ABRACADABRA™

de Domenico Di Giorgio & Roberta Barletta

Un jeu de cartes pour 2 - 6 apprentis sorciers, à partir de 8 ans

Les magiciens de terre, d'eau et de feu venant des meilleures écoles se rencontrent afin de préparer des sortilèges de plus en plus puissants : mais les apprentis qui les invitent devront faire attention aux dommages causés par leur balai magique maladroit !

CONTENU

- 40 cartes de jeu séparées en :
  - 27 cartes Enchanteur, représentées par un vieux Sorcier, un jeune Magicien, ou une joyeuse Sorcière ;

  - 3 cartes Enchanteur d'air ;

  - 6 cartes Tour de Magie ;

  - 4 Élémentals ;

- 3 Tours ;

- 6 cartes « résumé » pour les scores ;
- 58 petites cartes Objet Magique (7 pour chacun des dos A, B, C, D, E, F, G plus 8 cartes « rencontre de la main » et une carte « prix élémentals ») ;

- cette règle de jeu.

BUT DU JEU

Chaque joueur représente un apprenti sorcier qui essaye d'apprendre des sortilèges : pour cette raison, il organise des rencontres de prestige entre Enchanteurs de différentes écoles. L'apprenti reçoit en prime des Objets Magiques, qui lui rapporteront des Points Sortilège nécessaires à sa formation. Le premier apprenti qui obtient les 15 points Sortilège, nécessaires pour devenir Enchanteur, sera déclaré vainqueur.

LES CARTES

Les Enchanteurs ont trois caractéristiques, que par commodité, nous avons reportées aussi dans les angles supérieurs de chaque carte :

1. **Aspect :** vieux Sorcier, jeune Magicien ou joyeuse Sorcière. Dans les angles supérieurs des cartes, l'aspect est ainsi respectivement représenté : chapeau pointu, étoile ou aile.
2. **École** d'appartenance, définie par la couleur de la robe : rouge = Gymnase de Bronze ; gris = Académie d'Argent ; jaune = Athénée d'Or. Dans les angles supérieurs des cartes, l'école est représentée par la couleur qui remplit le chapeau/étoile/aile.
3. **Élément** magique à partir duquel l'Enchanteur puise son propre pouvoir, représenté par l'arrière-plan (et bord du contour) de la carte : bleu nuancé = Feu ; vert nuancé = Terre. Dans les angles supérieurs des cartes, l'élément est représenté par la couleur de l'arrière-plan qui contourne le chapeau/étoile/aile. L'élément (Eau, Feu ou Terre) est reporté aussi sur le dos de chaque carte Enchanteur.

En plus des Enchanteurs de Terre, Feu et Eau, il existe aussi 3 Enchanteurs d'Air : un Sorcier, un Magicien et une Sorcière. Les Enchanteurs d'Air puisent leur pouvoir à partir de l'Air (couleur de l'arrière-plan de la carte : bleu clair) et ne dépendent d'aucune école (leur robe est blanche). Les Enchanteurs d'Air sont assimilables à des « jokers » en ce qui concerne l'élément et l'école ; au dos de ces cartes est reporté l'élément de l'Air. *Dans cette illustration nous pouvons voir le Magicien.*

Il y a aussi 6 cartes Tour de Magie, de la même couleur que celle des Enchanteurs d'Air, qui représentent un balai plutôt rigolo, l'éternel assistant des Enchanteurs. Sur le dos de ces cartes est représenté l'élément de l'Air. Les Tours de Magie permettent de faire des actions spéciales.

Le jeu de cartes est complété par 4 Élémentals : un pour chacun des quatre éléments (Eau, Feu, Terre, Air). Les Élémentals ont la couleur et le symbole caractéristiques de l'élément ; l'élément respectif est reporté aussi sur le dos. Les Élémentals qui se trouvent dans la main d'un joueur, en fin de partie, permettent de gagner des points utiles à la victoire.

En plus des cartes normales, il y a des cartes plus petites : ce sont les Objets qu'apprentis sorciers. Sur le dos de ces cartes, on peut y voir les lettres A, B, C, D, E, F, G ou bien un chiffre des deux côtés.
Celles portant le chiffre 1 sur les deux côtés représentent les cartes « rencontre de la main » : ces bonus sont octroyés lorsqu'un joueur organise une rencontre en abattant **tous** les Enchanteurs qui participent à la rencontre de sa propre main.
La carte portant le chiffre 5 sur les deux côtés c'est la carte « prix élémentals » et on la reçoit **en fin de partie** comme bonus si l'on possède au moins 3 élémentals.
Sur le dos de chaque petit paquet de cartes portant les lettres de A à G sont reproduites les caractéristiques que doit avoir une rencontre entre Enchanteurs, pour que cette carte puisse être prise. *Dans l'illustration, le dos de la carte « B » indique que pour obtenir un Objet Magique du correspondant paquet de cartes, la rencontre entre les Enchanteurs doit avoir :*

- *un seul élément (les 3 Enchanteurs doivent appartenir au même élément : soit le Feu, soit l'Eau, soit la Terre) ;*
- *une robe de chacune des trois écoles (un Enchanteur du Bronze, un de l'Argent, un de l'Or) ;*
- *un seul et unique aspect (3 Sorciers, ou 3 Magiciens, ou 3 Sorcières).*

MISE EN PLACE

Placez les trois Tours au centre de la table. Ces Tours représentent **la zone de magie,** c'est-à-dire le lieu où les Enchanteurs se rencontrent pour lancer leurs sortilèges (même si les Tours ne sont pas les mêmes, il n'y a aucune différence entre elles en termes de jeu).

Mélangez les 40 cartes, puis posez-en trois l'une à côté des autres, face cachée, et une face visible; les cartes restantes forment le paquet. Laissez de la place pour la pile de défausse.

Séparez les petites cartes Objets Magiques selon la lettre reportée sur leurs dos en huit petits paquets (A-G et « rencontres de la main »), et placez-les par ordre alphabétique, face cachée, à côté des Tours. Gardez la carte « prix élémentals » à disposition.
Les joueurs commencent la partie sans aucune carte en main.

Exemple de disposition initiale des cartes

LE JEU

Le propriétaire du jeu décide qui sera le premier joueur, mais vous pouvez aussi tirer au sort. Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
Chaque joueur, à son tour, **doit** suivre cette séquence d'actions :

1 Prendre deux cartes de la table ;
2 Organiser une rencontre et ramasser un Objet Magique **ou bien** jouer un Tour de Magie ;
3 Si le joueur a plus de 5 cartes en main il doit défausser les cartes en trop ;
4 Remplacer les deux cartes qui ont été prises sur la table en les prenant du paquet.

Après avoir remplacées les cartes, la main passe au joueur de gauche.

1. Prendre deux cartes de la table

Le joueur **doit** prendre deux des quatre cartes et les rajoute à celles qu'il a déjà en main. Il n'est pas permis de piocher directement du paquet. Il est **tout à fait possible** de décider quelle carte piocher, **après** avoir pris connaissance de la première carte piochée.

2. Organiser une rencontre et ramasser un Objet Magique *ou bien* jouer un Tour de Magie

Le joueur **peut** choisir **l'une** des deux actions possibles. Il peut aussi décider de ne rien faire pour cette phase s'il ne peut ou ne veut jouer aucune carte.

2.1 Organiser une rencontre

La rencontre doit se faire entre trois Enchanteurs qui doivent être, **pour chacune des 3 caractéristiques** (aspect, école et élément) **tous pareils**, ou alors **tous différents.** Toute autre combinaison n'est pas permise.

Exemple 1. *Une rencontre valide pourrait être composée du sorcier de l'Eau Argent, du magicien de l'Eau Bronze, et de la sorcière de l'Eau Or. Les trois Enchanteurs, en effet, sont* ***tous*** *pareils pour l'élément (trois cartes de la même couleur bleu nuancé-l'Eau),* ***tous*** *différents en ce qui concerne l'école de provenance (couleur de la robe) et* ***tous différents*** *par l'aspect (sorcier, magicien et sorcière).*

Exemple 2. *La rencontre représentée ici est une rencontre valide réalisée à l'aide d'une Sorcière de l'Air : son élément et son école d'appartenance sont neutres, donc ils peuvent prendre la place de l'Eau et de l'Or, comme dans l'exemple 1.*

Exemple 3. *Cet exemple n'est pas valable, puisque, même si l'élément est le même (l'Eau) et les écoles sont toutes différentes, les trois Enchanteurs ne sont, ni tous d'aspect différent, ni tous d'aspect identique.*

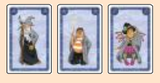
Pour organiser une rencontre, le joueur a deux possibilités :

- il joue de sa propre main trois Enchanteurs, en plaçant un personnage sur chaque Tour ;
- il joue deux Enchanteurs seulement de sa propre main, et utilise, comme troisième, l'un des Enchanteurs déjà présents dans la zone magique. Étant données les étroites dimensions des accès aux Tours, il arrive souvent d'intercepter par hasard un Enchanteur qui sort d'une rencontre précédente et de l'entraîner dans une nouvelle rencontre ! Les Enchanteurs d'Air font exception : ils sont toujours trop occupés et donc fuyants ; les joueurs ne peuvent **jamais** utiliser à nouveau les Enchanteurs d'Air présents dans la zone magique.

Lorsqu'une rencontre est organisée, les cartes de la zone magique qui ne sont pas réutilisées doivent être mises dans la défausse.
Note : la rencontre entre Enchanteurs dans la zone magique dure jusqu'à ce qu'une nouvelle rencontre soit proclamée. Cela signifie que la rencontre pourrait durer plusieurs tours (même si cela est assez rare).

Quand le joueur organise une rencontre pendant son tour, il pioche un Objet Magique.
Les différents types de rencontre génèrent différents types de sortilèges et donnent, en prime, des Objets Magiques de valeur différente : tarots, boules de cristal, baguettes magiques et le tome de la magie ! En général, plus une rencontre s'étend à différentes écoles, à éléments et aspects différents, plus elle est prestigieuse ; l'enchantement qui en résultera sera forcément plus rare et, par conséquent, rapportera un Objet Magique de plus grande valeur ! Parmi les Objets Magiques il y a aussi des **Pierres Philosophales**, qui n'apportent pas directement de points, mais qui peuvent porter très rapidement à la victoire (voir plus bas « Victoire Spéciale »).
Les genres de rencontre possibles ainsi que le petit paquet correspondant à partir duquel il faut piocher l'Objet Magique gagné, sont ainsi schématisés :

Rencontre entre des Enchanteurs du même élément et de la même école.



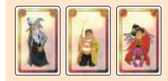
Exemple de rencontre « Alea ! »

« Alea ! » : un Objet Magique du paquet A.
Trois Enchanteurs du **même élément** et de la **même école**.
Si le joueur joue une rencontre **Alea !** (n'importe la quelle) il a droit à un **tour supplémentaire** !

Rencontre entre Enchanteurs du même élément mais de différentes écoles.

Exemple de rencontre « Babau ! »

« Babau ! » : un Objet Magique du paquet B.
Trois Enchanteurs du **même élément** d'**écoles différentes** et du **même aspect.**



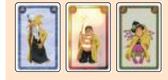
Exemple de rencontre « Conto ! »

« Conto ! » : un Objet Magique du paquet C.
Trois Enchanteurs du **même élément** d'**écoles différentes** et d'**aspect différent.**

Rencontre entre Enchanteurs d'éléments différents, mais de même école.

Exemple de rencontre « Dubio ! »

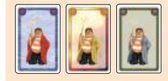
« Dubio ! » : un Objet Magique du paquet D.
Trois Enchanteurs d'**éléments différents,** de la **même école** et du **même aspect.**



Exemple de rencontre « Extra ! »

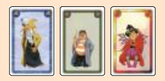
« Extra ! » : un Objet Magique du paquet E.
Trois Enchanteurs d'**éléments différents,** de la **même école** mais d'**aspect différent.**

Enfin, les deux rencontres les plus prestigieuses :



Exemple de rencontre « Felix ! »

« Felix ! » : un Objet Magique du paquet F.
Trois Enchanteurs d'**éléments différents,** d'**écoles différentes,** mais du **même aspect.**



Exemple de rencontre « Genius ! »

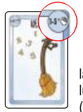
« Genius ! » : un Objet Magique du paquet G.
Trois Enchanteurs d'**éléments différents,** d'**écoles différentes,** et d'**aspect différent.**

Au cas où (mais c'est assez rare) un paquet serait épuisé, le joueur a le droit de piocher un objet Magique à partir d'un paquet adjacent de son choix (de A ou de C si B est épuisé et ainsi de suite).
Si le joueur a organisé la rencontre tout seul, c'est-à-dire sans l'aide d'aucune carte déjà présente dans l'une des Tours, il peut prendre aussi une carte « rencontre de la main », qui vaut **1 point Sortilège**.
Les Objets Magiques piochés ne doivent pas être montrés aux autres joueurs : on les dévoile seulement en fin de partie.

2.2 Jouer un Tour de Magie

Le joueur peut jouer l'un des cinq tours de magie (**Proxima!, Idem!, Exodus!, Chaos!, Vademecum!**) et effectuer l'action correspondante ; le sixième tour de magie, **Periculum!**, a effet à peine piochée.

Proxima! *L'un des apprentis déclare vouloir contribuer à l'organisation de la prochaine rencontre.* Le joueur qui joue cette carte, la pose face visible sur la table devant lui. Il coopérera ainsi à l'organisation de la rencontre suivante, ce qui lui permettra, lui aussi, d'obtenir un Objet Magique du même paquet (A-G) que le joueur qui réalisera la rencontre (mais pas la carte « rencontre de la main"!). Si la prochaine rencontre devait être jouée par ce même joueur qui a utilisé la carte **Proxima!**, alors il pourra obtenir deux cartes Objets Magiques du même paquet au lieu d'une seule ! Cette carte doit être défaussée dès que la rencontre



Idem! *L'un des apprentis déclare avoir contribué à l'organisation de la rencontre en cours.* Le joueur joue cette carte et s'en défausse immédiatement. Il déclare ensuite avoir participé à l'organisation de la rencontre en cours dans la zone magique. Ainsi, lui aussi gagne un Objet Magique du même paquet (A-G) que le joueur qui a joué la rencontre (mais pas la carte « rencontre de la main » !). Même le joueur ayant joué précédemment la rencontre en cours peut jouer cette carte, pouvant ainsi gagner encore une fois un Objet Magique de ce même paquet.

Exodus! *Certains Enchanteurs ne peuvent participer aux rencontres organisées car ils sont attendus ailleurs.* Chaque joueur, à l'exclusion du joueur ayant joué cette carte, doit se défausser d'une carte Enchanteur de son choix, s'il en a.

Chaos! *Dans la confusion la plus totale du parc d'attractions magiques, les Enchanteurs se perdent et se mélangent.* Le joueur qui joue cette carte peut piocher une carte au hasard dans la main d'un adversaire ; il doit ensuite lui donner l'une de ses cartes de son choix en échange (cette carte ne peut être celle à peine piochée !).

Vademecum! *L'apprenti sorcier appelle des Enchanteurs du monde entier.* Le joueur qui joue cette carte peut piocher au hasard une carte chez un adversaire de son choix, sans lui en donner en échange.

Periculum! *Le sortilège lancé par le balai magique n'a pas abouti : il faut vite s'échapper !* Le joueur qui pioche cette carte, ou qui la dévoile en remplaçant les cartes qu'il avait prises de la table (voir plus loin), **doit immédiatement** la montrer aux autres joueurs et s'en défausser avec toutes ses autres cartes, les cartes disponibles pour la pioche, le paquet, ainsi que celles défaussées (les cartes Enchanteurs présentes dans la zone magique **ne doivent pas** être défaussées !). Le pile de défausse doit être à nouveau mélangé et l'on forme une nouvelle fois la situation de départ (4 cartes à disposition des joueurs, ainsi que le paquet) : le jeu peut enfin reprendre à partir du joueur situé à gauche de celui qui a pioché la carte **Periculum!**

3. Défausser des cartes

À la fin de son propre tour de jeu, le joueur ne peut pas avoir plus de cinq cartes en main. S'il en a plus, il doit défausser les cartes en trop.

4. Remplacer les cartes prises de la table

Le joueur se doit toujours de remplacer les deux cartes prises de la table. Il prend les deux premières cartes du paquet et les met à la place de celles qu'il a prises : si la carte prise était face visible, la carte remplaçante devra être aussi face visible (le joueur choisit la quelle des deux cartes - dont il voit le dos - il veut dévoiler). Si, de cette façon, le joueur dévoile la carte **Periculum!,** il agit comme s'il l'avait piochée : il sera donc obligé d'effectuer les relatives actions et se défausser de ses propres cartes, ainsi que de toutes celles au centre de la table excepté la rencontre en cours et reconstruire la situation initiale.
S'il n'y a pas de cartes pour remplacer les manquantes, le joueur mélange à nouveau la pile de défausse ainsi que les cartes disponibles sur la table (mais pas l'éventuelle carte **Proxima!** ni la rencontre en cours), puis, comme en début de partie, il place trois cartes, face cachée, et une, face visible, sur la table et met le reste du paquet (face cachée) à disposition pour former la réserve.

Après avoir remplacées les cartes, le tour du joueur est terminé. Si le joueur a joué une rencontre **Alea!** (Objet Magique du paquet A) il a droit à un tour supplémentaire et recommence, donc, par la première action, et pioche deux autres cartes de la table, et ainsi de suite. S'il ne veut pas rejouer, il passe son tour au joueur suivant (à sa gauche).

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur atteint ou dépasse les 15 points Sortilège nécessaires à la victoire, il est déclaré vainqueur, et la partie prend fin immédiatement.
Les points Sortilège d'un joueur résultent de l'addition :

- des points provenant de chaque Objet Magique en sa possession (cartes « rencontre de la main » comprises) ;
- d'un point supplémentaire pour chaque Élémental qu'il a en main. Si un joueur possède au moins trois Élémentals, il peut gagner la partie atteignant ou dépassant les 15 points demandés, en prenant la carte « prix élémentals » qui vaut 5 points (trois Élémentals valent donc 1+1+1+5 = 8 points, quatre élémentals 9 points).

Si, sur la table, figure la carte **Proxima!,** on peut vérifier si deux joueurs atteignent ou dépassent dans le même tour les 15 points Sortilège : dans ce cas, le joueur ayant organisé la rencontre en cours dans la zone magique gagne la partie.

Victoire spéciale : le joueur qui possède une paire de Pierres Philosophales, peut transformer en Artefact un **autre** Objet Magique en sa possession (n'importe le quel, même une troisième Pierre Philosophale). Dans ce cas la promotion à « Enchanteur » est instantanée et le joueur en question gagne la partie.

Exemple: le joueur, grâce à sa deuxième Pierre Philosophale à peine piochée, transforme sa boule magique qui vaut trois points en Artefact et gagne la partie !

Abracadabra
Auteurs : Domenico Di Giorgio & Roberta Barletta
Illustrations : Gianpaolo Derossi
Direction artistique : Roberta Barletta, Gianpaolo Derossi
Rédaction des règles : Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu
Traduction : Sabrine Di Trani

daVinci games

© 2004 daVinci Editrice S.r.l.

Via T. Tittoni, 3
I-06131 - Perugia - Italie

Tous droits réservés.

Tous nos remerciements vont à Barbara Di Giorgio, Sergio Folcarelli, Daniela Matricardi, Emiliano Sciarra, Paola Lamberti ; à Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Daniele Lostia, Devan Maggi, Marcello Mannino, Alessandro Mongelli, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, Beniamino Sidoti, à leurs groupes de jeu et aux autres joueurs pour leurs précieux conseils.

Si vous avez des questions, des commentaires ou des conseils :
www.davincigames.com - info@davincigames.com