

WIZARD extreme

autor Stefan Dorra

Hráči: 3–5 toyaryšů

Věk: od 10 let

Délka: cca. 30 minut

Obsah: 75 karet postav, 27 pečeti, 1 černý mág s podstavcem.

Bylo, nebylo ... Část 2




Anglický archeolog dr. Hensch Stone se opět vydal na výpravu jako před mnoha a mnoha lety. V jednom hradě v Německu narazil při vykopávkách na další archeologickou senzaci: pergamen v jazyce Nibelung. Překlad mu odhalil pravidla hry sloužící k výcviku předvídání nazvanou Wizard Extreme...



Cíl

V magické akademii se toyaryši musí postavit nové výzvě. Každý kouzelnický toyaryš musí předpovědět, **kolik štychů a jaké barvy** získá. Pro znázornění a aby mohl svou předpověď dokázat, vezme si určitý počet barevných pečeti, kterých se musí v průběhu hry opět zbavit. Vedle barevných pečeti je zde ještě bílá a černá magická pečeť. A jako by předvídání štychů již tak nebylo dost těžké, je zde ještě navíc figurka nevypočitatelného černého mága. Ten má za úkol narušovat soustředění a hru ostatních toyaryšů. Kdo má po určitém počtu kol nejméně trestných bodů, stává se vítězem a je jmenován mágem prvního stupně.

Karty postav a pečeti

Ve hře je pět různých barev:

-  Kentaurové (žlutá)
-  Ptačí lidé (fialová)
-  Mágové (červená)

-  Mořští lidé (modrá)
-  Víly (zelená)

Nejsilnější karta v každé barvě je vždy „15“, nejslabší kartou je „1“.

Pozor: Červené karty mágů jsou **vždy trumfy**. Každá červená karta je vyšší než jakákoli „15“ ostatních barev. „15“ červených mágů je tudíž nejvyšší kartou ve hře.

Pro každou barvu existuje pečeť (5x červená, 3x žlutá, 3x zelená, 3x modrá, 3x fialová). Navíc jsou zde 4 bílé pečeti žolíků a 6 černých trestných pečeti.

Příprava hry

Podle toho, kolik toyaryšů se hry účastní, budou zamíchány a rozdány následující karty:

Při třech toyaryších: v každé barvě hodnoty 1 - 9.

Při čtyřech toyaryších: v každé barvě hodnoty 1 - 12.

Při pěti hráčích: všech 75 karet.

Nepotřebné karty budou vráceny zpět do krabice.

Každý toyaryš dostane do ruky 15 karet.

Černý mág a 27 pečeti se položí doprostřed stolu.



Předpověď

Toyaryš nalevo od rozdávajícího začne předpovídat první.

Poté jej následují ostatní toyaryši po směru hodinových ručiček. Kdo je na řadě, musí:

- buď předpovědět počet svých štychů a jejich barvu a vzít si příslušný počet pečeti v těchto barvách a počtu, nebo
- si vezme černého mága.

Černého mága si může vzít **pouze jeden toyaryš**. Pokud si již černého mága některý toyaryš vzal, mohou následující toyaryši už pouze učinit předpověď štychů. Nikdo si již nesmí černého mága vzít. Je také povoleno nevízt si žádnou pečeť a takto předpovědět 0 štychů.

Černý mág a černá trestná pečeť

Černého mága je nejlepší si vzít, když má toyaryš od jedné barvy jen velmi málo nebo vůbec žádná karta. Kdo si jej vezme, nebere si, ani nedostane, během tohoto kola hry žádnou pečeť a jeho cílem je kazit předpovědi ostatním, aby dostali trestnou pečeť. Více je popsáno v „Boj o štychy“ a „Udílení trestných bodů“.



Příklad 1:

* Jiří začíná a bere si jednu červenou, dvě modré a jednu zelenou pečeť ze středu stolu. Chce tudíž jeden červený, dva modré a jeden zelený štych.

* Daniel si také bere pečeti: dvě fialové, jednu modrou a tři červené.

* Filip neudělá žádnou předpověď štychů, ale bere si černého mága a postaví jej před sebe. Jeho úkolem je nyní, v tomto kole hry, jednat tak, aby se ostatní toyaryši nemohli zbavit svých vlastních pečeti nebo si dokonce museli vzít černou pečeť.

Bílá pečeť

Bílá pečeť (Žolík) přichází do hry pouze tehdy, pokud již od určité barvy uprostřed stolu neleží žádná pečeť. Chce-li si toyaryš vzít například žlutou pečeť a uprostřed stolu již žádná žlutá pečeť neleží, musí si žlutou pečeť vzít od libovolného jiného toyaryše. Tento toyaryš dostane ihned jako náhradu bílou pečeť ze středu stolu. Bílou pečeť lze v průběhu hry odložit jako žolíka – tj. za jakýkoli získaný štych. Viz také „Boj o štychy“ a „Udílení trestných bodů“.

Příklad 2:

Na řadě je Michal. Chce dva žluté, jeden zelený a jeden modrý štych. Ze středu stolu si nejdříve vezme dvě žluté a jednu zelenou pečeť. Protože ve středu stolu již není k dispozici žádná modrá pečeť, vezme si požadovanou modrou pečeť od Daniela. Daniel jako náhradu dostane bílou pečeť.



Boj o štychy

Tovaryš nalevo od rozdávajícího vynáší kartu pro první štych, tzn., vyloží jednu svou libovolnou kartu, kterou si vybere, lícem nahoru doprostřed stolu. Nyní musí popořadě každý další tovaryš také vyložit jednu kartu lícem nahoru, přičemž musí být dodržena barva první vyložené karty (pokud je to možné) – tzn., každý hráč musí „přiznat“ barvu. Kdo přiznat barvu nemůže, musí vyložit jednu kartu v libovolné barvě nebo vyložit červeného mága (nezapomeňte, že červená karta je trumf).

Kdo dostane štych, aneb či jsou karty ležící uprostřed?

Štych dostane ten tovaryš, který vyložil nejvyšší trumfovou kartu. Není-li v příslušném štychu žádná trumfová karta, získá tento štych tovaryš, který vyložil nejvyšší číslo v prvně vyložené barvě tohoto štychu. Vítěz štychu si bere všechny karty daného štychu a položí si je lícem dolů před sebe. Poté musí odevzdat pečeť v prvně vyložené barvě získaného štychu a položit ji zpět doprostřed stolu. Pak tento tovaryš zahájí další štych libovolnou kartou z ruky.

Získá-li tovaryš štych a nemůže odevzdat žádnou pečeť v příslušné barvě, tak si musí vzít **černou pečeť** ze středu stolu. Každá černá pečeť se na konci kola hry počítá jako **tři trestné body**.

Pozor: Bude-li vyložena jako první karta štychu červená, musí vítěz odevzdat červenou pečeť. Bude-li první vyložená karta jakékoli jiné barvy a štych bude získán červenou barvou, může vítěz štychu odevzdat buď červenou pečeť, nebo pečeť v barvě první vyložené karty. Bílá pečeť je Žolík. Žolík může být odevzdán za štych jakékoli barvy. Protože tovaryš s černým mágem nevlastní žádnou pečeť, položí svůj získaný štych stranou (nedostává žádnou trestnou pečeť) a zahájí další štych kartou dle své volby.

Příklad pro tři různé štychy:

- * Jiří začíná a vykládá fialovou 2 (nyní musí být přiznávána fialová). Daniel přiznává barvu a vykládá fialovou 11. Filip přiznává barvu fialovou 7. Michal nemá žádnou fialovou barvu a vykládá zelenou 12. Danielova fialová 11 vyhrává štych a Daniel odevzdává jednu svou fialovou pečeť.
- * Daniel zahajuje další štych a vykládá žlutou 4. Filip přiznává barvu žlutou 2, Michal žlutou 9 a Jiří má pouze žlutou 10. Jiří vyhrává štych. Protože však Jiří nevlastní žádnou žlutou pečeť, musí si ze středu stolu vzít černou trestnou pečeť.
- * Jiří zahajuje další štych a vykládá fialovou 8. Daniel nemá žádnou fialovou a přebíjí červenou 3. Filip přiznává barvu fialovou 1. Michal nemá žádnou fialovou barvu a vykládá zelenou 8. Daniel vyhrává štych, protože přebíjel červenou. Nyní může odevzdat červenou nebo fialovou pečeť.

Udílání trestných bodů

Jedno kolo hry končí, jakmile byly vyloženy všechny karty z ruky.

Každý hráč, před kterým nyní neleží **žádná pečeť**, získává 0 bodů.

Každá **barevná pečeť**, která ještě leží před tovaryšem, se počítá za **2 trestné body**. Každá **černá pečeť** se počítá za **3 trestné body**. Každá **bílá pečeť** se počítá za **4 trestné body**.

Tovaryš s **černým mágem** dostává maximálně **čtyři trestné body**. Tyto čtyři trestné body jsou však **sníženy o jeden bod za každou černou pečeť**, kterou si ostatní tovaryši museli vzít. Museli-li si ostatní tovaryši vzít například celkem tři černé pečeti, dostane černý mág jeden trestný bod ($4 - 3 = 1$). Rušil-li hru ostatních tak úspěšně, že si tovaryši museli vzít dohromady čtyři či více trestných pečeti, nedostane černý mág žádný trestný ani plusový bod.

Příklad pro vyhodnocení:

Jiří dostane tři body za černou pečeť.

Daniel dostane čtyři trestné body za bílou pečeť.

Filip jako černý mág dostane dva trestné body, protože ostatní tovaryši mají dvě černé pečeti ($4 - 2 = 2$).

Michal dostane 5 trestných bodů, dva za žlutou pečeť a tři za černou pečeť.



Body získané v tomto kole hry se zapíšu a přičtou k již získaným.

Všechny pečeti a černý mág se vrátí zpět do středu stolu. Další tovaryš po směru hodinových ručiček opět rozdává každému tovaryši 15 karet a tovaryš nalevo od rozdávajícího začíná nové kolo hry.

Konec

Takto bude odehráno tolik kol hry, kolik tovaryšů se zúčastní hry.

Pouze při třech tovaryších se hra bude hrát na 6 kol.

Kdo má na konci hry nejméně trestných bodů, vítězí.

Rady a taktika

- Když tovaryš získá štych, musí ihned odevzdat pečeť příslušné barvy. Není dovoleno, odevzdávat pečeť dodatečně.
- V jednom kole hry nemůže být přiděleno více než šest černých pečeti. Měl-li by si tovaryš vzít celkově sedmou černou pečeť v daném kole hry, má štěstí a nedostane žádnou.
- Při předpovídání štychů by měl každý tovaryš myslet na to, že trumfem (červená) může být přebita každá jiná vyložená barva a tak může být odložena buď červená pečeť, nebo pečeť v barvě první vyložené karty.
- Černého mága by si tovaryš měl vzít tehdy, když v jedné či několika barvách má jen několik nebo vůbec žádné karty. Pokaždé, když se nemůže přiznat barvu, lze plány ostatních zmařit správným přebitím nebo vyložením.
- Při hře ve třech je černý mág velmi vyhledávaný a lukrativní. Pokud byste chtěli hru za černého mága ztížit, můžete určit jako základní hodnotu za černého mága pět trestných bodů.
- Pokud chcete hrát delší hru, můžete se ve čtyřech případně v pěti dohodnout na hraní 8 případně 10 kol hry. Tady autor doporučuje po první polovině hracích kol zvednout trestné body za černého mága ze čtyř trestných bodů na pět trestných bodů.

Ještě větší
zábava než
s klasickým
Wizardem!



Překlad: Cauly



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de