



Wizard Spielregeln

Wie spielt man Wizard Kartenspiel?

Wizard gehört zu den beliebtesten modernen Stichtkartenspielen und kombiniert klassische Kartenspiel-Elemente mit einer ungewöhnlichen Vorhersage-Mechanik. Genau dadurch fühlt sich jede Runde anders an und verlangt deutlich mehr Strategie als viele andere Familienspiele.

Das Besondere an Wizard: Du musst nicht nur möglichst gute Karten spielen, sondern bereits vor jeder Runde einschätzen, wie viele Stiche du tatsächlich gewinnen wirst. Wer falsch tippt, verliert wichtige Punkte – selbst mit starken Karten auf der Hand.

„Bei Wizard gewinnt nicht immer der Spieler mit den besten Karten, sondern oft derjenige mit der besten Einschätzung.“

Gerade diese Mischung aus Taktik, Risiko und Psychologie macht Wizard seit Jahren so beliebt.

Vorbereitung

Bereich	Details
Spielerzahl	3–6 Spieler
Erweiterung	Mit Erweiterung bis zu 8 Spieler
Kartenanzahl	60 Karten
Spezialkarten	4 Zauberer & 4 Narren
Ziel des Spiels	Möglichst exakt die angesagten Stiche erreichen
Zubehör	Wertungsblock oder Wizard App

Spiel Aufbau

- Die Karten werden gemischt und verteilt
- In der ersten Runde erhält jeder Spieler **eine Karte**
- Danach steigt die Kartenanzahl pro Runde immer um eins

- Die restlichen Karten bilden den Talon
- Nach dem Austeilen wird die oberste Karte aufgedeckt
- Ihre Farbe bestimmt den Trumpf der Runde

Spielablauf

Wizard wirkt anfangs simpel, entwickelt aber schnell eine überraschend taktische Dynamik.

<p>1. Karten verteilen</p>	<p>Zu Beginn jeder Runde erhalten alle Spieler eine bestimmte Anzahl Karten.</p> <p>Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Runde 1 → 1 Karte • Runde 2 → 2 Karten • Runde 3 → 3 Karten <p>Das geht so lange weiter, bis das Kartendeck vollständig genutzt wurde.</p>
<p>2. Trumpffarbe bestimmen</p>	<p>Nach dem Austeilen wird die oberste Karte des verbleibenden Stapels aufgedeckt.</p> <p>Die Farbe dieser Karte bestimmt den Trumpf der aktuellen Runde.</p> <p>Trumpfkarten sind stärker als normale Farben und gewinnen oft wichtige Stiche.</p>
<p>3. Vorhersage abgeben</p>	<p>Jetzt sagt jeder Spieler voraus, wie viele Stiche er in dieser Runde gewinnen wird.</p> <p>Genau diese Ansage macht Wizard so besonders, denn nicht die meisten Stiche entscheiden über den Sieg – sondern die genaueste Vorhersage.</p>

4. Karten ausspielen

Der Startspieler legt die erste Karte aus.

Danach spielen alle anderen Spieler reihum mit:

- Farbzwang gilt
- Wer die Farbe nicht besitzt, darf andere Karten spielen
- Trumpfkarten schlagen normale Farben
- Zauberer gewinnen automatisch den Stich
- Narren verlieren fast immer automatisch

Nach jedem Stich beginnt der Gewinner die nächste Runde.

5. Punkte zählen

Nach der Runde wird überprüft, ob die Vorhersagen korrekt waren.

- Richtige Ansage → Pluspunkte
- Falsche Ansage → Punktabzug

Dadurch lohnt es sich oft mehr, clever zu spielen als einfach nur möglichst viele Stiche zu sammeln.

Wie gewinnt man?

Das Ziel ist einfach: Wer nach allen Runden die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Punktevergabe laut offiziellen Wizard Regeln:

- Richtige Vorhersage: **20 Punkte + 10 pro tatsächlichem Stich**
- Falsche Vorhersage: **-10 Punkte pro Abweichung**

Das Spiel endet, wenn alle möglichen Kartenrunden gespielt wurden (abhängig von der Spieleranzahl).

Strategien und Tipps

Das Wizard Kartenspiel lebt von Vorhersagen – und genau da liegt der Schlüssel zum Sieg.

- Vorsicht in niedrigen Runden: In Runden mit 1–3 Karten kann ein einziger Zauberer alles kippen.
- 0 ansagen lohnt sich oft: Besonders bei schwachen Karten.

- Stiche absichtlich verlieren: Manchmal ist Kontrolle wichtiger als Stärke.
- Gegner beobachten: Wer blufft? Wer spielt unerwartet hoch?
- Zauberer & Narren merken: Diese Spezialkarten entscheiden viele Runden.
- Positionsvorteil nutzen: Wer zuletzt spielt, hat mehr Information.

Häufige Fehler vermeiden

- Zu ambitionierte Vorhersagen
- Narren unüberlegt einsetzen
- Trumpf zu früh verschwenden

Alternative Spielvarianten

Neben den Standardregeln gibt es diverse Varianten, unter anderem in Wizard Deluxe oder Wizard Extreme.

Wizard für Profis

Mögliche Zusatzregeln:

- Bonuspunkte für perfekte Vorhersagen in Folge
- Minuspunkte für falsch angesagte Nullrunden
- Joker-Trumpf: Wird ein Zauberer aufgedeckt, spielt man ohne Trumpf

Wizard Junior Kartenspiel

Das Wizard Junior Kartenspiel ist eine vereinfachte Variante für Kinder ab 8 Jahren.

- Weniger Karten
- Vereinfachte Sonderregeln
- Kürzere Runden
- Farbenfrohe Symbolik

Ideal, um Kinder spielerisch an Stichspiele heranzuführen.

Zusammenfassung der Wizard Regeln

- 60 Karten inklusive Zauberer und Narren
- Runden beginnen mit 1 Karte pro Spieler, dann steigend

- Trumpf wird durch offene Karte bestimmt
- Spieler sagen ihre Stiche voraus
- Klassisches Stichspiel mit Spezialkarten
- Punkte für korrekte Vorhersagen
- Sieger ist der Spieler mit den meisten Punkten