

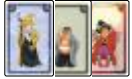
ABRACADABRA™

von Domenico Di Giorgio & Roberta Barletta
Ein Kartenspiel für 2-6 Zauberlehrlinge ab 8 Jahren

Erd-, Wasser- und Feuerzauberer der besten Schulen treffen sich, um immer mächtigere Magie auszuüben. Und die Lehrlinge müssen darauf achten, dass die tollpatschigen Zauberbesen keinen Schaden anrichten!

INHALT

- 40 Spielkarten, und zwar:
 - 27 Karten mit einem Zauberer von einer der drei Schulen



- 3 Karten mit Luftzauberern (einem alten Hexenmeister, einem jungen Magier oder einer lustigen Hexe)



- 6 Zauberspruchkarten



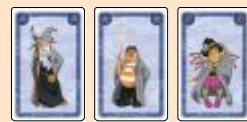
- 4 Elementkarten



- 3 Türme
- 6 Übersichtskarten für die Punktezahl



Nachdem der Spieler ein Treffen organisiert hat, erhält er als Belohnung einen magischen Gegenstand. Die unterschiedlichen Treffen werden jeweils mit magischen Gegenständen mit verschiedenen Werten belohnt: Tarotkarten, Kristallkugeln, Zauberstäbe und das Zauberbuch! Je mehr unterschiedliche Eigenschaften, wie Schule, Element und Aussehen die Zauberer besitzen, desto wichtiger ist das Treffen und um so wertvoller ist der magische Gegenstand! Unter den magischen Gegenständen befinden sich auch **Steine der Weisen**, die keine direkten Punkte geben, jedoch schneller zum Sieg führen können (siehe „Sondersieg“). Die Kombination der Eigenschaften bei einem Treffen bestimmt, von welchem Stapel der magische Gegenstand gezogen werden darf.



Beispiel für „Alea!“

„**Alea!**“: Ein magischer Gegenstand von Stapel A
Drei Zauberer **desselben Elements** und **derselben Schule**. (Die Zauberer können alle das gleiche Aussehen oder alle verschiedenes Aussehen haben.)

Achtung: Wenn der Spieler ein Alea! spielt, ist er nach seinem Zug sofort noch einmal an der Reihe und hat einen weiteren vollständigen Spielzug!



Beispiel für „Babau!“

„**Babau!**“: Ein magischer Gegenstand von Stapel B
Drei Zauberer **desselben Elements**, **unterschiedlicher Schulen** und **desselben Aussehens**.

- 58 kleine Karten mit magischen Gegenständen (je 7 Karten mit den Buchstaben A bis G auf der Rückseite, 8 Karten „Handwettstreit“ und 1 Karte „Elementprämie“)



- diese Spielregeln

SPIELZIEL

Jeder Spieler ist ein Zauberlehrling, zaubern lernen möchte: Aus diesem Grund organisiert er Zaubertreffen mit erfahrenen Zauberern verschiedener Schulen. Zur Belohnung erhält der Lehrling magische Gegenstände, die ihm die Zauberpunkte einbringen, die für seine Ausbildung erforderlich sind. Der erste Lehrling, der 15 Zauberpunkte erreicht, ist der Sieger.

KARTEN

Die **Zauberer** besitzen drei Eigenschaften, die auch an dem Symbol in den oberen Ecken jeder Karte zu erkennen sind:

1. **Aussehen:** alter Hexenmeister (Symbol: Hut), junger Magier (Stern) oder lustige Hexe (Flügel).
2. **Zugehörigkeit zu einer Schule:** Man erkennt sie an der Farbe des Mantels des Zauberers und der Farbe des Symbols in der Ecke. Es gibt drei Schulen: Rot = Bronzegymnasium, Grau = Silberakademie, Gelb = Goldhochschule.
3. **Magisches Element:** Aus diesem Element schöpft der Zauberer seine Macht. Man erkennt es an der Farbe des Hintergrunds der Karte und an der Farbe der Umrandung des Symbols: Dunkelblau = Wasser, Orange = Feuer, Grün = Erde. Das Element (Wasser,

Karte und an der Farbe der Umrandung des Symbols: Dunkelblau = Wasser, Orange = Feuer, Grün = Erde. Das Element (Wasser,

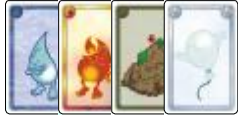
Erde) ist auch auf der Rückseite jeder Zaubererkarte abgebildet.



Neben den Erd-, Feuer- und Wasserzauberern der drei Schulen gibt es 3 **Luftzauberer**: einen Hexenmeister, einen Magier und eine Hexe. Die Luftzauberer schöpfen ihre Macht aus der Luft (Hintergrund der Karte: Hellblau). Sie gehören keiner Schule an, daher ist ihr Mantel weiß. Die Luftzauberer können als „Joker“ für Element und Schule eingesetzt werden. Auf der Rückseite dieser Karten ist das Element Luft abgebildet. *In der Abbildung ist der Magier zu sehen.*



Es gibt auch 6 **Zauberspruchkarten**. Sie haben dieselbe Farbe wie die Luftzauberer. Auf diesen Karten ist ein witziger Besen abgebildet, der fleißige Helfer der Zauberer. Auf der Rückseite zeigen diese Karten das Element Luft. Mit den Zauberspruchkarten können Sonderaktionen ausgeführt werden.



Außerdem gibt es noch 4 **Elementkarten**, eine für jedes der vier Elemente: Wasser, Feuer, Erde, Luft. Die Elementkarten haben die für das Element charakteristische Farbe und das Element charakteristische Symbol auf. Das jeweilige Element ist auch auf der Rückseite der Elementkarte abgebildet. Bei Spielende bringen Elementkarten, die man auf der Hand hat, wichtige Punkte für den Sieg.



Die **kleinen Karten** zeigen die magischen Gegenstände, welche die Spieler im Spielverlauf als Belohnung für das Organisieren von Zaubertreffen erhalten. Diese Karten tragen

Die Karten mit der Zahl 1 auf beiden Seiten sind die Karten „Hand-Treffen“: Man erhält sie als Bonus, wenn ein Spieler ein Treffen organisiert und dazu **alle** Zauberer, die am Treffen teilnehmen, aus der Hand auslegt.

Die Karte mit der Zahl 5 auf beiden Seiten ist die Karte „Elementprämie“. Sie wird als Bonus **bei Spielende** vergeben, wenn man mindestens 3 Elementkarten auf der Hand hat. Die kleinen Karten mit einem Buchstaben zeigen auf der Rückseite außerdem die Eigenschaften, die ein Treffen zwischen Zauberern aufweisen muss, damit man diese Karte erhält.

In der Abbildung zeigt die Rückseite der Karte „B“, dass ein Zaubertreffen folgende Eigenschaften aufweisen muss, um einen magischen Gegenstand aus diesem Stapel zu gewinnen:

- ein einziges Element (alle drei Zauberer müssen demselben Element angehören: Wasser, Feuer oder Erde).
- ein Mantel aus jeder der drei Schulen (ein Bronze-Zauberer, ein Silber-Zauberer und ein Gold-Zauberer).
- ein einziges Aussehen (3 Hexenmeister oder 3 Magier oder 3 Hexen).

VORBEREITUNG

Die drei Türme werden in die Tischmitte gelegt. Diese Türme sind der Ort, an dem die Zauberer sich treffen, um ihre Magie auszuüben. (Auch wenn die Türme unterschiedliche Abbildungen zeigen, gibt es spieltechnisch keine Unterschiede).

Die 40 Spielkarten mischen und dann 3 Karten verdeckt und 1 Karte offen in einer Reihe nebeneinander legen. Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel der so genannten Talon danebengelegt. Es muss noch Platz für den Ablagestapel bleiben.

Die kleinen Karten mit den magischen Gegenständen werden nach

ihren Rückseite in acht Stapel getrennt (A-G und „Hand-Treffen“) und verdeckt in der Nähe der Türme gelegt. Die Karte „Elementprämie“ wird danebengelegt.

Die Spieler beginnen das Spiel ohne Karten auf der Hand!



Beispiel für die Anordnung der Karten bei Spielbeginn

SPIELVERLAUF

Der Besitzer des Spiels wählt, wer beginnt oder es wird ausgelost. Es wird der Reihe nach im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Spieler **muss**, wenn er an der Reihe ist, seine Aktionen in dieser Reihenfolge ausführen:

- 1 Zwei Karten vom Tisch nehmen
- 2 **A.** Ein Zaubertreffen organisieren und einen magischen Gegenstand nehmen **oder**
- 3 **B.** Eine Zauberspruchkarte ausspielen
- 3 Bei mehr als 5 Karten auf der Hand, die überschüssigen Karten abwerfen
- 4 Die vom Tisch aufgenommenen Karten durch die beiden ersten des Talons ersetzen

Danach kommt sein linker Nachbar an die Reihe.

jedoch keine Karte „Hand-Treffen“! Wenn der Spieler, der diese Karte ausgespielt hat, selbst das nächste Treffen organisiert, erhält er für das Treffen zwei magische Gegenstände aus demselben Stapel! Diese Karte kommt auf den Ablagestapel, sobald das nächste Treffen organisiert wurde.



Idem! *Einer der Lehrlinge erklärt, dass er an der Organisation des letzten Treffens mitgewirkt hat.* Der Spieler, der diese Karte ausspielt, legt sie direkt auf den Ablagestapel nimmt einen magischen Gegenstand von demselben Stapel (A-G) wie derjenige, der das Treffen organisiert hat. Er bekommt jedoch keine Karte „Hand-Treffen“! Auch der Spieler, der das letzte Treffen organisiert hat, kann diese Karte ausspielen und erhält so einen zusätzlichen magischen Gegenstand von dem Stapel.



Periculum! *Ein Zauberspruch ist daneben gegangen: Flucht ist angesagt!* Der Spieler, der diese Karte nimmt oder beim Ersetzen der vom Tisch genommenen Karten aufgedeckt (siehe „4. Ersetzen der vom Tisch genommenen Karten“), **muss** sie **sofort** allen anderen zeigen. Dann legt er die Karte zusammen mit seinen Handkarten auf den Ablagestapel. Die Reihe mit den vier Karten wird vom Tisch genommen und ebenfalls auf den Ablagestapel gelegt. Anschließend werden Talon und Ablagestapel gemischt und als neuer Talon in die Mitte gelegt. Nun wird wieder eine Reihe aus vier Karten (eine offen, drei verdeckt) neben den Talon gelegt. Die Zauberer in den Türmen bleiben dort. Sie kommen **nicht** auf den Ablagestapel. Das Spiel geht mit dem linken Nachbarn des Spielers weiter, der die Karte **Periculum!** gezogen hat.



Exodus! *Einige Zauberer dürfen aufgrund anderweitiger Verpflichtungen nicht an den Treffen teilnehmen.* Jeder Spieler, mit Ausnahme dessen, der diese Karte ausgespielt hat, muss einen Zauberer seiner Wahl ablegen, wenn er welche auf der Hand hat.



Chaos! *In der Verwirrung des magischen Vergnügungsparks vermischen sich die Zauberer.* Wer diese Karte ausspielt, darf von einem beliebigen Gegenspieler verdeckt eine Karte ziehen. Er muss ihm als Ersatz eine beliebige Karte zurückgeben. Er darf jedoch nicht die soeben gezogene Karte zurückgeben!

1. Zwei Karten vom Tisch nehmen

Der Spieler **muss** zwei der vier Karten (die Reihe mit der offenen und den drei verdeckten Karten) nehmen und fügt sie den Karten hinzu, die er in der Hand hält. Es darf nicht vom Stapel gezogen werden. Der Spieler kann sich entscheiden, welche Karte er als zweite nimmt, nachdem er sich die zuerst gezogene Karte angesehen hat.

2. Ein Zaubertreffen organisieren oder eine Zauberspruchkarte ausspielen

Der Spieler **darf eine** der beiden Aktionen wählen. Er kann diese Phase auch überspringen, wenn er keine der Aktionen ausführen kann oder will.

A. Ein Treffen organisieren und einen magischen Gegenstand nehmen

Ein Treffen besteht aus drei Zauberern, die **im Hinblick auf jede der drei Eigenschaften** (Aussehen, Schule und Element) **entweder alle gleich oder alle verschieden** sind. Andere Kombinationen sind nicht zulässig.



Beispiel 1: *Ein gültiges Treffen könnte aus dem Wasser-Hexenmeister Silber, dem Wasser-Magier Bronze und der Wasser-Hexe Gold bestehen. Die drei Zauberer haben nämlich alle dasselbe Element gemeinsam (drei Karten derselben Farbe: Dunkelblau, d.h. Wasser). Sie unterscheiden sich alle in ihrer Zugehörigkeit zu einer Schule (Farbe des Mantels). Und sie unterscheiden sich alle durch ihr Aussehen (Hexenmeister, Magier, Hexe).*

Karte genommen hat, muss auch eine der beiden Karten offen ausgelegt werden. Der Spieler entscheidet, welche der beiden Karten von denen er aber nur die Rückseite sieht er aufdeckt. Wenn der Spieler dabei die Karte **Periculum!** aufdeckt, hat sie dieselbe Wirkung, als wenn er sie zu Beginn seines Zuges vom Tisch genommen hätte! Er muss seine Handkarten abwerfen und der Talon wird neu gemischt. Wenn die letzte Karte vom Talon ausgelegt wurde, legt der Spieler die vier Karten aus der Reihe auf den Ablagestapel und mischt den Stapel. Dann legt er, wie bei Spielbeginn, den Talon, drei verdeckte und eine offene Karte in die Tischmitte.

Mit dem Ersetzen der vom Tisch genommenen Karten endet der Zug des Spielers. Wenn er ein **Alea!** gespielt hat (magischer Gegenstand des Stapels A) hat er jetzt noch einen Zug. Er beginnt erneut mit der ersten Aktion und nimmt zwei weitere Karten vom Tisch usw. Anderenfalls ist sein linker Nachbar an der Reihe.

SPIELEND

Sobald ein Spieler mindestens 15 Zauberpunkte erreicht hat, gewinnt er und das Spiel ist sofort zu Ende. Die Zauberpunkte eines Spielers ergeben sich aus der Summe:

- der Punkte aller magischen Gegenstände in seinem Besitz (einschließlich der Karten „Hand-Treffen“) und
- 1 Punkt für jede Elementkarte, die er auf der Hand hat. Wenn ein Spieler mindestens drei Elementkarten hat, erhält er außerdem die Karte „Elementprämie“. Sie ist 5 Zauberpunkte wert.

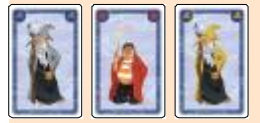
Wenn auf dem Tisch die Karte **Proxima!** aufliegt, können zwei Spieler in derselben Runde mindestens 15 Zauberpunkte erreichen. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der das letzte Treffen organisiert hat.

Sondersieg

Erhält ein Spieler seinen zweiten „Stein der Weisen“, gewinnt er



Beispiel 2: *Das Treffen der Abbildung ist ein gültiges Treffen mit der Hilfe der Luft-Hexe: Ihr Element und die Schule sind neutral und können als Joker eingesetzt werden, in diesem Fall für Wasser und Gold.*



Beispiel 3: *Dies hingegen ist kein gültiges Treffen, denn die Zauberer haben weder alle ein unterschiedliches noch alle ein gleiches Aussehen. Das Element (Wasser) ist zwar bei allen gleich und die Schulen sind alle unterschiedlich, aber das genügt nicht, da die Bedingung für die dritte Eigenschaft, das Aussehen, nicht erfüllt ist.*

Zur Organisation eines Treffens hat der Spieler zwei Möglichkeiten:

- Er spielt drei Zauberer aus der Hand aus und legt jeden in einen anderen Turm.
- Er spielt aus der Hand nur zwei Zauberer aus und verwendet als Dritten einen bereits in einem Turm liegenden Zauberer. Es kann immer höchstens 1 Zauberer aus dem vorherigen Treffen an dem neuen Treffen teilnehmen und dieser Zauberer darf **niemals** ein Luftzauberer sein! Die Zauberer aus dem vorherigen Treffen, die nicht an dem neuen Treffen teilnehmen, werden auf den Ablagestapel gelegt.

Anmerkung: Das Zaubertreffen dauert so lange, bis ein neues Treffen organisiert wird. So lange bleiben die Zauberer in den Türmen liegen.

das Spiel sofort, unabhängig davon, wie viele Zauberpunkte er besitzt.



Beispiel: Dank des zweiten, soeben gezogenen Steins der Weisen, wandelt der Spieler die Zauberkugel zu drei Punkten in ein Artefakt um und gewinnt das Spiel!

Abacadabra

Autoren: Domenico Di Giorgio & Roberta Barletta

Grafik: Gianpaolo Derossi

Design: Roberta Barletta, Gianpaolo Derossi

Editing der Spielregeln: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu

Übersetzung: Ulrike Sengfelder, Ulrich Bauer



© 2004 daVinci Editrice S.r.l.
Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland:
ABACUSSPIELE
Verlags GmbH & Co. KG
63303 Dreieich



Wir bedanken uns bei Barbara Di Giorgio, Sergio Folcarelli, Daniela Matricardi, Emiliano Sciarra, Paola Lamberti; bei Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Daniele Lostia, Devan Maggi, Marcello Mannino, Alessandro Mongelli, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, Beniamino Sidoti, bei ihren Spielgruppen und bei allen anderen Spielern für ihre wertvollen Ratschläge.

Für Kommentare, Fragen und Ratschläge:
www.davincigames.com - info@davincigames.com