

Regolamento



Obiettivo del gioco

ABRA KAZAM è un gioco da 3 a 8 giocatori che si gioca in piedi. I due mazzi di carte (grandi e piccole) raffigurano gli stessi incantesimi. L'obiettivo è indovinare e far indovinare agli altri il maggior numero possibile di carte.

Contenuto: 1 bacchetta magica di legno, 48 carte piccole, 48 carte grandi (con una sfida sul retro), 8 carte "Libro degli Incantesimi", 1 regolamento.

Preparazione

- 1 **Date una carta Libro degli Incantesimi a ciascun giocatore.** Serviranno per raccogliere le carte vinte da ogni giocatore.
- 2 **Dividete tutte le carte in otto mazzi di colori diversi** (Blu, Verde, Viola e Rosso).



Scegliete i due colori con cui giocherete.

Rimettete nella scatola le carte corrispondenti ai colori non scelti.

*Per una partita più semplice:
usate le carte Blu e Verdi.*

*Le carte Rosse sono consigliate
solo ai Maghi più esperti.*

3 Mescolate le carte grandi e distribuitele sul tavolo con l'Incantesimo a faccia in su, tutte orientate nella stessa direzione, come mostrato nell'immagine.



4 Mescolate le carte piccole e impilatele a faccia in giù come mostrato nell'immagine.



Come si gioca? 16

La persona che ha letto **più recentemente** un libro sui Maghi comincia per prima. **Il primo giocatore viene chiamato "il Mago"**. Prende la bacchetta e si mette di fronte agli altri giocatori, come mostrato nell'immagine alla pagina precedente.

1 Il Mago pesca una carta piccola e guarda il movimento dell'incantesimo senza mostrarlo agli altri giocatori.



2 Poi, grida "Abra Kazam!" e cerca di imitare il movimento con la bacchetta per far indovinare l'incantesimo agli altri giocatori.

Può ripetere il movimento ma deve fermarsi quando rimane un solo giocatore che deve provare ad indovinare.



Per una partita più semplice:

il Mago può dire ai giocatori di che colore è la carta: Blu, Viola, Rossa o Verde.



3 Gli altri giocatori devono trovare la carta grande corrispondente sul tavolo il più velocemente possibile.

Quando un giocatore pensa di averla trovata, **la indica e pronuncia il suo nome** così che il Mago possa confermare se ha indovinato.

Fate attenzione, un giocatore può indicare una sola carta (due carte in partite con 3 giocatori). Se più giocatori indicano la stessa carta contemporaneamente, vince il giocatore che puntato il dito più vicino al centro della carta.

• **SE LA CARTA VIENE INDOVINATA**, il Mago vince la carta piccola. La mette nel suo Libro degli Incantesimi e torna dall'altro lato del tavolo.

Il giocatore che ha indovinato l'Incantesimo vince la carta grande che si trovava sul tavolo e diventa il nuovo Mago.

Legge ad alta voce la sfida sul retro della carta e la mette nel suo Libro degli Incantesimi.

Inizia un nuovo round con questo nuovo Mago, che deve affrontare la sfida appena letta.



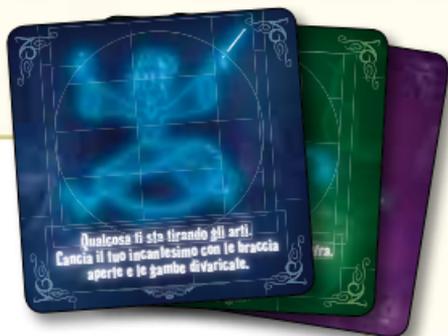
• **SE NESSUNO INDOVINA LA CARTA**, la carta viene messa in fondo alla pila. Il Mago torna dall'altro lato del tavolo e sceglie un nuovo Mago. **Inizia un nuovo round** con questo nuovo Mago che non deve affrontare nessuna sfida.

Le Sfide

Ogni carta grande indovinata correttamente presenta sul retro una sfida: l'effetto dell'Incantesimo che il Mago dovrà affrontare.

Incantesimi Istantanei (Blu, Verde e Viola)

Il loro effetto si applica solo una volta.



Incantesimi Permanenti (Rosso)

Il loro effetto deve essere applicato anche quando il giocatore non è più il Mago e termina solo quando indovina un'altra carta. Se un giocatore non rispetta la sfida, perde una carta piccola (che va messa in fondo alla pila). L'effetto dell'incantesimo termina immediatamente.



Riconoscimenti

Autore: Antonin Boccara

Illustrazioni: Jules Dubost

Edizione Italiana:

MS Edizioni/Magic Store Srl

Layout: Paolo Veronica

Traduzione: Ginevra Pavone

Editing: Paolo Veronica, Enrico Emiliani

WWW.BUZZYGAMES.NET
contact@buzzygames.net



WWW.MSEDIZIONI.IT
facebook.com/MSEdizioni



Copyright © Buzzy Games - Tutti i diritti riservati

Fine della partita

La partita finisce quando sul tavolo rimangono solo 10 carte grandi.

Il vincitore, il Gran Mago, è il giocatore con più carte (grandi e piccole) nel suo Libro degli Incantesimi.

In caso di pareggio, vince il giocatore con più carte grandi nel suo Libro degli Incantesimi.

Scopri le altre esperienze
MS Edizioni!





Benvenuti, Giovani Maghi.

*È arrivato il giorno del vostro
Esame di Magia.*

*Spero che abbiate studiato a dovere
perché dovrete lanciare e riconoscere
incantesimi di ogni tipo.*

Chi di voi diventerà il Gran Mago?

*Afferrate la vostra bacchetta e
buona fortuna a tutti, gli incantesimi
potrebbero non andare a buon fine!*

