

WIZARD

10+ Años

3-6 Participantes

45 Minutos

Hace muchos años, en los tiempos olvidados...

Aprendices de todo el mundo viajaban a la famosa academia de magia Stonehenge. Ahí buscaban entrenar sus habilidades mágicas, a veces practicando con el juego **Wizard**. A lo largo de los siglos, se perdió el significado más profundo del juego. Lo que quedó fue un entretenido juego de cartas, que fue jugado por personas de todo el mundo. Hace algunos años, el arqueólogo inglés Hensh Stone descubrió un antiguo pergamino en una excavación. Éste reveló que **Wizard** originalmente estaba destinado a fomentar el don de la profecía. Este reglamento está basado en ese pergamino histórico.

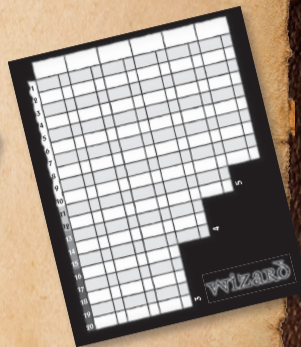
Componentes



4 sets de cartas numeradas con valores entre 1 al 13 en azul, rojo, verde y amarillo



4 Bufones y 4 Wizards



Libreta de puntajes de la verdad

Tu misión

En este mágico juego de cartas, se convertirán en magos y magas que intentan predecir cuántas bazas van a tomar. Al final de cada ronda, ganarás puntos de experiencia si tu predicción fue correcta. En cada ronda obtendrás más cartas, por lo que jugarás más bazas. La persona que haya ganado más puntos de experiencia al final de la partida ganará la partida, convirtiéndose en la persona más talentosa.

¿Qué es una baza?

Túrnense para que cada persona juegue una carta. Estas cartas forman una baza. Por ejemplo, si cada persona tiene 5 cartas, jugarán 5 bazas.

Antes de la partida

La persona más sabia del grupo escribe sus nombres en la libreta de puntajes de la verdad y se convierte en la persona que reparte las cartas para la primera ronda. Este papel pasa en el sentido de las agujas del reloj después de cada ronda.

La ronda de bazas

Cada ronda de bazas en **Wizard** tiene 4 fases:

1. Repartir cartas
2. Predecir bazas
3. Jugar bazas
4. Ganar puntos de experiencia

1. Repartir cartas

En una partida de **Wizard**, recibirás más y más cartas cada ronda. En la **primera** ronda recibirás **una carta**, así que sólo se juega **una baza**. En la segunda ronda recibirás **2 cartas**, 3 en la tercera ronda y así sucesivamente.

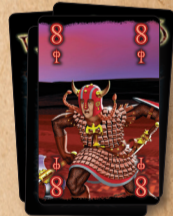
Las cartas que sobren en cada ronda déjalas en una pila al costado y revela su primera carta. Esta carta determina el **color del triunfo** para esta ronda de bazas. Si revelas un Wizard en vez de una carta numerada, quién repartió las cartas debe elegir y anunciar en voz alta el color del triunfo, luego de mirar sus cartas. Si la carta revelada es un bufón, esta ronda no tendrá color de triunfo.

¿Qué es un triunfo?

Cada carta numerada del color del triunfo es un triunfo. Un triunfo gana contra cualquier carta de otro color. El nuevo color del triunfo se determina al principio de cada ronda.

Ejemplo

Jotapé revela un 8 rojo. El color del triunfo de esta ronda es el rojo.



La última ronda no tiene color del triunfo, ya que vas a repartir todas las cartas entre las personas.

2. Predecir baza

Mira las cartas en tu mano y piensa cuántas bazas crees que vas a ganar esta ronda. La persona a la izquierda de quien repartió las cartas comienza anunciando cuántas bazas piensa que va a ganar. Escribe todas las predicciones en la libreta de puntajes de la verdad y léelas en voz alta antes de comenzar la primera baza.

	Zapatón	Florencia	Jotapé		
1	20	0	10	1	30
2	10	2	10	0	20
3		2		2	0
4					
5					

Ejemplo

Zapatón mira sus 3 cartas para la tercera ronda de bazas y predice que ganará 2 bazas. Florencia también predice que ganará 2 bazas, aunque solamente hay 3 bazas disponibles para ganar esta ronda. Jotapé cree que no ganará ninguna baza.

3. Jugar bazas

La persona a la izquierda de quien repartió las cartas juega la primera carta en la primera baza. El resto de participantes juega una carta cada uno, en el sentido de las agujas del reloj.

Cuando juegues una carta, asegúrate de seguir estas reglas: si juegas la primera carta en una baza, puedes jugar cualquier carta. Sin embargo, el resto de participantes deben **seguir el color**. Es decir, **deben** jugar una carta del **mismo color** que la primera carta de la baza. Triunfos o cartas de otros colores sólo pueden jugarse si no tienes ninguna carta del color requerido en tu mano. Mientras juegas una baza, nunca cambia el color que debes seguir. Wizards y Bufones no tienen color, por lo que pueden ser jugados en **cualquier momento**, incluso si tienes en tu mano cartas del color requerido.

¿Quién gana la baza?

- El primer Wizard jugado en la baza gana.
- Si nadie jugó un Wizard, gana la carta más alta del color del triunfo.
- Si nadie jugó un Wizard, ni cartas del color del triunfo, la carta más alta del color que se jugó primero en la baza gana.



Ejemplo

Zapatón comienza la primera baza con el 5 azul. A Florencia le encantaría jugar su carta roja del color del triunfo, pero ella debe seguir el color, por lo que juega el 3 azul. Jotapé tiene el 7 azul en su mano, pero él no quiere ganar la baza, por lo que juega un Bufón. Zapatón gana la baza.

Si ganas una baza, coloca las cartas frente tuyo en una pila bocabajo. Luego, tú comienzas la siguiente baza jugando cualquier carta de tu mano. Si ganas más bazas durante la ronda, colócalas frente tuyo en pilas separadas bocabajo, de tal modo que sea fácil para el resto saber cuántas bazas has ganado.

Wizards y Bufones

Si comienzas una baza con un Wizard, el resto puede jugar cualquier carta, incluso otro Wizard o un Bufón. La baza es ganada por el primer Wizard jugado (el tuyo).



Ejemplo

Zapatón comienza la siguiente baza con un Bufón. Florencia puede jugar cualquier carta, así que juega el 11 verde. Jotapé juega su 7 azul. Zapatón gana nuevamente la baza, por lo que comienza la siguiente.

Si comienzas una baza con un Bufón, el resto puede jugar cualquier carta, hasta que alguien juega una carta numerada o un Wizard. Si es una carta numerada, el resto de participantes debe seguir su color. Si es un Wizard, pueden seguir jugando cualquier carta.



Ejemplo

Zapatón comienza la tercera baza con un Bufón. Florencia juega el 7 rojo. Jotapé debe seguir el color rojo, por lo que juega el 3 rojo. Florencia gana la baza.

Los Bufones siempre pierden las bazas, con una excepción: si sólo hay Bufones en una baza, el primer Bufón que se jugó gana.

4. Ganar puntos de experiencia

Una vez que se hayan jugado todas las bazas de la ronda, cada persona gana o pierde puntos de experiencia. Si pudiste predecir exactamente el número de bazas que ganaste, ganas 10 puntos por cada baza ganada además de un bonús de 20 puntos por la predicción correcta. Si tu predicción fue incorrecta, pierdes 10 puntos por cada baza que ganaste por encima o por debajo de tu predicción. Agrega (o quita) puntos a tu total actual, y escribe tu nuevo puntaje en la libreta de puntajes de la verdad.

	Zapatón	Florencia	Jotapé
1	20	0	1
2	10	2	0
3	50	2	0
4			
5			

Ejemplo

Zapatón predice que va a ganar dos bazas en la tercera ronda, y efectivamente logra ganar dos bazas. Él gana 10 puntos por cada baza, además de 20 puntos por que su predicción fue lograda, obteniendo 40 puntos esa ronda (10 + 10 + 20). Agrega los 10 puntos que llevaba de las rondas anteriores, por lo que ahora tiene 50 puntos (40 + 10). Florencia también predijo que iba a ganar dos bazas esa ronda, pero sólo logró ganar una. Como su predicción fue incorrecta sólo por una baza, ella pierde 10 puntos y termina con un total de 0, luego de restarlo de su puntaje anterior. Jotapé no quería ganar ninguna baza y logró cumplir su predicción. Él gana 20 puntos, que suma a su puntaje anterior, llegando a 40 puntos.

Fin de la partida

Sigan jugando hasta que ganen puntos de experiencia luego de la última ronda. Si el grupo es de seis personas se juegan 10 rondas, de cinco personas se juegan 12 rondas, de cuatro personas se juegan 15 rondas y de tres personas se juegan 20 rondas.

Variantes

Más/menos uno: En esta variante, la suma total de las predicciones no puede ser el mismo número que las bazas posibles de la ronda. Por ejemplo, cómo se van a jugar cinco bazas en la quinta ronda, la suma total de las predicciones debe ser mayor o menor a cinco. La última persona en predecir está forzada a decir un número de bazas que no haga que el total de bazas sean igual al total de bazas de la ronda.



¡En este link puedes encontrar más variantes para este juego!