

Abacadamo



7-99 *ans years
alters Jahre*

FR

GB

D

NL

E

I

P

S

DK

NUS



Abacadamo

Contenu • Contents • Inhalt • Inhoud • Contenido • Contenuto
Conteúdo • Indhold • Innehåll • Содержание



X 12



X 30



X 3



X 3



Abracadamo

Regolamento del gioco



Da
8 a 99 anni



Da 2 a 4
giocatori



20 min.

Scopo del gioco:

Il Re dei racconti ha ordinato una storia fantastica per il banchetto della serata. I trovatori partono alla volta della Foresta delle favole alla ricerca dell'ispirazione. Devono trovare gli 8 elementi per comporre la loro storia prima che scenda la notte evitando allo stesso tempo gli orchi che si aggirano nella foresta.

Gli
8 elementi



Contenuto:

1 piano gioco, 30 carte "orco", 4 pedine "trovatore", 2 pedine "orco", 8 gettoni "elementi della storia", 3 gettoni "parolaccia", 3 gettoni "pozione", 12 carte "fonte di ispirazione".

Preparazione del gioco:

Mischiare i gettoni elemento della storia, pozione e parolaccia e disporli a caso sulle postazioni quadrate del piano gioco, con le facce in vista.

Ogni giocatore prende una pedina trovatore e la colloca sulla casella "castello". Ogni pedina orco viene posizionata su una casella "osso".

Le 30 carte orco vengono mischiate e impilate come mazzo a faccia coperta vicino al piano gioco.

NB1: Con 2 giocatori, si ritirano 4 carte
Con 3 giocatori, si ritirano 2 carte

Le carte fonte di ispirazione vengono mischiate e impilate come mazzo a faccia coperta vicino al piano gioco. Si gira la prima carta del mazzo mettendola a faccia scoperta.

Svolgimento del gioco:

Si gioca in senso orario cominciando dal giocatore più giovane.

Al suo turno di gioco, il giocatore effettua più azioni nell'ordine seguente:

1. Pronuncia una parola magica:

Il giocatore deve pronunciare una parola corrispondente a un elemento presente sulla carta fonte di ispirazione girata (oggetto, azione, qualificativo...). Attenzione però, non bisogna che un altro giocatore abbia già pronunciato una parola della stessa famiglia per questa carta.

NB2: un giocatore può decidere di non pronunciare parole magiche. In questo caso, non sposterà la sua pedina.

2. La pedina trovatore viene spostata del numero di caselle corrispondente al numero di sillabe della parola magica.

Esempio: la parola "pirata" comporta 3 sillabe: "pi" - "ra" - "ta";
la parola "bicicletta" comporta 4 sillabe "bi" - "ci" - "clet" - "ta".



2 vocali contigue sono calcolate come 2 sillabe.

Esempio: la parola "diamante" comporta 4 sillabe: "di" - "a" - "man" - "te".

Eccezione: se il giocatore ha una o più carte orco davanti a sé deve togliere dal numero di sillabe della parola magica, il numero di carte orco davanti a sé.

Esempio: se il giocatore ha pronunciato una parola di 5 sillabe ma ha 1 carta orco davanti a sé, avanza di 5 - 1 cioè di 4 caselle).

NB3: i trovatori possono imboccare le grotte segrete del piano gioco per spostarsi più rapidamente. (In questo modo un giocatore può entrare in una grotta e uscire da un'altra). Le caselle di entrata e di uscita vengono calcolate come 1 casella ciascuna.

- Se la casella del percorso su cui si ferma il trovatore contiene un gettone "elemento della storia", "parolaccia" o "pozione", il giocatore può impossessarsene. Tutto quello che viene raccolto viene messo in comune per tutti i giocatori.
- Se la casella su cui si arresta il giocatore è una delle 2 caselle "casa dell'ispirazione", egli può cambiare la carta "fonte di ispirazione" posta a lato del piano gioco: la fa scivolare sotto il mazzo e gira la carta in alto.



3. Estrae una carta orco e sposta un orco:



Il giocatore estrae una carta orco che indica un orco e il colore del cammino che questo dovrà imboccare. Il giocatore sposta la pedina orco all'inizio del cammino del colore corrispondente.

(NB4: gli orchi sono all'oscuro delle grotte segrete e non possono imboccarle.)
Qui l'orco **blu** si sposta all'inizio del **cammino giallo**. Poi la carta viene scartata.

Incontro con un orco

- Se durante uno spostamento un orco e un trovatore si incontrano (si incrociano, si superano o si fermano sulla stessa casella):
- Se i giocatori possiedono un gettone "parolaccia", il trovatore crea un diversivo gettandolo in pasto all'orco. La carta viene scartata e l'incontro con l'orco non ha conseguenze.
- Se i giocatori non possiedono gettoni "parolaccia", l'orco attacca il trovatore e quest'ultimo viene indebolito.
- I giocatori possiedono un gettone "pozione": il giocatore può utilizzarlo per curarsi. Il gettone viene scartato e l'incontro non ha conseguenze.
- I giocatori non possiedono un gettone "pozione". Il trovatore conserva davanti a sé la carta orco indicando che è stato indebolito.
- Al turno successivo, potrà curarsi utilizzando un gettone pozione ottenuto e rimetterà in gioco la carta orco davanti a sé.



NB5 : un gettone "pozione" cura un'unica ferita d'orco.

Fine della partita:

Quando **tutti i trovatori** sono tornati al castello con **tutti gli elementi** della loro storia, possono creare il loro racconto e vincono la partita.

Invece, se il mazzo delle carte orco viene esaurito prima che tutti i giocatori siano rientrati al castello, la partita è persa.

Un gioco di Agnès Largeaud