

Siegpunkt★ smmmler

Der sympathische Spieleshop

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 gewonnenen 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**.

Siegpunkt★ smm ★ Sammler

Der sympathische Spielshop

Wizard Extreme – Spielhilfe

Grundregeln:

- 1. Karte eines Stichs legt Stichfarbe fest, es gilt Bedienpflicht
- Rote Karten sind immer Trumpfkarten
 - Stich gewinnt die höchste Trumpfkarte, sonst die höchste Karte der Stichfarbe

Spielablauf:

1 Runde pro Spieler:

- **Karten verteilen:** Spieler erhalten 15 Karten
- **Stiche vorhersagen:** Beginnend beim linken Nachbarn des Gebers
 - nimmt der Spieler Farbsiegel (ggfs. von Mitspieler, der weißes Siegel erhält)
 - oder nimmt den Schwarzmagier (pro Runde nur 1x vergeben)
- **Stiche spielen:** Alle Stiche werden gespielt
- **Siegel abgeben / erhalten:** pro gewonnenen Stich 1 Farbsiegel / weißes Siegel abgeben oder schwarzen nehmen
- **Strafpunkte vergeben:**
 - Schwarzmagier: 1 Strafpunkt je nicht vergebenes schwarzes Siegel.
 - andere Spieler: Strafpunkte 2 / farbiges, 3 / schwarzes, 4 / weißes Siegel.

Spielende:

- Spieler mit den wenigsten Strafpunkten gewinnt.