

Wizard-Regeln:

(„offizielle“ Regeln!)

Wizard ist ein Spiel für 3-6 Personen, die beiden gegenüberstehenden bilden dabei ein Team.

Es wird mit speziellen Wizard-Kartenspiele a 60 Blatt.

Die „normalen“ Karten haben die Farben **blau** (Menschen), **rot** (Zwerge), **grün** (Elfen) und **gelb** (Riesen) sowie die Werte von 1 bis 13 sowie 4 **Zauberer** und 4 **Narren**.

Spielvorbereitung

Je nach Anzahl der Mitspieler besteht ein Spiel aus 10 bis 20 Runden (bei 3 Mitspielern sind es 20, bei 4 = 15, bei 5 = 12 und bei 6 = 10).

Gestartet wird in der ersten Runde mit einer Karte je Spieler. In jeder weiteren Runde erhält jeder Mitspieler je eine Karte mehr, d. h. in der 2. Runde zwei, in der 3. Runde drei. Die restlichen Karten werden verdeckt in die Mitte gelegt. Die erste Karte des Talons wird aufgedeckt.

Die Farbe der aufgedeckten Karte ist die **Trumpffarbe**. Ist die Karte ein *Narr* oder wurden alle Karten verteilt, so gibt es in dieser Runde keinen Trumpf. Wenn ein *Zauber* aufgedeckt wird, bestimmt der Geber die Trumpffarbe anhand seiner eigenen Karten.

Danach schätzen die Spieler gegen den Uhrzeigersinn, wie viele Stiche sie dieser Runde machen werden. Die Anzahl der geschätzten Stiche je Spieler wird notiert.

Alternativ: *Schätzen der Stiche nach der Plus-Minus-Eins-Regel.*

Der letzte Spieler darf keine Ansage tätigen, so dass die Summe aller geschätzter Stiche mit der Rundenummer übereinstimmt.

Spielverlauf

Anschließend spielt der Spieler links vom Geber eine Karte aus, danach folgen die anderen Mitspieler im Uhrzeigersinn.

Für die auszuspielende Karte gilt:

1. Sowohl ein **Zauberer** oder ein **Narr** kann immer gelegt werden.
2. **Narren** sind ohne Einfluss auf die weiteren Karten.
3. Wird als erstes ein **Zauberer** gespielt, können danach beliebige Karten gespielt werden. Dies gilt auch, wenn vor dem Zauberer nur Narren gespielt wurden.
4. Andernfalls muss die Farbe der ersten Karte bedient werden. Dies gilt auch wenn die Karten vor der ersten Farbkarte *Narren* waren.
5. Hat man die entsprechende Farbe nicht, kann eine beliebige Karte gespielt werden.

Der Stich geht an den Mitspieler mit der höchsten Karte. Dabei gilt folgendes:

1. Der erste *Zauberer* sticht immer.
2. Wurde kein *Zauberer* gespielt, so sticht die höchste Trumpfkarte.
3. Wurden weder *Zauberer* noch Trumpf gespielt, so sticht die höchste Karte der geforderten Farbe.
4. Mit dem *Narren* kann kein Stich gemacht werden. Ausnahme: in einem reinen *Narrenstich* macht der 1. *Narr* den Stich.

Spielende

Nachdem alle Stiche gespielt wurden – in der 1. Runde einer, in der 2. Runde zwei usw. – zählt jeder Mitspieler seine Stiche.

Wenn dieser Wert mit der abgegebenen Prognose übereinstimmt, erhält der Mitspieler dafür 20 Punkte sowie 10 Punkte für jeden Stich.

Wenn der Wert nicht mit der Prognose, werden für jeden Stich Abweichung 10 Punkte abgezogen.

Alternativ: Jede Runde erhöhen sich die Punkte für den die erreichten bzw. nicht-erreichten Stiche um 10 Punkte.

D. h. in der 1. Runde sind es 10 Punkte für jeden Stich sowohl positiv als auch negativ, in der 2. Runde sind es 20 Punkte, in der 3. Runde 30 Punkte usw.