# WIZARD®

*“El más fabuloso juego de cartas del mundo”*

Ken Fisher, el creador del “Superquiz” orgullosamente presenta WIZARD, el último grito en juego de cartas. Ningún otro juego de cartas combina tanta facilidad de aprender con tanta oportunidad de habilidad en un juengo. En realidad, es el único juego en que un jugador experto puede constantemente ganar a pesar de las cartas dadas. Aunque definitivamente es un juego de habilidad, jugadores jóvenes y/o inexpertos pueden participar sin perturbar la calidad del juego.

**“WIZARD”** (As): *“Una persona dotada de excepcional habilidad o capaz de conseguir algo que se considera imposible.”* Diccionario “Webster”

**WIZARD:** Un juego para la familia, de 3 a 8 jugadores. De 10 anos de edad y mayores.

## MATERIALES:

Un mazo con 60 cartas compuesta de un juego de baraja normal más cuatro WIZARDS y cuatro “Jesters” (Bufones). Los “Jesters” (Bufones) tienen menos valor, seguidos por el Dos hasta el As, los WIZARDS tienen el valor más alto en puntos. Un bloque de papel para llevar el puntaje está incluido.

## PROPOSITO DEL JUEGO:

EL propósito es el de correctamente predecir el número de trucos (“tricks”) que sacarás en cada ronda. Recibes puntos por acertar y la persona con más puntos gana el juego.

## EL REPARTO:

Para determinar un repartidor, una carta es repartida a cada jugador. Quien tenga la carta más alta reparte. En la primera repartida, cada jugador recibe una carta. Dos cartas son entregadas en la segunda repartida, tres en la tercera y asi sucesivamente. El reparto pasa al próxima jugador a la izquierda después de cada ronda. Después de hecho el reparto la carta siguiente a salir determina el palo triunfo de la partida (“trump suit”). Si esa carta es un “Jester” (Bufón), esta partida no tendrá un palo triunfo (“trump suit”). Si la certa es un WIZARD, el repartidor elige uno de los cuatro palos como palo de triunfo de la partida. El repartidor puede examinar sus cartas antes de determinar el palo. En la última partida de cada juego, todas la cartas son repartidas, por lo tanto no habrá ningún palo triunfo.

## APUESTAS:

Cada jugador, empezando por el lado izquierdo del repartidor, determina el número de trucos que el o ella apostarán (cero o uno en la primera vuelta) y el enumerador toma nota en los papeles de llevar el puntaje. El número total de trucos (“tricks”) marcados puede ser o no ser igual al número total de trucos disponibles.

## EL JUEGO:

El juego empieza por el lado izquierdo del repartidor. Cualquier carta puede salir. Los jugadores siguen jugando en el sentido de las agujas del reloj y si es possible deben seguir el palo. Existen dos excepciones para esta regla. Un WIZARD o un “Jester” (Bufón) pueden ser jugados EN CUALQUIER MOMENTO.

### Se gana una partida:

(a) por el primer WIZARD jugado.

(b) si ningún WIZARD es jugado, por el más alto de los triunfos jugados.

(c) si ningún triunfo es jugado, por las carta más alta del palo (“suit”) sali do.

El ganador de esa partida liderea.

## SALIR CON “WIZARDS” O “JESTERS” (BUFONES)

Si la carta que sale es un “Wizard” esta gana la partida y los demás jugadores pueden jugar la carta que quieran, incluyendo otro “WIZARD.” Si la carta que sale es un “Jester” (Bufón) la carta está nula. El palo (“suit”) para la ronda es determinado por la próxima carta jugada. “Jesters” (Bufones) siempre pierden. La única excepción a esta regla es si solamente “Jesters” salen en una partida. El primer “Jester” (Bufón) jugado gana el truco (“trick”).

## PUNTAJE

Por predecir correctamente el número de trucos apostados, un jugador marca 20 puntos y recibe 10 puntos adicionales por cada truco apostado. Un jagador que prediga incorrectamente pierde 10 puntos, por haber predicho un truco de más o de menos que los que salieron en la partida.

## DURACION DEL JUEGO

El mazo tiene 60 cartas. El juego continua hasta la ronda en que todas las cartas fueron repartidas. Por lo tanto 3 jugadores juegan 20 ronda, 4 jugadores juegan 15 ronda, 5 jugadores juegan 12 ronda y 6 jugadores juegan 10 ronda.

## NO PERDER DE VISTA LOS TRUCOS

Antes que el juego empiece el enumerador debe decir cuantos trucos cada jugador predijo. Cada jugador también debe mantener los trucos que haya ganado a la vista de los demás . Algunos jugadores prefieren usar monedas o fichas de póquer para mostrar el número de partidas que se están apostando. Eso permite que todas los jugadores puedan ver rápidamente, cuantos trucos cada jugador necesita.

## VARIACIONES DE APUESTAS

1. Apuesta Secreta: Todos los jugadores simultáneamente revelan sus apuestas.

2. Apuesta Revelada Atrasada: Todos los jugadores marcan sus apuestas. Después que se jugó la ronda las apuestas son reveladas.

## ADVERTENCIA:

**Este juego crea habito de dependencia.**