Visita il sito **www.card-games.it**, scopri i negozi che svolgono attività di gioco organizzato, incontra altri giocatori e partecipa ai tornei! Crea gratuitamente il tuo PLAY ID per ottenere vantaggi!
Gioco prodotto da Amigo Spiel | Distribuito da Gametrade Distribuzione | Via Maratta 20/a | 60123 Ancona (AN) | www.gametrade.it | info@gametrade.it

10+ | 3–6 | 45 min

Wizard

"Il Più Grande Gioco di Carte del Mondo"

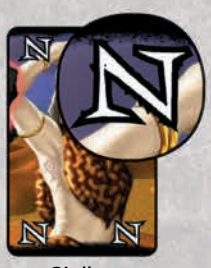
Ken Fisher, creatore di Superquiz, è orgoglioso di presentare Wizard, il gioco di carte dei giochi di carte! Nessun altro gioco di carte è altrettanto semplice da imparare e strategicamente intenso allo stesso tempo. Infatti, questo è l'unico gioco in cui un giocatore esperto può vincere ripetutamente senza dipendere dalle carte che ha in mano. Nonostante sia assolutamente un gioco di abilità, i giocatori più giovani e/o inesperti possono giocare senza temere di non essere all'altezza del livello di gioco.

Wizard: *"Qualcuno dotato di abilità eccezionali o in grado di realizzare un obiettivo ritenuto impossibile."*

Webster's Dictionary

Contenuto

Un mazzo da 60 carte composto da carte di 4 colori differenti numerate da 1 a 13, da **quattro Stregoni (Z)** e da **quattro Giullari (N)**. I Giullari hanno il valore più basso (essi valgono meno di 1) e gli Stregoni hanno il valore più alto (essi valgono più di 13).
È incluso anche un blocco note.



Giullare



Stregone

Scopo del Gioco

Lo scopo è prevedere correttamente il numero di prese che farai in ogni round. Ottieni punti per le tue dichiarazioni corrette e il giocatore con più punti vince la partita.

Distribuire le Carte

Per stabilire chi distribuisce le carte, ogni giocatore riceve una carta. Il giocatore con la carta più alta distribuisce le carte. Nel primo round, ogni giocatore riceve una sola carta. Due carte vengono distribuite nel secondo round, tre carte nel terzo e così via.
Ogni nuovo round, chi distribuisce le carte è il giocatore a sinistra di chi le ha distribuite nel round precedente.
Chi distribuisce le carte le mischia tutte e 60 e, dopo avere distribuito quelle necessarie, scopre la prima carta del mazzo in modo da stabilire quale sarà il colore dominante per quel round. Se la carta scoperta è un Giullare, viene ricoperta e non ci sarà alcun colore dominante per quel round. Se la carta scoperta è uno Stregone, il giocatore che distribuisce le carte sceglie uno dei quattro colori come dominante.
Durante l'ultimo round di ogni partita vengono distribuite tutte le carte, quindi non ci sarà alcun colore dominante.

Dichiarare

Ogni giocatore a partire dal giocatore a sinistra di chi ha distribuito le carte dichiara il numero di prese che farà (zero o una per il primo round) e viene annotato nel blocco note. Il numero totale di prese dichiarate può essere o non essere pari al numero di prese disponibili.

Giocare

Inizia a giocare il giocatore a sinistra di chi ha distribuito le carte e può giocare qualsiasi carta per prima. I giocatori continuano a giocare in senso orario e devono **corrispondere** se possibile (ossia giocare una carta dello stesso colore della prima carta giocata nella presa). Se un giocatore non può corrispondere alla prima carta giocata nella presa, il giocatore può giocare una carta di un qualunque altro colore, inclusa una carta del colore dominante. Uno **Stregone** o un **Giullare** può essere giocato in qualsiasi momento, anche se il giocatore è in grado di corrispondere al colore della prima carta.

Una presa si vince:

A: giocando per primi uno Stregone.
B: se non ci sono Stregoni, giocando la carta più alta del colore dominante.
C: se non ci sono carte del colore dominante, giocando la carta più alta che corrisponde al colore della prima carta della presa.

Il vincitore della presa gioca per primo nella presa successiva.

Giocare Stregoni o Giullari come Prima Carta

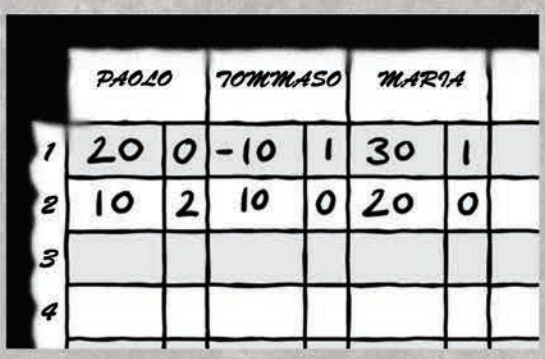
Se la prima carta di una presa è uno Stregone, essa vince la presa e i giocatori possono giocare qualsiasi carta desiderano, incluso un altro Stregone. Se la prima carta di una presa è un Giullare, è una carta nulla e il colore a cui corrispondere per tale presa è stabilito dalla prima carta giocata diversa da un Giullare. I Giullari perdono sempre. L'unica eccezione è se vengono giocati solo Giullari: in tal caso il primo Giullare giocato vince la presa.

Realizzare Punti

Per aver dichiarato correttamente il numero di prese effettuate, un giocatore ottiene **20 punti** più **10 punti** aggiuntivi per ogni presa effettuata. Un giocatore **perde 10 punti** per ogni presa in più o in meno che ha effettuato rispetto alla sua dichiarazione originale.

Esempio di Gioco e Realizzare Punti

Primo Round
Paolo ha dichiarato 0 prese e ci è riuscito quindi realizza 20 punti. Tommaso ha dichiarato 1 presa ma ha sbagliato quindi perde 10 punti. Maria ha dichiarato 1 presa e ci è riuscita per cui realizza 20 punti più 10 punti per un totale di 30 punti.



Secondo Round
Paolo ha dichiarato 2 prese ma ne ha fatta solo 1 quindi perde 10 punti. Tommaso ha dichiarato 0 prese e ci è riuscito quindi realizza 20 punti. Maria ha dichiarato 0 prese ma ne ha fatta 1 quindi perde 10 punti.

Durata della Partita

Ci sono 60 carte nel mazzo. La partita continua fino al round in cui vengono distribuite tutte le carte.
Ne consegue che in tre giocatori la partita dura 20 round, in quattro giocatori dura 15 round, in cinque giocatori dura 12 round e in sei giocatori dura 10 round.

Contare le Prese

Prima che si inizi a giocare, il segnapunti deve annunciare quante prese sono state dichiarate da ogni giocatore. Ogni giocatore deve inoltre rendere visibile il proprio numero di prese vinte a tutti gli altri giocatori. Alcuni giocatori trovano comodo usare delle monete o delle fiche da poker per indicare le prese dichiarate all'inizio del round. Ciò permette a tutti i giocatori di vedere in tempo reale quante prese sono ancora necessarie agli altri.

Varianti di Gioco

1. Dichiarazione al Buio: Tutti i giocatori rivelano simultaneamente le loro dichiarazioni.

2. Dichiarazione Rivelata a Fine Round: Tutti i giocatori scrivono le proprie dichiarazioni su un pezzo di carta. Le dichiarazioni vengono rivelate tutte dopo che l'intera mano è stata giocata.

3. Stregone Oscuro: Se ci sono più Stregoni, è il giocatore che ha giocato l'ultimo Stregone a vincere la presa, non il primo.

4. Due Giocatori: Si giocano 6 round in totale. La distribuzione delle carte segue lo schema normale con l'eccezione che i giocatori ricevono ciascuno due carte il primo round, tre carte il secondo round e così via, ricevendo una carta in più ogni round successivo. Ogni round si gioca scoprendo una carta addizionale per determinare il colore dominante. La dichiarazione di ogni giocatore viene rivelata alla fine del round. Le carte utilizzate (incluse le carte scoperte per determinare il colore dominante) non vengono mischiate di nuovo nel mazzo alla fine di un round, ma vengono rimosse e tenute da parte fino alla fine della partita.

5. Somma Scoperta di Dichiarazioni: Se l'ultimo giocatore a dichiarare è quello con il punteggio più alto, la sua dichiarazione non potrà "pareggiare" quella degli altri giocatori. Ossia, la sua dichiarazione non potrà essere un numero di prese che sommato ai numeri dichiarati da tutti gli altri giocatori dia come risultato il totale numero di prese disponibili. Ciò significa che ci sarà qualcuno che inevitabilmente perderà dei punti perché in totale è stato dichiarato un numero maggiore o minore delle prese disponibili. Questa regola non si applica se due o più giocatori risultano essere in testa con lo stesso punteggio.

6. Chiaroveggenza: Ogni giocatore prende la propria mano di carte (senza guardarla) e la mette scoperta sulla propria fronte in modo che ogni altro giocatore possa vederla. Quindi tutti i giocatori dichiarano seguendo le normali regole. Finita la dichiarazione, i giocatori guardano la propria mano e iniziano a giocare.

7. Monocolore: Per 3 o 4 giocatori. Ogni giocatore riceve tutte le carte di un singolo colore più uno Stregone e un Giullare e le mischia in un mazzetto che pone coperto davanti a sé. Ogni giocatore pesca quattro carte dal suo mazzetto per il primo round. Le dichiarazioni seguono le regole di una normale partita. Non esiste colore dominante: la carta più alta (qualsiasi colore essa sia) vince la presa. Se nella stessa presa le carte più alte hanno pari valore, tra queste vince la presa quella che è stata giocata prima.
Alla fine di ogni round, ogni giocatore riprende tutte le carte del proprio colore e le rimischia in un mazzetto coperto. Poi inizia il nuovo round pescando una carta in più rispetto a quello precedente. La partita dura un totale di 12 round.