

WIZARD



Lépj be a bölcs varázslók közé!

3-6 játékos részére

10 éves kortól

játékidő kb.: 45 perc

Tartalom: 60 karakterkártya

1 jegyzetömb

1 játékszabály

Hosszú, hosszú idővel ezelőtt, amikor még működött a Stonhengei Mágusképző akadémia, a varázslótanoncoknak varázserejük gyakorlásához több feladat mellett ezt a kártyajátékot is el kellett sajátítaniuk. Ennek a játéknak a segítségével tudták a jövőbelátó képességüket fejleszteni.

Évezredek alatt ez a kártyajáték eredeti célját elvesztette, majd elterjedt és vendégházakban, fogadóknak kézművesek, földművesek, kereskedők és harcosok kedvelt játéka lett. Amikor egy angol archeológus Dr. Hensch Stone mélyen a Stonhengei sziklák alatt eltemetve egy történelmi pergamentekercset talált, a **Wizard** kártyajáték igaz története felszínre került. A következőkben leírt játékszabályok szó szerint megfelelnek az eredeti pergamentekercsen olvasható szabályokkal. A kártyák illusztrációi korabeli ábrák alapján készültek.

A jövőbelátás képessége

Ebben a varázslatos kártyajátékban a játékosoknak minden forduló előtt előre meg kell jósolniuk pontosan ütéseik számát. (Ütés = a játékosok sorban egymás után kitesznek az asztal közepére egy-egy lapot, ezek a lapok az „ütés” lapjai)

A helyes jóslatért jutalompont jár. Az a játékos, aki a játék végéig a legtöbb pontot gyűjti, megnyeri a játékot és a „Mágusképző akadémia” tanoncai közül előreléphet a bölcs varázslók közé!

A játék előkészítése

A játékosok megbíznak egy játékosban, aki magához veszi a jegyzetömböt, felvezeti rá a neveket, majd a játék folyamán a játékosok pontjait. Ezek után a megbízott játékos megkeveri a karakterkártyákat és elosztja a játékosok között.

A karakterkártyák

Négy különböző színű karakterkártya van a játékban



Emberek (kék)



Törpék (piros)



Tündérek (zöld)



Óriások (sárga)

A legerősebb kártya a „13”-as, a leggyengébb pedig az „1”-es.

A négy „Mágus” kártya mindig üt, a 13-as lapoknál is erősebbek!

A négy „Bolond” kártya mindig veszít, gyengébbek, mint az 1-es lapok!

A kártyák elosztása

A Wizardban a játékosok minden fordulóban eltérő mennyiségű lapot kapnak.

Az első fordulóban minden játékos csak **egy lapot** kap. Ebben a fordulóban, tehát csak **egy ütésre** van lehetőség. A második fordulóban minden játékos **két-két lapot** kap. Ez a forduló már **két ütésért** zajlik. A **harmadik** fordulóban minden játékos **három-három** lapot kap, aztán négyet és így tovább.



Azok a kártyák, amik nem kerülnek a játékosok között kiosztásra, egy lefordított pakliba rendezve az asztal közepére kerülnek. A lapok kiosztásának feladata minden fordulóban tovább száll egyik játékosról a másik játékosra. Az óramutató járásával megegyező irányban mindig a következő játékos veszi át az osztó szerepét.

Az adutt

Miután a játékosok kiosztották a karakterkártyákat, a maradék lapokból képzett pakli **legfelső** lapját felfordítva az asztalra teszik. Ez a lap adja meg a fordulón belül minden kör **adutt színét**.

(Az adutt = Egy ütőszín, ami minden más színű lapot üt).

Abban az esetben, ha a felfordított lap egy Bolond, akkor ebben a fordulóban **nincsen adutt**.

Abban az esetben, ha a felfordított lap egy Mágus akkor ebben a fordulóban a lapot felfordító játékos **határozhatja meg a forduló adutt színét**.

Az utolsó fordulóban nincsen ütőszín, mert nincsen pakli, amiből a játékosok lapot fordíthatnának fel.

A jóslás

Miután minden játékos megnézte a kapott karakterkártyáit, meg kell jósolnia, hogy ebben a fordulóban hány ütése lesz. A játékosok jóslataikat sorban egymás után mondják be, a jóslást az osztó játékostól balra ülő játékos kezdi.

Tipp: Javasoljuk, hogy az osztó játékos vezesse fel a jegyzetömbre a játékosok jóslatait, és az első ütés előtt olvassa fel azokat.

Segítség lehet továbbá az, ha a játékosok jóslataiknak megfelelő számú zsetont, babszemet, pénzérmét... raknak ki maguk

elé, jelezve vállalásukat. Így a játék folyamán elkerülhetőek az esetleges jóslással kapcsolatos félreértések.

Küzdelem egy ütésért

Az osztótól balra ülő játékos játssza ki az első lapot, majd a játékosok az óramutató járásával megegyező irányban, sorban egymás után egy-egy lapot játszanak ki. Mindig a fordulóban elsőként kijátszott lap színét kell „megadni”.

(megadás = A kijátszott lap színének megfelelő színű lap lerakása)
Ha a játékosnak erre nincs lehetősége, akkor lerakhat egy bármilyen lapot.

Figyelem:

Mágus és Bolond kártyákat minden esetben ki szabad játszani, akkor is, ha a játékosnak van lehetősége a megadásra. Ezekkel a lapokkal nem kell megadni a kijátszott lap színét.

Az ütést a kijátszott legmagasabb kártya nyeri. A mágus kártya minden kijátszott lapnál, még az adutt szín lapjainál is erősebb. Az ütést vivő játékos az ütése lapjait lefordítva maga elé teszi, majd egy lap kijátszásával új kört kezd.

Kivétel ez alól az első forduló, amelyben csak egy kört játszanak a játékosok.

Az ütést viszi:

- ➔ Az ütésbe lerakott első **mágus** kártya, vagy
- ➔ az ütésbe lerakott legmagasabb értékű adutt **színű** lap, vagy
- ➔ a legmagasabb értékű kártya, ami az elsőként kijátszott lap színének felel meg, abban az esetben, ha az ütésben sem **adutt szín**, sem **mágus** kártya nincsen.

A mágus és bolondlapokra érvényes külön szabályok

Akkor, ha a kört egy **mágus** lappal kezdi az egyik játékos, akkor az őt követő játékosok egy-egy bármilyen lapot lerakhatnak, beleértve a **mágus** és **bolondlapokat** is. Az ütés ilyenkor azé a játékosé, aki az első **mágus** lapot játszotta ki. Habár a mágus kártyák ütő lapok, nem kell őket kijátszani azért, hogy az éppen aktuális kör színét megadja a játékos.

Akkor, ha a kört egy **bolond** lappal kezdi az egyik játékos, akkor az őt követő játékos egy bármilyen lapot kijátszhat. Csak ezt a másodikként kijátszott lapot kell a játékosoknak **megadniuk**.

Egy kivétellel: akkor, ha egy körben csak bolond lapokat játszanak ki a játékosok, akkor az első bolond lapot kijátszó játékos nyeri az ütést. Ez csak három és négy játékos esetén lehetséges.

Pontozás

Ha egy játékos helyesen jóslta meg ütéseinek számát, akkor ütésenként 10 pontot kap és +20 pontot kap a helyes jóslatért. Ha egy játékos jóslata helytelen, akkor minden nem teljesített, vagy túlteljesített ütésért -10 pont jár. Például ha a megjósolt ütésszám 8 és a teljesített ütésszám 6, vagy 10, akkor a játékos, -20 pontot kap.

Példa:

1. forduló

Tamás azt jóslta, hogy nem ő fog ütni. Mivel jóslata igaz lett, ezért 20 pontot kap. Andi azt jóslta, hogy övé lesz az ütés, de sajnos jóslata nem lett igaz, ezért -10 pontot kap. Bence azt jóslta, hogy ő fog ütni és jóslata igaz lett. Ezért 30 pontot kap.

2. forduló

Tamás azt jósolta, hogy mind a két kört ő fogja ütni a fordulóban, de csak egy ütést sikerült elvinnie. Mivel jóslata nem lett igaz, ezért nem kapja meg a 20 pontot és minden helytelen jóslatért -10 pontot kap. Andi azt jósolta, hogy nem lesz ütése, és jóslata igaz lett. Ezért 20 pontot kap. Bence azt jósolta, hogy nem lesz ütése. Mivel jóslata ellenére lett egy ütése, így -10 pontot kap. A jegyzetfüzetbe a játékosok összevont eredményét kell felvezetni. Például Tamásnak 20 pontja volt, majd a 2. körben -10 pontot kapott, így az ő neve alá 10 kerül.

	TAMÁS	ANDI	BENCE			
1	20	0	-10	1	30	1
2	10	2	10	0	20	0
3						

A játék vége

A játékban 60 karakterkártya van. A játékosok addig játszanak újabb fordulót, míg az utolsó fordulóban az összes lap kiosztásra kerül. Ez 6 játékos esetén 10 forduló, 5 játékos esetén 12, 4 játékos esetén 15, 3 játékos esetén 20 forduló. Miután a játékosok az utolsó körben elért pontjaikat is összeadták, a játék véget ér. A játékot az a játékos nyerte, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

Játékvariációk

Plusz/mínusz egy: A játék alapszabályai változatlanok a következő kivétellel: Amikor a játékosok jóslataikat bemondják, az összes jóslás darabszáma nem egyezhet meg a várható ütések darabszámával. Például, ha a fordulóban 5 ütésre van lehetőség, akkor a játékosok összes jóslata nem lehet 5.

Zárt jóslás: A játék alapszabályai változatlanok a következő kivétellel: A játékosok jóslataikat nem mondják be, hanem leírják egy lapra, és lefordítva az osztó játékosnak adják. Így minden jóslat titokban marad a játékosok előtt, egészen az ütésekig.

Titkos jóslás: A játék alapszabályai változatlanok a következő kivétellel: A játékosok jóslataikat nem mondják be, hanem leírják egy lapra, és lefordítva kiteszik maguk elé. A jóslatokat a játékosok csak az ütések után fedik fel.

Nyitott jóslás: A játék alapszabályai változatlanok a következő kivétellel: Minden játékos a homlokához emeli a lapjait, anélkül, hogy megnézné azokat. Így a játékosok csak egymás lapjait láthatják, a sajátjukat nem. A játékosok a játékosársak lapjainak ismeretében mondják be jóslataikat.

Egy színnel (3-4 játékos részére): Minden játékos magához vesz egy-egy színhez tartozó lapokat (beleértve a mágus és bolond lapokat is). 3 játékos estén egy színhez tartozó lapokat ki kell tenni a játékból. A játékosok a kapott lapokból összekeverés után egy-egy lefordított paklit képeznek maguk előtt, majd az első fordulóhoz **felhúzzák a lefordított pakli felső 4 lapját**. Minden ezt követő fordulóban a játékosok fordulónként egyel több lapot vesznek magukhoz. A játékosok megegyezés szerint, jóslataikat nyíltan

bemondhatják, vagy titokban leadhatják. Az ütésre vonatkozó szabályok: A fordulókban nincsen adutt szín. Az ütést az a játékos viszi, aki a legnagyobb lapot játssza ki. Egyforma erősségű lapok esetén az elsőként kijátszott lap viszi az ütést. Minden forduló után a játékosok újra színenként különválogatják és magukhoz veszik a lapokat. Az új forduló előtt a játékosok a kapott lapokat megkeverik, lefordítva maguk elé teszik, majd felhúzzák a fordulóhoz szükséges lap mennyiségét.

A játékosok 12 fordulót játszanak.

A játék a 12. forduló értékelése után véget ér.



A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100. • Tel.: 388-4122 • email: piatnik@piatnik.hu

Származási hely: EU

WIZARD



Čarodějovo proroctví

Hráči: 3-6

Věk: 10 – 99

Délka hry: 45 minut

Obsah hry: 60 karet postav

1 záznamový blok

1 pravidla hry

Bylo nebylo...

Před dávnými časy, kdy prestižní Čarodějnická akademie ve Stonehenge měla plno čarodějnických učňů, musel se každý učeň učit magickému řemeslu různými cvičeními. Jedním z nich byla tato hra. Mladí čarodějové měli za úkol rozvíjet svoje schopnosti v předpovídání budoucnosti. Jak běžela tisíciletí, toto magické cvičení upadlo v zapomnění. Zbyla ale zábavná karetní hra, kterou pravidelně v hospodách hráli různí řemeslníci, vojáci a potulní kejklíři. Původní idea se znovu zrodila díky starému svitku, který objevil slavný holandský archeolog Dr. Bal Van Walesie hluboko v klenbách pod Stonehenge. Následující pravidla odpovídají veršům starého svitku a ilustrace odpovídají původním obrázkům.

Cíl hry

Každý čarodějnický učeň musí umět předpovědět, kolik štychů získá v daném kole.

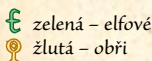
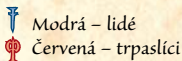
Správné předpovědi získávají body. Vítězem je ten, kdo získá nejvíce bodů za celou hru, a právě on je nejbližší učení starých moudrých čarodějů.

Příprava hry

Vyberte jednoho z hráčů, který bude důvěrníkem učňů. Ten vyplní do záznamového bloku jména všech hráčů a v průběhu hry bude zapisovat body. Tento důvěrník na začátku zamíchá karty postav a karty rozdává.

Karty postav

Hra obsahuje čtyři různé barvy



Nejsilnější karta každé barvy má vždy číslo 13, nejslabší 1.

Všechny čtyři karty čaroděje (označené Z) jsou vždy **trumfové**. Jsou tedy vyšší než 13. Čtyři **žolíkové** karty nejsou nikdy trumfem a jsou nižší než 1.



Rozdávání karet

V každém kole dostane hráč jiný počet karet. Pro první kolo se rozdá každému hráči **1 karta**.

V tomto kole lze tedy získat jen **jeden štych**. Kdo ho ale získá? Ve druhém kole se rozdá po **2 kartách**, takže hráč může získat nula, jeden nebo dva štychy. Ve třetím kole hráči dostanou **3 karty**, ve čtvrtém **4 karty** a tak dále až do posledního, závěrečného kola, kdy budou rozdány všechny karty.

Karty, které se nerozdají, postaví se v balíčku doprostřed stolu obrázkem dolů. Po každém kole rozdává další hráč ve směru hodinových ručiček.

Trumf

Jakmile se rozdá správný počet karet, otočí se svrchní karta balíčku. Tato karta určuje **barvu trumfů** pro dané kolo. Trumf je tedy karta takové barvy, která je otočena na vrchu balíčku. Taková karta vždy vyhrává, proti jakékoliv kartě jiné barvy. Jestliže je svrchní karta balíčku **žolík (N)**, pak dané kolo žádné trumfy nemá. Jestliže svrchní karta je **karta čaroděje (Z)**, pak se rozdávající hráč podívá na své karty a vybere **barvu trumfů** pro dané kolo sám. V posledním kole trumfy nejsou, protože jsou rozdány všechny karty do poslední.

Proroctví

Každý učeň se podívá na své karty a nahlásí, kolik odhaduje, že v daném kole vezme. Začíná hráč nalevo od rozdávajícího

učně a dále hráči pokračují po směru hodinových ručiček. Důvěrník запиše prorocství do záznamového bloku. Před položením první karty je dobré, když důvěrník znovu přečte předpovědi jednotlivých hráčů. Hráči tedy znají počet odhadovaných štychů svých soupeřů.

Boj o štych

Hráč nalevo od rozdávajícího hráče odehraje první kartu. Všichni ostatní pak pokračují ve směru hodinových ručiček. Pokud je to možné, hráči musí dodržet (přiznat) vnesenou barvu.

V případě, že nemá kartu odpovídající barvy, může použít kartu trumfové barvy anebo jakoukoliv jinou kartu. Dodržet barvu tedy znamená zahrát kartu se stejnou barvou, kterou vynesl první hráč daného kola, pokud ji má hráč v ruce. Pokud tuto barvu v ruce má, nesmí odehrát jinou kartu.

Pozor: Kouzelníka nebo žolíka můžete odehrát kdykoliv, bez ohledu na to, zda držíte vnesenou barvu.

Nejvyšší karta vyhrává štych. Čaroděj je vždy vyšší než jakákoliv jiná karta, dokonce je vyšší než trumfová. Vítěz bere štych a pokládá ho na hromádku před sebe. Tento vítěz štychu pak vynáší další kartu a tím určuje vynášenou barvu.

Výjimka: Během prvního kola se bere pouze jeden štych

štych získá:

- ➔ První čaroděj hraný ve štychu
- ➔ nebo nejvyšší trumfová karta
- ➔ nebo nejvyšší karta vnesené barvy, pokud nebyly hrány trumfy N ani čaroděj Z.

Speciální pravidla pro čaroděje a žolíka

Jestliže štych začíná čarodějem, všichni učni mohou vynést jakoukoliv kartu, včetně čaroděje nebo žolíka. Štych bere ten, kdo dříve vynesl čaroděje. Jestliže štych začíná žolíkem, další hráč může vynést jakoukoliv jinou kartu. Tato karta teprve rozhodne, jakou barvu musí ostatní držet. Žolíci vždy prohrávají, nikdy nemohou štych vyhrát.

Výjimka: Pokud byly ve štychu odehrány pouze žolíci, pak štych získává první vnesený žolík. To je možné jen při hře 3 nebo 4 hráčů.

Sčítání bodů

Hráč, jehož předpověď se rovná počtu získaných štychů, získává 20 bodů, plus 10 bodů za každý štych, který vzal. Všichni hráči, jejichž předpověď nebyla správná, ztrácí 10 bodů za každý štych nad nebo pod svůj odhad.

Příklad

1. kolo

Paul předpověděl, že nezíská žádný štych. Měl pravdu a získává 20 bodů. Thomas předpověděl, že získá jeden štych a nezískal. Ztrácí tedy 10 bodů za špatný odhad a jeden štych pod předpověď. Marie také předpověděla, že získá štych a získala. Marie tedy dostává 30 bodů.

2. kolo

Paul předpověděl získání dvou štychů, získal ale jen jeden. Ztrácí tedy 10 bodů. Thomas předpověděl, že nezíská žádný štych a vyšlo to. Získává 20 bodů. Marie předpověděla, že také nezíská žádný štych a získala jeden. Ztrácí tedy 10 bodů.

	PAUL	THOMAS	MARIE			
1	20	0	-10	1	30	1
2	10	2	10	0	20	0
3						

Konec hry

V balíčku je 60 karet postav. Hra má tolik kol, dokud se hráčům nerozdají všechny karty.

Tak se pozná poslední kolo, viz rozdávání karet. Při hře šesti hráčů to je 10 kol, při pěti hráčích je to 12 kol, při hře čtyř hráčů 15 kol a tři hráči odehrají 20 kol. Po posledním kole se spočítají body a učeň s nejvyšším počtem bodů vyhrává celou hru.

Herní varianty

Plus nebo mínus 1

Běžná pravidla hry zůstávají stejná. Jediný rozdíl je ve fázi proroctví. Celkový počet odhadnutých štychů od všech hráčů se **nesmí** rovnat počtu štychů, které lze v daném kole uhrát. Například v pátém kole se nesmí celkový počet uhraných štychů rovnat pěti, ale více nebo méně, minimálně o jeden.

Skryté proroctví

Hráči napíší své předpovědi na kousek papíru a poté předají důvěrníkovi, který je zapíše.

V této variantě nejsou hráči ovlivněni předpověďmi ostatních hráčů.

Tajné proroctví

Všichni hráči napíší své předpovědi na kousek papíru a prozradí je až po zahrání kola.

Prozíravost

V prvním kole hráč svou kartu položí na čelo, aniž by se na ni podíval, a ukáže ji tak svým protihráčům. Poté, co všichni viděli všechny karty kromě své vlastní, odhadne počet štychů.

Jedna barva (pro 3 až 4 hráče)

Každý učeň dostane karty jedné barvy, včetně čaroděje a žolíka. Při hře tří hráčů se jedna barva nepoužije a vrátí zpět do krabičky. Při této variantě není žádná barva trumfová. Všichni učni zamíchají své karty a položí je na stůl obrázkem dolů a vytáhnou si **4 karty** v prvním kole.

V každém dalším kole si vytáhnou o jednu kartu více. Nyní jsou na řadě prorocí, otevřené nebo skryté, podle toho, na čem se hráči dohodnou před začátkem hry. Při této variantě nejsou barvy důležité pro získání štychu, štych získá nejvyšší číslo. V případě stejného čísla bere štych ta karta, která byla vynesena jako první. Po každém kole se karty rozdělí podle barvy a vrací se zpět hráči, který danou barvu vlastní. Hráči před novým kolem vždy zamíchají všechny karty před tím, než si vytáhnou do ruky nové karty. Hra končí po 12 kolech.



Distributor pro ČR a SR: Piatnik Praha s.r.o.
Lužná 591, 160 00 Praha 6, Czech Republic
www.piatnik.cz
Made in Germany

WIZARD



Čarodejníkovo proroctvo

Hráči: 3-6

Vek: 10 – 99

Dĺžka hry: 45 minút

Obsah hry: 60 kariet postáv

1 záznamový blok

1 pravidlá hry

Bolo nebolo...

Pred dávnymi časmi, keď mala prestížna čarodejnica akadémia v Stonehenge plno čarodejnických učňov, sa každý učeň musel učiť magické remeslo rôznymi cvičeniami. Jedným z nich bola táto hra. Úlohou mladých čarodejníkov bolo rozvíjať svoje schopnosti v predpovedaní budúcnosti.

Ako utekali tisícročia, upadlo toto magické cvičenie do zabudnutia. Zostala však zábavná kartová hra, ktorú pravidelne hrali v krčmách rôzni remeselníci, vojaci a potulní komedianti. Pôvodná idea sa znovu zrodila vďaka starému zvitku, ktorý objavil slávny holandský archeológ Dr. Bal Van Walesie hlboko v klenbách pod Stonehenge. Nasledujúce pravidlá zodpovedajú veršom starého zvitku a ilustrácie zodpovedajú pôvodným obrázkom.

Cieľ hry

Každý čarodejnicky učeň musí vedieť predpovedať, koľko šticov získa v danom kole.

Správne predpovede získavajú body. Víťazom je ten, kto získa najviac bodov za celú hru, a práve on je najbližšie k učeniu starých múdrych čarodejníkov.

Príprava hry

Vyberte jedného z hráčov, ktorý bude dôverníkom učňov. Ten vyplní do záznamového bloku mená všetkých hráčov a v priebehu hry bude zapisovať body. Tento dôverník na začiatku zamieša karty postáv a karty rozdá.

Karty postáv

Hra obsahuje štyri rôzne farby



Modrá – ľudia



Červená – trpaslíci



zelená – elfovia



žltá – obri

Najsilnejšia karta každej farby má vždy číslo 13, najslabšia 1.

Všetky štyri karty čarodejníka (označené Z) sú vždy **tromfové**.

Sú teda vyššie ako 13.

Štyri **žolíkové** karty nikdy nie sú tromfom a sú nižšie ako 1.



Rozdávanie kariet

V každom kole dostane hráč iný počet kariet. Na prvé kolo sa každému hráčovi rozdá **1 karta**.

V tomto kole teda možno získať len **jeden štich**. Kto ho však získa? V druhom kole sa rozdá po **2 kartách**, takže hráč môže získať nula, jeden alebo **dva štichy**. V treťom kole hráči dostanú **3 karty**, vo štvrtom **4 karty** a tak ďalej až do posledného, záverečného kola, kedy sa rozdeľujú všetky karty. Karty, ktoré sa nerozdeľujú, sa postaví v balíčku doprostred stola obrázkom dole. Po každom kole rozdáva ďalší hráč v smere chodu hodinových ručičiek.

Tromf

Hneď ako sa rozdá správny počet kariet, otočí sa vrchná karta balíčka. Táto karta určuje **farbu tromfov** na dané kolo. Tromf je teda karta takej farby, ktorá je otočená navrchu balíčka. Taká karta vždy vyhráva proti akejkoľvek karte inej farby.

Ak je vrchná karta balíčka **žolík (N)**, nemá dané kolo žiadne tromfy. Ak je vrchná karta karta **čarodejníka (Z)**, pozrie sa rozdeľujúci hráč na svoje karty a vyberie **farbu tromfov** na dané kolo sám. V poslednom kole tromfy nie sú, pretože sú rozdane všetky karty do poslednej.

Proroctvo

Každý učeň sa pozrie na svoje karty a nahlási, koľko si podľa vlastného odhadu v danom kole vezme. Začína hráč naľavo

od rozdáväjúceho učňa a ďalej hráči pokračujú v smere chodu hodinových ručičiek. Dôverník zapíše proroctvo do záznamového bloku. Pred položením prvej karty je dobré, keď dôverník znovu prečíta predpovede jednotlivých hráčov. Hráči teda poznajú počet odhadovaných šticov svojich súperov.

Boj o štic

Hráč naľavo od rozdáväjúceho hráča odohrá prvú kartu. Všetci ostatní potom pokračujú v smere chodu hodinových ručičiek. Ak je to možné, hráči musia dodržať (priznať) vyloženú farbu. V prípade, že nemá kartu zodpovedajúcej farby, môže použiť kartu tromfovej farby alebo akúkoľvek inú kartu. Dodržať farbu teda znamená zahrať kartu s rovnakou farbou, ktorú vyložil prvý hráč daného kola, ak ju má hráč v ruke. Ak túto farbu v ruke má, nesmie odohrať inú kartu.

Pozor: Čarodejníka alebo žolíka môžete odohrať kedykoľvek, bez ohľadu na to, či držíte vyloženú farbu.

Najvyššia karta vyhráva štic. Čarodejník je vždy vyššia karta ako akákoľvek iná, je dokonca vyššia ako tromfová. Víťaz berie štic a položí ho na kôpku pred seba. Tento víťaz šticu potom vyloží ďalšiu kartu a tým určuje vyloženú farbu.

Výnimka: Počas prvého kola sa berie len jeden štic

Štic získa:

- ➔ Prvý čarodejník hraný v šticu
- ➔ alebo najvyššia tromfová karta
- ➔ alebo najvyššia karta vynesenej farby, ak sa nehrali tromfy N ani čarodejník Z.

Špeciálne pravidlá pre čarodejníka a žolíka

Ak sa štic začína čarodejníkom, všetci učni môžu vyložiť akúkoľvek kartu vrátane čarodejníka alebo žolíka. Štic berie ten, kto skôr vyložil čarodejníka. Ak sa štic začína žolíkom, ďalší hráč môže vyložiť akúkoľvek inú kartu. Až táto karta rozhodne, akú farbu musia držať ostatní. Žolíci vždy prehrávajú, štic nikdy nemôžu vyhrať.

Výnimka: Ak sa v šticu odohrali iba žolíky, získava štic prvý vyložený žolík. To je možné len pri hre 3 alebo 4 hráčov.

Sčítanie bodov

Hráč, ktorého predpoveď sa rovná počtu získaných šticov, získava 20 bodov a 10 bodov za každý štic, ktorý vzal. Všetci hráči, ktorých predpoveď nebola správna, strácajú 10 bodov za každý štic nad alebo pod svojím odhadom.

Príklad

1. kolo

Paul predpovedal, že nezíska žiadny štic. Mal pravdu a získava 20 bodov. Thomas predpovedal, že získa jeden štic a nezískal. Stráca teda 10 bodov za zlý odhad a jeden štic pod predpoveď. Mária tiež predpovedala, že získa jeden štic a získala. Mária teda dostáva 30 bodov.

2. kolo

Paul predpovedal získanie dvoch štichov, získal ale len jeden. Stráca teda 10 bodov.

Thomas predpovedal, že nezíska žiadny štich a vyšlo to. Získava 20 bodov. Mária predpovedala, že tiež nezíska žiadny štich a získala jeden. Stráca teda 10 bodov.

	PAUL	THOMAS	MÁRIA			
1	20	0	-10	1	30	1
2	10	2	10	0	20	0
3						

Koniec hry

V balíčku je 60 kariet postáv. Hra má toľko kôl, kým sa hráčom nerozdajú všetky karty. Tak sa pozná posledné kolo, pozri rozdávanie kariet. Pri hre šiestich hráčov to je 10 kôl, pri piatich hráčoch je to 12 kôl, pri hre štyroch hráčov 15 kôl a traja hráči odohrajú 20 kôl. Po poslednom kole sa spočítajú body a učeň s najvyšším počtom bodov vyhráva celú hru.

Herné varianty

Plus alebo mínus 1

Bežné pravidlá hry zostávajú rovnaké. Jediný rozdiel je vo fáze proroctva. Celkový počet odhadnutých šticov od všetkých hráčov sa **nesmie** rovnať počtu šticov, ktoré možno v danom kole uhrať. Napríklad v piatom kole sa nesmie celkový počet uhraných šticov rovnať piatim, ale viac alebo menej, minimálne o jeden.

Skryté proroctvo

Hráči napíšu svoje predpovede na kúsok papiera a potom ich odovzdajú dôverníkovi, ktorý ich zapíše. V tomto variante hráčov neovplyvňujú predpovede ostatných hráčov.

Tajné proroctvo

Všetci hráči napíšu svoje predpovede na kúsok papiera a prezradia ich až po zahratí kola.

Prezieravosť

V prvom kole hráč položí svoju kartu na čelo bez toho, aby sa na ňu pozrel, a ukáže ju tak svojim protihráčom. Potom, čo všetci videli všetky karty okrem svojej vlastnej, odhadne počet šticov.

Jedna farba (pre 3 až 4 hráčov)

Každý učeň dostane karty jednej farby vrátane čarodejníka a žolíka. Pri hre troch hráčov sa jedna farba nepoužije a vráti sa späť do škatulky. Pri tomto variante nie je žiadna farba tromfová. Všetci učni zamiešajú svoje karty a položia ich na stôl obrázkom dole a vytiahnu si **4 karty** v prvom kole.

V každom ďalšom kole si vytiahnu o jednu kartu viac. Teraz sú

na rade proroctvá, otvorené alebo skryté, podľa toho, na čom sa hráči dohodnú pred začiatkom hry. Pri tomto variante nie sú farby dôležité na získanie šticu, štic získa najvyššie číslo. V prípade rovnakého čísla berie štic tá karta, ktorá bola vyložená ako prvá. Po každom kole sa karty rozdelia podľa farby a vracajú sa späť hráčovi, ktorý danú farbu vlastní. Hráči pred novým kolom vždy zamiešajú všetky karty, skôr ako si vytiahnu do ruky nové karty. Hra sa končí po 12 kolách.



Distribútor pre ČR a SR: Piatnik Praha s.r.o.
Lužná 591, 160 00 Praha 6, Czech Republic
www.piatnik.cz
Made in Germany

WIZARD



Zostań jednym z mądrych magów!

dla 3-6 graczy
od 10 roku życia

czas gry: ok. 45 minut

Zawartość: 60 kart z postaciami

1 notatnik

1 opis reguł gry

Dawno, dawno temu, gdy jeszcze działała Akademia Magów w Stonehenge, adepci sztuki magicznej musieli opanować także tę grę po to, aby ćwiczyć swoje umiejętności magiczne. Z pomocą tej gry mogli rozwijać swoje umiejętności jasnowidzenia.

W ciągu tysięcy lat gra utraciła swoje oryginalne przeznaczenie, potem została rozpowszechniona w gospodach i zajazdach, stając się ulubioną grą rzemieślników, kupców i wojowników. Kiedy angielski archeolog, dr Hensch Stone odnalazł zwój pergaminu zagrzebany głęboko pod kamieniami Stonehenge, została odkryta prawdziwa historia gry **Wizard**. Opisane poniżej zasady gry są dokładnie takie, jak te, które możemy odczytać z oryginalnego pergaminu. Rysunki na kartach zostały wykonane na podstawie dawnych ilustracji.

Zdolność jasnowidzenia

W tej czarodziejskiej grze gracze muszą przed każdym rozdaniem przepowiedzieć dokładną liczbę czarów, jakie zdobędą. (Czar: gracze wykładają po kolei na środek stołu po jednej karcie, te karty należą do „czaru“).

Za spełnioną wróżbę otrzymuje się punkt. Ten gracz, który po zakończeniu gry zdobędzie najwięcej punktów, wygrywa i z adepta Akademii Magów awansuje na mądrego czarownika.

Przygotowanie do gry

Gracze wybierają spośród siebie jednego, który opiekuje się notatnikiem, wpisuje do niego imiona, a potem w trakcie gry zapisuje punkty graczy. Następnie wybrana osoba tasuje karty i rodza je graczom.

Karty z postaciami

Do gry należą karty w czterech kolorach



Ludzie (niebieski)



Krasnale (czerwony)



Skrzaty (zielony)



Olbrzymy (żółty)

Najsilniejsza karta to „13”, najslabsza „1”. Cztery karty „Mag” biją wszystkie inne, są silniejsze niż „13”. Cztery karty „Błazen” są bite przez wszystkie inne, są słabsze niż „1”.



Rozdanie kart

W grze **Wizard** gracze dostają w każdym rozdaniu inną liczbę kart. W pierwszym rozdaniu każdy gracz dostaje tylko **jedną kartę**. W tym rozdaniu będzie zatem tylko **jeden czar**. W drugim rozdaniu każdy gracz dostaje **dwie karty**. To rozdanie będzie zatem obejmowało **dwa czary**. W **trzecim** rozdaniu każdy gracz otrzyma **trzy karty**, w następnym cztery i

tak dalej. Te karty, które nie zostaną rozdane graczom, kładzie się złożone razem i odwrócone obrazkami do dołu na środku stołu (talon zakryty). Karty są rozdawane w każdym rozdaniu przez innego gracza, po kolei. Kolejność rozdawania kart przechodzi na kolejnych graczy zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Atut

Po rozdaniu kart pomiędzy graczy **górną** kartę z pozostałego talonu kładzie się na stół odwracając ją obrazkiem do góry. Ta karta określa **kolor atutowy** w każdym czarze w danym rozdaniu. (Kolor atutowy: kolor, którego karty biją karty innych kolorów, bez względu na wartość).

W przypadku, gdy odwrócona karta to Błazen, w danym rozdaniu **nie ma koloru atutowego**. W przypadku, gdy odwrócona karta to Mag, w danym rozdaniu gracz, który odwrócił kartę **ma prawo wybrać kolor atutowy**. W ostatnim rozdaniu nie ma atutu, bo nie ma talonu, z którego można byłoby zdjąć i odwrócić kartę.

Przepowiadanie

Każdy gracz po obejrzeniu swoich kart musi przepowiedzieć, ile czarów będzie miał w bieżącym rozdaniu. Gracze podają po kolei swoje przepowiednie. Zaczyna gracz siedzący po lewej stronie gracza rozdającego karty.

Rada: Proponujemy, aby gracz rozdający zapisał przepowiednie wszystkich graczy w notatniku i przed zdobywaniem pierwszego czaru odczytał je. Gracze mogą sobie ułatwić zadanie, kładąc przed sobą odpowiednią liczbę żetonów, monet lub ziaren fasoli, odpowiadającą ich przepowiedni. W ten sposób można uniknąć nieporozumień związanych z przepowiedniami.

Walka o czar

Gracz siedzący na lewo od rozdającego wyklada pierwszą kartę, po czym pozostali gracze wykładają po jednej karcie, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Istnieje obowiązek „zrzucania w kolorze” pierwszej zagranej karty.

(zrzucanie w kolorze: położenie karty o kolorze odpowiadającym zagranej karcie)

Jeżeli gracz nie ma odpowiedniej karty, może zrzucić dowolną inną.

Uwaga: Karty **Mag** i **Błazen** można zrzucić w każdym przypadku, także wtedy, gdy gracz ma możliwość zrzucania w kolorze. Przy tych kartach nie trzeba zwracać uwagi na aktualny kolor.

Czar zdobywa najsilniejsza z położonych kart. Karta **Mag** jest silniejsza niż wszystkie inne karty, także te w kolorze atutowym. Gracz, który zdobył czar, odwraca karty obrazkiem do dołu i kładzie je przed sobą, a następnie kładąc nową kartę rozpoczyna kolejną walkę o czar.

Wyjątek stanowi pierwsze rozdanie, w którym gracze zdobywają tylko jeden czar.

Czar zdobywa:

- ➔ pierwsza karta **Mag** położona w czasie gry,
- ➔ albo karta w kolorze **atutowym** o najwyższej wartości,
- ➔ albo w przypadku, gdy nie zrzuciono karty **Mag** ani żadnej **karty atutowej** - karta o najwyższej wartości w kolorze pierwszej położonej karty.

Specjalne przepisy odnoszące się do kart **Mag** i **Błazen**

Gdy jeden z graczy rozpoczyna walkę o czar kładąc kartę **Mag**, następní gracze mogą zrzucić dowolne karty, w tym także karty **Mag** i **Błazen**. Czar zdobywa wtedy ten z graczy, który zrzucił pierwszą kartę **Mag**.

Gdy jeden z graczy rozpoczyna walkę o czar kładąc kartę **Błazen**, następny gracz może zrzucić dowolną kartę. Dopiero kolejny gracz powinien zacząć zrzucić w kolorze tej karty.

Jest jeden wyjątek: Jeżeli przy jednym czarze gracze zrzucają tylko karty „Błazen”, to czar zdobywa ten gracz, który położył pierwszy taką kartę. Jest to możliwe tylko wtedy, gdy w grze bierze udział trzech lub czterech graczy.

Punktacja

Jeżeli gracz prawidłowo przepowiedział liczbę czarów, jakie zdobędzie, to otrzymuje 10 punktów za każdy czar oraz 20 punktów za spełnioną przepowiednię. Jeżeli przepowiednia gracza nie spełniła się, to otrzymuje on za każdy brakujący lub nadliczbowy czar -10 punktów. Jeżeli na przykład gracz przepowiedział zdobycie 8 czarów, a zdobył 6 lub 10, to otrzymuje -20 punktów.

Przykład

Pierwsze rozdanie

Tomek przepowiada, że nie zdobędzie czaru. Ponieważ jego przepowiednia spełniła się, otrzymuje 20 punktów. Ania przepowiedziała, że zdobędzie pierwszy czar, ale jej przepowiednia nie spełniła się, dlatego dostaje -10 punktów.

Bartek przepowiadał, że zdobędzie czar i jego przepowiednia spełniła się. Otrzymuje za to 30 punktów.

Drugie rozdanie

Tomek przepowiedział, że zdobędzie w tym rozdaniu wszystkie czary, ale udało mu się zdobyć tylko jeden. Ponieważ jego przepowiednia nie spełniła się, nie otrzymuje 20 punktów, a za każdy niezdobyty czar dostaje -10 punktów. Ania przepowiadała, że nie zdobędzie żadnego czaru i jej przepowiednia spełniła się. Dlatego dostaje 20 punktów. Bartek przepowiadał, że nie zdobędzie żadnego czaru. Ponieważ mimo tej przepowiedni zdobył czar, otrzymuje -10 punktów. Do notatnika należy zapisać sumaryczny wynik gry. Na przykład Tomek miał 20 punktów, w drugim rozdaniu zdobył -10 punktów, zapisujemy zatem 10 punktów.

	TOMEK		ANIA		BARTEK		
1	20	0	-10	1	30	1	
2	10	2	10	0	20	0	
3							

Koniec gry

W komplecie gry jest 60 kart. Gracze rozgrywają kolejne rozdania tak długo, aż w ostatnim rozdaniu zostaną rozdane wszystkie

karty. W przypadku 6 graczy oznacza to 10 rozdań, w przypadku 5 graczy - 12 rozdań, w przypadku 4 graczy - 15 rozdań a w przypadku 3 graczy - 20 rozdań. Po dodaniu punktów z ostatniego rozdania gra kończy się. Grę wygrywa ten gracz, który zebrał najwięcej punktów.

Odmiany gry

Plus/minus jeden: Zasady gry są identyczne, z jednym wyjątkiem: Gdy gracze ogłoszą swoje przepowiednie, liczba wszystkich przepowiedzianych czarów nie może się zgadzać z oczekiwaną liczbą czarów. Jeżeli na przykład w rozdaniu możliwe jest zdobycie 5 czarów, to suma przepowiedni graczy nie może wynosić 5.

Prywatne przepowiednie: Zasady gry są identyczne, z jednym wyjątkiem: Gracze nie ogłaszają swoich przepowiedni, ale zapisują je na kartce i odwróconą kartkę wręczają rozdającemu. W ten sposób przepowiednie pozostają tajemnicą dla innych graczy aż do zakończenia rozdania.

Tajne przepowiednie: Zasady gry są identyczne, z jednym wyjątkiem: Gracze nie ogłaszają swoich przepowiedni, ale zapisują je na kartce i odwróconą kartkę kładą przed sobą. Przepowiednie są odkrywane przez graczy dopiero po zakończeniu rozdania.

Publiczne przepowiednie: Zasady gry są identyczne, z jednym wyjątkiem: Każdy gracz podnosi swoje karty do czoła, nie oglądając ich. W ten sposób gracze widzą tylko cudze karty, a swoich nie. Gracze ogłaszają swoje przepowiednie znając karty przeciwników.

Jeden kolor (gra dla 3 lub 4 graczy): Każdy gracz otrzymuje karty jednego koloru (włącznie z Magami i Błaznami). W przypadku trzech graczy karty jednego z kolorów wyłączamy z gry. Gracze tasują otrzymane karty i układają przed sobą w zakryty talon, po czym zabierają pierwsze cztery karty z góry talonu do pierwszego rozdania. Przy każdym następnym rozdaniu gracze biorą o jedną kartę więcej. Gracze mogą się umówić, czy zgłoszą odpowiednie otwarcie, czy w tajemnicy. Przepisy dotyczące rozdania: W rozdaniach nie ma koloru atutowego. Czar zdobywa ten z graczy, który zagra najwyższą kartą. W przypadku kart o równej sile czar zdobywa karta rzucona wcześniej. Po każdym rozdaniu gracze rozdzielają kart według kolorów i zabierają tak jak na początku gry. Przed każdym następnym rozdaniem otrzymane karty należy potasować, odłożyć, jako zakryty talon i zdjąć z góry potrzebną liczbę kart. Gracze rozgrywają 12 rozdań. Gra kończy się po obliczeniu wyników 12 rozdania.



Piatnik Budapest Kft. życzy dobrej zabawy!
Importer i dystrybutor: Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100. • Tel.: 388-4122 • email: piatnik@piatnik.hu
Miejsce pochodzenia: EU