Joc - Petrecerea vrajitoarelor

CONȚINUT

- 45 de cărți cu personaje
- 16 jetoane cu vrăji magice

SCOPUL JOCULUI

Bine ați venit la marea petrecere a vrăjitorilor! Oaspeții stau la coadă la porțile fermecate, însă pentru a intra este nevoie de puțină magie. Scopul tău este să îți ajuți oaspeții să intre cât mai repede posibil. Primul jucător care scapă de toate cărțile câștigă!

ELEMENTELE JOCULUI: Cărțile cu personaje reprezintă oaspeții. Fiecare carte prezintă trei caracteristici:

- **Personaj:** Vrăjitoare, Vrăjitor sau Dragon.
- **Obiect:** Carte cu vrăji, Cazan sau Mătură.
- **Culoare:** Roșu, Albastru sau Galben.

Cărțile care au toate cele trei caracteristici identice sunt Dubluri. Acestea permit efectuarea unor acțiuni speciale în timpul jocului. Jetoanele în formă de cazan sunt Vrăji Magice, utilizate în jocul Vrăjitorului Suprem.

JOC DE EXERSARE

Începeți cu această versiune a jocului pentru a învăța regulile de bază. Folosiți doar cărțile cu personaje și puneți deoparte jetoanele cu Vrăji Magice. Cărțile cu stele (și cu chenar continuu) se joacă ca în mod normal; în această versiune a jocului, stelele nu au nicio semnificație specială.

PREGĂTIREA JOCULUI

Amestecați cărțile cu personaje și împărțiți câte 6 cărți fiecărui jucător. Puneți cărțile rămase cu fața în jos pentru a forma teancul de tras. Întoarceți cartea de deasupra și așezați-o lângă teancul de tras. Acest oaspete tocmai a intrat la petrecere!

DESFĂȘURAREA JOCULUI

Cea mai tânără vrăjitoare sau cel mai tânăr vrăjitor începe.

Când este rândul tău, ai trei opțiuni:

1. Joacă o carte cu două caracteristici identice *(două caracteristici care se potrivesc)*

Dacă ai o carte care se potrivește exact cu două dintre cele trei caracteristici — Personajul, Obiectul sau Culoarea — ale ultimei cărți puse în teancul de cărți jucate, o poți pune peste aceasta.

2. Joacă o carte Dublură *(trei caracteristici identice)*

Poți juca o carte Dublură în două moduri:

a) Ai o carte Dublură care se potrivește cu ultima carte jucată (același Personaj, Obiect și aceeași Culoare).

b) Ai două cărți Dublură identice care se potrivesc cu ultima carte jucată.

În ambele cazuri, poți juca o carte Dublură sau ambele cărți Dublură, apoi poți beneficia de o tură suplimentară sau poți pasa jocul următorului jucător din stânga.

3. TRAGE O CARTE

Dacă nu poți juca, trage o carte din **teancul de tras**. Dacă acea carte poate fi jucată imediat, o poți juca.

ATENȚIE ! Dacă vorbești atunci când mai ai exact o singură carte în mână, primești două cărți de penalizare – așa că taci! Ia cărțile de penalizare din teancul de tras și adaugă-le la mâna ta. Dacă teancul de tras se termină, amestecați teancul de cărți jucate (lăsând cartea de deasupra pe loc) pentru a forma un nou teanc de tras.

CÂȘTIGAREA JOCULUI

Primul jucător care scapă de toate cărțile de joc câștigă și este încoronat Ucenicul Vrăjitor al Petrecerii! După ce ați învățat regulile de bază, poți trece la jocul Vrăjitorului Suprem!

JOCUL VRĂJITORULUI SUPREM

Acum începe adevărata magie! Jocul urmează aceleași reguli de bază ca jocul de exersare, dar vei putea lansa și vrăji folosind jetoanele cu Vrăji Magice, în formă de cazan. Păstrează jetoanele cu Vrăji Magice cu fața în jos, într-un teanc separat pentru tras si formati si un teanc de jetoane folosite. De fiecare dată când joci o carte cu personaje care are stele, trage prima vrajă din teanc, uită-te la ea și așaz-o în fața jucătorului ales – în fața ta sau a altui jucător.

Anunță asupra cărui jucător lansezi vraja.

Fiecare vrajă are un efect magic diferit:

- **Roșu (Blestem):** Împiedică un jucător să joace cărți cu personajul sau obiectul ilustrat.
- **Verde (Binecuvântare):** Începând cu următoarea ta tură, îți permite să joci o carte cu caracteristica ilustrată (personaj sau obiect), chiar dacă aceasta nu se potrivește.
- **Abracadabra (Binecuvântare specială):** Începând cu următoarea ta tură, poți juca toate cărțile pe care le mai ai în mână dintr-o dată, cu condiția ca fiecare carte jucată succesiv să respecte regula 2 din 3. Dacă nu poți juca toate cărțile dintr-o dată, joacă o tură normală.

TORNADĂ (HAOS)

Toate vrăjile active sunt transferate următorului jucător, în sensul acelor de ceasornic sau în sens invers acelor de ceasornic. Jucătorul care extrage Tornada decide direcția. După utilizare, așază Tornada direct în teancul de vrăji jucate. Fiecare jucător poate avea o singură vrajă în fața sa.

Fiecare vrajă (inclusiv Abracadabra) rămâne activă atât timp cât se află în fața unui jucător.

Atunci când un jucător primește o vrajă nouă, cea veche este pusă în teancul de vrăji jucate.

PUTERILE CĂRȚILOR DUBLURĂ: JOCUL VRĂJITORULUI SUPREM

Cărțile Dublură își păstrează efectele obișnuite, dar dobândesc și noi puteri:

- O carte Dublură anulează un Blestem aflat în fața ta.
- După ce joci o carte Dublură, poți face o tură suplimentară sau poți efectua o Magie.

O Magie îți permite să muți orice vrajă la orice jucător, inclusiv la tine, sau să o muți în teancul de cărți de vrăji jucate. Spune cu voce tare „Magie!” înainte de a face acest lucru.

NOTĂ IMPORTANTĂ

Dacă prima carte din **teancul de cărți jucate** are stele (și un **chenar continuu**), jucătorul care împarte cărțile poate lansa o vrajă înainte de începerea primei ture.

Dacă teancul de tras a vrăjilor se termină, amestecați teancul de de vrăji jucate pentru a forma unul nou, dar nu includeți Blestemele (roșii) care au fost deja puse în teancul de cărți jucate.

CÂȘTIGAREA JOCULUI

Primul jucător care scapă de toate cărțile sale câștigă și este încoronat Vrăjitorul Suprem al Petrecerii!