

# WIZARD

## Lépj be a bölcs varázslók közé!

3-6 játékos részére

10 éves kortól

játékidő kb.: 45 perc

Tartalom: 60 karakterkártya, 1 jegyzettömb, 1 játékszabály

Hosszú, hosszú idővel ezelőtt, amikor még működött a Stonhengei Mágusképző akadémia, a varázsló-tanoncnak 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, fogadóban 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 játékos, aki magához veszi a jegyzettömböt, 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)

 Tündérek (zöld)

 Törpék (piros)

 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!



Bolond



Mágus

### 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 ütés**re 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 jegyzettömbre 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 **bolond**lapokat is. Az ütés ilyenkor azé a játékosé, aki az első **mágus** lapot játszotta ki. A 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 kel 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 jósolta 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 jósolta, hogy nem ő fog ütni. Mivel jóslata igaz lett, ezért 20 pontot kap. Andi azt jósolta, hogy övé lesz az ütés, de sajnos jóslata nem lett igaz, ezért -10 pontot kap. Bence azt jósolta, 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						
4						

## 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 szinnel (3-4 játékos részére)

Minden játékos magához vesz egy-egy színhez tartozó lapokat (beleértve a mágus és bolond lapokat is). 3 játékos esetén 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 fordulóban 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

