

WIZARD

Een betoverend kaartspel!

Er was ooit een tovenaarsschool in de buurt van Stonehenge, waar de leerlingen naast hun gebruikelijke magische oefeningen ook een spel speelden om hun voorspellende gaven te ontwikkelen en te benutten. In de loop der tijden is dit spel gebleven, maar de diepere gedachte erachter verloren gegaan. Pas toen de beroemde Engelse archeoloog Hengis McStone in een kelder onder oude stenen platen bij Stonehenge een historische perkamentrol vond, kwam het ware verhaal over Wizard aan het licht. De volgende spelregels zijn opgetekend naar aanleiding van de tekst op het oeroude perkament. Voor de illustraties op de speelkaarten zijn oude afbeeldingen gebruikt.

Speelmateriaal 60 karakterkaarten:

13 mensen (blauw ♄; 13 dwergen (rood ♁;

waarden 1 t/m 13)

waarden 1 t/m 13)

4 tovenaars

1 scoreblok



13 elfen (groen ♄; waarden 1 t/m 13)

13 reuzen (geel ♁; waarden 1 t/m 13)

4 narren

De spelregels

Kort speloverzicht

In dit magische kaartspel zijn de spelers tovenaarsleerlingen, die elke ronde moeten voorspellen hoeveel slagen ze binnenhalen. Een juiste voorspelling levert ervaringspunten op. De leerling die aan het einde van het spel de meeste ervaringspunten heeft behaald, wint het spel.

In het vervolg van de spelregels korten we "ervaringspunten" tot "punten", en "karakterkaarten" tot "kaarten" af.

Vorbereiding

Eén van de spelers houdt de score bij. Geef hem het scoreblok. Hij noteert de namen van de spelers en vult tijdens het spel de voorspellingen en de punten van de spelers in.

Spelverloop

Afhankelijk van het aantal spelers bestaat het spel uit 20 (3 spelers), 15 (4 spelers), 12 (5 spelers) of 10 (6 spelers) ronden. In elke ronde vinden de volgende fasen plaats:

1. Kaarten uitdelen 2. Troef bepalen 3. Voorspellingen doen 4. Slagen spelen 5. Score noteren

Kaarten uitdelen

Schud voor het begin van elke nieuwe ronde alle 60 kaarten. De speler die de score bijhoudt, deelt in de eerste ronde de kaarten uit. In de tweede ronde doet zijn linkerbuurman dat, enzovoort. Elke ronde krijgen de spelers een verschillend aantal kaarten. In de eerste ronde krijgt iedere speler 1 kaart, in de tweede ronde 2 kaarten, in de derde ronde 3 kaarten, enzovoort. Pas in de laatste ronde worden dus alle kaarten opgedeeld. De spelers nemen hun kaart(en) in de hand. Vorm met de overgebleven kaarten een gedekte stapel.

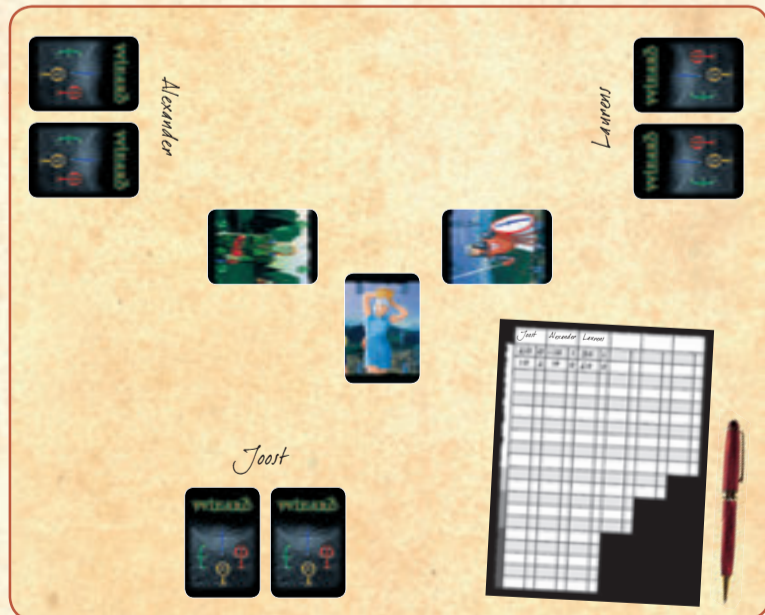
Troef bepalen

Draai na het uitdelen van de kaarten de bovenste kaart van de gedekte stapel om. Deze kaart bepaalt de troefkleur in deze ronde (zie voor de functie van de troefkleur 4. Slagen spelen).

Is de omgedraaide kaart een nar (zie **Speelmateriaal**), dan wordt deze ronde zonder troefkleur gespeeld.

Is de omgedraaide kaart een tovenaars (zie **Speelmateriaal**), dan bepaalt de speler die de kaarten in deze ronde heeft uitgedeeld welke kleur troef wordt. Hij mag zijn kaart(en) bekijken voordat hij de troefkleur bepaalt.

Opmerking: in de laatste ronde is er geen gedekte stapel. Deze ronde wordt altijd zonder troefkleur gespeeld.



Zo ziet de tafel eruit aan het begin van ronde 3.

Voorspellingen doen

Te beginnen met de speler links van de speler die de kaarten heeft uitgedeeld en daarna met de klok mee, voorspelt iedere speler hoeveel slagen hij in deze ronde haalt. Noteer de voorspellingen op het scoreblok (zie voorbeeld onder 5. Score noteren).

Tijdens het spel zijn alle voorspellingen openbaar. Spelers mogen op elk moment op het scoreblok kijken hoeveel slagen de spelers hebben voorspeld.



Wat is een slag?

Een slag bestaat uit het spelen van 1 kaart door iedere speler. De speler die de beste kaart (zie onder 4. **Slagen spelen**) speelt, wint de slag, raapt de gespeelde kaarten op en legt ze gedekt voor zich neer. Leg de kaarten zo neer dat alle spelers op elk moment kunnen zien hoeveel slagen je gewonnen hebt.

De kaarten in het spel

Per kleur zijn er 13 kaarten in het spel. De sterkste kaart van een kleur is die met waarde "13", daarna volgt waarde "12", enzovoort. De kaart met waarde "1" is de zwakste van een kleur.

De tovenaarskaarten zijn **altijd** sterker dan elke andere kaart.

De narrenkaarten zijn **altijd** zwakker dan elke andere kaart.

De speler links van de speler die de kaarten voor deze ronde heeft uitgedeeld, speelt de eerste kaart van de eerste slag uit zijn hand. Hij mag vrij kiezen welke kaart hij speelt. Hij legt de kaart open midden op tafel. Daarna speelt zijn linkerbuurman één kaart uit zijn hand, enzovoort, totdat iedere speler één kaart heeft gespeeld. Voor iedere andere speler dan de speler die de eerste kaart van een slag (in het vervolg voor het gemak "eerste speler" genoemd) heeft gespeeld, gelden de volgende spelregels:

- Hij moet een kaart spelen van de kleur die door de eerste speler is gespeeld (in het vervolg noemen we dit de "gevraagde kleur"). **Uitzondering: hij mag een narrenkaart of een tovenaarskaart spelen, ook al kan hij een kaart van de gevraagde kleur spelen.**
- Kan hij geen kaart spelen van de gevraagde kleur, dan moet hij een andere kaart naar keuze spelen.
- Heeft de eerste speler een tovenaarskaart gespeeld, dan moet iedere andere speler een kaart naar keuze spelen. De tovenaarskaart geldt niet als "gevraagde kleur". De andere spelers zijn dus **niet** verplicht om een tovenaarskaart te spelen.
- Heeft de eerste speler een narrenkaart gespeeld, dan moet zijn linkerbuurman een kaart naar keuze spelen. De kleur van deze kaart is nu de gevraagde kleur in deze ronde. Speelt de tweede speler ook een narrenkaart, dan bepaalt de kleur van de kaart van de derde speler de gevraagde kleur, enzovoort.

Winnaar van een slag

De winnaar van een slag is de speler die:

- de eerste tovenaarskaart speelde, of als die er niet is
- de sterkste kaart in de troefkleur speelde, of als die er niet is
- de sterkste kaart in de gevraagde kleur speelde, of als die er niet is
- de eerste narrenkaart speelde.

De winnaar van een slag neemt de gewonnen kaarten en legt deze gedekt voor zich neer. Het is niet toegestaan om gewonnen kaarten later in het spel te bekijken. Hij speelt vervolgens de eerste kaart van de volgende slag. **Uitzondering:** in de eerste ronde wordt maar 1 slag gespeeld.

Score noteren

Een speler die zijn aantal behaalde slagen juist heeft voorspeld, krijgt 20 punten plus 10 punten per behaalde slag.

Een speler die zijn aantal behaalde slagen niet juist heeft voorspeld, verliest 10 punten per slag die hij boven of onder zijn voorspelling zit. Het is mogelijk dat een speler daardoor minder dan 0 punten heeft. **Voorbeeld (zie de afbeelding van het scoreformulier verderop):**

Ronde 1

Joost voorspelde dat hij de slag niet zou winnen. Hij had gelijk en krijgt 20 punten. Alexander wilde de slag, maar won deze niet. Hij verliest 10 punten. Ook Laurens voorspelde dat hij de slag zou winnen. Dat klopte, en hij krijgt 20+10=30 punten.

Ronde 2

Joost wilde beide slagen, maar kreeg er maar één. Hij verliest daardoor 10 punten. Alexander wilde geen slagen en dat lukte. Hij ontvangt 20 punten. Laurens wilde ook geen slagen, maar won er toch één. Net als Joost zit hij 1 slag van zijn voorspelling af en verliest daardoor 10 punten. De behaalde punten worden op het scoreblok direct bij het vorige subtotale opgeteld of daarvan afgetrokken.

	Joost	Alexander	Laurens			
1	20	0 - 10	1	30	1	
2	10	2	10	0	20	0
3						

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als de score van de laatste ronde is genoteerd. De speler met de meeste punten wint.

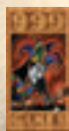
Varianten

Plus/min 1: het totaal aantal voorspelde slagen mag in deze variant niet met het aantal te spelen slagen overeenkomen. De speler die als laatste zijn voorspelling doet, moet daar rekening mee houden. **Voorbeeld: in ronde 5 moet het aantal voorspelde slagen van alle spelers samen hoger of lager zijn dan 5.**

Geheime voorspelling: iedere speler krijgt aan het begin van het spel een vel papier. Voor elke ronde schrijft hij zijn voorspelling op. Nadat iedereen zijn voorspelling heeft opgeschreven, worden de voorspellingen bekend gemaakt en op het scoreblok geschreven. Men kan ook met luciferhoutjes of munten spelen, en de handen tegelijk openen.

Niet door kennis gehinderd: iedere speler krijgt aan het begin van het spel een vel papier. Voor elke ronde schrijft hij zijn voorspelling op. De voorspellingen worden nu pas aan het einde van de ronde bekend gemaakt.

Helderziend: in de eerste ronde laat iedere speler zijn kaart aan de andere spelers zien zonder dat hij zijn eigen kaart zelf ziet! Nadat iedere speler alle kaarten van de andere spelers heeft gezien, doen de spelers hun voorspellingen. Alle andere spelregels blijven van kracht. Vanaf de tweede ronde wordt volgens de gebruikelijke spelregels gespeeld.



Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl

© Amigo
© 1995 US Games System Inc.
Grafische vormgeving: Franz Vohwinkel
Vertaling: Daniël Hogetoorn

Eindredactie: Michael Bruinsma
Alle rechten voorbehouden
Made in Germany

Dit spel bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.