

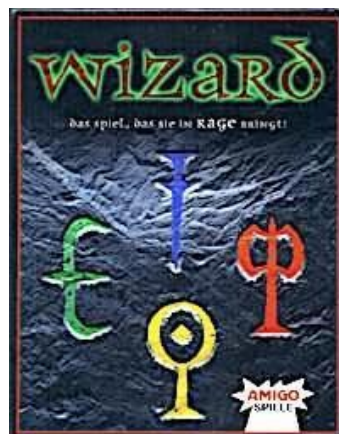
巫师

游戏人数：3 至 6

游戏年龄：10 岁及以上

游戏时间：45 分钟

游戏组件：60 张魔法卡，1 本真言册，1 本规则书



很久很久以前……

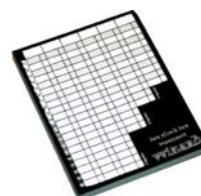
传说在古代英国的巨石阵，有一个非常有名的巫师学院。学院中的学徒必须进行各种各样的竞赛，来锻炼巫师们的法术能力。而且这类竞赛据说能开发并增强巫师学徒的预知天赋。然而过了很多年以后，这种神秘的竞赛规则失传了。保留下来的，只是一些经常在旅馆里面那些工人，农民，士兵们供娱乐消遣的纸牌游戏。直到后来，一位非常著名的英国考古学家——Hensch 博士来到了巨石阵。经过多年对巨石阵的考古研究，他在一个古老的拱顶上发现了一张失落的羊皮纸卷轴。这张历经岁月的羊皮纸上记载了——**巫师**的真实历史。遵循卡片上的神秘的魔法印记，和羊皮纸上斑驳的巫师守则。让我们看看谁是我们之间最有潜力的巫师学徒。

游戏目标

游戏使用魔法卡牌进行，游戏中每位学徒必须预测自己在每一轮能赢取多少个巫师纹章。如果预测正确的话，那么将会有法术经验点作为奖励。游戏结束时，获得最高法术经验点的学徒获得胜利，并且巫师等级上升一级，成为智者巫师。

游戏准备

选择一位玩家作为学徒导师。导师拿取真言册并填上学徒的名字，并记录下每位学徒在游戏中获得的经验点。然后导师负责洗牌，并分发给每位学徒。



魔法卡牌

卡牌分为 4 种不同的颜色：

人类（蓝色）	精灵（绿色）
矮人（红色）	巨人（黄色）



每种颜色中最强力的牌上标有数字“13”，最弱的牌上是数字“1”。

4张**巫师牌**（“Z”）永远可以作为王牌。他们永远比标有“13”的牌强。

4张**愚者牌**（“N”）永远不可作为王牌。他们比最弱的数字“1”牌还要弱。

发牌阶段

在“**巫师**”游戏中，每一位学徒在每一轮都会收到一些标有不同数字的牌。

在第一轮，只给每位玩家发1张牌。因此，该轮只争夺一枚巫师纹章。

在第二轮，会有2张牌发给每位玩家。那么，在第二轮中玩家们可以赢取总共两枚巫师纹章。

在第三轮，三张卡牌分发给玩家。在第四轮，4张卡牌分发给每位玩家。

依此类推，一直到最后一轮，所有的卡牌都分发给玩家。

每一轮中没有被发完的牌，组成一个牌堆放在桌子的中间。

每一轮的发牌权顺时针传递给下一位玩家。

王牌

每一轮当牌都发给每个玩家后，从牌堆的顶上翻开一张牌。这张牌决定了当轮游戏中王牌的颜色。

如果翻开的这张牌是愚者牌，那么当轮没有王牌。

如果翻开的牌是巫师牌，那么由当轮的发牌者来决定王牌的颜色。他可以先检查下他当轮的手牌再做决定。

最后一轮没有王牌，因为牌堆里的牌都发完了没有剩下的牌。

巫师的预测

当没一位学徒查看完自己的手牌以后，他就要对结果进行预测——自己概论能赢得几个巫师纹章。每位学徒把他自己预测的结果按顺序依次告诉他们的导师。顺序是从发牌者左边的那位玩家开始。所有的预测结果都会被记录在真言册上。

导师在正式游戏开始前需要重复声明一遍每位玩家的预测结果。玩家们可以自行放置一些筹码在各自面前来表明每位玩家的预测数。这样在游戏进行中就能知道哪位玩家需要更多的纹章而另外几位玩家已经不再需要纹章了。

争夺巫师纹章

坐在发牌者左边的玩家第一个出牌，其他的学徒依次顺时针出牌。第一位玩家之后出的牌的颜色一定要和第一位玩家出的牌颜色相同，如果无法打出相同颜色的牌（后称同色牌），那么可以选择出王牌或者弃掉一张其他颜色的牌。



注意：

巫师牌和愚者牌可以在任意时候出，即使该玩家手牌中有同色的牌。

当玩家没有同色牌的时候，他不用强制打出巫师牌或愚者牌。

每位玩家都打出一张牌后，打出最强的那张牌的玩家赢得一枚巫师纹章（巫师牌比其他任何牌都强，包括王牌）。赢得纹章的玩家开始出牌，争夺第二枚纹章。例外：游戏第一轮中只有一枚巫师纹章。

赢取巫师纹章的条件：
打出第一张巫师牌的玩家
或 打出王牌中最强那张的玩家
或 打出同色牌中最强那张牌的玩家

巫师牌和愚者牌的特殊使用规则

如果第一顺位的玩家打出巫师牌，那么其他的玩家只能弃牌（包括巫师牌和愚者牌）弃牌没有限制。

巫师纹章归第一个打出巫师牌的玩家所有。

当一张王牌作为起始牌的时候，虽然巫师牌也是王牌，但它不必跟出。

如果以愚者牌作为开始牌的话。第二位出牌的玩家可以打出任何颜色的牌，该颜色决定了之后出牌的玩家必须遵从的颜色。

出愚者牌的玩家不可能得到巫师纹章，除了一个例外就是每位玩家都打出愚者牌。那么第一位出愚者牌的玩家获得纹章。这类情况只会发生在3人或4人游戏中。

经验点数的分配

准确预测当轮赢得巫师纹章数的玩家获得 20 点经验，另外每赢得一枚巫师纹章再加 10 点经验。如果预测错误，那么该学徒将会被扣除预测个数和实际个数的差值 10 倍的经验点。

游戏示例

第一轮

Thomas 预测他一个纹章也赢不到。他预测正确了并获得 20 点经验。**Ute** 他希望能赢得 1 个纹章但是事与愿违，那么他被扣了 10 点经验。**Kevin** 预测他会得到一个巫师纹章，最终他得到了，预测正确获得 30 点经验。

第二轮

Thomas 预测他能赢得 2 个，但是最后只有 1 个。结果：扣 10 点经验。**Ute** 预测他什么都没有。正确，获得 20 点经验。**Kevin** 预测他也什么都得不到，却奇妙的得到一个，不过还是要被扣掉 10 点经验。这些点数都会被记录下来，并与上一轮的结果相累加。

游戏结束

因为游戏由 60 张魔法卡牌组成，所以学徒们必须持续游戏直到所有的牌都被分发完。6 人游戏将进行 10 轮，5 人进行 12 轮，4 人进行 15 轮，3 人进行 20 轮。最后一轮依旧会记分。获得最高经验点数的玩家获得胜利。

变体规则


加一减一： 游戏进行中某些回合可以调整该回合争夺的巫师纹章的个数。

隐蔽竞标： 每位学徒把预测的纹章个数写在小纸条上，一起交予导师。而不是公开的一次声明。

秘密预言： 每位学徒把预测的纹章个数写在小纸条上，知道一轮结束以后才公布出来。


鹰眼术： 在第一轮中，每一位学徒拿取卡牌，在保证自己没有看见的前提下置于额头前。这样其他玩家都能看到卡牌上的内容，除了玩家自己。之后每位学徒作出预测，并同时亮出自己的牌。其他回合照常进行。

1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							




This score pad may be reproduced.

1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							




This score pad may be reproduced.

1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							



This score pad may be reproduced.

1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							



This score pad may be reproduced.