

# WIZARD



amigo-spiele.de/02454

ab 10 Jahren

3-6 Lehrlinge

ca. 45 Minuten

## Seit 40 Jahren ...

... erleben wackere Heldinnen und Helden in Aventurien fantastische Abenteuer. In dieser von Magie durchdrungenen Welt sind einige wenige Menschen mit „Madas Gabe“ geboren. Sie werden unter anderem in Akademien in der Kunst der Zauberei unterwiesen. Viele von ihnen trainieren ihre magischen Fähigkeiten mit dem Spiel *Wizard*.

Die Regeln dieses Spiels fanden im Laufe der Jahre ihren Weg bis in die Wirtshäuser und Schenken. Dort wird es von zahlreichen Völkern über jegliche gesellschaftliche Grenzen hinweg gespielt. Nehmt die Rolle der Zauberlehrlinge ein, oder stellt euch vor, ihr sitzt im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler bei einer Partie *Wizard*.

## Der Inhalt



61 Karten

52 Zahlenkarten mit Werten von 1 bis 13, je 1x in den Farben Gelb, Rot, Grün und Blau



25 Metallmünzen



4 Wizards und 4 Nairinnen und Narren

1 Block des Schicksals

1 Stift



1 Sonderkarte  
Das Schwarze Auge

## 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)



## Vor dem Spiel

Die weiseste Person unter euch trägt eure Namen im Block des Schicksals ein und mischt und verteilt in der ersten Runde die Karten. Wechselt euch mit dem Mischen und Verteilen der Karten reihum im Uhrzeigersinn ab. Legt die Münzen bereit.

Legt die Sonderkarte in die Schachtel zurück. Für das Grundspiel benötigt ihr sie nicht.

### 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.



## 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

### 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.

### 1. Verteilen der Karten

Ihr spielt bei *Wizard* von Runde zu Runde mit mehr Karten. In der **ersten** Runde erhaltet ihr alle **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 -Karte auf, gibt es in dieser Runde keine Trumpffarbe.

### Beispiel

*Khadil 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 des Schicksals und lest sie vor dem ersten Stich noch einmal für alle vor.

### Beispiel

	Rohal	Nahema	Khadil
1	20	0	10
2	10	2	10
3		2	2

*Rohal schaut sich seine drei Handkarten für die dritte Stichrunde an und sagt vorher, dass er zwei Stiche machen wird. Nahema sagt vorher, dass sie auch zwei Stiche machen wird, obwohl in dieser Runde insgesamt nur drei Stiche gemacht werden können. Khadil sagt vorher, dass er keinen Stich machen wird. Alle nehmen sich ihrer Vorhersage entsprechend Münzen.*

### 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

Rohal

Nahema

Beispiel

Rohal eröffnet den ersten Stich mit einer blauen 5. Nahema würde gerne einen roten Trumpf spielen, muss aber mit ihrer blauen 3 bedienen. Khadil hat eine blaue 7 auf der Hand, möchte den Stich aber nicht und spielt stattdessen eine -Karte. Rohal gewinnt den Stich.

Khadil



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 die eigene 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.

Rohal

Nahema

Beispiel

Rohal eröffnet den zweiten Stich mit einem Wizard. Nahema darf eine beliebige Karte spielen und legt ihre grüne 11. Khadil spielt seine blaue 7. Rohal gewinnt auch diesen Stich und eröffnet den nächsten.

Khadil



Eröffnest du einen Stich mit einer -Karte, 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.

Rohal

Nahema

Beispiel

Rohal eröffnet den Stich mit einer -Karte. Nahema spielt eine rote 7. Khadil muss Rot bedienen und spielt eine rote 3. Nahema gewinnt den Stich.

Khadil



 verlieren jeden Stich. Liegen jedoch nur  im Stich, gewinnt die erste -Karte.

### 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.

Beispiel

Rohal 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). Nahema 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.

Khadil wollte keinen Stich machen und behält Recht. Er erhält den Bonus von 20 Punkten und hat damit insgesamt 40 Punkte.

	Rohal	Nahema	Khadil		
1	20	0	-10	1	30
2	10	2	10	0	20
3	50	2	0	2	40
4					
5					

### 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.

### Erweitertes Spiel: Das Schwarze Auge

(nach einer Idee von Markus Plötz)

Für ein erweitertes Spiel mischt die Sonderkarte zu den 60 anderen Karten.



Deckst du sie bei der Bestimmung der Trumpffarbe auf, ziehe drei Karten vom Stapel. Bestimme mit einer dieser Karten die Trumpffarbe. Lege die beiden übrigen Karten verdeckt zurück.

Während einer Stichrunde darfst du *Das Schwarze Auge* immer spielen, auch wenn du bedienen könntest. Lege die Karte beiseite, anstatt sie in den Stich zu spielen. Ziehe dann drei Karten vom Stapel. Wähle von diesen eine beliebige und spiele diese in den Stich. Lege die beiden übrigen Karten verdeckt zurück.

Die letzte Stichrunde spielt ihr wie üblich ohne Trumpf. Spielst du in dieser Runde *Das Schwarze Auge*, ziehe die eine übrige Karte vom Nachziehstapel und spiele diese.

Weitere Varianten findet ihr unter [amigo-spiele.de/6900](http://amigo-spiele.de/6900)

Die Namen der Illustratorinnen und Illustratoren sind auf den entsprechenden Karten zu finden. Illustration der Kartensymbole von Steffen Brand, Hintergrund der Zwerge und der Menschen von Holger Schulz, der Kreaturen von Axel Sauerwald und der Elfen von Jennifer Lange.



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)