



# WIZARD JUNIOR



amigo-spiele.de/01903

Ken Fisher

Franz Vohwinkel

ab 8 Jahren

3-6 Personen

ca. 20 Minuten



36 Karten mit den Zahlen 1-8 in 4 Farben sowie je 2 Zauberer und Narrenfrösche

40 runde Vorhersagechips



8 eckige Rundenplättchen mit den Zahlen von 1 bis 8



## Spielidee

Es war einmal ...

In der zaubernden Welt der Fabelwesen lernen schon die Jüngsten in der Schule für Magie ihre teils noch verborgenen Fähigkeiten kennen. Du machst als Zauberschülerin oder Zauberschüler deine ersten Schritte in der Entwicklung der Gabe der Prophezeiung. Fabelhafte Geschöpfe wie Schmetterlinge, Blumen, Mäuse und Schnecken tummeln sich mit dir auf diesem Schauplatz und helfen dir. Tauche ein und werde Teil dieser märchenhaften Welt!

## Spielvorbereitung

Je nachdem wie viele mitspielen, legt ihr die Rundenplättchen mit den Zahlen nach oben, gut sichtbar für alle, von 1 an aufsteigend auf dem Tisch aus. Die Rundenplättchen geben vor, wie viele Karten ihr an alle jeweils verteilt.

Für 3 oder 4 Personen benötigt ihr alle 8 Rundenplättchen.



Bei 5 Personen die Plättchen mit den Zahlen von 1 bis 7



Bei 6 Personen nur die Plättchen von 1 bis 6



Die älteste Person verteilt die Karten. Legt die 40 Vorhersagechips mit der Zauberlehrlings-Seite nach oben in die Tischmitte.



## Spielablauf

Jede Runde Wizard Junior besteht aus vier Schritten:

- Karten verteilen
- Stiche vorhersagen
- Karten ausspielen
- Punkte vergeben

### Karten verteilen

Teilt zu Beginn jeder Runde so viele Karten an jede Person aus, wie das Rundenplättchen mit der kleinsten aufgedeckten Nummer anzeigt, also eine Karte in der ersten Runde, zwei in der zweiten und so weiter.

Nachdem alle ihre Karten bekommen haben, dreht die oberste Karte des Nachziehstapels um und legt sie offen auf den Stapel. Die umgedrehte Karte gibt an, welche Farbe in dieser Runde Trumpf ist.



### Was bedeutet „Trumpf“?

Ein „Trumpf“ ist jede Karte der Trumpffarbe. Wird zum Beispiel nach dem Austeilen eine blaue „2“ aufgedeckt, dann ist Blau für diese Runde „Trumpffarbe“. Eine Karte der Trumpffarbe gewinnt gegen jede Karte einer anderen Farbe. Die Trumpffarbe kann sich in jeder Runde ändern.



Wird ein Narrenfrosch umgedreht, gibt es in dieser Runde keinen Trumpf.

Wird ein Zauberer umgedreht, darf die Person sich die Trumpffarbe aussuchen, die die Karten verteilt hat.

**Hinweis:** Bei 6 Personen könnt ihr in der letzten Runde keine Karte umdrehen, weil der Nachziehstapel durch das Austeilen der Karten bereits aufgebraucht ist. In dieser Runde gibt es keinen Trumpf.

### Stiche vorhersagen

Schaut euch eure Handkarten an und überlegt, wie viele Stiche ihr in dieser Runde gewinnen werdet. Hast du die Karten verteilt, beginnt die nächste Person und nennt ihre Vorhersage.

Für jeden Stich, den du vorhersagst, nimm dir einen Vorhersagechip und lege ihn mit der Zauberlehrlings-Seite nach oben vor dir ab. Danach ist reihum die nächste Person an der Reihe ihre Stiche vorherzusagen und so weiter, bis alle ihre Stiche vorhergesagt haben. Es ist durchaus möglich, dass ihr mehr oder weniger Stiche vorhersagt, als es überhaupt zu verteilen gibt. Du kannst auch null Stiche vorhersagen.



### Was ist ein „Stich“?

Reihum spielt ihr alle je eine Karte aus. Diese Karten bilden zusammen den „Stich“. Bei fünf Handkarten spielt ihr daher fünf „Stiche“.

### Beispiel:

Leon sagt zwei Stiche an und nimmt sich deshalb zwei Vorhersagechips aus der Mitte.





## Karten ausspielen

Nun geht's los! Hast du die erste Vorhersage in dieser Runde gemacht, spielst du eine beliebige Karte von deiner Hand aus und legst sie in die Tischmitte. Reihum im Uhrzeigersinn spielen nun alle anderen je eine Karte aus. Für das Ausspielen sind wenige Regeln zu beachten.



### Welche Karte darf ich ausspielen?

Nur die erste Person darf eine Karte ihrer Wahl ausspielen. Alle anderen müssen sich an die folgenden Regeln halten:

1. Du **musst** eine Karte in der **gleichen Farbe** ausspielen, in der der Stich angefangen wurde, also die zuerst ausgespielte Karte. Das nennt man „Bedienen“.
2. Nur wenn du keine Karte in der zuerst ausgespielten Farbe auf der Hand hast, darfst du eine Karte in einer anderen Farbe ausspielen. Entweder du spielst eine Karte der Trumpffarbe aus und versuchst damit den Stich zu gewinnen – das nennt man „Trumpfen“ – oder du spielst eine Karte in einer Farbe aus, die weder Trumpf noch die Farbe ist, mit der der Stich begonnen wurde. Das nennt man „Abwerfen“.
3. Die zwei Zauberer und zwei Narrenfrösche bilden die Ausnahme. Zauberer und Narrenfrösche darfst du **immer** ausspielen, auch wenn du eigentlich „bedienen“ müsstest. Der erste ausgespielte Zauberer gewinnt den Stich immer, ein Narrenfrosch hingegen gewinnt niemals einen Stich.

### Sonderfälle:

1. Fängt ein Stich mit einem Narrenfrosch an, legt erst die erste ausgespielte Farbkarte fest, was ihr „bedienen“ müsst. Ein Narrenfrosch kann niemals einen Stich gewinnen.
2. Fängt ein Stich mit einem Zauberer an, könnt ihr alle eine beliebige Karte spielen. Ihr müsst in diesem Stich keine Farbe bedienen.

Sobald alle je eine Karte ausgespielt haben, ermittelt ihr, wer den Stich gewinnt. Diese Person nimmt die Karten zu sich und legt sie als kleinen Stapel gut erkennbar vor sich ab. Darauf legt sie einen ihrer Vorhersagechips.

In der ersten Runde spielt ihr nur einen Stich, weil alle nur eine Karte auf der Hand haben.

### Wer gewinnt einen Stich?

Um zu bestimmen, welche Karte einen Stich gewinnt, gibt es drei Regeln:



1. Der **erste** ausgespielte **Zauberer** gewinnt den Stich.
2. Falls kein Zauberer gespielt wurde, gewinnt die **Trumpfkarte** mit dem **höchsten Wert** den Stich.
3. Falls weder Zauberer noch Trümpfe ausgespielt wurden, gewinnt die **höchste Karte der Farbe** den Stich, mit der der Stich begonnen wurde.

Spielt ihr mehrere Stiche, beginnt immer die Person den neuen Stich, die den vorherigen Stich gewonnen hat. Wenn eine Person mehrere Stiche gewinnt, legt sie diese als einzelne, kleine Stapel nebeneinander vor sich ab. Vergesst nicht, jedes Mal einen Vorhersagechip draufzulegen!



Nachziehstapel



Helena



Siri



Johanna



Leon

**Beispiel:** In dieser Runde sind die Mäuse Trumpf. Siri beginnt den Stich mit einer Blume 8. Johanna bedient mit einer Blume 4, Leon spielt die Blume 5. Helena hat keine Blumen auf der Hand und entscheidet sich eine Maus 2 zu spielen und gewinnt damit den Stich, weil Maus Trumpf ist.

## Punkte vergeben

Wenn ihr alle Stiche verteilt habt und niemand mehr Karten auf der Hand hat, überprüft ihr, wer die richtige Anzahl an Stichen vorhergesagt hat. Das ist ganz einfach: Wenn auf jedem gewonnenen Stich ein Vorhersagechip liegt, war die Vorhersage richtig.

Alle, die das geschafft haben, dürfen die Vorhersagechips, die vor ihnen liegen, auf die Punkteseite drehen und behalten. Jeder Punktechip zählt am Ende des Spiels einen Punkt.

Hat jemand von euch jedoch Stiche ohne Vorhersagechips darauf oder Vorhersagechips ohne Stiche, dann hat die Vorhersage nicht genau gestimmt. Die Person darf in diesem Fall keinen Vorhersagechip behalten und muss alle wieder in die Mitte legen.

Punkte aus vorherigen Runden bleiben euch jedoch immer erhalten und ihr könnt sie nicht wieder verlieren.



**Beispiel:** Helena hat drei Stiche vorhergesagt und auch genau drei Stiche gewonnen. Sie darf also alle drei Vorhersagechips auf die Punkteseite drehen und behalten.

### Was passiert bei null Stichen?

Hat jemand keinen Stich vorhergesagt und tatsächlich auch keinen gemacht, darf sich die Person einen Vorhersagechip aus der Mitte nehmen, ihn auf die Punkteseite drehen und behalten.

Dreht das offenliegende Rundenplättchen mit der kleinsten Zahl um und beginnt eine neue Runde mit dem Austeilen der Karten. Wechselt euch mit dem Verteilen der Karten reihum im Uhrzeigersinn ab.

## Spielende

Nachdem das letzte Rundenplättchen umgedreht wurde, ist das Spiel vorbei. Alle zählen ihre Punkte zusammen. Die Person mit den meisten Punkten gewinnt.

Haben zwei oder mehr unter euch die meisten Punkte, gewinnen sie gemeinsam.



**Die nächste Herausforderung wartet!**



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