

# Wizard®

"Le Plus Grand Jeu de Cartes au Monde"

Ken Fisher, créateur de Superquiz, est fier de vous présenter le dernier cri en matière de jeux de cartes. Aucun autre jeu de cartes ne s'apprend aussi facilement ni ne permet de faire preuve d'autant d'adresse. De plus, c'est le seul jeu qui permette un "expert" de gagner, peu importe les cartes qu'il ou elle a reçues. Bien que ce soit un jeu d'adresse, les jeunes et les non-initiés peuvent très bien y participer sans diminuer la qualité du jeu.

## WIZARD:

"Un être qui a des dons exceptionnels ou qui est capable d'accomplir des choses tenues pour impossibles."

—Dictionnaire Webster

**WIZARD:** Un jeu pour toute la famille, soit de 3 à 6 joueurs à partir de 10 ans.

## MATÉRIEL

Un jeu de 60 cartes comprenant un jeu normal de 52 cartes, plus quatre Wizards et quatre Jokers. Le Joker a la plus petite valeur, suivi par le 2 et ainsi de suite jusqu'à l'as, après quoi vient le Wizard, qui a la plus grande valeur. Un carnet pour marquer les points est inclus.

## BUT DU JEU

Le but du jeu est de prédire correctement le nombre de levées que l'on va ramasser à chaque tour. La personne qui prédit juste se voit attribuer des points, et c'est la personne qui a le plus grand nombre de points qui gagne la partie.

## DISTRIBUTION DES CARTES

Pour choisir le donneur, chaque joueur reçoit une carte et c'est la carte la plus haute qui l'emporte. Les cartes sont distribuées ainsi: au premier tour, chaque joueur reçoit une carte; au deuxième tour, deux cartes; trois au troisième tour, et ainsi de suite. Après avoir joué la première partie, le joueur placé à la gauche du premier donneur brasse et distribue les cartes. À la fin de la brasse, la carte suivante est retournée: elle indique la couleur de l'atout. Si la carte retournée est un Joker, elle est de nouveau retournée et il n'y a pas d'atout pour ce tour. Si la carte retournée est un Wizard, le donneur choisit la couleur de l'atout et il peut examiner ses cartes avant d'annoncer l'atout qu'il choisit. Il n'y a pas d'atout au dernier tour de chaque partie.

## ANNONCE DES MISES

Chaque joueur, commençant à la gauche du donneur, annonce le nombre de levées qu'il compte faire (zéro ou une pour le premier tour) et le marqueur note ce nombre sur le carnet. Si le dernier joueur qui fait sa mise a le pointage le plus élevé sur la feuille de pointage (et qu'il ne partage pas la première place avec une autre personne), il peut, le cas échéant, ne faire aucune mise. Les mises seront donc égales. Une personne doit alors perdre des points après avoir joué sa main puisque le nombre de levées annoncées est inférieur ou supérieur à la mise.

\*Lorsque le nombre total de levées correspond au nombre total de levées disponibles, la mise est "égale".

## DEROULEMENT DU JEU

Le joueur à gauche du donneur joue la première carte de son choix, puis les autres continuent dans le sens des aiguilles d'une montre. Ils doivent absolument fournir dans la couleur demandée s'ils en ont. Il y a deux exceptions à cette dernière règle. On peut jouer un Wizard ou un Joker, à n'importe quel moment!

**Le joueur qui remporte la levée est celui qui :**

- a joué le premier Wizard;
- a joué le plus haut atout s'il n'y a pas eu de Wizard;
- a joué la plus haute carte dans la couleur demandée, s'il n'y a pas d'atout.

Le gagnant de la levée devient le donneur pour le tour suivant.

## WIZARDS OU JOKERS EN PREMIER

Le joueur qui joue un Wizard comme première carte remporte la levée et les autres joueurs peuvent se débarrasser de n'importe quelle carte, y compris un autre Wizard. Si la première carte jouée est un Joker, elle est nulle. C'est la deuxième carte jouée qui détermine la couleur pour le tour. Le Joker perd toujours. La seule exception à cette règle est lorsque trop de Jokers sont joués. C'est alors le premier Joker joué qui remporte la levée.

## POINTS

Le joueur qui a prédit juste le nombre de levées qu'il a fait marque 20 points, plus 10 points par levée qu'il a ramassée. Le joueur qui a mal prédit ses levées perd 10 points pour chaque levée en plus ou en moins.

	Paul	Thomas	Marie
1	20	0	30
2	10	10	20
3			

## CHAQUE FOIS QU'UN

### Premier Tour

PAUL a annoncé zéro (0) levée et a deviné juste. Il marque 20 points. THOMAS a annoncé une (1) levée, mais il s'est trompé. Il perd 10 points. MARIE a annoncé une (1) levée et a deviné juste. Elle marque 30 points (20 pour avoir deviné juste et 10 pour une levée).

### Deuxième Tour

PAUL a annoncé deux (2) levées, mais il n'en a fait qu'une. Il perd 10 points. THOMAS a annoncé zéro (0) levée et a deviné juste. Il marque 20 points. MARIE a annoncé zéro (0) levée, mais elle en a fait une. Elle perd 10 points.

## DURÉE D'UNE PARTIE

Il y a 60 cartes dans le jeu et la partie continue tant qu'il y a des cartes à distribuer. Trois joueurs peuvent donc jouer 20 tours, quatre joueurs 15 tours, cinq joueurs 12 tours et six joueurs 10 tours.

## SURVEILLEZ BIEN LES LEVÉES

Avant le début du jeu, le marqueur devrait indiquer le nombre de levées qu'a annoncé chaque joueur. Chaque joueur devrait garder toutes les levées qu'il a remportées bien à la vue des autres joueurs. Certains joueurs trouvent que le fait d'indiquer le nombre de levées annoncées pour chaque tour avec des pièces de monnaie ou des jetons de poker facilite le jeu.

## TYPES DE MISES

**Mise cachée:** Tous les joueurs dévoilent leur mise simultanément.

**Mise retardée:** Tous les joueurs enregistrent leur mise. Une fois le tour passé, les mises sont dévoilées.

**Règle canadienne facultative:** Si le dernier joueur qui dépose une mise a la plus haute marque inscrite au carnet de marque, il ne peut pas miser pour "égaliser" les mises, à moins de miser zéro. Une mise "égale" est obtenue lorsque la somme des levées de la mise est égale à la somme des levées disponibles. Cela signifie que quelqu'un doit perdre des points après un tour parce qu'un nombre supérieur ou inférieur de levées au nombre de levées disponibles a été déposé. Cette règle ne s'applique pas s'il y a égalité pour la première place.

# WIZARD

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

Une main gagnante (tour gagnant) = 20 pts + 10 pts par levée(s)

Une main perdante (tour perdant) = 10 pts de moins par levée manquante ou par levée en surplus

Carte **JE** = pas d'atout

Carte **W** = donneur choisi l'atout