

# WIZARD

## Das Spiel, das Sie in Rage bringt

**Spieler:** 3 - 6 Lehrlinge **Alter:** ab 10 Jahren  
**Dauer:** ca. 45 Minuten  
**Inhalt:** 60 Charakterkarten, 1 Block der Wahrheit, 1 Pergament der Regeln

### Es war einmal....

Vor langer, langer Zeit, als es noch die berühmte Magierakademie in Stonehenge gab, mußten die Lehrlinge zum Training ihrer magischen Fähigkeiten neben anderen Übungen auch dieses Spiel lernen. Es sollte die Gabe der Vorhersehung entwickeln und zu festigen. Im Laufe der Jahrtausende ist der tiefere Sinn dieses Spiels verloren gegangen. Übrig blieb ein unterhaltsames Kartenspiel, das oft in den Gasthäusern von Handwerkern, Bauern und Kriegern gespielt wurde. Erst als der berühmte englische Archäologe Dr. Hensch Stone tief unter den Steinplatten von Stonehenge in alten Gewölben eine historische Pergamentrolle entdeckte, kam die wahre Geschichte von **Wizard** wieder ans Licht. Die folgenden Regeln entsprechen dem Wortlaut des uralten Pergamentes. Die Illustrationen auf den Karten wurden den alten Abbildungen nachempfunden.

### Die Aufgabe

Bei diesem magischen Kartenspiel muß der Lehrling in jeder Stichrunde die genaue Anzahl seiner gewonnenen Stiche vorhersagen. 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 Vorbereitung

Ein Spieler wird zum Vertrauten der Lehrlinge ernannt. Der Vertraute erhält den Block der Wahrheit, trägt die Namen ein und notiert auch während des Spiels gewissenhaft für jeden die gewonnenen Erfahrungspunkte. Danach 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 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

Bei **Wizard** erhalten die Zauberlehrlinge in jeder Stichrunde unterschiedlich viele 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. In der **dritten** Runde werden **drei Karten** an jeden verteilt, dann vier Karten usw. bis in der letzten Runde alle Karten im Spiel sind. Karten die nicht an die Spieler verteilt werden, kommen als verdeckter Stapel in die Tischmitte. Nach jeder Stichrunde wechselt die verantwortungsvolle Aufgabe, die Charakterkarten zu verteilen, im Uhrzeigersinn an den jeweils linken Lehrling.

### 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**.

Ist die Karte ein Narr, dann gibt es in dieser Runde **keine Trumpffarbe**.  
Ist die Karte ein **Zauberer**, dann darf der Lehrling, der die Karten ausgeteilt hat, eine **Trumpffarbe bestimmen**. Aber erst, nachdem er sich seine Karten angeschaut hat. In der letzten Stichrunde gibt es keinen Trumpf, weil es keinen Stapel mehr gibt.

### Die Vorhersage

Nachdem sich jeder Lehrling seine Karten angeschaut hat, muß er voraussagen, wieviele Stiche er in dieser Runde wohl machen wird. Der Reihe nach, geben die Lehrlinge ihre Voraussagen an den Vertrauten weiter. Es beginnt der linke Nachbar vom Kartengeber. Die Tips werden auf dem Block der Wahrheit notiert.

Vor dem ersten Stich sollte der Vertraute die Vorhersagen noch einmal für alle wiederholen. Manchmal kann es hilfreich sein, die Höhe der Tips in Form von Chips vor dem jeweiligen Lehrling auszulegen. Dadurch ist während des Spiels jederzeit erkennbar, wer wieviele Stiche noch braucht bzw. nicht mehr haben will.

### Der Kampf um den Stich

Der linke Nachbar vom Kartengeber spielt die erste Karte für den ersten Stich aus. Die anderen Lehrlinge folgen im Uhrzeigersinn. Eine angespielte Farbe muß bedient werden. Ist das nicht möglich, kann der Lehrling eine Farbe abwerfen oder Trumpf spielen.

### Achtung:

**Zauberer- und Narrenkarten dürfen immer gespielt werden, auch wenn man bedienen könnte. Auch muß man mit ihnen eine ausgespielte Farbe nicht bedienen.**

Die höchste Karte gewinnt den Stich (Die Zaubererkarten sind immer höher als alle anderen Karten, sogar höher als die anderen Trumpfkarten). Der Gewinner eröffnet den nächsten Stich. Ausnahme: In der ersten Stichrunde wird nur um einen Stich gespielt.

Es gewinnt den Stich:

oder  
oder

Die erste Zaubererkarte in einem Stich,  
die höchste Karte in der Trumpffarbe,  
die höchste Karte, in der zuerst ausgespielten Farbe.

### Spezielle Rechte der Zauberer und Narren

Wird ein Stich mit einer Zaubererkarte eröffnet, dann dürfen die folgenden Lehrlinge irgendwelche Karten abwerfen, einschließlich weiterer Zauberer- und Narrenkarten.

Der Stich geht in jedem Fall an den ersten Zauberer.

Zaubererkarten sind zwar Trumpf, müssen aber nicht gespielt werden, wenn die erste Karte eines Stiches aus der aktuellen Trumpffarbe ist.

Wird ein Stich mit einer Narrenkarte eröffnet, dann darf als zweite Karte jede beliebige Karte gespielt werden. Erst die zweite Karte bestimmt die Farbe, die bedient werden muß.

Narrenkarten verlieren jeden Stich.

Mit einer **Ausnahme**: Werden in einem Stich nur Narren gespielt, dann gewinnt die erste Narrenkarte den Stich. Dies ist nur bei drei oder vier Spielern möglich.

### Die Vergabe der Erfahrungspunkte

Der Lehrling, der die Anzahl seiner gewonnenen Stiche genau voraussagen konnte, erhält 20 Erfahrungspunkte plus 10 Punkte pro gewonnenem Stich.

Wer daneben getippt hat, verliert jeweils 10 Erfahrungspunkte für jeden Stich, der über oder unter seiner Vorhersage liegt.

### Beispiel:

#### 1. Stichrunde

Thomas sagte voraus, er mache den Stich nicht. Er hatte recht und erhält 20 Punkte.

Ute wollte den Stich, bekam ihn aber nicht. Sie verliert 10 Punkte. Kevin sagte voraus, er mache den Stich, behielt recht und erhält mit dem Stich 30 Punkte.

#### 2. Stichrunde

Thomas sagte beide Stiche für sich voraus, bekam aber nur einen. Resultat: er verliert 10 Punkte.

Ute wollte keinen Stich und behielt recht. Sie erhält 20 Punkte. Kevin sagte für sich ebenfalls keine Stiche voraus. Bekam jedoch einen, und verliert deshalb 10 Punkte. Die Punkte werden zu den Punkten aus den vorherigen Runden hinzugezählt und notiert.

	THOMAS		UTE		KEVIN	
1	20	0	-10	1	30	1
2	10	2	10	0	20	0
3						
4						

### Das Ende

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

### Varianten

**Plus/minus Eins:** Wie bisher werden die Voraussagen offen an den Vertrauten 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 wollen.

**Verdeckter Tip:** Alle Lehrlinge schreiben ihre Voraussagen zuerst geheim auf einen Zettel. Wenn alle getippt haben, werden die Zahlen offen an den Vertrauten weitergegeben. Dadurch bleibt jeder Lehrling von den Tips seiner Konkurrenten völlig unbeeinflusst.

**Geheime Voraussage:** Alle Zauberlehrlinge schreiben ihre Voraussagen geheim auf einen Zettel. Erst wenn die Stichrunde vorbei ist, werden die Tips offengelegt.

**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 Lehrlinge gesehen haben, machen sie eine Voraussage. Der Kampf um den Stich, Vergabe der Erfahrungspunkte sowie die weiteren Runden verlaufen nach den normalen Regeln.

