

# WIZARD

## "El mejor juego de cartas del mundo"

Ken Fisher, creador de Superquiz, presenta con orgullo Wizard, el juego de cartas definitivo. Ningún otro juego de cartas combina tanta facilidad de aprendizaje con tantas oportunidades para jugar con destreza. De hecho, es el único juego en el que un jugador experto puede ganar sistemáticamente independientemente de las cartas repartidas. Aunque se trata sin duda de un juego de habilidad, los jugadores jóvenes y/o inexpertos pueden participar en él sin alterar la calidad del juego.

Wizard:

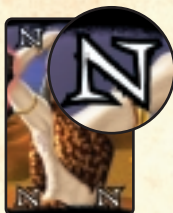
"Alguien dotado de una habilidad excepcional o capaz de lograr algo considerado imposible". -

Diccionario Webster

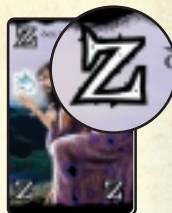
Wizard®: Un juego familiar para 3-6 jugadores, a partir de 10 años.

## Componentes

Una baraja de 60 cartas compuesta por cartas de 4 colores con los números del 1 al 13 más cuatro Magos (Z) y cuatro Bufones (N). Los Bufones son los de menor valor, seguidos por los dos hasta el as, y los Magos los de mayor valor. Se incluye un bloc de puntuación.



Bufon



Magos

## Objetivo del juego

El objetivo es predecir correctamente el número de bazas que ganarás en cada ronda. Recibes puntos por acertar, y la persona con más puntos gana la partida.

## El Reparto

Para determinar quién reparte, se reparte una carta a cada jugador. Reparte la carta más alta. En la primera ronda, cada jugador recibe una carta. En la segunda se reparten dos cartas, en la tercera tres y así sucesivamente. El reparto pasa a la izquierda después de cada ronda y el nuevo repartidor baraja las 60 cartas. Tras el reparto, se da vuelta la siguiente carta para determinar el palo de triunfo. Si la carta que aparece es un bufón, se gira boca abajo y no hay triunfo para esa ronda. Si la carta que sale es un Mago, el que reparte elige uno de los cuatro palos como palo de triunfo. En la última ronda de cada partida, se reparten todas las cartas para que no haya triunfo.

## Apuestas

Cada jugador, por turnos y empezando por la izquierda del jugador que reparte, dice el número de bazas que va a ganar (cero o una en la primera ronda) y el anotador lo anota en el cuaderno de puntuaciones. El número total de bazas pujadas puede o no ser igual al número total de bazas disponibles.

## El Juego

El juego lo comienza el jugador a la izquierda del repartidor. Puede jugar cualquier carta. Los jugadores continúan jugando en el sentido de las agujas del reloj y deben seguir el palo si es posible. Si un jugador no puede seguir el palo, puede jugar cualquier otro palo, incluido el palo de triunfo. Se puede jugar un Mago o un Bufón en cualquier momento, incluso si el jugador tiene una carta del palo que ha salido.

Se gana una baza:

- Por el primer Mago jugado.
- Si no se juega ningún Mago, por el triunfo más alto jugado.
- Si no se ha jugado ningún triunfo, por la carta más alta del palo que haya sido jugada por el jugador que inició la baza. El ganador de la baza es el siguiente en tomar el turno.

## Iniciar Baza con Mago o Bufón

Si la carta que inicia la baza es un Mago, gana la baza y los jugadores pueden jugar cualquier carta que deseen, incluido otro Mago. Si la carta que inicia la baza es un bufón, es una carta nula y el palo para esta ronda lo determina la siguiente carta que se juegue. Los bufones siempre pierden. La única excepción es que si sólo se juegan bufones, el primer bufón que se juegue gana la baza.

## Puntuación

Por acertar el número de bazas ganadas, un jugador obtiene 20 puntos y recibe 10 puntos adicionales por cada baza ganada. Un jugador cuya apuesta sea incorrecta pierde 10 puntos por cada baza de más o de menos.

## Ejemplo de juego y puntuación

### Primera ronda:

Paul apuesta que gana 0 bazas y lo consigue. Puntúa 20. Thomas apuesta que ganará 1 baza, pero no lo consigue. Pierde 10. Marie apuesta que ganará 1 baza y lo consigue. Anota 20 más 10. Total 30 puntos.

### Segunda ronda:

Paul apuesta que ganará 2 bazas, pero sólo gana 1. Pierde 10 puntos. Thomas apuesta que ganará 0 bazas y lo consigue. Gana 20 puntos. Marie apuesta que ganará 0 bazas pero gana 1. Pierde 10 puntos.

|   | Paul | Thomas | Marie |   |    |   |
|---|------|--------|-------|---|----|---|
| 1 | 20   | 0      | -10   | 1 | 30 | 1 |
| 2 | 10   | 2      | 10    | 0 | 20 | 0 |
| 3 |      |        |       |   |    |   |
| 4 |      |        |       |   |    |   |

## Duración del juego

Hay 60 cartas en la baraja. El juego continúa hasta la ronda en la que se reparten todas las cartas. En consecuencia, tres jugadores juegan 20 rondas, cuatro jugadores juegan 15 rondas, cinco jugadores 12 rondas y seis jugadores 10 rondas.

## Anotación de las bazas

Antes de empezar a jugar, el anotador debe anunciar por cuántas bazas ha apostado cada jugador. Cada jugador debe tener a la vista las bazas ganadas. A algunos jugadores les resulta útil utilizar monedas o fichas de póquer para indicar el número de bazas apostadas. De este modo, todos los jugadores pueden ver fácilmente cuántas bazas necesita cada uno.

## Bidding variations

- Apuesta oculta:** Todos los jugadores revelan simultáneamente sus apuestas.
- Apuesta Oculta:** Todos los jugadores anotan su apuesta. Una vez jugadas todas las manos, se revelan las apuestas.
- Regla opcional:** Si el último jugador en apostar tiene la puntuación más alta, no puede apostar para que las apuestas queden "iguales". Una apuesta "igualada" es cuando el total de bazas apostadas es igual al total de bazas disponibles. Esto significa que alguien debe perder puntos después de jugar una mano porque se han ofrecido más o menos bazas de las que hay disponibles. Esta regla no se aplica si hay empate en el liderazgo.