

WIZARD extreme

Stefan Dorra játéka

Játékosok száma: 3-5 tanonc

Kor: 10 éves kortól

Játékidő: kb. 30 perc

Tartalom: 75 karakterkártya, 27 pecsét, 1 feketemágus talppal

Egyszer volt... 2. rész


Sok-sok évvel ezelőtt az angol régész, Dr. Hensch Stone szenzációs felfedezését követően újabb expedícióba kezdett. Tanoncait újabb kihívás elé akarta állítani és fejleszteni jövődömondó képességeiket. Ásatások során találkozott egy újabb régészeti szenzációval egy germániai kastélyban: egy pergamentekercsel a nibelungok nyelvén. Ennek fordítása tárta fel előtte egy játék szabályait, melyet a jövődömondók képzéséhez használtak és melyet **Wizard Extreme**-nek hívták...


A feladat


A Mágusképző akadémián a mágustanoncoknak újabb kihívással kellett szembenéznük. A tanoncoknak meg kellett jósolniuk, **hány ütést** fognak szerezni és **milyen színekben**. Jósolataikat a megfelelő színű pecsétek elvételével jelezték, melyeket a későbbiek folyamán el kellett dobjanak. A megfelelő színek mellett a fehér és a fekete mágia pecsétjei is jelen voltak. És ha az ütések megjóslása önmagában nem lenne elég nehéz, itt van még a kiszámíthatatlan feketemágus figurája. Az ő feladata a többi tanonc megzavarása. Akinek több forduló után a legkevesebb büntetőpontja van, megnyeri a játékot és első szintű Mágussá válik.


A karakterkártyák és a pecsétek


Öt különböző szín van:

 Kentaurók (sárga)

 Madáremberek (lila)

 Mágusok (vörös)

 A tenger népe (kék)

 Tündérek (zöld)

A legerősebb kártya minden színben a 15-ös, a leggyengébb pedig az 1-es.

Figyelem: Az aduszín mindig a vörös, vagyis a Máguskártyák. Ezek mindig magasabbak, mint a többi szín 15-ös kártyája. A kártyapakli legerősebb kártyája ezáltal a vörös 15-ös.

Minden színhez tartoznak pecsétek (5x vörös, 3x sárga, 3x zöld, 3x kék, 3x lila). Továbbá van négy fehér joker- és hat fekete pecsét.

Előkészületek

A tanoncok száma szerint a következő kártyák fognak a játékban részt venni:

3 tanonc esetén: minden színből 1-9-ig

4 tanonc esetén: minden színből 1-12-ig

5 tanonc esetén: mind a 75 kártya

A kimaradt kártyákat visszatesszük a dobozba.

Minden tanoncnak 15 kártyát osztunk.

A feketemágus és a 27 pecsét az asztal közepére kerülnek.



A jóslatok

Az osztótól balra ülő tanonc jósol először. Ezután a többi tanonc az óramutató járása szerint követi. Az aktuális játékosnak:

- meg kell jósolnia ütéseinek színét és számát, és elvennie az annak megfelelő színű és számú pecséteket, vagy
- el kell vennie a feketemágus figuráját.

A **feketemágust** csak az **egyik tanonc** veheti el. Ha valaki elvette a feketemágust, az őt követő játékosok már csak ütéseiket jósolhatják meg. Senkinek nem kötelező a feketemágust elvennie. Pecsétet sem kötelező elvenni, vagyis ezzel 0 ütést lehet megjósolni.

A feketemágus és a fekete büntetőpecsétek

A feketemágust akkor érdemes elvenni, ha valakinek egy színből nincs kártyája, vagy nagyon kevés. Aki őt elveszi, ebben a fordulóban nem vesz magához pecséteket és az lesz a célja, hogy a jóslatokat ütésekkel vagy bedobásokkal megzavarja, és azzal büntetőpecséteket gyűjtsön. Lásd még a „Harc az ütésekért” és a „Büntetőpontok megszerzése” részeket.



1. példa:

- **Gábor kezd és elvesz egy vörös, két kék és egy zöld pecsétet középről. Tehát egy vörös, két kék és egy zöld ütést szeretne megszerezni.**
- **Kriszti szintén pecséteket vesz el középről: két lila, egy kék és három vörös pecsétet.**
- **Gergő nem jósol, ehelyett elveszi a feketemágust és maga elé helyezi. Feladata az lesz, hogy befolyásolja a fordulót, hogy a többi tanonc ne tudja pecsétjeit eldobni vagy még akár fekete pecsétet is szerezzenek.**

A fehér pecsétek

A fehér pecsétek (jokerek) akkor kerülnek játékba, ha valakinek már nem marad az asztal közepén egy adott színnek megfelelő pecsét. Ha az egyik tanonc egy sárga pecsétet szeretne elvenni, de az asztal közepén már nincs, egy másik, tetszőleges tanonctól kell azt elvennie. Ez a tanonc azonnal elvesz helyette egy fehér pecsétet az asztal közepéről. A játék folyamán a fehér pecséteket jokerként lehet felhasználni. Lásd a „Harc az ütésekért” és a „Büntetőpontok megszerzése” részeket.

2. példa:

Robi következik. Két sárga, egy zöld és egy kék ütést szeretne vállalni. Az asztal közepéről elvesz két sárga és egy zöld pecsétet. Mivel az asztal közepén kék pecsét már nem található, Krisztitől veszi el a kívánt kék pecsétet. Kriszti ehelyett kap egy fehér pecsétet.



Harc az ütésekkért

Az osztótól balra ülő tanonc kezdi az első kört és lehelyez egy tetszőleges kártyát az asztal közepére, képpel felfelé. Az óramutató járása szerint a többi játékosnak is ki kell játszania képpel felfelé egy kártyát, melynek színben egyeznie kell az először kijátszott kártyával (ha ez lehetséges). Ha valaki nem tud olyan színűt játszani, egy tetszés szerinti kártyát kell játszania vagy egy vörös Mágus ütőkártyát, mivel a vörös mindig az aduszín.

Ki szerzi meg az ütést, vagyis az asztal közepén lévő kártyákat?

Az a tanonc szerzi meg az ütést, aki a legmagasabb adukártyát játszotta ki. Ha az ütésben nincs adukártya, az a tanonc szerzi meg, aki az először kijátszott kártya színében a legmagasabb kártyát játszotta ki. Aki megszerezte az ütést, elveszi az összes kártyát, ami ehhez az ütéshez tartozott, majd képpel lefelé maga elé helyezi.

Végül be kell adnia az asztal közepére pecsétjei közül egyet, mely megegyezik az ütésnél először kijátszott kártya színével. Ezután ez a tanonc egy újabb kártya kijátszásával megkezdja a következő kört.

Ha a tanonc egy olyan ütést szerez, amelyhez nem tud megfelelő színű pecsétet beadni, az asztal közepéről el kell vennie egy fekete pecsétet. A játék végén minden fekete pecsét három büntetőpontot ér.

Fontos: Ha az ütés első kártyája vörös, a nyertesnek egy vörös pecsétet kell beadnia. Ha elsőként egy másik színű kártyát játszottak ki és vörössel szerzik meg az ütést, a nyertes eldöntheti, hogy egy vörös pecsétet ad be, vagy egy olyat, melynek színe az először kijátszott kártyával egyezik meg.

A fehér pecsétek jokerek. Ezeket bármilyen színű ütésekkhez beadhatjuk. Mivel a feketemágusnak nincsenek pecsétjei, a megszerzett ütés kártyáit egyszerűen félreteszi (ő nem kap büntetőpontokat) és egy választása szerinti kártya kijátszásával kezdi meg az új kört.

Példa három különböző ütésre:

- Gábor kezd és kijátszik egy lila 2-est (amire lilát kell játszani). Kriszti kijátszik egy lila 11-est. Gergő egy lila 7-est játszik ki. Robinak nincs lila kártyája és bedob egy zöld 12-est. Kriszti a lila 11-essel megszerzi az ütést és visszaadja az egyik lila pecsétjét.
- Kriszti kezdi a következő kört és kijátszik egy sárga 4-est. Gergő egy sárga 2-est játszik ki, Robi egy sárga 9-est és Gábornak már csak egy 10-es sárga lapja van. Gábor megszerzi az ütést. Mivel Gábornak nincs sárga pecsétje, magához kell vennie az asztal közepéről egy fekete büntető pecsétet.
- Gábor kezdi a következő kört és kijátszik egy lila 8-ast. Krisztinek nincs lila kártyája és megüti egy vörös 3-assal. Gergő egy lila 1-est játszik ki. Robinak nincs lila kártyája, ezért eldob egy zöld 8-ast. Kriszti a vörös kártyával megszerzte az ütést. Beadhat egy vörös vagy egy lila pecsétet.

Büntetőpontok megszerzése

Egy játszma akkor van vége, ha minden kézben lévő kártya kijátszásra került.

Azok a játékosok, akiknek **nem maradt pecsétjük**, 0 pontot kapnak.

Minden **színes pecsét**, mely még a tanoncok előtt hever, két büntetőpontot ér. Minden **fekete pecsét** három büntetőpontot hoz, minden **fehér pecsét** pedig négyet.

A **feketemágussal** játszó tanonc a négy maximális büntetőpontot kapja meg. Ebből a négy büntetőpontból levonásra kerül egy pont minden fekete pecsét után, melyet a többi tanoncnak magához kellett vennie. Ha például a többi tanonc összesen három fekete pecsétet szerzett, a feketemágus csak egy büntetőpontot kap (4-3=1). Ha olyan sikeresen zavarja meg a játékot, hogy a többiek összesen négy vagy több fekete pecsétet szereznek, a feketemágus nem kap büntetőpontot.

Példa az értékelésre:

Gábor három büntetőpontot kap a fekete pecsétért. Kriszti négy büntetőpontot kap a fehér pecsétért. Gergő feketemágusként két büntetőpontot kap, mert a többi tanonc két fekete büntető pecsétet szerzett (4-2=2). Robi öt büntetőpontot szerzett, kettőt a sárga pecsétért és hármat a fekete pecsétért.



A pontokat feljegyezzük.

Minden pecsét és a feketemágus visszakérül az asztal közepére.

Az óramutató járása szerint a következő tanonc kioszt minden tanoncnak 15 kártyát és a tőle balra ülő tanonc megkezdja az újabb kört.

A játék vége

Annyi játszmat játszunk, ahány tanonc részt vesz a játékban.

Kivétel, ha három tanonc játszik, ebben az esetben hat játszmat játszunk.

Az nyeri a játékot, akinek a végén a legkevesebb büntetőpontja lesz.

Tippek, trükkök

- Ha egy tanonc megszerez egy ütést, azonnal be kell adnia a megfelelő színű pecsétet. A pecsétet nem adhatja be a későbbiekben.
- Egy játszma során nem osztható ki több mint 6 fekete pecsét. Ha egy tanoncnak el kellene vennie a hetedik pecsétet, szerencséje van, és nem kap pecsétet.
- Az ütések megjósolásánál a tanoncoknak gondolniuk kell arra, hogy az aduszínnel (vörös) minden más kijátszott szín megüthető és ebben az esetben be lehet adni egy vörös, vagy az először kijátszott kártya színének megfelelő pecsétet.
- A feketemágust akkor vegye valaki magához, ha egy színből nincs vagy csak kevés kártyája van. Ha valakinek nem kell a jóslatoknak megfelelnie, a terveket könnyedén keresztülhúzhatja ütések szerzésével vagy kártyák bedobásával.
- Háromszemélyes játékban a feketemágus igen népszerű és jövedelmező lehet. Ha a feketemágus megszerzését nehezíteni szeretnénk, a feketemágus öt büntetőponttal is indulhat (négy helyett).
- Ha hosszabb szórakozást szeretnénk, dönthetünk úgy is, hogy négy vagy öt játékos esetén 8 vagy 10 játszmat játszunk. Itt a szerző azt javasolja, hogy a játszmák első felében a feketemágus büntetőpontjait emeljük meg négyről ötre.

A Játékmester társasjátékbolt megbízásából fordította és szerkesztette: X-ta

Még több szórakozás a klasszikus Wizarddal!



Ön egy minőségi terméket vásárolt. Ha mégis panasszal szeretne élni, kérjük, vegye fel velünk közvetlenül a kapcsolatot.

További kérdései vannak? Szívesen segítünk önnek!

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de