

2016 Wizard - Piatnik Országos Bajnokság

helyi versenyek versenyszabálya

Helyi versenyt regisztrálni a wizard@wizardkartya.hu e-mail címen az alábbi feltételek betartása esetén lehet:

- helyi verseny minimum 8 fő részvételével rendezhető
- helyi verseny rendezhető minimum 3 selejtező forduló, esetleg + döntő forduló vagy + középdöntő forduló + döntő forduló lebonyolítási rendszerben a résztvevők számának függvényében
- a helyi versenyt lehetőség szerint a wizardkartya.hu honlapról letölthető pontozólappal kell dokumentálni
- a helyi verseny eredményét a wizard@wizardkartya.hu e-mail címre kell elküldeni egy mellékelt fotóval, ami a versenyen készült
- a helyi versenyek első két helyezettje jogosulttá válik a Magyar Országos Bajnokság (közép)döntőjén való részvételre

Lebonyolítás:

- **Játékosok:** asztalonként 3-4-5 játékos
- **Játékidő:** kb. 45 perc egy játékra
- **Korhatár:** a játék alsó korhatára 10 év

Általános játékszabályok

- Az egész bajnokság alatt az AMIGO Wizard kártyajátékának az alábbi szabályai lesznek érvényben.
- Más szabályvariáció nem elfogadott.
- A rendezők sorsolják ki az asztalok kezdőjátékosait.
- Minden versenyző minimum 3 selejtező fordulót játszik.
- A középdöntő fordulót a selejtezők eredményei alapján legjobb 8 játékos játssza.
- A döntő fordulót a középdöntő eredményei alapján legjobb 4 játékos játssza.

A lapok:

- Négy színben 1-13 értékű karakterkártya.

- 4-4 darab Mágus (Varázsló) és Bolond kártya.

Az osztás

- Az asztaloknál ülő játékosok számától függetlenül 10 körből fog állni egy forduló, melyet a következők szerint kell játszani:
 - Asztalonként 5 játékos:
A következő számú kártyák kerülnek kiosztásra: 2-4-5-6-7-8-9-10-11-12.
 - Asztalonként 4 játékos:
A következő számú kártyák kerülnek kiosztásra: 1-3-5-7-9-11-12-13-14-15
 - Asztalonként 3 játékos:
A következő számú kártyák kerülnek kiosztásra: 2-4-6-8-10-12-14-16-18-20
- Az osztás végeztével a pakli legfelső lapját fel kell csapni és ez a lap adja meg az **adutt** színét. Kivéve az utolsó leosztás ahol nincs adutt.

Varázsló vagy Bolond felcsapása esetén a következők érvényesek:

Bolond: ebben a leosztásban nincs adutt.

Varázsló: az osztó játékos választ adutt színt, miután megnézte a neki kiosztott lapokat.

A jóslás szabálya

- Az osztótól balra ülő játékosal kezdve minden játékos bemondja, hogy hány ütést fog vinni és a pontozó rögzíti a tippet a pontozó táblán.

*Az osztó (utolsóként jósló) játékos **nem jósolhat úgy**, hogy a játékosok tippjei összesen **megegyezzenek** a lehetséges legnagyobb ütésszámmal. **Kivétel**, ha csak **1 kártya van** mindenkinek **osztva** (4-es asztal, első kör)!*

A játék

- A játék az osztótól balra ülő játékosal kezdődik. Bármely kártya hívható. A játékosok az óramutató járása szerint folytatják a játékot, és követniük kell a hívás színét, ha tudják. Ha nem tudják, akkor bármilyen kártyát tehetnek. Adutt kényszer nincs és felülütés nem kötelező! A következő esetekben lehet „vinni” a kártyákat:

- a) Az első kijátszott Mágussal.
- b) Ha nem játszottak ki Mágust, a legmagasabb kijátszott adutt színű kártyával.

c) Ha nem játszottak ki adutt szint, a hívás színének megfelelő legnagyobb kártyával.

Aki elviszi a kártyákat, az hívja ki a következő kör első lapját.

Figyelem! Mágus és Bolond kártya bármikor letehető (akkor is, ha a játékosnak lenne lehetősége követni a szint!)

Mágus és Bolond Szabályok:

Az első Mágus kártya viszi a kört.

Ha a hívott kártya Mágus, akkor a játékosok bármilyen lapot letehetnek.

Ha a hívott kártya Bolond, akkor a következő játékos által tett, színnel rendelkező lap színét kell követni.

Ha a körben minden játékos Bolondot rak, akkor az első Bolond lapot kijátszó játékos viszi a kört.

Pontozás:

Ha egy játékos helyesen jóslta meg ütéseinek számát, akkor 20 pontot kap a helyes jóslatért és további 10-10 pontot minden ütésért.

Ha egy játékos jóslata helytelen, akkor minden nem teljesített ütésért vagy túlteljesített ütésért 10-10 mínuszpontot kap.

Az asztaloknál ülő játékosok kombinálása és pontozás

- Minden asztalnál 4 vagy 5 játékos ül.
 - **Kivétel:** Ha a bajnokságon 11 ember vesz részt, 3 asztal kell legyen: kettő 4 játékosal és egy 3 játékosal.
- A szervezők sorsolják ki az asztalok összetételét.
- Az asztalok összetétele minden forduló után változik.
- A játékosok minden lejátszott kör után az eredményüknek megfelelően meccspontokat kapnak:
 - 1. helyezés: 45 pont
 - 2. helyezés: 30 pont
 - 3. helyezés: 20 pont
 - 4. helyezés: 10 pont
 - 5. helyezés: 5 pont

Ha az asztalnál döntetlen alakul ki a játékpontok tekintetében, akkor sorban a következők döntenek:

- a 10 leosztás alatt **több pozitív pontot** (több helyes jóslat) gyűjtő játékos rangsorolódik előrébb

- ha ez is döntetlen, akkor a **legnagyobb helyes jóslatot** elérő rangsorolódik előrébb

- ha továbbra is döntetlen, akkor a **legnagyobb helyes jóslatból többet** elérő rangsorolódik előrébb

- ha továbbra is döntetlen, akkor a **második legnagyobb helyes jóslatot** elérő rangsorolódik előrébb

- ha továbbra is döntetlen, akkor a döntetlenül álló játékos lejátszának egyetlen 3 lapos fordulót és a nyertes rangsorolódik előrébb

- A pontozó játékos személyét az egy asztalnál ülők döntik el közös megegyezés alapján.
- A selejtező fordulók végén minden játékosnak összegződnek megszerzett pontszámai.

Középdöntő forduló

- A középdöntő fordulóban a selejtezők eredményei alapján legjobb 8 játékos ül asztalhoz.

Megjegyzés: ha a továbbjutást érő helyeken holtverseny alakul ki, akkor a selejtezők során szerzett játékpontok összege dönt. A több játékpontot szerző játékos jut a döntőbe. Ha játékpontok száma is döntetlen lenne, akkor a selejtezők során összesen kevesebbet hibázó játékos jut be.

Döntő forduló

- A döntő fordulóban a középdöntők eredményei alapján legjobb 4 játékos ül asztalhoz. (2-2 versenyző a két középdöntős asztalról!)

Megjegyzés: ha a döntőt érő helyeken holtverseny alakul ki, akkor a meccspontoknál leírt eldöntést kell alkalmazni.

A döntő játék első két helyezettje bejut a Magyar Országos Bajnokság (közép)döntőjébe!