

WIZARD

Das Spiel, das Sie in Rage bringt
Spieler: 3-6 Lehrlinge; Dauer: ca. 45 Min

Die Aufgabe

Bei diesem magischen Kartenspiel muss der Lehrling in jeder Stichrunde die genaue Anzahl seiner gewonnenen Stiche vorhersagen. („Stich“ = Jeder Spieler spielt reihum eine Karte in die Tischmitte aus. Diese Karten sind der „Stich“.) Für die richtige Vorhersage gibt es Erfahrungspunkte. Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt und ist auf der Erfolgsleiter zu einem weisen Zauberer um eine Stufe aufgestiegen.

Die Charakterkarten

Es gibt vier verschiedene Farben:

Menschen blau



Zwerge (rot)



Elfen (grün)



Riesen (gelb)



Die jeweils stärkste Karte ist die „13“, die schwächste Karte ist die „1“. Die vier Magierkarten sind immer Trumpf. Sie sind höher als jede „13“. Die vier Narrenkarten sind nie Trumpf. Sie sind niedriger als jede „1“.

Das Verteilen der Karten

In jeder Stichrunde erhalten die Lehrlinge unterschiedliche Karten. In der ersten Runde wird nur eine Karte an jeden Spieler ausgeteilt. Man kann also in dieser Runde nur einen Stich gewinnen. In der zweiten Stichrunde werden an jeden zwei Karten ausgeteilt. In dieser Runde geht es um zwei Stiche.

Der Trumpf

Nachdem die Charakterkarten ausgeteilt wurden, wird vom Stapel die oberste Karte umgedreht und offen auf den Stapel gelegt. Diese Karte bestimmt für die jeweilige Stichrunde die Trumpffarbe. („Trumpf“ = Ein Trumpf ist eine Karte der Trumpffarbe. Sie gewinnt gegen jede Karte einer anderen Farbe.) Ist die aufgedeckte Karte ein Narr, dann gibt es in dieser Runde keine Trumpffarbe. Ist die aufgedeckte Karte ein Zauberer, dann darf der Lehrling, der die Karten ausgeteilt hat, eine Trumpffarbe bestimmen, aber erst, nachdem er sich seine Karten angeschaut hat.

Die Vergabe der Erfahrungspunkte

Der Lehrling, der die Anzahl seiner gewonnenen Stiche genau vorhersagen konnte, erhält 20 Erfahrungspunkte plus 10 Punkte pro gewonnenen Stich. Wer daneben getippt hat, verliert jeweils 10 Erfahrungspunkte für jeden Stich, den er über oder unter seiner Vorhersage liegt.

Das Ende

Im Spiel sind 60 Charakterkarten. Die Lehrlinge spielen so lange, bis in der letzten Stichrunde alle Karten ausgeteilt wurden. Bei 6 Teilnehmern ist das die 10. Stichrunde, bei 5 Teilnehmern die 12. Stichrunde, bei 4 Teilnehmern die 15. und bei 3 Teilnehmern die 20. Stichrunde. Die letzte Stichrunde wird noch abgerechnet. Gewonnen hat der Zauberlehrling mit der höchsten Erfahrungspunktzahl

