

# WIZARD

## GRA PRZEPowiedNI

Liczba graczy: 3-6

Wiek: 10+

Czas: ok. 45 min.

Zawartość: 60 kart postaci, 1 blok *Tabel prawdy*, 1 manuskrypt z zasadami

### Pewnego razu...

Dawno, dawno temu, kiedy w Stonehenge działała słynna szkoła magii, młodzi adepci sztuk magicznych musieli poznać tę grę, aby przy jej pomocy trenować swoje magiczne umiejętności. Dzięki niej pobudzali i rozwijali dar przewidywania.

Z upływem lat zapomniano o jej głębszym znaczeniu. Stała się zwykłą grą karcianą rozgrywaną w gospodach przez rzemieślników, rolników i żołnierzy. Dopiero gdy angielski archeolog, doktor Hensch Stone, odnalazł manuskrypty zakopane głęboko pod obeliskami w Stonehenge, prawda na temat gry *Wizard* została odkryta na nowo. Niniejsze zasady są zgodne z tymi znalezionymi na pradawnych manuskryptach. Rysunki na kartach mają natomiast przywołać na myśl dawnych graczy.

### Cel gry

Wykorzystując talię magicznych kart, uczniowie magii muszą przewidzieć dokładną liczbę czarów, jakie uda im się zdobyć w danej rundzie.

Czar – gracze zagrywają na stół po jednej karcie, wszystkie te karty stanowią czar.





Za prawidłowe przepowiednie dostają punkty doświadczenia. Gracz, który na końcu gry będzie miał ich najwięcej zostaje zwycięzcą i zdobywa tytuł prawdziwego czarodzieja.

### Przygotowanie gry

Jeden z graczy zostaje mianowany Powiernikiem. Otrzymuje blok *Tabel prawdy*, do którego wpisuje imiona wszystkich graczy, a podczas gry skrupulatnie zapisuje w niej zgromadzone przez nich punkty doświadczenia. Następnie Powiernik dokładnie tasuje karty i rozdaje je graczom.

### Karty postaci

W grze występują cztery różne kolory:

- |   |   |
|---|---|
|  Ludzie (niebieski)    |  Elfy (zielony)  |
|  Krasnoludy (czerwony) |  Giganci (złoty) |

Najsilniejszą kartą w każdym kolorze jest „13”, a najsłabszą „1”.

Cztery karty czarodziejów (Z) są zawsze atutami. Są one silniejsze od każdej „13”. Cztery karty błaznów (N) nigdy nie są atutami. Są słabsze od każdej „1”.



Błazen

Czarodziej

### Rozdawanie kart

W grze *Wizard* gracze w każdej rundzie otrzymują różną liczbę kart.

W pierwszej rundzie każdy dostaje po jednej karcie. W związku z tym, w tej rundzie można zdobyć tylko jeden czar.

W drugiej rundzie gry każdy gracz otrzymuje po dwie karty. W związku z tym, można zdobyć maksymalnie dwa czary.

W trzeciej rundzie każdy z graczy otrzymuje po trzy karty, w kolejnej rundzie cztery itd., aż w ostatniej rundzie graczom zostaną rozdane wszystkie karty.

Karty, które nie zostały rozdane graczom, są układane na środku stołu w formie zakrytego stosu. Niezwykle odpowiedzialna rola rozdającego zmienia się co rundę zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

### Kolor atutowy

Kiedy karty zostaną rozdane, odkrywa się wierzchnią kartę z zakrytego stosu. Karta ta wyznacza kolor atutowy obowiązujący w danej rundzie.

Kolor atutowy jest ustalany na początku rundy. Karta w tym kolorze jest silniejsza niż każda karta w innym kolorze.

Jeśli odsłonięta karta to błazen (N), to podczas danej rundy nie ma ustalonego koloru atutowego.

Jeśli wyciągnięta karta to czarodziej (Z), gracz rozdający wybiera kolor atutowy. Zanim zdecyduje, sprawdza jakie karty ma na ręce.

W ostatniej rundzie nie ma koloru atutowego, ponieważ na stole nie ma zakrytego stosu, z którego można by było odkryć kartę.

### Przewidywanie

Po tym jak każdy gracz przejrzy swoje karty, musi zadeklarować ile czarów zdobędzie w danej rundzie. Gracze po kolei przekazują swoje przepowiednie Powiernikowi, zaczynając od gracza siedzącego po lewej stronie rozdającego. Wszystkie przepowiednie są zapisywane w Tabeli prawdy.

Przed przystąpieniem do rywalizacji o czary, Powiernik powinien powtórzyć na głos wszystkie przepowiednie.

### Walka o czar

Gracz siedzący po lewej stronie rozdającego zagrywa pierwszą kartę o pierwszy czar. Kolejni gracze robią to samo, postępując zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Karty należy dokładać do obowiązującego koloru. Jeżeli nie jest to możliwe, gracz musi dołożyć kartę w dowolnym kolorze lub zagrać kartę w kolorze atutowym.

Kolor obowiązujący – kolor pierwszej karty zagranej w ramach danego czaru.

**Uwaga:** Karty czarodzieja i błazna zawsze mogą być zagrane, nawet jeśli gracz ma na ręce kartę w obowiązującym kolorze. Gracz nie ma jednak obowiązku zagrywania tych kart, jeśli nie może zagrać karty w obowiązującym kolorze.

Czar zdobywa gracz, który zagrał najwyższą kartę. Karty czarodzieja są wyższe niż pozostałe karty, nawet karty w kolorze atutowym. Zwycięzca bierze wszystkie karty zagrane w ramach czaru, kładzie je przed sobą i rozpoczyna rywalizację o kolejny czar, zagrywając swoją kartę.

**Wyjątek:** Podczas pierwszej rundy gracze rywalizują tylko o jeden czar.



Czar zdobywa gracz, który:

- jako pierwszy zagrał kartę czarodzieja;
- lub zagrał najwyższą kartę w kolorze atutowym
- lub zagrał najwyższą kartę w kolorze obowiązującym, jeśli nie została zagrana ani karta w kolorze atutowym, ani karta czarodzieja.

### Specjalne zasady dotyczące czarodziejów i błaznów

Jeśli czar zostanie rozpoczęty kartą czarodzieja, gracze mogą zagrywać dowolne karty, włączając w to karty czarodziejów i błaznów. Czar zdobywa gracz, który jako pierwszy zagrał kartę czarodzieja. Czarodzieje są atutami, jednak nie muszą być zagrywani, gdy pierwszą kartą czaru jest karta w aktualnym kolorze atutowym.

Jeżeli czar zostanie rozpoczęty błaznem, to jako druga może zostać zagrana dowolna karta. Dopiero druga karta wyznacza obowiązujący kolor. Błazny zawsze przegrywają w rywalizacji o czar.

**Wyjątek:** Jeżeli w rywalizacji o czar zostaną zagrane tylko karty błaznów, to gracz, który jako pierwszy zagrał kartę błazna, zdobywa czar. Taka sytuacja może zdarzyć się podczas gry dla trzech lub czterech osób.

### Przyznawanie punktów doświadczenia

Gracz, który prawidłowo przewidział liczbę czarów, które zdobędzie w danej rundzie, otrzymuje 20 punktów doświadczenia oraz dodatkowo 10 punktów za każdy zdobyty czar.

Gracz, który pomylił się w swoich przewidywaniach, traci 10 punktów za każdy czar powyżej lub poniżej przewidywań.

### Przykład

#### 1. Pierwsza runda

Tomek przewidział, że nie zdobędzie żadnego czaru. Miał rację i w związku z tym otrzymuje 20 punktów. Ula założyła, że zdobędzie czar, ale niestety jej się nie udało, traci więc 10 punktów. Piotr przewidział, że zdobędzie czar i udało mu się, więc zdobywa 30 punktów (20 za dobrą przepowiednię i 10 za zdobyty czar).

#### 2. Druga runda

Tomek przewidywał, że zdobędzie oba czary, ale udało mu się zdobyć tylko jeden. Wynik: w związku z tym, że błędnie przewidział, nie otrzymuje 20 punktów doświadczenia i traci 10 punktów za czar, który zdobył. Ula założyła, że nie zdobędzie żadnego czaru i miała rację, dostaje więc 20 punktów doświadczenia. Piotr założył, że nie zdobędzie żadnych czarów, jednak zdobył jeden i w związku z tym traci 10 punktów. Punkty doświadczenia zostają od razu dodane lub odejęte od punktów zdobytych w poprzedniej rundzie. Przykładowo Tomek ma teraz 10 punktów (20 - 10 = 10).

### Koniec gry

W talii znajduje się 60 kart postaci. Gra trwa do momentu, aż w ostatniej rundzie zostaną rozdane wszystkie karty. Podczas rozgrywki dla 6 graczy jest 10 rund, dla 5 graczy 12, dla 4 graczy 15, a dla 3 graczy 20 rund. Po ostatniej rundzie następuje podliczanie wyników. Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył najwyższą liczbę punktów doświadczenia.

	TOMEK	ULA	PIOTR			
1	20	0	-10	1	30	1
2	10	2	10	0	20	0
3						
4						

### Inne warianty gry

**Plus/minus jeden** Tak jak w podstawowej wersji gry, przepowiednie są podawane Powiernikowi. Liczba czarów, jakie gracze chcą zdobyć, nie może odpowiadać liczbie czarów dostępnych w rundzie. Na przykład w piątej rundzie przepowiednie wszystkich graczy muszą w sumie dawać więcej lub mniej niż 5 czarów.

**Sekretne przepowiednie** Wszyscy gracze zapisują na kartce w tajemnicy przed przeciwnikami swoje przepowiednie. Po zapisaniu – jednocześnie odkrywają kartki z notatkami i przekazują je Powiernikowi. Dzięki temu gracze nie wpływają na siebie podczas ustalania przepowiedni.

**Ukryte przepowiednie** Gracze zapisują swoje przepowiednie na kartkach w tajemnicy przed przeciwnikami i ujawniają je dopiero po zakończeniu rundy.

**Jasnowidztwo** W pierwszej rundzie każdy gracz trzyma przed sobą (na wysokości czoła) kartę w taki sposób, aby nie znał jej wartości, a była ona jednocześnie widoczna dla przeciwników. Kiedy gracze zobaczą karty przeciwników podają swoje przepowiednie. W tej rundzie gracze zdobywają punkty doświadczenia tak samo jak w kolejnych rundach – zgodnie z podstawowymi zasadami gry.

**Jeden kolor (dla 3 lub 4 graczy)** Każdy z graczy otrzymuje wszystkie karty jednego koloru, włączając w to błazna i czarodzieja. Jeżeli w rozgrywce biorą udział 3 osoby, to jeden kolor należy usunąć i odłożyć do pudełka. W tym wariantcie nie ma koloru atutowego. Każdy z graczy tasuje swoje karty i kładzie je przed sobą w formie zakrytego stosu. Przed pierwszą rundą dobiera cztery karty. Podczas kolejnych rund gracze dobierają na rękę o jedną kartę więcej. Następnie wszyscy gracze przewidują, ile czarów uda im się zdobyć. Robią to w tajemnicy lub otwarcie, przed rozpoczęciem gry muszą zdecydować czy będą podawali otwarcie swoje przepowiednie czy też nie.

Podczas zdobywania czaru obowiązują następujące zasady: kolor karty nie ma żadnego znaczenia, a czar zdobywa gracz, który zagrał najwyższą kartę. Jeśli dwóch, lub więcej graczy, zagra najwyższą kartę, to zwycięża gracz, który pierwszy zagrał najsilniejszą kartę. Po zakończeniu rundy karty są dzielone zgodnie z kolorami i zwracane graczom. Gracze tasują wszystkie swoje karty, zanim dobiorą zestaw kart na nową rundę. Rozgrywka składa się z dwunastu rund, po ich rozegraniu gra kończy się.



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:

G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa  
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A, www.g3poland.com

[www.facebook.com/G3Poland](https://www.facebook.com/G3Poland)

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 1. Rok 2017.