Anleitung

Ein verzauberndes Magiespiel für 3 bis 8 Lehrlinge ab 8 Jahren von Antonin Boccara



Spielziel

Abra Kazam! spielt ihr stehend! In jeder Runde übernimmt 1 Spieler die Rolle des Magiers und stellt mit dem Zauberstab einen Zauberspruch dar. Die anderen Spieler sind Lehrlinge und müssen erraten, um welchen Zauber es sich handelt. Der Schnellste wird zum nächsten Magier und führt seinerseits einen Zauber vor. Wer die meisten Zauberkarten sammelt, gewinnt.

Inhalt



- **8 Zauberbuchkarten**, als Ablage für gewonnene Zauberkarten
- **48 kleine Zauberkarten**, 4 Sets je 12 Karten in den Farben rot, grün, blau und lila
- **48 große Zauberkarten**, 4 Sets je 12 Karten in den Farben rot, grün, blau und lila. Auf der Rückseite dieser Karten stehen die Auswirkungen der Zauber.



- 1 Zauberstab

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: https://www.pegasus.de/ersatzteilservice.
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus-Spiele-Team

Vorbereitung

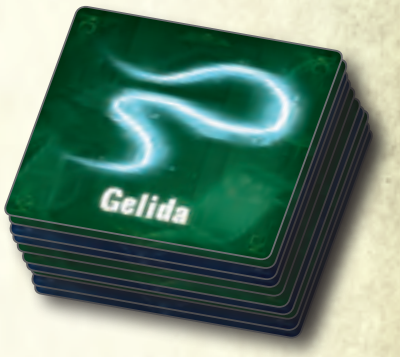
1. **Jeder Spieler wählt 1 Zauberbuch.** Verwendet die Zauberbücher, um darauf eure gewonnenen Zauberkarten abzulegen.

2. **Trennt die kleinen und großen Zauberkarten nach ihren Farben in je 4 Stapel** (Blau, Grün, Lila und Rot).

3. **Wählt dann 2 Farbsets eurer Wahl, die ihr in dieser Partie verwenden möchtet, und nehmt die 24 kleinen und 24 großen Zauberkarten dieser Farben.** Legt die nichtgewählten Farbsets zurück in die Schachtel, ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.

   Hinweis: *Für die erste Partie empfehlen wir euch die Kartensets in den Farben Blau und Grün.*

4. **Mischt die gewählten 24 großen Zauberkarten.** Legt sie offen in einem 5x5 Raster in der Mitte eurer Spielfläche aus. Legt auf das mittlere Feld des Rasters keine Karte. Achtet darauf, dass alle Karten dieselbe Orientierung haben.



5. **Mischt die gewählten 24 kleinen Zauberkarten.** Legt sie verdeckt als Zauberstapel an die freigebliebene Stelle des Rasters.



Beispielhafte Abbildung des Aufbaus einer ersten Partie.



Spielablauf

Abra Kazam! wird über mehrere Runden gespielt. In jeder Runde übernimmt 1 Spieler die Rolle des Magiers und die anderen Spieler die Rolle der Lehrlinge.

Der Letzte, der ein Buch über Zauberer gelesen hat, übernimmt in der ersten Runde die Rolle des **Magiers**.

Nimm dir als Magier den Zauberstab und stell dich entsprechend der Abbildung an einer Seite der Spielfläche auf. Die restlichen Spieler sind Lehrlinge und stellen sich auf der gegenüberliegenden Seite der Auslage auf. Die großen Zauberkarten sollten in Richtung der Lehrlinge zeigen.



Magier

1. **Als Magier ziehst du die oberste Karte des Zauberstapels,** ohne sie den Lehrlingen zu zeigen.

2. **Sage dann laut „Abra Kazam“ und versuche, das auf der gezogenen Karte abgebildete Symbol durch Bewegungen mit deinem Zauberstab darzustellen.** Du darfst dies wiederholen, bis nur noch 1 Lehrling keinen Tipp abgegeben hat (siehe Punkt 3).

Lehrling

3. **Als Lehrling musst du anhand der großen Zauberkarten in der Mitte erkennen, welchen Zauberspruch der Magier darzustellen versucht.** Glaubst du, die zugehörige Zauberkarte erkannt zu haben, tippe mit deinem Finger darauf und sage den Namen des Zauberspruchs laut an. Der Magier sagt dir, ob du Recht hast. Liegst du falsch, darfst du nicht erneut tippen. (Spielt ihr zu dritt, haben die beiden Lehrlinge je 2 Tipps.)

Hinweis: *Tippen mehrere Lehrlinge gleichzeitig auf eine Karte, gilt nur der Tipp des Lehrlings, dessen Finger näher an der Mitte der Karte ist.*

4. **Hast du den Zauberspruch korrekt getippt,** gewinnt der Magier die kleine Karte und darf sie auf sein Zauberbuch legen. **Du wirst neuer Magier und der Magier wird in der nächsten Runde Lehrling.**



5 **Nimm dir die erratene große Zauberkarte und lies jetzt die Folge des Zauberspruchs auf der Rückseite der Karte.** Dies beeinflusst die Art und Weise, wie du als Magier den nächsten Spruch darstellen musst. Lege die erratene, große Zauberkarte als Belohnung auf dein Zauberbuch.

Hinweis: *Errät kein Lehrling den Zauberspruch, lege als Magier die kleine Zauberkarte unter den Stapel, wechsle die Tischseite und wähle einen neuen Magier.*

Eine neue Runde beginnt und der neue Magier stellt den nächsten Zauberspruch dar.

Die Auswirkungen der Zauber

Jeder erfolgreich erratene Zauberspruch hat eine Auswirkung, die auf der Rückseite der großen Zauberkarte steht.

Der Effekt von **Sofortzaubern** (blau, grün, lila) gilt für den nächsten Zauberspruch.



Der Effekt von **anhaltenden Zaubern** (rot) gilt auch dann noch, wenn der betroffene Spieler nicht mehr Magier ist. Erst wenn dieser Spieler einen weiteren Zauberspruch korrekt errät, endet der Effekt.



Missachtet ein Spieler den Effekt eines anhaltenden Zaubers, muss er 1 seiner Zauberkarten abgeben (zurück in die Box) und der anhaltende Zauber endet sofort.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald nur noch 10 große Zauberkarten in der Mitte liegen. Sieger ist, wer in Summe die meisten großen und kleinen Zauberkarten auf seinem Zauberbuch gesammelt hat.

Im Fall eines Gleichstands gewinnt von den am Gleichstand Beteiligten, der mehr große Zauberkarten gesammelt hat. Herrscht auch darin Gleichstand, gewinnen alle daran Beteiligten.

Impressum

Autor: Antonin Boccara · Illustrationen: Jules Dubost

Redaktionelle Betreuung: Wladimir Watine

Deutsche Ausgabe

Grafikdesign: Jens Wiese · Redaktion: Sebastian Hein

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Blackrock Export.

©2019 BUZZY GAMES. © der deutschen Ausgabe 2019 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne Genehmigung nicht erlaubt.







Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

/pegasusspiele