

# Siegpunkt★ smmmler

Der sympathische Spieleshop

## Wizard – Kurzspielregel

### Grundregeln:

- Die **erste Karte** eines Stichs **legt die Stichfarbe fest**. Bei einer Zauberkarte, dürfen die Mitspieler abwerfen, bei einer Narrenkarte legt die zweite Karte die Stichfarbe fest.
- Die Stichfarbe **muss, sofern möglich, bedient werden**. Zauberer und Narrenkarten können immer gespielt werden.
- Ein **Stich gewinnt** sofern vorhanden:
  - die erste Zaubererkarte
  - sonst die höchste Trumpfkarte
  - sonst die höchste Karte der Stichfarbe
  - Sonst die erste Narrenkarte

### Spielablauf:

Es werden 20 / 15 / 12 / 10 Runden bei 3 / 4 / 5 / 6 Spielern gespielt.

- **Karten verteilen:** Alle Spieler erhalten so viele Karten wie die Nummer der Runde.
- **Trumpffarbe festlegen:** Eine Karte wird aufgedeckt und legt die Trumpffarbe fest. (Bei Zauberer wählt der Geber die Trumpffarbe, bei Narr gibt es keine.)
- **Stiche vorhersagen:** Beginnend beim linken Nachbarn des Gebers sagt jeder an, wie viele Stiche er bekommen möchte, dies wird auf dem Block notiert.
- **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.
- **Vorhersagen prüfen:**
  - **Vorhersage korrekt:** Der Spieler erhält 20 Punkte + 10 / gewonnen Stich
  - **Vorhersage falsch:** Der Spieler verliert 10 Punkte pro Stich zu wenig / viel

### Spielende:

Nachdem alle Runden gespielt wurden, **gewinnt** der Spieler mit den **meisten Punkten**.

# Siegpunkt★ smm ★ Sammler

Der sympathische Spieleshop

## Wizard – Spielhilfe

### Grundregeln:

- 1. Karte im Stich legt Stichfarbe fest (bei Narrenkarte die 2. Karte)
- Bedienpflicht, Zauberer und Narrenkarten können immer gespielt werden
- Ein Stich gewinnt sofern vorhanden die 1. Zaubererkarte, sonst die höchste Trumpfkarte, sonst die höchste Karte der Stichfarbe, sonst die 1. Narrenkarte

### Spielablauf:

20 / 15 / 12 / 10 Runden bei 3 / 4 / 5 / 6 Spielern:

- **Karten verteilen:** pro Spieler Karten entsprechend Rundennummer
- **Trumpffarbe festlegen:** Karte wird aufgedeckt und legt Trumpffarbe fest. (bei Zauberer wählt Geber die Trumpffarbe, bei Narr keine Trumpffarbe)
- **Stiche vorhersagen:** Beginnend links vom Geber werden Stiche angesagt
- **Stiche spielen:** Stiche werden gespielt bis alle Karten gespielt sind.
- **Vorhersagen prüfen:**
  - **Vorhersage korrekt:** 20 Punkte + 10 / gewonnen Stich
  - **Vorhersage falsch:** 10 Minuspunkte pro Stich zu wenig oder zu viel

### Spielende:

- Spieler mit den meisten Punkten ist Sieger