

Čarobnjak

⚡ Ken Fisher \ Polina Bivol

👤 10 +

👥 3-6 igrača

🕒 oko 45 minuta

Cilj igre

Upravo ste otvorili portal ka svetu čarobnjaka!

Svake godine, četiri plemena se sastaju kako bi učestvovala na tradicionalnom takmičenju u magiji i snazi! Duhovi, zveri i druga raznovrsna čarobna stvorenja učestvuju na ovom izazovu u nameri da pokažu magiju i moć svog plemena.

Koje pleme će dokazati da ima najbolje čarobnjake i veštice? Uključite se u ovo epsko magijsko takmičenje, ali budite oprezni, mnoge opasnosti i izazovi vrebaju na svakom koraku! Zavirite u budućnost, iskoristite pomoć plemena, i postanite pobjednik ovog nadmetanja!

Komponente



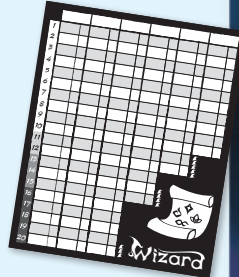
60 karata

U četiri boje (žutoj, zelenoj, crvenoj i plavoj), vrednosti od 1 do 13.



4 Šašavca i 4 Čarobnjaka

(Čarobnjak = W od engleske reči Wizard)



Svitak proročanstva

Postavka

U ovoj magičnoj kartičnoj igri pokušavate da predvidite koliko ćete štihova osvojiti. Na kraju svake runde dobićete poene za tačne predikcije. Tokom igre, runde će se igrati sa sve većim brojem karata, tako da će se igrati i veći broj štihova. Pobjednik je igrač koji osvoji najviše poena na kraju igre!

Pre početka

Najmudriji igrač zapisuje imena igrača na Svitak proročanstva i postaje delilac u prvoj rundi. Nakon svake runde, uloga delioca se pomera na narednog igrača u smeru kretanja kazaljke na satu.

Struktura runde

Svaka runda se sastoji iz 4 faze:

1. Deljenje karata
2. Predviđanje
3. Odigravanje štihova
4. Bodovanje

Šta je štih?

Igrači će odigrati po jednu kartu, jedan za drugim. Ove karte čine jedan štih. Na primer, ako svaki igrač ima po pet karata odigraće se pet štihova.

Tok igre

1. Deljenje karata

U partiji Čarobnjaka, igrači će imati sve veći i veći broj karata u rukama kako runde budu odmicale. U prvoj rundi, igračima će biti podeljena po jedna karta, tako da će odigrati samo jedan štih. U drugoj rundi, dobiće po dve karte, u trećoj tri i tako dalje.

Šta je adut?

Svaka karta u adutskoj boji je adut. Adut pobeđuje karte drugih boja u štihu. Na početku svake runde, utvrđuje se adutska boja.

Od preostalih karata formirajte špil koji ćete postaviti sa strane. Zatim okrenite gornju kartu sa špila i postavite je na njega licem nagore. Ova karta određuje adutsku boju u rundi. Ako se okrene karta Čarobnjak, delilac odlučuje koja boja je adutska (nakon što pogleda svoju ruku) i tu odluku govori ostalim igračima. Ako se okrene karta Šašavac, ne postoji adutska boja u rundi.



U poslednjoj rundi neće biti adutske boje, zato što će sve karte biti podeljene.

Primer

Boris otkriva crvenu 8. Crvena je adutska boja u toj rundi.

2. Predviđanje

Pogledajte karte u svojoj ruci i razmislite koliko štihova možete da osvojite u ovoj rundi. Igrač levo od delioca prvi govori koliko štihova misli da će osvojiti. Zapišite sve predikcije na Svitak proročanstva i pročitajte ih na glas, pre odigravanja prvog štiha, da ih čuju svi igrači.

	Mila	Luka	Boris
1	20	0	-10
2	10	2	10
3		2	
4			
5			

Primer

Mila u trećoj rundi gleda svoje tri karte i predviđa da će osvojiti dva štiha. Luka takođe predviđa da će osvojiti dva štiha, iako je moguće osvojiti samo tri štiha ukupno u ovoj rundi. Boris smatra da neće osvojiti nijedan štih.

3. Odigravanje štihova

Igrač levo od delioca započinje prvi štih i odigrava prvu kartu. Svi ostali igrači odigravaju po jednu kartu, u smeru kretanja kazaljke na satu.

Kada odigravate karte, morate poštovati određena pravila: Ako odigravate prvu kartu u štihu, možete da odigrate bilo koju kartu. Međutim, svi ostali igrači moraju da **isprate boju**. To znači da **moraju** da odigraju kartu **iste boje**, kao što je prva odigrana karta u štihu. Adute i ostale boje možete da odigrate samo ukoliko nemate nijednu kartu zadate boje u ruci. U toku odigravanja štiha, ne menja se zadata boja – uvek je određena prvom odigranom kartom.

Čarobnjaci i Šašavci ne pripadaju nijednoj boji. Oni mogu da se odigraju **uvek**, čak i kada imate zadatu boju u ruci.

Ko osvaja štih?

- Prvi odigrani Čarobnjak osvaja štih.
- Ako nije odigran nijedan Čarobnjak, najveća karta u adutskoj boji osvaja štih.
- Ako nije odigran ni Čarobnjak ni karta adustke boje, najveća karta zadate boje osvaja štih.



Primer

Mila započinje prvi štih sa plavom 5. Luka bi voleo da odigra crvenog aduta, ali mora da odgovori na zadatu boju i odigrava plavu 3. Boris ima plavu 7 u ruci, ali ne želi da osvoji štih, zato umesto toga odigrava Šašavca. Mila osvaja štih.

Ukoliko osvojite štih, postavite ga ispred sebe, licem nadole. Igrač koji je osvojio štih započinje novi, tako što odigrava bilo koju kartu iz svoje ruke. Ukoliko osvojite više štihova u jednoj rundi, postavite ih ispred sebe tako da broj osvojenih štihova bude lako vidljiv svim igračima.

Čarobnjaci i Šašavci

Ako ste započeli štih Čarobnjakom, ostali igrači mogu da odigraju bilo koje karte, uključujući ostale Čarobnjake i Šašavce. Štih osvaja igrač koji je odigrao prvog Čarobnjaka, tj. vi.



Primer

Mila započinje štih Čarobnjakom. Luka može da odigra bilo koju kartu, pa bira zelenu 11. Boris odigrava plavu 7. Mila ponovo osvaja štih i započinje naredni.

Ako ste započeli štih Šašavcem, ostali igrači mogu da odigraju bilo koju kartu, sve dok neki igrač ne odigra Čarobnjaka ili kartu u boji. Ako je odigrao kartu u boji, svi preostali igrači moraju da odgovore na tu boju, ukoliko je imaju. Ako je odigrao Čarobnjaka, ostali igrači do kraja štiha mogu da odigraju bilo koju kartu.



Primer

Mila započinje štih Šašavcem. Luka odigrava crvenu 7. Boris sada mora da odgovori na crvenu boju, tako da igra crvenu 3. Luka osvaja štih.

Šašavci **nikada** ne mogu da osvoje štih, sa **jednim** izuzetkom: Ako se odigraju samo Šašavci u štihi, prvi odigrani Šašavac nosi štih.

4. Bodovanje

Nakon što ste odigrali poslednji štih u rundi, dobijate poene. Ukoliko ste tačno predvideli broj osvojenih štihova, dobijate 10 poena za svaki osvojen štih plus bonus 20 poena za tačnu predikciju. Ukoliko vaša predikcija nije bila tačna, gubite 10 poena za svaki osvojen štih koji je prevazišao vašu predikciju, ili za svaki štih koji vam je falio do predikcije. Dodajte (ili oduzmite) broj poena svom rezultatu iz prethodnih rundi i upišite ukupan rezultat na Svitak proročanstva. Kada završite bodovanje, umešajte sve odigrane karte ponovo u špil, promešajte ga i podelite igračima odgovarajući broj karata za narednu rundu.

Primer

Primer: Mila je uspešno predvidela da će osvojiti dva štiha u trećoj rundi. Dobija 10 poena po osvojenom štihi, plus 20 bonus poena za uspešnu predikciju, što je ukupno 40 poena (10 + 10 + 20). Tom rezultatu dodaje 10 poena osvojenih u prethodnim rundama, tako da sada ukupno ima 50 poena (10 + 40). Luka nije imao uspešnu predikciju, predvideo je da će osvojiti dva štiha, a osvojio je jedan. Sa obzirom da je omanuo za samo jedan štih, gubi 10 poena i sada ukupno ima 0 poena, nakon što je ovih 10 poena oduzeo od prethodnog rezultata. Boris nije želeo da nosi štihove i uspeo je u svojoj predikciji. Dobija bonus od 20 poena, što ga dovodi do ukupnih 40 poena u partiji.

	Mila	Luka	Boris
1	20	0	-10
2	10	2	10
3	50	2	0
4			
5			

Kraj igre

Nastavite da igrate sve do bodovanja u poslednjoj rundi. Odigraćete 10 rundi u partiji sa šest igrača, 12 rundi u partiji sa pet igrača, 15 rundi u partiji sa četiri igrača i 20 rundi u partiji sa tri igrača. Pobjednik je igrač sa najviše poena. U slučaju nerešenog rezultata, izjednačeni igrači dele pobjedu.

Varijanta

Plus/minus jedan: U ovoj varijanti igre, ukupan broj predviđenih štihova ne sme biti isti kao i broj štihova koje ćete odigrati u toj rundi. Na primer, ako se igra pet štihova u petoj rundi, igrači moraju da predvide da će ukupno poneti ili više od pet, ili manje od pet štihova.

