

Es gewinnt den Stich, der erste Zauberer, der 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.

Spezielle Rechte der Zauberer und Narren

Wird ein Stich mit einer Zaubererkarte eröffnet, dürfen die folgenden Lehrlinge beliebige Karten spielen, einschließlich weiterer Zauber- und Narrenkarten. Der Stich geht in jedem Fall an den ersten Zauberer. Zaubererkarten und zwar Trumpf, müssen aber 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. Erst die zweite Karte bestimmt die Farbe, die bedient werden muss. Narrenkarten verlieren ihren 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 vorhergesagt hat, erhält 90 Erfahrungspunkte plus 10 Punkte pro gewonnenem Stich. Wer danebengetroffen 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 verlor 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 90 Erfahrungspunkten nicht und verliert zudem noch für jeden Stich, den er danebenragt, 10 Erfahrungspunkte. Thomas legt einen Stich daneben, daher -10 Erfahrungspunkte. Ute wollte keinen Stich und behält Recht. Sie erhält 20 Punkte. Kevin sagte für sich ebenfalls keine Stiche vorher, bekam jedoch einen und verliert deshalb 10 Punkte. Auf dem Bock 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	30
2	10	2	20
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 11. Stichrunde, bei 4 Teilnehmern die 15. und bei 3 Teilnehmern die 30. Stichrunde. Die letzte Stichrunde wird nicht 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 gewonnenen 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 vorhergesagen.

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

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

Hilfsheben: In der ersten Runde hat jeder Lehrling eine Karte anzudecken vor seine Stirn, sodass alle Lehrlinge außer ihm selbst die Karte sehen können. Danach zeigen alle Lehrlinge die Karten der anderen Lehrlinge gesehen haben, machen sie eine Vorhersage über den Kartentyp um den Stich, Vergabe der Erfahrungspunkte sowie die weiteren Runden verlaufen wie im normalen Regeln.

Einzigartig für 3 oder 4 Spieler: Jede Zauberlehrling hat seine alle Karten einer Farbe einschließlich Zauberer und Narr. Bei drei Spielern wird eine Farbe gewählt und besetztgelegt. Eine Trumpffarbe gibt es in dieser Variante nicht. Alle Zauberlehrlinge machen ihren Kartentyp, legen ihn vor sich vor sich ab und erheben für die erste Stichrunde vier Karten auf die Hand. In jeder darauffolgenden Runde wird immer eine Karte rohe auf die Hand geschoben. Nur müssen als Zauberlehrlinge die Anzahl eines Stiche vorhersagen, ob normal oder geheim. Entscheidet 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. Dieser als höchster Wert zwei oder mehrere gleich hohe Karten im Stich, ist von dieser die zuerst gestohle Karte die höchste. Nach jeder Stichrunde werden die Karten wieder nach Farben sortiert und dem jeweiligen Zauberlehrling zurückgegeben. Die Zauberlehrlinge machen 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.



Wizard-Fansseite





Die Community App für alle Spiele-Freunde.



Jetzt kostenlos heruntergeladen!




Von Ken Fisher

WIZARD



amigo.spiel.de/0000

Das Spiel, das Sie in Rage bringt

Spiele 2-6 Lehrsüge

Alter ab 10 Jahren

Dauer: ca. 45 Minuten

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

Es war einmal ...

Vor langer, langer Zeit, als es noch die berühmte Magieakademie in Stonehearst gab, mussten die Lehrlinge zum Training ihrer magischen Fertigkeiten neben anderen Übungen auch dieses Spiel erlernen. Es sollte die Gabe der Vorhersage entwickeln und trainieren.

Im Laufe der Jahrhunderte ist der heilige Stein dieses Spiels verloren gegangen. übrig blieb ein unterhaltsames Kartenspiel, das oft in den Gasthäusern von Handwerkern, Bauern und Kriegeren gespielt wurde. Erst als der berühmte englische Archäologe Dr. Henry Stone tief unter dem Baumstamm von Stonehearst an alten Gewölbem eine historische Pergamentrolle entdeckte, kam die wahre Geschichte von Wizard wieder ans Licht. Die folgenden Regeln entsprechen dem Wortlaut des uralten Pergaments. Die Illustrationen auf den Karten erinnern den alten Abbildungen nachempfunden.

Die Aufgabe

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

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

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

Die Vorbereitung

Ein Spieler wird zum Vertrauten der Lehrlinge ernannt. Der Vertraute erhält den Block der Wälder, legt 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)

Elfer (grün)

Zwerge (rot)

Riesen (gelb)



Die jeweils stärkere Karte ist die „10“, die jeweils schwächere Karte ist die „1“. Die vier Zaubererkarten sind immer Trumpf. Sie sind höher als jede „10“. Die vier Namenkarten sind nie Trumpf. Sie sind niedriger als jede „1“.

Das Verteilen der Karten

Bei Wizard erhalten die Zaubererlinge 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 Naar 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 alle Karten einer anderen Farbe.

Ist die aufgedeckte Karte ein Name, 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 ausgesucht 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 angesehen hat, muss er vorhersagen, wie viele Stiche er in dieser Runde wohl machen wird. Die Rechte nach geben die Lehrlinge ihre Vorhersagen an den Vertrauten weiter. Es beginnt der linke Nachbar des Kartengebers.

Die Tipps werden auf dem Block der Wälder notiert.

Vor dem ersten Stich sollte der Vertraute die Vorhersagen noch einmal für alle wiederholen. Manchmal kann es jedoch sein, die Hilfe der Typen Fann von Chis w.ä. von dem jeweiligen Lehrling auszugeben. Dadurch während des Spiels jederzeit erkennbar, wie hoch wie viele Stiche macht.

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 ausgespielte 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 Namenkarten 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 anderen Trumpfkarten. Der Gewinner misst den Stich, legt die Karten vor sich ab und wählt den neuen Stich, indem er eine Karte ausspielt.

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