

Wizard Camelot Edition®

Creat per Ken Fisher

Publicat per U.S. Games Systems, Inc.

Un joc familiar per a 3-6 jugadors, de 8 anys o més.

MATERIALS

- Una baralla de 60 cartes que consisteix en el següent:
 - 52 cartes estàndard excepte els quatre 2 = 48 cartes (cada pal conté 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Jack, Queen, King, Ace).
 - 12 cartes especials (4 Jesters, 4 Wizards, 1 Holy Grial, 1 Excalibur, 1 Merlin, 1 Morgan le Fay).
- Un full d'anotacions

DEFINICIONS

Mà: Col·lecció de cartes que es reparteixen a un jugador.

Posició del jugador: El jugador a l'esquerra del distribuïdor és el jugador 1 (senar). El jugador a l'esquerra del jugador 1 és el jugador 2 (parell). El jugador a l'esquerra del jugador 2 és el jugador 3 (senar), i així successivament. El guanyador d'una basa és el jugador 1 (senar).

Una ronda és una carta jugada des de la mà de cada jugador. Quan s'han jugat totes les cartes d'una mà, s'anoten les puntuacions corresponents. Per exemple, si 4 jugadors juguen les següents cartes: 3 ♠, 8 ♣, 6 ♠, Jack ♠, això constitueix una "ronda". Jugues una ronda per guanyar una basa. Jack ♠ guanyaria aquesta basa.

Basa: Una basa és una ronda guanyada.

Triomf: Al final del repartiment de les cartes, el triomf es determina per la següent carta que es presenta cara amunt sobre el paquet restant de cartes.

Si es presenta una carta d'un pal (♠ pica, ♥ cor, ♦ diamant, ♣ trèvol), aquest pal és triomf per a la mà. Si la carta que apareix és un Jester, la mà es juga Sense Triomf. Si apareix qualsevol altra carta especial, el distribuïdor tria un dels quatre pals com a triomf. **(No es pot triar Sense Triomf).**

OBJECTE DEL JOC

Predir correctament el nombre exacte de bases que guanyaràs. Reps punts per encertar i perds punts per equivocar-te. El jugador amb més punts guanya el joc.

DISTRIBUCIÓ

Per a determinar el primer distribuïdor, a cada jugador se li reparteix una carta. El jugador amb la carta de més valor serà el primer repartidor.

A la primera mà, cada jugador rep una carta. Es reparteixen dues cartes a la segona mà, tres a la tercera i així successivament. El torn de distribució passa al jugador de l'esquerra després de cada mà i el nou distribuïdor barreja les 60 cartes abans de repartir-les.

Després de la distribució, la següent carta es gira cara amunt per determinar el pal de triomf i es col·loca a la part superior del paquet de cartes restants.

Hi ha 60 cartes a la baralla. Amb tres jugadors hi ha **20** mans, amb quatre jugadors **15** mans, amb cinc jugadors **12** mans, i amb sis jugadors **10** mans. Totes les cartes es reparteixen en l'última ronda, de manera que la mà es juga Sense Triomf.

LES 12 CARTES ESPECIALS

Jester: Típicament perd amb dues excepcions: si només els Jesters (fins i tot quan Merlin es juga com a Jester) es juguen en una ronda, el primer Jester jugat guanya la basa. Si només Jesters i Excalibur es juguen en una ronda, el primer Jester jugat guanya la basa.

Wizard: Normalment guanya quan es juga durant una ronda amb les excepcions següents:

- Si més d'un Wizard (incloent Merlin si es juga com a Wizard) es juga en una ronda, el primer Wizard jugat guanya.
- Si Morgan le Fay és jugat, Wizard perd.
- Si el Holy Grial es juga des de la posició d'un jugador parell, Wizard perd.

Holy Grial: Si es juga des d'una posició de jugador parell (2a, 4a o 6a posició) durant una ronda, guanya la basa sobre qualsevol altra carta, incloent Morgan le Fay. El jugador que guanya la basa rep 20 punts addicionals si la seva predicció també és correcta.

Si el Holy Grial es juga des de la posició d'un jugador senar (1a, 3a o 5a posició) és una carta nul·la i SEMPRE perd la basa. No obstant això, el jugador que guanya la basa que conté el Holy Grial rep 20 punts addicionals amb la condició que també compleixi la seva predicció.

* Per ajudar al marcador, la basa que conté el Holy Grial s'ha d'identificar col·locant la carta del Holy Grial cara amunt a la part superior de la basa. Això permet al marcador identificar fàcilment el jugador a qui se li atorgaran 20 punts addicionals si també la seva predicció és correcta.

Excalibur: Sempre perd. Anul·la la basa (el guanyador de la basa no pot comptar-la com una basa guanyada).

Merlí: Es pot jugar com un Wizard o un Jester, que s'ha de declarar quan es juga.

Morgan le Fay: La carta més poderosa que normalment guanya la basa. Excepció: Morgan le Fay perd quan la carta del Holy Grial es juga des d'una posició de jugador parell.

LICITACIÓ

Cada jugador al seu torn començant a l'esquerra del distribuïdor, jugador 1 (senar), indica el nombre de bases que guanyarà (zero o una en la primera mà) i l'annotador ho registra en el marcador. La licitació continua en ordre en sentit horari. Quan es reparteixen més de quatre cartes a cada jugador, el nombre total de bases demanades no pot ser igual al nombre total de bases disponibles a menys que l'últim licitador ho faci demanant zero.

EL JOC

La jugada comença a l'esquerra del distribuïdor amb el jugador 1 (senar). Qualsevol carta pot ser jugada. Els jugadors continuen jugant en sentit horari i han de seguir el pal de la primera carta, si és possible, o jugar una carta especial. Si un jugador no pot seguir el pal, pot jugar qualsevol altra carta. El guanyador de la basa iniciarà la següent ronda i es considera jugador 1 (senar). El jugador a l'esquerra del jugador 1 es converteix en jugador 2 (parell), i així successivament.

SEGUIMENT DE LES BASES

Abans de començar la partida, l'annotador ha d'anunciar quantes bases han estat demanades per cada jugador. Cada jugador ha de mantenir a la vista les bases guanyades perquè altres jugadors les vegin. Les bases nul·les s'han de deixar de banda, ja que no compten com a bases guanyades. Alguns jugadors troben útil utilitzar rodes de licitació, monedes o fitxes de pòquer per indicar el nombre de bases demanades. Això permet a tots els jugadors veure quantes bases necessita cada jugador per complir la seva predicció.

PUNTUACIÓ

Per guanyar punts, has de complir la teva predicció **exacta**. No pots estar per sobre o per sota de la teva oferta. Reps 20 punts per complir la teva predicció. També reps 10 punts per cada basa que facis si la teva predicció és correcta. **Dedueixes 10 punts per cada basa per sobre o sota de la teva oferta**. L'annotador ha d'estar atent a l'atorgament de punts per possessió de la carta del Holy Grial i per a les prediccions correctes de ZERO bases com s'assenyala a continuació.

ZERO BASES

Si es reparteixen quatre o menys cartes a cada jugador:

El jugador ofereix zero i no pren cap basa, el jugador ha fet la seva oferta correctament. El jugador suma 20 punts.

Si es reparteixen més de quatre cartes a cada jugador:

El jugador ofereix zero i no pren cap basa, el jugador ha fet la seva oferta correctament. El jugador suma 25 punts. **Excepció: vegeu "Última mà" a continuació.**

Última mà de la partida:

El jugador ofereix zero i no pren cap basa, el jugador ha fet la seva oferta correctament.

El jugador anota 20 punts més el nombre de cartes que es reparteixen a cada jugador:

Si 3 jugadors: $20 + 20 = 40$ punts

Si 4 jugadors: $20 + 15 = 35$ punts

Si 5 jugadors: $20 + 12 = 32$ punts

Si 6 jugadors: $20 + 10 = 30$ punts

Exemples d'una partida de tres jugadors:

- Primera mà (una carta lliurada a cada jugador): PAUL demana 0 i compleix. Anota 20 punts. THOMAS demana 1 basa, però no l'aconsegueix. Perd 10 punts. MARIE demana 1 basa i compleix. Ella anota 20 punts per predir exactament, més 10 punts per la basa, per a un total de 30 punts.
- Cinquena mà (cinc cartes lliurades a cada jugador): THOMAS demana 2 bases, però només aconsegueix 1. Perd 10 punts. MARIE demana 0 bases i compleix. Anota 25 punts. PAUL demana 3 bases, però en fa 1. Perd 20 punts.
- Vintena mà (vint cartes lliurades a cada jugador): MARIE demana 11 bases i compleix. Ella puntua $20 + 110 = 130$ punts. PAUL demana 10 bases, però només en fa 9. Perd 10 punts. THOMAS demana 0 bases i compleix. Anota 20 punts per predir exactament, més 20 punts perquè és l'última mà, per un total de 40 punts.

BASES GUANYADORES & EXEMPLE DE JOC

Tots els exemples següents són amb quatre jugadors amb el pal de diamants com a triomf.

Es guanya una basa:

- Per la carta més alta del pal de sortida si no es juguen cartes especials o cartes de triomf. Per exemple: 8 ♣, K ♣, A ♥, 4 ♣. El K ♣ guanya la basa. (Un jugador no té trèvols i juga A ♥)
- Per la carta de triomf més alta jugada si no es juguen cartes especials. Per exemple: 8 ♣, K ♣, A ♦, 4 ♣. L'A ♦ guanya la basa. (Un jugador no té trèvols i triomfa amb A ♦)
- Jugant el primer Wizard, inclosa la carta Merlin jugada com a Wizard. (Si no es juga ni la carta Morgan le Fay ni la carta Holy Grial en una posició de jugador parell). Per exemple, 8 ♣, A ♦, Wizard, 4 ♣. El Wizard guanya la basa.
- Jugant la carta de Morgan le Fay si la carta del Holy Grial no es juga en una posició de jugador parell. Per exemple: Wizard, A ♠, Holy Grial, Morgan le Fay. Morgan le Fay guanya la basa. El Holy Grial està en posició de jugador senar (posició 3).

- e. Jugant la carta del Holy Grial des d'una posició parell de jugador. Per exemple 4 ♦, A ♦, Wizard, Holy Grial. El Holy Grial guanya perquè la carta del Holy Grial es juga des d'una posició de jugador parell (posició 4).
- f. Jugant el primer Jester si només es juguen els Jesters.
- g. Jugant el primer Jester si només es juguen Jesters i Excalibur.

Hi ha una situació en què cap jugador guanya o perd cap punt per a la ronda:

A la primera mà només hi ha una "ronda" de joc. Independentment del nombre de jugadors i independentment de quines ofertes es facin, si la carta "Excalibur" es juga la "ronda" s'anul·la. Això fa que cap jugador perdi ni guanyi punts en el marcador.

INICIAR JUGADA AMB CARTES ESPECIALS

- Si la carta inicial és **Morgan le Fay**, guanya la basa a menys que la carta del Holy Grial es jugui des d'una posició de jugador parell. La resta de jugadors poden jugar qualsevol carta.
- Si la carta inicial és **Merlin**, el jugador ha de declarar-la com a Wizard o Jester quan es juga, i s'apliquen les regles d'aquesta carta.
- Si la carta inicial és **Excalibur**, és una carta nul·la i perd. La següent carta es considera la carta principal i el pal s'ha de seguir si és possible, o jugar una carta especial. La basa s'anul·la i no es compta.
- Si la carta inicial és el **Holy Grial**, és una carta nul·la perquè s'ha jugat des d'una posició de jugador senar. La següent carta es considera la carta principal i el pal s'ha de seguir si és possible o jugar una carta especial.
- Si la carta inicial és un **Wizard**, sempre que no es juguin ni Morgan le Fay ni el Holy Grial (des d'una posició parell), guanya la basa. Els jugadors restants poden jugar qualsevol carta que desitgin, inclòs un altre Wizard.
- Si la carta inicial és un **Jester**, és una carta nul·la i el pal per a aquesta ronda ve determinat per la següent carta jugada. Els jugadors han de seguir el seu pal si és possible. Quan només es juguen els Jesters, el primer Jester jugat guanya la basa. Si només es juguen Jesters i Excalibur, el primer Jester jugat guanya la basa.