

Wizard - KSR														
60 Charakterkarten in 4 Farben (blau, rot, grün, gelb) in den Werten 1 - 13. Die 4 Zauberer-Karten sind > jede 13, die 4 Narren-Karten = Wert 0 (nie Trumpf).														
Ablauf einer Runde:														
1.) Verteilen der Karten:														
<ul style="list-style-type: none"> - In der 1. Runde erhält jeder Spieler 1 Karte, in der 2. Runde 2 Karten usw.. - Nicht verteilte Karten ==> verdeckter Stapel in Tischmitte. - Das Amt des Kartengebers wechselt jede Runde um 1 Spieler nach links. 														
2.) Trumpfbestimmung:														
<ul style="list-style-type: none"> - Oberste Karte des Stapels offen drehen = Trumpf-Farbe dieser Runde. - Falls "Narr" gezogen: <u>keine</u> Trumpf-Farbe. - Falls "Zauberer" gezogen: <u>Kartengeber</u> bestimmt Trumpf-Farbe, aber erst nach Ansicht der eigenen Kartenhand. - In der letzten Runde gibt es keinen Trumpf. 														
3.) Vorhersage der Stiche:														
<ul style="list-style-type: none"> - Ab links vom Kartengeber beginnend sagt jeder Spieler an, wieviele Stiche er in dieser Runde machen wird. Die Zahl wird auf dem Block notiert. Alternativ kann man auch mit Chips arbeiten, die vor den Spielern liegen. 														
4.) Der Stichkampf:														
<ul style="list-style-type: none"> - Ab links vom Kartengeber beginnend wird die 1. Karte gespielt. - Im Uhrzeigersinn wird Farbe bedient. Kann nicht bedient werden, kann man abwerfen oder trumpfen. - Zauberer-/Narren-Karten können auch gespielt werden, wenn bedient werden müsste. Sie müssen keine angespielte Farbe bedienen. - Es gewinnt den Stich, bei dem i.d.R. Farbe bedient werden muss: <i>Die 1. Zauberer-Karte im Stich ODER die höchste Karte in Trumpf-Farbe ODER die höchste Karte in angespielter Farbe.</i> - Der Stich-Gewinner eröffnet den nächsten Stich. - Stich mit Zauberer-Karte eröffnet: Spieler dürfen je 1 belieb. Karte abwerfen. - Stich mit Narren-Karte eröffnet: Die 2. Karte darf beliebig sein. Diese Karte bestimmt die Farbe, die bedient werden muss. - Narren-Karten verlieren jeden Stich, ausser es werden nur Narren gespielt. In diesem Fall gewinnt die 1. Karte. 														
Wertung der Runde:	<table border="1"><thead><tr><th>Prämie</th><th>je Stich</th></tr></thead><tbody><tr><td>+20 Punkte</td><td>+10 Punkte</td></tr><tr><td></td><td>-10 Punkte</td></tr></tbody></table>	Prämie	je Stich	+20 Punkte	+10 Punkte		-10 Punkte	<table border="1"><thead><tr><th>Prämie</th><th>je Stich</th></tr></thead><tbody><tr><td>+20 Punkte</td><td>+10 Punkte</td></tr><tr><td></td><td>-10 Punkte</td></tr></tbody></table>	Prämie	je Stich	+20 Punkte	+10 Punkte		-10 Punkte
Prämie	je Stich													
+20 Punkte	+10 Punkte													
	-10 Punkte													
Prämie	je Stich													
+20 Punkte	+10 Punkte													
	-10 Punkte													
<ul style="list-style-type: none"> - Angesagte Stichzahl genau erreicht: - Sonst zählt jeder Stich unter/über Ansage: Alle Karten der aktuellen Runde mit dem Stapel wieder zusammenmischen. 														
Spiel-Ende:														
Nach Auswertung der letzten Runde (alle Karten sind verbraucht) ist Ende. Es siegt der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl.														
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 26.11.07 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de														

Wizard - KSR														
60 Charakterkarten in 4 Farben (blau, rot, grün, gelb) in den Werten 1 - 13. Die 4 Zauberer-Karten sind > jede 13, die 4 Narren-Karten = Wert 0 (nie Trumpf).														
Ablauf einer Runde:														
1.) Verteilen der Karten:														
<ul style="list-style-type: none"> - In der 1. Runde erhält jeder Spieler 1 Karte, in der 2. Runde 2 Karten usw.. - Nicht verteilte Karten ==> verdeckter Stapel in Tischmitte. - Das Amt des Kartengebers wechselt jede Runde um 1 Spieler nach links. 														
2.) Trumpfbestimmung:														
<ul style="list-style-type: none"> - Oberste Karte des Stapels offen drehen = Trumpf-Farbe dieser Runde. - Falls "Narr" gezogen: <u>keine</u> Trumpf-Farbe. - Falls "Zauberer" gezogen: <u>Kartengeber</u> bestimmt Trumpf-Farbe, aber erst nach Ansicht der eigenen Kartenhand. - In der letzten Runde gibt es keinen Trumpf. 														
3.) Vorhersage der Stiche:														
<ul style="list-style-type: none"> - Ab links vom Kartengeber beginnend sagt jeder Spieler an, wieviele Stiche er in dieser Runde machen wird. Die Zahl wird auf dem Block notiert. Alternativ kann man auch mit Chips arbeiten, die vor den Spielern liegen. 														
4.) Der Stichkampf:														
<ul style="list-style-type: none"> - Ab links vom Kartengeber beginnend wird die 1. Karte gespielt. - Im Uhrzeigersinn wird Farbe bedient. Kann nicht bedient werden, kann man abwerfen oder trumpfen. - Zauberer-/Narren-Karten können auch gespielt werden, wenn bedient werden müsste. Sie müssen keine angespielte Farbe bedienen. - Es gewinnt den Stich, bei dem i.d.R. Farbe bedient werden muss: <i>Die 1. Zauberer-Karte im Stich ODER die höchste Karte in Trumpf-Farbe ODER die höchste Karte in angespielter Farbe.</i> - Der Stich-Gewinner eröffnet den nächsten Stich. - Stich mit Zauberer-Karte eröffnet: Spieler dürfen je 1 belieb. Karte abwerfen. - Stich mit Narren-Karte eröffnet: Die 2. Karte darf beliebig sein. Diese Karte bestimmt die Farbe, die bedient werden muss. - Narren-Karten verlieren jeden Stich, ausser es werden nur Narren gespielt. In diesem Fall gewinnt die 1. Karte. 														
Wertung der Runde:	<table border="1"><thead><tr><th>Prämie</th><th>je Stich</th></tr></thead><tbody><tr><td>+20 Punkte</td><td>+10 Punkte</td></tr><tr><td></td><td>-10 Punkte</td></tr></tbody></table>	Prämie	je Stich	+20 Punkte	+10 Punkte		-10 Punkte	<table border="1"><thead><tr><th>Prämie</th><th>je Stich</th></tr></thead><tbody><tr><td>+20 Punkte</td><td>+10 Punkte</td></tr><tr><td></td><td>-10 Punkte</td></tr></tbody></table>	Prämie	je Stich	+20 Punkte	+10 Punkte		-10 Punkte
Prämie	je Stich													
+20 Punkte	+10 Punkte													
	-10 Punkte													
Prämie	je Stich													
+20 Punkte	+10 Punkte													
	-10 Punkte													
<ul style="list-style-type: none"> - Angesagte Stichzahl genau erreicht: - Sonst zählt jeder Stich unter/über Ansage: Alle Karten der aktuellen Runde mit dem Stapel wieder zusammenmischen. 														
Spiel-Ende:														
Nach Auswertung der letzten Runde (alle Karten sind verbraucht) ist Ende. Es siegt der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl.														
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 26.11.07 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de														

Wizard - KSR														
60 Charakterkarten in 4 Farben (blau, rot, grün, gelb) in den Werten 1 - 13. Die 4 Zauberer-Karten sind > jede 13, die 4 Narren-Karten = Wert 0 (nie Trumpf).														
Ablauf einer Runde:														
1.) Verteilen der Karten:														
<ul style="list-style-type: none"> - In der 1. Runde erhält jeder Spieler 1 Karte, in der 2. Runde 2 Karten usw.. - Nicht verteilte Karten ==> verdeckter Stapel in Tischmitte. - Das Amt des Kartengebers wechselt jede Runde um 1 Spieler nach links. 														
2.) Trumpfbestimmung:														
<ul style="list-style-type: none"> - Oberste Karte des Stapels offen drehen = Trumpf-Farbe dieser Runde. - Falls "Narr" gezogen: <u>keine</u> Trumpf-Farbe. - Falls "Zauberer" gezogen: <u>Kartengeber</u> bestimmt Trumpf-Farbe, aber erst nach Ansicht der eigenen Kartenhand. - In der letzten Runde gibt es keinen Trumpf. 														
3.) Vorhersage der Stiche:														
<ul style="list-style-type: none"> - Ab links vom Kartengeber beginnend sagt jeder Spieler an, wieviele Stiche er in dieser Runde machen wird. Die Zahl wird auf dem Block notiert. Alternativ kann man auch mit Chips arbeiten, die vor den Spielern liegen. 														
4.) Der Stichkampf:														
<ul style="list-style-type: none"> - Ab links vom Kartengeber beginnend wird die 1. Karte gespielt. - Im Uhrzeigersinn wird Farbe bedient. Kann nicht bedient werden, kann man abwerfen oder trumpfen. - Zauberer-/Narren-Karten können auch gespielt werden, wenn bedient werden müsste. Sie müssen keine angespielte Farbe bedienen. - Es gewinnt den Stich, bei dem i.d.R. Farbe bedient werden muss: <i>Die 1. Zauberer-Karte im Stich ODER die höchste Karte in Trumpf-Farbe ODER die höchste Karte in angespielter Farbe.</i> - Der Stich-Gewinner eröffnet den nächsten Stich. - Stich mit Zauberer-Karte eröffnet: Spieler dürfen je 1 belieb. Karte abwerfen. - Stich mit Narren-Karte eröffnet: Die 2. Karte darf beliebig sein. Diese Karte bestimmt die Farbe, die bedient werden muss. - Narren-Karten verlieren jeden Stich, ausser es werden nur Narren gespielt. In diesem Fall gewinnt die 1. Karte. 														
Wertung der Runde:	<table border="1"><thead><tr><th>Prämie</th><th>je Stich</th></tr></thead><tbody><tr><td>+20 Punkte</td><td>+10 Punkte</td></tr><tr><td></td><td>-10 Punkte</td></tr></tbody></table>	Prämie	je Stich	+20 Punkte	+10 Punkte		-10 Punkte	<table border="1"><thead><tr><th>Prämie</th><th>je Stich</th></tr></thead><tbody><tr><td>+20 Punkte</td><td>+10 Punkte</td></tr><tr><td></td><td>-10 Punkte</td></tr></tbody></table>	Prämie	je Stich	+20 Punkte	+10 Punkte		-10 Punkte
Prämie	je Stich													
+20 Punkte	+10 Punkte													
	-10 Punkte													
Prämie	je Stich													
+20 Punkte	+10 Punkte													
	-10 Punkte													
<ul style="list-style-type: none"> - Angesagte Stichzahl genau erreicht: - Sonst zählt jeder Stich unter/über Ansage: Alle Karten der aktuellen Runde mit dem Stapel wieder zusammenmischen. 														
Spiel-Ende:														
Nach Auswertung der letzten Runde (alle Karten sind verbraucht) ist Ende. Es siegt der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl.														
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 26.11.07 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de														