



Wizard extreme

Amigo, 2010

Stefan DORRA

3 - 5 spelers vanaf 10 jaar

± 45 minuten

## Spelmateriaal

- 75 karakterkaarten met de waardes 1 tot en met 15 in de kleuren rood, geel, groen, blauw en paars;
- 27 zegels (5x rood, 3x geel, 3x groen, 3x blauw, 3x paars, 4x wit en 6x zwart);
- 1 zwarte magiër (wordt in het meegeleverde voetje gestopt).

## Er was eens ...

De Engelse archeoloog Dr. Hensch Stone trok op een nieuwe wetenschappelijke expeditie na zijn opzienbarende vondst vele jaren geleden.

Hij wou nu zijn leerlingen uitdagen om hun voorspellingskunst aan te scherpen.

Op een kasteel in Germania stootte hij bij opgravingen op een nieuwe archeologische sensatie: een perkamenten rol in de oude taal der Nibelungen. Zijn vertaling van deze tekst leidde hem tot het reglement van dit spel 'Wizard extreme' als scholing voor de voorspellingskunst.

## De opdracht

Terug aan de Magiëracademie moeten de tovenaarsleerlingen de nieuwe uitdaging aannemen. Iedere leerling moest voorspellen hoeveel slagen en in welke kleur hij zou behalen.

Om zijn voorspelling kenbaar te maken, neemt hij een aantal kleurrijke zegels die hij in de loop van het spel terug moet zien kwijt te raken. Naast de kleurrijke zegels zijn er ook nog witte en zwarte magische zegels en om het helemaal moeilijk te maken is er ook nog de extra figuur van de onberekenbare zwarte magiër. Hij heeft de opdracht om het spel van de anderen te storen. Diegene die na meerdere spelrondes de minste strafpunten heeft, wordt de winnaar en wordt tot magiër eerste klas benoemd.

## De karakterkaarten en de zegels

Er zijn vijf verschillende kleuren:



**magiërs** (rood)



**centauren** (geel)



**zeevolk** (blauw)



**vogelmensen** (paars)



**feeën** (groen)

De telkens sterkste kaart van een kleur is de '15', de zwakste kaart is de '1'.

### **AANDACHT**

*De rode Magiërkaarten zijn steeds troef. Zij zijn hoger dan elke '15' van een andere kleur.*

*De '15' van de rode Magiër is daarom de hoogste kaart in het spel. Voor elke kleur zijn er zegels (5x rood, 3x geel, 3x groen, 3x blauw en 3x paars).*

*Extra zijn er nog vier witte jokers en zes zwarte strafzegels.*

# Spelvoorbereiding

Afhankelijk van het aantal spelers, worden de volgende kaarten gebruikt:

- **3 spelers:** in elke kleur de waardes 1 tot en met 9 (= 45 kaarten);
- **4 spelers:** in elke kleur de waardes 1 tot en met 12 (= 60 kaarten);
- **5 spelers:** alle 75 kaarten.



De kaarten die in het spel niet worden gebruikt, worden verzameld en terug in de doos gelegd. Alle kaarten die aan het spel deelnemen worden verdekt zeer grondig gemixt en gelijkmatig over de medespelers verdeeld. Elke speler ontvangt 15 kaarten. Deze kaarten worden, verdekt voor de andere spelers, in de hand genomen en gesorteerd per kleur.

De zwarte magiër wordt aan de rand van de tafel opgesteld. De 27 zegels worden naast de zwarte magiër gesorteerd.

## De voorspelling

Na het uitdelen en sorteren van de kaarten, begint de linkerbuurman van de geveer met de eerste voorspelling. Daarna volgen om de beurt, met de wijzers van de klok mee, de andere spelers.

De speler die aan de beurt is, moet:

- ofwel een voorspelling maken van zijn aantal slagen en de kleur en het aantal zegels in de desbetreffende kleur nemen;
- ofwel de zwarte magiër nemen.

De zwarte magiër kan maar door één speler worden genomen. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Als de zwarte magiër nog niet werd gekozen, moet deze speler opnieuw kiezen tussen het maken van een voorspelling of het nemen van de zwarte magiër ... enzovoort. Als een speler de zwarte magiër heeft genomen, moeten de andere spelers hun voorspelling geven. Het is toegelaten dat geen enkele speler de zwarte magiër neemt en het is toegelaten om geen enkele zegel te nemen en hiermee 0 slagen te voorspellen.

## De zwarte magiër en de zwarte strafzegels

De zwarte magiër kan men nemen wanneer men van een kleur slechts zeer weinig of zelfs geen kaarten bezit. De opdracht van de zwarte magiër bestaat erin om in de loop van het spel de andere spelers zo te storen en hun plannen te dwarsbomen dat ze hun zegels niet kunnen afleggen of dat ze zwarte zegels moeten bijnemen. De zwarte magiër zelf krijgt nooit zegels om het even welke kaart hij speelt en hoeveel slagen hij behaalt. De zwarte magiër ontvangt aan het einde van een spelronde maximaal 4 strafpunten, eventueel ook minder. Meer daarover in het hoofdstuk 'Spelverloop' en 'Waardering van een spelronde'.



### Voorbeeld

*Herman begint het spel en beslist om een voorspelling te doen. Hij wil één rode, twee blauwe en één groene slag behalen. Hij neemt één rode, twee blauwe en één groene zegel van de rand van het speelbord. Marc doet ook een voorspelling. Hij wil twee paarse, één blauwe en drie rode slagen behalen. Hij neemt dan ook twee paarse, één blauwe en drie rode zegels. Carl maakt geen voorspelling van slagen en neemt de zwarte magiër en zet die voor zich neer. Zijn opdracht is nu om in deze spelronde de anderen te storen in het behalen van hun voorspelling.*



## Witte zegel (joker)

De witte zegel komt pas in het spel als er van een bepaalde kleur geen zegels meer voorhanden zijn. Als een speler bij wijze van voorbeeld een gele zegel wil nemen ofschoon er geen gele zegels meer aan de rand van de tafel liggen, moet hij de gewenste zegel van een medespeler afnemen. Deze speler ontvangt dan onmiddellijk ter vervanging een witte zegel van de voorraad. De witte zegels kan men in de loop van het spel als joker inzetten. Meer daarover in het hoofdstuk 'Spelverloop' en 'Waardering van een spelronde'.

### *Voorbeeld (vervolg)*

*Anne is nu aan de beurt en zij wil twee gele, één groene en één blauwe slag behalen. Zij neemt eerst twee gele en één groene zegel uit de voorraad. Omdat er geen blauwe zegels meer voorradig zijn, neemt zij de gewenste blauwe zegel van Marc. Marc ontvangt als vervanging een witte zegel.*

## Spelverloop: de strijd om de slagen

De speler links van de gever opent het spel. Hij speelt een willekeurige handkaart open in het midden van de tafel. Om de beurt, met de wijzers van de klok mee, moet nu iedere speler eveneens één kaart in het midden van de tafel spelen waarbij de eerst uitgespeelde kleur moet worden gevolgd als de speler dit kan.

Als de speler de uitgespeelde kleur niet kan volgen, moet hij een kaart in een willekeurige kleur spelen of met een rode kaart (Magiër) de slag kopen (rood is altijd de troefkleur).

Als **alle spelers een kaart hebben afgelegd**, wordt nagegaan welke speler de slag (de uitgespeelde kaarten) heeft behaald.

De hoogste troefkaart (de rode kaarten) wint altijd de slag. Als er geen troefkaart werd gespeeld (dus geen rode kaarten) dan wint die speler de slag die de kaart met het hoogste getal heeft gespeeld in de als eerst uitgespeelde kleur.

De winnaar van de slag neemt alle kaarten van het midden van de tafel en legt de slag verdekt op een eigen aflegstapel voor zich neer. Vervolgens mag deze speler een zegel in de kleur van de gewonnen slag terug aan de rand van de tafel leggen. Daarna opent deze speler de volgende slag en speelt een willekeurige handkaart uit.

Als de speler een slag wint en hij geen zegel in de passende kleur kan afgeven, moet hij een zwarte zegel nemen. Elke zwarte zegel telt aan het einde van de spelronde voor 3 strafpunten.

### **BELANGRIJK**

*Als rood als eerste kaart van een slag werd uitgespeeld, moet de winnaar van deze slag een rode zegel afgeven. Maar als een speler een slag koopt (omdat hij de kleur van de eerst uitgespeelde kaart niet kan volgen) met een rode kaart en hij deze slag wint, mag hij kiezen welke zegel hij wil afgeven: ofwel een rode zegel ofwel een zegel in de eerst uitgespeelde kleur.*

*Witte zegels zijn jokers. Zij kunnen worden afgegeven bij elke willekeurige slag die deze speler behaalt.*

### **OPMERKING**

*De speler met de zwarte magiër kan ook, net zoals de andere spelers, slagen behalen. Omdat hij geen zegels bezit, legt hij de gewonnen slag eveneens op een eigen verdekte aflegstapel voor zich neer (hij ontvangt geen strafzegel). Hij opent de nieuwe slag door een kaart in een willekeurige kleur uit te spelen.*

### **Voorbeeld voor drie verschillende slagen**

*Marc begint de spelronde en speelt een paarse 2 uit. Dit betekent dat alle spelers de paarse kleur moeten volgen. Herman volgt en speelt een paarse 11. Carl volgt en speelt een paarse 7. Anne heeft geen paarse kaarten en werpt een groene 12 af. Aangezien er geen rode troefkaart werd gespeeld, behaalt Herman met de paarse 11 de slag. Hij legt de slag verdekt op een eigen aflegstapel en geeft een paarse zegel af. Deze wordt terug aan de rand van de tafel gelegd.*

*Herman moet de volgende slag openen en hij speelt een gele 4 uit. Carl volgt en speelt een gele 2 uit, Anne speelt een gele 9 en Marc behaalt de slag met een gele 10. Marc legt de slag verdekt op een eigen aflegstapel. Omdat Marc geen gele zegel bezit, moet hij een zwarte zegel nemen van de rand van de tafel. Marc opent de volgende slag en speelt een paarse 8 uit. Herman heeft geen paarse kaart en koopt de slag met een rode 3. Carl moet de eerst uitgespeelde kleur volgen en speelt een paarse 1. Anne heeft ook geen paarse kaarten en gooit een groene 8 af. Herman heeft de slag gewonnen. Omdat Herman de slag met een rode kaart heeft gekocht, mag hij ofwel een rode ofwel een paarse zegel afgeven.*

## Waardering van een spelronde

De eerste spelronde eindigt zodra alle 15 kaarten zijn uitgespeeld. Elke speler die **geen zegel** meer heeft liggen, behaalt **0 punten**. Beter kan men niet doen !

Elke **gekleurde zegel** (rood, geel, groen, blauw en paars) die nog voor een speler op de tafel ligt, telt voor **2 strafpunten**.

Elke **zwarte zegel** die nog voor een speler op de tafel ligt, telt voor **3 strafpunten**.

Elke **witte zegel** die nog voor een speler op de tafel ligt, telt voor **4 strafpunten**.

De speler die de zwarte magiër had gekozen, krijgt **maximaal 4 strafpunten**, nooit meer ! Deze strafpunten worden **gereduceerd** met **telkens 1 punt** voor elke zwarte zegel die een andere speler heeft geïncasseerd. Hebben bijvoorbeeld in totaal drie spelers een zwarte zegel geïncasseerd, ontvangt de zwarte magiër nog maar 1 strafpunt ( $4 - 3 = 1$ ).

Stel dat de zwarte magiër zijn werk zo goed heeft gedaan dat in totaal vier of meer dan 4 zwarte zegels werden behaald door de medespelers, ontvangt de zwarte magiër geen strafpunten. Een beter resultaat dan 0 strafpunten kan niet worden bereikt.

### *Voorbeeld van een waardering*

*Herman ontvangt drie strafpunten voor de zwarte zegel.*

*Marc ontvangt vier strafpunten voor de witte zegel.*

*Carl als zwarte magiër ontvangt twee strafpunten omdat de medespelers twee zwarte zegels hebben behaald ( $4 - 2 = 2$ ).*

*Anne ontvangt vijf strafpunten, twee voor de gele zegel en drie voor de zwarte zegel.*



De strafpunten worden genoteerd.

Alle zegels en de zwarte magiër worden opnieuw aan de rand van de tafel gelegd.

De linkerbuurman van de geveer verzamelt alle kaarten en mixt deze grondig. Hij wordt de nieuwe geveer en deelt aan iedere speler opnieuw verdekt 15 kaarten uit.

Nu wordt de volgende spelronde gespeeld zoals hierboven al werd beschreven.

## Einde van het spel

Er worden zoveel spelrondes gespeeld als er spelers aan het spel deelnemen.

In een spel met drie personen worden er dubbel zoveel rondes gespeeld.

De speler die aan het einde van de laatste spelronde in totaal de minste strafpunten heeft behaald, wint het spel.

## Tips & tactiek

Als een speler een slag heeft behaald, moet hij onmiddellijk een zegel van de desbetreffende kleur afgeven. Het is niet toegelaten om de zegel achteraf nog af te geven. De speler die vergeet om een zegel af te geven heeft gewoon pech gehad.

Om het spel echter correct en eerlijk te laten verlopen is het toch aangewezen om het afgeven van de zegels in het oog te houden. Uiteraard moet er ook goed worden opgelet als een speler een zwarte zegel moet nemen!

Er zijn in totaal maar 6 zwarte zegels per spelronde. Als een speler een zwarte zegel zou moeten nemen, maar er liggen er geen meer aan de rand van de tafel dan heeft hij geluk gehad en kan geen zwarte zegel nemen.

Bij het maken van de voorspelling van het aantal slagen moeten de spelers ook rekening houden met de mogelijkheid dat als een slag wordt gekocht met een rode kaart, de speler zelf mag kiezen of hij een rode zegel neemt of een zegel van de eerst uitgespeelde kleur in deze slag. Het is daarom niet nodig om veel rode zegels te nemen als een speler veel troefkaarten bezit.

Het nemen van de zwarte magiër is interessant als een speler in één of meerdere kleuren weinig of geen kaarten heeft. Telkenmale de speler als zwarte magiër een kleur niet kan volgen, kan hij de plannen van de andere spelers dwarsbomen.

In een spel met 3 spelers is de zwarte magiër zeer begeerd en lucratief. Met ervaren spelers kan het gebruik van de zwarte magiër worden bemoeilijkt door 5 strafpunten voor de zwarte magiër aan te rekenen in plaats van 4 strafpunten.

De spelers die een langere speelduur willen, kunnen afspreken om het spel een vooraf af te spreken aantal rondes (bijvoorbeeld 10) laten duren. De auteur raadt dan wel aan om halverwege dit spel (na 5 rondes) de strafpunten voor de zwarte magiër te verhogen naar 5 strafpunten.