



Wizard

Diseñado por Ken Fisher

3-6 Jugadores / 10+ / 45 minutos

Reglas a la JcK por Ketty Galleguillos (jugandoconketty@gmail.com / www.ick.cl)

El objetivo del juego es predecir correctamente la cantidad de bazas que obtendrás cada ronda.

RONDA

Fase 1: Preparación de la ronda

Fase 2: Apuestas

Fase 3: Juego

Fase 4: Puntaje

FASE 1: PREPARACION RONDA

Selección del repartidor inicial: Cada uno toma una carta. Quien saque la mayor será el repartidor. En las siguientes rondas el repartidor pasará al jugador de la izquierda.

- Se barajan las 60 cartas.
- Entrega 1 carta a cada jugador en la primera ronda, 2 en la segunda y así sucesivamente.
- **TRIUNFO DE LA RONDA:**
 - Da vuelta la carta superior para determinar el triunfo de la ronda.
 - Jester → regrésalo al mazo, no habrá triunfo esa ronda
 - Wizard → El repartidor escoge cual de las cuatro pintas será triunfo.
 - Ultima ronda → Se reparten todas las cartas por lo que no hay triunfo.

FASE 2: APUESTAS

- Comenzando por el jugador inicial (izquierda del repartidor) cada uno anuncia cuantas bazas cree que ganará.
- La suma de bazas puede ser igual o distinta a la cantidad de manos de la ronda.

VARIANTES:

- Apuesta simultánea: Cada jugador anota su apuesta y las revelan simultáneamente.
- Apuesta Oculta: Cada jugador anota su apuesta y se revelan una vez jugadas todas las manos.
- Regla Opcional: Si el último en anunciar su apuesta es el jugador con más puntaje, dicho jugador no puede anunciar una apuesta que haría que el total de bazas sea igual al total de manos de la ronda (alguien perderá puntos obligatoriamente). Esto no aplica si hay empate en el primer lugar.

FASE 3: JUEGO

- El jugador inicial bota cualquier carta.
- En sentido horario los demás jugadores deben seguir la pinta mandatoria, ie, la pinta jugada por el jugador inicial, si es que les es posible.
- Si no puede seguir la pinta → puede jugar cualquier carta, incluso un triunfo.
- Si la carta mandatoria es un Wizard → ganará la baza. Los demás jugadores pueden jugar cualquier carta.
- Si la carta mandatoria es un Jester = nulo → La pinta mandatoria será determinada por la siguiente carta jugada.



Jester/Wizard → Pueden ser jugados en cualquier momento, incluso si se tienen cartas de la pinta mandatoria.

GANADOR DE LA MANO

- Primer Wizard jugado
- No hay Wizard → Triunfo más alto.
- No hay Triunfos → Pinta mandatoria más alta.

En general:

Jester (N) < 2 < 3 < < 12 < 13 < 1 < Wizard (Z)

El ganador de la baza comienza la nueva mano.

Nota

4 pintas del 1 al 13, 4 wizards, 4 jesters.

Los Jester siempre pierden, a menos que sólo se jueguen Jesters en cuyo caso ganará el primero en ser jugado.

FASE 4: PUNTAJE

Predicción correcta	→	20 PV	+	10 PV x cada baza
Predicción incorrecta	→	0 PV	-	10PV x cada baza que le sobre o falte

FIN DEL JUEGO

El juego continúa hasta que se juegue la ronda en la que se reparten las 60 cartas. El jugador con más PV será el ganador.

Nota: las bazas ganadas deben permanecer a la vista.

Sugerencia: usar fichas (póker, monedas) para hacer más evidente cuantas bazas apostó cada uno.