

WIZARD

Jubiläumsedition



amigo-spiele.de/02101

Ein Spiel von Ken Fisher

mit Illustrationen von Franz Vohwinkel

Spieler: 3–6 Lehrlinge

Alter: ab 10 Jahren

Dauer: ca. 45 Minuten

Inhalt: 60 Charakterkarten

25 Metallmünzen

7 Sonderkarten

1 Farbkarte

1 Block der Wahrheit

1 Stift



Vor mehr als 25 Jahren ...

... machte der berühmte englische Archäologe Dr. Hensch Stone eine sensationelle Entdeckung. In einem alten Gewölbe, tief unter den Steinen von Stonehenge, fand er eine uralte Pergamentrolle.

Sie stammte aus einer Zeit, in der Lehrlinge die berühmte Magierakademie in Stonehenge

besuchten. Dort trainierten sie ihre magischen Fähigkeiten, unter anderem mit einem Spiel, das sie **Wizard** nannten. So entwickelten und festigten die Lehrlinge ihre Gabe der Vorhersehung.

Im Laufe der Jahrtausende ging der tiefe Sinn dieses Spiels verloren. Übrig blieb ein unterhaltsames Kartenspiel, das in Gasthäusern von Handwerkern, Bauern und Kriegern gespielt wurde.

Mit Dr. Stones Entdeckung kam die wahre Geschichte von **Wizard** wieder ans Licht. Die folgenden Regeln sind dem Wortlaut des uralten Pergamentes nachempfunden. Die Illustrationen auf den Karten zeigen seine historischen Abbildungen.

GRUNDSPIEL MIT FARBKARTE UND MÜNZEN

Legt die sieben Sonderkarten in die Schachtel. Für das Grundspiel benötigt ihr sie nicht.



Die Aufgabe

Bei diesem magischen Kartenspiel muss der Lehrling in jeder Stichrunde die genaue Anzahl seiner gewonnenen Stiche vorher-sagen.

Jeder Spieler spielt reihum **eine Karte** in die Tischmitte. Diese Karten sind der **Stich**.

Ihr erhaltet in jeder Runde für eine richtige Vorhersage Erfahrungspunkte. Wer bis zum Ende des Spiels die meisten Punkte sammelt, gewinnt und hat auf seinem Weg zu einem weisen Zauberer die nächste Stufe erreicht.


Die Vorbereitung


Ernennt einen Spieler zum Vertrauten. Der Vertraute trägt eure Namen im Block der Wahrheit ein. Er notiert während des gesamten Spiels gewissenhaft eure gewonnenen Erfahrungspunkte. Legt die Münzen und die Farbkarte bereit.


Zu Beginn mischt der Vertraute die Charakterkarten und teilt sie aus.


Die Charakterkarten

Es gibt vier verschiedene Farben:

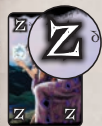
 Menschen (blau)

 Elfen (grün)

 Zwerge (rot)

 Riesen (gelb)

Die jeweils höchste Karte ist die **13**, die jeweils niedrigste Karte ist die **1**.



Zauberer



Narr

Die vier **Zauberer** haben einen höheren Wert als alle anderen Karten.

Die vier **Narren** haben einen niedrigeren Wert als alle anderen Karten.

Zauberer und **Narren** haben keine Farbe.

Das Verteilen der Karten

Bei **Wizard** erhalten die Lehrlinge von Runde zu Runde mehr Karten.

- In der **ersten** Runde erhält jeder Spieler nur **eine Karte**. Ihr spielt also nur **einen Stich**, den natürlich nur ein Spieler gewinnen kann.
- In der **zweiten** Runde erhält jeder **zwei Karten**. In dieser Runde geht es um **zwei Stiche**.

- In der **dritten** Runde erhält jeder **drei Karten**, in der **vierten** dann vier Karten usw., bis in der letzten Runde alle Karten im Spiel sind.

Legt die Karten, die ihr in der Runde nicht verteilt, als verdeckten Stapel etwas beiseite.

Nach jeder Stichrunde wechselt die Aufgabe des Kartengebers reihum im Uhrzeigersinn.

Der Trumpf

Deckt nach dem Verteilen der Karten die oberste Karte des Stapels auf und legt sie offen auf den Stapel. Diese Karte bestimmt für die aktuelle Stichrunde die **Trumpffarbe**.

Ein **Trumpf** ist eine Karte der **Trumpffarbe**. Sie hat einen höheren Wert als jede Karte einer anderen Farbe.

Deckt ihr einen **Narren** auf, gibt es in dieser Runde **keine Trumpffarbe**. Deckt ihr einen **Zauberer** auf, schaut sich der Kartengeber seine Karten an. Anschließend bestimmt er



die Trumpffarbe. Er legt die **Farbkarte** so unter den Stapel, dass die gewählte Trumpffarbe zu sehen ist.



*Anya hat einen **Zauberer** aufgedeckt und bestimmt Rot als Trumpffarbe.*

Die letzte Stichrunde spielt ihr ohne Trumpf, da es keinen Stapel gibt, von dem ihr eine Karte aufdecken könnt.

Die Vorhersage

Nachdem sich jeder Lehrling seine Karten angeschaut hat, muss er vorhersagen, wie viele Stiche er in dieser Runde machen wird. Reihum nennt jeder Lehrling dem Vertrauten seine Vorhersage und nimmt sich die entsprechende Anzahl Münzen aus dem Vorrat. Der linke Nachbar des Kartengebers beginnt.

Die Vorhersagen notiert der Vertraute auf dem Block der Wahrheit.

Vor dem ersten Stich wiederholt der Vertraute die Vorhersagen noch einmal für alle. Jeder Lehrling legt seine Münzen für alle sichtbar vor sich ab.

Der Kampf um den Stich

Der linke Nachbar des Kartengebers spielt die erste Karte für den ersten Stich aus. Die anderen Lehrlinge folgen im Uhrzeigersinn. Die Farbe der ersten Karte **muss** in diesem Stich von allen Lehrlingen bedient werden.

Beim **Bedienen** muss jeder Spieler eine Karte ausspielen, die die gleiche Farbe wie die erste Karte des Stiches hat.

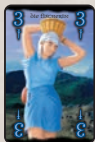
Hat ein Lehrling keine Karte in dieser Farbe, darf er eine andere Farbe oder Trumpf spielen.

Zauberer und Narren dürfen immer gespielt werden, auch wenn man bedienen kann. Dies ändert jedoch nicht die zu bedienende Farbe.

Die höchste Karte gewinnt den Stich.

Den Stich gewinnt:

- Der zuerst gespielte **Zauberer** in einem Stich.
- Die höchste Karte in der Trumpffarbe, wenn **kein Zauberer** im Stich ist.
- Die höchste Karte in der zuerst ausgespielten Farbe, wenn **weder Trumpf noch Zauberer** im Stich sind.



Anya



Henry



Freya

Henry eröffnet den Stich mit einer **blauen 5**. Anya würde gerne einen roten Trumpf spielen, muss aber mit einer **blauen 3** bedienen. Freya hätte eine **blaue 7**, möchte den Stich aber nicht und spielt einen **Narren**. Henry gewinnt den Stich und eröffnet den nächsten.

Gewinnst du einen Stich, nimmst du die Karten und legst sie als verdeckten Stapel vor dir ab.

Lege auf jeden gewonnenen Stich eine deiner Münzen. So ist jederzeit erkennbar, wer noch wie viele Stiche braucht, um seine Vorhersage zu erfüllen.



Henry legt eine Münze auf den gewonnenen Stich. Er muss noch zwei weitere Stiche machen.

Eröffne den nächsten Stich, indem du eine beliebige Karte von deiner Hand ausspielst.

Zauberer und Narren

Eröffnest du einen Stich mit einem **Zauberer**, dürfen die folgenden Lehrlinge beliebige Karten spielen, einschließlich weiterer **Zauberer** oder **Narren**. Der Stich geht in jedem Fall an den **ersten Zauberer**.

Eröffnest du einen Stich mit einem **Narren**, dürfen beliebige Karten gespielt werden – bis ein Lehrling einen **Zauberer** oder eine Zahlenkarte spielt. Handelt es sich um eine Zahlenkarte, muss diese ab sofort bedient werden. Handelt es sich um einen **Zauberer**, dürfen beliebige Karten gespielt werden. **Narren** verlieren jeden Stich.

Im seltenen Fall, dass nur **Narren** im Stich liegen, gewinnt der erste **Narr**.

Die Vergabe der Erfahrungspunkte

Nachdem ihr alle Stiche in der Runde gespielt habt, vergibt der Vertraute die Erfahrungspunkte. Hast du die Anzahl deiner gewonnenen Stiche richtig vorhergesagt, erhältst du **10 Punkte pro gewonnenem Stich**, plus einen **Bonus von 20 Punkten**.

Wer danebengetippt hat, **verliert 10 Punkte für jeden Stich**, den er über oder unter seiner Vorhersage liegt.

1. Stichrunde

Henry sagte vorher, er mache keinen Stich. Er behielt Recht und erhält 20 Punkte.

Anya sagte einen Stich vorher, bekam ihn aber nicht. Sie erhält -10 Punkte.

Freya sagte vorher, sie mache einen Stich. Sie lag richtig und erhält 30 Punkte (20 + 10).

2. Stichrunde

Henry sagte vorher, er mache beide Stiche, bekam aber nur einen. Da er mit seiner Vorhersage daneben lag, erhält er den Bonus von 20 Punkten nicht. Er verliert für jeden Stich, den er daneben liegt, 10 Punkte. Henry liegt einen Stich daneben, daher macht er in dieser Runde -10 Punkte.

	Henry		Anya		Freya		
1	20	0	-10	1	30	1	
2	10	2	10	0	20	0	
3							
4							

Anya wollte keinen Stich machen und behielt Recht. Sie erhält 20 Punkte.

Freya sagte ebenfalls keine Stiche für sich vorher, bekam jedoch einen und erhält wie Henry -10 Punkte.

Auf dem Block rechnet ihr die Punkte aus den vorigen Runden sofort hinzu. Henry hat beispielsweise nach der zweiten Runde 10 Punkte ($20 - 10 = 10$).

Das Ende

Ihr spielt so lange, bis in der letzten Stichrunde alle Karten verteilt wurden. Bei sechs Spielern ist das die 10. Stichrunde, bei fünf Spielern die 12. Stichrunde, bei vier Spielern die 15. und bei drei Spielern die 20. Stichrunde.

Der Lehrling mit den meisten Erfahrungspunkten nach der letzten Stichrunde gewinnt. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



ERWEITERTES SPIEL MIT SONDERKARTEN

Neu in dieser Jubiläumsausgabe ist der **Gestaltenwandler**, den ihr entweder als **Narr** oder als **Zauberer** ausspielen könnt. Die anderen sechs Sonderkarten **Drache**, **Fee**, **Bombe**, **Werwolf**, **Jongleur** und **Wolke** sind auf vielfachen Wunsch wieder mit dabei.

Durch die Sonderkarten habt ihr im Spiel mehr Optionen. Dadurch wird es herausfordernder, seine Stiche genau vorherzusagen. Zum Kennenlernen solltet ihr erst mal nur einen Teil der Sonderkarten hinzunehmen. Der **Gestaltenwandler** lässt sich am einfachsten ins Spiel aufnehmen, daher solltet ihr mit ihm beginnen. Nehmt danach die übrigen Sonderkarten hinzu. **Drache** und **Fee** sollten in jedem Fall zusammen ins Spiel kommen.

Mischt die gewählten Sonderkarten und die 60 Charakterkarten miteinander. Da ihr mit mehr Karten spielt, bleibt auch in der letzten Stichrunde eine Karte übrig, um die

Trumpffarbe zu bestimmen. Ansonsten gelten die bekannten **Wizard**-Regeln.

Die Sonderkarten werden wie jede andere Karte von der Hand gespielt und haben die folgenden Auswirkungen:



Den **Gestaltenwandler** kannst du immer spielen, auch wenn du bedienen könntest. Er ist entweder ein **Narr** oder ein **Zauberer**. Beim Ausspielen des **Gestaltenwandlers** sagst du an, ob er ein **Narr** oder ein **Zauberer** sein soll und spielst ihn mit der entsprechenden Seite zur Tischmitte hin aus. Behandelt den **Gestaltenwandler** nach dem Ausspielen genau wie einen **Narren** oder einen **Zauberer**.

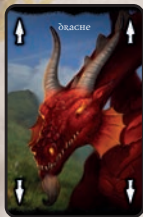
Deckt ihr bei der Bestimmung der Trumpffarbe den **Gestaltenwandler** auf, bestimmt der Kartengeber eine Trumpffarbe.

Spiele den **Gestaltenwandler** je nach Situation als Zauberer ...



... oder als Narr.

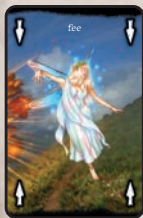




Den **Drachen** kannst du immer spielen, auch wenn du bedienen könntest. Der **Drache** ist die Karte mit dem höchsten Wert im Spiel. Er ist höher als jeder **Zauberer** und gewinnt jeden Stich – mit einer Ausnahme (siehe **Fee**)!

Deckt ihr bei der Bestimmung der Trumpffarbe den **Drachen** auf, bestimmt der Kartengeber eine Trumpffarbe.

Eröffnest du den Stich mit einem **Drachen**, gelten dieselben Regeln wie beim Spielen eines **Zauberers**.

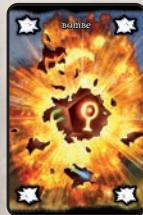


Die **Fee** kannst du immer spielen, auch wenn du bedienen könntest. Die **Fee** ist die Karte mit dem niedrigsten Wert im Spiel. Sie ist sogar niedriger als jeder **Narr** und verliert jeden Stich, in dem sie liegt – liegen jedoch **Fee** und **Drache**

in einem Stich, gewinnt die **Fee** den Stich! Deckt ihr bei der Bestimmung der Trumpf-

farbe die **Fee** auf, gibt es in dieser Runde keine Trumpffarbe.

Eröffnest du den Stich mit einer **Fee**, gelten dieselben Regeln wie beim Spielen eines **Narren**.

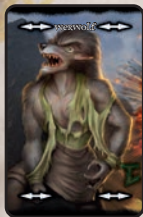


Die **Bombe** kannst du immer spielen, auch wenn du bedienen könntest. Der Stich, in dem die **Bombe** liegt, kann von keinem Spieler gewonnen werden. Legt den Stich zur Seite, er gehört niemandem und zählt zu keiner

Stichvorhersage.

Der Lehrling, der den Stich gewonnen hätte, in dem die **Bombe** liegt, eröffnet den nächsten Stich. Dabei hat die **Bombe** keinen Wert. Deckt ihr bei der Bestimmung der Trumpffarbe die **Bombe** auf, gibt es in dieser Runde keine Trumpffarbe.

Eröffnest du den Stich mit einer **Bombe**, gelten dieselben Regeln wie beim Spielen eines **Narren**.



Hast du den **Werwolf** auf der Hand, tauschst du ihn zu Beginn der Stichrunde gegen die Karte aus, die ihr zur Bestimmung der Trumpffarbe aufgedeckt habt. Bestimme eine Trumpffarbe für diese Stichrunde oder sage: „Kein Trumpf“.

Erst danach macht der erste Spieler seine Stichvorhersage.

Deckt ihr bei der Bestimmung der Trumpffarbe den **Werwolf** auf, bestimmt der Kartengeber eine Trumpffarbe.

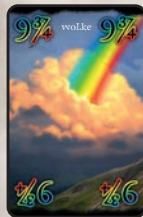


Den **Jongleur** kannst du immer spielen, auch wenn du bedienen könntest. Er hat den Wert $7 \frac{1}{2}$, ist also höher als eine 7 und niedriger als eine 8. Spielst du den **Jongleur** in einen Stich, sagst du deutlich an, welche Farbe (auch Trumpffarbe) die Karte annehmen soll. Ist dieser Stich beendet, gibt jeder Lehrling gleichzeitig eine seiner Handkarten ver-

deckt an seinen linken Nachbarn. Danach nimmt jeder seine neue Karte auf die Hand. Das Weitergeben der Karten entfällt, wenn der Stich mit dem **Jongleur** der letzte Stich einer Stichrunde war. Er entfällt jedoch nicht, wenn eine **Bombe** im Stich war.

Deckt ihr bei der Bestimmung der Trumpffarbe den **Jongleur** auf, bestimmt der Kartengeber eine Trumpffarbe.

Eröffnest du den Stich mit einem **Jongleur**, muss die angesagte Farbe bedient werden.



Die **Wolke** kannst du immer spielen, auch wenn du bedienen könntest. Sie hat den Wert $9 \frac{3}{4}$, ist also höher als eine 9 und niedriger als eine 10. Spielst du die **Wolke** in einen Stich, sagst du deutlich an, welche Farbe (auch Trumpffarbe) die Karte annehmen soll. Liegt die **Wolke** am Ende einer Stichrunde in den Stichen eines Lehrlings, muss dieser seine Stichvorhersage um +1 oder um -1 verändern. Liegen **Wolke** und **Bombe** in einem

Stich, ändert sich die Stichvorhersage nicht. Deckt ihr bei der Bestimmung der Trumpffarbe die **Wolke** auf, bestimmt der Kartengeber eine Trumpffarbe.

Eröffnest du den Stich mit einer **Wolke**, muss die angesagte Farbe bedient werden.

Der Verlag bedankt sich bei Benjamin Brand, Jörg von Rügen und Ken Fisher für die Ideen der Sonderkarten.

Varianten (mit und ohne Sonderkarten spielbar)

Plus/minus Eins: Bei dieser Variante darf die Anzahl der vorhergesagten Stiche aller Lehrlinge nicht mit der Zahl der möglichen Stiche übereinstimmen.

Geht es zum Beispiel in einer Runde um 5 Stiche, müssen die Lehrlinge insgesamt mehr oder weniger als 5 Stiche vorhersagen.

Verdeckte Vorhersage: Alle Lehrlinge schreiben ihre Vorhersagen zuerst geheim auf einen Zettel. Wenn alle getippt haben, werden die Zahlen offen an den Vertrauten weitergegeben. Dadurch bleibt jeder Lehrling von den Vorhersagen seiner Mitstreiter völlig unbeeinflusst.

Geheime Vorhersage: Alle Lehrlinge schreiben ihre Vorhersagen geheim auf einen Zettel. Erst wenn die Stichrunde vorbei ist, werden die Vorhersagen offengelegt.

Varianten (nur ohne Sonderkarten spielbar)

Hellsehen: In der ersten Runde hält jeder Lehrling seine Karte ungesehen vor seine Stirn, so dass alle Lehrlinge außer ihm selbst die Karte sehen können. Nachdem alle Lehrlinge die Karten der anderen 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 Spieler): Jeder Lehrling erhält alle Karten einer Farbe einschließlich je einem **Zauberer** und **Narren** als eigenen Kartenstapel. Sortiert bei drei Spielern eine Farbe, einen **Zauberer** und einen **Narren** aus und legt sie beiseite. In dieser Variante gibt es **keine Trumpffarbe**.

Alle Lehrlinge 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 Lehrlinge die Anzahl ihrer Stiche vorhersagen – ob normal oder geheim, entscheiden sie vor dem Spiel.

Für die Stiche gilt Folgendes: **Farben spielen keine Rolle und es muss nicht bedient**

werden. Der Lehrling, der die Karte mit dem höchsten Wert in den Stich gelegt hat, gewinnt den Stich. Liegen als höchster Wert zwei oder mehr 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 Lehrling zurückgegeben. Die Lehrlinge 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.

Wizard Maximus: Die gesamte Partie besteht lediglich aus fünf Stichrunden, wobei in jeder Runde alle Karten verteilt werden. Jeder Lehrling macht wie üblich seine Vorhersage. In der ersten Runde ist Blau Trumpf, in der zweiten Runde Rot, in der dritten Grün und in der vierten Runde Gelb. In der fünften und letzten Stichrunde gibt es keinen Trumpf.



Kennst du schon?



Wizard.Fanseite



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de