

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 wimmeligen 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 Zauberkessel 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.

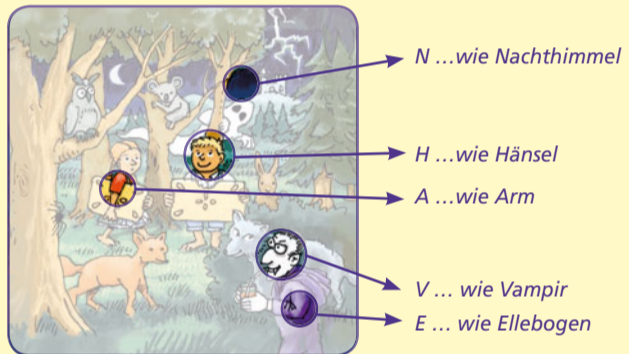
- Etwas schwieriger wird das Spiel, wenn ihr die 3 Blankokarten einmalig mit zusätzlichen Lauten beschriftet, z.B. Ä, Ö, Ü ... Nehmt die drei beschrifteten Karten zusätzlich zu den 26 Buchstabenkarten ins Spiel.

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 Zauberkessel 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

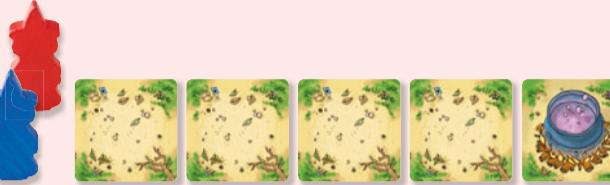
Game Idea

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.

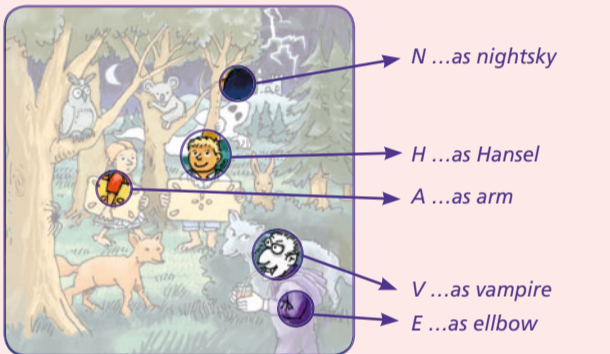
- You can write your favorite letters or the most difficult ones you can think of on the three blank cards to make the game more difficult.

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: "Abracadabra, 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

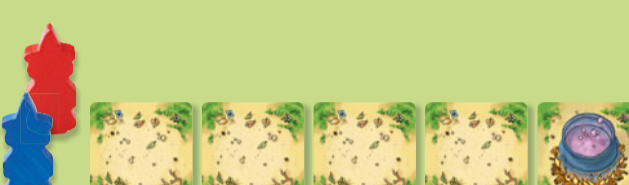
Idée

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.

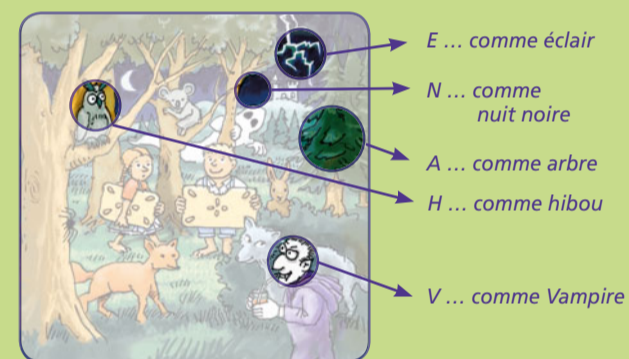
- Pour que le jeu soit encore plus intéressant, vous pouvez aussi inscrire les lettres œ, é, è, ê sur les cartes vierges.

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. : « Abracadabra, queue de renard et pattes d'araignées, que le magicien Pim soit un ... ! » (Remplace ... par un mot correspondant.) Le magicien Pim dit : « Abracadabra, 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.

