https://www.siegpunktsammler.de/Wizard-Extreme

Wizard Extreme – Kurzspielregel

Grundregeln:

- Die **erste Karte** eines Stichs **legt die Stichfarbe fest**.
- Die Stichfarbe **muss sofern möglich bedient werden**.
- Rote Karten sind immer **Trumpfkarten**.
- Ein **Stich gewinnt** sofern vorhanden:
  - die höchste Trumpfkarte
  - sonst die höchste Karte der Stichfarbe

Spielablauf:

Es wird pro Spieler eine Runde gespielt:

- **Karten verteilen:** Alle Spieler erhalten 15 Karten.
- **Stiche vorhersagen:** Beginnend beim linken Nachbarn des Gebers
  - nimmt der Spieler so viele Siegel je Farbe, wie er Stiche bekommen möchte. (Gibt es von einer Farbe kein Siegel mehr, so nimmt er eines von einem Mitspieler und gibt diesem ein weißes Siegel.)
  - oder nimmt sich den Schwarzmagier. (wird je Runde nur 1x vergeben)
- **Stiche spielen:** Der linke Nachbar des Gegners beginnt den ersten Stich. Jeweils der Gewinner des vorherigen Stiches beginnt den nächsten, bis alle Karten gespielt sind.
- **Siegel abgeben / erhalten:** Für jeden gewonnen Stich muss ein Spieler
  - entweder ein Siegel der Stichfarbe oder ein weißes Siegel abgeben.
  - oder ein schwarzes Siegel nehmen.
- **Strafpunkte vergeben:**
  - Der Schwarzmagier erhält 1 Strafpunkt je nicht vergebenes schwarzes Siegel.
  - Die anderen Spieler erhalten 2 Strafpunkte / farbiges Siegel, 3 Strafpunkte / schwarze Siegel und 4 Strafpunkte / weißes Siegel.

Spielende:

Nachdem alle Runden gespielt wurden, **gewinnt** der Spieler mit den **wenigsten Strafpunkten**.