

Von Ken Fisher

WIZARD



amigo-spiele.de/06900

Das Spiel, das Sie in Rage bringt

Alter: ab 10 Jahren

Spieler: 3-6 Lehrlinge

Dauer: ca. 45 Minuten

Inhalt: 60 Charakterkarten, 1 Block der Wahrheit, 1 Pergament der Regeln

Es war einmal ...

Vor langer, langer Zeit, als es noch die berühmte Magierakademie in Stonehenge gab, mussten die Lehrlinge zum Training ihrer magischen Fähigkeiten neben anderen Übungen auch dieses Spiel erlernen. Es sollte die Gabe der Vorhersagung entwickeln und festigen.

Im Laufe der Jahrtausende ist der tiefere Sinn dieses Spiels verloren gegangen. Übrig blieb ein unterhaltsames Kartenspiel, das oft in den Gasthäusern von Handwerkern, Bauern und Kriegen gespielt wurde. Erst als der berühmte englische Archäologe Dr. Hensch Stone tief unter den Steinplatten von Stonehenge in alten Gewölben eine historische Pergamentrolle entdeckte, kam die wahre Geschichte von Wizard wieder ans Licht. Die folgenden Regeln entsprechen dem Wortlaut des uralten Pergamentes. Die Illustrationen auf den Karten wurden den alten Abbildungen nachempfunden.

Die Aufgabe

Bei diesem magischen Kartenspiel muss der Lehrling in jeder Stichrunde die genaue Anzahl seiner gewonnenen Stiche vorhersagen.

„Stich“ = Jeder Spieler spielt reihum eine Karte in die Tischmitte aus. Diese Karten sind der „Stich“.

Für die richtige Vorhersage gibt es Erfahrungspunkte. Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt und ist auf der Erfolgsleiter zu einem weisen Zauberer um eine Stufe aufgestiegen.

Die Vorbereitung

Ein Spieler wird zum Vertrauten der Lehrlinge ernannt. Der Vertraute erhält den Block der Wahrheit, trägt die Namen ein und notiert auch während des Spiels gewissenhaft für jeden die gewonnenen Erfahrungspunkte. Danach mischt der Vertraute die Charakterkarten und teilt sie aus.

Die Charakterkarten

Es gibt vier verschiedene Farben:

♠ Menschen (blau)
♣ Zwerge (rot)

♠ Elfen (grün)
♣ Riesen (gelb)

Die jeweils stärkste Karte ist die „13“, die jeweils schwächste Karte ist die „1“.
Die vier Zaubererkarten sind immer Trumpf. Sie sind höher als jede „13“.
Die vier Narrenkarten sind nie Trumpf. Sie sind niedriger als jede „1“.



Das Verteilen der Karten

Bei Wizard erhalten die Zauberlehrlinge in jeder Stichrunde unterschiedlich viele Karten.

- In der ersten Runde wird nur **eine Karte** an jeden Spieler ausgeteilt. Man kann also in dieser Runde nur **einen Stich** gewinnen.
- In der **zweiten** Runde werden an jeden **zwei Karten** ausgeteilt. In dieser Runde geht es um zwei Stiche.
- In der **dritten** Runde werden **drei Karten** an jeden verteilt, dann vier Karten usw., bis in der letzten Runde alle Karten im Spiel sind.

Karten, die nicht an die Spieler verteilt werden, kommen als verdeckter Stapel in die Tischmitte.

Nach jeder Stichrunde wechselt die verantwortungsvolle Aufgabe, die Charakterkarten zu verteilen, im Uhrzeigersinn an den jeweils linken Lehrling.

Der Trumpf

Nachdem die Charakterkarten ausgeteilt wurden, wird vom Stapel die oberste Karte umgedreht und offen auf den Stapel gelegt.

Diese Karte bestimmt für die jeweilige Stichrunde die **Trumpffarbe**.

„Trumpf“ = Ein Trumpf ist eine Karte der Trumpffarbe. Sie gewinnt gegen jede Karte einer anderen Farbe.

Ist die aufgedeckte Karte ein **Narr**, gibt es in dieser Runde **keine Trumpffarbe**.

Ist die aufgedeckte Karte ein **Zauberer**, bestimmt der Lehrling, der die Karten ausgeteilt hat, eine **Trumpffarbe**, aber erst, nachdem er sich seine Karten angeschaut hat.

In der letzten Stichrunde gibt es keinen Trumpf, weil es keinen Stapel gibt, von dem eine Karte aufgedeckt werden kann.

Die Vorhersage

Nachdem sich jeder Lehrling seine Karten angeschaut hat, muss er vorhersagen, wie viele Stiche er in dieser Runde wohl machen wird. Der Reihe nach geben die Lehrlinge ihre Vorhersagen an den Vertrauten weiter. Es beginnt der **linke Nachbar** des Kartengebers.

Die Tipps werden auf dem Block der Wahrheit notiert.

Vor dem ersten Stich sollte der Vertraute die Vorhersagen noch einmal für alle wiederholen. Manchmal kann es hilfreich sein, die Höhe der Tipps in Form von Chips o. ä. vor dem jeweiligen Lehrling auszulegen. Dadurch ist während des Spiels jederzeit erkennbar, wer noch wie viele Stiche braucht.

Der Kampf um den Stich

Der linke Nachbar des Kartengebers spielt die erste Karte für den ersten Stich aus. Die anderen Lehrlinge folgen im Uhrzeigersinn.

Eine angespielte Farbe muss bedient werden. Ist das nicht möglich, kann der Lehrling eine andere Farbe oder Trumpf spielen.

„Bedienen“ = Der Spieler muss eine Karte ausspielen, die die gleiche Farbe wie die erste Karte des Stiches hat.

Achtung:

Zauberer- und Narrenkarten dürfen immer gespielt werden, auch wenn man bedienen könnte.

Die höchste Karte gewinnt den Stich. Die **Zaubererkarten** sind immer höher als alle anderen Karten, sogar höher als die Trumpfkarten. Der Gewinner nimmt den Stich, legt die Karten vor sich ab und eröffnet den neuen Stich, indem er eine Karte ausspielt.

Ausnahme: In der ersten Stichrunde wird nur um einen Stich gespielt.

Es gewinnt den Stich: die erste Zaubererkarte in einem Stich
 oder die höchste Karte in der Trumpffarbe, wenn kein Zauberer im Stich ist,
 oder die höchste Karte in der zuerst ausgespielten Farbe, wenn weder Trumpf
 noch Zauberer im Stich sind.

Spezielle Rechte der Zauberer und Narren

Wird ein Stich mit einer Zaubererkarte eröffnet, dürfen die folgenden Lehrlinge beliebige Karten spielen, einschließlich weiterer Zauberer- und Narrenkarten. **Der Stich geht in jedem Fall an den ersten Zauberer.** Zaubererkarten müssen nicht gespielt werden, um einen Stich in der aktuellen Trumpffarbe zu bedienen.

Wird ein Stich mit einer Narrenkarte eröffnet, darf als zweite Karte jede beliebige Karte gespielt werden. Die erste gespielte Farbe muss bedient werden. Narrenkarten verlieren jeden Stich.

Mit einer Ausnahme: Werden in einem Stich nur Narren gespielt, gewinnt die erste Narrenkarte den Stich. Dies ist nur bei drei oder vier Spielern möglich.

Die Vergabe der Erfahrungspunkte

Der Lehrling, der die Anzahl seiner gewonnenen Stiche genau vorhersagen konnte, erhält 20 Erfahrungspunkte plus 10 Punkte pro gewonnenem Stich.

Wer danebengetippt hat, verliert 10 Erfahrungspunkte für jeden Stich, den er über oder unter seiner Vorhersage liegt.

Beispiel:

1. Stichrunde

Thomas sagte vorher, er mache den Stich nicht. Er hatte Recht und erhält 20 Punkte. Ute wollte den Stich, bekam ihn aber nicht. Sie verliert 10 Punkte. Kevin sagte vorher, er mache den Stich, behielt Recht und erhält mit dem Stich 30 Punkte.

2. Stichrunde

Thomas sagte vorher, er mache beide Stiche, bekam aber nur einen. Resultat: Da Thomas nicht richtig vorhergesagt hat, bekommt er den Bonus von 20 Erfahrungspunkten nicht und verliert zudem noch für jeden Stich, den er danebenliegt, 10 Erfahrungspunkte. Thomas liegt einen Stich daneben, daher -10 Erfahrungspunkte. Ute wollte keinen Stich und behielt Recht. Sie erhält 20 Punkte. Kevin sagte für sich ebenfalls keine Stiche vorher, bekam jedoch einen und verliert deshalb 10 Punkte. Auf dem Block werden die Punkte aus der vorherigen Runde sofort hinzugezählt oder abgezogen. Thomas hat beispielsweise 10 Punkte ($20 - 10 = 10$).

	THOMAS	UTE	KEVIN			
1	20	0	-10	1	30	1
2	10	2	10	0	20	0
3						
4						

Das Ende

Im Spiel sind 60 Charakterkarten. Die Lehrlinge spielen so lange, bis in der letzten Stichrunde alle Karten ausgeteilt wurden. Bei 6 Teilnehmern ist das die 10. Stichrunde, bei 5 Teilnehmern die 12. Stichrunde, bei 4 Teilnehmern die 15. und bei 3 Teilnehmern die 20. Stichrunde. Die letzte Stichrunde wird noch abgerechnet. Gewonnen hat der Zauberlehrling mit den meisten Erfahrungspunkten.

Varianten

Plus/minus Eins: Wie bisher werden die Vorhersagen offen an den Vertrauten weitergegeben. Die Anzahl der gewollten Stiche aller Lehrlinge darf aber nicht mit der Zahl der möglichen Stiche übereinstimmen. Geht es zum Beispiel in einer Runde um 5 Stiche, dann müssen die Lehrlinge insgesamt mehr als 5 Stiche oder weniger als 5 Stiche vorhersagen.

Verdeckter Tipp: Alle Lehrlinge schreiben ihre Vorhersagen zuerst geheim auf einen Zettel. Wenn alle getippt haben, werden die Zahlen offen an den Vertrauten weitergegeben. Dadurch bleibt jeder Lehrling von den Tipps seiner Konkurrenten völlig unbeeinflusst.

Geheime Vorhersage: Alle Zauberlehrlinge schreiben ihre Vorhersagen geheim auf einen Zettel. Erst wenn die Stichrunde vorbei ist, werden die Tipps offengelegt.

Hellsehen: In der ersten Runde hält jeder Lehrling seine Karte ungesehen vor seine Stirn, sodass alle Lehrlinge außer ihm selbst die Karte sehen können. Nachdem alle Lehrlinge die Karten der anderen Lehrlinge gesehen haben, machen sie eine Vorhersage. Der Kampf um den Stich, Vergabe der Erfahrungspunkte sowie die weiteren Runden verlaufen nach den normalen Regeln.

Einfarbig (für 3 oder 4 Spieler): Jeder Zauberlehrling bekommt alle Karten einer Farbe einschließlich Zauberer und Narr. Bei drei Spielern wird eine Farbe aussortiert und beiseitegelegt. Eine Trumpffarbe gibt es in dieser Variante nicht. Alle Zauberlehrlinge mischen ihren Kartenstapel, legen ihn verdeckt vor sich ab und ziehen für die erste Stichrunde vier Karten auf die Hand. In jeder darauf folgenden Runde wird immer eine Karte mehr auf die Hand genommen. Nun müssen alle Zauberlehrlinge die Anzahl ihrer Stiche vorhersagen, ob normal oder geheim, entscheiden sie vor dem Spiel.

Für die Stiche gilt Folgendes: Farben spielen keine Rolle. Der Zauberlehrling, der die Karte mit dem höchsten Wert in den Stich gelegt hat, bekommt den Stich. Liegen als höchster Wert zwei oder mehrere gleich hohe Karten im Stich, ist von diesen die zuerst gespielte Karte die höchste. Nach jeder Stichrunde werden die Karten wieder nach Farben sortiert und dem jeweiligen Zauberlehrling zurückgegeben. Die Zauberlehrlinge mischen alle ihre Karten, bevor sie die neuen Karten für die nächste Stichrunde auf die Hand nehmen. Es werden zwölf Stichrunden gespielt. Danach ist das Spiel beendet.



Für Zaubererschüler
ab 8 Jahren



Wizard.Fanseite