

Wizard®

“World’s Greatest Card Game”

Ken Fisher, creator of Superquiz, proudly presents Wizard, the ultimate card game. No other card game combines such ease of learning with such opportunity for skillful play. In fact, it is the only game which a master player can consistently win regardless of the cards dealt. While definitely a game of skill, young and/or inexperienced players can join in without disturbing the quality of play.

WIZARD:

“One endowed with exceptional skill or able to achieve something held to be impossible.”
—Webster’s Dictionary

WIZARD®: A family game for 3-6 players, ages 10 and up.

MATERIALS

A 60-card deck consisting of a normal playing deck plus four Wizards and four Jesters. The Jesters are lowest in value, followed by two up to ace, with Wizards highest in value. A scorepad is included.

OBJECT OF THE GAME

The object is to correctly predict the exact number of tricks you will take in each round. You receive points for being correct, and the person with the most points wins the game.

THE DEAL

To determine a dealer, each player is dealt one card. High card deals. On the first deal each player receives one card. Two cards are dealt on the second deal, three on the third and so on. The deal passes to the left after each round and the new dealer shuffles all 60 cards. After the deal, the next card is turned up to determine the trump suit. If the card turned up is a Jester, it is turned down and there is no trump for that round. If the card turned up is a Wizard, the dealer looks at his/her cards, then chooses one of the four suits as the trump suit. On the last round of each game all cards are dealt out so there is no trump.

BIDDING

Each player in turn beginning to the left of the dealer states the number of tricks he/she will take (zero or one on the first round) and the scorer records it on the score pad. The total number of tricks bid may or may not equal the total number of tricks available.

THE PLAY

The play begins to the left of the dealer. Any card may be led. Players continue to play in clockwise order and must follow suit if possible. If a player cannot follow the suit led, the player may play any other suit, including the trump suit. A Wizard or a Jester may be played at any time, even if the player is holding a card of the suit led.

A trick is won:

- by the first Wizard played.
 - if no Wizard is played, by the highest trump played.
 - if no trump is played, by the highest card of the suit led.
- The winner of the trick leads next.

LEADING WIZARDS OR JESTERS

If the lead card is a Wizard, it wins the trick and players may play any card they wish, including another Wizard. If the lead card is a Jester, it is a null card and the suit for this round is determined by the next card played. Jesters always lose. The one exception to this is if only Jesters are played, the first Jester played wins the trick.

SCORING

To win points, you must make your **EXACT bid**. You cannot be over or under your bid. If you bid 0 and do not take any tricks, you have made your bid. You always receive a bonus of 20 points for making your bid. You also receive 10 points for each trick you make that you bid. You **deduct** 10 points for each trick you win over or under your bid.

SAMPLE PLAY AND SCORING

Round One:

PAUL called for 0 tricks and made it exactly. He scores 20. THOMAS called for 1 trick but did not make it. He loses 10. MARIE called for 1 trick and made it. She scores 20 points for predicting exactly, plus 10 for the trick, for a total of 30.

	Paul	Thomas	Marie			
1	20	0	-10	1	30	1
2	10	2	10	0	20	0
3	0	0	50	2	10	1
		1		2		0

Round Two:

PAUL called for 2 tricks but only made 1. He loses 10. THOMAS called for 0 tricks and made it. He scores 20. MARIE called for 0 tricks but made 1. She loses 10.

Round Three:

PAUL called for 0 tricks but made 1. He loses 10. THOMAS called for 2 tricks and made it. He scores 40. Marie called for 1 trick but did not make it. She loses 10.

LENGTH OF GAME

There are 60 cards in the deck. Play continues until the round in which all the cards are dealt out. Consequently three players play 20 rounds, four players play 15 rounds, five players 12 rounds, and six players 10 rounds.

KEEPING TRACK OF TRICKS

Before play begins, the scorer should announce how many tricks have been called for by each player. Each player should also keep tricks won in plain view for others to see. Some players find it helpful to use coins or poker chips to indicate the number of tricks called for. This enables all players to readily see how many tricks each player needs.

BIDDING VARIATIONS

- Hidden Bid:** All players simultaneously reveal their bid.
- Delayed Reveal Bid:** All players record their bid. After the hand has been played the bids are revealed.
- Optional Canadian Rule:** If the last player to bid (the dealer) has the highest score (not a tie) recorded on the scorepad, he/she cannot bid so as to make the bids “even,” unless the bid is zero. The dealer can bid zero at any time, even if it makes the bids “even.” (An “even” bid is when the total tricks bid equals the total tricks available.) This means that someone must lose points after the play of a hand because more or fewer tricks have been bid than are available. This rule does not apply if there is a tie for the lead.

Wizard® Deluxe

The Wizard® Deluxe game includes six bid indicator wheels, numbered 0 to 10. There are three bid variations using wheels.

REGULAR BIDDING SYSTEM: Bids are announced and wheels are visible throughout play. A bid of 2 indicated on the wheel can be either 2 or 12, whichever the player announces.

HIDDEN BID: Players set their bids on wheels without showing other players and then turn the wheels face down on the table. When ready, each player in sequence turns their wheel face up. Wheels remain visible to all players during play.

DELAYED REVEAL BID: Bids are concealed and wheels are turned face down on the table until completion of play.



CARD GAME JEU DE CARTES JUEGO DE CARTAS

Free oversized score sheets available for download at www.usgamesinc.com/Wizard-Oversized-Scorepads

Wizard FAQs available for download at www.usgamesinc.com/files/booklets-rules/2013_FAQ_wizard.pdf

Wizard® is a registered trademark of Wizard Cards International, Inc.
P.O. Box 66518 • Toronto, ON • Canada M1J-3N8
www.wizardcards.com

Published by U.S. Games Systems, Inc.
Stamford, CT 06902 USA • www.usgamesinc.com
Printed in China • © K. Fisher Enterprises, Ltd.

ORDER FORM

Replacement Scorepads and Games

SHIP TO:

NAME			
STREET			
CITY, STATE PROVINCE, ZIP POSTAL CODE			
PHONE (DAY)		PHONE (EVENING)	

ITEM	QTY	EACH	SUBTOTAL
Complete Wizard Games (WZ5)		\$ 8.00	
Wizard Deluxe Game with 6 Bidding Wheels (WZD20)		15.00	
3 Oversized Scorepads (120 sheets) (WPD200)		4.00	
Set of 6 Wizard Bidding Wheels (WBW6)		5.00	
25 Wizard Bidding Coins (WGC25)		16.00	
Wizard Large Index Deck (WZLG4) Scorepads sold separately		6.00	
Fantasy Wizard (FWZ60)		9.00	
Wizard Medieval Edition (MWZ5)		12.00	
Wizard “Let’s Play” Edition (LPWZ5)		8.00	
Wizard Junior (WZJR36)		6.00	

POSTAGE AND HANDLING			
USA CUSTOMERS:			
Up to \$15.00.....	\$ 5.75	45.01-80.00	\$ 8.75
15.01-30.00	6.00	80.01-120.00.....	9.75
30.01-45.00	7.75	Over \$120.00	12.50
INTERNATIONAL CUSTOMERS: (including Canada & Mexico) Please contact sales@usgamesinc.com for a shipping quotation.			
IMPORTANT: We only accept payment in U.S. dollars by International Money Order or bank checks drawn on a U.S. bank.			

CT residents add 6% sales tax
Add shipping:
GRAND TOTAL

Please send this form with your payment to:
U.S. GAMES SYSTEMS, INC. • 179 Ludlow St. • Stamford, CT 06902 USA

BON DE COMMANDE WIZARD®

Carnet et Jeu

EXPÉDIER À:

NOM	
RUE	
VILLE, ETAT PROVINCE, ZIP POSTAL CODE, CAMPAGNE	

ARTICLE	QTÉ	CHAQUE	TOTAL PARTIEL
Jeu “Wizard” au complet (WZ5)		\$ 8.00	
Jeu “Wizard Deluxe” avec 6 Roues d’indicateurs (WZD20)		15.00	
3 blocs carnet des pointes (120 feuilles) (WPD200)		4.00	
6 Roues d’indicateurs (WBW6)		5.00	
25 Jetons de Wizard (WGC25)		16.00	
“Wizard Large Index” (WZLG4) Bloc de pointage vendu séparément		6.00	
“Fantasy Wizard” (FWZ60)		9.00	
“Wizard Medieval Edition” (MWZ5)		12.00	
Wizard “Let’s Play” Edition (LPWZ5)		8.00	
“Wizard Junior” (WZJR36)		6.00	

POSTE ET DE MANUTENTION			
ETATS-UNIS CLIENTS:			
Up to \$15.00.....	\$ 5.75	45.01-80.00	\$ 8.75
15.01-30.00	6.00	80.01-120.00.....	9.75
30.01-45.00	7.75	Over \$120.00	12.50
CLIENTS INTERNATIONAUX: (y compris le Canada et le Mexique) S’il vous plait contacter sales@usgamesinc.com pour un devis d’expédition.			
IMPORTANT: Nous n’acceptons que les mandats internationaux en dollars US ou les chèques tirés sur une banque Américaine.			

Total pour la Marchandise:
Frais de Poste:
GRAND TOTAL

Veuillez joindre ce formulaire à votre paiement:
U.S. GAMES SYSTEMS, INC. • 179 Ludlow St. • Stamford, CT 06902 USA

HOJA DE PEDIDO WIZARD®

Repuesto de Tablas de Puntaje/Juegos Completos

ENVIAR A:

NOMBRE	
CALLE	
CIUDAD, ESTADO PROVINCIA, CODIGO POSTAL, PAIS	

ARTÍCULO	CANTIDAD	CADA	SUBTOTALES
Juego Completo “Wizard” (WZ5)		\$ 8.00	
Juego “Wizard Deluxe” con set de 6 ruedas (WZD20)		15.00	
3 repuestos de tablas de puntaje grande (120 hojas) (WPD200)		4.00	
Ruedas Wizard, set de 6 ruedas		5.00	
25 Fichas de Wizard (WGC25)		16.00	
“Wizard Large Index” (WZLG4) Tablas de puntaje se venden separadamente		6.00	
“Fantasy Wizard” (FWZ60)		9.00	
“Wizard Medieval Edition” (MWZ5)		12.00	
Wizard “Let’s Play” Edition (LPWZ5)		8.00	
“Wizard Junior” (WZJR36)		6.00	

POSTE Y ENVÍO			
CLIENTES DE ESTADOS UNIDOS:			
Up to \$15.00.....	\$ 5.75	45.01-80.00	\$ 8.75
15.01-30.00	6.00	80.01-120.00.....	9.75
30.01-45.00	7.75	Over \$120.00	12.50
LOS CLIENTES INTERNACIONALES: (incluyendo Canadá y México) Por favor, póngase en contacto con sales@usgamesinc.com para precios en flete.			
IMPORTANT: Solamente podemos aceptar pago mediante giro postal internacional o cheques bancario contra un banco en los Estado Unidos.			

CT residentes añadir 6% de impuesto de ventas
AÑADIR ENVÍO:
GRAND TOTAL

Favor enviar esta hoja de pedido a:
U.S. GAMES SYSTEMS, INC. • 179 Ludlow St. • Stamford, CT 06902 USA

Wizard

“El más fabuloso juego de cartas del mundo”

Ken Fisher, el creador del “Superquiz” orgullosamente presenta Wizard, el último grito en juego de cartas. Ningún otro juego de cartas combina tanta facilidad para aprender con tanta oportunidad de habilidad en un juego. En realidad, es el único juego en que un jugador experto puede constantemente ganar a pesar de las cartas dadas. Aunque definitivamente es un juego de habilidad, jugadores jóvenes y/o inexpertos pueden participar sin perturbar la calidad del juego.

WIZARD (AS):

“Una persona dotada de excepcional habilidad o capaz de conseguir algo que se considera imposible.”
—Diccionario “Webster”

WIZARD[®]: Un juego para la familia, de 3 a 6 jugadores. De 10 años de edad y mayores.

MATERIALES:

Un mazo con 60 cartas compuesta de un juego de baraja normal más cuatro Wizards y cuatro “Jesters” (Bufónes). Los “Jesters” (Bufónes) tienen menos valor, seguidos por el Dos hasta el As, los Wizards tienen el valor más alto en puntos. También se incluye un bloque de Papel para llevar el puntaje.

PROPOSITO DEL JUEGO

El propósito es el de predecir correctamente el número de trucos (“tricks”) que sacarás en cada ronda. Recibes puntos por acertar y la persona con más puntos gana el juego.

EL REPARTO

Para determinar un repartidor, una carta es repartida a cada jugador. Quien tenga la carta más alta reparte. En la primera repartida, cada jugador recibe una carta. Dos cartas son entregadas en la segunda repartida, tres en la tercera y así sucesivamente. El reparto pasa al próximo jugador a la izquierda después de cada ronda. Después de hecho el reparto, la carta siguiente a salir determina el palo triunfo de la partida (“trump suit”). Si esa carta es un “Jester” (Bufón), esta partida no tendrá un palo triunfo (“trump suit”). Si la carta es un Wizard, el repartidor elige uno de los cuatros palos como palo de triunfo de la partida. El repartidor puede examinar sus cartas antes de determinar el palo. En la última partida de cada juego, todas las cartas son repartidas, por lo tanto no habrá ningún palo triunfo.

APUESTAS

Cada jugador, comenzando por el lado izquierdo del repartidor, determina él número de trucos que él o ella apostarán (cero o uno en la primera vuelta) y el enumerador toma nota en los papeles de llevar el puntaje. El número total de trucos (“tricks”) marcados puede ser o no ser igual al número total de trucos disponibles.

EL JUEGO

El juego comienza por el lado izquierdo del repartidor. Cualquier carta puede salir. Los jugadores siguen jugando en el sentido de las agujas del reloj y si es posible deben seguir el palo. Existen dos excepciones para esta regla. Un Wizard o un “Jester” (Bufón) pueden ser jugados en cualquier momento.

Se gana una partida:

- por el primer Wizard jugado
- si ningún Wizard es jugado, por el más alto de los triunfos jugados.
- si ningún triunfo es jugado, por la carta más alta del palo (“suit”) salido. El ganador de esa partida lidera.

SALIR CON “WIZARDS” O “JESTERS” (BUFONES)

Si la carta que sale es un “Wizard” ésta gana la partida y los demas jugadores pueden jugar la carta que quieran, incluyendo otro “Wizard”. Si la carta que sale es un “Jester” (Bufón) la carta esta nula. El palo (“suit”) para la ronda es determinado por la próxima carta jugada. “Jesters” (Bufónes) siempre pierden. La única excepción a esta regla es si solamente “Jesters” salen en una partida. El Primer “Jester” (Bufón) jugado gana el truco (“trick”).

PUNTAJE

Por predecir correctamente el número de trucos apostados, un jugador marca 20 puntos y recibe 10 puntos adicionales por cada truco apostado. Un jugador que prediga incorrectamente pierde 10 puntos, por haber predicho un truco de más o de menos que los que sàlieron en la partida.

Primera Ronda

PAUL predijo que iba a hacer 0 trucos y acertó; él gana 20 puntos por predecir correctamente. THOMAS

predijo que iba a hacer 1 truco pero no hizo ninguno; él pierde 10 puntos. MARIE

predijo que iba a hacer 1 truco y acertó; élla gana 20 puntos por predecir correctamente más 10 puntos por un truco ganado, haciendo un total de 30 puntos para MARIE.

Segunda Ronda

PAUL predijo que iba a hacer 2 trucos pero hizo solo 1; él pierde 10 puntos. THOMAS predijo que iba a hacer 0 truco y acertó; él gana 20 puntos por predecir correctamente. MARIE predijo que iba a hacer 0 truco pero hizo 1. Ella pierde 10 puntos.

DURACION DEL JUEGO

El mazo tiene 60 cartas. El juego continúa hasta la ronda en que todas las cartas fueron repartidas. Por lo tanto 3 jugadores juegan 20 rondas, 4 jugadores juegan 15 rondas, 5 jugadores juegan 12 rondas y 6 jugadores juegan 10 rondas.

NO PERDER DE VISTA LOS TRUCOS

Antes que el juego comience el enumerador debe decir cuantos trucos cada jugador predijo. Cada jugador también debe mantener los trucos que haya ganado a la vista de los demás. Algunos jugadores prefieren usar monedas o fichas de póquer para mostrar el número de partidas que se estan apostando. Eso permite que todos los jugadores puedan ver rápidamente cuantos trucos cada jugador necesita.

VARIACIONES DE APUESTAS

- Apuesta Secreta:** Todos los jugadores simultaneamente revelan sus apuestas.
- Apuesta Revelada Atrasada:** Todos los jugadores marcan sus apuestas. Después que se jugó la ronda las apuestas son reveladas.

.....

Wizard Deluxe

El juego Wizard[®] Deluxe incluye seis ruedas para indicar o marcar las apuestas; cada rueda está numerada del 0 al 10. Los jugadores usan las ruedas para indicar sus apuestas. Hay tres variaciones de apuestas usando las ruedas.

SISTEMA REGULAR DE APUESTAS: Las apuestas son anunciadas y las ruedas estan visibles a lo largo de la ronda. Una apuesta de 2 marcada en la rueda puede ser 2 ó 12 según lo indique el jugador; de la misma manera, una apuesta de 5 puede ser 5 ó 15.

APUESTA SECRETA: Cada jugador marca su apuesta en una rueda sin mostrarla a los otros jugadores y pone la rueda boca abajo en la mesa. Cuando todos hayan terminado de marcar sus apuestas, en orden cada jugador vira su rueda boca arriba en la mesa y anuncia su apuesta. Las ruedas permanecen boca arriba, visible a todos los jugadores, durante la ronda.

APUESTA REVELADA ATRASADA: Cada jugador marca su apuesta en una rueda sin mostrarla a los otros jugadores y pone la rueda boca abajo en la mesa. Todos las ruedas permanecen boca abajo. Al terminarse la ronda, caja jugador, en orden, vira su rueda boca arriba para mostrar su apuesta.

Wizard

“Le Plus Grand Jeu de Cartes au Monde”

Ken Fisher, createur de Superquiz, est fier de vous presenter le dernier cri en matiere de jeux de cartes. Aucun autre jeu de cartes ne s’apprend aussi facilement ni ne permet de faire preuve d’autant d’adresse. De plus, c’est le seul jeu qui permete un “expert” de gagner, peu importe les cartes qu’il ou elle a reeues. Bien que ce soit un jeu d’adresse, les jeunes et les non-inities peuvent tres bien y participer sans diminuer la qualite du jeu.

WIZARD:

“Un être qui a des dons exceptionnels ou qui est capable d’accomplir des choses tenues pour impossibles.”
—Dictionnaire Webster

WIZARD[®]: Un jeu pour toute la famille, soit de 3 à 6 joueurs à partir de 10 ans.

MATÉRIEL

Un jeu de 60 cartes comprenant un jeu normal de 52 cartes, plus quatre Wizards et quatre Jokers. Le Joker a la plus petite valeur, suivi par le 2 et ainsi de suite jusqu’à l’as, après quoi vient le Wizard, qui a la plus grande valeur. Un carnet pour marquer les points est inclus.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de prédire correctement le nombre de levées que l’on varamasser à chaque tour. La personne qui prédit juste se voit attribuer despoints, et c’est la personne qui a le plus grand nombre de points qui gagnela partie.

DISTRIBUTION DES CARTES

Pour choisir le donneur, chaque joueur reçoit une carte et c’est la carte la plus haute qui l’emporte. Les carte sont distribuées ainsi: au premier tour, chaque joueur reçoit une carte; au deuxième tour, deux cartes; trois au troisième tour, et ainsi de suite. Apres avoir joue la premiere partie, le joueur placé à la gauche du premier donneur brasse et distribue les cartes. À la fin de la brasse, la carte suivante est retournée: elle indique la couleur de l’atout. Si la carte retournée est un Joker, elle est de nouveau retournée et il n’y a pas d’atout pour ce tour. Si la carte retournée est un Wizard, le donneur choisit la couleur de l’atout et il peut examiner ses cartes avant d’annoncer l’atout qu’il choisit. Il n’y a pas d’atout au dernier tour de chaque partie.

ANNONCE DES MISES

Chaque joueur, commençant à la gauche du donneur, annonce le nombre de levées qu’il compte faire (zéro ou une pour le premier tour) et le marqueur note ce nombre sur le carnet. Si le dernier joueur qui fait sa mise a le pointage le plus élevé sur la feuille de pointage (et qu’il ne partage pas la première place avec une autre personne), il peut, le cas échéant, ne faire aucune mise. Les mises seront donc égales. Une personne doit alors perdre des points après avoir joué sa main puisque le nombre de levées annonces est inférieur ou supérieur à la mise.
*Lorsque le nombre total de levées correspond au nombre total de levées disponibles, la mise est “égale”.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur à gauche du donneur joue la première carte de son choix, puis les autres continuent dans le sens des aiguilles d’une montre. Ils doivent absolument fournir dans la couleur demandée s’ils en ont. Il y a deux exceptions à cette dernière règle. On peut jouer un Wizard ou un Joker, à n’importe quel moment!
Le joueur qui remporte la levée est celui qui :

- a joué le premier Wizard;
- a joué le plus haut atout s’il n’y a pas eu de Wizard;
- a joué la plus haute carte dans la couleur demandée, s’il n’y a pas d’atout. Le gagnant de la levée devient le donneur pour le tour suivant.

WIZARDS OU JOKERS EN PREMIER

Le joueur qui joue un Wizard comme première carte remporte la levée et les autres joueurs peuvent se débarrasser de n’importe quelle carte, y compris un autre Wizard. Si la première carte jouée est un Joker, elle est nulle. C’est la deuxième carte jouée qui détermine la couleur pour le tour. Le Joker perd toujours. La seule exception à cette règle est lorsque trop de Jokers sont joués. C’est alors le premier Joker joué qui remporte la levée.

POINTS

Le joueur qui a prédit juste le nombre de levées qu’il a fait marque 20 points, plus 10 points par levée q’il a ramassée. Le joueur qui a mal prédit ses levées perd 10 points pour chaque levée en plus ou en moins.

CHAQUE FOIS QU’UN

Premier Tour

PAUL a annoncé zéro (0)

levée et a deviné juste. Il marque 20 points. THOMAS a annoncé une (1) levée, mais il s’est trompé. Il perd 10 points. MARIE a annoncé une (1) levée et a deviné juste. Elle marque 30 points (20 pour avoir deviné juste et 10 pour une levée).

Deuxieme Tour

PAUL a annoncé deux (2) levées. mais il n’en a fait qu’une. Il perd 10 points. THOMAS a annoncé zéro (0) levée et a deviné juste. Il marque 20 points MARIE a annoncé zéro (0) levée, mais elle en a fait une. Elle perd 10 points.

DURÉE D’UNE PARTIE

Il y a 60 cartes dans le jeu et la partie continue tant qu’il y a des cartes à distribuer. Trois joueurs peuvent donc jouer 20 tours, quatre joueurs 15 tours, cinq joueurs 12 tours et six joueurs 10 tours.

SURVEILLEZ BIEN LES LEVÉES

Avant le début du jeu, le marqueur devrait indiquer le nombre de levées qu’a annoncé chaque joueur. Chaque joueur devrait garder toutes les levées qu’il a remportées bien à la vue des autres joueurs. Certains joueurs trouvent que le fait d’indiquer le nombre de levées annoncées pour chaque tour avec des pièces de monnaie ou des jetons de poker facilite le jeu.

TYPES DE MISES

Mise cachée: Tous les joueurs dévoilent leur mise simultanément.

Mise retardée: Tous les joueurs enregistrent leur mise. Une fois le tour passé, les mises sont dévoilées.

Règle Canadienne facultative: Si le dernier joueur qui dépose une mise a la plus haute marque inscrite au carnet de marque, il ne peut pas miser pour “égaliser” les mises, à moins de miser zéro. Une mise “égale” est obtenue lorsque la somme des levées de la mise est égale à la somme des levées disponibles. Cela signifie que quelqu’un doit perdre des points après un tour parce qu’un nombre supérieur ou inférieur de levées au nombre de levées disponibles a été déposé. Cette règle ne s’applique pas s’il y a égalité pour la première place.

.....

Wizard Deluxe

Le jeu Wizard[®] Deluxe comprend six roues d’indicateurs de mise, numérotées de 0 à 10. Les joueurs se servent de ces roues pour déposer leurs mises de trois façons différentes à l’aide de ces roues.

MISE CONVENTIONNELLE: Les mises sont annoncées et les roues sont visibles durant toute la partie. Une mise de 2 indiquée sur la roue peut signifier 2 ou 12, selon le choix du joueur. Le même principe s’applique à une mise de 5 qui peut signifier 5 ou 15.

MISE CACHÉE: Les joueurs indiquent leurs mises sur les roues à l’insu des autres joueurs, puis placent les roues à l’envers sur la table. Lorsqu’ils sont prêts, les joueurs, à tour de rôle, retournent leur roue et annoncent leur mise à haute voix. Ils sont alors en mesure de voir les roues durant toute la partie.

MISE RETARDÉE: Les mises sont cachées et les roues sont à l’envers sur la table. À la fin de la partie, chaque joueur met sa roue à l’endroit pour dévoiler sa mise.