

巫師牌 Wizard

年齡：10+

玩家人數：3-6

遊戲時間：約45分鐘

遊戲概覽

很久很久以前，當著名的巫師學院還在巨石陣活動，每名巫師學徒都必須進行各項修行以發展魔法潛能，其中一項是名為巫師牌的卡牌遊戲，以此鍛練預知能力。

巫師訓練的知識早已散佚在過千年的歷史長河中，直到譽滿天下的德國考古學家亨什·史東博士在巨石陣地底發掘出一個安放著遠古卷軸的寶盒，卷中記載著巫師牌中的卡牌，方使此古老的神秘遊戲重見天日。儘管如今我們還不明白卡牌隱含的深層神秘含義，但至少也能重現它的圖畫與規則。

遊戲配件：

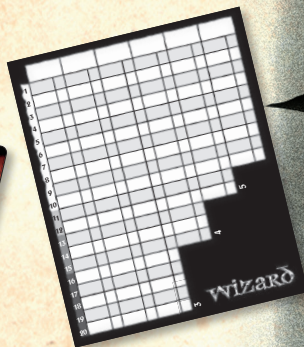


60張 人物牌

數值從1到13，黃、紅、綠及藍色各1張



4張巫師和4張小丑



1疊 真理之書 (計分紙)

遊戲目標

每一名魔法學徒都要預估本輪自己會贏得的墩數（棟數）——每回合，玩家各往桌子中央打出1張牌，這些牌組起來便是一墩。預估正確的玩家會得分。遊戲結束時最高分的玩家獲勝，他在巫師修行的道路上又邁進了一步。

什麼是墩數（棟數）？

每人輪流打出1張牌。
這些牌合組為「一墩」。
舉例來說，如果玩家手上有5張牌，則總共會進行「五墩」。

遊戲設置

選出一位玩家作為公證人，在本局遊戲負責記錄每位玩家的分數。
他拿取1張「真理之書」（計分紙），寫下每位玩家的名字，然後面朝下洗勻所有人物牌並負責發牌。

遊戲流程

巫師牌的每輪遊戲包含四個步驟：

1. 派牌
2. 預估
3. 出牌
4. 計分

派牌

玩家在每一輪會獲派發數量等同於當前輪數的手牌：
第一輪獲派發1張，因此所有玩家合共只會贏得一墩；
第二輪獲派發2張，可贏得的總墩數是兩墩；
第三輪獲派發3張、第四輪獲派發4張，如此類推，直到最後一輪所有人物牌都被派發出去。
然後，把所有未被派發的人物牌面朝下疊好放到中央組成牌庫。
各玩家按順時針方向輪流擔任派牌者，因此每輪結束時，派牌者左方的玩家負責洗勻所有牌，重新派牌並開始下一輪。

什麼是王牌？

王牌顏色的每一張牌都是王牌。
王牌可以勝過任何其他顏色的牌。
每輪遊戲都要重新決定王牌的顏色。

王牌

派發指定張數的牌後，把餘下的牌放到中央作為牌庫，翻開牌庫頂第一張牌，該牌的顏色代表了本輪的王牌：此顏色的牌比其他三種顏色的所有牌也更強。
若翻開的是小丑，即意味著本輪沒有王牌；若翻開了巫師，則派牌者先查看自己的手牌，然後選擇任何一種顏色作為本輪的王牌。
注意在最後一輪會派光所有牌，中央沒有牌庫，因此在最後一輪不會有王牌。



範例

芙蕾雅揭示的是紅色 8，表示這一輪遊戲的王牌顏色是紅色。

同顏色的牌，數字越大就越強，13號最強、1號最弱。
4張帶有W圖案的牌稱為巫師，是最強的牌，比13號或王牌更強。
4張帶有小丑帽圖案的牌稱為小丑，是最弱的牌，比1號更弱。

2. 預估

所有玩家秘密查看自己獲派發的手牌，從派牌者左邊的玩家起，每位玩家按順時針方向輪流預估本輪自己會贏得的墩數，由公證人記錄在計分紙上。

打出第一張牌前，我們建議公證人宣告一次每位玩家預估的數字。如想更清楚地標示每位玩家的預估，你們還可自行找指示物（例如合適數量的錢幣、籌碼等）放到每位玩家前面，每當某玩家贏得一墩，便把他的一件物件放到該墩上，以便點算該玩家已經贏得的墩數跟預估的差距。

範例

亨利看了看手上3張牌(遊戲進行至第三輪)，預估自己會贏得兩墩(棟)。安妮亞也預估可贏得兩墩——即使這輪只有三墩。芙蕾雅則預估自己不會贏得任何一墩。

3. 出牌

每一輪，由派牌者左方的玩家開始第一回合並打出第一張牌，然後其他玩家按順時針方向輪流打出1張牌。顏色規則：留意每墩由第一位玩家打出的卡牌顏色，若你手牌裏有相同顏色的牌，則必須打出。只有當你手牌裏沒有該顏色的牌，才可打出其他顏色。

例外：即使手牌裏有相同顏色的牌，亦可選擇打出巫師或小丑。

巫師強於所有牌，包括王牌。

	亨利	安妮亞	芙蕾雅
1	20	0	10
2	10	2	10
3		2	
4			
5			



以下是贏得一墩的強弱順序：

- a) 第一張打出的巫師贏得該墩；
- b) 若無人打出巫師，數字最大的王牌贏得該墩；
- c) 若無人打出巫師或王牌，與第一張牌相同顏色的牌當中，數字最大的牌贏得該墩。

範例

亨利打出藍色5，安妮亞想打出紅色王牌，但是不得不打出藍色3。芙蕾雅手上有藍色7，但她不想打出，她打出小丑，最後由亨利贏得此墩(棟)。

打出了最強卡牌的玩家贏得該墩，他疊好該回合所有被打出的牌，面朝下放到自己前面，然後從手牌打出下一回合的第一張牌。將贏得的牌按墩數放在每位玩家面前，以茲識別。例外：第一輪只有一墩，贏家毋須再出牌。

巫師與小丑的特殊規則

若第一張打出的是巫師，該玩家自動贏得這一墩，其他玩家可打出任何牌。若同一墩中打出了多張巫師牌，第一位打出巫師的玩家贏得這一墩(棟)。



範例

亨利首牌打出巫師。安妮亞可打出任何牌，她選擇打出綠色11，芙蕾雅則打出藍色7，亨利贏得此墩(棟)，並開始下一墩(棟)的出牌。

若第一張打出的是小丑，接下來的玩家可打出任何牌，直到任何玩家打出了數字牌或巫師。若首先打出的是數字牌，則其他玩家必須優先打出與該牌顏色相同的牌（但依然可以打出巫師和小丑）。



範例

亨利首牌打出小丑，安妮亞打出紅色7，芙蕾雅因此必須打出紅色，她打出紅色3，安妮亞贏得此墩(棟)。

小丑最弱，因此一定不會贏得一墩——除非打出卡牌的全都是小丑，則第一位打出小丑的玩家贏得這一墩。此情況只會出現在3人或4人遊戲。

4. 計分

所有預估正確的玩家都會得分，所有預估錯誤的玩家均會被扣分。預估正確的玩家獲得20分，贏得每一墩再加10分；預估錯誤的玩家點算自己所贏墩數與預估墩數，每相差一墩便被扣10分。玩家立即將當輪得分與前一輪總分相加或相減，得出當輪總分。

	亨利	安妮亞	芙蕾雅
1	20	0	10
2	10	2	10
3	50	2	0
4			
5			

範例：

亨利在第三輪預估贏得兩墩並確實贏得兩墩。他每墩獲得10分，預測正確得到20分，即總分40分(10+10+20)。加上之前累積的10分，他現時總分為50分(10+40)。

安妮亞也預估兩墩，但只贏得一墩。由於她的預估相差一墩，她因此被扣10分。這讓她的總分變回0分。芙蕾雅因預估0墩，而且預估正確，因此她得到20分，其總分則為40分。

遊戲結束

人物牌合共有60張，所有玩家會一直進行遊戲，直到最後一輪所有人物牌被派光。6人遊戲會遊玩十輪、5人遊戲遊玩十二輪、4人遊戲遊玩十五輪、3人遊戲遊玩二十輪。最後一輪完結後，遊戲結束，最高分的玩家獲勝。若最高分遇平手，他們共享勝利。

變體規則

加減預估：所有玩家預估墩數的總和不可以等同於各玩家手牌的張數（即當前輪數）。例如現在是第五輪，每位玩家各有5張手牌，則玩家們預估墩數的總和不可以等於5。派發手牌後預估的流程跟基本規則相同，但是最後一位（即派牌者右邊的）玩家預估後，若總和等同於當前輪數，則該玩家必須更改自己的預估。

掃描右側二維碼查看更多變體規則：



如有任何疑問或意見，請與我們聯絡：bw@longshore.com.hk 我們會盡力協助你。

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, 1996, 2022



栢龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited
http://www.broadwaygames.com.hk
bw-hk@longshore.com.hk
Tel: +852 23631998

Copyright © 2025 Broadway Toys Limited. All Rights Reserved.
© 2025 版權屬栢龍玩具有限公司，保留一切權利。

Version 3.2