

Wizard

Jogadores: 3 – 6 Aprendizes

Idade: 10 anos +

Duração: ca. 45 Minutos

Conteúdo: - 60 Cartas

- Um Bloco da Verdade

- Um Pergaminho das Regras

Era uma vez...

Há muito, muito tempo, na altura em que ainda existia a famosa academia de magos de Stonehenge, os discípulos eram, entre outros exercícios, também obrigados a aprender este jogo para a fim de exercitarem as suas capacidades mágicas. Era suposto desenvolver e fortalecer a dádiva de vidência.

Ao decorrer de vários milénios, foi-se perdendo o verdadeiro propósito deste jogo. Assim, o que sobrou, foi um divertido jogo de cartas que frequentemente era jogado nas estalagens pelos trabalhadores, agricultores e Guerreiros. Somente após o conhecido arqueólogo inglês Dr. Hensch Stone se ter posto à procura, bem fundo por baixo dos monolíticos do Stonehenge, e ter encontrado um antigo pergaminho, é que a verdadeira história de Wizzard veio à luz. As seguintes regras correspondem aos ditos desse antigo pergaminho. As ilustrações das cartas foram elaboradas em conformidade com os aí contidos desenhos.

O Exercício

Neste jogo de cartas mágico, os aprendizes terão que prever o número de vasa que ganharão em cada ronda.

(**Vasa** = todos os jogadores jogam uma carta à vez na mesa. Estas cartas são a “vasa”.)

Para uma previsão correcta ganha-se pontos de experiência. Quem, no final do jogo, tiver juntado mais pontos, vence e subiu mais um degrau na escada a caminho de ser um Mago sábio.

A Preparação

Um dos jogadores é nomeado para confidente dos aprendizes. O confidente recebe o Bloco da Verdade, aponta os nomes e, durante o jogo, também regista os pontos de experiência que cada um dos aprendizes vai ganhando. Agora o confidente baralha as cartas e distribui-as.

As Cartas:

Existem quatro cores diferentes:

F Humanos (azul)

qp Anões (vermelho)

€ Elfos (verde)

Q Gigantes (amarelo)

A carta mais forte de cada cor é o 13, a mais fraca é o 1

As quatro cartas de magos (Z) são sempre trunfo. São mais fortes que qualquer 13.

A carta do bobo (N) nunca são trunfo. São mais fracas que o 1.

A Distribuição das Cartas

Em Wizard, os aprendizes, recebem um número diferente de cartas em cada ronda. Na primeira ronda só é servida uma carta a cada jogador. Significa portanto que na primeira ronda só se pode obter uma vasa.

Na segunda ronda são servidas duas cartas a cada jogador. Nesta ronda, portanto, joga-se para duas vasa.

Na terceira ronda são distribuídas três cartas a cada jogador, depois quatro, etc., até que na última ronda todas as cartas sejam distribuídas pelos jogadores.

As cartas que não sejam distribuídas aos jogadores formam um baralho fechado (virado para baixo) que é posto no centro da mesa.

Após cada ronda, muda a responsabilidade da distribuição das cartas para o aprendiz da esquerda, portanto no sentido do relógio.

O Trunfo

Depois das cartas terem sido distribuídas, é virada a carta do topo do baralho e colocada no topo do mesmo. Esta carta define a cor do trunfo para essa ronda.

(**Trunfo** = um trunfo é uma qualquer carta da cor do trunfo. Ganha a qualquer carta das outras cores independentemente do seu valor.)

Se a carta revelada for o **Bobo (N)**, não se joga com trunfo durante esta ronda.

Se a carta revelada for o **Mago (Z)**, então o jogador que distribuiu as cartas pode escolher o trunfo após ter visto as cartas na sua mão.

Na última ronda não se joga com trunfo, uma vez que não existe nenhum baralho que sobre do qual possa ser revelado uma carta.

A Previsão

Depois de todos os aprendizes terem olhado para as cartas das respectivas mãos, terão que prever quantas vases farão durante esta ronda. À vez os aprendizes fazem a sua previsão começando com o que está à esquerda do que deu as cartas. O aprendiz com o Bloco da Verdade regista as previsões de cada um.

Antes da primeira vasa deverá o confidente repetir as previsões de todos para que todos as possam ouvir.

Por vezes pode ajudar representar o número de vases que cada jogador necessitar com chips, para ser mais fácil analisar quantas vases ainda faltam a cada jogador.

A Luta pela Vasa

O jogador à esquerda começa por jogar a primeira carta da primeira vasa. Os restantes jogam no sentido do relógio. Os aprendizes são **obrigados** a servir à cor. Caso não seja possível servir à cor, pode então esse jogador livrar-se de outras cores ou jogar um trunfo.

(**servir à cor** = jogar uma carta da mesma cor que a primeira carta da presente vasa)

ATENÇÃO:

Os **Magos (Z)** e os **Bobos (N)** **podem ser jogados sempre**, mesmo que fosse possível servir à cor. Também não é obrigatório servir com estas cartas à cor pedida para esta vasa (tanto os Zs como os Ns são atribuídos a um “povo” [humanos, elfos, etc], não têm porém que respeitar esta regra).

A carta mais alta vence a vasa. As cartas de Magos (Z) são sempre mais altas que qualquer outra carta, até mesmo qualquer trunfo. O vencedor recolhe a vasa, coloca-a à sua frente virada para baixo e inicia a nova vasa jogando uma nova carta da sua mão.

Excepção: Na primeira ronda só se joga uma vasa.

Ganha a vasa: a primeira carta de Mago (Z) jogada nesta vasa,

Ou a carta mais alta da cor de trunfo,

Ou a carta mais alta da cor da primeira carta da vasa na inexistência de Magos (Z) ou trunfos.

Privilégios dos Magos (Z) e dos Bobos (N)

Se uma vasa for iniciada por um Mago, então os jogadores seguintes podem jogar uma carta qualquer à sua escolha sem restrições (inclusivamente Magos e Bobos). Independentemente das cartas jogadas, a vasa vai para o jogador que jogou o primeiro Mago. Apesar de os Magos serem trunfo, não são obrigatórios jogar para servir à cor do trunfo actual.

Se uma vasa for iniciada com um Bobo, então o segundo jogador pode jogar uma carta qualquer à sua escolha, esta define a cor à qual deve ser servida pelos restantes jogadores. Os Bobos perdem todas as vasas.

Com uma excepção: Se numa vasa só forem jogados Bobos, então o primeiro Bobo vence a vasa. Isso só é possível acontecer com 3 ou 4 jogadores.

Os Pontos de Experiência

O aprendiz que foi capaz de prever o número exacto de vasas ganhas, recebe 20 pontos mais 10 pontos adicionais por cada vasa que ganhou.

Quem falhou na sua previsão perde 10 pontos por cada vasa que tenha ganho a mais ou a menos que o previsto.

Exemplo:

1ª Ronda

Thomas prevê não ganhar a vasa, teve razão e ganha 20 pontos com isso. Ute previu ganhar a vasa mas não conseguiu, perde 10 (porque fez uma vasa a menos que o previsto). Kevin previu fazer uma vasa e conseguiu, recebe 30 pontos (20 por ter previsto correctamente mais 10 por cada vasa que tenha feito).

2ª Ronda

Thomas previu fazer ambas as vasas mas só conseguiu uma, não recebe o bónus de 20 pontos e ainda perde 10 pontos por ter feito uma vasa menos do previsto. Ute previu fazer nenhuma vasa e acertou, ganha 20 pontos. Kevin também previu fazer nenhuma vasa mas recebeu uma, perde por isso 10 pontos (fez uma a mais do previsto). No Bloco da Verdade são adicionadas ou subtraídas as pontuações desta ronda às da ronda anterior. Thomas, por exemplo, tem 10 pontos ($20 - 10 = 10$) -> ver lustração.

Fim do Jogo

O jogo é composto por 60 cartas. Os aprendizes jogam até que na última ronda sejam distribuídas todas as 60 cartas. Com 6 participantes são 10 rondas, com 5 participantes são 12 rondas, com 4 participantes são 15 e com 3 participantes são 20 rondas. Ainda é pontuada a última ronda. Vencedor é o aprendiz com mais pontos de experiência.

Variantes:

Traduzirei noutro documento, ou então contactem-me