

PRESSEINFORMATION

AMIGO-Kartenspiel

Wizard Extreme – Die Stichprophezeiung erreicht eine neue Dimension!



Mit **Wizard Extreme** erreicht die Stichprophezeiung eine neue Dimension! Im Unterschied zum Klassiker *Wizard* geht es bei *Wizard Extreme* nicht nur darum die Stiche, sondern auch die Stichfarbe vorherzusagen. Zudem gibt es nur eine Trumpffarbe: Die roten Magier!

So spielt man Wizard Extreme:

Jeder Spieler erhält 15 Karten. Für jeden Stich, den ein Spieler glaubt in einer Farbe machen zu können, nimmt er sich ein Siegel-Plättchen derselben Farbe aus der Tischmitte. Ist eine Farbe nicht mehr vorhanden, erhält der Spieler das Plättchen von einem der anderen Mitspieler. Dieser bekommt als Ersatz ein weißes Joker-Plättchen, das er während des Spiels für jede beliebige Farbe einsetzen darf. Ein Spieler darf sich für die Figur des ‚Schwarzmagiers‘ entscheiden. Dieser braucht sich an keine Stichvorhersage halten, sondern muss versuchen, die Vorhersagen der Mitspieler zu vereiteln. Der Startspieler spielt eine Karte aus, alle nachfolgenden Spieler müssen diese Farbe bedienen. Wer keine Karte dieser Farbe mehr zur Verfügung hat, kann eine andere Farbe ablegen. Wer einen Stich gewonnen hat, darf ein Plättchen genau dieser Farbe zurückgeben. Hat er sich zu Beginn des Spiels kein Plättchen in der Farbe des gewonnenen Stichs genommen, erhält er nun ein schwarzes Straf-Plättchen. Am Ende des Spiels zählt jedes nicht abgelegte Siegel-Plättchen zwei, jedes schwarze drei und jedes Joker-Plättchen vier Minuspunkte. Der Schwarzmagier erhält ebenfalls vier Minuspunkte, für jedes schwarze Siegel-Plättchen seiner Mitspieler, verringern sich die Minuspunkte um je einen Punkt.

Wizard Extreme ist die Weiterentwicklung des erfolgreichen Stichspiels *Wizard*: Verschärfte Regeln zur Stichansage, zusätzliche Möglichkeiten durch Schwarzmagier oder Joker-Plättchen – mit *Wizard Extreme* erreicht das Stichspiel *Wizard* die nächsthöhere Stufe. AMIGO hat hierzu einen bereits vorhandenen, jedoch perfekt auf *Wizard* aufbauenden Spielmechanismus aufgegriffen und veröffentlicht damit ein unberechenbares und bis zur letzten Minute spannendes Stichspiel! (2.134 Zeichen)

Spieler:	3 - 5 Personen	Inhalt:	75 Spielkarten
Alter:	ab 10 Jahren		27 Siegel
Dauer:	ca. 30 Minuten		1 Schwarzmagier-Figur
Autor:	Stefan Dorra		1 Spielanleitung
Grafik:	Franz Vohwinkel		
Art.-Nr.:	00903		
Ca. VK-Preis:	8,99 EUR		

