

Ein Spiel von Ken Fisher
mit Illustrationen von Franz Vohwinkel



amigo-spiele.de/06900

WIZARD

Spieler: 3–6 Lehrlinge

Alter: ab 10 Jahren

Dauer: ca. 45 Minuten

In einer lange vergessenen Zeit ...

... kamen Lehrlinge von nah und fern zur berühmten Stonehenge-Akademie für Magie. Dort trainierten sie ihre magischen Fähigkeiten, unter anderem mit dem Spiel **Wizard**.

Im Laufe der Jahrtausende ging der tiefere Sinn dieses Spiels verloren. Übrig blieb ein unterhaltsames Kartenspiel, das von Menschen aller Stände über jegliche gesellschaftlichen Grenzen hinweg gespielt wurde.

Vor einigen Jahren entdeckte der englische Archäologe Dr. Hensch Stone bei seinen Ausgrabungen eine uralte Pergamentrolle. Sie brachte ans Licht, dass **Wizard** ursprünglich dazu diente, die Gabe der Vorhersehung zu trainieren. Die hier zu lesenden Regeln und die Karten sind dem historischen Pergament nachempfunden.

Der Inhalt



60 Karten

Zahlenkarten mit Werten von 1 bis 13,
je 1x in den Farben Gelb, Rot, Grün und Blau



4 Zauberer und 4 Narren



Block der Wahrheit

Die Aufgabe

Bei diesem magischen Kartenspiel sagt ihr als Lehrlinge vorher, wie viele Stiche ihr gewinnen werdet. Am Ende der Stichrunde erhaltet ihr für eine richtige Vorhersage Erfahrungspunkte. So spielt ihr mehrere Runden mit immer mehr Karten. Wer von euch am Ende die meisten Erfahrungspunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel und darf sich als talentiertester Zauberlehrling feiern lassen.

Was ist ein Stich?

Jeder spielt reihum eine Karte aus. Diese Karten bilden zusammen den Stich. Hat jeder Spieler z. B. fünf Handkarten, spielt ihr fünf Stiche.

Vor dem Spiel

Der Weiseste unter euch trägt eure Namen im Block der Wahrheit ein und wird in der ersten Runde die Karten verteilen. Der Kartengeber wechselt nach jeder Runde reihum im Uhrzeigersinn.

Die Stichrunde

Jede Runde besteht bei **Wizard** aus vier Schritten:

1. Verteilen der Karten
2. Vorhersage der Stiche
3. Spielen der Stiche
4. Vergabe der Erfahrungspunkte

1. Verteilen der Karten

Ihr spielt bei **Wizard** von Runde zu Runde mit mehr Karten. In der **ersten** Runde erhält jeder von euch **eine Karte**. Ihr spielt also nur **einen Stich**. In der **zweiten** Runde erhält jeder **zwei Karten**, in der **dritten** Runde drei Karten usw.

Legt die nicht verteilten Karten als verdeckten Stapel etwas beiseite. Dreht davon die oberste Karte um und legt sie offen auf den Stapel. Diese Karte bestimmt die **Trumpffarbe** dieser Stichrunde. Deckt ihr keine Zahlenkarte, sondern einen Zauberer auf, schaut sich der Kartengeber seine Karten an. Er bestimmt eine Trumpffarbe und sagt diese laut an. Deckt ihr einen Narren auf, gibt es in dieser Runde keine Trumpffarbe.

Was bedeutet Trumpf?

Jede Karte in der Trumpffarbe ist Trumpf. Ein Trumpf gewinnt gegen jede Karte einer anderen Farbe. Die Trumpffarbe wird jede Runde neu bestimmt.

Beispiel

Freya deckt eine rote 8 auf. Damit ist die Trumpffarbe in dieser Runde Rot.



Die letzte Stichrunde spielt ihr ohne Trumpf, da ihr alle Karten verteilt.

2. Vorhersage der Stiche

Schaut euch eure Handkarten an und überlegt, wie viele Stiche ihr in dieser Runde gewinnen werdet. Der linke Nachbar des Kartengebers beginnt und nennt seine Vorhersage. Notiert eure Vorhersagen im Block der Wahrheit und wiederholt sie vor dem ersten Stich noch einmal für alle.

	Henry	Anya	Freya		
1	20	0	10	1	30
2	10	2	10	0	20
3		2		2	0
4					
5					

Beispiel

Henry schaut sich seine drei Handkarten für die dritte Stichrunde an und sagt vorher, dass er zwei Stiche machen wird. Anya sagt vorher, dass sie auch zwei Stiche machen wird, obwohl in dieser Runde insgesamt nur drei Stiche gemacht werden können. Freya sagt vorher, dass sie keinen Stich machen wird.

3. Spielen der Stiche

Der linke Nachbar des Kartengebers spielt die erste Karte für den ersten Stich aus. Alle anderen folgen im Uhrzeigersinn und spielen eine Karte.

Beim Ausspielen der Karten müsst ihr Folgendes beachten: Spielst du die erste Karte in den Stich, darfst du eine beliebige Handkarte spielen. Alle nachfolgenden Spieler müssen **bedienen**. Das heißt, ihr **müsst** eine Karte in der **gleichen Farbe** spielen wie die erste Karte im Stich. Nur wenn ihr keine Karte in dieser Farbe auf der Hand habt, dürft ihr Trumpf oder eine andere Farbe spielen.

Zauberer und Narren dürft ihr immer spielen, auch wenn ihr bedienen könntet. Sie gehören zu keiner Farbe. Die zu bedienende Farbe ändert sich in einem Stich nicht.

Den Stich gewinnt:

- Der zuerst gespielte Zauberer in einem Stich
- Die höchste Karte in der Trumpffarbe, wenn kein Zauberer im Stich ist
- Die höchste Karte in der zuerst ausgespielten Farbe, wenn weder Trumpf noch Zauberer im Stich sind



Beispiel

Henry eröffnet den ersten Stich mit einer **blauen 5**. Anya würde gerne einen roten Trumpf spielen, muss aber mit ihrer **blauen 3** bedienen. Freya hat eine **blaue 7** auf der Hand, möchte den Stich aber nicht und spielt stattdessen einen **Narren**. Henry gewinnt den Stich.

Gewinnst du einen Stich, legst du die gewonnenen Karten als verdeckten Stapel vor dir ab. Eröffne dann den nächsten Stich, indem du eine beliebige Karte von deiner Hand ausspielst. Lege weitere gewonnene Stiche so vor dir ab, dass die Anzahl der Stiche jederzeit erkennbar ist.

Zauberer und Narren

Eröffnest du einen Stich mit einem Zauberer, dürfen alle anderen eine beliebige Karte spielen, auch weitere Zauberer oder Narren. Der Stich geht in jedem Fall an den ersten Zauberer.



Beispiel

Henry eröffnet den zweiten Stich mit einem **Zauberer**. Anya darf eine beliebige Karte spielen und legt ihre **grüne 11**. Freya spielt ihre **blaue 7**. Henry gewinnt auch diesen Stich und eröffnet den nächsten.

Eröffnest du einen Stich mit einem Narren, dürfen alle anderen eine beliebige Karte spielen – bis jemand von euch einen Zauberer oder eine Karte einer Farbe spielt. Handelt es sich um eine Karte einer Farbe, müsst ihr diese ab sofort bedienen. Ist es hingegen ein Zauberer, dürft ihr beliebige Karten in den Stich spielen.



Beispiel

Henry eröffnet den Stich mit einem **Narren**. Anya spielt eine **rote 7**. Freya muss Rot bedienen und spielt eine **rote 3**. Anya gewinnt den Stich.

Narren verlieren jeden Stich. Liegen jedoch nur Narren im Stich, gewinnt der erste Narr.

4. Vergabe der Erfahrungspunkte

Nachdem ihr alle Stiche der aktuellen Runde gespielt habt, erhaltet ihr Erfahrungspunkte. Hast du die Anzahl deiner gewonnenen Stiche richtig vorhergesagt, erhältst du 10 Punkte für jeden gewonnenen Stich, plus einen Bonus von 20 Punkten für die richtige Vorhersage. Hast du danebengetippt, verlierst du 10 Punkte für jeden Stich, der über oder unter deiner Vorhersage liegt. Auf dem Block rechnet ihr die Punkte aus den vorherigen Runden sofort hinzu.

	Henry	Anya	Freya			
1	20	0	-10	1	30	1
2	10	2	10	0	20	0
3	50	2	0	2	40	0
4						
5						

Beispiel

Henry hat für die 3. Stichrunde zwei Stiche vorhergesagt und zwei Stiche gemacht. Er erhält für jeden Stich 10 Punkte und 20 Punkte als Bonus für die richtige Vorhersage, also insgesamt 40 Punkte (10+10+20). Zusammen mit den 10 Punkten aus den vorherigen Runden hat er 50 Punkte (10+40). Anya wollte auch zwei Stiche machen, bekam jedoch nur einen. Da sie mit ihrer Vorhersage um einen Stich daneben lag, verliert sie 10 Punkte. Insgesamt ist sie damit wieder bei 0 Punkten.

Freya wollte keinen Stich machen und behielt Recht. Sie erhält den Bonus von 20 Punkten und hat damit insgesamt 40 Punkte.

Das Ende des Spiels

Ihr spielt, bis ihr nach der letzten Stichrunde die Erfahrungspunkte verteilt habt. Bei sechs Spielern spielt ihr 10 Stichrunden, bei fünf Spielern 12, bei vier Spielern 15 und bei drei Spielern 20 Stichrunden.

Der Lehrling mit den meisten Erfahrungspunkten gewinnt. Bei einem Gleichstand habt ihr mehrere Gewinner.

Varianten

Plus/minus Eins: Bei dieser Variante darf die Anzahl all eurer vorhergesagten Stiche nicht mit der Zahl der möglichen Stiche dieser Runde übereinstimmen. Geht es zum Beispiel in der fünften Runde um fünf Stiche, müsst ihr insgesamt mehr oder weniger als fünf Stiche vorhersagen.

Weitere Varianten findet ihr unter amigo-spiele.de/spiel/wizard



Wizard.Fanseite

Damit unsere Spielanleitungen weiterhin möglichst kurz und gut lesbar sind, nutzen wir die Worte „Spieler“, „Zauberer“ und „Narr“ als übergeordnete Begriffe. Selbstverständlich sind damit Spielende, Zaubernde und Närrische aller Geschlechter gemeint.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de