

# WIZARD

## WÜRFELSPIEL

von Daan Kreek  
mit Illustrationen von  
Franz Vohwinkel

Spieler: 2-5 Lehrlinge  
Alter: ab 10 Jahren  
Dauer: ca. 20 Minuten

Inhalt:



[amigo-spiele.de/01955](http://amigo-spiele.de/01955)



10 Zauberkarten



1 Seherkarte



7 Wizardwürfel



1 Block der  
Vorhersage

## Neueste Entdeckungen ...

... führten den englischen Archäologen Dr. Hensch Stone zurück nach England. Er hatte Hinweise zur Kammer der Weisen erhalten, die sich in Stonehenge befinden sollte. Dort entdeckte er auf einer Tafel einen runenverzierten Kubus.

Es stellte sich heraus, dass die Magier an der Akademie von Stonehenge mit diesen Kuben ihre Gabe der Vorhersage trainierten. Die Erfahrensten unter ihnen konnten gezielt einen kurzen Blick in die Zukunft werfen.

Das Werfen dieser Kuben zur geselligen Unterhaltung war in den Tavernen und Schenken sehr populär und verbreitete sich bald im ganzen Land.

In der Kammer entdeckte Dr. Hensch Stone bei dem Kubus eine uralte Schriftrolle. Diese beschrieb die Verbindung des bekannten Spiels **Wizard** zu dem Kubus, den wir heute Würfel nennen.

## Die Aufgabe


Sagt die Würfelergebnisse genau vorher und macht so die meisten Punkte. Der Seher wirft die Würfel bis zu dreimal. Nach jedem Wurf schaut ihr, ob eure Vorhersage eingetreten ist.


## Die Vorbereitung

Jeder von euch erhält ein **Blatt der Vorhersage** und nimmt sich einen Stift. Wer zuletzt **Wizard** gespielt hat, wird der erste Seher und erhält die **Seherkarte** sowie die **sieben Würfel**.

## Die Würfel



Jeder der sieben Würfel zeigt die vier Farben:

Blau  (Menschen)

Grün  (Elfen)

Rot  (Zwerge)

Gelb  (Riesen)

Die beiden übrigen Seiten zeigen je einen Wizard  und einen Narren .

## Der Ablauf

Ihr spielt über mehrere Runden, wobei jede Runde zwei Phasen hat:

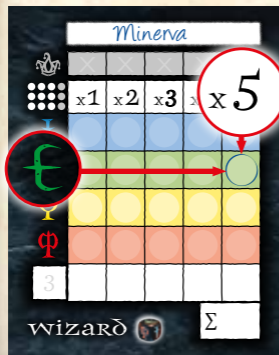
→ Die Vorhersage

→ Das Würfeln & das Werten

## Die Vorhersage

Reihum macht ihr alle eine Vorhersage und notiert sie auf eurem Blatt. Durch Erfüllen eurer Vorhersage könnt ihr Punkte bekommen und sie bestimmt, wer der Seher der nächsten Runde wird.

Der Seher dieser Runde sagt genau voraus, wie viele Symbole einer Farbe er würfeln wird. Die Vorhersage besteht also aus einer **Zahl** (1–5) und einer **Farbe** (Grün, Rot, Gelb oder Blau), also z. B. 5x Grün. Der Seher notiert die Vorhersage auf dem



Seherkarte

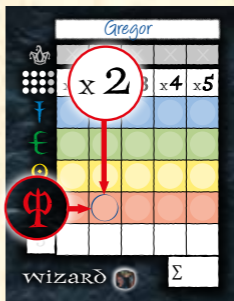
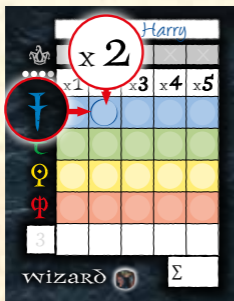


entsprechenden Feld seines Blattes mit einem Kreis und sagt sie seinen Mitspielern an.

Reihum im Uhrzeigersinn macht so jeder von euch eine Vorhersage. Dabei müsst ihr eine **andere** Vorhersage machen, als eure Mitspieler in dieser Runde gemacht haben.

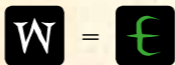
Wizards, Narren oder ein auf eurem Blatt bereits gewertetes Feld dürft ihr nicht vorhersagen.

Minerva ist Seher und erhält die Seherkarte sowie die Würfel. Sie sagt 5x Grün vorher. Dann ist Harry an der Reihe und sagt 2x Blau. Gregor entscheidet sich für 2x Rot.



Nachdem ihr alle eine Vorhersage gemacht habt, bestimmt der Seher eine der vier Farben, die alle gewürfelten Wizards **W** annehmen – die Wizardfarbe. Damit zählen für **alle** Spieler die Wizards als Würfel dieser Farbe.

Sagt der Seher keine Wizardfarbe an, ist die Farbe seiner Vorhersage – die Seherfarbe – automatisch in dieser Runde die Wizardfarbe.



Minerva hat 5x Grün vorhergesagt. Um dieses hohe Ergebnis zu erreichen, bestimmt sie Grün als Wizardfarbe. So zählen alle gewürfelten Wizards als Grün.

## Der Seher

Eure Vorhersagen bestimmen den **Seher** für die nächste Runde. Wer die Vorhersage mit der **höchsten Zahl** in einer **anderen Farbe** als der Seherfarbe gemacht hat, erhält die Seherkarte. Haben mehrere Spieler die höchste Vorhersage gemacht, erhält derjenige die Karte, der diese Vorhersage zuerst gemacht hat.



Harry und Gregor haben beide eine Vorhersage in Höhe von 2 in einer anderen Farbe als der Seherfarbe Grün gemacht. Harry hat seine Vorhersage jedoch zuerst gemacht. Er wird daher Seher für die nächste Runde und erhält die Seherkarte.

Machen alle Spieler ihre Vorhersage in der Seherfarbe, wechselt der Seher nicht.

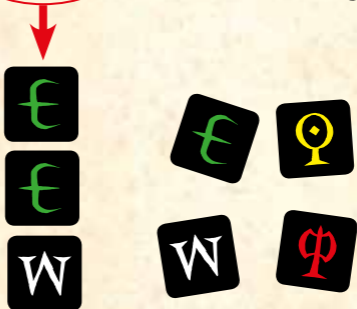
## Das Würfeln

Nun darf der Seher **bis zu dreimal** würfeln. Er wirft beim 1. Wurf alle sieben Würfel. Beim 2. und 3. Wurf darf der Seher **beliebige** Würfel neu werfen. Nach **jedem** Wurf darf jeder Spieler aussteigen und den Wurf für sich werten. Entscheidet sich der Seher dafür vorzeitig auszusteigen oder hat er bereits dreimal gewürfelt, müssen alle Spieler werten, die dies noch nicht getan haben.

1. Wurf



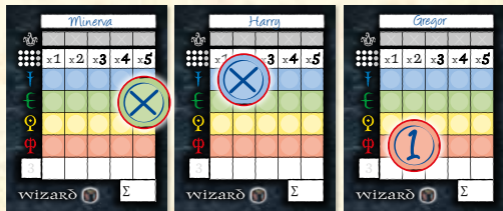
2. Wurf



Mit Minervas 1. Wurf ist Harrys Vorhersage (2x Blau) erfüllt und er steigt aus. Minerva legt zwei grüne Würfel und einen Wizard beiseite und würfelt die übrigen Würfel neu. Sie verzichtet auf ihren 3. Wurf, da sie ihre Vorhersage (5x Grün) erfüllt hat. Weil Minerva aussteigt, muss auch Gregor werten.

## Das Werten

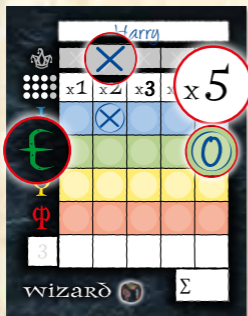
Wertet ihr, vergleicht ihr eure Vorhersage mit allen 7 Würfeln. Habt ihr die Anzahl der Würfel einer Farbe genau vorhergesagt, so notiert ihr ein **X** in das Feld eurer Vorhersage. Sind **mehr** oder **weniger** Würfel in eurer vorhergesagten Farbe zu sehen, notiert ihr die Differenz. Vergesst dabei nicht, die Wizards zu den Würfeln der Wizardfarbe hinzuzuzählen.



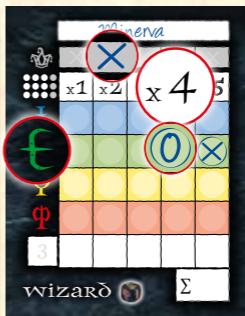
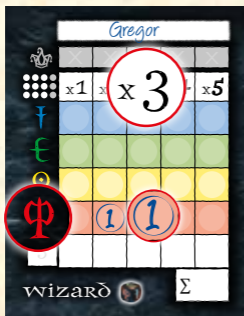
Minerva und Harry haben ihre Vorhersage erfüllt und notieren sich ein **X**. Gregor hat 2x Rot vorhergesagt, Minerva hat aber nur 1x Rot gewürfelt. Er notiert sich bei seiner Vorhersage die Differenz von 1.

## Der Narr

Wurden ein bis fünf Narren gewürfelt, könnt ihr eine Narrenwertung machen. So könnt ihr Minuspunkte durch Differenzen vermeiden. Dafür notiert ihr ein X bei der gewürfelten Anzahl an Narren und wertet eure Vorhersage mit 0. Ihr könnt die verwendete Anzahl an Narren in späteren Runden nicht noch einmal nutzen.



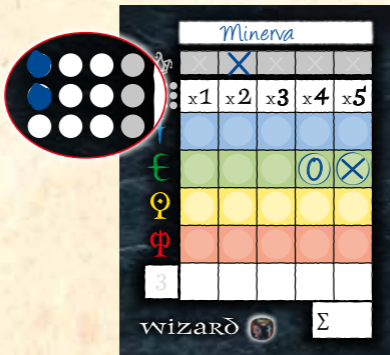
In der nächsten Runde hat Harry 5x Grün vorhergesagt, Gregor 3x Rot und Minerva 4x Grün. Nach dem dritten Wurf kann immer noch keiner seine Vorhersage erfüllen. Gregor notiert sich die Differenz von 1. Harry und Minerva machen eine Narrenwertung, notieren bei 2x Narr ein X und bei ihrer Vorhersage eine 0.



Habt ihr alle gewertet, nimmt sich der neue Seher die Würfel, und ihr beginnt die nächste Runde.

## Das Ende

Das Spiel endet, wenn ein oder mehrere Spieler neun X auf ihrem Vorhersageblatt notiert haben. Hierzu zählen auch eure X bei den Narren. Experten spielen bis zwölf X. Zur besseren Übersicht empfehlen wir euch, für jedes X einen weißen Kreis zu markieren.



## Die Abrechnung

Ihr erhaltet für eure erfüllten Vorhersagen Pluspunkte. Für jedes X in der ersten Spalte erhaltet ihr 1 Punkt, in der zweiten Spalte 2 Punkte usw.

Für notierte Zahlen durch Differenzen erhaltet ihr entsprechend viele Minuspunkte.



Narren geben **keine** Punkte. Jeder, der mindestens neun X (bei Experten zwölf) hat, erhält 3 Bonuspunkte. Derjenige mit den meisten Punkten gewinnt. Einen Gleichstand entscheidet derjenige für sich, der weniger Narrenwertungen gemacht hat.

Minerva					
	x1	x2	x3	x4	x5
♁		X			
♁	x1	x2	x3	x4	x5
♁	X			X	X
♁		1		0	X
♁	X		1	1	1
♁		X	X	X	1
3	2	1	2	7	8
wizard					Σ 23

Harry					
	x1	x2	x3	x4	x5
♁		X			
♁	x1	x2	x3	x4	x5
♁		X	1	1	X
♁			0	2	0
♁		X	1	1	
♁		X	1	X	X
3		6	-3	0	10
wizard					Σ 13

Gregor					
	x1	x2	x3	x4	x5
♁	X	X	X		
♁	x1	x2	x3	x4	x5
♁		0		1	X
♁		1	0	3	X
♁	X	1		0	X
♁		1	1		X
3	1	-3	-1	-4	20
wizard					Σ 13

Minerva gewinnt das Spiel mit 23 Punkten. Harry und Gregor haben jeweils 13 Punkte, aber Harry hat weniger Narrenwertungen gemacht. Also wird er Zweiter.

## Die Zauberkarten - Variante für Fortgeschrittene

Zauberkarten verändern die Spielregeln Runde für Runde. Seid ihr mit dem Spiel vertraut, könnt ihr sie nutzen, um euch noch weiter herauszufordern.

Mischt bei der Vorbereitung die Zauberkarten und bildet einen verdeckten Stapel. Deckt zu Beginn jeder Runde die oberste Karte auf und lest den Text für alle vor. Diese Regeln gelten für die **aktuelle Runde**.

Abgesehen von den veränderten Regeln ist der Spielablauf gleich.

Ist der Stapel leer, mischt vor der nächsten Runde alle Zauberkarten neu.



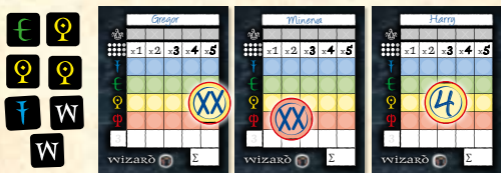
Es gibt folgende Zauberkarten:



Jeder Wizard zählt als Blau, Grün, Gelb und Rot. Alle werten ihre Vorhersage doppelt.

Gewürfelte Wizards zählen in dieser Runde zu jeder der vier Farben hinzu. Damit ist die Wizardfarbe in dieser Runde sowohl Blau, Grün, Gelb als auch Rot. Bei eurer Wertung tragt ihr bei der Vorhersage entweder die doppelte Differenz oder ein doppeltes X ein, abhängig von eurem Ergebnis. Die Narrenwertung ist davon unbeeinflusst.

Gregor sagt 5x Gelb vorher, Minerva 2x Rot und Harry 3x Gelb.



Nach dem 3. Wurf werten Gregor und Minerva jeweils ein doppeltes X. Harry muss die doppelte Differenz von 4 werten.



## Narren dürfen nicht neu gewürfelt werden. Alle werten ihre Vorhersage doppelt.

Gewürfelte Narren dürfen in dieser Runde nicht neu gewürfelt werden. Eine Narrenwertung ist wie gewohnt möglich.

Bei eurer Wertung tragt ihr bei der Vorhersage entweder die doppelte Differenz oder ein doppeltes X ein, abhängig von eurem Ergebnis. Die Narrenwertung ist davon unbeeinflusst.

Minerva sagt 5x Grün vorher, Harry 4x Grün und Gregor 2x Gelb. Wizardfarbe ist Grün.

Minerva					
W	x1	x2	x3	x4	x5
€					
€					2
W					
Wizard					
Φ					
Σ					

Harry					
W	x1	x2	x3	x4	x5
€					
€					
W					
Wizard					
Φ					
Σ					

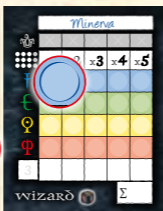
Gregor					
W	x1	x2	x3	x4	x5
€					
€					
W					
Wizard					
Φ					
Σ					

Nach dem 3. Wurf notiert sich Minerva 2 als doppelte Differenz, Harry notiert sich ein doppeltes X. Gregor macht eine Narrenwertung und notiert ein X bei 2x Narr und eine 0 anstatt der 4 Minuspunkte bei seiner Vorhersage.

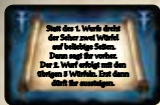


Der 1. Wurf erfolgt vor der Vorhersage. Der 2. Wurf muss mit mind. 3 Würfeln erfolgen. Erst dann dürft ihr aussteigen.

Der Seher wirft alle Würfel. Danach macht ihr reihum die Vorhersage, beginnend mit dem Seher. Im 2. Wurf muss der Seher mindestens drei Würfel neu werfen. Erst danach dürft ihr aussteigen und werten.

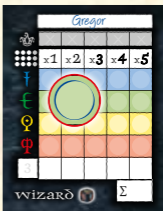
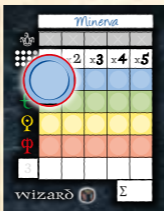


Nach dem 1. Wurf sagt Gregor 5x Rot vorher, Minerva 1x Blau und Harry 2x Grün. Gregor muss mindestens 3 Würfel neu werfen, bevor ein Spieler werten darf. Danach darf er noch einmal würfeln.



Statt des 1. Wurfs dreht der Seher zwei Würfel auf beliebige Seiten. Dann sagt ihr vorher. Der 2. Wurf erfolgt mit den übrigen 5 Würfeln. Erst dann dürft ihr aussteigen.

Anstatt zu würfeln, dreht der Seher zwei Würfel jeweils auf eine beliebige Seite. Danach macht ihr reihum eure Vorhersage. Im 2. Wurf wirft der Seher die restlichen fünf Würfel. Erst danach dürft ihr aussteigen und werten. Der Seher darf noch ein drittes Mal würfeln.



Harry dreht zwei Würfel auf Gelb und sagt 5x Gelb vorher. Minerva und Gregor machen ebenfalls ihre Vorhersage. Harry muss die restlichen 5 Würfel werfen, bevor ein Spieler werten darf. Danach darf er noch einmal würfeln.



Ihr werdet, als ob ein weiterer Würfel in jeder der 4 Farben vorhanden wäre.

In dieser Runde zählt ihr zur gewürfelten Anzahl an Würfeln in den vier Farben jeweils 1 hinzu. Diese Zahl vergleicht ihr beim Werten mit eurer Vorhersage. Die gewürfelte Anzahl an Narren und Wizards ändert sich nicht.

Harry sagt 3x Blau vorher, Gregor 1x Gelb und Minerva 2x Grün, die Wizardfarbe ist Blau.



Nach dem 3. Wurf wertet Harry durch die zusätzlichen Farbwürfel eine 2, Gregor ein X und Minerva eine 1.



Narren nehmen die Farbe der eigenen Vorhersage an. Eine Narrenwertung ist weiterhin möglich.

Gewürfelte Narren zählt jeder Spieler in dieser Runde zur gewürfelten Anzahl an Würfeln in seiner vorhergesagten Farbe hinzu. Vergesst die Wizards nicht bei Vorhersagen in der Wizardfarbe. Eine Narrenwertung ist weiterhin wie gewohnt möglich.

Minerva sagt 5x Gelb vorher, Harry 2x Rot und Gregor 3x Grün.



Minerva					
	x1	x2	x3	x4	x5
Wizards					
Blue					
Green					
Yellow					
Red					
Narren					
Wizart					
Σ					

Harry					
	x1	x2	x3	x4	x5
Wizards					
Blue					
Green					
Yellow					
Red					
Narren					
Wizart					
Σ					

Gregor					
	x1	x2	x3	x4	x5
Wizards					
Blue					
Green					
Yellow					
Red					
Narren					
Wizart					
Σ					

Nach dem 3. Wurf wertet Minerva ein X (2 Gelb + 2 Wizards + 1 Narr) und Harry ebenfalls ein X (1 Rot + 1 Narr). Gregor notiert ein X bei 1x Narr und eine 0 bei seiner Vorhersage.





Jeder darf ein gewertetes Feld in der Farbe seiner Vorhersage - und damit die Minuspunkte - streichen.

Nachdem ihr eure Vorhersage gemacht habt, dürft ihr eine Wertung in der **gleichen Farbe** aus einer vorherigen Runde streichen. So könnt ihr einige Minuspunkte loswerden. Das gestrichene Feld behandelt ihr bei der Abrechnung, als wäre es mit 0 gewertet.



Gregor sagt 5x Grün vorher, möchte aber kein Feld streichen. Minerva sagt 4x Grün vorher und streicht ihre 1 bei 2x Grün. Harry sagt 2x Blau vorher und streicht seine 2 bei 3x Blau.



Der Seher darf so oft würfeln, wie er vorhergesagt hat.  
Wizards werden ignoriert und zählen nicht.

Die Zahl der Vorhersage des Sehers gibt vor, wie oft er würfeln darf. So darf er bei einer Vorhersage von z. B. 1x Grün nur einmal würfeln, bei z. B. 2x Rot zweimal usw. Gewürfelte Wizards nehmen in dieser Runde keine Farbe an und werden ignoriert, dürfen aber wie alle anderen Würfel neu gewürfelt werden.

Harry ist Seher und sagt 5x Blau vorher. Daher darf er fünfmal würfeln.



Gewürfelte Wizards zählen nicht. Er wertet nach seinem 5. Wurf die Differenz 1.



Macht ihr eine Narrenwertung in der Spalte eurer Vorhersage, notiert ihr bei beiden ein X.

Entspricht die Zahl der Narren bei eurer Narrenwertung der Zahl eurer Vorhersage, notiert ihr wie üblich ein X im entsprechenden Narrenfeld **und** ausnahmsweise statt einer 0 auch ein X bei eurer Vorhersage. Dadurch erhaltet ihr Punkte für die Vorhersage.

Gregor sagt 5x Gelb vorher, Minerva 3x Gelb und Harry 3x Grün.

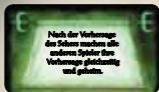


Gregor					
	x1	x2	x3	x4	x5
☞					
☰					
↑					
€					
♀					
♁					
3					
wizard					Σ

Minerva					
	x1	x2	x3	x4	x5
☞					
☰					
↑					
€					
♀					
♁					
3					
wizard					Σ

Harry					
	x1	x2	x3	x4	x5
☞					
☰					
↑					
€					
♀					
♁					
3					
wizard					Σ

Nach Gregors 2. Wurf steigt Minerva aus und notiert sich jeweils ein X bei 3 Narren und bei ihrer Vorhersage. Harry hat seine Vorhersage erfüllt und notiert ein X bei seiner Vorhersage. Gregor würfelt weiter.



## Nach der Vorhersage des Sehers machen alle anderen Spieler ihre Vorhersage gleichzeitig und geheim.

Nachdem der Seher seine Vorhersage gemacht hat, machen die übrigen Spieler ihre Vorhersage geheim und gleichzeitig. Ihr müsst wie üblich eine andere Vorhersage machen als der Seher, aber eure geheimen Vorhersagen können gleich sein. Habt ihr alle eure Vorhersage notiert, offenbart ihr sie, um den Seher der nächsten Runde zu bestimmen. Dabei geht ihr vom Seher reihum im Uhrzeigersinn aus.

Nachdem Harry 5x Rot vorhergesagt hat, machen Gregor und Minerva ihre Vorhersagen geheim. Zufällig sind ihre Vorhersagen gleich. Beide sagen 2x Blau vorher. Da Gregor reihum der nächste Spieler nach Harry ist, wird er zum Seher der nächsten Runde und erhält die Seherkarte.



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](http://www.amigo-spiele.de), E-Mail: [hotline@amigo-spiele.de](mailto:hotline@amigo-spiele.de)