Règles du Jeu



But du Jeu

ABRA KAZAM est un jeu pour 3 à 8 joueurs **qui se joue debout.** Les 2 paquets de cartes (petites et grandes) représentent les mêmes sortilèges. Le but est de deviner et de faire deviner le plus de cartes possible.

Contenu : *1 baguette magique en bois, 48 petites cartes, 48 grandes cartes (avec effet du sort au verso), 8 cartes Grimoire, 1 règle de jeu.*

Mise en Place



1. **Distribuez une carte Grimoire à chaque joueur.** Elles serviront à rassembler les cartes gagnées par chaque joueur.

2. **Triez les petites cartes et les grandes cartes en paquets par couleurs** (Bleu, Vert, Violet et Rouge) pour former 8 paquets.



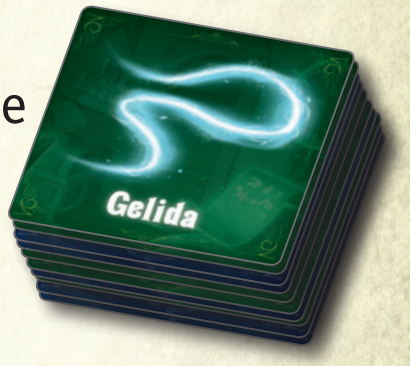
Choisissez 2 couleurs avec lesquelles vous allez jouer. Rangez les paquets de cartes des couleurs non sélectionnées pour cette partie dans la boite.

Pour une partie plus facile : *il est conseillé de jouer avec les couleurs Bleu et Vert.*

Attention : *la couleur Rouge est réservée aux Sorciers expérimentés.*

3 Mélangez les grandes cartes

ensemble et étalez-les face Sortilège visible sur la table toutes dirigées dans la même direction, comme indiqué sur le schéma.





4 Mélangez les petites cartes

ensemble pour composer une pioche face cachée.



Comment Jouer ?

Le premier joueur est celui qui a lu en dernier un livre sur les Sorciers. **Il devient « le Sorcier »**. Il prend possession de la baguette et se place face aux autres joueurs, comme indiqué sur le schéma de la page précédente.



1. **Il pioche une carte et regarde le tracé du sortilège** qui y est indiqué sans le montrer aux autres joueurs.

2. **Il crie « Abra Kazam ! » et tente de reproduire le tracé en dessinant en l'air avec la baguette** pour le faire deviner aux autres joueurs.
   Il peut répéter son action plusieurs fois mais doit s'arrêter dès qu'il ne reste plus qu'un joueur qui peut encore deviner.





Pour une partie plus facile : *le Sorcier peut annoncer la couleur du fond de sa carte : Bleu, Violet, Rouge, Vert.*

3 Les autres joueurs doivent trouver le plus rapidement possible sur la table la carte sortilège correspondante.

Dès qu'un joueur pense l'avoir trouvée, il **la désigne du doigt en annonçant le nom indiqué** pour que le Sorcier puisse la valider ou non.

Attention ! Chaque joueur n'a le droit qu'à une proposition *(deux propositions à 3 joueurs). Si plusieurs joueurs désignent une carte en même temps, c'est le joueur dont le doigt est le plus centré sur la carte qui l'emporte.*



• **SI LA CARTE EST DEVINÉE,** le Sorcier remporte cette carte (la petite). Il la pose sur son Grimoire et repasse de l'autre côté de la table.

Le joueur qui l'a devinée remporte la carte (la grande) qu'il a désignée sur la table et devient le nouveau Sorcier. **Il lit à haute voix le défi indiqué sur le verso** de la carte puis la pose sur son Grimoire. **Un autre tour commence** avec ce nouveau Sorcier qui devra suivre ce défi.



• **SI PERSONNE NE DEVINE,** la carte est replacée sous la pioche. Le Sorcier repasse de l'autre côté de la table et désigne le nouveau Sorcier de son choix. **Un autre tour commence** avec ce nouveau Sorcier qui n'a pas de défi à suivre.

Les Défis

Chaque grande carte devinée annonce sur son verso l'effet du Sortilège que le Sorcier devra respecter.



Sorts immédiats (Bleu, Vert et Violet) : leur effet ne s'applique qu'une fois.

Sorts continus (Rouge) : leur effet perdure même quand le joueur n'est plus Sorcier. Il prend fin dès que le joueur concerné devine une autre carte.
Si un joueur ne respecte pas le sort, il perd une petite carte (elle est remise sous la pioche).
Et le sort prend alors fin immédiatement.



Crédits

Auteur : Antonin Boccara

Direction Éditoriale : Wladimir Watine

Éditeur : Buzzy Games

Packaging et Maquette : Origames

Direction artistique : Igor Polouchine

Illustrateur : Jules Dubost

Abra Kazam est édité par Buzzy Games
69 rue Charlot 75003 Paris
contact@buzzygames.net
WWW.BUZZYGAMES.NET

Fin de Partie

La partie se termine dès qu'il ne reste plus que 10 grandes cartes visibles sur la table.
Le gagnant est le joueur qui a le plus de cartes (petites et grandes) **sur son Grimoire**.
Il est désigné Grand Sorcier.

En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus de grandes cartes sur son Grimoire qui gagne.

Découvrez les autres jeux Buzzy Games











Bienvenue, Apprentis Sorciers.
Vous voici le jour de votre
examen de sortilèges.

J'espère que vous avez bien appris vos
leçons, car vous allez devoir lancer et
reconnaître des sorts de toutes sortes.

Alors, qui sera le meilleur élève ?
À vos baguettes et bonne chance
car les sorts se retourneront
peut-être contre vous !

BUZZY GAMES