

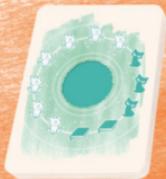
Abra Chadabra



2 à 5 sorcières
15 minutes
à partir de 7 ans

FESTIVAL 
ALCHIMIE
DU JEU
TOULOUSE

Matériel



12 cartes
Magie verte



12 cartes
Magie jaune



12 cartes
Magie rouge



12 cartes
Magie bleue

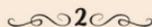


5 cartes
Diplôme



1 carte
Plume magique

*Munissez-vous également
de quoi compter les points !*



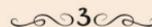
Chères apprenties sorcières, bienvenue à **Abra Chadabra**, l'école de sorcellerie la plus réputée de la région.

Pour valider vos diplômes et devenir la meilleure élève de l'école, vous allez devoir démontrer votre maîtrise du sort magique le plus élémentaire qui soit : **l'invocation de lapins !**

But du jeu

Le jeu se déroule en une **succession d'examens** où vous obtiendrez à chaque fois une note. Ces notes sont vos points !

Le but du jeu est d'avoir le **plus de points** à la fin de la partie.

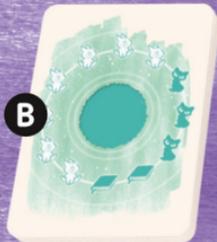


Préparation



Avant chaque examen, il faut mettre en place tout le matériel au centre de la table.

A Posez les **cartes Diplômes** dans l'ordre croissant. Sur leur face claire pour la première manche, puis sur leur face sombre à la seconde manche et ainsi de suite jusqu'à la fin de partie.



Magie verte,
la plus facile



Magie jaune,
l'intermédiaire



Magie rouge,
la difficile

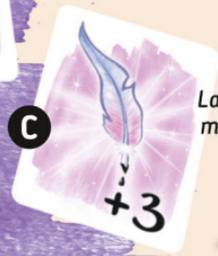


Magie bleue,
la chaotique

B Mélangez bien les **cartes Magie** par catégorie, puis disposez-les face cachée pour former les quatre pioches.

C Posez également la **Plume magique**.

D Déterminez l'ordre de jeu : la dernière personne à avoir fait un tour de magie commence, puis **jouez à tour de rôle dans le sens horaire**. La sorcière avec le plus haut score commence aux manches suivantes !



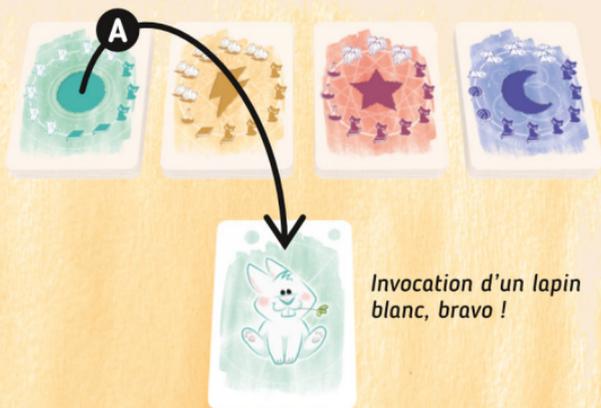
La plume magique



Tour de jeu

Pendant l'examen, piochez chacune votre tour une et une seule carte !

- A Piocher une carte Magie** - obligatoire
Choisissez une des 4 pioches, prenez la première carte et posez-la face visible devant vous.



Note importante : les dos des pioches vous indiquent la répartition des cartes !



- B Valider un Diplôme** - optionnel
Après avoir pioché, si vous avez le nombre exact de Lapins devant vous correspondant à un des Diplômes disponibles, vous pouvez le prendre.



Attention, cela met fin à votre examen, vous ne pourrez plus piocher d'autres cartes à cette manche.

Animaux & objets

Pendant votre examen, vous allez faire apparaître différents animaux et objets !

Le lapin blanc

Faire apparaître des lapins c'est le but de l'examen. Mais, si votre nombre de lapins dépasse le plus haut Diplôme encore disponible, c'est l'élimination directe et vous marquez 0 point !



Le chat noir

Si mignon, mais attention à en garder la maîtrise. Chaque chat apporte **1 point bonus**. Cependant, si vous piochez **trois chats noirs, c'est**

l'élimination directe : vous obtenez alors la note de 0 pour cette manche !

La pelote de laine

Quelle chance ! La pelote vous permet d'**occuper un chat**, vous pouvez donc en avoir un de plus !



La potion de vision

La potion de vision se boit juste avant de piocher votre carte Magie :

Regardez secrètement deux cartes du dessus des paquets de votre choix.

Gardez-en une et remettez l'autre à sa place d'origine. Écartez ensuite la potion consommée de la table.



Boire une potion est tout un art, qui fera le plus beau bruit d'ingurgitation ?



Le grimoire

Quand vous faites apparaître un grimoire,

vous pouvez prendre la **plume magique** !

Si vous oubliez de réclamer la plume au tour où vous piochez le grimoire, tant pis pour vous, il fallait se concentrer.

La plume magique

La plume magique donne **3 points bonus** pour la personne qui l'a en sa possession à la fin de l'examen. Attention, n'importe qui d'autre peut la récupérer à son tour tant que l'examen n'est pas terminé.



Les points

Dès que tout le monde a un **Diplôme** ou est **éliminé**, c'est la fin de l'examen et on compte alors les points de la manche !



Obtention d'un Diplôme

Votre Diplôme représente **vos points**. Ajoutez-y les **points bonus** des Chats noirs et, si vous l'avez, de la Plume magique.

Échec de l'examen

Si vous faites apparaître **trois chats noirs** ou trop de lapins, c'est le zéro pointé. Aucun bonus ne s'applique, vous ne marquez **aucun point**.



Une fois les points comptés, préparez un nouvel examen (*voir page 4*) et retournez les Diplômes sur leur autre face.

Fin de la partie

Dès qu'une apprentie sorcière totalise **22 points** ou plus en additionnant les points de tous les examens, c'est la fin de la partie !

La personne avec le **plus grand total de points l'emporte !** En cas d'égalité, la victoire est partagée.

Amaya	Hermione	Mélusine
0	6	8
14	10	5
11	6	0
25	22	13

Mot du festival



L'association **Alchimie du Jeu** s'évertue avec l'aide de ses **500 bénévoles** à organiser, le temps d'un week-end, un festival pour ravir les amoureux du jeu et les novices curieux de découvrir cet univers magique.

L'an dernier, l'idée féérique d'éditer un **jeu 100 % toulousain** nous est venue. C'est ainsi que **DÉDALE** a vu le jour et vous êtes nombreux et nombreuses à l'avoir plébiscité.

Devant ce succès et le plaisir que nous avons eu à travers cette aventure incroyable, nous avons décidé de reprendre quelques ingrédients pour concocter une **nouvelle potion ludique**.

Grâce à l'achat de ce jeu vous soutenez un **festival entièrement bénévole et gratuit** ainsi que les acteurs ludiques locaux tout en vous offrant de beaux moments de jeu entre amis ou en famille.



Nous tenons à remercier tous les acteurs ludiques qui ont permis à la magie d'opérer afin de faire naître *Abra Chadabra* : le **MALT**, l'auteur *Guillaume Labrousse*, *Jérémy Partinico* pour ses développements, l'éditeur *Subverti* (en la personne de *Yoann Brogol*), l'illustratrice *Marion Pradet* et bien sûr vous **notre public adoré**. ♥

**Le Comité d'organisation
du Festival Alchimie du Jeu**



Crédits

Auteur · *Guillaume Labrousse*
Illustratrice · *Marion Pradet*
Développeur · *Jérémy Partinico*
Éditeur · *Yoann Brogol*
Maison d'édition · *Subverti*



Subverti

Partenaire de tous les festivals !



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr