

WIZARD

Jubiläumsausgabe



amigo-spiele.de/02601

💡 Ken Fisher \ Franz Vohwinkel & B. Spelger



ab 10 Jahren



3-6 Personen



ca. 45 Minuten

Der Inhalt



60 Charakterkarten



9 Sonderkarten



1 Farbkarte

Punktechips



20 Rundenchips

54 Vorhersagechips (Rückseite: 10 Punkte)

36x 20er-Chip, 22x 100er-Chip,

18x -10er-Chip, 11x -50er-Chip

1 Start-Marker



Vor 30 Jahren ...

... hat der berühmte englische Archäologe Dr. Hensch Stone uns von seiner Entdeckung der legendären Stonehenge-Akademie für Magie berichtet. Am heutigen Jubiläumstag hat seine Tochter Dr. Lara Stone einen sensationellen Fund gemacht.

Eine Schriftrolle erwähnt, dass an der Akademie auch Vampire aus Transsylvanien und Hexen aus aller Welt unterrichtet wurden. Zudem hat sie in einer Schatztruhe mit Symbolen verzierte Münzsteine gefunden. Es gibt eindeutige Hinweise darauf, dass diese Münzsteine mit dem Spiel **Wizard** in Verbindung stehen.

Die folgenden Regeln fassen nicht nur diese neuesten Erkenntnisse zusammen, sondern sie geben auch einen Einblick, wie die weisesten Magierinnen und Magier ihre Gabe der Vorhersehung mit dem Spiel **Wizard** trainierten.

Tauche ein in die magische Welt von **Wizard**.

GRUNDSPIEL MIT FARBKARTE UND CHIPS

Legt die Sonderkarten **Vampir**, **Hexe**, **Gestaltenwandler**, **Drache**, **Fee**, **Bombe**, **Werwolf**, **Jongleur** und **Wolke** zurück in die Schachtel. Für das Grundspiel benötigt ihr sie nicht.

Aufgabe

Bei diesem magischen Kartenspiel sagt ihr vorher, wie viele Stiche ihr gewinnen werdet. Am Ende der Stichrunde erhaltet ihr für eine richtige Vorhersage Erfahrungspunkte. So spielt ihr mehrere Runden mit

Was ist ein Stich?

Reihum spielt ihr alle je eine Karte aus. Diese Karten bilden zusammen den Stich. Z. B. spielt ihr bei fünf Handkarten fünf Stiche.

immer mehr Karten. Hast du am Ende des Spiels die meisten Erfahrungspunkte gesammelt, gewinnst du das Spiel und darfst dich und dein magisches Talent feiern lassen.

Vorbereitung

Die weiseste Person unter euch nimmt sich den Start-Marker und verteilt in der ersten Runde die Karten. Wechselt euch mit dem Verteilen der Karten reihum im Uhrzeigersinn ab und gebt den Start-Marker am Ende jeder Runde entsprechend weiter. Legt die Vorhersagechips, die Punktechips und die Farbkarte bereit.

Nehmt so viele Rundenchips, wie ihr Stichrunden spielt:

- 3 Personen: Chips 1–20
- 4 Personen: Chips 1–15
- 5 Personen: Chips 1–12
- 6 Personen: Chips 1–10

Legt die Rundenchips in einer aufsteigenden Reihe aus und legt die übrigen in die Schachtel zurück.



Die Stichrunde

Jede Runde besteht 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. Wer den **Start-Marker** hat, gibt allen in der **ersten Runde** 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. Lege die nicht verteilten Karten als verdeckten Stapel etwas beiseite. Drehe davon die oberste Karte um und lege sie

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.

offen auf den Stapel. Diese Karte bestimmt die **Trumpffarbe** dieser Stichrunde.

Hast du den Start-Marker und deckst einen Wizard auf, dann darfst du die Trumpffarbe bestimmen. Schau dir deine Karten an und sage dann deine gewählte Trumpffarbe laut an. Lege die Farbkarte so unter den Stapel, dass deine gewählte Trumpffarbe zu sehen ist. Deckst du einen  auf, gibt es in dieser Runde keine Trumpffarbe.

Beispiel

*Anya hat einen Wizard aufgedeckt und bestimmt **Rot** als Trumpffarbe.*



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 den Start-Marker, beginnt die nächste Person im Uhrzeigersinn. Sie nennt ihre Vorhersage und nimmt sich die entsprechende Anzahl Vorhersagechips aus dem Vorrat mit der entsprechenden Seite oben. Alle anderen folgen reihum. An den genommenen Chips sieht ihr jederzeit, wer wie viele Stiche gewinnen möchte.

Beispiel


Henry schaut sich seine drei Handkarten für die dritte Stichrunde an und sagt vorher, dass er zwei Stiche machen wird. Anya möchte ebenfalls zwei Stiche machen, auch wenn in dieser Runde insgesamt nur drei Stiche gemacht werden können. Freya möchte keinen Stich machen. Henry und Anya nehmen sich zwei Vorhersagechips und Freya nimmt sich keinen Chip.



3. Spielen der Stiche

Hast du die erste Vorhersage in dieser Runde gemacht, spielst du auch die erste Karte aus. Damit beginnst du den ersten Stich. Alle anderen folgen im Uhrzeigersinn und spielen jeweils eine Karte.


Beim Ausspielen der Karten müsst ihr Folgendes beachten: Beginnst du einen neuen Stich, darfst du eine beliebige Handkarte ausspielen. Alle Nachfolgenden müssen **bedienen**. Das heißt, ihr **müsst** eine Karte der **gleichen Farbe** spielen wie die erste Karte des Stichs. Nur wenn ihr keine Karte dieser Farbe auf der Hand habt, dürft ihr Trumpf oder eine andere Farbe spielen. Die zu bedienende Farbe ändert sich in einem Stich niemals.

Wizards und  dürft ihr immer spielen, auch wenn ihr bedienen könntet. Sie gehören zu keiner Farbe.

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 gespielten 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 einen deiner Vorhersagechips. So könnt ihr direkt erkennen, wer noch wie viele Stiche braucht, um die eigene Vorhersage zu erfüllen.

Anschließend beginnst du 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.

, 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.



 sind niedriger als jede Zahlenkarte. Liegen 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, dann konntest du auf jeden gewonnenen Stich einen Vorhersagechip legen, ohne dass ein Chip übrigblieb. Drehe alle Vorhersagechips auf die Punkteseite, so dass dir jeder **10 Punkte** gibt. Zusätzlich nimmst du dir einen **20er-Chip** als **Bonus** für die richtige Vorhersage.

Hast du danebengetippt, verlierst du 10 Punkte für jeden Stich, der über oder unter deiner Vorhersage liegt. Nimm dir entsprechend viele **-10er-Chips** und lege alle deine Vorhersagechips in den Vorrat zurück.

Du darfst deine Chips jederzeit mit dem Vorrat wechseln.

Beispiel

Freya hat vorhergesagt, dass sie keinen Stich macht. Sie hatte recht mit ihrer Vorhersage und nimmt sich dafür einen 20er-Chip.

Henry hatte ebenfalls recht mit seiner Vorhersage zwei Stiche zu machen. Er dreht die beiden Vorhersagechips auf die 10er-Seite und nimmt sich einen 20er-Chip aus dem Vorrat.

Anya wollte auch zwei Stiche machen, hat aber nur einen bekommen. Da ihre Vorhersage um einen Stich daneben lag, erhält sie -10 Punkte und nimmt sich einen -10er-Chip. Ihre beiden Vorhersagechips legt sie zurück in den Vorrat.

Dreht am Ende einer Runde den niedrigsten Rundenchip auf die Rückseite.

Das Ende des Spiels

Ihr spielt, bis ihr nach der letzten Stichrunde die Erfahrungspunkte verteilt habt und das letzte offene Rundenplättchen auf die Rückseite gedreht habt.

Wer von euch die meisten Erfahrungspunkte hat, gewinnt. Haben mehrere die meisten Erfahrungspunkte, gewinnen sie gemeinsam.



ERWEITERTES SPIEL MIT DEN SONDERKARTEN




Neu in dieser Jubiläumsausgabe sind die **Hexe** und der **Vampir**. Die beliebten Sonderkarten **Gestaltenwandler**, **Wolke**, **Jongleur**, **Werwolf**, **Bombe**, **Fee** und **Drache** aus den letzten Jubiläumsausgaben sind ebenfalls wieder mit dabei.

Durch die Sonderkarten habt ihr im Spiel mehr Optionen. Dadurch wird es herausfordernder, eure Stiche genau vorherzusagen. Zum Kennenlernen solltet ihr erst mal nur einen Teil der Sonderkarten hinzunehmen. Der **Gestaltenwandler** lässt sich am einfachsten ins Spiel aufnehmen, daher solltet ihr mit ihm beginnen. Nehmt danach die übrigen Sonderkarten hinzu. **Drache** und **Fee** sollten in jedem Fall zusammen ins Spiel kommen.

Mischt die gewählten Sonderkarten und die 60 Charakterkarten miteinander. Da ihr mit mehr Karten spielt, bleibt auch in der letzten Stichrunde eine Karte übrig, um die Trumpffarbe zu bestimmen. Ansonsten gelten die bekannten **Wizard**-Regeln.

Eine Sonderkarte kannst du immer spielen, auch wenn du bedienen könntest. Du spielst sie wie jede andere Karte aus der Hand mit den folgenden Effekten:



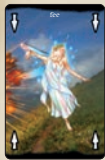
Der **Gestaltenwandler** ist entweder ein  oder ein Wizard. Beim Ausspielen sagst du an, ob er ein  oder ein Wizard ist und spielst ihn mit der entsprechenden Seite zur Tischmitte hin aus. Behandelt den **Gestaltenwandler** nach dem Ausspielen genau wie einen  oder einen Wizard.


Deckst du bei der Bestimmung der Trumpffarbe den **Gestaltenwandler** auf, bestimmst du eine Trumpffarbe.




Der **Drache** ist die Karte mit dem höchsten Wert im Spiel. Er ist höher als jeder Wizard und gewinnt jeden Stich – außer **Drache** und **Fee** liegen in einem Stich (siehe **Fee**)! Deckst du bei der Bestimmung der Trumpffarbe den

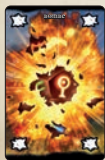
Drachen auf, bestimmst du eine Trumpffarbe. Eröffnest du den Stich mit einem **Drachen**, gelten dieselben Bedienregeln wie beim Spielen eines Wizards.




Die **Fee** hat einen niedrigeren Wert als ein . Liegen jedoch **Drache** und **Fee** in einem Stich, gewinnt die **Fee** den Stich!

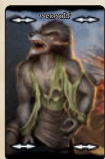
Deckst du bei der Bestimmung der Trumpffarbe die **Fee** auf, gibt es in dieser Runde keine Trumpffarbe. Eröffnest du den Stich mit einer **Fee**, gelten dieselben Bedienregeln wie

beim Spielen eines .



Spielst du die **Bombe**, gewinnt niemand den Stich. Legt den Stich zur Seite, er zählt zu keiner Stichvorhersage. Wer den Stich gewonnen hätte, wenn du die **Bombe** nicht gespielt hättest, eröffnet den nächsten Stich.

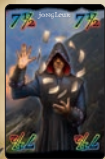
Deckst du bei der Bestimmung der Trumpffarbe die **Bombe** auf, gibt es in dieser Runde keine Trumpffarbe. Eröffnest du den Stich mit einer **Bombe**, gelten dieselben Bedienregeln wie beim Spielen eines .



Hast du den **Werwolf** auf der Hand, tauschst du ihn vor euren Stichvorhersagen gegen die Karte aus, die ihr zur Bestimmung der Trumpffarbe aufgedeckt habt. Bestimme eine Trumpffarbe für diese Stichrunde oder sage: „Kein Trumpf“.

Erst danach beginnt ihr mit euren Vorhersagen.

Deckst du bei der Bestimmung der Trumpffarbe den **Werwolf** auf, bestimmst du eine Trumpffarbe.

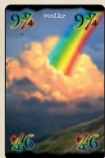


Der **Jongleur** hat den Wert **7 1/2**, ist also höher als eine **7** und niedriger als eine **8**. Spielst du den **Jongleur**, wähle eine beliebige Farbe (auch Trumpffarbe), die die Karte annehmen soll, und sage sie an. Ist dieser Stich beendet,

geben alle gleichzeitig eine ihrer Handkarten **verdeckt** im Uhrzeigersinn weiter. Danach nehmen alle ihre neue Karte auf die Hand.

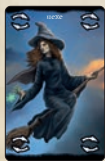
Wenn die **Bombe** im Stich liegt, gebt ihr die Karten trotzdem weiter. Liegt der **Jongleur** jedoch im letzten Stich einer Stichrunde, gebt ihr keine Karte weiter.


Deckst du bei der Bestimmung der Trumpffarbe den **Jongleur** auf, bestimmst du eine Trumpffarbe. Eröffnest du den Stich mit einem **Jongleur**, muss die angesagte Farbe bedient werden.




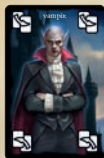
Die **Wolke** hat den Wert $9 \frac{3}{4}$, ist also höher als eine 9 und niedriger als eine 10. Spielst du die **Wolke**, wähle eine beliebige Farbe (auch Trumpffarbe), die die Karte annehmen soll, und sage sie an. Wer den Stich gewinnt, in dem die **Wolke** liegt, **muss** die eigene Stichvorhersage um +1 oder um -1 verändern. Liegen **Wolke** und **Bombe** in einem Stich, ändert sich die Stichvorhersage nicht.

Deckst du bei der Bestimmung der Trumpffarbe die **Wolke** auf, bestimmst du eine Trumpffarbe. Eröffnest du den Stich mit einer **Wolke**, muss die angesagte Farbe bedient werden.



Die **Hexe** hat einen niedrigeren Wert als ein  und als die **Fee**. Spielst du die **Hexe**, handelt ihr erst alle Effekte von anderen Sonderkarten ab und bestimmt, wer den Stich gewonnen hat. Danach legst du eine deiner Handkarten in den Stich und nimmst dir eine beliebige Karte aus dem Stich auf die Hand. Das darf auch eine Sonderkarte sein, jedoch nicht die **Hexe**. Deine in den Stich gelegte Karte hat keinen Effekt.

Deckst du bei der Bestimmung der Trumpffarbe die **Hexe** auf, gibt es in dieser Runde keine Trumpffarbe. Eröffnest du den Stich mit einer **Hexe**, gelten dieselben Bedienregeln wie beim Spielen eines .



Spielst du den **Vampir**, kopiert er die Karte, die ihr zur Bestimmung der Trumpffarbe aufgedeckt habt. Liegt dort eine Sonderkarte, kopiert er all ihre Effekte. Liegt dort der **Werwolf** und du spielst den **Vampir**, deckst du sofort eine neue Trumpfkarte auf. Der neue Trumpf gilt ab dem aktuellen Stich bis zum Ende der Stichrunde. Du kopierst die Karte und all ihre Effekte. Deckst du dabei einen Wizard oder eine entsprechende Karte auf, bestimmst du den Trumpf.

Deckst du bei der Bestimmung der Trumpffarbe den **Vampir** auf, bestimmst du eine Trumpffarbe. Eröffnest du den Stich mit einem **Vampir**, gelten die Bedienregeln der kopierten Karte.

Der Verlag bedankt sich bei Benjamin Brand, Jörg von Rügen und Ken Fisher für die Ideen der Sonderkarten.

Varianten (mit Sonderkarten spielbar)


Plus/minus Eins: Bei dieser Variante darf die Anzahl all eurer vorhergesagten Stiche nicht mit der Zahl der möglichen Stiche übereinstimmen. Geht es zum Beispiel in einer Runde um 5 Stiche, dann müsst ihr insgesamt mehr oder weniger als 5 Stiche vorhersagen.

Verdeckter Tipp: Alle nehmen ihre Vorhersagechips geheim. Erst nachdem alle getippt haben, enthüllt ihr eure Vorhersage. Dadurch bleibt ihr von den Vorhersagen der anderen völlig unbeeinflusst.

Geheime Vorhersage: Ihr schreibt jeweils eure Vorhersage geheim auf einen Zettel. Erst wenn die Stichrunde vorbei ist, legt ihr eure Vorhersagen offen und nehmt euch entsprechend Punktechips.

Varianten (nicht mit Sonderkarten spielbar)

Hellsehen: In der ersten Stichrunde haltet ihr eure Karte **ungesehen** vor eure Stirn, so dass ihr nur die Karten der anderen sehen könnt, aber nicht die eigene. Dann macht ihr eure Vorhersage. Das Spielen des Stichs, die Vergabe der Erfahrungspunkte sowie die weiteren Runden verlaufen nach den normalen Regeln.

Einfarbig (für 3 oder 4 Personen): Alle bekommen jeweils alle Karten einer Farbe einschließlich Wizards und . Spielt ihr zu dritt, sortiert eine Farbe aus und legt sie beiseite. In dieser Variante gibt es **keine Trumpffarbe**. Alle mischen ihren Kartenstapel, legen ihn verdeckt vor sich ab und ziehen für die erste Stichrunde **vier Karten** auf die Hand. In jeder darauffolgenden Runde nehmt ihr immer eine Karte mehr auf die Hand. Nun müsst ihr alle die Anzahl eurer Stiche vorhersagen, ob normal oder geheim, entscheidet ihr vor dem Spiel.

Für die Stiche gilt Folgendes: Farben spielen keine Rolle. Wer die Karte mit dem höchsten Wert in den Stich gelegt hat, bekommt den Stich. Liegen als höchster Wert zwei oder mehrere gleich hohe Karten im Stich, ist von diesen die zuerst gespielte Karte die höchste. Sortiert nach jeder Stichrunde die Karten wieder nach Farben und gebt sie der jeweiligen Person zurück. Alle mischen ihre Karten, bevor sie die neuen Karten für die nächste Stichrunde auf die Hand nehmen. Ihr spielt zwölf Stichrunden. Danach ist das Spiel beendet.

Wizard Maximus: Die gesamte Partie besteht lediglich aus fünf Stichrunden, wobei in jeder Runde alle Karten verteilt werden. Alle machen wie üblich ihre Vorhersage. In der ersten Runde ist Blau Trumpf, in der zweiten Runde Rot, in der dritten Grün und in der vierten Runde Gelb. In der fünften und letzten Stichrunde gibt es keinen Trumpf.

Seit 2008 treten Wizard-Fans auf den Turnieren gegeneinander an. Erfahrt mehr unter:

www.amigo-spiele.delturniere/



Wizard.Fanseite



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

