

daan kreek

WIZARD

HET DOBBELSPEL

Spelregels

Speelmateriaal:



10 toverkaarten



1 zienerkaart



7 Wizarddobbelstenen



1 voorspellingsblok

Nieuwe ontdekkingen ...

... leidden de Engelse archeoloog Dr. Hensch Stone terug naar Engeland. Hij had tips over de Kamer der Wijzen gekregen, die zich in Stonehenge zou bevinden. Daar ontdekte hij op een tableau een met runen versierde kubus.

Hij concludeerde daaruit dat de magiers met deze kubussen aan de academie van Stonehenge hun voorspellende gaven oefenden. De meest ervaren onder hen konden gericht een korte blik in de toekomst werpen.

Het werpen van deze kubussen werd als gezellig tijdsverdrijf in taveernen en kroegen zeer populair en verspreidde zich snel over het hele land.

In de kamer ontdekte Dr. Hensch Stone bij de kubus een oeroude perkamentrol. Deze beschreef de relatie tussen het bekende spel **Wizard** en de kubus, die we tegenwoordig dobbelsteen noemen.

Kort speloverzicht


Iedere speler probeert zoveel mogelijk punten te scoren door juiste voorspellingen te doen. De ziener werpt de dobbelstenen ten hoogste 3 keer. Na elke worp controleert iedere speler of zijn voorspelling opgetreden is.


Vorbereiding


Iedere speler krijgt een vel van het voorspellingsblok en een potlood. Bepaal wie startspeler wordt en geef hem de zienerkaart en de 7 dobbelstenen.


De dobbelstenen



Elk van de 7 dobbelstenen toont de 4 kleuren:

Blauw  (mensen)

Groen  (elfen)

Rood  (dwergen)

Geel  (reuzen)

De twee andere zijden tonen een tovenaars (Wizard)  en een nar .

Spelverloop

Het spel verloopt over meerdere ronden, waarbij elke ronde uit 2 fasen bestaat:

→ De voorspelling

→ Het dobbelen en scoren

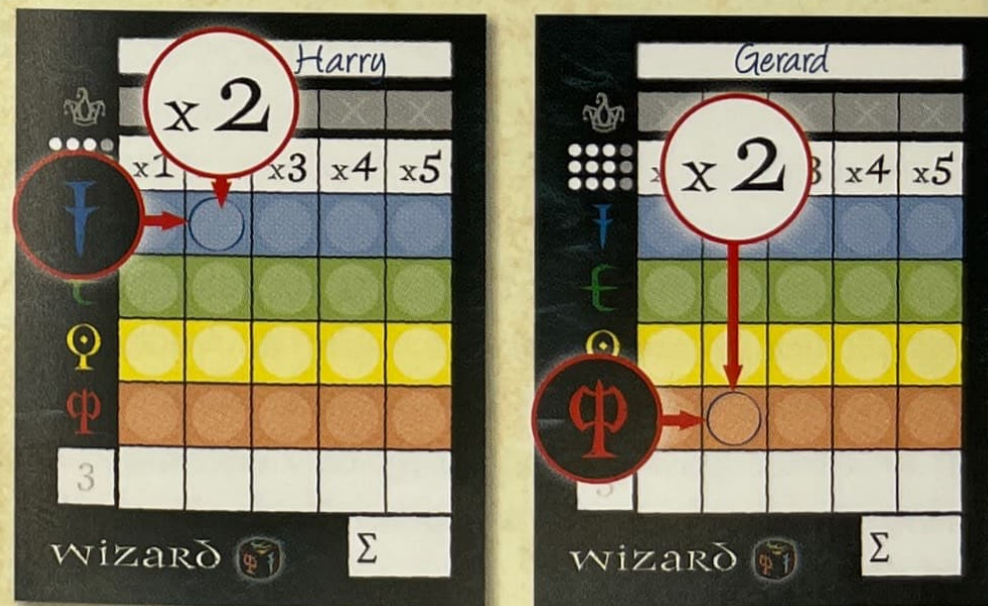
De voorspelling

Om beurten doet iedere speler een voorspelling en noteert hij deze op zijn vel. Voorspellingen kunnen punten opleveren en bepalen wie ziener in de volgende ronde wordt. De ziener van deze ronde voorspelt eerst hoeveel symbolen van een bepaalde kleur hij gaat dobbelen. De voorspelling bestaat altijd uit een cijfer (1–5) en een kleur (groen, rood, geel of blauw), dus bijvoorbeeld 5x groen. De ziener noteert een cirkel in het betreffende veld van zijn vel en meldt

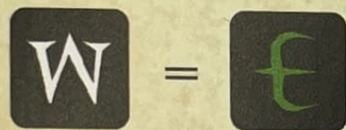


de voorspelling hardop aan de andere spelers. Om beurten (met de klok mee) doet iedere andere speler ook zo'n voorspelling. Daarbij mag geen speler een voorspelling doen die deze ronde al door een andere speler is gedaan. Een speler mag geen tovenaars, narren of een al op zijn vel ingevuld veld voorspellen.

Maria is ziener en krijgt de zienerkaart en de dobbelstenen. Ze voorspelt 5x groen. Dan is Harry aan de beurt. Hij zegt 2x blauw. Gerard kiest voor 2x rood.



Nadat alle spelers een voorspelling hebben gedaan, bepaalt de ziener welke kleur de tovenaars (W) aannemen, de Wizardkleur. Elke tovenaar geldt voor iedere speler als een dobbelsteen van de betreffende kleur. Meldt de ziener geen Wizardkleur, dan is deze ronde automatisch de kleur van zijn voorspelling de Wizardkleur.



Maria heeft 5x groen voorspeld. Om dit hoge resultaat te bereiken, bepaalt ze dat groen de Wizardkleur wordt. Alle gedobbelde tovenaars gelden zo als groen.

De ziener

De voorspellingen van de spelers bepalen wie de volgende ronde ziener wordt. Wie de voorspelling met het hoogste cijfer in een andere kleur dan die van de ziener heeft gedaan, krijgt de zienerkaart. Zijn dat meer spelers, dan krijgt degene die de voorspelling eerst deed de kaart.



Harry en Gerard hebben beiden een voorspelling van 2 in een andere kleur dan die van de ziener gedaan. Harry heeft zijn voorspelling eerder gedaan. Hij wordt dus ziener in de volgende ronde en krijgt de zienerkaart.

Doen alle spelers voorspellingen in de kleur van de ziener, dan verandert de ziener niet.

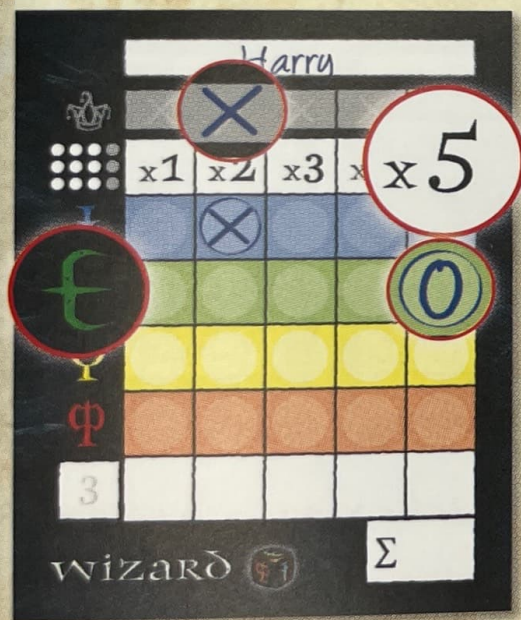
Het dobbelen

Nu mag de ziener ten hoogste driemaal dobbelen. Hij werpt bij zijn 1^e worp alle 7 dobbelstenen. Bij zijn 2^e en 3^e worp mag de ziener dobbelstenen naar keuze opnieuw werpen.

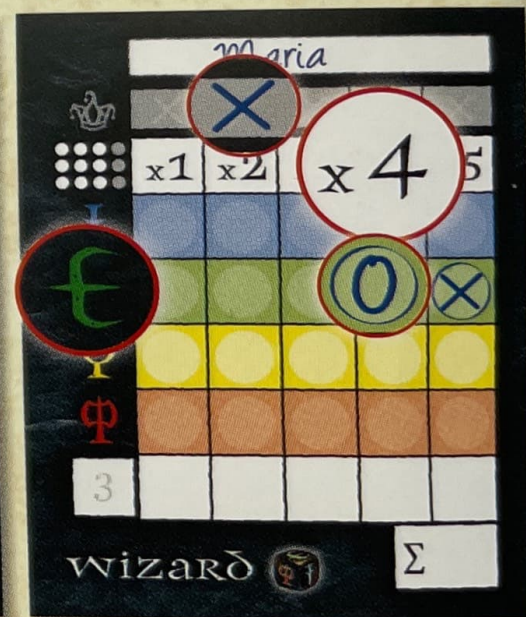
Na elke worp mag iedere speler stoppen en de worp voor zichzelf scoren. Besluit de ziener om voortijdig te stoppen of heeft hij al driemaal gedobbelde, dan moeten alle spelers die dat nog niet hebben gedaan de worp scoren.

De nar

Zijn er 1, 2, 3, 4 of 5 narren gedobbeld, dan mag een speler een narrentelling uitvoeren. Zo kan hij strafpunten door genoteerde verschillen ontlopen. Hij noteert dan een X bij het geworpen aantal narren en vult bij zijn voorspelling een 0 in. Het betreffende aantal narren kan hij in een latere ronde niet nogmaals gebruiken.



In de volgende ronde heeft Harry 5x groen voorspeld, Gerard 3x rood en Maria 4x groen. Na de derde worp heeft niemand zijn voorspelling goed. Gerard noteert het verschil van 1. Harry en Maria voeren een narrentelling uit, noteren een X bij 2x nar en een 0 bij hun voorspelling.



Hebben alle spelers gescoord, dan neemt de nieuwe ziener de dobbelstenen. Hij start de volgende ronde.

Einde van het spel

Het spel eindigt als één of meer spelers 9 X-en op hun vel hebben genoteerd. Daarbij tellen ook X-en bij narren mee. Gevorderden spelen tot en met 12 X-en. Voor een beter overzicht raden we aan om voor elke X een witte cirkel in de kantlijn in te kleuren.



Maria					
	x1	x2	x3	x4	x5
♔	X				
♚					
♛				0	X
♜					
♝					
♞					
♟					
♠					
♡					
♢					
♣					
3					
WIZARD					Σ

De eindtelling

Een speler krijgt voor elke goede voorspelling punten. Voor elke X in de eerste kolom krijgt hij 1 punt, in de tweede kolom 2 punten, enzovoort. Voor genoteerde cijfers door verschillen krijgt hij het betreffende aantal strafpunten.

Narren geven geen punten. Iedere speler die ten minste 9 (bij gevorderden 12) X-en heeft, krijgt 3 bonuspunten. De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijke stand wint van hen degene met de minste narrenscores.

Maria					
	x1	x2	x3	x4	x5
♔	X				
♚	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	X			
♚		X	1	1	X
♛			0	2	0
♜		X	1	1	
♝		X	1	X	X
♞	3		6	-3	0
♟					10
♠					
♡					
♢					
♣					
WIZARD					Σ 13

Gerard					
	x1	x2	x3	x4	x5
♔	X	X	X		
♚		0		1	X
♛		1	0	3	X
♜	X	1		0	X
♝		1	1		X
♞	3	1	-3	-1	-4
♟					20
♠					
♡					
♢					
♣					
WIZARD					Σ 13

Maria wint het spel met 23 punten. Harry en Gerard hebben ieder 13 punten. Omdat Harry minder narrenscores heeft, wordt hij tweede.

De toverkaarten – Variant voor gevorderden
 Toverkaarten veranderen elke ronde de spelregels. Als de spelers het spel goed kennen, kunnen ze de toverkaarten gebruiken voor nog meer uitdaging. Schud tijdens de voorbereiding de toverkaarten en leg deze als gedekte stapel op tafel. Draai aan het begin van elke ronde de bovenste kaart om en lees deze voor. Deze spelregels gelden voor alle spelers in de betreffende ronde. Afgezien van de gewijzigde spelregels, blijft het spelverloop gelijk. Is de stapel leeg, schud dan voor de volgende ronde alle toverkaarten opnieuw.



De volgende toverkaarten zitten in het spel:



Elke tovenaars geldt als blauw, groen, geel en rood. Alle scores van de voorspellingen van de spelers worden verdubbeld.

In deze ronde tellen tovenaars mee bij elk van de 4 kleuren. De Wizardkleur is deze ronde dus zowel blauw, groen, geel als rood. Een speler noteert bij het scoren tweemaal het verschil of 2 X-en, afhankelijk van zijn resultaat. De narrentelling wordt hierdoor niet beïnvloed.

Gerard voorspelt 5x geel, Maria 2x rood en Harry 3x geel.



Gerard					
	x1	x2	x3	x4	x5
€					
Q					
F					
W					
W					
Σ					

Maria					
	x1	x2	x3	x4	x5
€					
Q					
F					
W					
W					
Σ					

Harry					
	x1	x2	x3	x4	x5
€					
Q					
F					
W					
W					
Σ					

Na de 3^e worp scoren Gerard en Maria ieder een dubbele X. Harry moet het dubbele verschil (2x2=4) noteren.



Narren mogen niet opnieuw worden geworpen. Alle scores van de voorspellingen van de spelers worden verdubbeld.

Gedobbelde narren mogen deze ronde niet opnieuw worden geworpen. Een narrentelling is zoals gebruikelijk mogelijk. Een speler noteert bij het scoren tweemaal het verschil of 2 X-en, afhankelijk van zijn resultaat. De narrentelling wordt hierdoor niet beïnvloed.

Maria voorspelt 5x groen, Harry 4x groen en Gerard 2x geel. De Wizardkleur is groen.



Na de 3^e worp noteert Maria het dubbele verschil (2x1=2), Harry noteert een dubbele X. Gerard doet een narrentelling en noteert één X bij 2x nar en een 0 (in plaats van de 4 strafpunten) in het veld van zijn voorspelling.



De 1^e worp vindt voor de voorspellingen plaats. De 2^e worp moet met ten minste 3 dobbelstenen worden gedaan. Pas dan mogen de spelers stoppen.

De ziener werpt alle dobbelstenen. Daarna doen de spelers om beurten hun voorspelling, te beginnen met de ziener. De ziener moet zijn 2^e worp met ten minste 3 dobbelstenen uitvoeren. Pas dan mogen de spelers stoppen en scoren.



Na de 1^e worp voorspelt Gerard 5x rood, Maria 1x blauw en Harry 2x groen. Gerard moet ten minste 3 dobbelstenen opnieuw werpen, voordat een speler mag scoren. Daarna mag hij nog eenmaal dobbelen.



In plaats van zijn 1^e worp draait de ziener 2 dobbelstenen op zijden naar keuze. Daarna doen de spelers hun voorspellingen. De 2^e worp volgt dan met de overige 5 dobbelstenen. Pas dan mogen de spelers stoppen.

In plaats van te dobbelen, draait de ziener 2 dobbelstenen naar zijden naar keuze. Daarna doen de spelers om beurten hun voorspellingen. Bij zijn 2^e worp werpt de ziener de resterende 5 dobbelstenen. Pas dan mogen de spelers stoppen en scoren. De ziener mag nog een 3^e keer dobbelen.



Harry						Maria						Gerard					
x1 x2 x3 x4 x5						x1 x2 x3 x4 x5						x1 x2 x3 x4 x5					
3																	
Wizarð	Σ					Wizarð	Σ					Wizarð	Σ				

Harry draait 2 dobbelstenen naar geel en voorspelt 5x geel. Maria en Gerard doen ook hun voorspellingen. Harry moet de overige 5 dobbelstenen werpen, voordat een speler mag scoren. Daarna mag hij nog eenmaal dobbelen.



De spelers scoren alsof er in elk van de 4 kleuren een extra dobbelsteen aanwezig zou zijn.

In deze ronde tellen de spelers bij het aantal geworpen dobbelstenen per kleur steeds 1 op. Dat cijfer vergelijken ze met hun voorspellingen. Het aantal geworpen narren en tovenaars verandert niet.

Harry voorspelt 3x blauw, Gerard 1x geel en Maria 2x groen, de Wizardkleur is blauw.



Harry						Gerard						Maria					
x1 x2 x3 x4 x5						x1 x2 x3 x4 x5						x1 x2 x3 x4 x5					
3																	
Wizarð	Σ					Wizarð	Σ					Wizarð	Σ				

Na de 3^e worp scoort Harry door de extra dobbelsteen een 2, Gerard een X en Maria een 1.



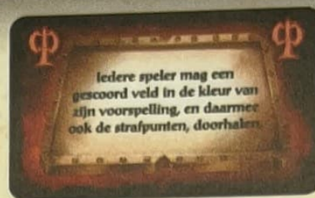
Narren nemen de kleur van de eigen voorspelling aan. Het blijft mogelijk om een narrentelling te doen.

Iedere speler telt deze ronde gedobbelde narren bij het aantal geworpen dobbelstenen van de kleur van zijn voorspelling op. Vergeet niet dat de tovenaars zoals gebruikelijk de Wizardkleur aannemen. Het blijft mogelijk om een narrentelling te doen.

Maria voorspelt 5x geel, Harry 2x rood en Gerard 3x groen.

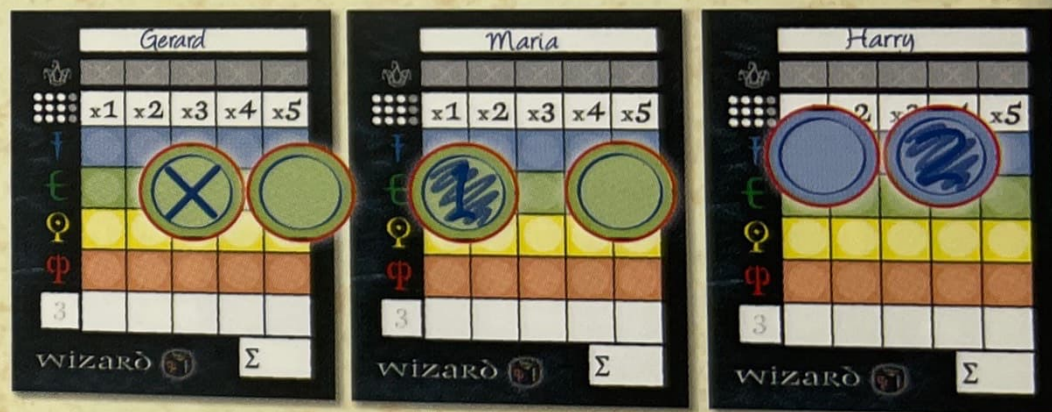


Na de 3^e worp noteert Maria een X (2 geel + 2 tovenaars + 1 nar) en Harry ook een X (1 rood + 1 nar). Gerard noteert een X bij 1x nar en een 0 in het veld van zijn voorspelling.



Iedere speler mag een gescoord veld in de kleur van zijn voorspelling, en daarmee ook de strafpunten, doorhalen.

Nadat de spelers hun voorspellingen hebben gedaan, mag iedere speler een score in de kleur van de huidige voorspelling op zijn vel doorhalen. Zo kan hij van strafpunten afkomen. Het doorgehaalde veld geldt als een veld met een score van 0.



Gerard voorspelt 5x groen, maar wil geen veld doorhalen. Maria voorspelt 4x groen en haalt haar 1 bij 2x groen door. Harry voorspelt 2x blauw en haalt zijn 2 bij 3x blauw door.



De ziener mag zo vaak dobbelen als het aantal dobbelstenen dat hij heeft voorspeld. Tvenaars worden genegeerd en tellen niet mee.

Het cijfer van de voorspelling van de ziener bepaalt hoe vaak hij mag dobbelen. Bij een voorspelling van bijvoorbeeld 1x groen mag hij maar 1 keer dobbelen, bij bijvoorbeeld 2x rood 2 keer, enzovoort. Gedobbelde tovenaars nemen deze ronde geen kleur aan en worden genegeerd, maar ze mogen net als andere dobbelstenen wel opnieuw worden geworpen.

Harry is ziener en voorspelt 5x blauw. Daardoor mag hij 5 keer dobbelen.



Gedobbelde tovenaars tellen niet mee. Hij scoort na zijn 5^e worp het verschil van 1.



Doe je een narrentelling in de kolom van je voorspelling, dan noteer je in beide velden een X.

Komt het aantal narren bij een narrentelling van een speler overeen met het cijfer van zijn voorspelling, dan noteert hij zoals gebruikelijk een X in het betreffende narrenveld en bij uitzondering een X (in plaats van een 0) in het veld van zijn voorspelling. Daardoor krijgt hij dus toch punten voor zijn voorspelling.

Gerard voorspelt 5x geel, Maria 3x geel en Harry 3x groen.



Na Gerard's 2^e worp stopt Maria. Ze noteert een X bij zowel 3 narren als haar voorspelling. Harry heeft zijn voorspelling zien uitkomen en noteert er een X. Gerard dobbelt nog een keer.



Na de voorspelling van de ziener
doen alle andere spelers hun
voorspellingen tegelijkertijd en in
het geheim.

Nadat de ziener zijn voorspelling heeft gedaan, doen de andere spelers dat tegelijkertijd en in het geheim. De spelers moeten zoals gebruikelijk een andere voorspelling doen dan de ziener, maar geheime voorspellingen zouden gelijk kunnen zijn. Hebben alle spelers hun voorspellingen genoteerd, dan maken ze die bekend om de ziener voor de volgende ronde te bepalen. Begin daarbij bij de ziener en vervolg met de klok mee.

Nadat Harry 5x rood heeft voorspeld, doen Gerard en Maria hun voorspellingen in het geheim. Toevallig zijn hun voorspellingen gelijk. Ze voorspellen beiden 2x blauw. Omdat Gerard met de klok mee de eerste speler na Harry is, wordt hij de volgende ronde ziener en krijgt hij de zienerkaart.



© 2019 AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
D-63128 Dietzenbach
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Daan Kreek
Illustraties: Franz Vohwinkel
Vertaling en eindredactie:
999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in China