



# WIZARD DELUXE

ab 10 Jahren

3-6 Lehrlinge

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 Wizards und

4 NÄRRINEN UND NÄRREN



1 Stift



25 Metallmünzen

## 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.

1 Gummiband

(zum Verschließen der Box)

### Was ist ein Stich?

Reihum spielt ihr alle je eine Karte aus. Diese Karten bilden zusammen den Stich. Hast du z. B. fünf Handkarten, spielt ihr fünf Stiche.

## Vor dem Spiel

Die weiseste Person unter euch trägt eure Namen im Block der Wahrheit ein und wird in der ersten Runde die Karten verteilen. Wechselt euch mit dem Verteilen der Karten reihum im Uhrzeigersinn ab. Legt die Münzen bereit.

## 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 erhaltet ihr alle je **eine Karte**. Ihr spielt also nur **einen Stich**. In der **zweiten** Runde erhaltet ihr je **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.

Deckst du keine Zahlenkarte auf, sondern einen Wizard, dann schau dir deine Karten an.

Anschließend bestimmst du die Trumpffarbe und sagst diese laut an. Deckst du eine 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 bestimmt ihr jede Runde neu.

### 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. Hast du die Karten verteilt, beginnt die nächste Person und nennt ihre Vorhersage. Nehmt euch jeweils die entsprechende Anzahl Münzen aus dem Vorrat. Notiert eure Vorhersagen auf dem Block der Wahrheit und lest sie vor dem ersten Stich noch einmal für alle vor.

#### 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. Alle nehmen sich ihrer Vorhersage entsprechend Münzen.

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

### 3. Spielen der Stiche

Hast du die erste Vorhersage in dieser Runde gemacht, spielst du 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 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.

Wizards und 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 Wizard in einem Stich
- Die höchste Karte in der Trumpffarbe, wenn kein Wizard im Stich ist
- Die höchste Karte in der zuerst ausgespielten Farbe, wenn weder Trumpf noch Wizard 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 . Henry gewinnt den Stich.

Gewinnst du einen Stich, legst du die gewonnenen Karten als verdeckten Stapel vor dir ab. Lege auf jeden gewonnenen Stich eine deiner Münzen. So könnt ihr direkt erkennen, wer noch wie viele Stiche braucht, um seine Vorhersage zu erfüllen.

Eröffne dann den nächsten Stich, indem du eine beliebige Karte von deiner Hand ausspielst.

**Wizards und**

Spielst du einen Wizard als erste Karte in den Stich, dürfen alle anderen eine beliebige Karte spielen, auch weitere Wizards oder . Der Stich geht in jedem Fall an den ersten Wizard.



**Beispiel**

Henry eröffnet den zweiten Stich mit einem **Wizard**. 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 , dürfen alle anderen eine beliebige Karte spielen – bis jemand von euch einen Wizard oder eine Zahlenkarte spielt. Handelt es sich um eine Zahlenkarte, müsst ihr deren Farbe ab sofort bedienen. Ist es hingegen ein Wizard, dürft ihr auch für den Rest des Stiches beliebige Karten spielen.



**Beispiel**

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

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

**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
2	10	2	10	0	20
3	50	2	0	2	40
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 Lehrlingen spielt ihr 10 Stichrunden, bei fünf 12, bei vier 15 und bei drei Lehrlingen 20 Stichrunden.

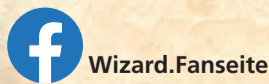
Der Lehrling mit den meisten Erfahrungspunkten gewinnt. Bei einem Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

**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/6900](http://amigo-spiele.de/6900)

Seit 2008 treten Wizard-Fans auf Turnieren gegeneinander an. Erfahrt mehr unter: [www.amigo-spiele.de/turniere](http://www.amigo-spiele.de/turniere)



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](http://www.amigo-spiele.de), E-Mail: [hotline@amigo-spiele.de](mailto:hotline@amigo-spiele.de)