

# PRESSEINFORMATION

## AMIGO-Würfelspiel

### **Wizard Würfelspiel – Hinterher ist man immer schlauer!**



Hinterher ist man immer schlauer, das wissen vor allem *Wizard*-Kenner! 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:**

Jeder Spieler erhält zu Beginn ein Blatt vom „Block der Vorhersage“. Jede Würfelseite zeigt eine der vier Farben oder einen Wizard oder einen Narren. Der aktive Spieler („Seher“) sagt als Erster vorher, welche Farbe er wie oft würfeln wird, also zum Beispiel fünf Mal die Farbe Rot. Reihum machen nun die anderen Mitspieler Schätzungen, die sich allerdings von den Vorhersagen der Mitspieler 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 Spieler 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 auch 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, 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. Wenn ein Spieler sein neuntes Feld ankreuzt, beendet er das Spiel und leitet 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. (2.262 Zeichen)

<b>Spieler:</b>	2–5 Personen	<b>Inhalt:</b>	7 Würfel
<b>Alter:</b>	ab 10 Jahren		11 Spielkarten
<b>Dauer:</b>	ca. 20 Minuten		1 Block der Vorhersage
<b>Autor:</b>	Daan Kreek		1 Spielanleitung
<b>Grafik:</b>	Franz Vohwinkel		
<b>Art.-Nr.:</b>	01955		
<b>UVP:</b>	10,99 EUR		

