WIZARD
Giocatori: da 3 a 6 Apprendisti
Età: da 10 anni in su
Durata: Circa 45 minuti
Tradotto da: Bastiano Deschmann
Contenuti: 60 carte personaggio, 1 Tavola della Verità, 1 Pergamena delle Regole

C'era una volta...
Tanto tempo fa, quando esisteva ancora la famosa Accademia di Magia a Stonehenge, gli Apprendisti dovevano apprendere questo gioco per esercitare le loro abilità magiche, oltre che con i normali allenamenti. Serviva principalmente a migliorare e rinforzare il loro dono di preveggenza. Gli anni passarono, e la profonda conoscenza, che il gioco possedeva, venne dimenticata. Un gioco di carte, buono a divertire lavoratori in viaggio, contadini e soldato è tutto ciò che ne rimane. Solo dopo che il famoso archeologo inglese Dr. Hensch Stone, ebbe scavato a fondo sotto le rimanenti pietre di Stonehenge e scoperto gli originali rotoli di pergamena in vecchie casseforti, venne di nuovo a galla la verità su Wizard. Le regole illustrate di seguito corrispondono all'antico codice del tempo delle Pergamene. Le illustrazioni sulle carte cercano di dare l'idea di come dovevano presentarsi un tempo.

L'obbiettivo
Con questo magico mazzo di carte gli Apprendisti dovevano predire l'esatto numero di mani che avrebbero vinto ogni round. Una previsione corretta è ricompensata con punti esperienza. Chi, alla fine del gioco, ha collezionato il maggior numero di punti esperienza, vince e acquista il titolo di Wizard.

La preparazione
Un giocatore viene scelto come Confidente degli Apprendisti. Il Confidente riceve la Tavola della Verità, e segna su di essa i nomi dei giocatori e trascrive i punti esperienza ottenuti durante la partita. Dopo di ciò, mescola il mazzo e distribuisce le carte. Il turno successivo, le carte verranno mescolate dall'Apprendista alla sua sinistra.

Le carte personaggio
Ci sono quattro colori differenti: Umani (blu), Elfi (verdi), Nani (rossi), Giganti (gialli). La carta più forte per ogni colore è il “13”, la più debole l' ”1”.
Le quattro carte Wizard (“Z”) sono sempre vincenti. Sono più alte anche del “13”.
Le quattro carte Buffone (“N”) perdono sempre. Sono più basse anche dell' ”1”

Distribuzione delle carte
In Wizard gli Apprendisti ricevono ogni round un numero differente di carte:
il primo round viene distribuita una carta a testa, perciò potrà essere vinta una sola mano.
Il secondo round vengono distribuite due carte a testa, perciò potranno essere vinte due mani.
Il terzo round verranno distribuite tre carte e così via, fino all'ultimo round in cui tutte la carte sono in gioco.
Le carte avanzate restano girate a faccia in giù e messe in mazzetto in mezzo al tavolo.

Briscole
Una volta distribuite le carte, la carta superiore del mazzo viene girata a faccia in su. Questa carta determina il colore della briscola per quel round.
Se la carta è un Buffone, per quel round non ci sarà briscola.
Se la carta è un Wizard, allora il distributore determinerà la briscola una volta guardata la sua mano.
L'ultimo round non c'è briscola in quanto il mazzo è esaurito.

Le previsioni
Dopo che ogni Apprendista ha osservato le sue carte, egli dovrà predire quante mani crede di prendere in quel round. Ogni Apprendista dice la sua previsione in sequenza al Confidente, a partire dal giocatore alla sinistra di chi ha distribuito le carte. Ogni puntata viene segnata sulla Tavola della Verità.
Prima che il gioco inizi, il Confidente dovrebbe ripetere le predizioni a ognuno. In questo modo è facile capire, nel corso del round chi ha bisogni di prendere mani e chi, invece, non deve prenderne altre.

La Battaglia per la Conoscenza
Il giocatore a sinistra del mazziere gioca per primo nella prima mano. Gli altri Apprendisti seguono in giro orario. Il colore della prima carta deve essere seguito, se questo non è possibile, si può giocare qualsiasi carta

Nota:
Wizard e buffoni possono essere sempre giocati, anche se il giocatore dispone del colore in tavola. Allo stesso modo un giocatore non è obbligato a usare se non dispone del colore corrente.

La carta più alta vince la mano (Le carte Wizard vincono sempre, anche sulla briscola). Il vincitore inizia la mano successiva. Eccezione: nel primo round viene giocata solo una mano.
Chi vince la mano:
- la prima carta Wizard giocata
- o la briscola più alta
- o la carta più alta del colore di base

Poteri speciali di Wizard e Buffoni
Quando una mano inizia con un Wizard, gli altri Apprendisti possono giocare qualsiasi carta, inclusi altri Wizard e Buffoni.
La mano va al primo Wizard giocato.
Se una mano inizia con un Buffone, la seconda carta gettata determina il colore da seguire.
I Buffoni perdono sempre. Eccezione: in una mano in cui sono giocati sono Buffoni vince il primo Buffone giocato. Questo è possibile sono con tre o quattro giocatori.

Assegnazione dei Punti Esperienza
L'apprendista che ha predetto il numero esatto di mani ottenute riceve 20 punti esperienza, più 10 punti per ogni mano vinta. Tutti quelli che hanno sbagliato, invece, perdono 10 punti esperienza per ogni mano in più o in meno di quelle puntate.
Esempio
Primo round
Jacopo prevede che non prenderà neppure una mano. Ha ragione e riceve 20 punti. Anche Riccardo ha puntato, ma non ce l'ha fatta e perde 10 punti. Giacomo invece aveva predetto che avrebbe preso la mano e riceve 30 punti.
Secondo Round
Jacopo prevede tutte e due le mani, tuttavia ne prende solo una. Perciò perde 10 punti. Riccardo che non ha puntato nulla, aveva ragione e ottiene 20 punti. Giacomo che aveva, anche lui pensato di non prendere nessuna mano, ne vince una e perde così 10 punti. I punti vengono segnati e sommati a quelli dei turni precedenti.

La fine
Ci sono 60 carte ne mazzo. Gli Apprendisti giocano fino a che, nel round finale, tutte le carte sono distribuite. Con 6 giocatori questo avviene al 10° round, con 5 al 12°, con 4 al 15° e con 3 al 20°. a questo punto si contato i punti e vince il giocatore con il maggior numero di Punti Esperienza.

Varianti
Scommesse occultate: Tutti gli Apprendisti scrivono segretamente le loro predizioni su un foglietto. Poi ognuno lo consegna al Confidente che li espone agli altri giocatori. In questa maniera le scommesse non sono influenzate da quelle degli altri giocatori.
Scommesse segrete: Tutti gli Apprendisti scrivono segretamente le loro predizioni su un foglietto. Solo finito il round le scommesse vengono rivelate.
Chiaroveggenza: All'inizio del round i giocatori non guadano le carte ricevute, ma bensì, le mostrano agli altri Apprendisti. Quando ognuno ha visto le carte degli altri giocatori si procede con le scommesse. Il resto del round procede nella maniera usuale.