

Wizarð

Würfelspiel



Daan Kreek



Franz Vohwinkel



ab 10 Jahren



2-5 Lehrlinge



ca. 20 Minuten



amigo-spiele.de/01955

Inhalt:



1 Startkarte



10 Zauberkarten

7 Wizardwürfel



1 Block der Vorhersage

Neueste Entdeckungen ...

... führten den englischen Archäologen Dr. Hensch Stone zurück nach England. Er hatte Hinweise zur Kammer der Weisen erhalten, die sich in Stonehenge befinden sollte. Dort entdeckte er auf einer Tafel einen runenverzierten Kubus.

Es stellte sich heraus, dass die Magiebegabten an der Akademie von Stonehenge mit diesen Kuben ihre Gabe der Vorhersage trainierten. Die Erfahrensten unter ihnen konnten gezielt einen kurzen Blick in die Zukunft werfen.

Das Werfen dieser Kuben zur geselligen Unterhaltung war in den Tavernen und Schenken sehr populär und verbreitete sich bald im ganzen Land.

In der Kammer entdeckte Dr. Hensch Stone bei dem Kubus eine uralte Schriftrolle. Diese beschrieb die Verbindung des bekannten Spiels **Wizard** zu dem Kubus, den wir heute Würfel nennen.

Die Aufgabe



Sagt die Würfelergebnisse genau vorher und macht so die meisten Punkte. Hast du die Startkarte, wirfst du die Würfel bis zu dreimal. Nach jedem Wurf schaut ihr, ob eure Vorhersage eingetreten ist.

Die Vorbereitung



Alle erhalten je ein **Blatt der Vorhersage** und nehmen sich einen Stift. Wer zuletzt **Wizard** gespielt hat, erhält die **Startkarte** und alle **sieben Würfel**.

Die Würfel

Jeder der sieben Würfel zeigt die vier Farben:

Blau  (Menschen) Grün  (Elfen)

Rot  (Zwerge) Gelb  (Riesen)

Die beiden übrigen Seiten zeigen je einen Wizard  und ein Narrensymbol .

Der Ablauf

Ihr spielt über mehrere Runden, wobei jede Runde zwei Phasen hat:

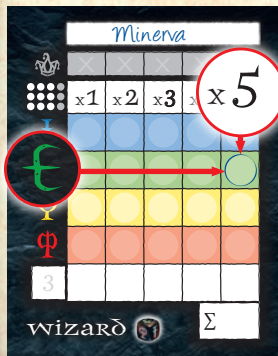
→ Die Vorhersage

→ Das Würfeln & das Werten

Die Vorhersage

Reihum macht ihr alle eine Vorhersage und notiert sie auf eurem Blatt. Durch Erfüllen eurer Vorhersage könnt ihr Punkte bekommen und bestimmen, wer die Startkarte für die nächste Runde erhält.

Hast du die Startkarte, sagst du genau voraus, wie viele Symbole einer Farbe du würfeln wirst. Die Vorhersage besteht also aus einer **Zahl** (1–5) und einer **Farbe** (Grün, Rot, Gelb oder Blau), also z. B. 5x Grün. Notiere die Vorhersage auf dem



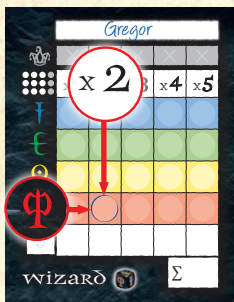
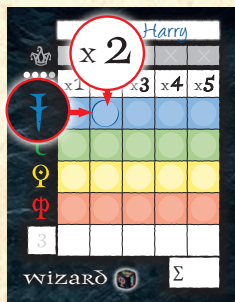
Startkarte

entsprechenden Feld deines Blattes mit einem Kreis und sage sie laut an.

Reihum im Uhrzeigersinn macht ihr so alle eine Vorhersage. Dabei müsst ihr eine **andere** Vorhersage machen, als alle anderen in dieser Runde gemacht haben.

Wizards, Narrensymbole oder ein auf eurem Blatt bereits gewertetes Feld dürft ihr nicht vorhersagen.

Minerva beginnt und erhält die Startkarte sowie die Würfel. Sie sagt **5x Grün** vorher. Dann ist Harry an der Reihe und sagt **2x Blau**. Gregor entscheidet sich für **2x Rot**.



Nachdem ihr alle eine Vorhersage gemacht habt, bestimmt die Person mit der Startkarte eine der vier Farben, die alle gewürfelten Wizards **W** annehmen – die Wizardfarbe. Damit zählen für **alle** die Wizards als Würfel dieser Farbe.

Sagst du keine Wizardfarbe an, ist die Farbe deiner Vorhersage automatisch in dieser Runde die Wizardfarbe.



Minerva hat 5x Grün vorhergesagt. Um dieses hohe Ergebnis zu erreichen, bestimmt sie Grün als Wizardfarbe. So zählen alle gewürfelten Wizards als Grün.

Die Startkarte

Eure Vorhersagen bestimmen, wer für die nächste Runde die Startkarte erhält. Hast du die **höchste Vorhersage** in einer **anderen Farbe** gemacht als die Person mit der Startkarte, bekommst du die Startkarte für die nächste Runde. Sind das mehrere von euch, erhält die Person die Startkarte, die diese Vorhersage zuerst gemacht hat.



Harry und Gregor haben beide eine Vorhersage in Höhe von 2 in einer anderen Farbe als Minerva (Grün) gemacht. Harry hat seine Vorhersage jedoch zuerst gemacht. Er erhält daher die Startkarte für die nächste Runde.

Machen alle ihre Vorhersage in einer Farbe, wechselt die Startkarte nicht.

Das Würfeln

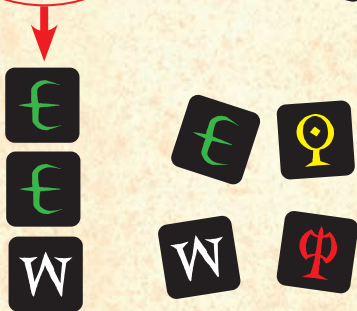
Hattest du zu Beginn der Runde die Startkarte, würfelst du **bis zu dreimal**. Du wirfst beim 1. Wurf alle sieben Würfel. Beim 2. und 3. Wurf darfst du **beliebige** Würfel neu werfen.

Nach **jedem** Wurf dürfen alle aussteigen und den Wurf für sich werten. Würfelst du und entscheidest dich dafür vorzeitig auszusteigen oder hast du bereits dreimal gewürfelt, müssen alle werten, die das noch nicht getan haben.

1. Wurf



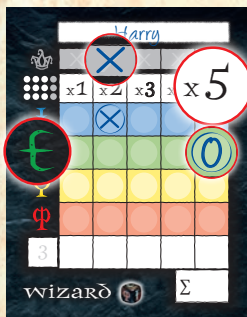
2. Wurf



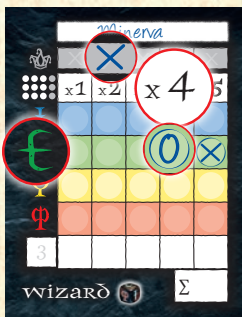
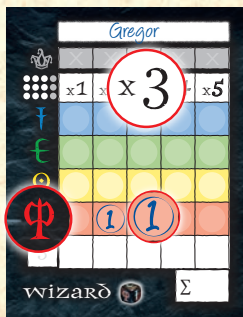
Mit Minervas 1. Wurf ist Harrys Vorhersage (2x Blau) erfüllt und er steigt aus. Minerva legt zwei grüne Würfel und einen Wizard beiseite und würfelt die übrigen Würfel neu. Sie verzichtet auf ihren 3. Wurf, da sie ihre Vorhersage (5x Grün) erfüllt hat. Weil Minerva aussteigt, muss auch Gregor werten.

Das Narrensymbol

Wurden ein bis fünf Narrensymbole gewürfelt, könnt ihr eine närrische Wertung machen. So könnt ihr Minuspunkte durch Differenzen vermeiden. Dafür notiert ihr ein X bei der gewürfelten Anzahl an Narrensymbolen und wertet eure Vorhersage mit 0. Ihr könnt die verwendete Anzahl an Narren in späteren Runden nicht noch einmal nutzen.



In der nächsten Runde hat Harry 5x Grün vorhergesagt, Gregor 3x Rot und Minerva 4x Grün. Nach dem dritten Wurf kann immer noch niemand die Vorhersage erfüllen. Gregor notiert sich die Differenz von 1. Harry und Minerva machen eine närrische Wertung, notieren bei 2x Narrensymbolen ein X und bei ihrer Vorhersage eine 0.



Nachdem ihr alle gewertet habt, nimmt sich die Person mit der Startkarte die Würfel, und ihr beginnt die nächste Runde.

Das Ende

Das Spiel endet, wenn ein oder mehrere Personen neun X auf ihrem Vorhersageblatt notiert haben. Hierzu zählen auch eure X bei den Narrensymbolen. Profis spielen bis zwölf X. Zur besseren Übersicht empfehlen wir euch, für jedes X einen weißen Kreis zu markieren.



Die Abrechnung

Ihr erhaltet für eure erfüllten Vorhersagen Pluspunkte. Für jedes X in der ersten Spalte erhaltet ihr 1 Punkt, in der zweiten Spalte 2 Punkte usw.

Für notierte Zahlen durch Differenzen erhaltet ihr entsprechend viele Minuspunkte.

Narrensymbole geben **keine** Punkte. Alle, die mindestens neun X (bei Profis zwölf) haben, erhalten 3 Bonuspunkte.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Einen Gleichstand entscheidet die Person für sich, die weniger närrische Wertungen gemacht hat.

Minerva					
	x1	x2	x3	x4	x5
♠	×				
♣	×			×	×
♥		1		0	×
♦	×		1	1	1
♠		×	×	×	1
3	2	1	2	7	8
Wizarð					Σ 23

Harry					
	x1	x2	x3	x4	x5
♠	×				
♣		×	1	1	×
♥			0	2	0
♦		×	1	1	
♠		×	1	×	×
3		6	-3	0	10
Wizarð					Σ 13

Gregor					
	x1	x2	x3	x4	x5
♠	×	×	×		
♣		0		1	×
♥		1	0	3	×
♦	×	1		0	×
♠		1	1		×
3	1	-3	-1	-4	20
Wizarð					Σ 13

Minerva gewinnt das Spiel mit 23 Punkten. Harry und Gregor haben jeweils 13 Punkte, aber Harry hat weniger närrische Wertungen gemacht. Also wird er Zweiter.

Die Zauberkarten – Variante für Fortgeschrittene

Zauberkarten verändern die Spielregeln Runde für Runde. Seid ihr mit dem Spiel vertraut, könnt ihr sie nutzen, um euch noch weiter herauszufordern.

Mischt bei der Vorbereitung die Zauberkarten und bildet einen verdeckten Stapel. Deckt zu Beginn jeder Runde die oberste Karte auf und lest den Text für alle vor. Diese Regeln gelten für die **aktuelle Runde**.

Abgesehen von den veränderten Regeln ist der Spielablauf gleich.

Ist der Stapel leer, mischt vor der nächsten Runde alle Zauberkarten neu.





Der 1. Wurf erfolgt vor der Vorhersage. Der 2. Wurf muss mit mind. 3 Würfeln erfolgen. Erst dann dürft ihr aussteigen.

Du wirfst alle Würfeln. Danach macht ihr reihum die Vorhersage, beginnend mit dir. Im 2. Wurf musst du mindestens drei Würfeln neu werfen. Erst danach dürft ihr aussteigen und werten.



Gregor					
	x1	x2	x3	x4	x5
♠					
⬢					
⬤					
⬥					
♣					
♠					
3					
wizard					Σ

Minerva					
	x1	x2	x3	x4	x5
♠					
⬢					
⬤					
⬥					
♣					
♠					
3					
wizard					Σ

Harry					
	x1	x2	x3	x4	x5
♠					
⬢					
⬤					
⬥					
♣					
♠					
3					
wizard					Σ

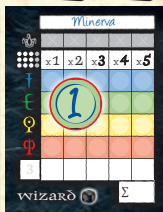
Nach dem 1. Wurf sagt Gregor 5x Rot vorher, Minerva 1x Blau und Harry 2x Grün. Gregor muss mindestens 3 Würfeln neu werfen, bevor eine Person werten darf. Danach darf er noch einmal würfeln.



Ihr wertet, als ob ein weiterer Würfel in jeder der 4 Farben vorhanden wäre.

In dieser Runde zählt ihr zur gewürfelten Anzahl an Würfeln in den vier Farben jeweils 1 hinzu. Diese Zahl vergleicht ihr beim Werten mit eurer Vorhersage. Die gewürfelte Anzahl an Narrensymbolen und Wizards ändert sich nicht.

Harry sagt 3x Blau vorher, Gregor 1x Gelb und Minerva 2x Grün, die Wizardfarbe ist Blau.



Nach dem 3. Wurf wertet Harry durch die zusätzlichen Farbwürfel eine 2, Gregor ein X und Minerva eine 1.



Narrensymbole nehmen die Farbe der eigenen Vorhersage an. Eine närrische Wertung ist weiterhin möglich.

In dieser Runde zählt ihr gewürfelte Narrensymbole zur gewürfelten Anzahl an Würfeln in eurer vorhergesagten Farbe hinzu. Vergesst die Wizards nicht bei Vorhersagen in der Wizardfarbe. Eine närrische Wertung ist weiterhin wie gewohnt möglich.


Minerva sagt 5x Gelb vorher, Harry 2x Rot und Gregor 3x Grün.



Minerva					
	x1	x2	x3	x4	x5
Wizard					
Blue					
Green					
Yellow					X
Red					
Wizard	3				
Σ					

Harry					
	x1	x2	x3	x4	x5
Wizard					
Blue					
Green					
Yellow					
Red			X		
Wizard	3				
Σ					

Gregor					
	x1	x2	x3	x4	x5
Wizard					
Blue	X				
Green					0
Yellow					
Red					
Wizard	3				
Σ					

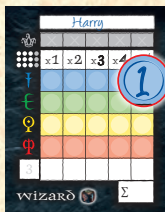
Nach dem 3. Wurf wertet Minerva ein X (2 Gelb + 2 Wizards + 1 ) und Harry ebenfalls ein X (1 Rot + 1 ). Gregor notiert ein X bei 1x  und eine 0 bei seiner Vorhersage.



Du darfst darfst so oft würfeln,
wie du vorhergesagt hast.
Wizards ignoriert ihr, sie
zählen nicht.

Würfelst du, gibst die Zahl deiner Vorhersage vor, wie oft du würfeln darfst. So darfst du bei einer Vorhersage von z. B. 1x Grün nur einmal würfeln, bei z. B. 2x Rot zweimal usw. Gewürfelte Wizards nehmen in dieser Runde **keine** Farbe an und ihr ignoriert sie bei eurer Wertung. Sie dürfen aber wie alle anderen Würfel neu gewürfelt werden.

Harry würfelt und sagt 5x Blau vorher. Daher darf er bis zu fünfmal würfeln.



Gewürfelte Wizards zählen nicht. Er wertet nach seinem 5. Wurf die Differenz 1.



Macht ihr eine närrische Wertung in der Spalte eurer Vorhersage, notiert ihr bei beiden ein X.

Entspricht die Zahl der Narrensymbole bei eurer närrische Wertung der Zahl eurer Vorhersage, notiert ihr wie üblich ein X im entsprechenden Feld **und** ausnahmsweise statt einer 0 auch ein X bei eurer Vorhersage. Dadurch erhaltet ihr Punkte für die Vorhersage.

Gregor sagt 5x Gelb vorher, Minerva 3x Gelb und Harry 3x Grün.



Gregor					
	x1	x2	x3	x4	x5
☰					
♠					
€					
♀					
♁					
3					
Wizarð					Σ

Minerva					
	x1		x4	x5	
☰					
♠					
€					
♀					
♁					
3					
Wizarð					Σ

Harry					
	x1	x2	x3	x4	x5
☰					
♠					
€					
♀					
♁					
3					
Wizarð					Σ

Nach Gregors 2. Wurf steigt Minerva aus und notiert sich jeweils ein X bei 3 Narrensymbolen und bei ihrer Vorhersage. Harry hat seine Vorhersage erfüllt und notiert ein X bei seiner Vorhersage. Gregor würfelt weiter.



Nach der 1. Vorhersage machen alle anderen ihre Vorhersage gleichzeitig und geheim.

Nachdem die würfelnde Person ihre Vorhersage gemacht hat, machen die anderen ihre Vorhersage geheim und gleichzeitig. Ihr müsst wie üblich eine andere Vorhersage machen als die bereits gemachte, aber eure geheimen Vorhersagen können gleich sein. Habt ihr alle eure Vorhersage notiert, offenbart ihr sie, um die Startkarte zu vergeben. Dabei geht ihr von der würfelnden Person reihum im Uhrzeigersinn aus.

Nachdem Harry 5x Rot vorhergesagt hat, machen Gregor und Minerva ihre Vorhersagen geheim. Zufällig sind ihre Vorhersagen gleich. Beide sagen 2x Blau vorher. Da Gregor reihum der Nächste nach Harry ist, erhält er die Startkarte für die nächste Runde.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

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