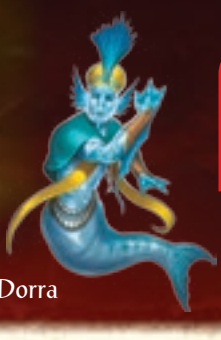
Wizard Extreme



amigo-spiele.de/00903

von Stefan Dorra

Spieler: 3–5 Gesellen | Alter: ab 10 Jahren | Dauer: ca. 45 Minuten

Inhalt: 75 Charakterkarten, 27 Siegel, 1 Schwarzmagier mit Standfuß

Es war einmal … Teil 2

Nach dem aufsehenerregenden Fund des englischen Archäologen Dr. Hensch Stone vor vielen, vielen Jahren, begab er sich erneut auf Forschungsreise. Er wollte seine Lehrlinge herausfordern und ihre Gabe der Vorhersage fördern. Auf einer Burg in Germania stieß er bei Ausgrabungen auf eine weitere archäologische Sensation: eine Pergamentrolle in der Sprache der Nibelungen.
Seine Übersetzung offenbarte ihm das Regelwerk eines Spieles zur Schulung des Vorhersehens genannt **Wizard Extreme …**

Die Aufgabe

Zurück an der Magierakademie, mussten sich die Zaubergesellen der neuen Herausforderung stellen. Jeder Zaubergeselle muss vorhersagen, **wie viele Stiche und mit welchen Farben** er gewinnen wird. Um seine Vorhersage zu dokumentieren nimmt er sich eine Anzahl farbiger Siegel, die er im Spielverlauf wieder loswerden muss. Neben den farbigen Siegeln gibt es noch weiß- und schwarzmagische Siegel. Und als wäre das Vorhersagen der Stiche nicht schon schwierig genug, gibt es zusätzlich noch die Figur des unberechenbaren Schwarzmagiers. Sie hat die Aufgabe, das Spiel der anderen Gesellen zu stören. Wer nach mehreren Spielrunden die wenigsten Strafpunkte hat, ist Sieger und wird zum Magier der ersten Stufe ernannt.

Die Charakterkarten und die Siegel

Es gibt **fünf** verschiedene Farben:

- Zentauren (gelb)
- Vogelmenschen (violett)
- Magier (rot)
- Meervolk (blau)
- Feen (grün)

Die jeweils stärkste Karte einer Farbe ist die „15", die schwächste Karte ist die „1".
Achtung: Die roten Magierkarten sind **immer Trumpf**. Sie sind höher als jede „15" einer anderen Farbe. Die „15" der roten Magier ist daher die höchste Karte im Spiel.
Für jede Farbe gibt es Siegel (5x rot, 3x gelb, 3x grün, 3x blau, 3x violett). Zusätzlich gibt es vier weiße Joker- und sechs schwarze Strafsiegel.

Die Vorbereitung

Je nachdem wie viele Gesellen mitspielen, werden folgende Karten gemischt und verteilt:
Bei drei Gesellen: in jeder Farbe die Werte 1–9
Bei vier Gesellen: in jeder Farbe die Werte 1–12
Bei fünf Gesellen: alle 75 Karten
Nicht benötigte Karten kommen zurück in die Schachtel.
Jeder Geselle erhält 15 Karten auf die Hand.
Der Schwarzmagier und die 27 Siegel kommen in die Tischmitte.



Die Vorhersage

Der Geselle links vom Kartengeber beginnt mit der ersten Vorhersage.
Danach folgen die anderen Gesellen im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, muss entweder:
- die Anzahl seiner Stiche und deren Farbe vorhersagen und die entsprechende Anzahl an Siegeln in der jeweiligen Farbe nehmen oder
- den Schwarzmagier nehmen.

Der **Schwarzmagier** kann nur von **einem Gesellen** genommen werden. Wurde der Schwarzmagier genommen, können die nachfolgenden Gesellen nur eine Stichvorhersage machen. Es muss niemand den Schwarzmagier nehmen. Es ist auch erlaubt, keine Siegel zu nehmen und damit 0 Stiche vorherzusagen.

Der Schwarzmagier und die schwarzen Strafsiegel



Den Schwarzmagier kann man nehmen, wenn man von einer Farbe nur sehr wenige oder gar keine Karten besitzt. Wer ihn nimmt, erhält während der Spielrunde keine Siegel und hat das Ziel, die Stichvorhersagen der anderen durch Stechen oder Abwerfen zu stören, damit sie Strafsiegel erhalten. Mehr dazu unter „Der Kampf um die Stiche" und „Die Vergabe der Strafpunkte".

Beispiel 1:

- *Frank beginnt und nimmt sich ein rotes, zwei blaue und ein grünes Siegel aus der Mitte. Er will also einen roten, zwei blaue und einen grünen Stich machen.*
- *Sabine nimmt ebenfalls Siegel aus der Mitte: zwei violette, einen blauen und drei rote Siegel.*
- *Katrin macht keine Stichvorhersage, sondern nimmt sich den Schwarzmagier und stellt ihn vor sich ab. Ihre Aufgabe ist es nun, in dieser Spielrunde so zu agieren, dass die anderen Gesellen ihre eigenen Siegel nicht loswerden können oder gar schwarze Siegel nehmen müssen.*

Die weißen Siegel

Die weißen Siegel (Joker) kommen nur dann ins Spiel, wenn von einer bestimmten Farbe keine Siegel mehr in der Tischmitte liegen. Möchte ein Geselle beispielsweise ein gelbes Siegel nehmen und es liegt keines mehr in der Tischmitte, muss er sich ein gelbes Siegel von einem beliebigen Gesellen nehmen. Dieser erhält sofort ersatzweise ein weißes Siegel aus der Tischmitte. Die weißen Siegel kann man im Spielverlauf als Joker einsetzen. Siehe auch „Der Kampf um die Stiche" und „Die Vergabe der Strafpunkte".

Beispiel 2:
Peter ist dran. Er will zwei gelbe, einen grünen und einen blauen Stich machen. Er nimmt sich zunächst zwei gelbe und ein grünes Siegel aus der Tischmitte. Da in der Mitte keine blauen Siegel mehr vorhanden sind, nimmt er sich das gewünschte blaue Siegel von Sabine. Sabine bekommt als Ersatz ein weißes Siegel.



Der Kampf um die Stiche

Der Geselle links vom Kartengeber spielt zum ersten Stich aus und legt eine beliebige Karte seiner Wahl offen in die Tischmitte. Reihum muss nun jeder ebenfalls eine Karte offen ausspielen, wobei die zuerst ausgespielte Farbe bedient werden muss (wenn man kann). Wer nicht bedienen kann, muss eine Karte in einer beliebigen Farbe spielen oder mit den roten Magiern stechen, denn Magier sind immer Trumpf.

Wer erhält den Stich, also die Karten, die in der Tischmitte liegen?
Den Stich erhält der Geselle, der die höchste Trumpfkarte gespielt hat. Gibt es in dem Stich keine Trumpfkarte, erhält der Geselle den Stich, der die höchste Zahl in der zuerst gespielten Farbe im Stich hat.
Der Gewinner des Stichs nimmt alle Karten des Stichs und legt sie verdeckt vor sich ab.
Anschließend muss er ein Siegel in der zuerst ausgespielten Farbe des gewonnenen Stichs abgeben und zurück in die Tischmitte legen. Danach eröffnet dieser Geselle mit einer beliebigen Karte den nächsten Stich.
Gewinnt ein Geselle einen Stich und kann kein Siegel in der entsprechenden Farbe abgeben, dann muss er sich ein schwarzes Siegel aus der Tischmitte nehmen. Jedes schwarze Siegel zählt am Ende der Spielrunde drei Strafpunkte.

Wichtig: Wird Rot als erste Karte eines Stichs gespielt, muss der Gewinner ein rotes Siegel abgeben. Wird zuerst eine andere Farbe ausgespielt und der Stich mit Rot übertrumpft, kann der Gewinner des Stichs entweder ein rotes Siegel abgeben oder ein Siegel in der angespielten Farbe.
Weiße Siegel sind Joker. Sie können für jeden beliebigen Stich abgegeben werden. Da der Geselle mit dem Schwarzmagier keine Siegel besitzt, legt er einen gewonnenen Stich einfach beiseite (Er erhält kein Strafsiegel.) und eröffnet den nächsten Stich mit einer Karte seiner Wahl.

Beispiel für drei verschiedene Stiche:
- *Frank beginnt und spielt die violette 2 aus (nun muss Violett bedient werden). Sabine bedient mit der violetten 11. Katrin bedient mit der violetten 7. Peter hat kein Violett und wirft die grüne 12 ab. Sabines violette 11 gewinnt den Stich und sie gibt eines ihrer violetten Siegel ab.*
- *Sabine eröffnet den nächsten Stich und spielt die gelbe 4 aus. Katrin bedient mit der gelben 2, Peter mit der gelben 9 und Frank hat nur die gelbe 10. Frank gewinnt den Stich. Da Frank kein gelbes Siegel besitzt, muss er sich aus der Tischmitte ein schwarzes Strafsiegel nehmen.*
- *Frank eröffnet den nächsten Stich und spielt die violette 8 aus. Sabine hat kein Violett und sticht mit der roten 3. Katrin bedient mit der violetten 1. Peter hat kein Violett und wirft die grüne 8 ab. Sabine macht den Stich, da sie mit Rot gestochen hat. Sie kann ein rotes oder ein violettes Siegel abgeben.*

Die Vergabe der Strafpunkte

Eine Spielrunde ist beendet, sobald alle Handkarten ausgespielt wurden.
Jeder Spieler, der jetzt **kein Siegel** mehr vor sich liegen hat, erhält 0 Punkte.
Jedes **farbige Siegel**, das noch vor einem Gesellen liegt, zählt zwei Strafpunkte. Jedes **schwarze Siegel** zählt drei Strafpunkte. Jedes **weiße Siegel** zählt vier Strafpunkte.
Der Geselle mit dem **Schwarzmagier** bekommt maximal vier Strafpunkte. Diese vier Strafpunkte reduzieren sich jedoch um je einen Punkt für jedes schwarze Siegel, das ein anderer Geselle nehmen musste. Haben die anderen Gesellen beispielsweise insgesamt drei schwarze Siegel nehmen müssen, erhält der Schwarzmagier nur einen Strafpunkt (4 - 3 = 1). Sollte er das Spiel der anderen so erfolgreich gestört haben, dass diese insgesamt vier oder mehr schwarze Strafsiegel nehmen mussten, erhält der Schwarzmagier keine Strafpunkte.

Beispiel für eine Wertung:
Frank erhält drei Strafpunkte für das schwarze Siegel.
Sabine erhält vier Strafpunkte für das weiße Siegel.
Katrin als Schwarzmagier erhält zwei Strafpunkte weil die anderen Gesellen zwei schwarze Strafsiegel haben (4 - 2 = 2).
Peter erhält fünf Strafpunkte, zwei für das gelbe Siegel und drei für das schwarze Siegel.



Die Punkte werden notiert.
Alle Siegel und der Schwarzmagier kommen zurück in die Tischmitte.
Der im Uhrzeigersinn nächste Geselle teilt wieder an jeden Gesellen 15 Karten aus und der Geselle links vom Kartengeber beginnt die neue Spielrunde.

Das Ende

Es werden so viele Spielrunden gespielt, wie Gesellen am Spiel teilnehmen.
Nur bei drei Gesellen werden sechs Spielrunden gespielt.
Wer zum Schluss die wenigsten Strafpunkte hat, gewinnt.

Hinweise und Taktik

- Wenn ein Geselle einen Stich macht, muss er sofort ein Siegel der entsprechenden Farbe abgeben. Es ist nicht erlaubt, das Abgeben eines Siegels nachträglich vorzunehmen.
- Mehr als sechs schwarze Siegel können in einer Spielrunde nicht vergeben werden. Müsste ein Geselle ein siebtes schwarzes Siegel nehmen, hat er Glück gehabt und bekommt keines.
- Bei der Stichvorhersage sollte jeder Geselle daran denken, dass mit Trumpf (Rot) jede andere angespielte Farbe gestochen werden kann und er daher ein rotes Siegel oder das Siegel der angespielten Farbe abgeben kann.
- Den Schwarzmagier sollte man dann nehmen, wenn man in einer oder mehreren Farben nur sehr wenige oder gar keine Karten besitzt. Jedes Mal, wenn man nicht bedienen muss, kann man dann die Pläne der anderen durch Stechen oder Abwerfen durchkreuzen.
- Beim Spiel zu dritt ist der Schwarzmagier sehr begehrt und lukrativ. Wer das Nehmen des Schwarzmagiers erschweren möchte, kann auch fünf Strafpunkte als Grundwert für den Schwarzmagier festlegen.
- Wer längeren Spielspaß möchte, kann auch zu viert oder zu fünft 8 bzw. 10 Spielrunden vereinbaren. Hier empfiehlt der Autor nach der ersten Hälfte der Spielrunden die Strafpunkte des Schwarzmagiers von vier Strafpunkten auf fünf Strafpunkte anzuheben.

Noch mehr Spaß mit *Wizard* und *Witches*!
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

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

Version 1.1