **B. Призначення Учнів**
- **C. Випробування** (обов'язкова дія в перший хід)
- **D. Виклик Учнів** (один раз за хід)
- **E. Чари**

A. Переміщення Емблеми

Скиньте з руки 1 карту Учня, потім перемістіть маркер Емблеми на арену, що відповідає стихії скинутої карти.
Маркери Емблем обох гравців можуть стояти на одній арені. Під час першого ходу перемістіть маркер з герба на полі. Ви більше не зможете повернути маркер на цей герб.

Приклад: *Андрій скидає з руки 1 карту Учня стихії Повітря та переміщує маркер на арену Повітря.*



B. Призначення Учнів

Зіграйте будь-яку кількість карт Учнів з руки (незалежно від їхньої стихії) на арену, на якій стоїть ваш маркер Емблеми.

Ви маєте дотримуватися таких правил:

- Якщо ви граєте кілька карт Учнів на арену, **покладіть їх у стовпець, злегка накладаючи кожну наступну карту на попередню,** щоб заощадити місце та краще бачити поле. Ви маєте завжди бачити всіх Учнів на кожній з арен. Карта, яку ви зіграли останньою, буде лежати внизу стовпця карт на арені, ця карта буде повністю видима.
- Після того, як ви зіграли карту, **ви зможете перемістити її тільки за допомогою дії «Виклик Учнів» або в наслідок чарів суперника.**

Приклад: *За допомогою цієї дії Андрій вирішує призначити 3 Учнів (2 Учнів Води та 1 Учня Землі) на арену з маркером Емблеми, на якій уже є 1 Учень Вогню. Тепер на цій арені 4 Учні.*



C. Випробування (обов'язкова дія в перший хід)

Візьміть 1 з доступних карт Випробувань і покладіть її на свій бік ігрового поля, на комірку Випробування біля арени, на якій стоїть ваш маркер Емблеми.

Ви маєте дотримуватися таких правил:

- **Доступна лише верхня карта в стовпці карт Випробувань під гербом кожного з гравців.** Під час дії «Випробування» ви можете вибирати лише з цих двох карт. Іноді доступною буде лише одна карта, або жодної, тоді у вас не буде вибору, яку карту взяти.
- Рівень Випробування, яке ви хочете взяти, має бути **рівно на 1 вище**, ніж рівень Випробування, яке вже лежить на цій арені. Якщо на цій арені немає жодного Випробування, вважайте, що рівень Випробування на арені 0. Якщо на цій арені вже є карта Випробування, покладіть нову карту на неї.
- **Кількість карт Учнів на вашій стороні арени має дорівнювати або бути більшою, ніж рівень Випробування**, яке ви хочете покласти на арену.
- На початку гри, єдина карта в стовпці — це карта Першого випробування вашої школи. У свій перший хід ви **мусите** взяти це Випробування, при цьому ви не можете взяти Перше випробування суперника.

Приклад: *У перший хід Андрій кладе карту Першого випробування (рівень 1) на арену з маркером Емблеми, на якій уже є 1 Учень (1). Пізніше він має вже 4 Учнів на цій арені. Це означає, що він може брати Випробування до 4 рівня. Він вирішує взяти карту Випробування 2 рівня зі стовпця суперника (a), а потім взяти карту Випробування 3 рівня зі свого стовпця (b).*
Після цього він не може взяти карту Випробування 4 рівня, оскільки її ще немає на полі. При цьому є доступна карта Випробування 5 рівня, але йому довелося б використати чари, щоб узяти карту вищого рівня, ніж кількість Учнів на арені (2).



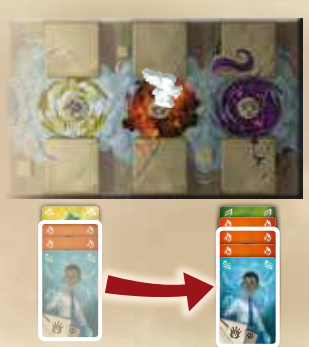
Д. Виклик Учнів (один раз за хід)

Перемістіть останні 3 карти Учнів зі стовпця на арені на іншу арену (обидві арени мають бути на вашій стороні поля).

Ви маєте дотримуватися таких правил:

- Ваш маркер Емблеми не обов'язково має стояти на початковій або цільовій арені переміщення Учнів; **ви можете переміщувати Учнів з будь-якої арени та на будь-яку арену на вашій стороні поля.**
- Ви маєте перемістити рівно **3 карти Учнів,** не менше й не більше. Покладіть карти, які ви переміщуєте, на карти, які лежать на цільовій арені, обов'язково в тому ж порядку, в якому вони лежали до переміщення.
- Якщо в стовпці на початковій арені менш ніж 3 карти, ви не можете виконати цю дію

Приклад: *Андрій вирішує перемістити 3 карти Учнів з арени Повітря на арену Темряви.*



Є. Чари

Використайте чари, що вказані в нижньому лівому кутку однієї з карт Учнів, або використайте прокляття Малефіціо (див. с. 8), а потім скиньте цю карту.

Ви маєте дотримуватися таких правил:

- Учень, який використовує чари, має бути **на арені з вашим маркером Емблеми.**
- Обабіч Учня, який використовує чари, мають лежати Учні такої ж стихії (один над ним і один під ним).
- Після того, як ви застосували ефект чарів, **скиньте Учня, який використав ці чари**. Ефекти чарів описані далі.

«Чому всі найсильніші чари заборонені? Люди прийшли сюди за видовищами, чи не так? Тож покажімо їм справжнє шоу!»

Ваші учні мають бути обережними: Чари, зображені на картах, і прокляття Малефіціо заборонені під час турніру. Тож якщо учень використає чари, суддя негайно його дискваліфікує.

Різні ефекти Чарів

Земля (зелений): *«Батракс!»*

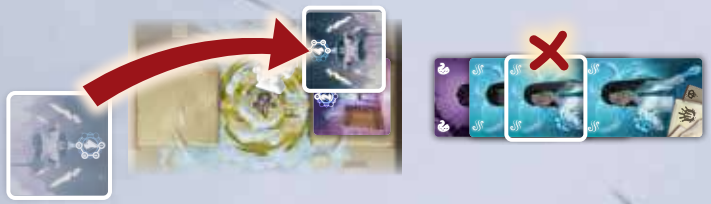
Виберіть стихію, а потім скиньте всі карти Учнів суперника, які відповідають цій стихії, з цієї арени.

Приклад: *Андрій використовує чари Батракс. Він обирає стихію Вогню, тому його суперник скидає всіх своїх Учнів Вогню з цієї арени. Андрій скидає Учня Землі, який використав чари.*



Вода (синій): *«Інундатіо!»*
Негайно виконайте дію «Випробування», додавши 1 рівень до Випробування на арені. Ви все ще маєте дотримуватися звичайних правил для Випробування: вам має бути доступна карта Випробування та у вас має бути достатньо карт Учнів на відповідній арені.

Приклад: *Андрій використовує чари Інундатіо. На цій арені в нього лежить Випробування 2 рівня та 4 карти Учнів. Він бере Випробування 4 рівня зі стовпця суперника та кладе його на Випробування 2 рівня на арені. Потім Андрій скидає Учня Води, який використав чари.*



Повітря (жовтий): *«Гіпнокс!»*
Заберіть останню карту зі стовпця Учнів суперника, а також будь-які інші карти тієї ж стихії, та додайте до ваших Учнів, що лежать на цій арені. Покладіть взяті карти на карти Учнів, що вже лежать на цій арені.

Приклад: *Андрій використовує чари Гіпнокс. Остання карта суперника на цій арені — Учень Землі. Андрій бере всіх Учнів Землі зі стовпця карт суперника і кладе їх вниз свого стовпця карт Учнів, що вже лежать на цій арені. Потім Андрій скидає Учня Повітря, який використав чари.*



Вогонь (червоний): *«Комбустіо!»*
Приберіть усі карти Випробувань суперника з цієї арени. Не скидайте ці карти. Натомість покладіть ці карти долілиць, не змінюючи порядку, на колоду Випробувань. Так карта з найнижчим рівнем буде верхньою в колоді.

Приклад: *Андрій використовує чари Комбустіо на арені Води. Він бере 4 карти Випробувань суперника з арени та кладе їх долілиць на колоду Випробувань, не змінюючи порядок карт. Потім Андрій скидає Учня Вогню, який використав чари.*



Темрява (фіолетовий): *«Еверсіо!»*
Вкрадіть верхню карту Випробування суперника з цієї арени. Не обов'язково, щоб у вас на цій арені лежала карта Випробування на рівень нижче за вкрадену карту (або взагалі лежали будь-які карти), тобто ви можете пропустити кілька рівнів. Однак ви не можете вкрасти карту, яка має такий самий або нижчий рівень за вашу верхню карту Випробування на цій арені. Також у вас на цій арені має лежати стільки ж (або більше) карт Учнів, що й рівень вкраденої карти.

Приклад: *Андрій має 6 Учнів на арені Води, з яких 3 володіють стихією Темряви. Він активує одного з цих Учнів, щоб використати чари Еверсіо. Він бере карту Випробування 6 рівня суперника і кладе її на свою сторону арени, де в нього вже лежить карта Випробування 1 рівня. Потім Андрій скидає Учня Темряви, який використав чари.*



Прокляття: *«Малефіціо!»*
Ваш суперник має скинути половину карт з руки (з округленням вниз). Усі учні можуть використати чари, пов'язані з їхньою Стихією, або натомість використати особливе прокляття. Це означає, що прокляття використовується замість чарів Стихії.

Приклад: *Андрій хоче використати чари Комбустіо, але бачить, що у суперника на руці 7 карт, що дуже багато. Натомість Андрій вирішує використати Малефіціо, щоб змусити суперника скинути будь-які 3 карти. Потім Андрій скидає Учня, який використав чари.*



Оголосіть 2 наступні Випробування

Розкрийте 2 верхні карти з колоди Випробувань і покладіть їх по одній, починаючи з карти з вищим рівнем, у стовпець до інших карт Випробувань, що вже лежать під гербом вашої школи. Покажіть суперникові, скільки карт Учнів у вас залишилося на руці (але не їхні Стихії). Потім ваш суперник починає свій хід, починаючи з **кроку 1. Візьміть 3 карти Учнів.**

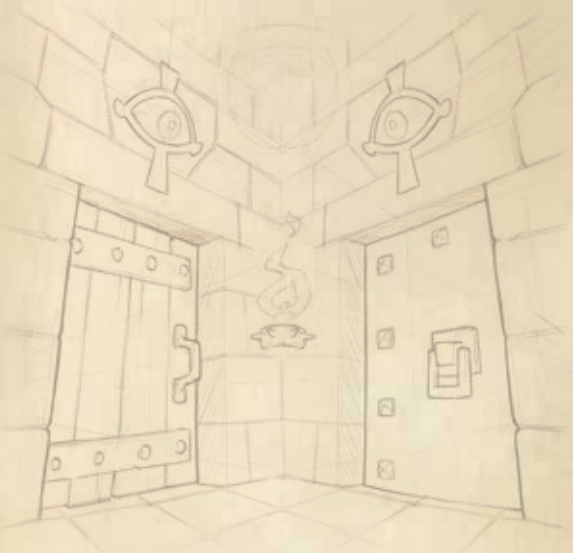
Приклад: *Андрій розкриває карти Випробувань 2 і 5 рівнів. Він кладе карту 5 рівня на інші карти в стовпці, а потім карту 2 рівня на неї. При цьому він не змінює порядок карт, які лежали в стовпці до цього.*



Кінець гри

Гра негайно закінчується, коли виконується одна з цих умов:

- Загальна кількість очок на картах Випробувань одного гравця (це сума рівнів усіх верхніх видимих карт Випробувань на його або її стороні поля) становить **15 або більше,** тоді як загальна кількість очок на картах Випробувань суперника **— 9 або менше.**
- Розкрита остання карта з колоди Випробувань під час **кроку 3. Оголосіть 2 наступні Випробування.**



Додатковий Час

Однак, якщо загальна кількість очок на картах Випробувань одного гравця становить **15 або більше,** але загальна кількість очок на картах Випробувань суперника **— 10 або більше**, гра переходить у **Додатковий Час** і триває поки не буде виконана одна з цих умов:

- Загальна кількість очок на картах Випробувань одного з гравців **— 20 або більше.**
- Загальна кількість очок на картах Випробувань одного з гравців **— 9 або менше.**
- Розкрита остання карта з колоди Випробувань під час **кроку 3. Оголосіть 2 наступні Випробування.**

У будь-якому випадку, гравець із найбільшою загальною кількістю очок на картах Випробувань перемагає. Його або її школа перемагає в Турнірі Чаклунів і стає Чемпіоном П'яти Стихій.

Приклад: *Після виконання дії «Випробування» Андрій має 15 очок. Однак у його суперника 11 очок. Гра не закінчується, а переходить у Додатковий Час. Пізніше Андрій змушує суперника втратити 2 очки, тепер у нього 9 очок. Гра негайно закінчується. Оскільки загальна вартість карт Андрія дорівнює 12, він одразу ж перемагає.*



Варіанти гри

Ознайомившись із правилами та різними стратегіями, ви можете вибрати варіант **«Курс»** або **«Чемпіонат»** для гри з вищими ставками.

У варіанті гри **«Курс»** ви зіграєте кілька ігор з один суперником.

У варіанті гри **«Чемпіонат»** ви організуєте змагання за участю до 8 гравців.



Курс

Щороку під час навчання одні й ті ж двоє Учнів знову і знову зустрічаються на Турнірі Чаклунів. Кожен із них щораз сильніше бажає перемоги.

У варіанті **«Курс»** перемагає найкраща школа після турніру з 7 ігор.

Під час підготовки цього варіанту гри, візьміть аркуш із блокнота для підрахунку очок. Використовуйте сторону для **Курсу** протягом усіх 7 ігор. Кожен гравець обирає школу (Дракомбре або Білогриф) і вписує ім'я у відповідну комірку на аркуші.

Наприкінці кожної з партій запишіть загальну кількість очок на картах Випробувань кожного з гравців і поставте позначку в кружку на половині переможця.

Після 7 ігор, гравець, який переміг у найбільшій кількості ігор, отримує 10 бонусних очок, які необхідно записати в спеціальну комірку на аркуші. Після цього, підрахуйте загальну кількість очок, зароблених кожним з гравців у всіх 7 іграх (і всі бонусні очки). **Гравець із найбільшою загальною кількістю очок перемагає! Він або вона стає Чемпіоном Семи Кіл.**

«10 бонусних очок отримує…», — оголошує директор школи.



Чемпіонат

Цього року ми організовуємо особливу версію Турніру Чаклунів… Кожна школа відправляє на Турнір 4 класи, загалом 8 команд. Але тільки одна команда стане переможцем!

Режим **«Чемпіонат»** дає змогу організувати змагання за участю до 8 гравців.

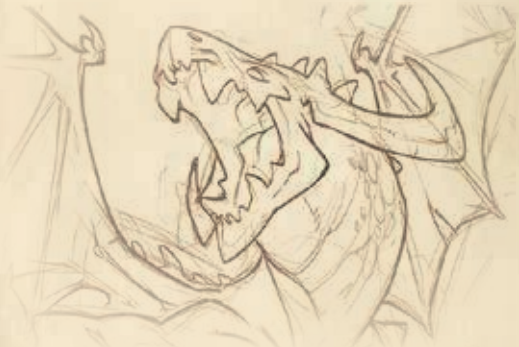
Під час підготовки цього варіанту гри, візьміть аркуш із блокнота для підрахунку очок. Використовуйте сторону для **Чемпіонату** протягом усього турніру, поки ви не визначите фінального переможця.

Кожен із гравців бере 1 випадкову карту Випробування. Починаючи з гравця, який взяв карту з найнижчим рівнем і далі в порядку зростання, **вписуйте імена гравців у колонці ліворуч на аркуші, зверху вниз.** Якщо гравці взяли карти з однаковим рівнем, вони беруть ще по 1 випадковій карті. Якщо в турнірі бере участь непарна кількість гравців, останній гравець у списку негайно переходить до наступного раунду. Після цього починається перший матч. Гравці, які не беруть участь у матчі, можуть вболівати за улюблену команду!

Наприкінці гри впишіть ім'я переможця в комірку праворуч і закресліть ім'я того, хто програв.

Потім починайте наступний матч. Продовжуйте, поки не визначите фінального переможця!

Він або вона стає Чемпіоном Восьми Класів!







Команда

Автор: Уве Розенберг та Хаген Дорґатен
Ілюстрації: Naïade
Керівник проєкту: Адрієн Фенує
Графічний дизайн: Чарлі Мец та Сінді Рот

Переклад українською: Яна Мокляк, Ігрова Майстерня

Підказка



Огляд ходу

1. **Візьміть 3 карти Учнів**
2. **Виконайте дії (∞)**
   a. *Переміщення Емблеми*
   b. *Призначення Учнів*
   c. *Випробування (обов'язкове в перший хід)*
   d. *Виклик Учнів (один раз за хід)*
   e. *Чари*
3. **Оголосіть 2 наступні Випробування**

Кінець гри

Ви перемагаєте, якщо наберете **15 або більше очок за Випробування,** а ваш суперник — **9 або менше**. Якщо в суперника більш ніж 9 очок, гра переходить у Додатковий час.

Під час Додаткового часу гра закінчується, коли буде виконана одна з цих умов:

- Ви маєте 20 або більше очок за Випробування.
- Ваш суперник має 9 або менше очок за Випробування.
- Колода Випробувань закінчилася.

Список чарів та проклять

Вогонь (червоний): *«Комбустіо!»*
Приберіть усі карти Випробувань вашого суперника з цієї арени й покладіть їх на верх колоди.

Темрява (фіолетовий): *«Еверсіо!»*
Вкрадіть верхню карту Випробування суперника з цієї арени.

Земля (зелений): *«Батракс!»*
Виберіть стихію, а потім скиньте всі карти Учнів суперника, які відповідають цій стихії, з цієї арени.

Вода (синій): *«Інундатіо!»*
Негайно виконайте дію «Випробування», додавши 1 рівень до вашого Випробування на арені.

Повітря (жовтий): *«Гіпнокс!»*
Заберіть останню карту зі стовпця Учнів суперника, а також будь-які інші карти тієї ж стихії, та додайте до ваших Учнів, що лежать на цій арені. Покладіть взяті карти на карти Учнів, що вже лежать на цій арені.

Прокляття: *«Малефіціо!»*
(замість чарів Стихії)
Ваш суперник має скинути половину карт з руки (з округленням вниз).