

MARC-UWE KLING ABRAKADABRIEN

DAS MAGISCHE KARTENSPIEL

**LOSSPIELEN
OHNE
REGELLESEN!**
Mit Video in der kostenlosen
Erklär-App



IN ABRAKADABRIEN
GEHT ALLES
DRUNTER UND DRÜBER!

Man hatte den großen Chaosmagier
Dragondoel zum Herrscher gewählt und
sich dann gewundert, als das Land im
Chaos versank. Zum Glück hat er sich
irgendwann selbst verschwinden lassen!

Mit Geschick und einer Prise Glück
müsst ihr versuchen, Abrakadabrien
wieder in Ordnung zu bringen!

Lasst Türme in die Höhe schießen
und die wilden Wälder sprießen!
Die Flüsse sollen wieder fließen,
und einsam wachen über diesen
die Wächterstatuen der Riesen.

FÜR 2 BIS 6
HEXEN UND
ZAUBERER
AB 8 JAHREN

KOSMOS

SPIELMATERIAL



Vorderseite

Rückseite

144 Geländekarten
mit Zahlen von 1 bis 6 (je 36 × Türme,
Wächter, Wälder, Flüsse)



6 Portale



24 Schatzkarten
mit Zahlen von 1 bis 6 (je 6 × Türme,
Wächter, Wälder, Flüsse)

ERWEITERUNGEN



4 Geister



36 Aufträge
(je 12 × Zwerge, Elfen, Riesen)



12 Ereignisse

SPIELVORBEREITUNG

1. Stellt den **Nachziehstapel** zusammen.
Je nachdem, wie viele ihr seid, müsst ihr Geländekarten aussortieren und in die Schachtel zurücklegen.

	2	3 oder 4	5 oder 6
Aussortieren			—

Mischt nun gründlich die verbleibenden Geländekarten mit allen Schatzkarten zusammen und legt sie als verdeckten Stapel bereit.



Es gibt übrigens voll die gute Eselsbrücke: **DREI**eck erst ab **DREI**, **FÜN**Fstern erst ab **FÜN**F.

- Nacheinander zieht ihr je neun Karten, sodass alle ein eigenes **GEBIET** aus drei mal drei Karten vor sich auslegen können. Die Karten werden **verdeckt** (mit der Rückseite nach oben zeigend) ausgelegt. Ihr dürft sie euch **nicht** vorher ansehen.

Aufgepasst: Beim Aufbau wie auch im restlichen Spiel müssen alle Karten vom Nachziehstapel immer eine nach der anderen gezogen und in Leserichtung – **also von links nach rechts und von oben nach unten** – ausgelegt werden. Die Karten dürfen nicht beliebig ins eigene Gebiet gelegt werden!

- Legt zur Rechten jedes Gebiets ein **PORTAL**, so, dass die Seite mit dem blauen Wirbel nach oben zeigt.
- Legt auf jedes Portal zwei verdeckte Karten vom Nachziehstapel.*



 *Spielt ihr zu zweit?
Dann legt auf jedes Portal vier verdeckte Karten. Ihr spielt während des gesamten Spiels mit vier Handkarten.

Aufbau für das Spiel zu dritt



Gebiet

Punkte-
stapel

SPIELABLAUF

Ihr spielt alle gleichzeitig!
Es gibt also keine langen Wartezeiten.

Keine Angst.
Ihr müsst
deswegen
nicht hetzen.



Ein Zug beginnt damit, dass du beide Karten vom Portal zu deiner Rechten auf die Hand nimmst und sie dir ansiehst. **Sobald das Portal zu deiner Linken frei ist**, darfst du **eine** der folgenden Aktionen ausführen:



ERSETZEN

Ersetz eine (offene oder verdeckte) Karte in deinem Gebiet durch eine Karte aus deiner Hand. Diese Karte legst du **offen** aus. Nimm die ersetzte Karte auf die Hand.



AUFDECKEN

Dreh eine verdeckte Karte in deinem Gebiet auf die offene Vorderseite um.



TAUSCHEN

Vertausch die Plätze von zwei **benachbarten** Karten in deinem Gebiet. (Die Karten müssen waagrecht oder senkrecht benachbart sein, **nicht diagonal!**)

Leg anschließend beide Handkarten verdeckt auf das Portal zu deiner Linken. Damit ist dein Zug beendet.

Liegen jetzt auf dem Portal zu deiner Rechten bereits zwei neue Karten? Dann nimm sie auf die Hand und **plan** deinen nächsten Zug. **DENK DARAN: Du darfst deinen Zug erst ausführen, wenn das Portal zu deiner Linken frei ist!**

SPIELZIELE

Ordne die Karten in deinem Gebiet so an, dass sie Türme, Flüsse, Wälder oder eine Gruppe von Wächterstatuen ergeben. Die **Rückseiten** der **Geländekarten** verraten dir, um welche Art (Turm, Wald, Fluss, Wächter) es sich handelt, allerdings kennst du noch nicht die Zahl (1 bis 6) auf der Vorderseite.



Bei den **SCHATZKARTEN** verrät dir die Rückseite nicht einmal, um welches Gelände es sich handelt. Dafür ist jede gesammelte Schatzkarte am Spielende zwei Punkte wert.



Die höheren Stockwerke sind oben! Ist doch logisch.



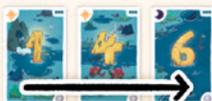
TÜRME baust du aus gelben Karten. Ein Turm besteht aus drei senkrecht übereinanderliegenden offenen Karten. Die Kartenzahlen müssen von unten nach oben aufsteigen, Sprünge zwischen den Zahlen sind erlaubt. Dabei darf keine Kartenzahl doppelt vorkommen (z. B. 1-4-6, 2-3-5 etc.).

WÄLDER baust du aus grünen Karten. Ein Wald besteht aus vier offenen Karten, die in einem Rechteck von zwei mal zwei Karten ausliegen. Dabei darf keine Kartenzahl doppelt vorkommen (z. B. 2-3-4-6, 6-2-1-5 etc.).

Keine Monokulturen!



FLÜSSE baust du aus blauen Karten. Ein Fluss besteht aus drei waagrecht nebeneinanderliegenden offenen Karten. Die Kartenzahlen müssen von links nach rechts aufsteigen, Sprünge zwischen den Zahlen sind erlaubt. Dabei darf keine Kartenzahl doppelt vorkommen (z. B. 1-4-5, 2-4-6 etc.).



Links vor rechts!



WÄCHTER baust du aus roten Karten. Eine Gruppe Wächter besteht aus vier offenen Karten, die in allen vier Ecken des eigenen Gebiets ausliegen. Dabei darf keine Kartenzahl doppelt vorkommen (z. B. 1-3-4-6, 5-2-1-4 etc.).



Diversity!



WERTUNG



Hast du eines der vier Ziele erreicht? Dann **darfst** du die entsprechenden Karten **werten**. Das tust du zwischen deinen Zügen – d. h. nach dem Ablegen der Handkarten auf dem Portal zu deiner Linken und vor dem Aufnehmen der nächsten Handkarten vom Portal zu deiner Rechten.

Du musst Ziele nicht sofort werten. Im Spiel mit den Erweiterungen kann es sinnvoll sein, zu warten.

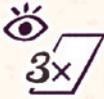
Wenn du wertest, sag laut, welches Ziel du erreicht hast. (Beispiel: »Ich habe einen Turm.«) Entferne die Karten des Ziels aus deinem Gebiet und sammle sie separat auf deinem **Punkte-stapel**. Jede **Geländekarte** in diesem Stapel ist bei Spielende einen Punkt und jede **Schatzkarte** zwei Punkte wert. Anschließend füllst du dein Gebiet wieder auf: Ersetze die Lücken in deinem Gebiet – **in Leserichtung** – durch verdeckte Karten vom Nachziehstapel.

Du kannst mehrere Ziele gleichzeitig werten. Wenn du das tust, darfst du dir die Reihenfolge aussuchen.

Wollen mehrere Personen im selben Zug werten? – Wer zuerst angesagt hat, füllt zuerst auf.

BONI

Wenn du ein Ziel wertest, bekommst du einen vom Ziel abhängigen Bonus. Diesen führst du immer sofort aus, nachdem du dein Gebiet mit verdeckten Karten wieder aufgefüllt hast. [Ausnahme: Der Bonus für den Wald gilt während des Auffüllens.]



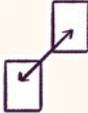
Wächterbonus »WACHSAME AUGEN«

Sieh dir drei verdeckte Karten in deinem Gebiet an. Leg sie danach verdeckt zurück.



Waldbonus »PLANTAGE«

Leg die Karten, die du nachziehst, in beliebiger Reihenfolge aus. (Du bist also nicht an die Leserichtung gebunden.) Gilt beim gleichzeitigen Werten mehrerer Ziele für alle Karten, die du nachziehst!



Flussbonus »TRANSPORT«

Wähl zwei Karten in deinem Gebiet. Diese beiden Karten tauschen den Platz. (Die Karten müssen nicht benachbart sein.)



Turmbonus »AUSGUCK«

Deck eine Karte in deinem Gebiet auf.

SPIELEND



Wenn du nach dem Werten eines Ziels dein Gebiet nicht mehr komplett auffüllen kannst, weil der **Nachziehstapel leer** ist, wird das Spielende ausgelöst. Sprich die magischen Worte: »**Ende Gelände**«. Alle anderen dürfen ihre aktuelle Aktion noch beenden und danach gegebenenfalls noch werten.

Keine Handkarten mehr aufnehmen!
Das Spiel ist vorbei. Game over. Finito.

Zählt jetzt die Punkte auf den Karten in eurem Punktestapel – Geländekarten sind eine, Schatzkarten zwei Punkte wert. Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt! Bei Gleichstand wird der Sieg geteilt.

Mehr müsst
ihr nicht
wissen, um
loszuspielen!

Lest den Rest der Anleitung erst, wenn ihr bereit für die Erweiterungen und Varianten seid!





ERWEITERUNGEN

Am besten lernt ihr die drei Erweiterungen einzeln kennen und kombiniert sie dann nach Lust und Laune. Einigt euch vor Spielbeginn, welche und wie viele Erweiterungen ihr mit ins Spiel nehmen möchtet – ihr könnt eine, zwei oder auch alle drei gleichzeitig verwenden.

ERWEITERUNG GEISTER



TURMGEIST

FLUSSGEIST



WALDGEIST

WÄCHTER-
GEIST



SPIELVORBEREITUNG:

Alle Geister haben eine A- und eine B-Seite. **Entscheidet zu Spielbeginn, mit welcher Seite ihr spielen möchtet. Diese ändert sich im Spiel nicht.**

Legt die vier Geisterkarten mit der ausgewählten Seite nach oben in der Tischmitte bereit.

Im ersten Spiel mit Geistern empfehle ich die A-Seite!



IM SPIEL:

Wer zuerst einen Turm, einen Wald, einen Fluss oder Wächter fertigstellt, ruft laut den jeweiligen Geist zu sich und legt ihn oberhalb des eigenen Gebiets aus.

Zum Beispiel:
Ich rufe den Wald-
geist zu mir!



Geister abluchsen: Du kannst deinen Gegnern Geister abluchsen, wenn du ein lückenloses Ziel aus direkt aufeinanderfolgenden Zahlen wertest. [z. B. »Wächter 2-3-4-5«, »Wald 1-2-3-4«, »Turm 4-5-6«, »Fluss 3-4-5« etc.] Dann darfst du den zugehörigen Geist zu dir rufen und über deinem Gebiet auslegen.

*Sonderfall: Sollten zwei von euch im gleichen Zug denselben Geist zu sich rufen wollen, zieht ihr je eine Karte vom Nachziehstapel. Wer die höhere Zahl gezogen hat, bekommt den Geist. Wer verloren hat, bekommt dafür **beide** vom Nachziehstapel gezogenen Karten für den eigenen Punktestapel. Sollten ihr gleiche Zahlen gezogen haben, bleibt der Geist, wo er ist, und ihr legt dafür jeweils die gezogene Karte auf den eigenen Punktestapel.*

WAS BRINGEN DIE GEISTER, DIE ICH RIEF?



A-Geister:

Diese Geister bringen während des Spiels keinen Vorteil, sind aber **bei Spielende 5 Punkte** wert.

B-Geister:

Diese Geister bringen zusätzliche **Boni** beim Werten eines Ziels und sind **bei Spielende einen Punkt** wert.

Beispiel: Ülf hat einen Turm gebaut. Zudem hat er den Wald-, Wächter- und Turmgeist bei sich. Er bekommt folgende Boni:

 für das Ziel und    für die Geister. Das heißt, er darf die nachgezogenen Karten frei auslegen , danach drei Karten ansehen   und zwei davon aufdecken .



ERWEITERUNG AUFTRÄGE



SPIELVORBEREITUNG:

Sortiert die Auftragskarten nach ihren Rückseitentypen – Zwerge, Elfen oder Riesen.

Mischt die drei Stapel getrennt voneinander und teilt an alle je eine Auftragskarte pro Typ aus. Legt diese Karten links neben euer Gebiet. Legt sie offen aus, wenn ihr sie nicht vergessen wollt, ODER verdeckt sie, wenn ihr euren Mitspielerinnen und Mitspielern böse Absichten unterstellt.



Elfen zum Beispiel sind ganz garstige Gesellen.

IM SPIEL:

Manche Aufträge erlauben dir, beim Werten von Zielen von den normalen Formationen abzuweichen. Andere fordern zusätzliche Bedingungen. (So wollen die Zwerge gerne viele Schätze und die Elfen meist reine Sonnen- oder Mondziele.)

Sobald du einen deiner Aufträge wertest, sag an, was du gebaut hast, und leg die zugehörigen Geländekarten **mitsamt Auftragskarte** auf deinen Punktstapel. Zieh anschließend einen Auftrag desselben Typs nach, falls noch welche vorhanden sind.

Aufgepasst:

- **Boni:** Wenn du einen Auftrag wertest, gibt es einen oder zwei Boni! Diese sind auf jeder Auftragskarte neben der Münze angegeben. (Für das Werten des Ziels erhältst du jedoch keine weitere Bonusaktion.)

Beispiel: Wenn du den Auftrag »Aussichtsturm« wertest, leg alle Karten, die du nachziehst, in beliebiger Reihenfolge aus .

Nachdem du vollständig nachgezogen hast, deck außerdem eine Karte auf .



- Du kannst mehrere Aufträge auf einmal erfüllen. So kann zum Beispiel dein Aussichtsturm gleichzeitig voller Schätze sein. Wenn er dann noch lückenlos ist, darfst du sogar den Turmgeist zu dir rufen (wenn ihr zugleich mit der Geister-Erweiterung spielt). Geländekarten können aber **nicht** zeitgleich unterschiedlichen Formationen angehören.

Beispiel: Du kannst die mittleren beiden Karten der Pyramide nicht gleichzeitig für einen Turm benutzen.

SPIELENDE:

Jeder Auftrag in deinem Punktstapel zählt so viele Punkte, wie auf ihm angegeben sind.

Kleiner Tipp:
Schaut, welche Karten im Umlauf sind, und versteift euch nicht zu sehr darauf, einen bestimmten Auftrag zu erfüllen.



ERWEITERUNG EREIGNISSE



SPIELVORBEREITUNG:

Nachdem ihr die Gebiete ausgelegt und die Handkarten auf die Portale verteilt habt, mischt ihr die Ereigniskarten in drei Stapeln entsprechend ihrer Rückseite (I, II, III). Zieht von jedem Stapel eine Karte verdeckt. Steckt die drei gezogenen Karten in gleichen Abständen von oben nach unten (I zuerst, dann II, III zuletzt) in den Nachziehstapel, sodass sie ihn ungefähr vierteln.



IM SPIEL:

Sobald du beim Nachziehen auf ein Ereignis stößt, leg die Karte verdeckt auf dein Portal. Füll dein Gebiet auf und führ den jeweiligen Bonus aus. Bevor du deinen nächsten Zug machst, sag: »Stopp! Ein Ereignis!« Alle müssen pausieren. Deck anschließend die Ereigniskarte auf, lies sie laut vor und führ ihre Anweisung aus.



VARIANTEN



ZEITEN DES KONFLIKTS

Zeiten des Konflikts sorgt für ein interaktiveres Spiel mit mehr Ärger-Faktor. Legt zu Spielbeginn eure Portale so, dass ihr den roten Wirbel seht. Dadurch ändert ihr den Bonus, den ihr für die Wächter (und auch den Wächtergeist) bekommt.



Wächterbonus »TRIBUT«: Nachdem du Wächter gewertet und dein Gebiet wieder aufgefüllt hast, sag laut »Stopp! Ich verlange Tribut!« Alle müssen pausieren. Dann

darfst du eine Karte aus einem anderen Gebiet klauen und gegen eine Karte aus deinem Gebiet austauschen. Du darfst allerdings nur eine offene gegen eine offene oder eine verdeckte gegen eine verdeckte Karte austauschen.

DIE TEAM-VARIANTE

Spielt ihr zu viert, fünft oder sechst?
Dann könnt ihr auch in 2er-Teams spielen!

Im Spiel zu fünft spielt ein 2er- gegen ein 3er-Team.

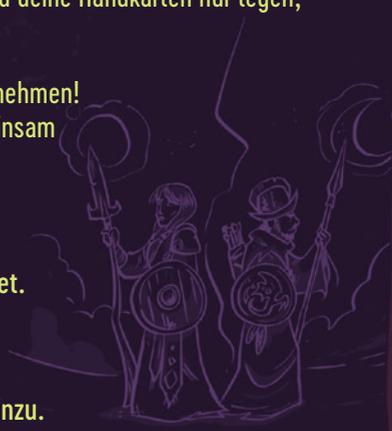
ES GELTEN FOLGENDE REGELÄNDERUNGEN:

- Nach deinem Zug gibst du deine Handkarten nicht wie üblich im Uhrzeigersinn weiter, sondern legst sie auf ein Portal deiner Wahl.
- Auf dein eigenes Portal zu deiner Rechten darfst du deine Handkarten nur legen, wenn es das letzte freie ist.
- Es müssen alle immer gleichzeitig ihre Karten aufnehmen!
Wenn auf allen Portalen Karten liegen, sagt gemeinsam »Abra-kadabra« und nehmt die Karten auf.

SPIELENDE:

Die Punkte jedes Teams werden zusammengerechnet.
Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Im Spiel zu fünft zählt, wer im 2er-Team mehr Punkte geholt hat, seine Punkte ein weiteres Mal hinzu.



DIE STRESS-VARIANTE

Die Stress-Variante funktioniert wie die Team-Variante, allerdings müsst ihr **nicht** gleichzeitig eure Karten aufnehmen! Mach deinen Zug und leg danach die Karten auf ein beliebiges Portal. Das führt dazu, dass diejenigen, die schnell spielen, am Ende mehr Züge gemacht haben.

In dieser Variante darfst du **niemals** die Handkarten auf dein eigenes Portal legen.

Pass auf, dass deine Teammitglieder nicht verhungern!

Pausiert wird nur für Ereignisse und den Konflikt-Wächterbonus »TRIBUT«.

4 8 5 6



SYMBOLE IM ÜBERBLICK:

Sonne/Mond/
Schatztruhe
=
werden für die
Erfüllung einiger
Aufträge benötigt

Dreieck/Fünfeck
=
für die Spielvor-
bereitung ab 3 bzw.
ab 5 Personen



Ordne die Karten
einer Farbe in
deinem Gebiet so
an, um sie werten
zu können

Geländetyp (Wald,
Turm, Fluss oder
Wächter) mit
Zahlen von 1 bis 6

Münzen
=
Punkte bei Spielende

AKTIONEN:



Karte im Gebiet durch
Handkarte (offen) ersetzen



Karte aufdecken



Platztausch (benachbart,
nicht diagonal)



3 Karten ansehen



Nachlegen in
beliebiger Reihenfolge



Platztausch (beliebig)



Karte aufdecken

BONI:

Übrigens: Auf ABRAKADABRIEN.DE und in der **KOSMOS-ERKLÄR-APP** findet ihr FAQ mit Hinweisen, Spitzfindigkeiten und einer Anleitung, wie ihr mit zwei Spielen bis zu 12 Hexen und Zauberer mitspielen lassen könnt.