

Wizard Würfelspiel - KSR

Bestimmt den Startspieler (Seher).

Jede Runde hat 2 Phasen. Es werden einige unbestimmte Runden gespielt.

1) Vorhersage:

- Der Seher dieser Runde sagt genau an, wie viele Symbole (1 - 5) EINER Farbe er würfeln wird.
- Er notiert diese Vorhersage mit einem Kreis auf seinem Blatt in der jeweils passenden Farbreihe sowie passenden Spalte (x1 ... x5).
- Reihum im Uhrzeigersinn macht jeder andere Spieler auch eine Vorhersage, aber jeweils eine andere als jede bisherige der Runde.
Beispiel für eine Runde: 5x Grün, 3x Grün, 2x Gelb, 4x Blau
Wizards, Narren und bereits gewertete Felder sind nicht vorhersagbar.

WIZARDS:

- Danach bestimmt der Seher eine der 4 Farben, die für alle gewürfelten Wizards der aktuellen Runde gilt. Sagt er nichts, gilt als Wizard-Farbe diejenige, die er in seiner Vorhersage nannte.

SEHER der Folgerunde:

- Nächster Seher (der Folgerunde) wird der Spieler mit höchster angesagter Zahl in einer anderen Farbe als der Seher.
Patt: Derjenige Beteiligte gilt, der eher die Ansage machte.
Gab es nur Ansagen in der Seher-Farbe, bleibt dieser im Amt.

2) Würfeln:

- Der bisherige Seher darf bis zu 3-mal würfeln.
Im 1. Wurf wirft er 7 Würfel, im 2. / 3. Wurf: beliebige Würfel neu.
- Nach jedem Wurf darf jeder Spieler aussteigen und für sich werten.
- Steigt der Seher vorzeitig aus, müssen alle Mitspieler das auch tun.
Spätestens nach dem 3. Wurf steigt der Seher aus und damit auch restliche Mitspieler. In jedem Fall werten die betroffenen Spieler nun.

WERTEN: Man vergleicht die eigene Vorhersage mit allen 7 Würfeln, wobei Wizards immer die benannte Wizard-Farbe annehmen. Passt die Vorhersage genau, notiert man ein "X" im Feld der Vorhersage, andernfalls die Differenz (1 ... 6).
z.B.: Angesagt ist 1x GELB, Ergebnis: 7x GELB: Differenz = 6.

Narren: Sind 1 - 5 Narren im Wurf, darf man statt regulär zu werten, bei seiner aktuellen Vorhersage "0" eintragen UND muss bei der gewürfelten Anzahl von Narren ein "X" in der Narrenzelle (oben auf Wertungsblatt) eintragen.

Runden-Ende: Der neue Seher nimmt die Würfel und Phase 1 folgt, wenn nicht die Spielende-Bedingung eingetreten ist.

Spiel-Ende: Hat mind. 1 Spieler 9-mal ein "X" notiert (inkl. bei Narren), endet das Spiel nun. Experten spielen 12-mal ein "X".
➔ Jedes "X" (nicht Narren) wertet 1 - 5 Punkte, je nach Spalte.
➔ Differenz-Werte werden in jeder Spalte abgezogen.
➔ Wer mind. 9-mal "X" hat, erhält 3 Punkte Bonus.

Wer in Summe die meisten Punkte erzielt, gewinnt die Partie.

Patt: Beteiligter mit weniger Narren-Wertungen siegt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 22.09.19