

ABC-Zauberduell

Spielidee: Dr. habil. Gerhard Friedrich & Viola de Galcóczy
Illustration: Claus Stephan

Im dunklen Zauberwald stehen sich Hexe Ux und Zauberer Pim in einem spannenden Wettstreit gegenüber: Welcher der beiden Magier kennt das mächtigste Zauberwort? Nur mit einer wimmigen Zauberwortkarte, einer Buchstabenkarte und Spaß am Wörtersuchen kann es gefunden werden. Wer gewinnt das ABC-Zauberduell, Hexe Ux oder Zauberer Pim?

Spielinhalt

1 Hexe Ux (rot), 1 Zauberer Pim (blau), 10 Zauberwortkarten, 26 Buchstabenkarten, 3 Blankokarten zum Beschriften, 4 Wegkarten, 1 Zielkarte, 1 Spielanleitung

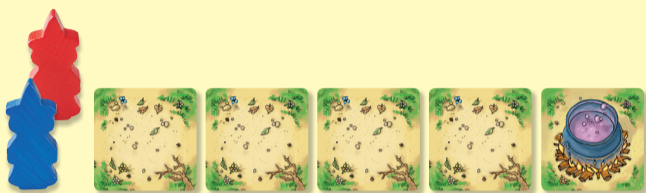
Spielidee

Einer der Spieler ist Hexe Ux, der andere ist Zauberer Pim. Um in diesem kniffligen ABC-Duell zu siegen, müsst ihr schnell ein Zauberwort finden. Dafür deckt ihr eine Buchstabenkarte und eine Zauberwortkarte auf. Sucht jetzt gleichzeitig auf dem Wimmelbild der Zauberwortkarte einen Begriff, der mit dem aufgedeckten Buchstaben beginnt.

Wer ihn zuerst findet und laut ruft, gewinnt diese Runde im Zauberduell. Er rückt seine Figur auf die nächste Wegkarte. Wer die Zielkarte mit dem magischen Kessel als Erster erreicht, hat das Zauberduell gewonnen!

Spielvorbereitung

Legt in der Tischmitte aus vier Wegkarten und der Zielkarte mit dem Zauberessel eine Laufstrecke aus. Stellt Hexe Ux und Zauberer Pim vor die erste Wegkarte. Mischt die Zauberwortkarten und legt sie in einem Stapel verdeckt bereit. Mischt auch die 26 Buchstabenkarten und legt sie in einem zweiten Stapel verdeckt daneben. Die drei Blankokarten werden zunächst nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.



Tipps

- Um das Spiel zu vereinfachen, könnt ihr schwere Buchstaben wie C, Q, X, Y vor Spielbeginn aussortieren.
- Etwas schwieriger wird das Spiel, wenn ihr die 3 Blankokarten einmalig mit zusätzlichen Lauten beschriftet, z.B. Ä, Ö, Ü ... Nehmt die drei beschrifteten Karten zusätzlich zu den 26 Buchstabenkarten ins Spiel.

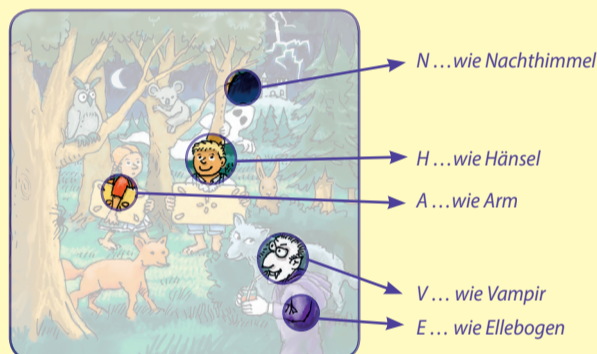
Spielablauf

Der Spieler, dem zuletzt eine Hexe oder ein Zauberer begegnet ist, beginnt.

Decke die oberste Zauberwortkarte auf und lege sie gut sichtbar in die Tischmitte. Nimm dann die oberste Karte vom Buchstabenstapel und lege sie aufgedeckt und gut sichtbar neben die Zauberwortkarte. Sucht gleichzeitig auf der Zauberwortkarte nach einem Begriff, der mit dem aufgedeckten Buchstaben beginnt.

Beispiel

Auf dieser Zauberwortkarte würdet ihr finden:



Wichtig

Es ist nicht erlaubt, den Figuren Vor- oder Nachnamen zu geben. Einzige Ausnahme bilden Märchen- und Fabelfiguren wie z.B. Hänsel, Gretel, Graf Dracula, Zorro ...

Einer von euch hat als Erster einen passenden Begriff gefunden?

- Ja! Toll, dieser Spieler ruft ihn schnell aus. Er hat diese Runde gewonnen und darf seine Figur auf die nächste Wegkarte vorrücken.
- Nein! Schade. Kein Spieler hat diese Runde gewonnen, daher darf leider keine Figur vorrücken.

Nach der Runde wird die Zauberwortkarte wieder verdeckt unter den Zauberwortkartenstapel geschoben. Die Buchstabenkarte kommt aus dem Spiel. Nun ist der andere Spieler an der Reihe und deckt jeweils eine neue Karte auf.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn eine der beiden Figuren die Zielkarte mit dem Zauberessel erreicht. Der Spieler, dem diese Figur gehört, ist der schnellste Wortmagier aller Zeiten und hat das Duell gewonnen!

Tipps

- Um etwas mehr Suchmöglichkeiten zu haben, könnt ihr statt einer Zauberwortkarte auch zwei pro Runde aufdecken. Ihr sucht dann auf beiden gleichzeitig nach einem zur Buchstabenkarte passenden Begriff. Ist eine Runde zu Ende, werden beide Zauberwortkarten unter den Stapel geschoben. Nach fünf Runden werden die Zauberwortkarten neu gemischt und gestapelt.
- Um das Zauberduell noch magischer zu machen, könnt ihr statt des Zauberworts auch Zaubersprüche rufen. Hexe Ux ruft: „Abrakadabra und simsalabim, ein (setz hier den Begriff ein, z.B. Vampir) sei der Zauberer Pim!“ Zauberer Pim ruft: „Abrakadabra, dreimal schwarzer Fuchs – ein (hier den passenden Begriff einsetzen, z.B. Hänsel) sei die Hexe Ux!“

Kooperative Spielvariante

Gemeinsam gegen Zauberer Pim!

Bis auf folgende Änderungen wird nach den Regeln des Grundspiels gespielt:

- Alle Spieler sind gemeinsam die Hexe Ux und versuchen den Zauberer Pim zu besiegen.
- Der Spieler, der an der Reihe ist, deckt eine Zauberwort- und eine Buchstabenkarte auf und sucht allein.
- Findet er ein passendes Zauberwort, darf Hexe Ux auf die nächste Wegkarte vorrücken. Findet er kein passendes Zauberwort, rückt Zauberer Pim auf die nächste Wegkarte vor.
- Das Spiel endet, wenn eine der beiden Figuren die Zielkarte erreicht und damit das Zauberduell gewinnt.

Tipps

- Um größere Chancen gegen den Zauberer Pim zu haben, könnt ihr euch gegenseitig helfen.
- Du kannst diese Variante auch allein spielen: Du bist Hexe Ux. Findest du ein Wort, darf Hexe Ux vorrücken. Findest du keines, rückt Zauberer Pim vor.

Magic ABC Duel

Authors: Dr. habil. Gerhard Friedrich & Viola de Galcóczy
Illustrations: Claus Stephan

In the dark magical woods an exciting competition is taking place; witch Allegra and magician Smocus are seeking the most powerful magic word. Which one of the two word acrobats has the better eyesight and is the quickest to spot, amidst the jumble of pictures of the magic word cards, the terms that correspond to the given letter, thus winning the magical word duel?

Contents

1 witch Allegra (red), 1 magician Smocus (blue), 10 magic word cards, 26 letter cards, 3 blank cards to write on 4 path cards, 1 target card, set of game instructions

Game Idea

One of the players is witch Allegra and the other is magician Smocus. In order to win this tricky ABC Duel you have to find a magic word as quickly as possible. To do so, you turn over a letter card and a magic word card. Now both players simultaneously search on the busy picture of the magic word card for a term that starts with the letter of the letter card.

Whoever finds a term first and shouts it out wins this round of the magic duel. Then he moves his figure on to the next path card. The player who reaches the magic cauldron first wins the magic duel!

Preparation of the Game

In the center of the table, arrange the four path cards and the target card showing the cauldron. Place the witch Allegra and magician Smocus in front of the first path card. Shuffle the magic word cards and place them in a pile face down. Then shuffle the 26 letter cards and place them in a pile face down, next to the other pile. The three blank cards are not needed at this point and are kept in the box.



Hint

- In order to make the game easier, before starting to play sort out the more difficult letters such as Z, J, Q, X and K.
- You can write your favorite letters or the most difficult ones you can think of on the three blank cards to make the game more difficult.

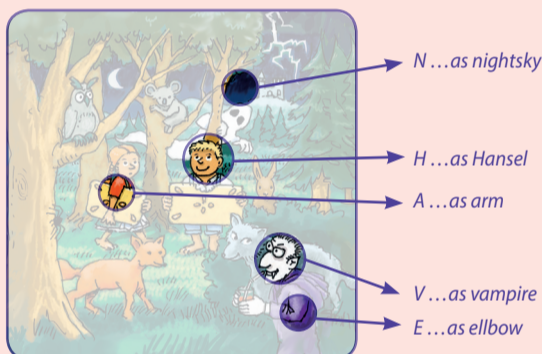
How to Play

The player who has most recently seen a witch or a magician starts the game.

Take the card from the top of the pile of magic word cards and place it in the center of the table so that the other player can see it clearly. Then take the top card from the pile of letter cards and place it face-up next to the magic word card. Now you both search on the magic word card for a term starting with the letter that is face-up.

Example

On this magic word card you could find for example:



Important:

It is not allowed to give names or surnames to the figures unless they are figures of fairy tales or fables such as Hansel, Gretel, Count Dracula, Zorro ...

Has one of you been the first to find a suitable term?

- Yes! Great! This player quickly shouts it out loud. He has won this round and can move his figure on to the next path card.
- No! Pity! Nobody wins the round, so nobody can move his figure.

Once the round is finished the magic word card is returned face down to the bottom of the pile of the magic word cards. The letter card is taken out of the game. Now it's the turn of the other player to turn over a card from both piles.

End of the Game

The game ends as soon as one of the figures has reached the target card showing the magic cauldron. The player of this figure is the quickest word acrobat of all times and wins the duel!

Hints

- In order to increase your searching possibilities you can turn over two magic word cards per round and search on both cards for a suitable term. After five rounds the magic word cards are shuffled again and put in a pile.
- In order to make the magic duel even more magical you can shout magic spells instead of magic words. The witch Allegra shouts: "Hocus Pocus a ... is the magician Smocus." (Fill the gap ... with the word you found.) The magician Smocus shouts: "Abrakadabra, a ... is the witch Allegra." (Fill in the gap ... with the word you have found.)

Co-operative Variation

Together against magician Smocus!

This variation is played according to the rules of the basic game except for the following changes:

- The players are all witch Allegra and try to beat magician Smocus.
- The players take their turns. The player whose turn it is turns over a magic word card and a letter card and searches on his own.
- If he finds a suitable magic word, witch Allegra may move on to the next path card.
- If he does not find a suitable word, magician Smocus moves on to the next path card.
- The game ends as soon as one of the figures reaches the target card thus winning the magical duel.

Hints

- In order to have more of a chance against magician Smocus you can help each other.
- This variation can also be played by one player. He then is witch Allegra and if he finds a word, witch Allegra moves forward. If he doesn't find one, magician Smocus moves on.

Mots magiques

Idée : Dr. habil. Gerhard Friedrich & Viola de Galcóczy
Illustration : Claus Stephan

Au fin fond de la forêt magique, la sorcière Susie et le magicien Pim sont en train de se livrer à une captivante compétition pour trouver le mot magique le plus impressionnant. Lequel des deux magiciens des mots sera le plus attentif et, dans la foule d'illustrations représentées sur les cartes de mots magiques, trouvera le plus vite des mots qui correspondent à une certaine lettre et remportera ainsi le duel des lettres ?

Contenu du jeu

1 sorcière Susie (rouge), 1 magicien Pim (bleu), 10 cartes de mots magiques, 26 cartes de lettres de l'alphabet, 3 cartes vierges à remplir, 4 cartes de circuit, 1 carte d'arrivée (= chaudron magique), 1 règle du jeu

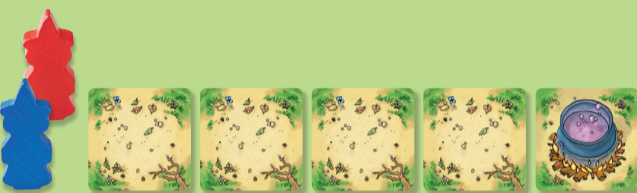
Idée

Un des joueurs est la sorcière Susie et l'autre le magicien Pim. Pour remporter ce duel, vous devez trouver le plus vite possible un mot magique. Pour cela, vous retournez une carte de lettre et une carte de mots magiques. Les joueurs cherchent alors ensemble et en même temps sur l'illustration de la carte de mots un mot commençant par la lettre indiquée par la carte de lettre.

Celui qui trouve un mot en premier le dit tout fort et gagne ce tour. Il avance son pion d'une carte du circuit. Celui qui arrive en premier sur la carte d'arrivée avec le chaudron magique gagne ce duel !

Préparatifs

Posez au milieu de la table un circuit composé des quatre cartes de circuit et de la carte d'arrivée. Posez la sorcière et le magicien devant la première carte du circuit. Mélangez les cartes de mots magiques et posez-les en une pile, faces cachées. Mélangez également les 26 cartes de lettre et posez-les à côté en une deuxième pile, faces cachées. Les trois cartes vierges ne sont pas utilisées et restent dans la boîte.



Astuces

- Pour faciliter le jeu, vous pouvez retirer les lettres difficiles comme J, Q, X, Y avant de commencer la partie.
- Pour que le jeu soit encore plus intéressant, vous pouvez aussi inscrire les lettres œ, é, è, ê sur les cartes vierges.

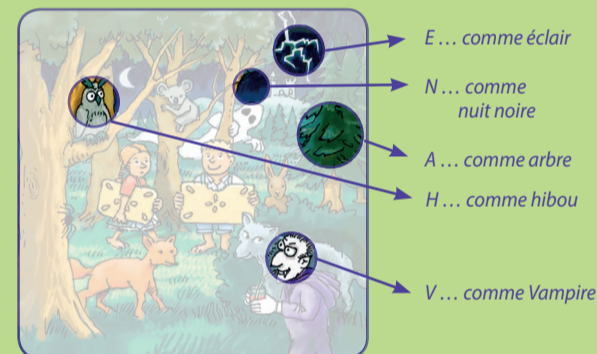
Déroulement de la partie

Le joueur qui a rencontré une sorcière ou un magicien en dernier commence.

Retourne la carte de mots du haut de la pile et pose-la au milieu de la table de manière bien visible. Ensuite, prends la carte de lettre du haut de la pile et pose-la à côté de l'autre carte, de manière bien visible. Cherchez tous les deux en même temps sur la carte de mots magiques un mot commençant par la lettre indiquée sur la carte de lettre retournée.

Exemple

Sur cette carte de mots magiques, vous avez par exemple :



N. B.

On n'a pas le droit de donner des noms ou prénoms aux personnages. La seule exception sont les personnages de contes ou de fable, comme Hänsel, Gretel, Dracula, Zorro ...

L'un de vous a trouvé en premier un mot qui convient ?

- Oui ! Super, ce joueur le dit tout fort. Il gagne ce tour et avance son pion d'une carte du circuit.
- Non ! Dommage. Personne ne gagne ce tour et aucun pion n'est avancé.

Une fois le tour fini, la carte de mots magiques est de nouveau retournée et glissée sous la pile. La carte de lettre est retirée du jeu. C'est alors au tour du joueur suivant de retourner une carte.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque l'un des deux pions arrive sur la carte d'arrivée. Le joueur qui possède ce pion est le plus rapide magicien des mots de tous les temps et gagne le duel !

Astuces

- Afin d'avoir plus de possibilités de trouver des mots, vous pouvez aussi retourner deux cartes de mots magiques par tour et chercher sur les deux cartes un mot qui convient. Au bout de cinq tours, les cartes de mots magiques sont de nouveau mélangées et empilées.
- Pour rendre le duel encore plus magique, vous pouvez dire aussi des formules magiques à la place des mots. La sorcière Susie dit par ex. : « Abrakadabra, queue de renard et pattes d'araignées, que le magicien Pim soit un ... ! » (Remplace ... par un mot correspondant.) Le magicien Pim dit : « Abrakadabra, queue de renard et pattes d'araignées, que la sorcière Susie soit un ... ! » (Remplace ... par un mot correspondant.)

Variante coopérative

Tous ensemble contre le magicien Pim !

On joue comme dans le jeu précédent, sauf les différences suivantes :

- Tous les joueurs sont ensemble la sorcière Susie et essayent de vaincre le magicien Pim.
- Les joueurs jouent à tour de rôle. Le joueur dont c'est le tour retourne une carte de mots magiques et une carte de lettre et cherche tout seul.
- S'il trouve un mot magique qui convient, la sorcière Susie a le droit d'avancer sur la carte de circuit suivante. S'il ne trouve pas de mot qui convient, le magicien Pim avance d'une carte du circuit.
- La partie se termine lorsque l'un des deux pions arrive sur la carte d'arrivée et gagne ainsi le duel.

Astuces

- Pour avoir plus de chances en jouant contre le magicien Pim, vous pouvez vous aider entre vous.
- Tu peux aussi jouer cette variante tout seul : tu es la sorcière Susie. Si tu trouves un mot, la sorcière a le droit d'avancer. Si tu n'en trouves pas, c'est Pim qui avance.



ABC-toverduel

Spelidee: Dr. habil. Gerhard Friedrich & Viola de Galcóczy
Illustraties: Claus Stephan

In het donkere toverbos staan Oex de heks en tovenaar Pim tegenover elkaar voor een spannende wedstrijd om het krachtigste toverwoord. Wie van de twee woordtovenaars heeft het meeste inzicht? Wie kan het snelst tussen alle verschillende afbeeldingen op de toverwoordkaarten begrip-pen vinden die bij een bepaalde letter horen en zo het ABC-duel winnen?

Spelinhoud

1 heks Oex (rood), 1 tovenaar Pim (blauw), 10 toverwoordkaarten
26 letterkaarten, 3 blanco kaarten om zelf te beschrijven,
4 wegkaarten, 1 finishkaart, spelregels

Spelidee

De ene speler is heks Oex, de andere tovenaar Pim. Om dit lastige ABC-duel te winnen, moeten jullie zo snel mogelijk een toverwoord zien te vinden. Hiervoor wordt een letterkaart en een toverwoordkaart omgedraaid. Vervolgens zoeken alle spelers tegelijk op de toverwoordkaart tussen alle verschillende afbeeldingen naar een begrip dat met de omgedraaide letter begint.

Wie het eerst een begrip vindt en dit hardop roept, wint deze ronde van het toverduel. Hij verzet zijn figuur naar de volgende wegkaart. Wie de finishkaart met de toverketel als eerste bereikt, heeft het toverduel gewonnen!

Spelvoorbereiding

Maak een parcours met de vier wegkaarten en de finishkaart met de toverketel. Zet heks Oex en tovenaar Pim vóór de eerste wegkaart. Schud de toverwoordkaarten en leg ze klaar op een verdeckte stapel. Schud ook de 26 letterkaarten en leg ze verdeckt ernaast op een tweede stapel. De drie blanco kaarten worden aanvankelijk niet gebruikt en blijven in de doos.



Tips

- Om het spel wat eenvoudiger te maken, kunnen moeilijke letters zoals de Q, X en Y uit het spel worden verwijderd.

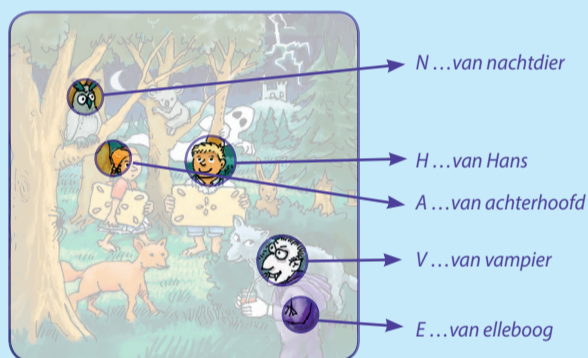
- Om het spel wat afwisselender te maken, kunnen de blanco kaarten met IJ of evt. andere tweeklanken als OE of AU worden beschreven.

Spelverloop

De speler die als laatste een heks of tovenaar is tegengekomen, begint. Draai de bovenste toverwoordkaart om en leg hem goed zichtbaar midden op tafel. Pak vervolgens bovenste kaart van de letterstapel en leg hem omgedraaid en goed zichtbaar naast de toverwoordkaart. Nu wordt tegelijk naar een begrip van de toverwoordkaart gezocht dat met de omgedraaide letter begint.

Voorbeeld

Op deze toverwoordkaart zijn bijvoorbeeld de volgende begrippen te vinden:



Belangrijk

Het is niet toegestaan de figuren een voor- of achternaam te geven. De enige uitzondering zijn de afgebeelde sprookjes- en fantasiefiguren zoals Hans en Grietje, graaf Dracula, Reintje ...

Heeft een van jullie als eerste een bijpassend begrip gevonden?

- Ja! Geweldig, deze speler roept snel het woord hardop. Hij heeft deze ronde gewonnen en mag zijn figuur op de volgende wegkaart zetten.
- Nee! Helaas. Deze ronde wordt door niemand gewonnen en dus mag ook niemand zijn figuur verzetten.

Nadat de ronde is afgelopen, wordt de toverwoordkaart opnieuw verdeckt onderop de stapel toverwoordkaarten gelegd. De letterkaart wordt uit het spel genomen. Nu is de andere speler aan de beurt en draait hij/zij van elke stapel een nieuwe kaart om.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als een van de twee figuren de finishkaart met de toverketel bereikt. De speler wiens figuur als eerste de finish bereikt, is de snelste woordtovenaar aller tijden en heeft het duel gewonnen!

Tips

- Om wat meer zoekmogelijkheden te hebben, kunnen per ronde ook twee toverwoordkaarten in plaats van één kaart worden omgedraaid om op beide kaarten tegelijk naar een bijpassend begrip te zoeken. Na vijf rondes worden de toverwoordkaarten opnieuw geschud en op een stapel gelegd.

- Om het duel nog toeverender te maken, kan in plaats van het toverwoord ook een toverspreuk worden geroepen. De heks Oex roept: "Abracadabra en simsalabim, een ... is tovenaar Pim!" (vul bij ... het woord in dat je hebt gevonden). Toveraar Pim roept: "Abracadabra, driedubbel zwarte poes, een ... is heks Oex!" (voor ... het gevonden woord invullen).

Coöperatieve spelvariant

Met z'n allen tegen tovenaar Pim!

Afgezien van de volgende veranderingen wordt volgens de regels van het basisspel gespeeld:

- Alle spelers zijn gezamenlijk de heks Oex en proberen van tovenaar Pim te winnen.
- De spelers wisselen elkaar af. De speler die aan de beurt is, draait een toverwoord- en een letterkaart om en gaat in z'n eentje op zoek naar een begrip.
- Als hij een bijpassend toverwoord vindt, mag heks Oex op de volgen de wegkaart worden gezet. Als hij geen bijpassend toverwoord vindt, gaat tovenaar Pim naar de volgende wegkaart.
- Het spel is afgelopen als een van de twee figuren de finishkaart bereikt en zo het toverduel wint.

Tips

- Om meer kans tegen tovenaar Pim te hebben, kunnen jullie elkaar ook onderling helpen.
- Je kunt deze variant ook in je eentje spelen: je bent heks Oex. Als je een woord vindt, mag heks Oex een veld vooruit. Als je niets vindt, gaat tovenaar Pim een veld vooruit.



Duelo mágico del abecedario

Autores: Dr. habil. Gerhard Friedrich & Viola de Galcóczy
Ilustraciones: Claus Stephan

En el oscuro bosque de la magia se enfrentan la bruja Pituja y el mago Yago en una emocionante competición por la búsqueda de la palabra mágica más poderosa. ¿Cuál de los dos magos de las palabras tendrá la vista más espabilada y, dentro del enjambre de imágenes que hay en las cartas de las palabras mágicas, encontrará lo más rápidamente posible aquellas palabras que encajan con una determinada letra, para convertir-se así en el ganador de este duelo del abecedario?

Contenido del juego

1 bruja Pituja (rojo), 1 mago Yago (azul), 10 cartas de palabras mágicas, 26 cartas de letras, 3 cartas en blanco para rotular, 4 cartas de recorrido, 1 carta de meta, instrucciones del juego

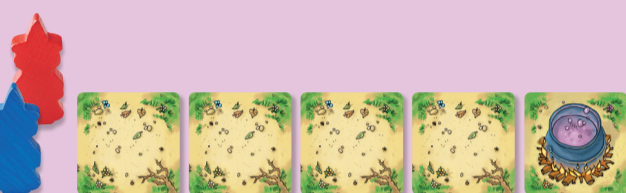
El juego

Uno de los dos jugadores es la bruja Pituja, el otro, el mago Yago. Para vencer en este complicado duelo del abecedario, tenéis que encontrar una palabra mágica lo más rápidamente posible. Dad la vuelta a una carta de letras y a una carta de palabras mágicas.

Entonces, todos los jugadores, al mismo tiempo, buscaréis en el enjambre de imágenes de la carta de palabras mágicas un objeto que comience con la letra de la carta girada. Gana esa ronda del duelo de magos el primero que encuentre un objeto y lo exprese en voz alta, y adelantará a su figura hasta la siguiente carta de recorrido. ¡Gana el duelo de magos el primero que alcance la carta de meta en la que está dibujado el caldero mágico!

Preparativos

Montad un trayecto en el centro de la mesa compuesto por cuatro cartas de camino y la carta de meta. Colocad a la bruja Pituja y al mago Yago ante la primera carta del recorrido. Barajad las cartas de palabras mágicas y ponedlas boca abajo formando un mazo. Barajad también las 26 cartas de letras y ponedlas al lado, boca abajo, en un segundo mazo. Las tres cartas en blanco no se necesitan por el momento y permanecerán en la caja.



Consejos

- Para simplificar el juego, podéis apartar las cartas con las letras difíciles tales como la K, la W, la X o la Y antes de comenzar a jugar.
- Para completar el alfabeto, rotula las cartas en blanco con las letras CH, LL y Ñ, y mézclalas con las otras cartas de letras.

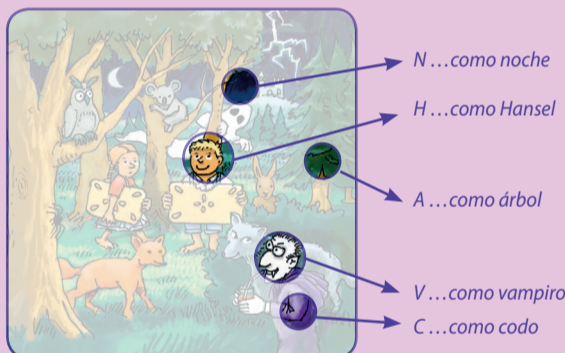
¿Cómo se juega?

Comienza el jugador que se haya encontrado más recientemente con una bruja o con un mago.

Dale la vuelta a la primera carta de palabras mágicas y colócala en el centro de la mesa de modo que esté bien visible para todos. Coge a continuación la primera carta del mazo de cartas de letras y ponla boca arriba junto a la carta de las palabras mágicas de modo que esté también a la vista de todo el mundo. Ahora buscaréis todos a la vez en la carta de palabras mágicas un objeto que comience con la letra de la carta destapada.

Ejemplo

En esta carta de palabras mágicas encontraréis, por ejemplo:



Importante

No está permitido darles nombres o apellidos a los personajes que aparecen dibujados, con excepción de los personajes de cuentos o de fábulas, como por ejemplo Hansel, Gretel, el Conde Drácula, el Zorro...

¿Uno de vosotros ha sido el primero en encontrar un objeto correcto en la imagen?

- ¡Sí! Fantástico. Este jugador exclama esa palabra rápidamente, gana la ronda y debe avanzar su figura hasta la siguiente carta del recorrido.
- ¡No! ¡Qué pena! No hay ganador en esa ronda y nadie puede avanzar su figura.

Una vez acabada la ronda, se vuelve a dar la vuelta a la carta de las palabras y se coloca en la parte inferior del mazo correspondiente. Se retira del juego la carta de letra jugada. Ahora es el turno del siguiente jugador y da la vuelta a una nueva carta de cada mazo.

Final del juego

La partida acaba cuando una de las dos figuras alcanza la carta de meta en la que está dibujado el caldero de las pócimas mágicas. ¡El jugador que mueve esa figura se convierte en el mago de las palabras más rápido de todos los tiempos y en el ganador del duelo!

Consejos

- Para disponer de más posibilidades, podéis dar la vuelta a dos cartas de palabras mágicas en lugar de una sola y buscar un objeto en ambas cartas a la vez. Al cabo de cinco rondas se vuelven a barajar las cartas de palabras mágicas y se hace un nuevo mazo con ellas.

- Para hacer el duelo todavía un poco más mágico, podéis pronunciar también conjuros mágicos en lugar de palabras mágicas. La bruja Pituja exclama: «¡Abracadabra, pata de vago, un / una ... es el mago Yago!» (reemplaza los puntos suspensivos por la palabra que has encontrado). El mago Yago exclama: «¡Abracadabra, en el pajar está la aguja – un / una ... es la bruja Pituja!» (pon en los puntos suspensivos la palabra encontrada).

Variante cooperativa

¡Juntos contra el mago Yago!

Se juega con las reglas del juego básico, a excepción de las siguientes modificaciones:

- Todos los jugadores son la bruja Pituja e intentan ganar al mago Yago
- Los jugadores se van turnando. El jugador en posesión del turno da la vuelta a una carta de palabras mágicas y a una carta de letra y se pone a buscar palabras él solo.
- Si encuentra una palabra mágica correcta, la bruja Pituja avanza hasta la siguiente carta de recorrido. Si no encuentra ninguna palabra mágica correcta, es el mago Yago quien avanza hasta la siguiente carta de recorrido.
- La partida acaba cuando una de las dos figuritas alcanza la carta de meta proclamándose ganadora del duelo de magos.

Consejos

- Para tener mayores posibilidades de éxito contra el mago Yago, también podéis ayudaros mutuamente.
- También puedes jugar en solitario a esta variante: tú eres la bruja Pituja. Si encuentras una palabra, la bruja Pituja adelanta una posición. Si no encuentras ninguna, el mago Yago adelanta una posición.

Il duello magico dell'ABC

Autori: Dr. habil. Gerhard Friedrich & Viola de Galcóczy
Illustrazioni: Claus Stephan

Nell'oscuro bosco magico la strega Ux e il mago Prim si fronteggiano in un appassionante duello per trovare la parola magica più potente. Vincerà il duello dell'ABC il mago che ha la vista più acuta e per primo troverà tra la confusione delle immagini, delle carte, della parola magica le rappresentazioni corrispondenti ad una determinata lettera dell'alfabeto.

Contenuto del gioco

Strega Ux (rossa), Mago Prim (blu), 10 carte della parola magica, 26 carte delle lettere dell'alfabeto, 3 carte in bianco da completare, 4 carte percorso, 1 carta traguardo, Istruzioni per giocare

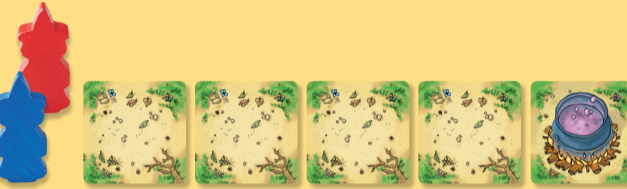
Ideazione

Un giocatore è la strega Ux e l'altro il mago Prim. Per vincere bisogna trovare rapidamente una parola magica. Scoprite una carta delle lettere dell'alfabeto e una carta della parola magica. Contemporaneamente cercate ora nella confusione delle carte della parola magica una rappresentazione che inizia con la lettera dell'alfabeto scoperta.

Vince il giro di questo duello magico chi per primo la trova e la esclama. Il vincitore avanza poi la sua figura sulla seguente carta percorso. Vince chi raggiunge per primo la carta traguardo con il paiolo magico.

Preparativi del gioco

Formate al centro del tavolo un tragitto con le 4 carte percorso e la carta traguardo con il paiolo. Collocate la strega Ux e il mago Prim davanti alla prima carta percorso. Mescolate le carte della parola magica e formate un mazzo coperto. Mescolate anche le 26 carte delle lettere dell'alfabeto e formate un mazzo che starà accanto al primo. Per il momento le carte in bianco non si utilizzano e restano nella scatola.



Consiglio

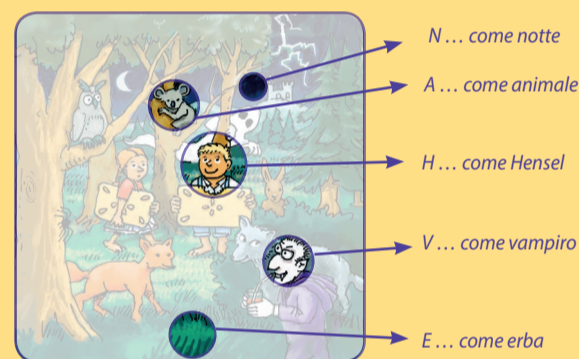
- Per facilitare il gioco, all'inizio potete scartare le lettere dell'alfabeto più difficili, come K, Q, X, Y, W.
- Se vuoi rendere più complicato il gioco, sulle tre carte in bianco puoi scrivere le tue lettere preferite oppure le più difficili che ti vengano in mente.

Svolgimento del gioco

Inizia chi per ultimo ha visto una strega o un mago. Scopri la prima carta del mazzo della parola magica e mettila ben visibile al centro del tavolo. Prendi poi la prima carta del mazzo delle lettere dell'alfabeto e mettila scoperta e ben visibile accanto all'altra carta. Adesso cercate contemporaneamente una rappresentazione che inizi con la lettera dell'alfabeto scoperta.

Esempio

Su questa carta della parola magica trovate ad esempio:



Importante

Non si può dare alle figure un nome o cognome. Uniche eccezioni consentite sono quelle delle figure fiabesche come ad esempio Hensel, Gretel, Conte Dracula, Zorro...

Uno di voi ha trovato per primo una rappresentazione adatta?

- Sì! Magnifico, lo comunica ad alta voce, ha vinto il giro e avanza la sua figura sul percorso.
- No! Peccato, nessuno vince e di conseguenza nessuna figura avanza.

A conclusione del giro si copre di nuovo la carta della parola magica e la si infila sotto il mazzo. La carta delle lettere dell'alfabeto viene eliminata. Il turno passa all'altro giocatore che scopre una nuova carta.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando una delle due figure ha raggiunto la carta traguardo con il paiolo magico. Il giocatore cui la figura corrisponde è il mago delle parole più rapido di tutti i tempi ed ha vinto il duello!

Consigli

- Per disporre di più possibilità di ricerca potete scoprire 2 carte delle parole magiche ad ogni giro e cercare una rappresentazione adatta invece che su una sua due carte. Dopo cinque giri le carte delle parole magiche si mescolano di nuovo.

- Per dare un maggior tocco di magia al duello potete anche proclama formule magiche. La strega esclama: "Abracadabra e Simsalabim un... sia il mago Prim!" (completa ... con la parola che hai trovato). Il mago Prim esclama: "Abracadabra e Simsalalux un... sia la strega Ux!" (nominare ... la parola trovata).

Variante di gioco cooperativa

Uniti contro il mago Prim!

Si gioca secondo le regole di base completate con le seguenti varianti:

- Tutti i giocatori sono insieme alla strega Ux e cercano di sconfiggere il mago Prim.
- I giocatori si alternano. Il giocatore di turno scopre una carta della parola magica e una delle lettere dell'alfabeto e ricerca da solo.
- Quando trova una parola magica adatta, la strega Ux avanza sulla seguente carta percorso. In caso contrario il mago Prim avanza sulla seguente carta percorso.
- Il gioco finisce quando una delle due figure raggiunge la carta traguardo vincendo così il gioco.

Consigli

- Potete aiutarvi reciprocamente per aumentare così le possibilità di sconfiggere il mago Prim.
- Puoi giocare anche da solo questa variante: sei la strega Ux. Se trovi una parola avanza la strega Ux, in caso contrario avanza il mago Prim.



HABA