

巫师牌 Wizard

年龄：10+

玩家人数：3-6

游戏时间：约45分钟

游戏概览

很久很久以前，当著名的巫师学院还在巨石阵活动时，每名巫师学徒都必须进行各项修行以发展魔法潜能，其中一项是名为巫师牌的卡牌游戏，以此锻炼预知能力。

巫师训练的知识早已散失在上千年的历史长河中，直到誉满天下的德国考古学家亨什·史东博士在巨石阵地底发掘出一个安放着远古卷轴的宝盒，卷中记载着巫师牌中的卡牌，方使此古老的神秘游戏重见天日。尽管如今我们还不明白卡牌隐含的深层神秘含义，但至少也能重现它的图画与规则。

游戏配件：

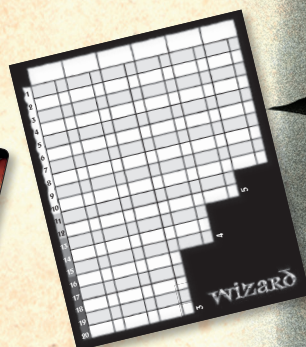


60张 人物牌

数值从1到13，黄、红、绿及蓝色各1张



4张巫师和4张小丑



1叠 真理之书（计分纸）

游戏目标

每一名魔法学徒都要预估本轮自己会赢得的墩数（栋数）——每回合，玩家各往桌子中央打出1张牌，这些牌组起来便是一墩。预估正确的玩家会得分。游戏结束时最高分的玩家获胜，他在巫师修行的道路上又迈进了一步。

什么是墩数（栋数）？

每人轮流打出1张牌。这些牌组成“一墩”。举例来说，如果玩家手上有5张牌，则总共会进行“五墩”。

游戏设置

选出一位玩家作为公证人，在本局游戏负责记录每位玩家的分数。他拿取1张“真理之书”（计分纸），写下每位玩家的名字，然后面朝下洗匀所有人物牌并负责发牌。

游戏流程

巫师牌的每轮游戏包含四个步骤：

1. 发牌
2. 预估墩数
3. 打牌
4. 计分

发牌

玩家在每一轮会获得数量等同于当前轮数的手牌：第一轮获得1张，因此所有玩家总共只会赢得一墩；第二轮获得2张，可赢得的总墩数是两墩；第三轮获得3张、第四轮获得4张，如此类推，直到最后一轮所有人物牌都被发出去。然后，把所有未用到的人物牌面朝下叠好放到中央组成牌库。各玩家按顺时针方向轮流担任发牌者，因此每轮结束时，发牌者左方的玩家负责洗匀所有牌，重新发牌并开始下一轮。

什么是王牌？

王牌的花色的每一张牌都是王牌。王牌可以胜过任何其他颜色的牌。每轮游戏都要重新决定王牌的颜色。

王牌

分发指定张数的牌后，把余下的牌放到中央作为牌库，翻开牌库顶第一张牌，该牌的颜色代表了本轮的王牌：此颜色的牌比其他三种颜色的所有牌也更强。若翻开的是小丑，即意味着本轮没有王牌；若翻开了巫师，则发牌者先查看自己的手牌，然后选择任意一种颜色作为本轮的王牌。注意在最后一轮会发光所有牌，中央没有牌库，因此在最后一轮不会有王牌。

每种颜色的牌以13号最强、1号最弱。

4张带有W图案的牌称为巫师，是最强的牌，比13号或王牌更强。

4张有小丑帽图案的牌称为小丑，是最弱的牌，比1号更弱。



范例

芙蓉雅揭示的是红色8。表示这一轮游戏的王牌颜色是红色。

2. 预估

	亨利	安妮亚	芙蓉雅
1	20	0	1
2	10	2	0
3		2	2
4			
5			

所有玩家秘密查看自己获得的手牌，从发牌者左边的玩家起，每位玩家按顺时针方向轮流预估本轮自己会赢得的墩数，由公证人记录在计分纸上。

打出第一张牌前，我们建议公证人宣告一次每位玩家预估的数字。如想更清楚地标示每位玩家的预估，你们还可自行找指示物（例如合适数量的钱币、筹码等）放到每位玩家前面，每当某玩家赢得一墩，便把他的一件物件放到该墩上，以便计算该玩家已经赢得的墩数跟预估的差距。

范例

亨利看了看手上三张牌(游戏进行至第三轮)，预估自己会赢得两墩。安妮亚也预估可赢得两墩——即使这轮只有三墩。芙蓉雅则预估自己不会赢得任何一墩。

3. 出牌

每一轮，由发牌者左方的玩家开始第一回合并打出第一张牌，然后其它玩家按顺时针方向轮流打出1张牌。颜色规则：留意每墩由第一位玩家打出的卡牌颜色，若你手牌里有相同颜色的牌，则必须打出。只有当你手牌里没有该颜色的牌，才可打出其它颜色。

例外：即使手牌里有相同颜色的牌，也可选择打出巫师或小丑。

巫师强于所有牌，包括王牌。



以下是赢得一墩的强弱顺序：
a) 第一张打出的巫师赢得该墩；
b) 若无人打出巫师，数字最大的王牌赢得该墩；
c) 若无人打出巫师或王牌，与第一张牌相同颜色的牌当中，数字最大的牌赢得该墩。

范例
亨利打出蓝色5，安妮亚想打出红色王牌，但是不得不打出蓝色3。芙蕾雅手上有蓝色7，但她不想打出，她打出小丑，最后由亨利赢得此墩。

打出了最强卡牌的玩家赢得该墩，他叠好该回合所有被打出的牌，面朝下放到自己前面，然后从手牌打出下一回合的第一张牌。每位玩家将赢得的牌按墩数放在自己面前用来进行记录。
例外：第一轮只有一墩，赢家无须再出牌。

巫师与小丑的特殊规则

若第一张打出的是巫师，该玩家自动赢得这一墩，其他玩家可打出任何牌。若同一墩中打出了多张巫师牌，第一位打出巫师的玩家赢得这一墩。



范例
亨利首牌打出巫师。安妮亚可打出任何牌，她选择打出绿色11，芙蕾雅则打出蓝色7，亨利赢得此墩，并开始下一墩的出牌。

若第一张打出的是小丑，接下来的玩家可打出任何牌，直到任何玩家打出了数字牌或巫师。
若首先打出的是数字牌，则其他玩家必须优先打出与该牌颜色相同的牌（但依然可以打出巫师和小丑）。



范例
亨利首牌打出小丑，安妮亚打出红色7，芙蕾雅因此必须打出红色，她打出红色3，安妮亚赢得此墩。

小丑最弱，因此一定不会赢得一墩——除非打出卡牌的全都是小丑，则第一位打出小丑的玩家赢得这一墩。此情况只会出现在3人或4人游戏中。

4. 计分

所有预估正确的玩家都会得分，所有预估错误的玩家均会被扣分。预估正确的玩家获得20分，赢得每一墩再加10分；预估错误的玩家计算自己所赢墩数与预估墩数差值，每相差一墩便被扣10分。玩家立即将当轮得分与前一轮总分相加或相减，得出当轮总分。

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

范例：
亨利在第三轮预估赢得两墩并确实赢得两墩。他每墩获得10分，预测正确得到20分，即总分40分(10+10+20)。加上前几轮的10分，他现时总分为50分(10+40)。
安妮亚也预估两墩，但只赢得一墩。由于她的预估相差一墩，她因此被扣10分。这让她总分变回0分。芙蕾雅因预估0墩，而且预估正确，因此她得到20分，其总分则为40分。

游戏结束

人物牌共有60张，所有玩家会一直进行游戏，直到最后一轮所有人物牌被发完。6人游戏会游玩十轮、5人游戏游玩十二轮、4人游戏游玩十五轮、3人游戏游玩二十轮。最后一轮完结后，游戏结束，最高分的玩家获胜。若最高分遇平手，他们共享胜利。

变体规则

加减预估：所有玩家预估墩数的总和不可以等同于各玩家手牌的张数（即当前轮数）。例如现在是第五轮，每位玩家各有5张手牌，则玩家们预估墩数的总和不可以等于5。派发手牌后预估的流程跟基本规则相同，但是最后一位（即发牌者右边的）玩家预估后，若总和等同于当前轮数，则该玩家必须更改自己的预估。

扫描右侧二维码查看更多变体规则：



如有任何疑问或意见，请与我们联系：bw@longshore.com.hk 我们会尽力协助你。



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 版权属栢龙玩具有限公司，保留一切权利。