

PRESSEINFORMATION

AMIGO-Würfelspiel

Wizard Würfelspiel – Hinterher ist man immer schlauer!



Hinterher ist man immer schlauer, das wissen vor allem *Wizard*-Fans! Beim **Wizard Würfelspiel** sagen die Zauberlehrlinge voraus, wie viele Würfel einer Farbe fallen werden. Allein „der Seher“ kann in die Zukunft eingreifen und die Gunst der Wizards lenken. Mutige Schätzungen bringen viele Punkte, aber ein höheres Risiko. Doch wenn das Gefühl die Lehrlinge mal trügt, stehen ihnen immerhin die treuen Narren zur Seite.

So spielt man das Wizard Würfelspiel:

Die Spielenden erhalten alle zu Beginn ein Blatt vom „Block der Vorhersage“. Jede Würfelseite zeigt eine der vier Farben oder einen Wizard oder Narren. Die Person, die an der Reihe ist („der Seher“) sagt als Erste vorher, welche Farbe sie wie oft würfeln wird, also zum Beispiel fünf Mal die Farbe Rot. Reihum machen nun die anderen Mitspielenden Schätzungen, die sich allerdings von den Vorhersagen der Mitspielenden unterscheiden müssen. Mutig sein lohnt sich, denn wer die höchste Schätzung in einer anderen Farbe als der aktive Spieler voraussagt, darf in der nächsten Runde Seher sein. Bevor „der Seher“ würfelt, entscheidet er, als welche Farbe die Wizards auf den Würfeln in dieser Runde gewertet werden. Im Anschluss wirft er die sieben Würfel und darf bis zu zweimal beliebig viele Würfel neu würfeln. Ist die Vorhersage zu irgendeinem Zeitpunkt korrekt, notieren sich die Spielenden ein Kreuz auf dem entsprechenden Feld, das sie ausgewählt hatten. Jedes Kreuz zählt am Ende des Spiels die entsprechende Anzahl Punkte: Drei korrekt vorhergesagte Symbole geben demnach drei Punkte; eine falsche Vorhersage kostet allerdings Minuspunkte in der Schlusswertung, nämlich genau die Differenz zwischen Vorhersage und Ergebnis. Doch es gibt Hoffnung: Gewürfelte Narren erlauben es jedem Spieler oder jeder Spielerin, sich aus einer falschen Vorhersage zurückzuziehen. Sobald mindestens ein Narr zur Verfügung steht, kann das entsprechende Narren-Feld angekreuzt werden, wodurch die bisherige Vorhersage nicht zählt. Das Spiel ist beendet, sobald ein neuntes Feld angekreuzt wird. Dies leitet ebenfalls die Auswertung ein.

Wizard Würfelspiel ist ein außergewöhnliches Roll-and-Write-Spiel, da hier zuerst das Ergebnis aufgeschrieben wird und danach die Würfel fallen. Zusätzlich zum Grundspiel bringen Zauberkarten mit verschärften Spielregeln Varianz ins Spiel. (2.319 Zeichen)

Anzahl: 2–5 Personen
Alter: ab 10 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten
Spielidee: Daan Kreek
Grafik: Franz Vohwinkel
Art.-Nr.: 01955
UVP: 10,99 EUR

Inhalt: 7 Würfel
11 Spielkarten
1 Block der Vorhersage
1 Spielanleitung

