

Wizard junior

amigo-spiele.de/01903

von Ken Fisher
mit Illustrationen von Franz Vohwinkel

Spieler: 3–6 Personen | Alter: ab 8 Jahren | Dauer: ca. 20 Minuten







36 Karten mit den Zahlen 1–8 in 4 Farben sowie je 2 Zauberer und Narren

40 runde Vorhersagechips 

8 eckige Rundenplättchen mit den Zahlen von 1 bis 8 

Spielidee

Es war einmal …
In der bezaubernden Welt der Fabelwesen lernen schon die kleinsten Zauberer auf der Magierschule ihre teils noch verborgenen Fähigkeiten kennen. Hier machst du als Zauberschüler deine ersten Schritte in der Entwicklung der Gabe der Prophezeiung. Fabelhafte Geschöpfe wie Schmetterlinge, Blumen, Mäuse und Schnecken tummeln sich mit dir auf diesem Schauplatz und helfen dir. Tauche ein und werde Teil dieser märchenhaften Geschichte!

Spielvorbereitung

Vor Beginn der ersten Runde werden je nach Spieleranzahl die Rundenplättchen mit den Zahlen nach oben, gut sichtbar für alle Spieler, von 1 bis 8 der Reihe nach nebeneinander auf den Tisch gelegt. Die Rundenplättchen geben vor, wie viele Karten an jeden Spieler verteilt werden.

- Für **3 oder 4 Spieler** werden alle acht Rundenplättchen benötigt.



- Bei **5 Spielern** die Plättchen mit den Zahlen von 1 bis 7



- Bei **6 Spielern** nur die Plättchen von 1 bis 6



Der älteste Spieler ist der erste Kartengeber. Die 40 Vorhersagechips werden mit der Zauberlehrlings-Seite nach oben in die Tischmitte gelegt.



Spielablauf

Jede Runde **Wizard Junior** besteht aus vier Schritten:

- Karten verteilen
- Stiche vorhersagen
- Karten ausspielen
- Punkte vergeben

Karten verteilen

Am Anfang jeder Runde teilt der Kartengeber so viele Karten an jeden Spieler aus, wie das Rundenplättchen mit der kleinsten aufgedeckten Nummer anzeigt, also eine Karte in der ersten Runde, zwei in der zweiten und so weiter.

Nachdem jeder Spieler seine Karten bekommen hat, wird die oberste Karte des Nachziehstapels umgedreht und offen auf den Stapel gelegt. Die umgedrehte Karte gibt an, welche Farbe in dieser Runde Trumpf ist.



Was bedeutet „Trumpf“?
Ein „**Trumpf**“ ist jede Karte der Trumpffarbe. Wird zum Beispiel nach dem Austeilen eine blaue „2“ aufgedeckt, dann ist Blau für diese Runde **„Trumpffarbe“**. Eine Karte der Trumpffarbe gewinnt gegen jede Karte einer anderen Farbe. Die Trumpffarbe kann sich in jeder Runde ändern.



Wird ein Narr umgedreht, gibt es in dieser Runde keinen Trumpf.

Wird ein Zauberer umgedreht, darf der Kartengeber sich die Trumpffarbe aussuchen.

Hinweis: Bei 6 Spielern kann in der letzten Runde keine Karte umgedreht werden, weil der Nachziehstapel durch das Austeilen der Karten bereits aufgebraucht ist. In dieser Runde gibt es keinen Trumpf.

Stiche vorhersagen



Was ist ein „Stich“?
Jeder Spieler spielt reihum eine Karte aus. Diese Karten bilden zusammen den „**Stich**“. Bei fünf Handkarten werden daher fünf „Stiche“ gespielt.

Der Spieler, der links vom Kartengeber sitzt, überlegt sich als Erster, wie viele Stiche er in dieser Runde gewinnen kann, und sagt die Zahl laut an.
Für jeden Stich, den er vorhersagt, nimmt er sich einen Vorhersagechip und legt ihn mit der Zauberlehrlings-Seite nach oben vor sich ab. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe seine Stiche vorherzusagen und so weiter, bis jeder Spieler seine Stiche vorhergesagt hat. Es ist durchaus möglich, dass mehr oder weniger Stiche vorhergesagt werden, als es überhaupt zu verteilen gibt. Man kann auch null Stiche vorhersagen.

Beispiel:
Leon sagt zwei Stiche an und nimmt sich deshalb zwei Vorhersagechips aus der Mitte.



Karten ausspielen

Nun geht's los! Es beginnt der Spieler links vom Kartengeber. Er spielt eine beliebige Karte von seiner Hand aus und legt sie in die Tischmitte. Reihum im Uhrzeigersinn spielt nun jeder Spieler eine Karte aus. Für das Ausspielen sind wenige Regeln zu beachten.



Welche Karte darf ich ausspielen?

Nur der erste Spieler darf eine Karte seiner Wahl ausspielen. Alle anderen Spieler müssen sich an die folgenden Regeln halten:

1. Es **muss** eine Karte in der **gleichen Farbe** ausgespielt werden, in der der Stich angefangen wurde, also die zuerst ausgespielte Karte. Das nennt man „Bedienen".
2. Nur wenn man keine Karte in der zuerst ausgespielten Farbe auf der Hand hat, darf man eine Karte in einer anderen Farbe ausspielen. Entweder man spielt eine Karte der Trumpffarbe aus und versucht damit den Stich zu gewinnen – das nennt man „Trumpfen" – oder man spielt eine Karte in einer Farbe aus, die weder Trumpf noch die Farbe ist, mit der der Stich begonnen wurde. Das nennt man „Abwerfen".
3. Die zwei Zauberer und zwei Narren bilden die Ausnahme. Zauberer und Narren dürfen **immer** ausgespielt werden, auch wenn man eigentlich „bedienen" müsste. Der erste ausgespielte Zauberer gewinnt den Stich immer, ein Narr kann niemals einen Stich gewinnen.

Sonderfälle:

1. Wird ein Stich mit einem Narren angefangen, legt erst die erste ausgespielte Farbkarte fest, was „bedient" werden muss. Ein Narr kann niemals einen Stich gewinnen.
2. Wird ein Stich mit einem Zauberer angefangen, können alle nachfolgenden Spieler beliebige Karten spielen. Es muss in diesem Stich keine Farbe bedient werden.

Sobald jeder Spieler eine Karte ausgespielt hat, wird der Gewinner des Stichs ermittelt. Dieser Spieler nimmt die Karten zu sich und legt sie als kleinen Stapel gut erkennbar vor sich ab. Darauf legt er einen seiner Vorhersagechips.
In der ersten Runde wird nur ein Stich gespielt, weil jeder Spieler nur eine Karte auf der Hand hat.



Wer gewinnt einen Stich?

Um zu bestimmen, welche Karte einen Stich gewinnt, gibt es drei Regeln:

1. Der **erste** ausgespielte **Zauberer** gewinnt den Stich.
2. Falls kein Zauberer gespielt wurde, gewinnt die **Trumpfkarte** mit dem **höchsten Wert** den Stich.
3. Falls weder Zauberer noch Trümpfe ausgespielt wurden, gewinnt die **höchste Karte der Farbe** den Stich, mit der der Stich begonnen wurde.

Werden mehrere Stiche gespielt, beginnt immer der Spieler den neuen Stich, der den vorherigen Stich gewonnen hat. Wenn ein Spieler mehrere Stiche gewinnt, legt er sie als einzelne, kleine Stapel nebeneinander vor sich ab. Nicht vergessen, jedes Mal einen Vorhersagechip draufzulegen!



Nachzieh-stapel

Siri



Johanna



Helena



Leon



Beispiel: *In dieser Runde sind die Mäuse Trumpf. Siri beginnt den Stich mit einer Blume 8. Johanna bedient mit einer Blume 4, Leon spielt die Blume 5. Helena hat keine Blumen auf der Hand und entscheidet sich eine Maus 2 zu spielen und gewinnt damit den Stich, weil Maus Trumpf ist.*

Punkte vergeben

Wenn alle Stiche verteilt sind und kein Spieler mehr Karten auf der Hand hat, wird überprüft, wer die richtige Anzahl an Stichen vorhergesagt hat. Das ist ganz einfach. Wenn auf jedem gewonnenen Stich ein Vorhersagechip liegt, war die Vorhersage richtig.
Alle Spieler, die das geschafft haben, dürfen die Vorhersagechips, die vor ihnen liegen, auf die Punkteseite drehen und behalten. Jeder Punktechip zählt am Ende des Spiels einen Punkt.
Hat ein Spieler jedoch Stiche ohne Vorhersagechips darauf oder Vorhersagechips ohne Stiche, dann hat die Vorhersage nicht genau gestimmt. Er darf in diesem Fall keinen Vorhersagechip behalten und muss alle wieder in die Mitte legen.
Punkte aus vorherigen Runden bleiben immer erhalten und können nicht wieder verloren werden.



Beispiel: *Helena hat drei Stiche vorhergesagt und auch genau drei Stiche gewonnen. Sie darf also alle drei Vorhersagechips auf die Punkteseite drehen und behalten.*

Was passiert bei null Stichen?

Hat ein Spieler keinen Stich vorhergesagt und tatsächlich auch keinen gemacht, darf er sich einen Vorhersagechip aus der Mitte nehmen, ihn auf die Punkteseite drehen und behalten.

Nach der Punktevergabe wird der linke Nachbar des Kartengebers zum neuen Kartengeber für die nächste Runde. Der neue Kartengeber dreht das offenliegende Rundenplättchen mit der kleinsten Zahl um und beginnt eine neue Runde mit dem Austeilen der Karten.

Spielende

Nachdem das letzte Rundenplättchen umgedreht wurde, ist das Spiel vorbei. Alle Spieler zählen ihre Punkte zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.
Haben zwei oder mehr Spieler die meisten Punkte, gewinnen sie gemeinsam.

TWIDDLE –let's play!–

Die Community App für alle Spiele-Freunde.
Jetzt kostenlos herunterladen!

JETZT BEI Google Play | Laden im App Store

AMIGO

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

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXI

Version 1.2