Ken Fisher

Wizard

REGRAS

COMPONENTES

- ◊ 60 Cartas de Personagens
- ◊ 7 Cartas Especiais da Edição de 25 Anos
- ◊ 1 Carta de Símbolos
  (mostra os 4 naipes do jogo)
- ◊ 1 Bloco da Verdade
  (para anotar a pontuação)

ERA UMA VEZ

Há muito tempo, quando a famosa Academia dos Feiticeiros em Stonehenge ainda funcionava, todo aprendiz tinha que treinar suas habilidades mágicas com diversos exercícios. Um destes exercícios era um jogo de cartas chamado **"Wizard"**, que foi projetado para desenvolver os poderes da premonição.

No decorrer dos milênios, todo conhecimento sobre o treinamento de feiticeiros foi perdido e esquecido. Contudo, o jogo de cartas **"Wizard"** foi redescoberto quando o renomado arqueologista alemão Dr. Hensch Stone encontrou um antigo pergaminho escondido nas profundezas das câmaras sob Stonehenge. O pergaminho descrevia as cartas usadas no jogo **Wizard**. Embora os significados mais profundos e arcanos das cartas possam ter se

perdido, as imagens das cartas foram reproduzidas a partir das originais, bem como as regras do jogo, que serão apresentadas aqui.

OBJETIVO

Neste encantador jogo de cartas, cada aprendiz tenta prever o número de vazas que vencerá em cada rodada.

Vaza

Em um jogo de vazas, cada jogador, em sua vez, joga uma única carta aberta no centro da mesa. Este conjunto de cartas formam a "vaza" (um jogo de vaza muito popular no Brasil é o Truco).

Previsões corretas valem pontos e previsões incorretas retiram pontos. O jogador com mais pontos ao final da partida vence e avança mais um passo na jornada para tornar-se um feiticeiro.

PREPARAÇÃO

Um jogador é escolhido para ser o assistente dos aprendizes. Ele recebe o "Bloco da Verdade", preenche-o com os nomes dos jogadores e deverá, durante a partida, anotar as pontuações de cada jogador. Em seguida, ele embaralha e distribui as cartas.

AS CARTAS DE PERSONAGEM

No jogo, há quatro cores (naipes) diferentes:

- Humanos (azuis),
- Elfos (verdes),
- Anões (vermelhos),
- Gigantes (amarelos).

A carta mais forte de um naipe é a “13”, e a mais fraca é “1”.

As quatro cartas de **Feiticeiro** (marcadas com a letra F) são as mais fortes do jogo, mais fortes até mesmo que uma carta “13” e que as cartas trunfo (veja a seção “Trunfo”).

As quatro cartas de **Bufão** (marcadas com a letra B) são as mais fracas do jogo, mais fracas até mesmo do que uma carta “1”.

DISTRIBUINDO AS CARTAS

Em Wizard, a quantidade de cartas distribuídas **aumenta a cada rodada**. Na primeira rodada, apenas uma carta é distribuída a cada jogador, portanto apenas uma vaza será jogada e pontuada.

Na segunda rodada, cada jogador recebe duas cartas e haverá duas vazas. Na terceira rodada, cada jogador recebe três cartas; na quarta, quatro e assim

por diante até a rodada final, quando todas as cartas são distribuídas.

Em cada rodada, as cartas que não foram distribuídas aos jogadores são posicionadas no centro da mesa, viradas para baixo, formando uma pilha que servirá de "estoque". Após cada rodada, a tarefa de distribuir as cartas passa, no sentido horário, para o próximo aprendiz, que reúne e embaralha todas as cartas, **incluindo as do estoque**, e então distribui a quantidade apropriada de cartas para a nova rodada.

TRUNFO

Quando a quantidade apropriada de cartas tiver sido distribuída, a carta de cima do estoque é revelada, permanecendo sobre a pilha do estoque. Esta carta determina a cor trunfo para esta rodada.

Trunfo

Qualquer carta da mesma cor da carta revelada como trunfo em uma rodada. As cartas dessa cor vencerão todas as outras cartas de cores diferentes nesta rodada.

Se um Bufão for revelado, então **não haverá trunfo** nesta rodada. Se um Feiticeiro for revelado, então o aprendiz que distribuiu as cartas nesta rodada pode **escolher a cor trunfo** depois de olhar suas cartas. Ele deve colocar a **Carta de Símbolos** (a carta que mostra os 4 símbolos dos 4 naipes do jogo, sendo 2 na frente e 2 no verso) sob a pilha do estoque, deixando à

mostra **apenas** o símbolo da opção escolhida. Na última rodada, **não haverá trunfo**, pois todas as cartas terão sido distribuídas, não restando nenhuma carta para determinar a cor trunfo.

A PREVISÃO

Após olhar suas cartas, cada aprendiz **prevê quantas vazas ganhará naquela rodada**. Começando com o jogador à esquerda de quem distribuiu as cartas e seguindo em sentido horário, cada aprendiz anuncia a quantidade de vazas que ganhará e o assistente anota aquelas quantidades no Bloco da Verdade, no espaço menor mais a direita de cada jogador. Antes da primeira carta ser jogada, recomenda-se que o assistente leia em voz alta todas as previsões realizadas, e que ele mantenha o bloco ao alcance dos jogadores caso queiram consultar as previsões realizadas.

Quando um jogador ganhar uma vaza, ele coloca à sua frente todas as cartas que formam esta vaza.

DISPUTANDO AS VAZAS

Uma rodada começa com o jogador à esquerda de quem distribuiu as cartas, jogando a primeira carta da primeira vaza. A rodada prossegue no sentido horário. Cada jogador **deve seguir o naipe** se possível.

Seguir o Naipe

Jogar uma carta da mesma cor que a primeira carta jogada.

O naipe da primeira carta jogada precisa **ser seguido** por todos os jogadores durante a vaza: cada jogador precisa jogar uma carta que seja do mesmo naipe da primeira carta da vaza, caso ele possua uma.

Se não conseguir seguir o naipe, ele pode jogar **um trunfo** ou qualquer outra carta. Uma carta de cor diferente só pode ser jogada quando um jogador **não tiver em sua mão nenhuma carta da cor** para seguir o naipe da vaza.

Atenção: cartas de Feiticeiro e Bufão podem ser jogadas **sempre**, independentemente se o jogador consegue ou não seguir o naipe.

A carta mais forte vence a vaza. Um Feiticeiro é sempre mais forte que qualquer outra carta, até mesmo um trunfo. O vencedor leva a vaza, empilhando aquelas cartas viradas para baixo à sua frente e inicia a próxima vaza jogando a carta que escolher da sua mão, virada para cima. **Exceção:** durante a primeira rodada, apenas uma vaza é jogada.

Uma vaza é vencida:

a. pelo **primeiro** Feiticeiro jogado **ou**

b. pela carta **trunfo mais forte**, se nenhum Feiticeiro foi jogado, **ou**

c. pela carta mais forte da **primeira cor jogada**, se nenhum trunfo ou Feiticeiro foi jogado.

Regras especiais para Feiticeiros e Bufões

Se a primeira carta jogada na vaza for um Feiticeiro, **ela vence** aquela vaza. Os outros aprendizes podem jogar qualquer carta. Se mais de uma carta de Feiticeiro for jogada, a vaza é vencida pelo **primeiro** Feiticeiro jogado.

Se a primeira carta jogada na vaza for um Bufão, **qualquer carta** pode ser jogada depois – até algum jogador jogar uma carta numerada ou um Feiticeiro. Se jogar uma carta numerada, os próximos jogadores devem seguir o naipe. Se jogar um Feiticeiro, qualquer carta pode ser jogada depois. Cartas de Bufão sempre perdem, elas não podem vencer uma vaza.

Exceção: se apenas Bufões forem jogados em uma vaza, a carta Bufão que foi jogada **primeiro** vence a vaza. Isto só é possível em partidas com três ou quatro jogadores.

Pontuação

Ao final da rodada, um jogador cuja previsão corresponda à quantidade de vazas que ele ganhou **marca 20 pontos**. Além disso, marca mais **10 pontos adicionais** para cada vaza ganha.

Previsões incorretas custam 10 pontos negativos **para cada vaza ganha a mais ou a menos** que a previsão do jogador.

Veja os exemplos a seguir:

Exemplos:

Rodada 1 - João previu que não ganharia aquela vaza, então anunciou zero. Ele estava correto e recebe 20 pontos. Maria previu que ela ganharia a vaza, mas não ganhou. Ela perde 10 pontos. Pedro também previu que ganharia a vaza e ganhou mesmo, então recebe 30 pontos. (20 pela previsão correta +10 pela vaza).
Ao final da Rodada 1, as pontuações ficam: João 20, Maria -10 e Pedro 30.

Rodada 2 - João previu que ganharia as duas vazas, mas só conseguiu ganhar uma. Como sua previsão não foi correta, ele **não** marca os 20 pontos e perde 10 pontos para cada vaza de diferença. Neste caso, João perde 10 pontos, pois ganhou 1 vaza a menos do que havia previsto. Maria disse que não ganharia nenhuma vaza e estava correta. Ela recebe 20 pontos. Pedro previu que não ganharia nenhuma vaza, mas acabou vencendo uma. Ele perde 10 pontos. Os pontos desta rodada **são somados (ou subtraídos) à pontuação da(s) rodada(s) anterior(es)**. Por exemplo, João agora tem 10 pontos (20 - 10 = 10).

FINAL DA PARTIDA

Existem 60 cartas de personagem no baralho. Os aprendizes jogam até a última rodada, quando todas as cartas terão sido distribuídas. Com 6 jogadores, a última rodada será a 10ª; com 5 jogadores, a 12ª; com 4 jogadores, a 15ª e com apenas 3 jogadores, a 20ª rodada. A rodada final é pontuada e o aprendiz com mais pontos vence a partida.

Em caso de empate, os jogadores dividem a vitória.

VARIANTES

Variantes Jogáveis Com ou Sem as Cartas Especiais

Mais/Menos Um: A quantidade total prevista de vazas ganhas pelos jogadores não pode ser igual ao número de vazas possíveis em uma rodada. Por exemplo: na Rodada 5, a soma das previsões de todos os jogadores não pode ser igual a 5. Após a distribuição das cartas, as previsões são anunciadas ao assistente, normalmente. Se a soma total das previsões for igual ao número da rodada, a última pessoa a ter realizado seu anúncio deve mudar sua previsão.

Previsão Escondida: os aprendizes anotam suas previsões em um pedaço de papel. Depois de todas as previsões terem sido feitas secretamente, os papéis são entregues ao assistente, que as anota no bloco de anotação da verdade. Nesta variante, as previsões dos jogadores não são influenciadas pelas previsões dos jogadores anteriores.

Previsão Secreta: os aprendizes anotam suas previsões em um pedaço de papel. As previsões só são reveladas após o final da rodada.

Variantes Jogáveis Somente Sem as Cartas Especiais

Presciência: na primeira rodada, quando cada jogador recebe apenas uma carta, os jogadores não olham sua carta. Eles erguem a carta à sua frente na altura da testa de forma que todos os outros jogadores vejam o lado da frente da carta. Após todos os aprendizes terem visto as cartas dos outros, mas não a sua, as previsões são realizadas. Todas as outras regras e as rodadas seguintes permanecem inalteradas em relação ao jogo normal.

Unicolor (para três ou quatro jogadores): Cada aprendiz recebe todas as cartas de uma mesma cor, incluindo as cartas Feiticeiro e Bufão. Com apenas três jogadores, uma cor não é utilizada e é devolvida à caixa do jogo. Nesta variante, não há trunfo. Os aprendizes embaralham suas cartas, colocam a pilha à sua frente, virada para baixo, então compram quatro cartas para a primeira rodada. Após a compra os aprendizes fazem suas previsões, aberta ou secretamente, conforme decidido antes do início da partida. Em cada rodada seguinte, os jogadores compram uma carta adicional. Nesta variante, as cores não são importantes para vencer uma vaza. Uma vaza é vencida pela carta de maior número. Caso duas cartas tenham o mesmo número, aquela que foi jogada primeiro vence a vaza. Após cada rodada, as cartas usadas são separadas por cor e devolvidas ao jogador dono da cor em questão. Os aprendizes embaralham todas as suas cartas antes de comprarem a nova mão. Uma partida é jogada em doze rodadas.

JOGANDO COM A EXPANSÃO DE 25 ANOS

CARTAS ESPECIAIS DA EDIÇÃO DE 25 ANOS

A Edição de **25 Anos** de Wizard apresenta **7 novas cartas especiais**, criadas pelo autor em **comemoração** aos 25 anos de lançamento do jogo.

Essas cartas são o **Dragão**, a **Fada**, a **Bomba**, o **Lobisomem**, o **Malabarista**, a **Nuvem** e o **Metamorfo** (que pode ser jogado como um Bufão ou como um Feiticeiro).

As cartas especiais lhe darão **mais opções** no jogo. Isto torna mais difícil prever corretamente as vazas. Para familiarizar-se com elas, você deve, inicialmente, utilizar **apenas algumas** das cartas especiais.

O Metamorfo é o mais fácil de incluir no jogo, então você deve começar por ele. Depois inclua o restante das cartas especiais quando sentir-se pronto. O **Dragão** e a **Fada** devem sempre ser incluídos juntos.

Misture as cartas especiais escolhidas com as 60 cartas de personagem. Como você jogará com mais cartas, haverá pelo menos uma carta restante na última rodada que servirá para determinar a cor trunfo. Fora isto, siga as regras de Wizard **normalmente**.

As cartas especiais são jogadas como qualquer outra carta da mão e possuem os **seguintes efeitos**:

Metamorfo: você sempre pode jogar o Metamorfo, mesmo que consiga seguir o naipe. **Ele vale como um Bufão ou como um Feiticeiro**. Ao jogar o Metamorfo, anuncie qual identidade ele está assumindo e jogue-o com o lado correspondente apontado para o centro da mesa. Após jogar o Metamorfo, trate-o exatamente como o Bufão ou o Feiticeiro, conforme escolhido.

Se o Metamorfo for revelado na determinação da cor trunfo, quem distribuiu as cartas escolhe a cor trunfo (como se um Feiticeiro tivesse sido revelado).

Jogue o Metamorfo, dependendo da situação, como Feiticeiro…

…ou como Bufão.

Dragão: você sempre pode jogar o Dragão, mesmo que consiga seguir o naipe. **O Dragão é a carta mais forte do jogo**. É mais forte até que o Feiticeiro e vence qualquer vaza, com uma exceção (veja as regras da Fada a seguir).

Se o Dragão for revelado na determinação da cor trunfo, quem distribuiu as cartas escolhe a cor trunfo (como se um Feiticeiro tivesse sido revelado).

Se você iniciar uma vaza com o Dragão, aplicam-se as mesmas regras de quando se inicia com um Feiticeiro.

Fada: você sempre pode jogar a Fada, mesmo que consiga seguir o naipe. **A Fada é a carta mais fraca do jogo**. Mais fraca até que o Bufão e perde qualquer vaza em que participe – mas se a Fada e o Dragão estiverem na mesma vaza, **a Fada vence a vaza**!

Se a Fada for revelada na determinação da cor trunfo, não haverá cor trunfo naquela rodada (como se um Bufão tivesse sido revelado).

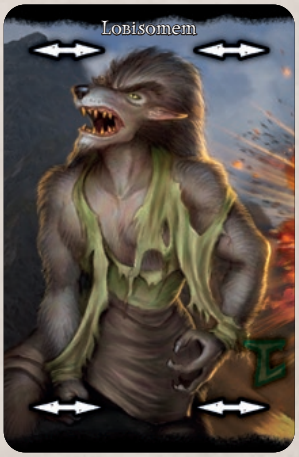
Se você iniciar uma vaza com a Fada, aplicam-se as mesmas regras de quando se inicia com um Bufão.

Bomba: você sempre pode jogar a Bomba, mesmo que consiga seguir o naipe. Uma vaza na qual a Bomba seja jogada **não pode ser vencida por nenhum jogador**. Deixe aquela vaza de lado: ela não pertence a ninguém e não conta para a previsão de nenhum jogador. O jogador que teria ganho a vaza contendo a Bomba inicia a próxima vaza.

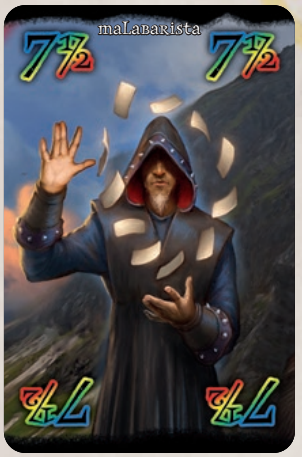
Se a Bomba for revelada na determinação da cor trunfo, não haverá cor trunfo naquela rodada (como se um Bufão tivesse sido revelado).

Se você iniciar uma vaza com a Bomba, aplicam-se as mesmas regras de quando se inicia com um Bufão.

Lobisomem: se você tiver o Lobisomem em sua mão no início de uma rodada, troque-o pela carta que foi revelada para determinar a cor trunfo. Então, escolha a cor trunfo para aquela rodada ou diga "sem trunfo". Apenas depois disto, o primeiro jogador anuncia sua previsão.



Se o Lobisomem for revelado na determinação da cor trunfo, quem distribuiu as cartas escolhe a cor trunfo (como se um Feiticeiro tivesse sido revelado).



Malabarista: você sempre pode jogar o Malabarista, mesmo que consiga seguir o naipe. O valor dele é 7,5 (sete e meio), **portanto mais forte que 7 e mais fraco que 8**. Se jogar o Malabarista em uma vaza, você deve anunciar a todos qual naipe ele terá (pode ser a cor trunfo). Quando aquela vaza tiver terminado, cada jogador deve entregar, simultaneamente, uma das suas cartas da mão, sem revelá-la aos outros jogadores, para seu vizinho da esquerda. Então, cada jogador coloca a carta recebida em sua mão.

A passagem de cartas deve ser realizada mesmo que a Bomba também esteja presente na mesma vaza. Porém, ela não é necessária se o Malabarista for jogado na última vaza de cada rodada.

Se o Malabarista for revelado na determinação da cor trunfo, quem distribuiu as cartas escolhe a cor trunfo (como se um Feiticeiro tivesse sido revelado).

Se você iniciar uma vaza com o Malabarista, a cor anunciada deve ser seguida pelos outros, como de costume.

Nuvem: você sempre pode jogar a Nuvem, mesmo que consiga seguir o naipe. O valor dela é 9,75 (nove e três quartos), **portanto mais forte que 9 e mais fraco que 10**. Se jogar a Nuvem em uma vaza, você deve anunciar a todos qual naipe ela terá (pode ser a cor trunfo). Se a Nuvem estiver entre as vazas que você ganhou ao final de uma rodada, você deve **alterar sua previsão em +1 ou -1**. Se a Nuvem e a Bomba estiverem na mesma vaza, sua previsão não é alterada.

Se a Nuvem for revelada na determinação da cor trunfo, quem distribuiu as cartas escolhe a cor trunfo (como se um Feiticeiro tivesse sido revelado).

Se você iniciar uma vaza com a Nuvem, a cor anunciada deve ser seguida pelos outros, como de costume.

Exemplos: João previu que ganharia três vazas e ele ganhou, porém uma delas possuía a Nuvem. Neste caso, ele deve alterar sua previsão e independentemente se ele alterar para mais ou para menos, receberá -10 pontos. Já Maria, em uma rodada posterior, previu que ganharia cinco vazas e ganhou quatro, porém uma delas com a Nuvem. Neste caso, ela pode alterar sua previsão de cinco para quatro (-1), recebendo 20 pontos por acertar a previsão e mais 10 pontos por vaza ganha, totalizando 60 pontos.

Wizard

CRÉDITOS

Tradução: Gabriel C. Schweitzer
Revisão: Eduardo Cella, Lucas Andrade, Romir G. E. Paulino e Gustavo Lopes
Edição e Produção: Eduardo Cella
Diagramação: Gil Martimiano

Versão Original
© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, 1996-2023

Versão Brasileira
© 2023 PaperGames.
Todos os direitos reservados.

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: **www.papergames.com.br**

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. Regras v1.0 (edição brasileira) e v2.6 (edição AMIGO).