

WIZARD

VARIANTEN

Plus/minus Eins

Wie bisher werden die Vorhersagen offen an die vertraute Person, die den Block der Wahrheit führt, weitergegeben. Die Anzahl der gewollten Stiche aller Lehrlinge darf aber nicht mit der Zahl der möglichen Stiche übereinstimmen. Geht es zum Beispiel in einer Runde um 5 Stiche, dann müssen die Lehrlinge insgesamt mehr als 5 Stiche oder weniger als 5 Stiche vorhersagen.

Verdeckter Tipp:

Alle Lehrlinge schreiben ihre Vorhersagen zuerst geheim auf einen Zettel. Wenn alle getippt haben, werden die Zahlen offen an die vertraute Person weitergegeben. Dadurch bleibt jeder Lehrling von den Tipps der Konkurrenz völlig unbeeinflusst.

Geheime Vorhersage:

Alle Zauberlehrlinge schreiben ihre Vorhersagen geheim auf einen Zettel. Erst wenn die Stichrunde vorbei ist, werden die Tipps offengelegt.

Hellsehen: In der ersten Runde hält jeder Lehrling seine Karte ungesehen vor seine Stirn, sodass alle Lehrlinge außer ihm selbst die Karte sehen können. Nachdem alle Lehrlinge die Karten der anderen Lehrlinge gesehen haben, machen sie eine Vorhersage. Der Kampf um den Stich, Vergabe der Erfahrungspunkte sowie die weiteren Runden verlaufen nach den normalen Regeln.

Einfarbig (für 3 oder 4 Spielende):

Alle Zauberlehrlinge bekommen alle Karten einer Farbe, einschließlich Zauberer und Narr. Bei drei Spielenden wird eine Farbe aussortiert und beiseitegelegt. Eine Trumpffarbe gibt es in dieser Variante nicht. Alle Zauberlehrlinge mischen ihren Kartenstapel, legen ihn verdeckt vor sich ab und ziehen für die erste Stichrunde vier Karten auf die Hand. In jeder darauffolgenden Runde wird immer eine Karte mehr auf die Hand genommen. Nun müssen alle Zauberlehrlinge die Anzahl ihrer Stiche vorhersagen – ob normal oder geheim, entscheiden sie vor dem Spiel.

Für die Stiche gilt Folgendes: Farben spielen keine Rolle. Der Zauberlehrling, der 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. Nach jeder Stichrunde werden die Karten wieder nach Farben sortiert und dem jeweiligen Zauberlehrling zurückgegeben. Die Zauberlehrlinge mischen alle ihre Karten, bevor sie die neuen Karten für die nächste Stichrunde auf die Hand nehmen. Es werden zwölf Stichrunden gespielt. Danach ist das Spiel beendet.

