

# Duell zu Dritt

## Der Kampf der Zauberer:

Ein Kartenspiel für Denker, Merker und Strategen.

### **Story:**

Zwei Zauberer wollen herausfinden, welcher von ihnen der Bessere ist. Deswegen veranstalten sie ein magisches Duell, in dem es gilt, eine verborgene Karte heraus zu finden.

Mit seinen magischen Fähigkeiten beschwört einer von ihnen den Schatten des Wissens und zwingt ihn dazu, ihm zu Diensten zu sein. Doch der andere Zauberer hat die gleiche Idee und beschwört den selben Schatten ebenfalls.

Dieser ist allerdings alles andere als zufrieden damit, bedingungslos den Zauberern gehorchen zu müssen und sieht in der Situation, von beiden Zauberern beschworen zu sein, eine Möglichkeit die Zauberer gegeneinander auszuspielen und ihre Seelen für sich zu beanspruchen. Wird es ihm gelingen oder doch einer der beiden Zauberer triumphieren?

### **Spielziel:**

Duell zu Dritt ist ein Kartenspiel für drei Spieler, von denen zwei die Rolle der Zauberer einnehmen und der Dritte die Rolle des Schattens. Das Ziel des Spieles für die Zauberer ist eine geheime Karte herauszufinden, bevor der andere Zauberer dies schafft. Der Schatten gewinnt, wenn es beiden Zauberern nicht gelingt, die geheime Karte zu erraten.

### **Spielaufbau:**

Die Zauberer erhalten je einen Joker. Der Schatten bekommt eine Sonderkarte (z.B. weiße Karte). Von den Restkarten benutzt man nur das Skatblatt (7 bis Ass). Das Skatblatt wird gemischt und eine Karte wird vom Schatten verdeckt gezogen, angeschaut, gemerkt und in die Kartenschachtel gegeben. Dies ist die geheime Karte, die die Zauberer im Verlauf des Spieles herausfinden müssen.

Dann werden vor jedem Zauberer jeweils vier Karten verdeckt ausgelegt. Zusätzlich bekommen die Zauberer sieben Karten auf die Hand, sodass sie mit ihrem Joker jeweils 8 Karten auf der Hand haben. Die Restkarten bekommt der Schatten zusammen mit seiner Sonderkarte auf die Hand.

### **Spielablauf:**

Die Zauberer können in ihrem Zug EINE der folgenden vier Aktionen machen, um neue Informationen zu erhalten:

1. Den Schatten nach einer Karte eines bestimmten Wertes fragen. Hat er eine Karte diesen Wertes muss er sie dem Zauberer geben (man sagt also „gib mir eine 7“ und NICHT „gib mir eine Herz 7“ )
2. Den anderen Zauberer um eine Karte eines bestimmten Wertes fragen. Hat er eine Karte diesen Wertes muss er diese an den Fragenden geben (es kann nicht nach einem Joker gefragt werden)
3. Seinen Joker offen zeigen und gegen eine verdeckte Karte des anderen Zauberers tauschen (sodass der Zauberer bzw. Joker dann offen am Platz der verdeckten Karte liegt)

4. Eine seiner Handkarten durch eine SEINER verdeckten Karten vor ihm tauschen (wenn ein Joker offen vor ihm liegt kann man diesen auch dadurch aufnehmen)

Wenn ein Zauberer ein Quartett, also vier gleichwertige Karten auf der Hand hat, darf er diese jederzeit offen ablegen und hat EINEN Versuch, die Karte in der Schachtel zu erraten. Ein Zauberer gewinnt, wenn er die Karte in der Schachtel richtig errät.

Der Schatten ist nach beiden Zauberern am Zug. Er kann EINE der folgenden Aktionen tun, um die Zauberer zu verwirren:

1. Eine seiner Karten von der Hand gegen eine verdeckte Karte eines Zauberers tauschen (falls ein Joker offen liegt, kann dieser NICHT getauscht werden)
2. Eine verdeckte Karte von einem Zauberer gegen die verdeckte Karte des anderen Zauberers tauschen
3. Die verdeckten Karten eines Zauberers wie ein Hütchenspieler durcheinander bringen. (Die 4 Karten aufzunehmen und in der Hand zu mischen ist nicht gestattet)

Der Schatten gewinnt, wenn bis zum Ende kein Zauberer die Karte in der Schachtel herausgefunden hat.

### **Die Sonderkarte**

Die weiße Karte kann, wenn man nach einem Kartenwert gefragt wurde, anstelle der richtigen Karte ausgehändigt werden, unabhängig, ob man eine Karte mit dem genannten Kartenwert besitzt oder nicht. Dies gilt nicht nur für den Schatten, sondern auch für die Zauberer, sobald sie die weiße Karte vom Schatten untergeschoben bekommen haben.

### **Spielende:**

Wenn 4 Quartette ausgespielt wurden und die Karte in der Schachtel noch immer nicht erraten wurde, kommt es zum Show-Down. Beide Zauberer bekommen noch eine Chance die Karte in der Schachtel zu erraten. Gelingt es Ihnen nicht, hat der Schatten gewonnen.

### **Mehr Spieler/Längere Spielzeit:**

Man kann auch die Anzahl der Zauberer erhöhen, indem man anstelle der Joker die Könige verwendet und an die Zauberer austeilt, sodass die Spielerzahl auf bis zu 5 Spieler erhöht werden kann (4 Zauberer, 1 Schatten).

Die Könige funktionieren, dann genau wie die Joker, können also weder von anderen Zauberern erfragt werden, noch vom Schatten getauscht werden.

Außerdem bilden sie KEIN Quartett mehr.

Wenn man zu viert spielt, wird der König, der nicht gebraucht wird, aus dem Spiel entfernt.

Wenn man zu viert spielt, ist es zu empfehlen noch 3 Quartette (die 4er, 5er und 6er) zu dem Skatblatt hinzuzufügen und zu fünft nimmt man am besten das ganze Pokerkartenspiel mit allen 52 Karten.

Viel Spaß mit Duell zu Dritt.

Wir freuen uns über Feedback, Spielerfahrungen und Ideen unter:

[mail@axelhecklau.com](mailto:mail@axelhecklau.com)