

# WIZARD

## A játék, ami izgalomba hoz!

Játékosok száma: 3-6 tanonc

Kor: 10 éves kortól

Játékidő: kb. 45 perc

Tartalom: 60 karakterkártya, 25 ezüstpéNZ, 1 tömb a jóslatoknak, 1 pergamen a szabályokról, 1 ceruza

### Egyszer volt...

Réges-régen, mikor még létezett a hírhedt mágusakadémia a Stonehenge-nél, a tanoncoknak varázsló képességeiket többek között ennek a játéknak az elsajátításával is gyakorolniuk kellett. Ezzel fejlesztették és tartották szinten jövőbelátó képességüket.

Az évezredek során a játék elvesztette mélyebb értelmét. Ehelyett egy vidám kártyajáték lett, mely vendégházakban terjedt el kézművesek, földművesek és harcosok között. A **Wizard** eredeti történetére akkor derült fény, mikor a híres angol régész, Dr. Hensch Stone egy történelmi pergamentekercset talált mélyen a Stonehenge szikláinak alatt. A következő szabályok szövege az ókori pergamenről származik. A kártyák illusztrációit régi képek ihlették.

### A feladat

Ebben a mágikus kártyajátékban a tanoncoknak minden körben pontosan meg kell tippelniük, hány ütést fognak vinni.

(„Ütés” = Minden játékos kijátszik egymás után egy kártyát az asztalra. Ezek a kártyák lesznek egy „ütés” lapjai.)


A helyes jóslatokért jutalompontok járnak. Aki a játék végéig a legtöbb pontot gyűjti, megnyeri a játékot és a siker létráján feljebb lépve a bölcs varázslók közé kerülhet.


### Előkészületek


Az ezüst érméket minden tanonctól elérhető távolságba helyezzzük le. Az egyik játékost kinevezzzük a tanoncok bizalmasának. Ez a játékos magához veszi a jóslatok tömbjét, felírja a neveket, majd a játék folyamán ő fogja a játékosok által megszerzett pontszámokat feljegyezni. Ezután megkeveri a karakterkártyákat és kiosztja őket.


### A karakterkártyák

Négy különböző szín van:

 Emberek (kék)

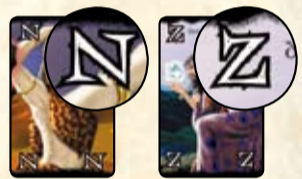
 Elfek (zöld)

 Törpék (piros)

 Óriások (sárga)

Mіндеgyik színből a legerősebb a „13”-as, a leggyengébb pedig az „1”-es.

A négy Varázslókártya **mindig** üt, mivel magasabb mindegyik „13”-as lapnál. A négy Bolondkártya **sosem** üt, mivel alacsonyabb mindegyik „1”-es lapnál.



Bolond

Varázsló

### A kártyák kiosztása

A **Wizardban** a varázslótanoncok minden körben eltérő számú kártyát kapnak.

Az első körben minden játékosnak csak **egy kártyát** osztunk. Ebben a körben tehát **egy ütést** fog valaki szerezni.

A **második** körben mindenkinek **két kártyát** osztunk. Ebben a körben két ütést lehet szerezni.

A **harmadik** körben **három kártyát** osztunk ki, majd négy kártyát, stb., míg az utolsó körben minden kártya kiosztásra kerül.

Azokból a kártyákból, melyeket nem osztottunk ki a játékosoknak, képpel lefelé húzópaklit alakítunk ki az asztal közepén. A karakterkártyákat minden körben másik játékos fogja kiosztani, mégpedig az óramutató járása szerint haladva a soron következő tanonc.

### Az adu

A karakterkártyák kiosztása után a **legfelső** kártyát felhúzzuk, majd képpel felfelé a pakli alá csúsztatjuk. Ez a kártya határozza meg az adott körre az **adu színét**. („Adu” = Az adu egy előre meghatározott színű kártya, mely minden más színnél erősebb.)

Ha a felfordított kártya egy Bolond, abban a körben **nincs adu**.

Ha a felfordított kártya egy Varázsló, a kártyákat kiosztó tanonc fogja **meghatározni az aduszínt**, miután megnézte saját kártyáit.

Az utolsó körben nem lesz adu, mivel az egész paklit szétosztjuk és nem lesz mit felcsapni.

### A jóslatok

Miután minden tanonc megnézte kártyáit, meg kell jóslolniuk, hány ütést fognak szerezni az adott körben. Jóslataikat a tanoncok egymás után sorrendben fogják bediktálni, az osztótól balra ülő játékosal kezdve.

Tippjeiket a jóslatok tömbjébe fogjuk feljegyezni.

Ezen kívül a tanoncok annyi ezüst érmét vesznek magukhoz a készletből, amennyi ütést megjósoltak, és maguk elé helyezik őket. Így a játékosok mindig láthatják, ki mennyi ütést szeretne még szerezni.

Az első lap kijátszása előtt célszerű a pontokat feljegyző játékosnak még egyszer felolvasnia a jóslatokat.

**Figyelem:** Ha több jóslat született, mint ahány érme van, a tanoncok a hiányzó érméket bármivel helyettesíthetik.



### Küzdelem az ütésekért

Az osztótól balra ülő játékos kijátszsa az első kártyát. A többi tanonc az óramutató járása szerint követi őt. Mindig az elsőként kijátszott lap színével azonos színű lapot kell megadni. Ha ez nem lehetséges, egy tanonc bármilyen másik kártyát kijátszhat.

(„megadás” = A játékosnak egy olyan színű kártyát kell kijátszania, amely azonos az először kijátszott kártya színével.)

**Figyelem:** A Varázsló- és Bolondkártyákat bármikor ki lehet játszani, még akkor is, ha a játékosnak van a hívásnak megfelelő színű kártyája. Ilyen esetekben nem kell megadni a kijátszott lapnak megfelelő színt.

Az ütést a legmagasabb kártya tulajdonosa szerzi meg. A Varázslókártyák mindig magasabbak minden más kártyánál, még az aduszínhez tartozó kártyáknál is. Az ütés nyertese a megszerzett kártyákat képpel lefelé fordítva maga elé helyezi. Elveszi egyik saját ezüst érméjét, majd ráhelyezi az elnyert ütésre. Végül egy újabb kártya kijátszásával megkezdődik a következő forduló.

**Kivétel:** Az első körben csak egy ütésre kerül sor.

Az ütést az viszi: Aki először játszott Varázslót az ütésbe,  
 vagy aki a legmagasabb aduszínt játszottak ki,  
 vagy aki a legmagasabb kártyát játssza ki a hívott színből, és az ütésben nincs egyetlen adu vagy Varázsló sem.

### A Varázslóra és a Bolondra vonatkozó különleges szabályok

Ha egy forduló legelső kijátszott kártyája egy Varázsló, a többi tanonc egy tetszése szerinti kártyát játszhat ki, beleértve akár további Varázsló- vagy Bolondkártyákat is. Az ütést mindig az először kijátszott Varázsló viszi. A varázslókártyák tehát mindig ütnek, viszont nem kötelező őket kijátszani azért, hogy felülüssük az aktuálisan kijátszott kártyát.

Ha egy forduló legelső kijátszott kártyája egy Bolond, a következő játékos bármilyen kártyát játszhat. Ez a kártya fogja meghatározni az adott fordulóra a hívott színt. A Bolondkártyák sosem ütnek.

**Egyetlen kivétel:** Ha egy fordulóban mindenki csak Bolondot játszik ki, az első Bolondkártya tulajdonosa viszi az ütést. Ez csak három vagy négyfős játék esetén fordulhat elő.

### A pontok megszerzése

Az a tanonc, aki helyesen jósolta meg ütési számát, 20 pontot kap, plusz 10 pontot minden elnyert ütés után. Aki rosszul tippelt, 10 pontot veszít minden pontért, mellyel eltér a megjósolt ütések számától.

Miután mindenkit lepontoztunk, a tanoncok minden ezüst pénzt visszatesznek a készletbe.

### Példa:

#### 1. Forduló

Imi azt jósolja, hogy nem fog ütést vinni. Eltalálta, ezért kap 20 pontot. Jani szeretett volna egy ütést, azonban nem sikerült szereznie. 10 pontot veszít. Gabi egy ütést jósolt magának, melyet meg is szerzett ezért összesen 30 pontot kap.

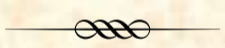
#### 2. Forduló

Imi két ütést jósolt magának, de csak egyet szerzett. Eredmény: Mivel Imi rosszul tippelt, nem kapja meg a 20 pontos bónuszt, hanem 10 pontot veszít minden jóslata után, amely nem teljesült. Imi egy ütést tippelt meg rosszul, ezért 10 pontot veszít. Jani nem szeretett volna ütést vinni, és így is lett. 20 pontot kap. Gabi nem szeretett volna ütést szerezni, ám egyet mégis sikerült, ezért 10 pontot veszít. A tömbbe azonnal feljegyezzük a pontszámokat, melyeket az előző körökben szerzett pontokból vonunk le vagy adjuk hozzá. Imi a példa alapján 10 pontot gyűjtött (20 - 10 = 10).

|   | IMI | JANI | GABI |   |    |   |
|---|-----|------|------|---|----|---|
| 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 tanoncok addig játszanak, míg az utolsó körben minden kártya kiosztásra kerül. 6 játékos esetén ez a 10. kör lesz, 5 játékos esetén a 12., 4 játékos esetén a 15. és 3 játékos esetén a 20. kör. Az utolsó kört is végigjátsszuk. Az a tanonc nyeri a játékot, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.



### Variánsok

**Plusz/mínusz egy (kanadai szabályok):** Ahogy korábban is, egy kijelölt játékos feljegyi a jóslatokat. A tanoncok által bediktált jóslatok azonban nem egyezhetnek meg az adott körben szerezhető ütések számával. Ha egy kör például 5 ütésből fog állni, a tanoncoknak 5-nél több vagy 5-nél kevesebb ütést kell összesen megjósolniuk.

**Rejtett tipp:** A tanoncok jóslataikat egy-egy papírdarabra írják. Ha mindenki tippelt, papírjaikat átadják a pontokat feljegyző játékosnak. Így a játékosok nem befolyásolják egymást jóslataik meghozatalakor.

**Titkos jóslás:** A tanoncok jóslataikat egy-egy papírdarabra írják. A jóslatokat az összes ütés megszerzése után fedjük fel. Ebben a variánsban az ezüst érmekre nem lesz szükség.

**Éleslátás:** Az első körben minden játékos homloka elé emeli kártyáját, hogy őt kivéve minden más tanonc láthassa azt. Miután a tanoncok megnézték a többi tanonc kártyáját, megteszik jóslataikat. A további körökben a küzdelem az ütésekért és a pontszerzés a rendes szabályok szerint folytatódik.

**Egyszínű (3 vagy 4 játékos számára):** Minden játékos megkapja az egyik színből az összes kártyát (beleértve a Varázslót és a Bolondot is). Három játékos esetén az egyik színt félretesszük. Ebben a variánsban nem lesz aduszín. A varázslótanoncok megkeverik kártyáikat, képpel lefelé maguk elé helyezik a paklit, majd felhúznak belőle **négyet** az első fordulóra. Minden azt követő fordulóban egy újabb kártyát fognak felhúzni a kezükbe. A tanoncok ezután megjósolják ütéseiket. A játék megkezdése előtt eldönthetik, hogy a rendes szabályok szerint, vagy titkosan fognak-e jósolni.

A fordulók a következőképpen fognak zajlani: A színeknek nem lesz szerepük. Az kapja meg az ütést, aki a legnagyobb kártyát játssza ki az adott fordulóban. Ha ketten vagy hárman is a legmagasabb értékű kártyát játszották ki, az először kijátszott legmagasabb lap viszi az ütést. A kártyákat minden kör után szétválogatjuk színek szerint, majd visszaadjuk őket a játékosnak. A tanoncok megkeverik a kártyáikat, mielőtt a következő fordulóra új kártyákat vennének a kezükbe. Tizenkét ilyen fordulót fognak lejátszani. Ezután a játék véget ér.

## További információk a Wizardról a [www.wizard-turnier.de](http://www.wizard-turnier.de) weboldalon.



Ön egy minőségi terméket vásárolt. Ha azonban mégis reklamálni szeretne, tegye azt közvetlenül nálunk.  
 Kérdése van? Szívesen segítünk Önnek!  
 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128  
 Dietzenbach [www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de), E-Mail: [hotline@amigo-spiele.de](mailto:hotline@amigo-spiele.de)

Fordította és szerkesztette a  
**Játékmeister Társasjátékbolt**  
 megbízásából: **X-ta**  
 Lektorálta: **Artax**