

μαγικοί αριθμοί WIZARD

Παίκτες: 3-6 Ηλικία: 10 ετών και άνω Διάρκεια: περίπου 45'
Περιεχόμενα: 60 κάρτες, 1 μπλοκ της αλήθειας, 1 περδαμνή κανόνων

Μια φορά κι έναν καιρό...

Πριν από πολλά-πολλά χρόνια, όταν λειτουργούσε ακόμα η σχολή Μάγων του Στόουνχεντς, κάθε μαθητευόμενος έπρεπε να εξασκήσει τις μαγικές του ικανότητες με διάφορες ασκήσεις, μια από τις οποίες ήταν και αυτό το παιχνίδι. Οι ασκήσεις αυτές είχαν σκοπό να βοηθήσουν στην ανάπτυξη της τέχνης της πρόβλεψης. Με το πέρασμα των αιώνων, το βαθύτερο νόημα αυτού του παιχνιδιού χάθηκε. Αυτό που έμεινε, είναι ένα διασκεδαστικό παιχνίδι με κάρτες, το οποίο συχνά παίζουν στα πανδοχεία και τις ταβέρνες οι τεχνίτες, οι χωρικοί και οι στρατιώτες. Μόνο όταν ο διάσημος αρχαιολόγος Δρ. Χέντς Στόουν ανακάλυψε μια αρχαία περδαμνή θαμμένη βιβλιά στα έσκατα του Στόουνχεντς αποκαλύφθηκε η πραγματική φύση του παιχνιδιού. Οι κανόνες που ακολουθούν αντιστοιχούν στα κείμενα εκείνης της περδαμνής, ενώ οι εικόνες είναι παρόμοιες με τις πρωτότυπες.

Ο Σκοπός

Σε αυτό το μαγευτικό παιχνίδι, κάθε μαθητευόμενος πρέπει να προβλέψει τον αριθμό από μπάζες που θα κερδίσει σε κάθε γύρο. (Μπάζα = κάθε παίκτης με τη σειρά του κατεβάζει μια κάρτα ανοιχτή στο κέντρο του τραπεζιού. Όλες αυτές οι κάρτες είναι μια «μπάζα». Τη μπάζα κερδίζει ο παίκτης που έπαιξε τη μεγαλύτερη κάρτα) Οι σωστές προβλέψεις δίνουν πόντους. Όποιος έχει τους περισσότερους πόντους στο τέλος του παιχνιδιού είναι ο νικητής, και ανεβαίνει ένα ακόμα σκαλοπάτι στη σκάλα που θα τον οδηγήσει στη σοφία.

Προετοιμασία

Ένας από τους παίκτες θα είναι ο Βαθμολογητής. Παίρνει το μπλοκ της αλήθειας, γράφει τα ονόματα των παικτών και σημειώνει τους πόντους που κερδίζει ο καθένας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ανακατεύει τις κάρτες και μοιράζει.

Οι κάρτες

Υπάρχουν τέσσερα διαφορετικά χρώματα:

Άνθρωποι (μπλε), Ξωτικά (πράσινο),

Νάνοι (κόκκινο), Γίγαντες (κίτρινο).



Η μεγαλύτερη κάρτα σε κάθε χρώμα

είναι το «13», η μικρότερη το «1».

Οι τέσσερις κάρτες των μάγων (σημειώνονται με ένα «Z»)

είναι πάντα ατού και είναι μεγαλύτερες από το «13».

Οι τέσσερις κάρτες των γελωτοποιών (σημειώνονται

με ένα «N») δεν είναι ποτέ ατού και είναι μικρότερες από το «1».



Γελωτο-
ποιός



Μάγος

Το μοίρασμα των καρτών

Στους Μαγικούς Αριθμούς, οι παίκτες παίρνουν ένα διαφορετικό αριθμό καρτών σε κάθε γύρο. Στον πρώτο γύρο κάθε παίκτης παίρνει μόνο μια κάρτα. Σε αυτό το γύρο θα βαθμολογηθεί μόνο μια μπάζα. Στο δεύτερο γύρο κάθε παίκτης παίρνει δυο κάρτες, και βαθμολογούνται δυο μπάζες. Στον τρίτο γύρο παίρνει τρεις κάρτες, στον τέταρτο τέσσερις κ.ο.κ. μέχρι τον τελευταίο γύρο, όπου και μοιράζονται όλες οι κάρτες στους παίκτες. Οι κάρτες που δεν μοιράστηκαν στους παίκτες τοποθετούνται κλειστές στο κέντρο του τραπεζιού ως απόθεμα. Στο τέλος κάθε γύρου το μοίρασμα των καρτών το αναλαμβάνει ο επόμενος δεξιόστροφα παίκτης.

Ατού

Όταν μοιραστεί ο σωστός αριθμός καρτών, ανοίγεται η πρώτη κάρτα του αποθέματος και τοποθετείται (ανοιχτή) πάνω στο απόθεμα. Αυτή η κάρτα καθορίζει το χρώμα ατού χ'αυτό το γύρο.

(Ατού = μια κάρτα του χρώματος το οποίο είναι ατού κερδίζει οποιαδήποτε κάρτα άλλου χρώματος)

Αν ανοιχτεί Γελωτοποιός, τότε δεν υπάρχει ατού σε αυτό το γύρο. Αν ανοιχτεί Μάγος, τότε ο μαθητευόμενος που μοιράζει μπορεί να επιλέξει ποιο θα είναι το χρώμα ατού, αφού δει τις κάρτες του. Στον τελευταίο γύρο δεν υπάρχει ατού, αφού δεν υπάρχουν κάρτες στο απόθεμα.

Η πρόβλεψη

Αφού δει τις κάρτες του, κάθε μαθητευόμενος θα πρέπει να προβλέψει πόσες μπάζες θα πάρει σε αυτό το γύρο. Ξεκινώντας με τον παίκτη στα αριστερά αυτού που μοίρασε, κάθε παίκτης ανακοινώνει τον αριθμό από μπάζες που θα πάρει, και ο Βαθμολογητής σημειώνει αυτό τον αριθμό στο μπλοκ. Οι παίκτες διαδέχονται ο ένας τον άλλο δεξιόστροφα.

Πριν παιχτεί η πρώτη κάρτα, ο Βαθμολογητής μπορεί να υπενθυμίσει όλες τις ανακοινώσεις που έκαναν οι παίκτες. Μπορείτε αν θέλετε να χρησιμοποιήσετε μάρκες (δεν περιλαμβάνονται στο παιχνίδι), με κάθε παίκτη να τοποθετεί μπροστά του τόσες, όσες ο αριθμός από μπάζες που θα πάρει. Έτσι όλοι θα μπορούν να δουν τι ανακοίνωσε κάθε παίκτης.

Η μάχη για τις μπάζες

Ο παίκτης στα αριστερά αυτού που μοίρασε παίζει την πρώτη κάρτα για την πρώτη μπάζα. Οι υπόλοιποι παίκτες ακολουθούν δεξιόστροφα. Κάθε παίκτης πρέπει να παίζει μια κάρτα του ίδιου χρώματος με την πρώτη. Αν κάποιος δεν έχει κάρτα του ίδιου χρώματος, πρέπει να παίζει ή ατού ή οποιαδήποτε άλλη κάρτα.

Προσοχή: Οι Μάγοι και οι Γελωτοποιοί μπορούν να παιχτούν αεχέτως του αν ο παίκτης έχει κάρτα του ίδιου χρώματος ή όχι. Αν ένας παίκτης παίζει Μάγο ή Γελωτοποιό, δεν χρειάζεται να ακολουθήσει με κάρτα του ίδιου χρώματος.

Η μεγαλύτερη κάρτα κερδίζει τη μπάζα. Ένας Μάγος είναι πάντα μεγαλύτερος από οποιαδήποτε άλλη κάρτα, ακόμα και από ατού. Ο νικητής παίρνει τη μπάζα, την τοποθετεί σε μια στοίβα μπροστά του και ξεκινάει την επόμενη μπάζα τοποθετώντας μια κάρτα του ανοιχτή στο τραπέζι.

Εξαίρεση: στον πρώτο γύρο παίζεται μόνο μια μπάζα.

Μια μπάζα κερδίζεται από: τον πρώτο Μάγο

ή: από το μεγαλύτερο ατού αν δεν έχει παίξει Μάγος

ή: την μεγαλύτερη κάρτα του χρώματος που παίχτηκε πρώτο, αν δεν έχει παίξει ατού ή Μάγος.

Ειδικοί κανόνες για Μάγους και Γελωτοποιούς:

Αν η πρώτη κάρτα μίας μπάζας είναι Μάγος, οι παίκτες μπορούν να ακολουθήσουν παίζοντας οποιαδήποτε κάρτα. Την μπάζα την κερδίζει ο παίκτης που έπαιξε τον πρώτο Μάγο. Αν η πρώτη κάρτα μίας μπάζας είναι Γελωτοποιός, ο επόμενος παίκτης μπορεί να παίξει οποιαδήποτε κάρτα. Αυτή η κάρτα καθορίζει το χρώμα της μπάζας. Οι Γελωτοποιοί πάντα χάνουν, και άρα δεν μπορούν να κερδίσουν μπάζα.

Εξαίρεση: Αν σε μια μπάζα παίχτούν μόνο Γελωτοποιοί, την κερδίζει ο πρώτος Γελωτοποιός. Αυτό μπορεί να συμβεί μόνο όταν παίζουν τρεις ή τέσσερις παίκτες.

Βαθμολόγηση

Όταν η πρόβλεψη ενός παίκτη συμπίπτει με τον αριθμό από μπάζες που κέρδισε, ο παίκτης κερδίζει 20 πόντους και 10 επιπλέον πόντους για κάθε μπάζα που πήρε. Όποιος κάνει λάθος πρόβλεψη χάνει 10 πόντους για κάθε μπάζα περισσότερη ή λιγότερη από την πρόβλεψή του.

Παράδειγμα:

1ος γύρος

Η Βασιλεία προέβλεψε ότι δεν θα πάρει τη μπάζα. Είχε δίκιο και κερδίζει 20 πόντους. Ο Γιάννης προέβλεψε ότι θα πάρει τη μπάζα, αλλά δεν τα κατάφερε, οπότε χάνει 10 πόντους. Και ο Σωτήρης προέβλεψε ότι θα πάρει τη μπάζα, και όντως την πήρε, οπότε παίρνει 30 πόντους.

2ος γύρος

Η Βασιλεία προέβλεψε ότι θα κερδίσει και τις δυο μπάζες, αλλά κατάφερε να κερδίσει μόνο τη μία. Επειδή η πρόβλεψή της δεν ήταν σωστή χάνει 10 πόντους αφού κέρδισε 1 μπάζα λιγότερη από την πρόβλεψή της. Ο Σωτήρης προέβλεψε ότι δεν θα πάρει καμία μπάζα, και είχε δίκιο, οπότε κερδίζει 20 πόντους. Ο Γιάννης προέβλεψε ότι δεν θα κερδίσει καμία μπάζα, κέρδισε όμως μια, οπότε χάνει 10 πόντους. Τα αποτελέσματα αυτού του γύρου προστίθενται ή αφαιρούνται στη βαθμολογία των προηγούμενων γύρων. Για παράδειγμα, η Βασιλεία έχει συνολικά 10 πόντους (20 - 10 = 10).

	ΒΑΣΙΛΕΙΑ	ΓΙΑΝΝΗΣ	ΣΩΤΗΡΗΣ			
1	20	0	-10	1	30	1
2	10	2	-20	0	50	0
3						
4						

Το τέλος του παιχνιδιού

Υπάρχουν 60 κάρτες στην τράπουλα. Οι παίκτες συνεχίζουν να παίζουν μέχρι να μοιραστούν όλες οι κάρτες στον τελευταίο γύρο. Με 6 παίκτες αυτός είναι ο δέκατος γύρος, με 5 παίκτες ο δωδέκατος, και 4 παίκτες ο δέκατος πέμπτος και με 3 παίκτες ο εικοστός γύρος. Ο τελικός γύρος βαθμολογείται, και ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους είναι ο νικητής.

Παραλλαγές

Συν/πλην 1: Οι βασικοί κανόνες παραμένουν οι ίδιοι. Η μόνη διαφορά είναι στις ανακοινώσεις: το άθροισμα των προβλέψεων των παικτών σε κάθε γύρο πρέπει να είναι διαφορετικό από τις μπάζες που θα παίχτούν. Για παράδειγμα: στον πέμπτο γύρο, ο συνολικός αριθμός από μπάζες που θα προβλέψουν όλοι οι παίκτες δεν θα πρέπει να είναι 5.

Κρυφή πρόβλεψη: οι παίκτες γράφουν τις προβλέψεις τους σε ένα χαρτί. Όταν κραφτούν όλες οι προβλέψεις, ο Βαθμολογητής μαζεύει τα χαρτιά και καταγράφει τα νούμερα στο μπλοκ. Σε αυτή την παραλλαγή, οι παίκτες δεν επηρεάζονται από τις προβλέψεις των άλλων.

Μυστική πρόβλεψη: όλοι οι παίκτες γράφουν τις προβλέψεις τους σε ένα χαρτί. Μόνο όταν τελειώσει ο γύρος αποκαλύπτονται οι προβλέψεις.

Μαντεία: στον πρώτο γύρο, όταν κάθε παίκτης έχει μόνο μια κάρτα, δεν την βλέπει αλλά την ακουμπάει στο κούτελό του έτσι, ώστε να μπορούν να δουν ποια είναι όλοι εκτός από τον ίδιο. Όταν όλοι οι παίκτες δουν τις κάρτες των υπολοίπων, αλλά όχι τη δική τους, γίνονται οι προβλέψεις. Όλοι οι υπόλοιποι κανόνες ισχύουν κανονικά, και οι υπόλοιποι γύροι παίζονται επίσης κανονικά.

Μονοχρωμία (για τρεις ή τέσσερις παίκτες): Κάθε παίκτης παίρνει τις κάρτες ενός χρώματος, ένα Μάγο και ένα Γελωτοποιό. Όταν παίζουν μόνο τρεις παίκτες, ένα χρώμα δεν χρησιμοποιείται και επιστρέφει στο κουτί. Σε αυτή την παραλλαγή δεν υπάρχουν ατού. Όλοι οι παίκτες ανακατεύουν τις κάρτες τους, τις τοποθετούν σε μια κλειστή στοίβα μπροστά τους και τραβάνε από αυτή τέσσερις κάρτες για τον πρώτο γύρο. Σε καθένα από τους επόμενους γύρους τραβάνε μια επιπλέον κάρτα. Κατόπιν οι παίκτες θα πρέπει να κάνουν τις προβλέψεις τους κρυφά ή φανερά (ανάλογα με το τι έχει συμφωνηθεί). Ισχύουν οι εξής νέοι κανόνες: Για να κερδηθεί μια μπάζα, το χρώμα δεν παίζει ρόλο. Την μπάζα την κερδίζει η κάρτα με το μεγαλύτερο αριθμό. Σε περίπτωση που υπάρχουν δυο κάρτες με τον ίδιο αριθμό, αυτή που παίχτηκε πρώτη κερδίζει την μπάζα. Μετά από κάθε γύρο, οι κάρτες που χρησιμοποιήθηκαν ξεχωρίζονται ανάλογα με το χρώμα τους, και επιστρέφονται στους ιδιοκτήτες τους. Οι παίκτες ανακατεύουν όλες τις κάρτες τους πριν τραβήξουν τη νέα τετράδα. Το παιχνίδι διαρκεί δώδεκα γύρους.



Μετάφραση: Γιάννης Παλαιολόγος
©1995-2009 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
©2009 Κάισσα
Καθαίσκίκη 20
14343 Ν.Χαλκηδόνα
www.kaissagames.com
info@kaissagames.com