

WIZARD

Doel van het spel

De speler die op het einde van het spel de meeste ervaringspunten heeft verzameld, wint het spel.

Spelmateriaal

- * 60 karakterkaarten
- * 1 nota'blok der waarheid'

Spelvoorbereiding

- * Er wordt één 'vertrouwenspersoon' aangeduid. Doorheen het spel noteert hij de behaalde ervaringspunten.
- * Hij schudt verdekt de karakterkaarten en deelt ze uit onder de spelers.

Spelverloop

- * **Karakterkaarten** : zij zijn voorhanden in de kleuren blauw (mensen), rood (dwerger), groen (elfen) en geel (reuzen).
- * Het sterkste cijfer is de 13, het zwakste de 1.
- * De 4 tovenaarskaarten zijn steeds troef en hoger dan gelijk welke '13'.
- * De 4 narrenkaarten zijn nooit troef en lager dan gelijk welke '1'.
- * Afhankelijk van de spelronde worden er meer of minder kaarten uitgedeeld aan de tovenaarsleerlingen. In de eerste ronde 1, de tweede ronde 2,... In elk van de rondes is er dan ook een ander aantal slagen te behalen. De niet-gebruikte karakterkaarten worden als één stapel verdekt midden op tafel gelegd. Per ronde wisselt de speler die de kaarten uitdeelt.
- * **Troef** : Nadat de kaarten uitgedeeld zijn onder de spelers, wordt de bovenste kaart van de stapel in het midden omgedraaid. De kleur van deze kaart bepaalt de troefkleur voor deze ronde. Is deze kaart een nar, dan is er tijdens deze ronde geen troef. Is de omgedraaide kaart een tovenaarskaart, dan mag de speler die de kaarten uitgedeeld heeft zelf - na zijn eigen kaarten bekeken te hebben - de troefkleur voor deze ronde bepalen. Bij de laatste ronde is er geen troef (omdat er ook geen stapel meer is).
- * **Voorspellen** : Nadat de spelers hun kaarten ontvangen hebben en de troefkleur bepaald werd, moet elke speler voorspellen hoe veel slagen hij tijdens deze ronde zal halen. Deze voorspellingen worden genoteerd op het notablok der waarheid. De speler links van de deler geeft als eerste zijn voorspelling op. Voor de eerste slag is het aan te raden om nog even de voorspellingen van alle spelers te overlopen. Indien gewenst kunnen de voorspellingen ook in de vorm van fiches voor de spelers op tafel gelegd worden.
- * **Strijd om de slagen** : De linkerbuurman van de deler speelt als eerste een kaart uit voor de eerste slag. De andere spelers volgen in uurwijzerzin. Een uitgespeelde kaart (kleur) moet gevolgd worden. Kan een speler dit niet, dan mag hij een andere kleur bijgooien of troef spelen. **Narren en tovenaars** mogen steeds uitgespeeld worden, ook als een speler kan volgen. De hoogste kaart wint de slag. De winnaar opent de volgende slag.
De winnaar van een slag is de speler die :
 - * de hoogste kaart van de eerst uitgespeelde kleur uitspeelt ;
 - * de hoogste kaart in de troefkleur ;
 - * de eerste tovenaarskaart in die slag

- * **Narren en tovenaars** : Als een speler een slag opent door een tovenaarskaart uit te spelen, dan mogen de volgende spelers willekeurige kaarten bijspelen (incl. tovenaars- of narrenkaarten). De slag belandt steeds bij de speler die de slag opende.
Hoewel tovenaarskaarten troeven zijn, moeten ze niet uitgespeeld worden als de eerste kaart van een slag één van de heersende troefkleur is.
Wordt een slag met een narrenkaart geopend, dan mag de tweede kaart die uitgespeeld wordt van een willekeurige kleur zijn. De volgende kaarten moeten dan echter wel de tweede kleur volgen. Door een nar uit te spelen verliest de speler steeds de slag. De enige uitzondering hierop doet zich voor als alle spelers een nar uitspelen (bij 3 of 4 spelers). Dan wint de speler die de eerste nar uitspeelde toch de slag.
- * **Verdeling van de ervaringspunten** : De speler die het vooropgestelde aantal slagen behaalt, ontvangt 20 punten + 10 punten per slag. De speler die meer of minder slagen behaalde dan hij voorspeld had, moet 10 punten afgeven per slag die hij te veel of te weinig behaalde.

Einde van het spel

Het spel bestaat uit 60 karakterkaarten. Afhankelijk van het aantal spelers eindigt het spel na de 10de (6 spelers), 12de (5 spelers), 15de (4 spelers) of 20ste (3 spelers) ronde. Ook voor de laatste ronde worden nog punten uitgedeeld. De speler die op het einde van het spel de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

Mogelijke varianten

- * +/- : Bij deze variant mag het aantal voorspelde slagen niet overeenkomen met het aantal te behalen slagen. Zo mag het totaal van voorspelde slagen in de vijfde ronde geen 5 meer zijn.
- * Verdekte voorspelling : Totnutoe werden de voorspellingen luidop aan de vertrouwenspersoon meegedeeld. In dit en het volgende geval echter niet meer. Alle spelers schrijven hun voorspelling verdekt op een papiertje. Pas als alle spelers dit gedaan hebben, worden de voorspellingen per speler bekend gemaakt aan de vertrouwenspersoon en de andere spelers.
- * Geheime voorspelling : Alle spelers schrijven hun voorspellingen verdekt op een papiertje. Pas op het einde van de ronde worden de voorspellingen bekend gemaakt.

W I Z A R D		
Amigo	?	1996
3 - 6 spelers	vanaf 10 jaar	45 min.

© Marc Van den Branden, Forum, 1996