

# WIZARD

## WIZARD TAISYKLĖS

3-6 žaidėjams, nuo 10 metų, žaidimo trukmė apie 45 minutes

**Žaidimą sudaro:** 60 kortų, 1 tiesos bloknatas, taisyklės

### Vieną kartą ...

Seniai seniai, kai Stounhendže dar gyvavo Burtininkų Akademija, kiekvienas jos mokinys turėjo treniruoti savo magijos įgūdžius įvairiais pratimais, vienas iš kurių buvo šis žaidimas.

Jie, žaisdami šį žaidimą, treniravo savo nuojautą.

Laikmečiams bėgant, gilioji šio žaidimo prasmė pasimetė. Liko linksmas kortų žaidimas, kurį užėgose ir smuklėse dažnai žaidė amatininkai, valstiečiai ir kariai. Tik kai žymus archeologas Dr. Hensch Stone giliai Stounhendžo požemiuose atrado senovinį rankraštį, šis žaidimas vėl atgimė. Šios taisyklės tokios, kaip tame rankraštyje, o iliustracijos panašios į naudotas originaliaame žaidime.

### Užduotis

Šiame kerinčiame kortų žaidime kiekvienas mokinys turi numanyti, kiek triukų laimės kiekviename raunde. („Triukas“ – kiekvienas žaidėjas savo ėjimu padeda po vieną atverstą kortą. Šios kortos yra vadinamos „Triuku“).

Taiklūs spėjimai duoda taškų. Tas, kuris žaidimo pabaigoje turi daugiausiai taškų, laimi žaidimą ir palipa dar vienu laipteliu, siekiant tapti išmintingu, senu burtininku.

### Pasiruošimas žaidimui

Vienas žaidėjas išrenkamas mokinių Patikėtiniu. Jam įduodamas tiesos bloknatas, jis užrašo žaidėjų vardus (ir po kiekvieno raundo įrašo visų žaidėjų gautus taškus). Tada jis sumaišo kortas ir išdalina.

### Kortos

Keturių spalvų:



Žmonės (mėlyni),



Elfai (žali),



Nykštukai (raudoni),



Milžinai (geltoni).

Stipriausia korta yra „13“, silpniausia „1“.

Ketrios burtininkų kortos (pažymėtos „Z“) yra koziriai. Jie yra aukštesni už „13“.

Ketrios juokdaryų kortos (pažymėtos „N“) niekada nelaimi. Jos yra žemesnės nei „1“.



Juokdarys



Burtininkas

### Kortų padalinimas

Šiame žaidime žaidėjai gauna skirtingą kortų skaičių kiekviename raunde. Pirmame raunde kiekvienas žaidėjas gauna tik po vieną kortą. Šiame raunde galima laimėti tik vieną Triuką.

Antrame raunde kiekvienam žaidėjui padalinama po dvi kortas, galima laimėti du Triukus.

Trečiame raunde trys, ketvirtame raunde ketrios kortos ir taip toliau, kol paskutiniame raunde žaidėjams išdalinamos visos kortos.

Kortos, kurios dar nedalinamos, padedamos užverstos stalo viduryje, kaip naudotų kortų kaladė. Kiekvieną raundą užduotis išdalinti kortas atitenka vis kitam žaidėjui pagal laikrodžio rodyklę.

### Koziris

Kai padalinamas reikiamas kortų kiekis, atverčiama viršutinė korta nuo likusios kortų kaladės ir padedama atversta ant kaladės. Ši korta pasako koks yra šio raundo koziris. (Koziris – tai spalva, kuri tą raundą laimi prieš bet kurią kitą spalvą).

Jei atverčiamas Juokdarys („N“) – šiame raunde kozirio nebus. Jei atverčiamas Burtininkas („Z“) – tada mokinys, dalinęs kortas gali pasirinkti kozirio spalvą pažiūrėjęs į savo kortas.

Paskutiniame žaidimo raunde kozirio nėra, nes nėra kortos, kurią būtų galima atversti.

### Spėjimai

Kiekvienas mokinys pažiūrėjęs į savo kortas turi spėti, kiek šį raundą laimės Triukų. Pradedant nuo žaidėjo, esančio dalintojo kairėje, kiekvienas mokinys paskelbia Triukų, kuriuos laimės, skaičių. Tada būsimų Triukų skaičių skelbia kiti žaidėjai pagal laikrodžio rodyklę. Žaidėjas, kuris rašo taškus, užrašo visų žaidėjų spėjimus.

Prieš pradėdamas žaisti, dažniausiai naudinga dar kartą perskaityti visus spėjimus. Galima sekti laimėtus triukus pasiimant žetoną už kiekvieną laimėtą triuką (žetonų žaidime nėra).

### Kova dėl TRIUKŲ

Žaidėjas, esantis dalintojui iš kairės, pradeda padėdamas vieną kortą. Kiti mokiniai seka pagal laikrodžio rodyklę. Žaidėjas turi sekti spalvą, jei įmanoma. Jei negali, jis gali dėti arba kozirį arba bet kokią kitą kortą. (Sekti spalvą – dėti tokios pačios spalvos kortą, kokią padėjo pirmas žaidėjas).

### DĖMESIO:

**BURTININKO ir JUOKDARIO kortos gali būti žaidžiamos nepriklausomai nuo to ar žaidėjas gali sekti spalvą ar negali. Jei žaidėjas nusprendžia padėti BURTININKO ir JUOKDARIO kortą, jam nereikia sekti spalvos.**

Aukščiausia korta laimi Triuką. Burtininkas yra visada aukštesnė korta, nei bet kuri kita, įskaitant ir kozirius. Laimėjęs žaidėjas pasiima Triuką, pasideda užverstą šalia savęs ir pradeda dėdamas naują kortą.

**Išimtis:** pirmojo raundo metu žaidžiamas tik vienas Triukas.

**Triuką laimi:** pirmiausiai padėtas Burtininkas

arba: aukščiausia kozirio korta

arba: aukščiausia pirmos padėtos kortos spalvos korta, jei nebuvo kozirių ar Burtininkų.

## Specialios Burtininkų ir Juokdarių taisyklės

Jei pirmą kartą yra Burtininkas, visi mokiniai gali žaisti bet kokią kortą, įskaitant ir Burtininką ar Juokdarį. Triuką laimi žaidėjas, kuris pirmas padėjo Burtininko kortą. Jei pirmą kartą yra Juokdarys, kitas žaidėjas gali dėti bet kokią kortą ir ta korta nusako to triuko spalvą, kurią reikia sekti. Juokdariai visada pralaimi ir negali laimėti triuko.

Išimtis: Jei buvo padėti tik Juokdariai, triuką laimi žaidėjas, padėjęs pirmą Juokdarį. Tai įmanoma tik jei žaidžia trys ar keturi žaidėjai.

## Patirties taškų skaičiavimas

Mokinys, kuris taikliai atspėjo savo laimėtų triukų skaičių pelno 20 taškų ir dar po 10 už kiekvieną laimėtą triuką. Žaidėjai, kurie neatspėjo savo laimėtų triukų skaičiaus, praranda po 10 taškų už kiekvieną triuką kurio trūko ar kurio buvo per daug.

## Pavyzdys:

### 1 Raundas

Karolis spėjo, kad jis nelaimės nei vieno Triuko. Jis buvo teisus ir laimėjo 20 taškų. Monika spėjo, kad ji laimės vieną Triuką, bet nelaimėjo. Ji praranda 10 taškų. Andrius taip pat spėjo, kad jis laimės Triuką, ir jis laimėjo. Andrius gauna 30 taškų.

### 2 Raundas

Karolis spėjo, kad jis laimės abu Triukus, tačiau laimėjo tik vieną. Kadangi jo spėjimas nebuvo tikslus, jis negauna 20 taškų, bet praranda po 10 už kiekvieną netikslų Triuką. Šiuo atveju, Karolis praranda 10 taškų, nes jis laimėjo vienu Triuku mažiau nei planavo. Monika spėjo, kad ji nelaimės Triukų. Ji buvo teisi ir gauna 20 taškų. Andrius spėjo, jog Triukų nelaimės, tačiau vieną laimėjo. Jis prarandą 10 taškų. Šio raundo taškai yra pridedami arba atimami iš ankstesniųjų raundų taškų. Pavyzdžiui, Karolis dabar turi 10 taškų (20-10=10).

## Žaidimo pabaiga

Kortų kaladėje yra 60 kortų. Mokiniai žaidžia tol, kol paskutiniame raunde padalinamos visos kortos. Jei žaidžia šeši žaidėjai, tai dešimtas raundas, jei penki žaidėjai – dvyliktas, jei keturi – penkioliktas, jei žaidžia trys žaidėjai, tai dvidešimtas raundas. Suskaičiavus paskutiniojo raundo taškus, mokinys, turintis daugiausiai patirties taškų, laimi žaidimą.

	KAROLIS	MONIKA	ANDRIUS			
1	20	0	-10	1	30	1
2	10	2	10	0	20	0
3						
4						

## Kiti žaidimo variantai

**Plius minus 1:** išlieka tos pačios žaidimo taisyklės, tačiau spėjimų etape žaidėjai spėja laimėtų Triukų skaičių, kuris turi nesutapti su raundo numeriu. Pavyzdžiui: penktame raunde, visų žaidėjų spėjimų laimėtų Triukų suma neturi būti 5, bet turi būti bent vienu didesnė ar mažesnė.

**Slapti spėjimai:** kiekvienas mokinys savo spėjimus užrašo ant atskirų popieriaus lapų. Kai visi surašo – paduoda juos Patikėtiniui, kuris surašo juos į tiesos bloknotą. Taip mokiniams nedaro įtakos kitų žaidėjų spėjimai.

**Įžvalgumas:** pirmajame raunde, kai kiekvienas mokinys turi po vieną kortą, jis nepažiūri į ją, bet iškelia sau virš kaktos ir laiko taip, kad visi žaidėjai galėtų ją matyti, išskyrus save patį. Kai visi mokiniai pamato visų žaidėjų kortas, išskyrus savo kortą, daromi spėjimai. Visos kitos taisyklės ir kiti raundai lieka tokie patys.

**Vienspalvis** (trims arba keturiems žaidėjams): kiekvienas mokinys gauna visas vienos spalvos kortas, įskaitant ir Burtininko ir Juokdario kortas. Jei žaidžia trys žaidėjai, viena spalva nenaudojama ir lieka dėžutėje. Šiame variante nėra kozirių. Visi mokiniai sumaišo savo kortas, pasideda savo kortų krūvelę užverstą priešais save ir traukia keturias kortas pirmajam raundui. Kiekviename kitame raunde žaidėjai traukia po vieną kortą daugiau. Dabar mokiniai spėja, atvirai ar slapta, kaip susitarta. Štai naujos taisyklės: triukui laimėti spalvos nesvarbios. Triukas laimimas aukščiausiu kortos skaičiumi. Jei yra dvi tokio pačio skaičiaus kortos, laimi žaidėjas, padėjęs savo kortą anksčiau. Po kiekvieno raundo žaistos kortos yra išdalinamos atgal žaidėjams, pagal spalvas. Mokiniai kiekvieno naujo raundo pradžioje išsimaišo kortas ir tada traukia reikiamą skaičių. Šis žaidimas tęsiasi dvylika raundų.



© 1996 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH · www.amigo-spiele.de  
© 1995 US Game System Inc.

UAB „KADABRA“  
Savanorių pr. 192 – 306, LT-44151, Kaunas, Lietuva  
www.kadabra.lt

Pagaminta Vokietijoje