

Matériel

- 52 cartes
- 40 jetons "crapauds"

Petite histoire de ce jeu

Par le passé les magiciens se retrouvaient régulièrement pour inventer de nouvelles formules magiques. Mais il y avait toujours un idiot dans le groupe pour faire échouer le travail collectif. Pour le punir on lui donnait alors un crapaud pileux. Le fautif était alors bien embêté car cette bestiole mange comme 4 et ne sert strictement à rien à un magicien. Malgré ces petits contretemps, ces réunions profitèrent à la profession : on y inventa, entre autres, ce jeu et la célèbre formule Abracadabra.

Description du jeu

Ce jeu est composé de cartes dont chacune comporte une syllabe des 5 formules magiques suivantes :

ABRAKADABRA ;
EBREKEDEBRE ;
IBRIKIDIBRI ;
OBROKODOBRO
et UBRUKUDUBRU.

Ces cartes servent à composer des incantations qui combinent les syllabes de ces 5 formules magiques de base. Par exemple vous pourrez en cours de jeu obtenir une formule du type OKODODIKIBRI.

Ces cartes s'enchaînent selon un ordre précis qui vous est donné page 4.

Vous allez jouer une carte chacun votre tour en faisant correspondre votre carte à celle posée par le joueur précédent

3) Puis les autres joueurs posent une carte de leur jeu chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Les cartes sont posées les unes sur les autres, sur la carte de départ, face cachée.

4) En jouant sa carte, chaque joueur doit annoncer à voix haute et distinctement la syllabe qu'il veut faire croire aux autres.

5) Dès qu'un joueur a posé sa carte (et avant qu'elle ne soit recouverte par le joueur suivant), sa parole peut être mise en doute par 1 ou plusieurs de ses adversaires. Un joueur qui met en doute la parole d'un autre doit se manifester en posant 1 doigt sur la carte en question.

6) On retourne alors cette carte.

- Si elle ne correspond pas à ce que le joueur a dit, il a menti et il reçoit une pénalité. Pour chaque adversaire l'ayant mis en doute, il reçoit le nombre de crapauds dessinés sur la carte.

ex : 3 adversaires l'ont mis en doute et la carte retournée comporte 2 crapauds ; sa pénalité est donc de 6 crapauds.

- Si la carte correspond, le joueur a dit la vérité et tous les joueurs l'ayant mis en doute reçoivent chacun le nombre de crapauds dessinés sur la carte.

7) Un joueur peut passer son tour (si par exemple il n'a pas la carte demandée et qu'il ne veut pas mentir, ou pour toute autre raison). Il reçoit alors 1 crapaud et c'est son voisin qui doit jouer. Ce dernier peut lui aussi passer son tour en recevant 1 crapaud, etc. Si tous les joueurs passent leur tour et que la main revient au joueur initial, il est obligé de jouer.

