

# ABRACADABRA™

di Domenico Di Giorgio & Roberta Barletta

Un gioco di carte per 2 - 6 apprendisti stregoni, da 8 anni in su

*I maghi di terra, acqua e fuoco delle migliori scuole si incontrano per preparare incantesimi sempre più potenti: ma gli apprendisti che li chiamano all'opera dovranno fare attenzione ai danni causati dalla loro maldestra scopa magica!*

## CONTENUTO

- 40 carte da gioco divise in:
  - 27 carte Incantatori, raffiguranti un anziano Stregone, un giovane Mago o un'allegra Strega;



3 carte Incantatori d'aria;



6 carte Trucchetto;



4 Elementali;



- 3 Torri;



- 6 carte riassuntive per i punteggi;



- 58 piccole carte Oggetto magico (7 per ognuno dei dorsi A, B, C, D, E, F, G più 8 carte "incontro dalla mano" e una carta "premio elementali");

- queste regole.

## SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore è un apprendista stregone che cerca di imparare incantesimi: per questo motivo organizza incontri di prestigio tra Incantatori di diverse scuole. L'apprendista ne riceve in premio degli Oggetti magici, che gli fruttano punti Incantesimo necessari per la sua formazione. Il primo apprendista che raggiunge i 15 punti Incantesimo necessari per divenire incantatore sarà eletto vincitore.

## LE CARTE

Gli Incantatori hanno tre caratteristiche, che per comodità sono riportate negli angoli in alto di ogni carta:

- Aspetto:** anziano Stregone, giovane Mago o allegra Strega. Negli angoli della carta, l'aspetto è, rispettivamente: cappello a punta, stella o ala.
- Scuola** d'appartenenza, data dal colore del soprabito: rosso = Ginnasio Bronzo, grigio = Accademia Argento, giallo = Ateneo d'Oro. Negli angoli della carta, la scuola è il colore che riempie il cappello/stella/ala.
- Elemento** magico da cui l'Incantatore trae il proprio potere, dato da sfondo (e bordo di contorno) della carta: blu

sfumato = Acqua, arancione sfumato = Fuoco, verde sfumato = Terra. Negli angoli della carta, l'elemento è il colore di sfondo che contorna il cappello/stella/ala. L'elemento (Acqua, Fuoco o Terra) è riportato anche sul dorso di ogni carta Incantatore.

Oltre agli Incantatori di Terra, Fuoco e Acqua, sono presenti 3 Incantatori d'Aria: uno Stregone, un Mago e una Strega. Gli Incantatori d'Aria traggono il proprio potere dall'Aria (colore di sfondo della carta: celeste) e non hanno una scuola d'appartenenza (il loro soprabito è bianco). Gli Incantatori d'Aria sono in pratica dei "jolly" per l'elemento e per la scuola; sul dorso di queste carte è riportato l'elemento dell'Aria. *Nella figura vediamo il Mago d'Aria.*

Sono presenti anche 6 carte Trucchetto, nello stesso colore degli Incantatori d'Aria, raffiguranti una buffa scopa, l'eterna aiutante degli Incantatori. Sul dorso di queste carte è riportato l'elemento dell'Aria. I trucchetti permettono di fare azioni speciali.

Il mazzo è completato da 4 Elementali: uno per ognuno dei quattro elementi (Acqua, Fuoco, Terra, Aria). Gli Elementali hanno il colore e simbolo caratteristico dell'elemento; il rispettivo elemento è riportato anche sul dorso di ogni Elementale. Gli Elementali in mano danno, a fine partita, punti utili per la vittoria.

Oltre alle carte da gioco, vi sono delle carte più piccole: sono gli Oggetti magici che i giocatori ricevono man mano che progrediscono come apprendisti stregoni.

Tali carte riportano sul dorso una delle lettere A, B, C, D, E, F, G, oppure un numero su entrambe le facce. Quelle con l'1 su entrambe le facce sono le carte "incontro dalla mano": si ricevono come bonus quando un giocatore organizza un incontro calando dalla propria mano **tutti** gli Incantatori che partecipano all'incontro.

La carta con il 5 su entrambe le facce è la carta "premio elementali" e si riceve come bonus **a fine partita** se si hanno almeno tre Elementali. Sul dorso di ogni mazzetto indicato con una lettera da A a G sono riportate le caratteristiche che deve avere un incontro tra Incantatori, per fruttare tale carta. *Nella figura, il dorso della carta "B" indica che per ottenere un Oggetto magico da quel mazzetto l'incontro tra Incantatori deve avere:*

- un unico elemento (3 Incantatori tutti dell'Acqua oppure del Fuoco oppure della Terra);
- un soprabito da ognuna delle tre scuole (un Incantatore del Bronzo, uno dell'Argento, uno dell'Oro);
- un unico aspetto (3 Stregoni oppure 3 Maghi oppure 3 Streghe).

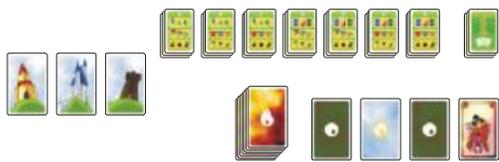
## PREPARAZIONE

Piazzate le tre Torri al centro del tavolo. Queste Torri rappresentano l'area magica, vale a dire il luogo dove gli Incantatori si incontrano per lanciare gli incantesimi (anche se le Torri hanno illustrazioni diverse, non c'è differenza tra esse in termini di gioco).

Mischiate le 40 carte da gioco, poi ponetene in fila tre coperte e una scoperta; le carte restanti formano il mazzo. Lasciate spazio per la pila degli scarti.

Subdividete le piccole carte Oggetto magico in base ai dorsi in otto mazzetti (A-G e "incontro dalla mano"), e metteteli in ordine, coperti, sempre vicino alle Torri. Tenete la carta "premio elementali" a disposizione.

I giocatori iniziano la partita senza carte in mano.



Esempio di disposizione iniziale delle carte

## IL GIOCO

Il proprietario del gioco sceglie chi inizia, oppure tirate a sorte. Si gioca a turno in senso orario. Ogni giocatore, al proprio turno, **deve** seguire questa sequenza di azioni:

- Prendere due carte dal tavolo;
- Organizzare un incontro tra Incantatori e raccogliere un Oggetto magico **oppure** giocare un Trucchetto;
- Se ha più di 5 carte in mano, scartarne fino a tornare a 5;
- Rimpiazzare le carte che ha preso dal tavolo con le prime due del tallone.

Dopo aver rimpiazzato le carte il turno finisce e passa al giocatore a sinistra.

- Prendere due carte dal tavolo**

Il giocatore **deve** prendere due delle quattro carte (una coperta e una scoperta, o due coperte), e le aggiunge a quelle che ha in mano. Non si può pescare dal mazzo. Si può decidere la seconda carta da pescare **dopo** aver visto la prima carta pescata.

- Organizzare un incontro tra Incantatori e raccogliere un Oggetto magico oppure giocare un Trucchetto**

Il giocatore **può** scegliere **una** tra le due azioni. Può anche saltare questa fase se non può giocare nessuna o se così desidera.

- 2.1 Organizzare un incontro**

Un incontro tra Incantatori è composto di tre Incantatori che siano, **per ognuna delle 3 caratteristiche** (aspetto, scuola e elemento), **tutti uguali**, oppure **tutti diversi**. Altre combinazioni non sono consentite.

***Esempio 1.** Un incontro valido potrebbe essere composto dallo stregone dell'Acqua Argento, dal mago dell'Acqua Bronzo e dalla strega dell'Acqua Oro. I tre Incantatori, infatti, sono tutti uguali per l'elemento (tre carte dello stesso colore blu sfumato, l'Acqua), tutti diversi per scuola d'appartenenza (colore del soprabito) e tutti diversi per aspetto (stregone, mago e strega).*

***Esempio 2.** Questo in figura è un incontro valido realizzato con l'aiuto della Strega d'Aria: il suo elemento e la sua scuola sono neutrali e quindi possono valere per Acqua e Oro come nell'esempio 1.*

## FINE DELLA PARTITA

Non appena un giocatore raggiunge o supera i 15 punti Incantesimo è il vincitore, e la partita termina immediatamente. I punti Incantesimo totali di un giocatore sono dati dalla somma di:
 

- i punti di ogni Oggetto magico in suo possesso (includere le carte "incontro dalla mano");
- un punto per ogni Elementale che ha in mano. Se un giocatore ha almeno tre Elementali, può vincere la partita raggiungendo o superando 15 punti, prendendo la carta "premio elementali" che vale 5 punti (tre Elementali valgono quindi 1+1+1+5 = 8 punti; quattro Elementali 9 punti).

 Se sul tavolo c'è la carta **Proxima!**, si può verificare che due giocatori raggiungano o superino nello stesso turno i 15 punti incantesimo: in tal caso vince il giocatore che ha organizzato l'incontro in corso nell'area magica.

**Vittoria speciale:** il giocatore che ha una coppia di Pietre filosofali, può trasformare in Artefatto un **altro** suo Oggetto magico qualunque (anche una terza Pietra filosofale). In tal caso la promozione a incantatore è istantanea, e il giocatore vince la partita.

*Esempio: il giocatore, grazie alla seconda pietra filosofale, appena pescata, trasforma la sfera magica da tre punti in Artefatto e vince la partita!*

***Esempio 3.** Questo invece non è un incontro valido, poiché anche se l'elemento è lo stesso (Acqua) e le Scuole sono tutte diverse, gli Incantatori non sono tutti né di aspetto diverso, né di aspetto uguale.*

Per organizzare un incontro, il giocatore ha due possibilità:

- gioca dalla propria mano tre Incantatori, piazzandone uno in ciascuna Torre;
- gioca dalla propria mano solo due Incantatori, e utilizza come terzo uno degli Incantatori già presenti nell'area magica. Date le ristrette dimensioni degli accessi alle Torri, capita spesso di intercettare al volo un Incantatore in uscita dall'incontro precedente, coinvolgendolo in un nuovo incontro! Fanno eccezione gli Incantatori d'Aria: essi sono sempre pieni di impegni e sfuggenti; i giocatori non possono mai riutilizzare gli Incantatori d'Aria presenti nell'area magica.

Quando si organizza un incontro, le carte nell'area magica che non vengono riutilizzate vanno messe nella pila degli scarti.

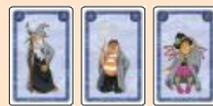
**Nota:** l'incontro tra Incantatori in corso nell'area magica dura fino a che non è indetto un nuovo incontro. Ciò significa che l'incontro potrebbe durare diversi turni (anche se è infrequente).

Quando il giocatore organizza un incontro durante il suo turno, pesca un Oggetto magico. I diversi tipi di incontro generano diversi tipi di incantesimi, e danno in premio Oggetti magici di valore differente: tarocchi, sfere di cristallo, bacchette magiche e il tomo della magia! In pratica, più un incontro è "allargato" a scuole, elementi e aspetti

differenti, più è prestigioso; l'incantesimo risulta più raro e di conseguenza conferisce un Oggetto magico di maggior valore! Tra gli Oggetti magici ci sono anche le **Pietre filosofali**, che non danno punti direttamente ma possono portare più velocemente alla vittoria (vedi Vittoria speciale).

I tipi di incontro possibile, e il relativo mazzetto da cui pescare l'Oggetto magico guadagnato, sono così schematizzati:

*Incontro tra Incantatori dello stesso elemento e della stessa scuola.*



Esempio di Incontro "Alea!"

**"Alea!":** un Oggetto magico dal mazzetto A. Tre Incantatori dello **stesso elemento** e della **stessa scuola**. Se il giocatore gioca un Alea! (qualsiasi), ha diritto a un **turno supplementare**.

*Incontro tra Incantatori dello stesso elemento e diverse scuole.*



Esempio di Incontro "Babau!"

**"Babau!":** un Oggetto magico dal mazzetto B. Tre Incantatori dello **stesso elemento**, di **diverse scuole** e **stesso aspetto**.



Esempio di Incontro "Conto!"

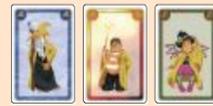
**"Conto!":** un Oggetto magico dal mazzetto C. Tre Incantatori dello **stesso elemento**, di **diverse scuole** e **diverso aspetto**.

*Incontro tra Incantatori di diversi elementi e stessa scuola.*



Esempio di Incontro "Dubio!"

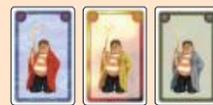
**"Dubio!":** un Oggetto magico dal mazzetto D. Tre Incantatori di **diversi elementi**, della **stessa scuola** e di **stesso aspetto**.



Esempio di Incontro "Extra!"

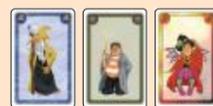
**"Extra!":** un Oggetto magico dal mazzetto E. Tre Incantatori di **diversi elementi**, della **stessa scuola** e di **diverso aspetto**.

*Infine, i due incontri più prestigiosi:*



Esempio di Incontro "Felix!"

**"Felix!":** un Oggetto magico dal mazzetto F. Tre Incantatori di **diversi elementi**, di **diverse scuole** e **stesso aspetto**.



Esempio di Incontro "Genius!"

**"Genius!":** un Oggetto magico dal mazzetto G. Tre Incantatori di **diversi elementi**, di **diverse scuole** e **diverso aspetto**.

Nel raro caso in cui un mazzetto fosse esaurito, il giocatore pesca

un Oggetto magico da un mazzetto adiacente a sua scelta (A o C, se non c'è B, e così via).

Se il giocatore ha organizzato l'incontro da solo, giocando cioè tre carte dalla propria mano (senza riutilizzare una di quelle nelle Torri), prende anche una carta "incontro dalla mano", che vale **1 punto Incantesimo**. Gli Oggetti magici pescati non vanno mostrati agli altri giocatori: essi si scoprono solo alla fine della partita.

- 2.2 Giocare un Trucchetto**

Il giocatore può calare uno dei cinque trucchetti (**Proximal**, **Idem!**, **Exodus!**, **Chaos!**, **Vademecum!**) ed effettuare l'azione corrispondente; il sesto trucchetto, **Periculum!**, causa i suoi effetti appena pescato.

**Proxima!** *Uno degli apprendisti dichiara di voler cooperare all'organizzazione del prossimo incontro.* Il giocatore che gioca questa carta, la mette scoperta sul tavolo davanti a sé. Egli collaborerà così all'organizzazione dell'incontro successivo, guadagnando anche lui un Oggetto magico dalla pila con la stessa lettera (A-G) di chi giocherà l'incontro (ma non la carta "incontro dalla mano"!)

Se a giocare il prossimo incontro dovesse essere lo stesso giocatore che ha calato questa carta, allora guadagnerà per l'incontro due Oggetti magici dallo stesso mazzetto! Questa carta è scartata non appena è calato l'incontro successivo.

**Idem!** *Uno degli apprendisti dichiara di aver contribuito all'organizzazione dell'incontro in corso.* Il giocatore gioca questa carta mettendola direttamente negli scarti, e dichiara di aver partecipato all'organizzazione dell'incontro in corso nell'area magica. Guadagna così anche lui

un Oggetto magico dallo stesso mazzetto (A-G) di chi aveva giocato l'incontro (ma non la carta "incontro dalla mano"!)

Anche il giocatore che ha giocato in precedenza l'incontro in corso può giocare questa carta, guadagnando un'altra volta un Oggetto magico da quel mazzetto.

**Exodus!** *Alcuni Incantatori devono astenersi dagli incontri a causa di altri impegni.* Ogni giocatore, escluso chi ha giocato questa carta, deve scartare un Incantatore a scelta tra quelli che ha in mano, se ne ha.

**Chaos!** *Nella confusione del parco dei divertimenti magici, gli Incantatori si mischiano.* Chi gioca questa carta può pescare una carta a caso dalla mano di un avversario; deve poi dargli in cambio una carta a scelta dalla sua mano (la carta non può essere quella appena pescata!)

**Vademecum!** *L'apprendista chiama all'opera Incantatori da tutto il mondo.* Chi gioca questa carta può pescare a caso una carta da un avversario a scelta, senza dargli niente in cambio.

**Periculum!** *L'incantesimo tentato dalla scopa magica è fallito: bisogna scappare!* Il giocatore che pesca questa carta, o che la scopre nel rimpiazzare le carte che aveva preso dal tavolo (vedi oltre), **deve subito** mostrarla a tutti e scartarla insieme a tutte le sue carte, alle carte da pescare, al tallone e agli scarti

**Abacadabra**  
**Autori:** Domenico Di Giorgio & Roberta Barletta  
**Illustrazioni:** Gianpaolo Derossi  
**Art Director:** Roberta Barletta e Gianpaolo Derossi  
**Editing regole:** Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu



© 2004 daVinci Editrice S.r.l.  
 Via T. Tittoni, 3  
 I-06131 - Perugia - Italy  
 Tutti i diritti riservati.

*Un ringraziamento a Barbara Di Giorgio, Sergio Folcarelli, Daniela Matricardi, Emiliano Sciarra, Paola Lamberti, a Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Daniele Lostia, Devan Maggi, Marcello Mannino, Alessandro Mongelli, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, Beniamino Sidoti, ai loro gruppi di gioco e a tutti gli altri giocatori per i preziosi consigli forniti.*

Per domande, commenti o suggerimenti:  
**www.davincigames.com - info@davincigames.com**