

jubiläumsedition WIZARD

Von Ken Fisher
mit Illustrationen von
Franz Vohwinkel



Spieler: 3–6 Lehrlinge

Alter: ab 10 Jahren

Dauer: ca. 45 Minuten

Inhalt: 60 Charakterkarten

6 Sonderkarten

1 Block der Wahrheit

1 Pergament der Regeln



amigo-spiele.de/01605



Die sechs Sonderkarten (Wolke, Jongleur, Werwolf, Bombe, Fee und Drache) werden für das Grundspiel nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.

GRUNDREGELN

Es war einmal ...

Vor langer, langer Zeit, als es noch die berühmte Magier Akademie in Stonehenge gab, mussten die Lehrlinge zum Training ihrer magischen Fähigkeiten neben anderen Übungen auch dieses Spiel erlernen. Es sollte die Gabe der Vorhersehung entwickeln und festigen.

Im Laufe der Jahrtausende ist der tiefere Sinn dieses Spiels verloren gegangen. Übrig blieb ein unterhaltendes Kartenspiel, das oft in den Gasthäusern von Handwerkern, Bauern und Kriegern gespielt wurde.

Erst als der berühmte englische Archäologe Dr. Hensch Stone tief unter den Steinplatten von Stonehenge in alten Gewölben eine historische Pergamentrolle entdeckte, kam die wahre Geschichte von **Wizard** wieder ans Licht. Die folgenden Regeln entsprechen dem Wortlaut des uralten Pergamentes. Die Illustrationen auf den Karten wurden den alten Abbildungen nachempfunden.

Die Aufgabe

Bei diesem magischen Kartenspiel muss der Lehrling in jeder Stichrunde die genaue Anzahl seiner gewonnenen Stiche vorhersagen.

„Stich“ = Jeder Spieler spielt reihum eine Karte in die Tischmitte aus. Diese Karten sind der „Stich“.

Für die richtige Vorhersage gibt es Erfahrungspunkte. Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt und ist auf der Erfolgsleiter zu einem weisen Zauberer um eine Stufe aufgestiegen.

Die Vorbereitung

Ein Spieler wird zum Vertrauten der Lehrlinge ernannt. Der Vertraute erhält den Block der Wahrheit, trägt die Namen ein und notiert auch während des Spiels gewissenhaft für jeden die gewonnenen Erfahrungspunkte. Danach mischt der Vertraute die Charakterkarten und teilt sie aus.

Die Charakterkarten

Es gibt vier verschiedene Farben:



Menschen (blau)



Elfen (grün)



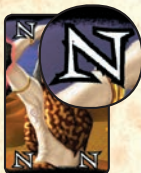
Zwerge (rot)



Riesen (gelb)

Die jeweils stärkste Karte ist die „13“, die jeweils schwächste Karte ist die „1“.

Die vier Zaubererkarten sind **immer** Trumpf. Sie sind höher als jede „13“.



Narr



Zauberer

Die vier Narrenkarten sind **nicht** Trumpf. Sie sind niedriger als jede „1“.

Das Verteilen der Karten

Bei **Wizard** erhalten die Zauberlehrlinge in jeder Stichrunde unterschiedlich viele Karten.

- In der ersten Runde wird nur **eine Karte** an jeden Spieler ausgeteilt. Man kann also in dieser Runde nur **einen Stich** gewinnen.
- In der **zweiten** Runde werden an jeden **zwei Karten** ausgeteilt. In dieser Runde geht es um zwei Stiche.
- In der **dritten** Runde werden **drei Karten** an jeden verteilt, dann vier Karten usw., bis in der letzten Runde alle Karten im Spiel sind.

Karten, die nicht an die Spieler verteilt werden, kommen als verdeckter Stapel in die Tischmitte.

Nach jeder Stichrunde wechselt die verantwortungsvolle Aufgabe, die Charakterkarten zu verteilen, im Uhrzeigersinn an den jeweils linken Lehrling.

Der Trumpf

Nachdem die Charakterkarten ausgeteilt wurden, wird vom Stapel die **oberste** Karte umgedreht und offen auf den Stapel gelegt. Diese Karte bestimmt für die jeweilige Stichrunde die **Trumpffarbe**.

„Trumpf“ = Ein Trumpf ist eine Karte der Trumpffarbe. Sie gewinnt gegen jede Karte einer anderen Farbe.

Ist die aufgedeckte Karte ein **Narr**, gibt es in dieser Runde **keine Trumpffarbe**.

Ist die aufgedeckte Karte ein **Zauberer**, bestimmt der Lehrling, der die Karten ausgeteilt hat, **eine Trumpffarbe**, aber erst, nachdem er sich seine Karten angeschaut hat.

In der letzten Stichrunde gibt es keinen Trumpf, weil es keinen Stapel gibt, von dem eine Karte aufgedeckt werden kann.

Die Vorhersage

Nachdem sich jeder Lehrling seine Karten angeschaut hat, muss er vorhersagen, wie viele Stiche er in dieser Runde wohl machen wird. Der Reihe nach geben die Lehrlinge ihre Vorhersagen an den Vertrauten weiter. Es beginnt der **linke Nachbar** des Kartengebers.

Die Tipps werden auf dem Block der Wahrheit notiert.

Vor dem ersten Stich sollte der Vertraute die Vorhersagen noch einmal für alle wiederholen. Manchmal kann es hilfreich sein, die Höhe der Tipps in Form von Chips o. ä. vor dem jeweiligen Lehrling auszulegen. Dadurch ist während des Spiels jederzeit erkennbar, wer noch wie viele Stiche braucht.

Der Kampf um den Stich

Der linke Nachbar des Kartengebers spielt die erste Karte für den ersten Stich aus. Die anderen Lehrlinge folgen im Uhrzeigersinn.

Eine angespielte Farbe muss bedient werden. Ist das nicht möglich, kann der Lehrling eine andere Farbe oder Trumpf spielen.

„Bedienen“ = Der Spieler muss eine Karte ausspielen, die die gleiche Farbe wie die erste Karte des Stiches hat.

Achtung: Zauberer- und Narrenkarten dürfen immer gespielt werden, auch wenn man bedienen könnte.

Die höchste Karte gewinnt den Stich. Die Zaubererkarten sind immer höher als alle anderen Karten, sogar höher als die anderen Trumpfkarten. Der Gewinner nimmt den Stich, legt die Karten vor sich ab und eröffnet den neuen Stich, indem er eine Karte ausspielt.

Ausnahme: In der ersten Stichrunde wird nur um einen Stich gespielt.

Es gewinnt den Stich:

- die erste Zaubererkarte in einem Stich
- oder die höchste Karte in der Trumpffarbe
- oder die höchste Karte in der zuerst ausgespielten Farbe, wenn weder Trumpf noch Zauberer im Stich sind.

Spezielle Rechte der Zauberer und Narren

Wird ein Stich mit einer Zaubererkarte eröffnet, dürfen die folgenden Lehrlinge beliebige Karten abwerfen, einschließlich weiterer Zauberer- und Narrenkarten. **Der Stich geht in jedem Fall an den**

ersten Zauberer. Zaubererkarten sind zwar Trumpf, müssen aber nicht gespielt werden, um einen Stich in der aktuellen Trumpffarbe zu bedienen.

Wird ein Stich mit einer Narrenkarte eröffnet, darf als zweite Karte jede beliebige Karte gespielt werden. Erst die zweite Karte bestimmt die Farbe, die bedient werden muss. Narrenkarten verlieren jeden Stich.

Mit einer Ausnahme: Werden in einem Stich nur Narren gespielt, gewinnt die erste Narrenkarte den Stich. Dies ist nur bei drei oder vier Spielern möglich.

Die Vergabe der Erfahrungspunkte

Der Lehrling, der die Anzahl seiner gewonnenen Stiche genau vorhersagen konnte, erhält 20 Erfahrungspunkte plus 10 Punkte pro gewonnenem Stich.

Wer danebengetippt hat, verliert 10 Erfahrungspunkte für jeden Stich, den er über oder unter seiner Vorhersage liegt.

Beispiel:

1. Stichrunde

Thomas sagte vorher, er mache den Stich nicht. Er hatte Recht und erhält 20 Punkte. Ute wollte den

Stich, bekam ihn aber nicht. Sie verliert 10 Punkte. Kevin sagte vorher, er mache den Stich, behielt Recht und erhält mit dem Stich 30 Punkte.

2. Stichrunde

Thomas sagte vorher, er mache beide Stiche, bekam aber nur einen. Resultat: Da Thomas nicht richtig vorhergesagt hat, bekommt er den Bonus von 20 Erfahrungspunkten nicht und verliert zudem noch für jeden Stich, den er daneben liegt, 10 Erfahrungspunkte. Thomas liegt einen Stich daneben, daher -10 Erfahrungspunkte. Ute wollte keinen Stich und behielt Recht. Sie erhält 20 Punkte. Kevin sagte für sich ebenfalls keine Stiche vorher, bekam jedoch einen, und verliert deshalb 10 Punkte. Auf dem Block werden die Punkte aus der vorherigen Runde sofort hinzugezählt oder abgezogen. Thomas hat beispielsweise 10 Punkte ($20 - 10 = 10$).

	THOMAS	UTE	KEVIN	
1	20	0 - 10	1	30
2	10	2	0	20
3				
4				

Das Ende

Im Spiel sind 60 Charakterkarten. Die Lehrlinge spielen so lange, bis in der letzten Stichrunde alle Karten ausgeteilt wurden. Bei 6 Teilnehmern ist das die 10. Stichrunde, bei 5 Teilnehmern die 12. Stichrunde, bei 4 Teilnehmern die 15. und bei 3 Teilnehmern die 20. Stichrunde. Die letzte Stichrunde wird noch abgerechnet. Gewonnen hat der Zauberlehrling mit den meisten Erfahrungspunkten.

Varianten

Plus/minus Eins: Wie bisher werden die Vorhersagen offen an den Vertrauten weitergegeben. Die Anzahl der gewollten Stiche aller Lehrlinge darf aber nicht mit der Zahl der möglichen Stiche übereinstimmen. Geht es zum Beispiel in einer Runde um 5 Stiche, dann müssen die Lehrlinge insgesamt mehr als 5 Stiche oder weniger als 5 Stiche vorhersagen.

Verdeckter Tipp: Alle Lehrlinge schreiben ihre Vorhersagen zuerst geheim auf einen Zettel. Wenn alle getippt haben, werden die Zahlen offen an den Vertrauten weitergegeben. Dadurch bleibt jeder Lehrling von den Tipps seiner Konkurrenten völlig unbeeinflusst.

Geheime Vorhersage: Alle Zauberlehrlinge schreiben ihre Vorhersagen geheim auf einen Zettel. Erst wenn die Stichrunde vorbei ist, werden die Tipps offengelegt.

Hellsehen: In der ersten Runde hält jeder Lehrling seine Karte ungesehen vor seine Stirn, so dass alle Lehrlinge außer ihm selbst die Karte sehen können. Nachdem alle Lehrlinge die Karten der anderen Lehrlinge gesehen haben, machen sie eine Vorhersage. Der Kampf um den Stich, Vergabe der Erfahrungspunkte sowie die weiteren Runden verlaufen nach den normalen Regeln.

Einfarbig (für 3 oder 4 Spieler): Jeder Zauberlehrling bekommt alle Karten einer Farbe einschließlich Zauberer und Narr. Bei drei Spielern wird eine Farbe aussortiert und beiseite gelegt. Eine Trumpffarbe gibt es in dieser Variante nicht. Alle Zauberlehrlinge mischen ihren Kartenstapel, legen ihn verdeckt vor sich ab und ziehen für die erste Stichrunde **vier Karten** auf die Hand. In jeder darauf folgenden Runde wird immer eine Karte mehr auf die Hand genommen. Nun müssen alle Zauberlehrlinge die Anzahl ihrer Stiche vorhersagen, ob normal oder geheim, entscheiden sie vor dem Spiel.

Für die Stiche gilt Folgendes: Farben spielen keine Rolle. Der Zauberlehrling, der die Karte mit dem höchsten Wert in den Stich gelegt hat, bekommt den Stich. Liegen als höchster Wert zwei oder mehrere gleich hohe Karten im Stich, ist von diesen die zuerst gespielte Karte die höchste. Nach jeder Stichrunde werden die Karten wieder nach Farben sortiert und dem jeweiligen Zauberlehrling zurückgegeben. Die Zauberlehrlinge mischen alle ihre Karten, bevor sie die neuen Karten für die nächste Stichrunde auf die Hand nehmen. Es werden zwölf Stichrunden gespielt. Danach ist das Spiel beendet.



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, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

Die Wizard Jubiläumsvariante mit neuen Sonderkarten

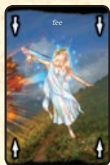
Die sechs Sonderkarten und die 60 Charakterkarten werden miteinander gemischt. Die Jubiläumsvariante wird mit 66 Karten gespielt. Daher bleiben auch in der letzten Stichrunde Karten übrig, um eine Trumpffarbe zu bestimmen. Ansonsten gelten die bekannten **Wizard**-Regeln.

Die Sonderkarten werden wie jede andere Karte aus der Hand gespielt und haben dann die folgenden Auswirkungen:



Der **Drache** kann immer gespielt werden, auch wenn der Lehrling bedienen könnte. Der Drache ist die höchste Karte im Spiel. Er ist höher als ein Zauberer und gewinnt jeden Stich, in dem er liegt – mit einer Ausnahme (siehe **Fee**)!

Wird bei der Bestimmung für eine Trumpffarbe der Drache aufgedeckt, darf der Lehrling, der die Karten ausgeteilt hat, eine Trumpffarbe bestimmen.



Die **Fee** kann immer gespielt werden, auch wenn der Spieler bedienen könnte. Die Fee ist die niedrigste Karte im Spiel. Sie ist niedriger als ein Narr und verliert jeden Stich, in dem sie liegt – liegen jedoch **Fee und Drache in einem Stich**, gewinnt die Fee den Stich!

Wird bei der Bestimmung für eine Trumpffarbe die Fee aufgedeckt, gibt es in dieser Runde keine Trumpffarbe.



Die **Bombe** kann immer gespielt werden, auch wenn der Lehrling bedienen könnte. Sie bewirkt, dass ein Stich mit Bombe von keinem Lehrling gewonnen werden kann und daher zu keiner Stichvorhersage zählt. Der Lehrling, der die höchste Karte in einen Stich mit der Bombe gespielt hat, eröffnet den nächsten Stich.

Wird bei der Bestimmung für eine Trumpffarbe die Bombe aufgedeckt, gibt es in dieser Runde keine Trumpffarbe.



Nachdem zu Beginn einer Stichrunde eine Karte (egal welche) zur Bestimmung einer Trumpffarbe aufgedeckt wurde, **muss** der Spieler, der den **Werwolf** auf der Hand hat, die aufgedeckte Karte mit dem Werwolf austauschen und diese auf die

Hand nehmen. Dieser Spieler bestimmt eine Trumpffarbe für diese Stichrunde oder sagt: „Kein Trumpf“.

Erst danach macht der erste Spieler seine Stichvorhersage. Wird bei der Bestimmung für eine Trumpffarbe der Werwolf aufgedeckt, darf der Lehrling, der die Karten ausgeteilt hat, eine Trumpffarbe bestimmen.



Der **Jongleur** hat den Wert „7 ½“, ist also höher als eine „7“ und niedriger als eine „8“. Wird der Jongleur in einen Stich gespielt, muss der Lehrling deutlich sagen, welche Farbe (auch Trumpffarbe) die Karte annehmen soll. Ist ein Stich

mit Jongleur beendet, gibt jeder Lehrling gleichzeitig eine seiner Handkarten **verdeckt** an seinen linken Nachbarn. Danach nimmt jeder seine neue Karte auf die Hand. Der Lehrling, der die höchste Karte in einen Stich mit dem Jongleur gespielt hat, eröffnet den

nächsten Stich. Das Weitergeben der Karten entfällt, wenn der Stich mit Jongleur der letzte Stich einer Stichrunde war.

Wird bei der Bestimmung für eine Trumpffarbe der Jongleur aufgedeckt, darf der Lehrling, der die Karten ausgeteilt hat, eine Trumpffarbe bestimmen.



Die **Wolke** hat den Wert „9 $\frac{3}{4}$ “, ist also höher als eine „9“ und niedriger als eine „10“. Wird die Wolke in einen Stich gespielt, muss der Lehrling deutlich sagen, welche Farbe (auch Trumpffarbe) die Karte annehmen soll. Liegt die Wolke am

Ende einer Stichrunde in den Stichen eines Lehrlings, **muss** er seine Stichvorhersage um +1 erhöhen oder um -1 verringern.

Wird bei der Bestimmung für eine Trumpffarbe die Wolke aufgedeckt, darf der Lehrling, der die Karten ausgeteilt hat, eine Trumpffarbe bestimmen.

Tipp für Taktiker

Da durch die neuen Sonderkarten ein Spieler mehr Optionen hat, aber auch der Ärgerfaktor erhöht wird, kann eine Spielgruppe, die eher das taktische Spiel

mag, weniger Sonderkarten ins Spiel aufnehmen. In dem Fall sollten Drache und Fee zusammen ins Spiel kommen oder beide nicht.

Der Verlag bedankt sich bei Benjamin Brand, Jörg von Rüden und Ken Fisher für die Ideen der Sonderkarten.



WIZARD AROUND THE WORLD

Der Verlag AMIGO Spiel + Freizeit hat von **Wizard** seit 1996 bis Ende 2015 mehr als 1.700.000 Exemplare weltweit verkauft. **Wizard** wurde in 12 Sprachen übersetzt und liegt in über 15 Ländern auf den Spieltischen.





Wie Ken Fisher ein Zauberer wurde

Ken Fisher aus Toronto in Kanada hatte die Idee zu dem Kartenspiel **Wizard** zuallererst in seinem Haus am Ufer des Ontariosees in dem kleinen Ort Haliburton. Ihm schwebte

ein Kartenspiel vor, das er zusammen mit seiner Frau und seinem damals noch jungen Sohn während der ruhigen Abendstunden spielen konnte.

Als jedoch auch Freunde der Familie Gefallen an dem Spiel fanden, reifte in ihm der Entschluss, das Spiel so weiterzuentwickeln, dass mehr als drei Spieler in der Lage waren gleichzeitig zu spielen. Er suchte nach ähnlichen klassischen Spielprinzipien und stieß dabei auf das Spiel „Oh Hell“, das für 3-6 Spieler geeignet ist. Daraufhin hatte Ken einige der Regeln modifiziert und acht zusätzliche Karten mit speziellen Aktionsmöglichkeiten hinzugefügt. Die Idee, die neuen Karten als Narren und Zauberer zu bezeichnen, kam damals von Kens Sohn, Scott. Er fand, dass die neuen Charaktere gut zu denen eines mittelalterlichen Hofes passten: Ritter, Königin und König.

Ken Fisher war kein Neuling in der Spielbranche. Vorher hatte er schon das Spiel „Superquiz“ geschaffen. Aus der

Grundspiel-Version entstanden über die Jahre sechs populäre „Superquiz“-Bücher und drei erfolgreiche „Superquiz“-Brettspiele. Hinzu kam eine Version dieses Spiels, das regelmäßig auf Rätselseiten in über 50 verschiedenen nordamerikanischen Zeitungen erschienen war.

Obwohl Ken Fisher unbestritten sehr erfolgreich in der Spielbranche agierte, gelang es ihm lange Zeit nicht, einen etablierten Spielverlag für seine „Zauberer“ zu begeistern und das Spiel in dessen Programm aufzunehmen: Kartenspiele waren damals einfach zu schwierig auf dem Markt zu etablieren.

Dessen ungeachtet ermunterte ihn die Begeisterung, die seinem Spiel damals überall dort entgegenschlug, wo er es mit Freunden oder auch mit fremden Menschen spielte, es selbst zu veröffentlichen. Die ersten 10.000 **Wizard**-Spiele wurden im Juni 1986 produziert. Die Resonanz unter den Spielern war so groß, dass das Spiel regelmäßige Nachauflagen erfuhr.

1991 erhielten die Kartenvorderseiten ein neues grafisches Design, das bis heute in den USA kaum verändert immer noch produziert wird. Erst 1994 fand Ken Fisher auf der New Yorker Spielzeugmesse in dem Verlag „US Games“ aus Stamford, Connecticut, und seinem Besitzer Stuart Kaplan einen professionellen Produzenten. Die Qualität der Karten wurde stark verbessert und die

aktuelle Kartenrückseite wurde zusammen mit anderen geringen, aber wichtigen Modifizierungen neu gestaltet. Stuart Kaplan unterstützte enthusiastisch den Verkauf des Spiels im In- und Ausland. Er schaffte es auch 1996, in dem deutschen Verlag **AMIGO Spiel + Freizeit GmbH** einen Partner zu finden, der seitdem das „zauberhafte“ Spiel nicht nur in Deutschland erfolgreich vermarkten konnte, sondern auch weltweit.

Anfang 2003 eroberte das **Wizard**-Kartenspiel auch das Internet mit einer informativen Website, auf der auch ein Online-Spiel „des Zauberers“ zur Verfügung steht. Diese Website war dann auch ein Katalysator für viele Wizard-Turniere und Landesmeisterschaften, die seit 2008 in eine regelmäßige, jährlich stattfindende **Wizard**-Weltmeisterschaft münden.

ken fisher zu den neuen sonderkarten

Zu allen Spielen muss es auch Standardregeln geben, damit ein Spiel auch überall gleich und damit auch vergleichbar gespielt werden kann. Die offiziellen Regeln für **Wizard** sind nach vielen Tests entstanden und formuliert worden, damit möglichst viele Menschen an dem Spiel Spaß haben können. Gleichwohl sind auch diese Regeln „nicht in Stein gemeißelt“.

Auch die **Wizard**-Regeln „sind gemacht worden, um gebrochen zu werden“. Es gibt viele Varianten der **Wizard**-Regeln, die durch unterschiedliche Spielgruppen entstanden sind. Einige sind mittlerweile auch Teil der „normalen“ Regeln geworden (nachlesbar auf den Seiten 10 bis 12).

Auch die Sonderkarten in dieser Jubiläumsedition sind durch Spieler entstanden und sind Varianten der Standardregeln. Es gibt sicher noch viel mehr Möglichkeiten, sich Sonderkarten auszudenken. Doch Ken bittet alle Freunde des **Wizard**-Spiels nicht so weit zu gehen, dass sie das grundlegende Spiel völlig umgestalten. Daher sind die Sonderkarten in dieser Jubiläumsedition in der Absicht aufgenommen worden, die Integrität des Spiels aufrechtzuerhalten, aber neue Herausforderungen und ein neues Spielgefühl hinzuzufügen. Die Optionen eines Spielers sollen durch die neuen Sonderkarten vergrößert werden. Je mehr Optionen ein Spieler hat, desto mehr strategische Überlegungen kann er anstellen und folglich den Glücksfaktor reduzieren, der durch das zufällige Mischen der Karten und deren Verteilung an die Spieler schon zur Genüge vorhanden ist.

Toronto (Kanada), den 31.12.2015

Ken Fisher, übersetzt von Uwe Mölter



GRUSSWORT VOM GRAFIKER FRANZ VOHWINKEL



Die Idee, aus einem "kleinen" Spiel wie *Wizard* ein Spiel mit einem Fantasy-Thema zu machen, war 1996 noch eine bahnbrechend neue Idee. Von dem Sammelkartenspiel „Magic the Gathering“ einmal abgesehen, wurden Spiele in dieser Kategorie einfach nicht mit derart aufwendigen Gestaltungen hergestellt. Die Ur-Version des Spiels bestand aus einem traditionellen Skat-Blatt mit den zusätzlichen Sonderkarten Zauberer und Narren. AMIGO hat damals eine gehörige Portion Weitsicht und Risikobereitschaft bewiesen, das Wagnis einzugehen und *Wizard* mit einer teuren, illustrativen Gestaltung auszustatten.

Für mich bedeutete das damals eine Chance, meine Vorliebe für phantastische Themen auszuleben, und gleichzeitig eine gewaltige Herausforderung.

AMIGO ließ mir bei der Umsetzung der Grafik weitgehend freie Hand und deshalb konnten an der Gestaltung von *Wizard* viele neue Ideen verwirklicht

werden. Die vier Farben thematisch in verschiedene Völker zu kleiden, war dabei noch das naheliegendste Konzept.

Die Gestaltung der Karten als durchgehende Panorama-Illustration, die verschiedenen Charaktere auf den Karten, die „Berufe“ der Charaktere aufsteigend den Kartenwerten zuzuordnen und dabei abwechselnd männliche und weibliche Charaktere zu benutzen, die Ableitung der Symbole aus den bevorzugten Waffen der einzelnen Völker – das alles war neu und aufregend für mich.

Es freut mich sehr, dass der verlegerische Mut von damals mit dem außerordentlichen Erfolg von **Wizard** und seinen Ablegern **Wizard Extreme**, **Wizard Junior** und **Witches** belohnt worden ist. Ich bin auch heute noch stolz auf meinen Beitrag zu diesem außergewöhnlichen Spiel und der Erschaffung der Welt der Zauberer.

Mögen die Zauberer mit Euch sein!

Seattle (USA), den 31.12.2015

Franz Vohwinkel