

# Simsala... Bumm?

Verzaubert selbst Magiemuffel ab 8 Jahren

## SPIELIDEE

Ihr, angehende Zauberkundige, habt euch zusammengefunden, um die Abschlussprüfung eures Magiestudiums zu absolvieren. Gegenseitig versucht ihr euch mit dem Gelernten zu beeindrucken – doch hoppla! Simsala... Bumm? Oder wie hieß verdammt noch einmal der mächtige Feuerballspruch? So bestimmt nicht, denn ihr erwirkt nur ein Rauchwölkchen über euren Mitstreitern. Konzentriert euch, denn sonst werdet ihr nicht das antike Buch der mächtigsten Zaubersprüche erhalten, das dem Besten von euch versprochen ist.

## SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett (A)
- 36 Spruchsteine (B)
- 30 Lebenspunkte – je 6 in 5 Farben (C)
- 5 Punktemarker (D)
- 5 Übersichtstafeln (E)
- 1 Würfel (F)

### Ersatzteilservice:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: [ersatzteilservice@pegasus.de](mailto:ersatzteilservice@pegasus.de). Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

(B) Vor der ersten Partie musst du die einzelnen Spruchplättchen in die Spruchsteine schieben.



(A)



(E)



● ● ● ● ● (D) ◆ (F)



## SPIELVORBEREITUNG

- 1 Legt das Spielbrett an den Rand eurer Spielfläche, so dass jeder die sich darauf ansammelnden Spruchsteine gut sehen kann.
- 2 Jeder von euch wählt eine Farbe aus und nimmt sich entsprechend die 6 Lebenspunkte und den 1 Punktemarker der Farbe.
- 3 Legt die Punktemarker aller Spieler neben das Spielbrett zu der 8 Felder umfassenden Punkteleiste. Zu Beginn habt ihr 0 Punkte.
- 4 Nehmt euch je 1 Übersichttafel – hierauf sind die Auswirkungen der 8 euch zur Verfügung stehenden Zaubersprüche zusammengefasst.
- 5 Mischt alle Spruchsteine mit der farbigen Spruchseite nach unten. Jeder von euch nimmt sich nun 5 dieser Steine, die ihr – ohne sie euch anzuschauen – mit der Rückseite zu euch vor euch aufstellt.
- 6 Spielt ihr zu dritt, deckt 6 Spruchsteine, spielt ihr zu zweit, deckt 12 Spruchsteine auf und stellt sie passend zu den Zahlen auf die dazugehörigen Spalten auf dem Spielbrett. Zu viert und fünft bleiben alle Spruchsteine verdeckt liegen.
- 7 Nehmt jetzt 4 weitere der verdeckten Spruchsteine und legt sie, ohne sie euch anzusehen, verdeckt auf das Spielbrett. Diese 4 besonderen Spruchsteine werden im weiteren Verlauf als **Mystiksteine** bezeichnet.
- 8 Lasst die restlichen Spruchsteine in der Tischmitte liegen, damit jeder sie leicht erreichen kann. Sie stellen den allgemeinen Vorrat dar.
- 9 Legt zum Schluss noch den Würfel neben das Spielbrett.



## SPIELÜBERSICHT

Jeder von euch hat 5 Spruchsteine vor sich, wobei ihr immer **nur die Steine eurer Mitspieler sehen könnt, aber nicht eure eigenen**. Reihum seid ihr an der Reihe und ruft die Namen der Zaubersprüche, die ihr sprechen wollt. Habt ihr den genannten Spruchstein vor euch stehen, führt ihr den Zauberspruch erfolgreich aus. Habt ihr den passenden Spruchstein nicht vor euch stehen, verliert ihr 1 Lebenspunkt.

So versucht ihr, eure Zaubersprüche zu erwirken, bis einer von euch die Lebenspunkte eines Spielers auf 0 reduziert oder bis einer von euch alle seine Sprüche gezaubert hat.



## SPIELABLAUF IM DETAIL

Lasst den Jüngsten von euch beginnen und spielt nach dessen Zug im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, versuche aus den dir bekannten Informationen einen deiner dir nicht bekannten Zaubersprüche zu erwirken. Rufe dazu mit einem magischen Tonfall einen Zauberspruch, den du wirken möchtest. Deine Mitspieler überprüfen, ob sich der passende Spruchstein vor dir befindet. **Nun gibt es 2 Möglichkeiten:**

### A) DU HAST KEINEN PASSENDEN SPRUCHSTEIN VOR DIR.

Du hast vergeblich versucht, diesen Zauber zu wirken und dich dabei überanstrengt. Deine Mitspieler dürfen das Geräusch eines fehlerhaften Zauberspruches machen und du verlierst 1 Lebenspunkt – lege ihn in den allgemeinen Vorrat neben das Spielbrett. (Außer beim Spruch Uralter Drache: Hier musst du den Würfel werfen und verlierst entsprechend der geworfenen Zahl Lebenspunkte.)

Dein Zug endet – wie es nun weitergeht, steht im Absatz *Deinen Zug beenden* (Seite 5).

### B) DER SPRUCHSTEIN BEFINDET SICH VOR DIR.

In diesem Fall hast du den Zauber erfolgreich erwirkt. Der Mitspieler rechts von dir nimmt den Spruchstein und stellt ihn in die Spalte der passenden Zahl auf das Spielbrett. Wende danach den Effekt des Zauberspruchs an.

Je nach erfolgreich gesprochenem Zauber können Mitspieler Lebenspunkte verlieren, kannst du dich heilen (und so wieder Lebenspunkte zurückgewinnen) oder darfst du dir einen Mystikstein ansehen.

Für eine detaillierte Auflistung der einzelnen Zaubersprüche lest bitte den Abschnitt *Erläuterungen zu den Zaubersprüchen* ab Seite 7.

## LEBENSUNKTE

Durch Zaubersprüche kannst du Lebenspunkte verlieren, aber auch welche zurückgewinnen. Wenn du Lebenspunkte verlierst, nimm die entsprechende Anzahl aus deinem Vorrat und lege sie in den allgemeinen Vorrat neben das Spielbrett.

Wenn du Lebenspunkte zurückgewinnst, nimm dir die entsprechende Anzahl Lebenspunkte aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie zu deinem Vorrat. **Du kannst nie mehr als 6 Lebenspunkte haben.**

Deine Lebenspunkte müssen immer deutlich für alle zu sehen sein.

**Jedes Mal, wenn du einen Zauberspruch erfolgreich erwirkt hast, darfst du 1 der folgenden 2 Möglichkeiten auswählen:**

**Erneut zaubern** oder **Deinen Zug beenden.**

## ERNEUT ZAUBERN:

Sprich einen weiteren Zauber laut aus und verfare wie zuvor. Beachte hierbei jedoch, dass du **jetzt nur Sprüche zaubern darfst, deren Nummer gleich hoch wie oder höher als dein zuvor gesprochener Spruch sind.** (Beispiel: Hast du gerade erfolgreich einen *Schneesturm* – Spruch 6 – gezaubert, so kannst du nun einen weiteren *Schneesturm* oder z.B. einen *Feuerball* – Spruch 7 – zaubern. Ein *Gewitter* – Spruch 5 – oder einen Spruch mit einer noch niedrigeren Zahl darfst du jedoch nicht zaubern.)

### Achtung:

Wenn du einen niedrigeren Spruch sprichst (und ein aufmerksamer Mitspieler dies bemerkt), musst du deinen Zug beenden und verlierst 1 Lebenspunkt. Fahre dann mit dem nächsten Absatz *Deinen Zug beenden* fort.

### DEINEN ZUG BEENDEN

Du darfst deinen Zug freiwillig beenden, wenn du mindestens 1 Zauber erfolgreich gesprochen hast.

Wenn du vergeblich versucht hast, einen Zauber zu sprechen, endet dein Zug automatisch.

Fülle in beiden Fällen nun die vor dir stehenden Spruchsteine wieder auf 5 auf, indem du sie dir ohne sie anzusehen aus dem allgemeinen Vorrat nimmst. Dein linker Nachbar kommt danach an die Reihe. Sind keine Spruchsteine mehr im allgemeinen Vorrat, nimmst du keinen. (Weder die Mystiksteine noch die bereits gezauberten Sprüche dürfen jemals genommen werden.)

#### Ein Beispiel:

Andreas, Bettina und Karsten spielen zusammen, Andreas ist an der Reihe.

Er ruft: „3, *Süße Träume!*“ Karsten sagt, dass Andreas diesen Zauber vor sich liegen hat. Bettina, die rechts neben Andreas sitzt, nimmt den Stein und stellt ihn auf das Spielbrett. Andreas hat somit erfolgreich Spruch 3 *Süße Träume* gesprochen.

Er würfelt und erzielt eine 3. Trotzdem nimmt er sich nur 2 Lebenspunkte zurück, da er schon 4 hat und kein Spieler mehr als 6 Lebenspunkte besitzen kann.



Andreas entschließt sich, einen weiteren Zauber zu versuchen. Er ruft: „5, *Gewitter!*“ Bettina und Karsten sagen, dass er den Spruch hat. Bettina stellt den Spruchstein 5 auf das Spielbrett. Bettina und Karsten verlieren beide 1 Lebenspunkt, da sie links und rechts von Andreas sitzen.

Andreas möchte weiterzaubern. Er ruft „4, *Nächtlicher Gesang!*“. Bettina und Karsten sehen zwar, dass er diesen Spruchstein vor sich stehen hat, jedoch weisen sie Andreas darauf hin, dass er 1 Lebenspunkt abgeben muss, da er nicht Spruch 4 nach Spruch 5 zaubern darf.

Andreas Zug endet somit, er ergänzt seine Spruchsteine auf 5 und Karsten ist nun an der Reihe.



Da Andreas rechts neben Karsten sitzt, stellt nun Andreas die erfolgreich gesprochenen Zauber auf das Spielbrett.

Für einen reibungsloseren Ablauf des Spiels wollen wir euch folgende 3 Hinweise mit auf den Weg geben:

### HINWEIS 1:

Es sollte **immer** der Spieler rechts von dem Spieler, der Zaubersprüche zu erwirken versucht, die erfolgreich gezauberten Spruchsteine auf das Spielbrett stellen. Dies ist insofern wichtig, um Verwirrung zu vermeiden und um keine ungewollten Tipps zu geben.

### HINWEIS 2:

Indem ihr die Steine auf das Spielbrett stellt, habt ihr immer einen Überblick, welche und wie viele Sprüche bereits gezaubert worden sind. Jeden Spruch gibt es so oft wie seine Nummer (also Spruch 1 einmal, Spruch 2 zweimal usw.): je kleiner die Zahl desto stärker der Zauber, aber auch desto größer das Risiko, ihn nicht erfolgreich sprechen zu können.

### HINWEIS 3:

Oft könnt ihr Informationen über die eigenen Spruchsteine erhalten, indem ihr genau verfolgt, welche Sprüche die Mitspieler zu zaubern versuchen: Sprechen sie einen bestimmten Zauber nicht, so könnte es sein, dass sich dieser unter deinen eigenen Spruchsteinen befindet.

## ENDE EINES DURCHGANGS

Sobald einer von euch seinen letzten vor sich stehenden Spruchstein erfolgreich gewirkt hat oder wenn einer seinen letzten Lebenspunkt verliert, endet ein Durchgang sofort. Bewegt dann eure Punktemarker wie folgt (ihr dürft aber auch auf die Punktwertung verzichten, den Sieger dieses Wettstreites gebührend feiern und euch sofort einer neuen Prüfung stellen):

Hast du erfolgreich alle deine vor dir stehenden Zaubersprüche erwirkt, dann verlieren alle anderen Spieler automatisch alle ihre Lebenspunkte und erhalten keine Punkte. Du darfst deinen Punktemarker 3 Schritte auf der Punkteleiste vorwärts bewegen. ▶



Endet der Durchgang, weil ein Mitspieler seinen letzten Lebenspunkt verloren hat, so ist der von euch der Gewinner des Durchgangs, der den Verlust des letzten Lebenspunktes des Mitspielers verursacht hat. Er darf seinen Punktemarker 3 Felder auf der Punkteleiste vorwärts bewegen, alle anderen Mitspieler (außer dem/den Verlierer/n) ihre Punktemarker 1 Feld. ▶



Verlierst du deinen letzten Lebenspunkt durch eigenes Verschulden (du wolltest einen Spruch bewirken, den du nicht vor dir stehen hattest), so bist du der alleinige Verlierer und erhältst keine Punkte, deine Mitspieler dürfen dann ihre Punktemarker 1 Feld auf der Punkteleiste vorwärts bewegen. ▶



## MYSTIKSTEIN-BELOHNUNG:

Hast du in diesem Durchgang nicht alle deine Lebenspunkte verloren, so darfst du zusätzlich für jeden verdeckt vor dir liegenden Mystikstein 1 weiteren Schritt auf der Punkteleiste mit deinem Punktemarker vorwärts gehen.

## NEUEN DURCHGANG VORBEREITEN

Hat noch kein Spieler 8 oder mehr Punkte erreicht, beginnt einen neuen Durchgang.

Führt dazu wie im Abschnitt *Spielvorbereitung* beschrieben die Schritte ab Punkt 5 aus.

Zusätzlich nimmt sich jeder von euch seine 6 Lebenspunkte.

Den neuen Durchgang beginnt der linke Nachbar des Spielers, der im gerade beendeten Durchgang als Letzter an der Reihe war.

## SPIELENDE

Sobald einer von euch 8 oder mehr Punkte gesammelt hat, hat er die Abschlussprüfung eures Magiestudiums als Klassenbester absolviert und erhält das antike Buch der magischen Zaubersprüche. (Oder ganz profan: Er gewinnt das Spiel.) Sollten mehrere Spieler gleich viele Punkte erreicht haben, so gewinnt derjenige, der im letzten Durchgang die meisten Punkte gemacht hat (der letzte Eindruck ist der bleibende ...). Sollte auch dies zu keinem eindeutigen Ergebnis führen, so teilen sich die am Gleichstand beteiligten Spieler den Sieg.

## ERLÄUTERUNGEN ZU DEN ZAUBERSPRÜCHEN



### URALTER DRACHE:

Du beschwörst einen mächtigen Drachen. Wirf den Würfel. Alle anderen Spieler verlieren entsprechend der geworfenen Zahl Lebenspunkte. Wenn du erfolglos versucht hast, den Drachen zu beschwören (der Uralte Drache also nicht einer deiner 5 vor dir stehenden Spruchsteine war), verlierst du die Anzahl an Lebenspunkten entsprechend der geworfenen Zahl.



### GEISTERWESEN:

Du beschwörst ein Phantom. Jeder andere Spieler verliert 1 Lebenspunkt, du erhältst 1 zurück. Du darfst maximal 6 Lebenspunkte besitzen.



### SÜSSE TRÄUME:

Du beschwörst ein heilendes Wunderwesen. Wirf den Würfel. Du erhältst Lebenspunkte entsprechend der geworfenen Zahl zurück. Du darfst maximal 6 Lebenspunkte besitzen.



### NÄCHTLICHER GESANG:

Du beschwörst eine weise Eule, die Dich 1 der verdeckten Mystiksteine anschauen lässt. Achte darauf, dass kein Mitspieler sieht, welcher Zauber sich auf dem Mystikstein befindet. Schau dir den Stein an und lege ihn danach verdeckt vor dir ab.

Du darfst ihn dir jederzeit erneut anschauen.



### GEWITTER:

Du lässt ein Gewitter sowohl über dem Spieler links als auch rechts von dir niedergehen. Beide verlieren 1 Lebenspunkt. Bei 2 Spielern verliert dein Mitspieler nur 1 Lebenspunkt.



### SCHNEESTURM :

Du löst einen Schneesturm über dem Spieler links von dir aus. Er verliert 1 Lebenspunkt.



### FEUERBALL:

Du schleuderst einen Feuerball auf den Spieler rechts von dir. Er verliert 1 Lebenspunkt.



### HEILTRANK:

Trink einen selbstgebrauten Heiltrank. Du erhältst 1 Lebenspunkt zurück. Du darfst maximal 6 Lebenspunkte besitzen.

**Vergesst nicht, dass ihr die Zaubersprüche nur in aufsteigender Zahlenfolge sprechen dürft.**

## VARIANTEN

### EINFACHE VERSION:

Ihr seid nicht an die aufsteigende Zahlenfolge der Zaubersprüche gebunden, wenn ihr einen zweiten oder dritten ... Zauberspruch bewirken möchtet. (Ihr könnt also zuerst einen Heiltrank trinken und danach z.B. einen Feuerball zaubern.)

### ES KANN NUR EINEN GEBEN!

Der Durchgang endet erst, wenn einer von euch erfolgreich alle seine 5 Zaubersprüche ausgeführt hat oder wenn **alle anderen Mitspieler** ihren letzten Lebenspunkt abgegeben haben. Der Gewinner darf 2 Schritte auf der 8 Felder umfassenden Punkteleiste vorrücken, die Verlierer keinen. Nur der Gewinner darf pro Mystikstein 1 Schritte zusätzlich vorrücken.

Autor: Gary Kim

Illustration: Marie Cardouat

Grafikdesign der dt. Ausgabe: Fiore GmbH

Realisation: Klaus Ottmaier

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland,  
unter Lizenz von Korea Boardgames.

© 2015 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung,  
des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit  
vorheriger Genehmigung erlaubt.



Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



[/pegasusspiele](https://www.facebook.com/pegasusspiele)