

Wizard

Jugadores: 3 a 6

Edad: a partir de 10 años

Duración de la partida: aprox 45 minutos

Traducción por gixmo (de las reglas de Craig S Berg)

Material: 60 cartas de personaje, 1 tabla de la verdad y 1 libro de reglas,

Erase una vez...

Hace mucho, mucho tiempo, cuando todavía existía la poderosa Academia de Magos de Stonehenge, los aprendices tenían que aprender este juego para entrenar sus habilidades mágicas, además de otros ejercicios necesarios. Les era muy útil para desarrollar y fortalecer el don de la predicción. Con el paso del tiempo, el profundo conocimiento de este juego se ha perdido.

Un juego de cartas muy entretenido, que se juega mucho en hoteles por empresarios, granjeros y soldados... eso es todo lo que queda. Solo después que el famoso arqueólogo Dr. Hensch Stone consiguiera excavar muy profundo entre las piedras de Stonehenge y descubriera unos pergaminos antiguos encerrados en un cofre se ha podido conocer la historia de Wizard de nuevo. Las reglas a continuación son las correspondientes a esos pergaminos descubiertos. Los dibujos de las cartas consiguen dar la sensación de antigüedad.

El Objetivo

Con este mazo de cartas mágicas los aprendices tienen que predecir el número exacto de bazas que ganarán cada ronda. Se ganan puntos de experiencia por una predicción correcta. El que más puntos haya conseguido al final de la partida será el ganador, y se elevará sobre los demás como un gran mago.

Preparación

Un jugador es elegido el aprendiz de confianza, y recibe la tabla de la verdad, escribe los nombres de los jugadores y lleva la cuenta de los puntos de experiencia conseguidos por ellos durante toda la partida. También es el que baraja el mazo y reparte las cartas.

Las cartas de personaje

Hay 4 colores diferentes: Humanos (azul) / Elfos (Verde) / Enanos (Rojo) / Gigantes (amarillo)

La carta más poderosa de cada color es el 13, la más débil el 1.

Los 4 magos (Z) son siempre triunfo, incluso por encima de cualquier 13

Los 4 tontos (N) nunca son triunfo, son más bajos que cualquier 1.

Reparto de cartas

Con Wizard los jugadores reciben un número diferente de cartas cada ronda.

En la primera ronda solo se reparte una carta a cada jugador. Por lo tanto, solo puede haber una baza.

En la segunda ronda se reparten dos cartas, en esta ronda hay 2 bazas.

En la tercera ronda se reparten 3 cartas, luego 4 y así sucesivamente hasta que se dan todas las cartas a todos los jugadores.

Las cartas que no se reparten forman un mazo boca abajo que se coloca en medio de la mesa. En cada ronda el repartidor cambia en sentido de las agujas del reloj.

Triunfo

Después de repartir las cartas, la carta superior del mazo es dada la vuelta. Esta carta marca el color del triunfo para esa ronda.

Si la carta es un Tonto, entonces no hay triunfo en esa ronda.

Si la carta es un Mago, el repartidor elige el triunfo. Primero puede mirar sus cartas.

La última ronda no tiene triunfo, ya que no hay carta para dar la vuelta.

Las Predicciones

Después que cada aprendiz haya visto sus cartas, tiene que predecir cuántas bazas va a hacer esa ronda. Cada aprendiz lo hace por orden a la tabla de la verdad, y se anotan.

Antes de la primera baza, el aprendiz de confianza tiene que decir las predicciones de cada jugador. Puede ser bueno para el desarrollo de la partida utilizar fichas para marcar las bazas que ha predicho cada aprendiz. Así es más fácil ver quien necesita hacer todavía bazas o quien no quiere ninguna más.

La lucha por las Bazas

El jugador a la izquierda del repartidor es el que empieza. El resto de aprendices siguen en sentido de las agujas del reloj. Hay que jugar carta del color de la baza. Si no es posible, el aprendiz puede jugar cualquier color o triunfo.

Nota: las cartas de mago y tonto se pueden jugar incluso si hay posibilidad de seguir el color de la baza. Tampoco es obligatorio jugarlos cuando no se puede.

La carta más alta gana la baza. (las cartas de mago son las más altas, incluso más altas que los triunfos). El ganador de la baza empieza la siguiente. Excepción: en la primera ronda solo se juega una baza.

Quien gana la baza: el primer mago jugado gana la baza
 El triunfo de mayor valor
 La carta más alta del color inicial.

Efectos especiales de los Magos y los Tontos

Cuando se empieza una baza con un mago, el resto de aprendices pueden jugar cualquier carta, incluso más magos o tontos.

La baza la gana el primer mago jugado.

Los magos son triunfo, sin embargo, no hay por que jugarlos cuando la primera carta de la baza es un triunfo de color.

Si la baza se empieza con un tonto. La segunda carta en jugarse puede ser cualquiera. Esta segunda carta es la que marca el color a seguir.

Los tontos pierden todas las bazas, con la excepcion que solo se jueguen tontos, entonces el primer tonto jugado gana la baza (esto solo es posible con 3 o 4 jugadores).

Los puntos de experiencia

El aprendiz que acierte el numero de bazas que habia predicho gana 20 puntos, ademas de 10 puntos por cada baza ganada. Cualquiera que falle en su prediccion pierde 10 puntos por cada baza fallada, ya sea por encima o por debajo de la prediccion.

Ejemplo

Primera Ronda

Thomas dice que no va a hacer baza. Acierta y recibe 20 puntos. Ute queria hacer baza, pero no lo consigue, asi que pierde 10 puntos. Kevin dijo que iba a hacer la baza y lo consiguio, recibe 3 puntos.

Segunda Ronda

Thomas dice que va a hacer las 2 bazas, pero solo consigue 1, pierde 10 puntos. Ute no queria hacer bazas y acerto, gana 20 puntos. Kevin dijo que no iba a hacer bazas, sin embargo hizo una y pierde 10 puntos.

Final

Hay 60 cartas de personaje en el juego. Los aprendices juegan hasta que, en la ultima ronda, se reparten todas las cartas. Con 6 jugadores son 10 rondas, con 5 son 12, con 4 son 15 y con 3 son 20. La ultima ronda se puntua. El aprendiz que tenga mas puntos gana.

Variantes

Mas / Menos una: el numero de bazas que se vayan a predecir no pueden coincidir con el numero de bazas posibles. Por ejemplo, en la ronda 5 no se pueden predecir un total de 5 bazas.

Apuestas ocultas: todos los aprendices hacen sus apuestas en secreto. Cuando todo el mundo las haya hecho se le dicen al aprendiz de confianza para apuntarlas. De esta forma ningun aprendiz queda influenciado por las predicciones de los demas.

Prediccion Secretas: todos los aprendices escriben sus predicciones en secreto, pero no se revelan hasta el final de la ronda.

Clarividencia: en la primera ronda los jugadores colocan su carta, sin verla, en la frente, de tal forma que vena el resto de cartas menos la suya. Despues de ver todas las cartas hacen sus predicciones. La baza y los puntos de experiencia siguen la forma habitual.