

ČARODĚJ

Hráči: 3–6 učedníků

Věk: 10+

Herní doba: 45 minut

Kdysi dávno v zapomenutých časech...

Učedníci ze všech krajů se scházeli ve slavné Akademii kouzel ve Stonehenge, aby zde zlepšili své kouzelnické schopnosti hraním hry Čaroděj. Postupem času byl tento význam hry zapomenut, zůstala však zábavná hra, kterou hrají lidé ze všech koutů světa.

Před několika lety objevil anglický archeolog Hensh Stone, Ph.D., na jednom z nalezišť starověký pergamen. Z něj vyplývá, že Čaroděj měl původně rozvíjet dar prorocství. Tato pravidla vycházejí z tohoto historického svitku.

Komponenty



60 karet

4 sady karet očíslované od 1 do 13 ve žluté, červené, modré a zelené barvě



4 šašky (š) a 4 čarodějové (W)



Tabulka pravdy

Váš úkol

V této magické karetní hře se stanete kouzelnickými učedníky, kteří se budou snažit uhodnout, kolik štychů se jim podaří sebrat v rámci daného kola. Pokud bude vaše předpověď správná, na konci každého kola obdržíte body zkušenosti. V každém dalším kole dostanete více karet, a budete tedy hrát více štychů. Na konci hry se hráč s nejvíce body zkušenosti stane vítězem a bude oslavován jako nejschopnější učedník.

Co je to štych?

Každý hráč v každém tahu zahraje jednu kartu. Dohromady tyto karty tvoří tzv. štych (spisovně též zdvih nebo vzatek). Má-li například každý hráč v ruce pět karet, bude se hrát pět štychů.

Před hrou

Nejmoudřejší hráč napíše jména všech hráčů do tabulky pravdy a bude v prvním kole rozdávát karty. Role rozdávajícího se v každém kole posune o jednu pozici po směru hodinových ručiček.

Průběh kola

Každé kolo ve hře Čaroděj je složeno ze čtyř fází:

1. Rozdání karet
2. Odhad počtu sebraných štychů
3. Hraní štychů
4. Zisk bodů zkušenosti

1. Rozdání karet

Ve hře Čaroděj bude hráčům v každém kole rozdáno o jednu kartu více než v tom předchozím. V prvním kole hráči dostanou jen jednu kartu a zahrají tak jen jeden štych. Ve druhém kole dostanou dvě karty, ve třetím tři a tak dále.

Balíček zbylých karet dají hráči na bok herní oblasti a horní kartu z něj otočí a položí ji navrch balíčku. Otočená karta určuje pro dané kolo barvu trumfů. Pokud místo barevné karty hráči otočí čaroděje, podívá se rozdávající hráč na své karty v ruce a poté zvolí barvu trumfů a řekne ji nahlas ostatním. Pokud hráči otočí šaška, bude se dané kolo hrát bez trumfů.

Co je to trumf?

Trumf je každá karta v trumfově barvě. Trumf je vyšší než jakákoli karta jiné barvy. Na začátku každého kola bude určena nová trumfová barva.

Příklad:

Pavel otočil červenou osmičku. Pro dané kolo je tak trumfovou barvou červená.



V posledním kole rozdáte všechny karty mezi hráče, takže poslední kolo hry se bude hrát bez trumfů.

2. Odhad počtu sebraných štychů

Hráči se podívají na karty ve svých rukách a poté každý z nich zahlásí odhad, kolik štychů v daném kole sebere. Hlásit začínají od hráče po levici rozdávajícího hráče a pokračují po směru hodinových ručiček. Zapište odhady všech hráčů do tabulky pravdy a nahlas je přečtete tak, aby je každý slyšel předtím, než zahájíte první štych.

	Jeník	Bára	Pavel			
1	20	0	10	1	30	1
2	10	2	10	0	20	0
3		2		2		0
4						
5						

Příklad:

Jeník se ve třetím kole podívá na své tři karty a zahlásí, že sebere dva štychy. Bára si také myslí, že uhraje dva, a to i přesto, že celkem se v kole odehrají jen tři štychy. Pavel odhaduje, že neuhraje nic.

3. Hraní štychů

Tím, kdo vynesel první kartu prvního štychu, je hráč po levici rozdávajícího hráče. Hráči poté pokračují po směru hodinových ručiček tak, aby každý zahrál jednu kartu.

Při zahrávání karet je nutné dodržovat následující pravidla: První hráč může v rámci štychu vynést libovolnou kartu. Ostatní hráči ale musí ctít barvu. To znamená, že pokud mohou, musí zahrát kartu stejné barvy, jakou má první karta ve štychu. Trumfy nebo karty jiné barvy mohou zahrát jen v případě, že v ruce nemají kartu požadované barvy. V průběhu jednoho štychu se barva, kterou je třeba dodržovat, nikdy nemění.

Čaroděje a šašky ale můžete zahrát kdykoli – tedy i pokud v ruce máte kartu požadované barvy: žádnou barvu totiž nemají.

Kdo vyhrává štych?

- První čaroděj zahráný v rámci daného štychu.
- Pokud nebyl zahrán čaroděj, vyhrává nejvyšší zahraná karta trumfově barvy.
- Pokud nebyl zahrán čaroděj ani žádný z trumfů, vyhrává nejvyšší karta barvy, kterou měla první karta vnesená v rámci štychu.



Příklad:

Jeník zahájil první štych vynesemím **modré 5**. Bára by nejraději zahrála některý z červených trumfů, ale musí dodržovat barvu, a tak zahraje **modrou 3**. Pavel má sice v ruce **modrou 7**, ale štych vyhrát nechce, a tak zahraje **šaška**. Štych tak vyhrává Jeník.

Hráč, který vyhraje štych, položí získané karty před sebe na hromádku lícem dolů. Poté tento hráč zahraje další štych vynesemím libovolné karty z ruky. Pokud hráč v rámci kola vyhraje více štychů, měl by je pokládat před sebe tak, aby bylo jasně patrné, kolik jich dosud vyhrál.

Čarodějové a šašci

Pokud hráč jako první kartu štychu vynesou čaroděje, mohou ostatní hráči v rámci štychu zahrávat jakékoliv karty, i další čaroděje či šašky. Štych pak vyhrává první zahrany čaroděj (tedy čaroděj zahrany prvním hráčem).



Příklad:

Jeník zahájí štych vynesemím **čaroděje**. Bára tak může zahrát jakoukoliv kartu a zvolí **zelenou 11**. Pavel zahraje **modrou 7**. Štych tak opět vyhrává Jeník a bude v dalším kole začínat.

Pokud hráč zahájí štych šaškem, mohou ostatní hráči zahrávat jakékoliv karty, dokud některý z nich nezahraje jinou kartu než šaška. Je-li první takovouto kartou barevná karta, musí ostatní hráči tuto barvu do konce štychu ctít. Je-li první takovouto kartou čaroděj, mohou následující hráči hrát karty libovolné barvy.



Příklad:

Jeník začne **třetí štych** vynesemím **šaška**. Bára zahraje **červenou 7**. Pavel musí ctít barvu a zahraje **červenou 3**. Štych vyhrává Bára.

Šašek **vždy** prohraje štych, až na následující výjimku: Pokud by **všechny** karty zahrané ve štychu byly šašci, štych získá **první** zahrany šašek.

4. Zisk bodů zkušenosti

Poté, co hráči odehráli všechny karty, které měli v ruce, dojde k rozdělování bodů zkušenosti. Pokud hráč **přesně** trefil svůj odhad, **získá** 10 bodů za každý sebraný štych plus 20 bodů jako odměnu za to, že tipoval správně. Pokud hráč odhadl nepřesně, **ztrácí** 10 bodů za každý štych, o který sebral více nebo méně, než byl jeho odhad. Hráči si přičtou body k těm, které již v rámci hry získali (či si je případně odečtou), a nové skóre zapíšíou do tabulky pravdy.

	Jeník	Bára	Pavel
1	20	0	-10
2	10	2	10
3	50	2	0
4			
5			

Příklad:

Jeník tipoval, že ve **třetím kole sebere dva štychy**, a sebral právě **dva štychy**. Získá tak **10 bodů** za každý ze svých sebraných štychů plus **20 bodů** jako odměnu za správný odhad, což dohromady dělá **40 bodů** ($10 + 10 + 20$). Přičte si je k **10 bodům**, které doposud ve hře získal, a má tak nyní **50 bodů** ($10 + 40$). Bára také nahlásila, že sebere **dva štychy**, ale sebrala jen **jeden**. Jelikož se tedy ve svém odhadu **zmýlila** o **jeden štych**, ztrácí **10 bodů**. Poté, co je odečte od do té doby získaných bodů, je na **nule**. Pavel **nechtěl sebrat žádný štych** a to se mu také podařilo, čímž splnil svůj odhad. Získává tak **20 bodů**, které přičte ke svým dříve získaným bodům, a má jich nyní celkem **40**.

Konec hry

Hráči hrají do té doby, než si rozdělí body zkušenosti za poslední kolo. V šesti hráčích se hraje na 10 kol, v pěti na 12, ve čtyřech na 15 a ve třech na 20. Učedník, který získá nejvíce bodů zkušenosti, se stává vítězem hry. Pokud má více hráčů na prvním místě stejně bodů, má hra více vítězů.

Varianty

Plus/minus jedna: V této variantě **nesmí** být celkový součet štychů nahlášených hráči stejný, jako je počet štychů, které budou v daném kole zahrány. Pokud tedy hráči například budou v pátém kole hrát pět štychů, musí součet štychů nahlášených pro dané kolo činit méně nebo více než pět.

Česká verze - REXHRY

Překlad: Martin Hrabálek
 Grafická úprava: Vladimír Smolík
 Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová
 Redakce: Ondřej Kurka

Poznámka vydavatele: Logo na rubu karet a logo na bodovacím bloku je v angličtině z důvodu mezinárodního tisku, při kterém je vytištěna pouze jedna verze karet a bloků pro všechny jazykové verze.