Reiner Knizia

Martino Chiacchiera

SIMSALA Spin

Ein fantastisches Zaubertrankspiel
für 2 – 6 Magiebegeisterte ab 5 Jahren

Willkommen, willkommen!

Tretet ein in das magische Labor der Zaubertränke der berühmten Hexenstein-Schule! Seit alter Zeit werden hier junge Hexen und Zauberer wie ihr ausgebildet und lernen, wie man die mächtigsten aller Tränke braut. Ihr steht vor eurer größten Prüfung und müsst beweisen, was ihr gelernt habt! Draußen funkeln die Sterne, der Vollmond leuchtet. In eurem Labor brennt schon das Feuer unter dem Kessel. Es blubbert und die ersten Rauchschwaden steigen empor. Macht euch bereit, in dieser magischen Nacht, die Zutaten zu finden und mit dem Brauen zu beginnen!

Viel Erfolg!

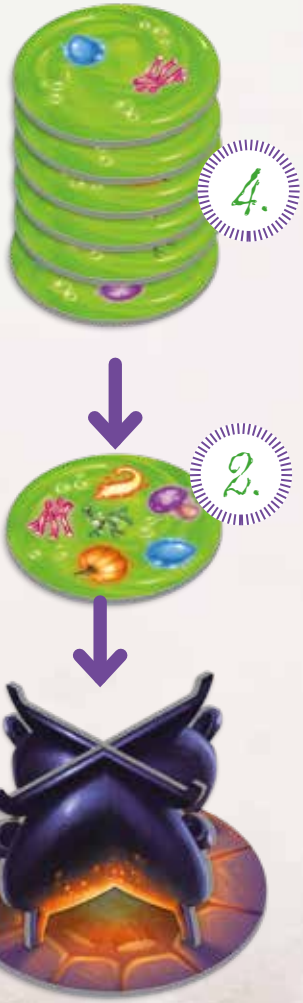
Inhalt

1 Kessel, 1 Meister-Rezept,
12 Rezepte, 12 Zutaten,
5 Flaschen, 1 Hexenstein

Ein Klacks für Zauberschüler!

Spielaufbau

1. Steckt den **Kessel** zusammen und setzt ihn auf die Bodenplatte.



2. Legt das **Meister-Rezept (das 6 Zutaten zeigt)** auf den Kessel. Wenn ihr das Spiel zum ersten Mal spielt, sollte die Seite mit dem Drehen-Symbol nach unten zeigen. In späteren Partien könnt ihr es euch aussuchen.

3. Legt euch **die Rezepte** mit Hilfe der Tabelle rechts bereit. Entscheidet euch für eine Schwierigkeitsstufe und stellt die Rezepte zusammen.

4. Mischt die gewählte Anzahl mit der Rezept-Seite nach oben und legt sie so auf das Meister-Rezept.

5. Legt die **12 Zutaten** als großen Kreis um den Kessel, so dass jeweils die Seite mit der Zutat zu sehen ist. **Zwei gleiche Zutaten müssen immer nebeneinander liegen.**

6. Legt euch die **Flaschen** so bereit, dass die Flaschenseite oben liegt.

7. Wer von euch am jüngsten ist, bekommt **den Hexenstein** und stellt ihn vor sich ab. Er zeigt euch an, wer gerade an der Reihe ist.

3.

Rezept-Tabelle

Schwierigkeitsstufe	Unerfahren	In der Lehre	Fortgeschritten	Meisterlich
Gesamtanzahl Rezepte	6	8	10	12
Davon Rezepte mit „Drehen"-Symbol	1	2	3	4

Spielziel

In SIMSALA *Spin!* spielt ihr nicht gegeneinander, sondern miteinander. Zusammen versucht ihr, die richtigen Zutaten für die magischen Tränke zu finden. Klingt einfach? Von wegen! Zaubertrankbrauen ist eine hohe Kunst. Nur wenn ihr gut zusammenarbeitet und euch gemerkt habt, wo die Zutaten liegen, werdet ihr alle Tränke vollenden. Nutzt ihr die falschen Zutaten, droht der Kessel zu explodieren und ihr müsst von vorne beginnen! Aber ihr seid nicht allein! Die Tiere können euch helfen, doch manchmal bringen sie auch die Zutaten durcheinander.

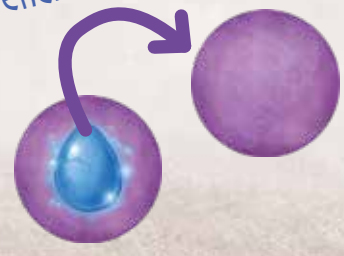
Seid ihr bereit?
Dann geht es los!

Spielablauf

Ihr könnt mit dieser Anleitung sofort losspielen und müsst nicht erst alle Schritte durchlesen! Fangt einfach mit dem ersten Schritt an und spielt dann alle Schritte nacheinander:

1. **Merkt euch gut, wo die Zutaten um den Kessel liegen.** Zählt zusammen laut bis 7. Dann dreht ihr die Zutaten um, so dass überall die Rückseite zu sehen ist. Verändert aber ihre Positionen nicht!

Alle umdrehen!



2. Schaut euch jetzt gemeinsam das erste Rezept auf dem Kessel an. Die erforderlichen Zutaten befinden sich um den Kessel. Ihr müsst die richtigen finden!

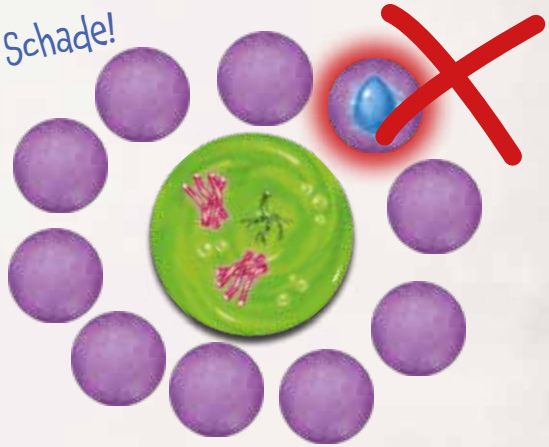
Was war wo?

3. Wenn du den Hexenstein hast, bist du am Zug. **Du drehst genau eine der verdeckten Zutaten um** – und zwar die, von der du glaubst, dass sie für das Rezept benötigt wird. Du darfst dich mit den anderen beraten, aber die letzte Entscheidung triffst du alleine!

Richtige Zutat erwischt?

Glückwunsch! Du hast die richtige Zutat für diesen Trank in den Kessel geworfen! **Lass sie aufgedeckt liegen.** Gib den Hexenstein an die Person links von dir weiter, sie ist als nächstes am Zug.

Falsche Zutat erwischt?

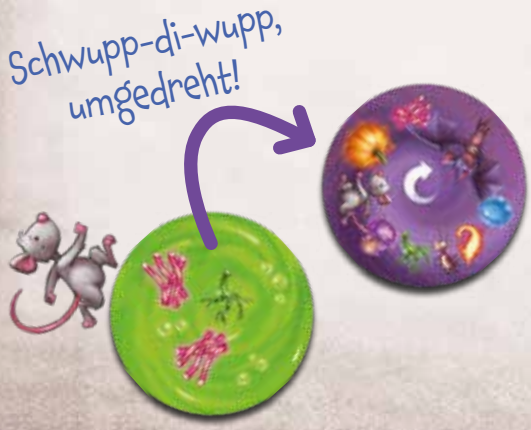


Oh je! Der Trank könnte explodieren! **Drehe die falsche Zutat wieder um. Außerdem musst du eine der Flaschen auf die Seite mit der Explosion drehen.** Gib den Hexenstein an die Person links von dir weiter, sie ist als nächstes am Zug.

Hinweis: Die Zutat ist auch falsch, wenn ihr ein zweites Plättchen einer Zutat aufdeckt, von der ihr nur eine braucht.

Alle Zutaten für das Rezept gefunden?

Fantastisch! Ihr habt diesen Trank fertig gebraut! Lasst die Zutaten zunächst noch offen liegen. **Dreht das erfüllte Rezept auf dem Kessel um. Auf der Rückseite findet ihr ein Symbol.**



Folgende Symbole gibt es:

Gute Lupe!

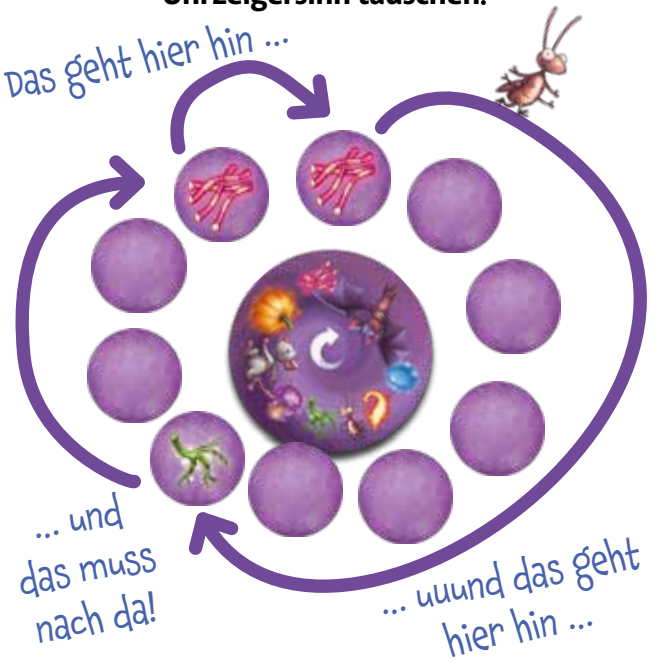
Legt das Teil mit der Lupenseite nach oben bei euch ab, so dass es alle gut erreichen können. Wer am Zug ist, darf es einsetzen, **um einmal – einfach so – eine verdeckte Zutat erst einmal nur anzusehen und den anderen zu zeigen.** Erst danach muss sich die Person entscheiden, ob sie diese Zutat in ihrem Zug wirklich umdrehen oder lieber verdeckt liegen lassen möchte und eine andere wählt. Wenn ihr die Lupe einmal eingesetzt habt, legt ihr sie danach zurück in die Schachtel.

Explosion verhindern

Legt das Teil mit der geflickten Flasche bei euch ab, so dass es alle gut erreichen können. Wer am Zug ist, darf es einsetzen, **um einmal – einfach so – eine Explosion wieder rückgängig zu machen.** Ihr dreht die Explosion zurück auf die Flaschenseite.
Wenn ihr die geflickte Flasche einmal eingesetzt habt, legt ihr sie danach zurück in die Schachtel.

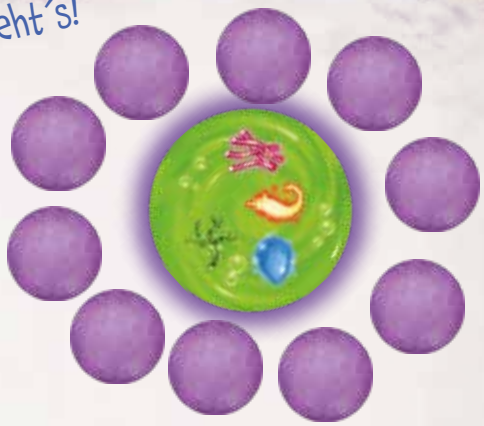
SIMSALA Spiiiiiiiiiin!

Oh je! Die Tiere im Zaubertrank-Labor haben sich die Zutaten geschnappt und woanders abgestellt. **Ihr müsst sofort alle Zutaten, die noch offen um den Kessel ausliegen, im Uhrzeigersinn tauschen.**



Drehe jetzt alle noch offen liegenden Zutaten wieder um (Ausnahme: Schweres Meister-Rezept, s. rechts) und gib den Hexenstein an die Person links von dir weiter. Jetzt müsst ihr das nächste Rezept erfüllen.

Weiter geht´s!



Das letzte Rezept, das ihr brauen müsst, ist immer das Meister-Rezept.

Leichtes Meister-Rezept

Uh, schwer!

Schweres Meister-Rezept

Wenn ihr mit der schwierigeren Seite spielt, **seht ihr in der Mitte des Meister-Rezepts das Drehen-Symbol**. Bevor ihr die Zutaten dafür heraussucht, müsst ihr also auf jeden Fall nochmal die Positionen der aufgedeckten Zutaten vertauschen. Auch dann, wenn ihr das erst durch das zuletzt erfüllte Teil getan habt.

Spielende

Versucht es nochmal!

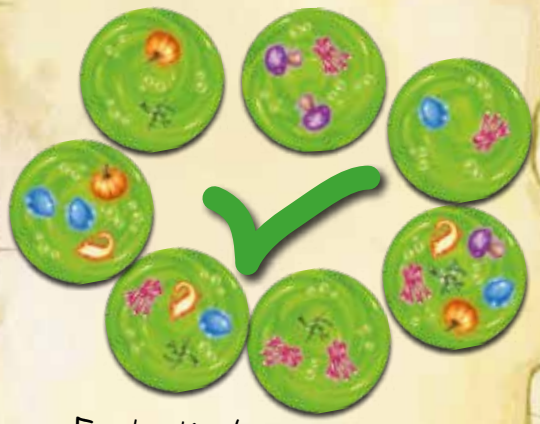
Alle Flaschenteile mit Explosion nach oben sichtbar?

Euer Gebräu ist leider explodiert – irgendwie habt ihr die falschen Zutaten in den Trank geschüttet.

Baut das Spiel wieder neu auf und versucht es am besten nochmal von vorne!

Gut gemacht!

Alle Rezepte erfüllt?



Fantastisch gebraut – **ihr habt gewonnen und die Zaubertrankprüfung bestanden!** Versucht es jetzt mit einer höheren Schwierigkeitsstufe!

Autoren:
Reiner Knizia & Martino Chiacchiera
Illustration:
Michael Menzel

Grafik: **HUCH!**
Redaktion: **Joseph Weidl, VEB Spielekombinat Katja Volk**
© 2024 HUCH! | www.hutter-trade.com

Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.
Avvertenze! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.