

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 ütések 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 játékost, 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.



Mágus

Bolond

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 **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 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 jóslta, 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 jóslta, hogy nem lesz ütése, és jóslata igaz lett. Ezért 20 pontot kap. Bence azt jóslta, 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 mennyiséget.

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

WIZARD25 éves Jubileumi kiadás

szabály kiegészítés

Változatos játékelmény a különleges kártyákkal!

Ebben a jubileumi kiadásban megtaláljátok az **Alakváltót**, akit vagy **Mágusként (Z)**, vagy **Bolondként (N)** tudtok kijátszani. A többi hat különleges kártyát **Sárkány, Tündér, Bomba, Farkasember, Zsonglőr** és **Felhő** a hozzánk érkező kéréseknek eleget téve raktuk be ismét a játékba.

A játékba hozott különleges kártyákkal több lehetőség nyílik meg előttetek és még nehezebb lesz pontosan megjósolnotok az ütéseitek számát. Javasoljuk, hogy fokozatosan vegyétek be a játékba ezeket a különleges kártyákat. Az **Alakváltót** a legegyszerűbb a játékba bevenni, ezért a különleges kártyák közül vele kezdjétek a játékot. Utána folyamatosan vehetitek be a játékba a többi különleges kártyát, csak arra figyeljeteK, hogy a **Sárkány** és a **Tündér mindig együtt** kerüljenek be.

Keverjétek a 60 karakterkártya közé a kiválasztott különleges kártyát/kártyákat. Mivel több kártyával játszotok, így az utolsó körre egy lappal több marad a kör adutt színének meghatározására. Ezen kívül a Wizard alapszabályai változatlanul maradnak érvényben.

A különleges kártyákat éppen úgy, mint a többi kártyát, a kezetekből játsszátok ki, és ezeknek a következő hatásaik vannak:



Az **Alakváltót** minden esetben kijátszhatjátok, akkor is, ha van lehetőségetek a kör színének megadására. Ezzel a lappal **épp úgy** nem kell tartani a kijátszott lap színét, **mint a Mágus** és **Bolond** kártyákkal.

Amikor az **Alakváltót** játszod ki, hangosan mond be, hogy **Mágus** vagy **Bolond** kártyaként játszottad ki, és a megfelelő oldalával a többiek felé forgatva tedd az ütés lapjaira. A bemondásodnak megfelelően ettől kezdve ezt a lapot ugyanúgy kezelitek, mint egy **Mágus** vagy **Bolond** kártyát.

Amikor a forduló adutt színének meghatározásakor az **Alakváltót** fordítjátok fel, akkor a lapot felfordító játékos **határozza meg a forduló adutt színét**.



A **Sárkányt** minden esetben kijátszhatjátok, akkor is, ha van lehetőségetek a kör színének megadására. Ez a lap a **legnagyobb értékű** kártya a játékban. Nagyobb az értéke, mint egy **Mágusnak** és minden ütést elvisz – egy kivétellel (lásd a **Tündér** leírásában)!

Amikor a **Sárkányt** fordítjátok fel a forduló adutt színének meghatározásához, akkor a lapot felfordító játékos **határozza meg a forduló adutt színét**.

Amikor **Sárkányt** teszel le az ütés első lapjaként, akkor azt **ugyanúgy** kezelitek, **mint** egy **Mágust**.



A **Tündért** minden esetben kijátszhatjátok, akkor is, ha van lehetőségetek a kör színének megadására. Ez a lap a **legkisebb értékű** kártya a játékban. Kisebb az értéke, mint egy **Bolondnak** és minden ütést elveszít – egy kivétellel! Amikor a **Sárkány** és a **Tündér** egy ütésben van, akkor a **Tündér** viszi az ütést!

Amikor a **Tündért** fordítjátok fel a forduló adutt színének meghatározásához, akkor **a fordulóban nincs adutt szín**.

Amikor **Tündért** teszel le az ütés első lapjaként, akkor azt **ugyanúgy** kezelitek, **mint** egy

Bolondot.



A **Bombát** minden esetben kijátszhatjátok, akkor is, ha van lehetőségetek a kör színének megadására. Amikor **Bomba** van egy ütésben, akkor azt az ütést nem viszi el senki és egyikőtök sem számolhatja a megnyert ütése közé. Ezt az ütést egyszerűen félreteszitek. A következő ütést az nyitja meg, aki elvitte volna azt az ütést, amelyikben a **Bomba** van. A Bombának nincsen értéke.

Amikor a **Bombát** fordítjátok fel a forduló adutt színének meghatározásához, akkor a **fordulóban nincs adutt szín**.

Amikor **Bombát** tesz le az ütés első lapjaként, akkor azt **ugyanúgy** kezelitek, mint egy **Bolondot**.



Amikor a **Farkasember** van a kezekben a lapok kiosztása után, akkor még az ütésvállalások bemondása előtt kicseréled a **Farkasembert** az adutt színének meghatározásához felfordított lappal, majd bemondasz egy neked kedvező adutt színt vagy azt mondd, hogy „Nincs adutt!” Csak ezután mondjátok be a szokásos módon a vállalásaitokat.

Amikor a forduló adutt színének meghatározásakor a **Farkasembert** fordítjátok fel, akkor a lapot felfordító játékos **határozza meg a forduló adutt színét**.



A **Zsonglőrt** minden esetben kijátszhatjátok, akkor is, ha van lehetőségetek a kör színének megadására. A **Zsonglőr** értéke $7\frac{1}{2}$, tehát magasabb mint 7 és alacsonyabb, mint 8.

Amikor **Zsonglőrt** játszol ki, akkor hangosan bemondod, hogy milyen színben játszottad ki (ez lehet az adutt színe is). Miután ezt az ütést elvittétek, mindenki átcsúsztat a kezéből egy lefordított lapot a bal oldali szomszédjának. Miután a kapott lapokat a kezetekbe vettétek, a megszokottak szerint folytatjátok a játékot. A lapok átadása elmarad abban az esetben, ha a forduló utolsó körének ütésében volt a **Zsonglőr**. Nem marad el azonban, ha **Bomba** került

arra az ütésre, amelyikben a **Zsonglőr** van.

Amikor a forduló adutt színének meghatározásakor a **Zsonglőrt** fordítjátok fel, akkor a lapot felfordító játékos **határozza meg a forduló adutt színét**.

Amikor **Zsonglőrt** tesz le az ütés első lapjaként, akkor az általad bemondott színt kell abban az ütésben tartani.



A **Felhőt** minden esetben kijátszhatjátok, akkor is, ha van lehetőségetek a kör színének megadására. A **Felhő** értéke $9\frac{3}{4}$, tehát magasabb mint 9 és alacsonyabb, mint 10. Amikor **Felhőt** játszol ki, akkor hangosan bemondod, hogy milyen színben játszottad ki (ez lehet az adutt színe is). Aki elviszi azt az ütést, amelyikben a **Felhő** van, annak a bemondását +1 vagy -1 -el meg kell változtatnia. Ha **Felhő** és **Bomba** is fekszik az ütésben, akkor az ütést elvivőnek nem kell megváltoztatnia a bemondását.

Amikor a forduló adutt színének meghatározásakor a **Felhőt** fordítjátok fel, akkor a lapot felfordító játékos **határozza meg a forduló adutt színét**.

Amikor **Felhőt** tesz le az ütés első lapjaként, akkor az általad bemondott színt kell abban az ütésben tartani.

Játékvariációk 1

(a különleges kártyákkal, vagy azok nélkül is játszhatóak)

Plusz/mínusz egy: Ebben a játékvariációban nem lehet ugyanannyi a vállalásaitok száma, mint a lehetséges ütések száma. Például, amikor egy körben összesen 5 ütést lehet elvinni, akkor a bemondásoknak összesen legalább egyel kevesebbnek vagy többnek kell lennie, mint 5.

Fedett bemondások: Ebben a játékvariációban nem mondjátok be hangosan a vállalásaitok számát, hanem felírjátok titokban egy papírra. Miután mindenki felírta a vállalását, odaadjátok a papírokat annak, aki felvezeti a bemondásaitokat a jegyzetlapra. Így nem befolyásoljátok egymást a vállalásaitok meghatározásakor.

Titkos bemondások: Ebben a játékvariációban nem mondjátok be hangosan a vállalásaitok számát, hanem felírjátok titokban egy papírra. Miután lement a forduló, csak azután feditek fel a vállalásaitokat.

Játékvariációk 2

(csak a különleges kártyák nélkül is játszhatóak)

A jövőbelátás: Miután lefordítva megkaptátok a kártyáitokat, anélkül, hogy megnéznétek azokat, felveszitek és a többiek számára jól láthatóan a homlokotok elé tartjátok. Így a saját lapjaitokon kívül mindenki más lapját megismeritek. Miután mindenkinek megnéztétek a lapjait, bemondjátok a vállalásaitokat a saját lapjaitok ismerete nélkül. Ezek után a kezeitekbe veszitek a lapjaitokat és a játék lefolyása, valamint a pontok kiszámítása az alapjátékkal megegyezően történik.

Egyszínű játék (3 vagy 4 játékos részére)

Mindenkinek adjátok oda egy szín összes lapját és adjátok mellé mindenkinek egy **Mágust** és egy **Bolondot**. Három játékos esetén tegyetek ki a játékból egy színt, valamint egy **Mágust** és egy **Bolondot**. Ebben a játékvariációban nincsen adutt szín.

Mindenki keverje meg a **saját pakliját**, lefordítva tegye maga elé, majd húzzon a **kezébe** az első körhöz **4 lapot**. A következő körökben, mindig egyel több lapot húztok a kezetekbe. A vállalásaitokat mindig előre be kell mondanotok, hogy titkosan, vagy nyíltan teszitek, azt a játék megkezdése előtt döntsétek el.

Egy ütésre a következő szabályok érvényesek: **A színeknek nincsen jelentőségük és nem is kell a színt tartani**. Az ütést mindig az viszi, akinek a legnagyobb lapja van az ütésben. Ha két vagy több lap is fekszik a legmagasabb értékkel az ütésben, akkor az viszi az ütést, aki elsőként tette bele a legmagasabb értékű lapot. Minden kör végén szét kell válogatnotok színek szerint a lapokat és vissza kell adnotok mindenkinek a saját lapjait. Ezek után mindenki megkeveri az összes saját lapját, és csak azután húztok ismét lapokat a kezetekbe. Tizenkét kör után a játéknak vége.

Wizard Maximus: Az egész játék öt körből áll és mindegyik körben mindegyik lapot kiosztjátok. Mindenki bemondja a szokásos módon a vállalásait. Az első körben kék az adutt, a másodikban piros, a harmadikban zöld és a negyedikben sárga. Az utolsó ötödik fordulót adutt nélkül játsszátok.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.

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

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 1996 - 2021