

Ken Fisher

WIZARD



Giocatori: 3-6 apprendisti

Contenuto: 60 carte da gioco

Età: a partire da 10 anni

1 blocco per appunti

Durata: 45 minuti ca.

Regole del gioco

C'era una volta...

Tanto, tanto tempo fa, quando ancora esisteva la famosa accademia di magia a Stonehenge, gli apprendisti maghi miglioravano le loro abilità magiche imparando, tra le altre cose, questo gioco. Si credeva che esso sviluppasse e consolidasse il dono della chiaroveggenza. Nel corso dei millenni il senso profondo del gioco andò perso. Quel che rimase è un gioco di carte intrattenente che spesso era giocato nelle case di artigiani, contadini e guerrieri. La vera storia di **Wizard** si svelò quando il famoso archeologo Dr. Henge Stone scavò in profondità sotto le pietre di Stonehenge e trovò ai piedi di antiche volte un millenario rotolo di pergamena. Le seguenti regole corrispondono alle parole della pergamena. Le illustrazioni sulle carte derivano dalle antiche rappresentazioni.

Obbiettivo

In questo magico gioco di carte l'apprendista deve predire per ogni giro la quantità esatta di vincite che otterrà. ("Giro" = I giocatori a turno giocano una carta mettendola al centro

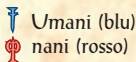
del tavolo. Queste carte rappresentano un giro.) Se la sua previsione è giusta, il giocatore riceve punti esperienza. Vince il gioco chi alla fine ha accumulato più punti esperienza. Il vincitore si avvicina di un passo al livello di mago saggio.

Preparazione

Un giocatore viene eletto come scribe degli apprendisti. Lo scribe riceve il blocco della verità, vi scrive i nomi dei giocatori e durante il gioco vi annoterà scrupolosamente i punti esperienza accumulati. Egli comincia mescolando le carte personaggio e distribuendole.

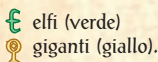
Le carte personaggio

Le carte personaggio si suddividono in quattro semi:



Umani (blu)

nani (rosso)



elfi (verde)

giganti (giallo).

La carta più alta è la "13",
la più bassa è la "1".

Le quattro carte mago (contrassegnate
da una "Z") sono **sempre** dominanti.

Sono più alte di qualsiasi "13".

Le quattro carte buffone (contrassegnate
da una "N") non sono mai vincenti.

Sono più basse di qualsiasi "1".



Distribuzione delle carte

Gli apprendisti maghi ricevono per ogni mano un numero diverso di carte. Nella prima mano viene distribuita **una sola carta** per giocatore. È quindi possibile vincere **un solo giro** in questa mano.

Nella **seconda** mano vengono distribuite **due carte**. Questa mano è costituita da due giri.

Nella **terza** mano ne vengono distribuite **tre**, poi quattro, ecc., finché nell'ultima mano sono in gioco tutte le carte.

Le carte che non vengono distribuite ai giocatori vanno tenute in un mazzo coperto al centro del tavolo. Il compito di distribuire le carte ruota in senso orario con ogni mano. Il turno si sposta quindi sempre a sinistra di una postazione.

Il seme dominante

Una volta distribuite le carte personaggio, la prima carta del mazzo va girata e appoggiata aperta in cima al mazzo.

Questa carta stabilisce il seme dominante per questa mano. (Seme dominante = Il seme dominante è il seme vincente. Le carte del seme dominante vincono contro qualsiasi carta di un altro seme.)

Se la carta girata è un buffone (N), **non esiste** un seme dominante per questo giro.

Se la carta girata è un mago (Z), l'apprendista che ha distribuito le carte **può scegliere** il seme dominante di questo giro. Egli prenderà questa decisione soltanto dopo aver guardato le proprie carte.

Nell'ultima mano non esiste un seme dominante perché non rimane un mazzo da cui alzare una carta.

La predizione

Una volta che gli apprendisti hanno guardato le loro carte, devono predire quante vincite faranno nella mano a venire. A turni gli apprendisti danno la loro predizione allo scriba. Comincia il giocatore che sta alla sua sinistra.

Le predizioni vanno annotate sul blocco della verità.

Prima di cominciare il primo giro, è consigliabile che lo scriba ripeta la predizione di ognuno. Per ricordarsi le predizioni dei diversi giocatori, ci si può aiutare con dei gettoni. I giocatori appoggiano sul tavolo la quantità di gettoni che corrisponde alla propria predizione.

La lotta per le vincite

L'apprendista seduto a sinistra di chi ha distribuito le carte comincia il giro e gioca la prima carta. Gli altri apprendisti seguono in senso orario. Bisogna sempre rispondere al primo seme giocato. Quando non si ha da rispondere a un seme, si può scartare una carta o giocare una carta dominante.

("Rispondere" = Il giocatore deve giocare una carta che ha lo stesso seme della prima carta del giro)

Attenzione:

Le carte mago (Z) e buffone (N) possono sempre essere giocate, anche quando sarebbe possibile rispondere. Con esse non è necessario rispondere al seme giocato.

La carta più alta vince il giro. Le carte mago (Z) sono più alte di qualsiasi altra carta, comprese le carte del seme dominante.

Il vincitore prende le carte del giro, le appoggia davanti a sé e inizia il nuovo giro.

Eccezione: nella prima mano c'è un solo giro.

Vince il giro:

- ➔ la prima carta mago (Z) del giro,
- ➔ oppure la carta più alta del seme dominante,
- ➔ oppure la carta più alta del primo seme giocato se nel giro non ci sono né carte mago (Z) né semi dominanti.

Diritti speciali dei maghi (Z) e dei buffoni (N)

Se un giro comincia con una carta mago (Z), gli apprendisti possono giocare carte a loro scelta, comprese carte mago (Z) e carte buffone (N). In ogni caso il giro sarà vinto dal primo mago. Le carte mago (Z) non devono essere giocate per rispondere al seme richiesto.

Se un giro comincia con una carta buffone (N), la seconda carta sarà completamente a scelta. Questa determinerà il seme del giro. Le carte buffone (N) perdono qualsiasi giro.

Eccezione: se in un giro vengono giocate soltanto carte buffone (N), la prima carta vince il giro. Questo può capitare unicamente giocando in tre o in quattro persone.

Aggiudicare punti esperienza

L'apprendista che è riuscito a predire esattamente la quantità di giri vinti riceve 20 punti esperienza e in aggiunta 10 punti per ogni giro vinto.

Chi ha sbagliato perde 10 punti esperienza per ogni giro che non corrisponde alla sua predizione.

Esempio:

Primo giro

Mattia ha predetto di non vincere il giro. Ha indovinato e riceve 20 punti. Giulia ha predetto di vincerlo, ma non l'ha vinto. Perde 10 punti. Luca ha predetto di vincerlo, l'ha vinto e riceve quindi 30 punti.

	Mattia		Giulia		Luca	
1	20	0	-10	1	30	1
2	10	2	10	0	20	0
3						

Secondo giro

Mattia ha predetto di vincere entrambi i giri, ma ne ha vinto solo uno. Di conseguenza non riceve il bonus di 20 punti esperienza perché la sua previsione era sbagliata. Inoltre perde 10 punti per ogni turno sbagliato. Mattia ha sbagliato la previsione di un turno e quindi gli vengono sottratti 10 punti esperienza. Giulia ha previsto di perdere entrambi i turni ed ha indovinato. Riceve 20 punti. Pure Luca ha previsto di perdere entrambi i turni, però ne ha vinto uno. Perde quindi 10 punti. I punti vanno direttamente addizionati o sottratti sul blocco. Per esempio Mattia ha 10 punti ($20 - 10 = 10$).

Fine del gioco

Il gioco contiene 60 carte personaggio. Gli apprendisti giocano finché nell'ultimo giro vengono distribuite tutte le carte. Con 6 giocatori questo succede al 10° giro, con 5 giocatori al 12° giro, con 4 giocatori al 15° e con 3 al 20° giro. Una volta calcolati i punti dell'ultimo giro, vince l'apprendista mago con il maggior numero di punti esperienza.

Varianti

Più o meno uno: Come d'abitudine le predizioni vanno comunicate apertamente allo scriba. Tuttavia, la somma complessiva di vincite degli apprendisti non può coincidere con la quantità di vincite possibili. Se per esempio una mano ha 5 giri, gli apprendisti possono annunciare soltanto un totale complessivo più alto o più basso di 5.

Previsione coperta: Senza farlo vedere agli altri, gli apprendisti scrivono la loro previsione su un foglietto. Quando tutti hanno finito, annunciano le loro previsioni apertamente allo scriba. Di conseguenza gli apprendisti non sono influenzati dalle previsioni dei loro compagni.

Previsione segreta: Senza farlo vedere agli altri, gli apprendisti scrivono le loro previsioni su un foglietto. Le previsioni sono annunciate soltanto al termine della mano.

Chiaroveggenza: Durante la prima mano gli apprendisti si mettono la carta in fronte senza vederla. In questo modo la carta è vista da tutti salvo dal giocatore stesso. Una volta che tutti gli apprendisti hanno visto le carte degli altri, ognuno annuncia la sua previsione. Le fasi successive, cioè la lotta per

le vincite, l'aggiudicare i punti esperienza e le mani successive si svolgono secondo le regole normali.

Seme unico (per 3 o per 4 giocatori): Ogni giocatore riceve tutte le carte di un seme, mago (Z) e buffone (N) inclusi. Se si gioca in tre persone, un colore viene tolto dal mazzo e messo da parte. In questa versione non esiste un seme dominante. Gli apprendisti maghi mescolano il loro mazzo, lo appoggiano coperto sul tavolo e tirano quattro carte che giocheranno nella la prima mano. Per ogni mano successiva va tirata una carta in più. Gli apprendisti maghi devono predire la quantità di giri che vinceranno. Prima di cominciare il gioco bisogna decidere se fare questo in segreto o apertamente. Per la vincita del giro valgono le seguenti regole. I semi non importano. Vince il giro l'apprendista mago che ha giocato la carta col valore più alto. Se le due carte più alte hanno lo stesso valore, vince la carta che è stata giocata per prima. Dopo ogni mano le carte vengono ridivise secondo il seme e ridate al loro apprendista. Gli apprendisti devono mescolare il loro mazzo prima di tirare le carte della prossima mano. Dopo 12 mani il gioco finisce.