


Wizard junior
Amigo, 2011
Ken FISCHER

3 - 6 spelers vanaf 8 jaar
± 20 minuten



Spelmateriaal

- ➔ **36 kaarten** met de getallen 1 - 8 in 4 kleuren en ook 2 tovenaars en narren
- ➔ **40 ronde voorspellingsfiches** 
- ➔ **8 rechthoekige rondenfiches met de getallen van 1- 8**

Spelidee

Er was eens ...

In de betoverde wereld van de fabelwezens leren al de jongste tovenaars op de tovenaars-school hun, deels nog verborgen, talenten te ontdekken. Hier maken de spelers als tovenaars-leerlingen de eerste stappen mee in de ontwikkeling van de gave van de voorspelling. Fabelachtige schepsels zoals vlinders, bloemen, muizen en slakken dartelen met jullie op deze wonderlijke wereld. Duik mee in deze sprookjesachtige wereld en ... geniet !

Spelvoorbereiding

Voor het begin van de eerste ronde worden, afhankelijk van het aantal spelers, de rondenfiches met de getallen van 1 tot 8 naar boven, goed zichtbaar voor de spelers, op een rij naast elkaar gelegd op de tafel. De rondenfiches geven aan hoeveel kaarten aan iedere speler worden verdeeld.



⇒ voor **3 of 4 spelers** worden **alle 8 rondenfiches** gebruikt



⇒ voor **5 spelers** de fiches met de getallen van 1 - 7



⇒ voor **6 spelers** alleen de fiches van 1 - 6



⇒ De oudste speler is de kaartengever. De **40 voorspellingsfiches** worden met de tovenaarszijde naar boven in het midden van de tafel gelegd.

Spelverloop

Elke ronde van Wizard Junior bestaat uit 4 stappen:

- kaarten verdelen
- slagen voorspellen
- kaarten uitspelen
- punten verdelen

Kaarten verdelen

Bij het begin van elke ronde deelt de kaartengever zoveel kaarten aan iedere speler uit als wordt getoond op de rondenfiche met het kleinste blootgelegde getal: dus één kaart in de eerste ronde, twee in de tweede ronde ... enzovoort.

Nadat iedere speler zijn kaarten heeft gekregen, wordt de bovenste kaart van de voorraadstapel omgedraaid en open op de stapel gelegd. De omgedraaide kaart geeft aan welke kleur in deze ronde troef is.



Wat betekent troef ?

Een troef is iedere kaart van de troefkleur. Als er bij wijze van voorbeeld na het uitdelen van de kaarten een blauwe 2 wordt blootgelegd, dan is blauw de troefkleur voor deze ronde. Een kaart van de troefkleur wint tegen iedere kaart van een andere kleur. De troefkleur kan iedere ronde wijzigen.



Als er een **nar** wordt blootgelegd dan is er in deze ronde **geen troef**.

Als er een **tovenaar** wordt blootgelegd, mag de **kaartengever de troefkleur zelf kiezen**.

TIP

Bij 6 spelers kan in de laatste ronde geen kaart worden blootgelegd omdat de voorraadstapel door het uitdelen van de kaarten is opgebruikt. In deze ronde is er geen troef.

Slagen voorspellen



Wat is een slag ?

Iedere speler speelt om de beurt één kaart uit. Deze kaarten samen vormen een slag. Bij vijf handkaarten worden er dus 5 slagen gespeeld.

De speler die links van de kaartengever zit, overdenkt als eerste hoeveel slagen hij in deze ronde kan behalen en zegt luidop dit getal. Voor elke slag die hij denkt te behalen, neemt hij één voorspellingsfiche en legt die met de zijde van de tovenaarsleerling naar boven voor zich neer. Daarna is zijn linkerbuurman aan de beurt om zijn voorspelling luidop mee te delen ... enzovoort tot iedere speler zijn voorspelling heeft uitgebracht. Meestal is het zo dat er meer of minder slagen werden aangekondigd dan het aantal te behalen slagen. Uiteraard kan men ook een voorspelling van 0 slagen doen.



Voorbeeld

Anne zegt luidop dat ze twee slagen zal behalen en neemt twee voorspellingsfiches uit het midden van de tafel.

Kaarten uitspelen

Nu begint het spel ! De speler links van de kaartengever begint het spel. Hij speelt een kaart naar keuze uit zijn hand uit en legt die in het midden van de tafel. Om de beurt, met de wijzers van de klok mee, speelt nu iedere speler ook één kaart uit. Voor het uitspelen van de kaarten zijn er maar weinig regels waarop men moet letten.



Welke kaarten mag ik uitspelen ?

Alleen de eerste speler mag een kaart naar keuze uitspelen. Alle volgende spelers moeten zich nu houden aan de volgende regels:

1. Hij moet een kaart in dezelfde kleur spelen als de kaart die bij de aanvang van de slag werd uitgespeeld (dus de eerst gespeelde kaart). Deze regel noemt men **'volgen'**.
2. Alleen wanneer men geen kaart in de eerst uitgespeelde kleur in de hand heeft, mag men een andere kaart in een andere kleur uitspelen. Ofwel speelt men een kaart in de troefkleur uit en probeert men de slag te winnen, dat noemt men **'troeven'**, of men speelt een kaart uit in een kleur die noch troef is noch overeenkomt met de kleur van de eerst uitgespeelde kaart. Dat noemt men **'afwerpen'**.
3. De twee tovenaars en de twee narren vormen een uitzondering. Tovenaars en narren mogen altijd worden uitgespeeld, ook als men eigenlijk moest **'volgen'**. De eerst uitgespeelde tovenaar wint altijd de slag, een nar kan nooit een slag winnen.

Zodra elke speler een kaart heeft uitgespeeld, wordt de winnaar van de slag bepaald. Deze speler neemt de kaarten bij zich en legt die als een kleine stapel, goed zichtbaar voor iedereen, vóór zich neer. Daarop legt hij één van zijn voorspellingsfiches.

In de eerste ronde wordt maar één slag gespeeld omdat iedere speler maar één kaart in de hand heeft.



Wie wint een slag ?

Om te bepalen welke kaarten een slag winnen, zijn er drie regels:

1. De **eerste** uitgespeelde **tovenaar** wint de slag.
2. Als er geen tovenaar werd gespeeld, wint de **troefkaart** met de **hoogste waarde** de slag.
3. Als er geen tovenaar en geen troefkaart werd gespeeld, wint de **hoogste kaart van de kleur waarmee de slag was begonnen**, de slag.

UITZONDERINGEN

1. Als een slag met een nar werd begonnen, legt pas de eerst uitgespeelde kleurenkaart de kleur vast die moet worden gevolgd. Een nar kan nooit een slag winnen.
2. Als in een slag de beide tovenaars worden uitgespeeld dan wint de tovenaar die als eerste werd uitgespeeld.

Als er meerdere slagen worden gespeeld, begint steeds de speler die de laatste slag heeft gewonnen. Als een speler meerdere slagen wint, legt hij die telkens in kleine afzonderlijke stapeltjes voor zich neer. Ook niet vergeten om iedere keer op een behaalde slag een voorspellingsfiche af te leggen !



voorraad-
stapel

speler A



speler B



speler D



speler C



Voorbeeld

In deze ronde zijn de muizen troef. Speler A begint de slag met een bloem van 8. Speler B volgt met een bloem van 4. Speler C speelt een bloem van 5. Speler D heeft geen bloemen in de hand en besluit om een muis 2 te spelen en wint hiermee de slag omdat de muizen troef zijn.

Punten verdelen

Als alle slagen zijn verdeeld en geen enkele speler nog kaarten in de hand heeft, wordt nagekeken welke speler het juiste aantal slagen heeft voorspeld. Dat is heel gemakkelijk. Als op elke gewonnen slag een voorspellingsfiche ligt, was de voorspelling correct. Alle spelers die hierin zijn gelukt, mogen de voorspellingsfiches die op hun slagen liggen op de puntenzijde draaien en behouden. Iedere puntenfiche telt aan het einde van het spel voor één punt.

Als een speler echter slagen heeft zonder voorspellingsfiche erop of voorspellingsfiches zonder een slag dan is zijn voorspelling niet correct. Hij mag in dit geval geen voorspellingsfiches behouden en moet alle fiches in het midden van de tafel bij de voorraad leggen.

Punten die uit vorige rondes zijn behaald, blijven steeds bij de speler en kunnen niet verloren worden.



Voorbeeld

Anne heeft drie slagen voorspeld en ook precies drie slagen behaald. Zij mag de drie voorspellingsfiches op de puntenzijde draaien en behouden.

Wat gebeurt er bij 0 slagen ?

Als een speler 0 slagen heeft voorspeld en ook 0 slagen heeft behaald, mag hij een voorspellingsfiche uit de voorraad nemen, op de puntenzijde draaien en behouden.

Na het verdelen van de punten wordt de linkerbuurman van de kaartengever de nieuwe kaartengever voor de volgende ronde. De nieuwe kaartengever draait de blootgelegde rondenfiche met het kleinste getal om en begint een nieuwe ronde met het uitdelen van de kaarten.

Einde van het spel

Nadat de laatste rondenfiche werd omgedraaid, is het spel voorbij. Alle spelers tellen hun punten samen. De speler met de meeste punten wint het spel.

Als twee of meer spelers de meeste punten hebben, zijn er meerdere winnaars.