

Абра  
Казам!



Правила игры

Приветствую вас, юные Волшебники!  
Настал день вашего экзамена. Надеюсь,  
вы прилежно занимались! Сегодня вы  
будете создавать и отгадывать самые  
сложные заклинания. Кто окажется  
лучшим учеником?

Вам понадобятся волшебные палочки  
и удача, ведь заклинания могут иметь  
неприятные последствия!

## Цель игры

«Абраказам!» – игра для 3–8 участников. Две ко-  
лоды карточек (больших и маленьких) изображают  
различные заклинания. Цель игры – загадать и отгадать  
как можно больше заклинаний.

**Состав игры:** деревянная волшебная палочка, 48 малень-  
ких карточек, 48 больших карточек (с описанием дей-  
ствия заклинания на обратной стороне), 8 карточек  
с книгами заклинаний разных цветов, правила игры.

## Подготовка к игре

1 Раздайте игрокам по одной  
карточке с книгой заклинаний –  
каждый волшебник будет складывать  
на неё свои успешные заклинания.



2 Разделите все маленькие и большие карточки  
заклинаний по цветам (синие, зелёные, фиолетовые,  
красные).



Выберите карточки двух цветов, которые будут  
участвовать в игре. Остальные карточки уберите  
обратно в коробку.

Для начинающих волшебников мы рекомендуем выб-  
рать синие и зелёные карточки с заклинаниями.  
Заклинания красного цвета по силам только опытным  
волшебникам.

3 Перемешайте большие карточки  
и разложите их на столе заклинаниями вверх,  
как показано на рисунке.



**4** Перемешайте маленькие карточки и положите их стопкой лицом вниз в середине игрового поля.



## Ход игры

Начинает игру тот, кто последним читал книгу о волшебниках. Он становится Волшебником, берёт палочку и встает лицом к другим игрокам – как показано на рисунке на предыдущей странице.

**1** Волшебник тянет маленькую карточку из стопки и тайне от других игроков смотрит название заклинания и его символ.



**2** Волшебник произносит «Абраказам!» и изображает волшебной палочкой в воздухе символ заклинания, чтобы другие игроки могли отгадать его. Волшебник может повторить жест несколько раз, пока один из игроков не выскажет предположение.



Для упрощения игры Волшебник может назвать цвет карточки.



**3** Остальные игроки должны как можно быстрее найти соответствующее заклинание среди больших карточек на столе.

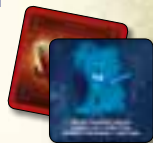
Когда игроку кажется, что он узнал заклинание, он указывает на это заклинание пальцем и громко произносит название. Волшебник подтверждает правильность догадки или опровергает её.

**Важно!** Отгадывающий может назвать только одно заклинание (два – при игре втроем). Если несколько игроков одновременно показывают на одно и тоже заклинание, побеждает тот, чей палец ближе к центру названной карточки.

**• ЕСЛИ ЗАКЛИНАНИЕ ОТГАДАНО ПРАВИЛЬНО, Волшебник получает маленькую карточку с заклинанием,** которую кладёт на свою книгу заклинаний. Затем он возвращается на своё место за столом.

**Игрок, отгадавший заклинание, получает большую карточку и становится новым Волшебником.** Он вслух зачитывает заклятие, написанное на обороте выигранной карточки, и кладёт её на свою книгу заклинаний.

**Начинается новый раунд.** Волшебник занимает своё место напротив других игроков, он будет показывать новое заклинание, учитывая действие заклятия.

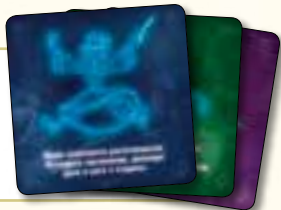


• **ЕСЛИ ЗАКЛИНАНИЕ НЕ ОТГАДАНО**, маленькая карточка убирается под низ стопки. Волшебник возвращается на своё место за столом, и случайным образом выбирается новый Волшебник. Он **начинает новый раунд**, никакое заклятие на него не действует.

## А Заклятия

Каждая правильно отгаданная большая карточка на обратной стороне описывает действие заклинания – заклятие, которое достигнет нового Волшебника.

**Заклятия с мгновенным эффектом (синие, зелёные и фиолетовые).**  
Они применяются сразу и действуют один раунд.



**Заклятия с продолжительным эффектом (красные).**

Заклятие действует на игрока до тех пор, пока он не отгадает следующую карточку. Если игрок под заклятием не выполняет указаний, он теряет маленькую карточку из своей книги заклинаний – она убирается под низ стопки. Действие заклятия немедленно заканчивается.



## А Конец игры

Игра заканчивается, когда на столе останутся только 10 больших карточек.

**Выигрывает тот, кто собрал наибольшее количество карточек (и маленьких, и больших) на своей книге заклинаний в сумме. Он объявляется лучшим учеником волшебной школы.**

В случае ничьей, претенденты на победу сравнивают количество выигранных больших карточек. Побеждает игрок с наибольшим их количеством.



Еще больше игр на сайте [evrikus.ru](http://evrikus.ru)\*



**Автор:** Антонен Бокара  
**Художники:** Жюль Дюбост  
**Изготовитель:** ШАНХАЙ ВАТЧ ГЕЙМС КО. ЛТД  
Адрес: Лэйн 2, № 358, Баоюан 5 рoud, Шанхай, 201812, Китай  
**Изготовлено в Китае**

Произведено на европейском оборудовании под тщательным контролем специалистов

**Поставщик:** «БЛЭКРОК ГЕЙМС»  
Адрес: 10, Руе Дес Палес 63540 Романья, Франция

**Импортер:** ООО «Оптима»  
Адрес: 111024, Россия, г. Москва, улица 5-я Кабельная, д. 3, корпус 1, этаж 2, кабинет 38

Присылайте свои отзывы и пожелания на наш адрес: [games@evrikus.ru](mailto:games@evrikus.ru)  
Copyright ©2017 «Buzzy Games». ©2017 «Origames»  
All rights reserved / Все права защищены

\*ЗАО «Планета увлечений», 105554, г. Москва, улица 11-я Парковая, д. 9/35. ОГРН: 1077761771537



**ВНИМАНИЕ!**  
Игра содержит мелкие детали и не предназначена для детей младше 3-х лет



Товар соответствует требованиям ТР ТС «О безопасности игрушек»

