

Simsala Hopp

Spielanleitung

Für 2 bis 4 Spieler
ab 5 Jahre

(Die Beschreibung des Spielaufbaus findet ihr auf dem Extrablatt.)

Worum geht's?

Beim magischen Turnier auf Schloss Zauberstein wird gezaubert, was das Zeug hält! Lasst Frösche in die Luft hopsen und verwandelt sie – Simsala Hopp – in Hasen! Wer schafft es, im Getümmel der hopsenden Frösche und Hasen den Überblick zu behalten und die meisten **weißen Hasen und Hasen der eigenen Farbe** herbeizuzaubern? Das Turnier wird über mehrere Runden gespielt. Pro Runde könnt ihr einen Pokal ergattern – und wer als Erster 2 Pokale (im Spiel zu zweit: 3) gesammelt hat, gewinnt das Turnier!

Das Turnier geht los!

Eine RUNDE läuft so ab:

Innerhalb einer Runde ist **jeder Spieler einmal als Zauberer** mit Verwandeln an der Reihe. Eine Runde besteht zum Beispiel bei 4 Spielern aus 4 Spielzügen (siehe **Ein SPIELZUG läuft so ab**).

Die Mitspieler sind jeweils die **Zuschauer**. Auch sie können Turnierpunkte sammeln.

Der jüngste Spieler beginnt als Zauberer. Nach jedem Spielzug wechselt die Rolle des Zauberers zum nächsten Spieler im Uhrzeigersinn – bis jeder Spieler einmal Zauberer war. Dann wird der Rundensieger ermittelt und bekommt einen Pokal.

Ein SPIELZUG im Überblick:

1. **Alle Spieler:** Zauberarena vorbereiten
2. **Zauberer:** Zauberstab bereithalten
3. **Zuschauer:** Sanduhr umdrehen
4. **Zauberer:** Simsala Hopp – verwandeln!
5. **Alle Spieler:** Simsala Stopp – die Zeit ist um!
6. **Zuschauer:** „Faulen Zauber“ einsetzen
7. **Alle Spieler:** Punkte zählen

Ein SPIELZUG läuft so ab:

1. Alle Spieler: Zauberarena vorbereiten

Achtet darauf, dass alle 15 Tier-Plättchen mit der Frosch-Seite nach oben in der Zauberarena liegen. Mischt die 15 Frösche und verteilt sie gleichmäßig und mit etwas Abstand zueinander in der Zauberarena.



2. Zauberer: Zauberstab bereithalten

- ★ Nimm den Zauberstab.
- ★ Halte den Zauberstab immer an dem Ende ohne Kugel.
- ★ Führe den Zauberstab mit der Kugel zwischen das Schachtelunterteil und die Zauberarena.



3. Zuschauer: Sanduhr umdrehen

Die Zuschauer sind für die Sanduhr zuständig. Sie drehen sie um und rufen laut: „Simsala Hopp!“ Dann stellen sie die Sanduhr zurück in den Uhrenhalter.



4. Zauberer: Simsala Hopp – verwandeln!

Auf das Kommando „Simsala Hopp!“ beginnt der Zauberer, möglichst viele Frösche **in weiße Hasen und in Hasen seiner eigenen Farbe zu verwandeln**.

Das Verwandeln geht so:

- ★ Beweg deine Hand mit dem Zauberstab so, dass du mit der Kugel am anderen Ende leicht von unten gegen die Folie klopfst.
- ★ Durch vorsichtiges Klopfen hüpft das Tier, das oberhalb der Kugel in der Zauberarena liegt, in die Höhe.
- ★ Wenn du stark genug klopfst, dreht sich das Tier – und verwandelt sich!
- ★ Wenn du noch etwas stärker klopfst, verwandeln sich gleich mehrere Tiere auf einmal.



Aber Achtung: Klopfe nicht zu stark drauflos! Sonst fliegt schnell mal ein wertvolles Tier in hohem Bogen über die Mauer aus dem Schloss. Diese Tier-Plättchen bleiben außerhalb der Zauberarena liegen, bis der nächste Zauberer an der Reihe ist! Für Hasen außerhalb der Zauberarena gibt es keine Punkte.



Tipp für den Zauberer:

Hast du aus Versehen Hasen der Zuschauer oder Katzen herbeigezaubert? Diese Tiere bringen dir keine Punkte, sondern helfen nur deinen Mitspielern. Verwandle sie also möglichst schnell wieder in Frösche!

Tipp für die Zuschauer:

Achtet auf die Sanduhr – aber passt auch gut auf, wo sich die Hasen eurer eigenen Farbe befinden! Dann könnt ihr später einen „Faulen Zauber“ einsetzen, der euch Punkte bringt...

5. Alle Spieler: Simsala Stopp – die Zeit ist um!

Ist die Sanduhr abgelaufen, rufen die **Zuschauer** laut: „Simsala Stopp!“

Der **Zauberer** darf nicht mehr gegen die Folie klopfen und muss den Zauberstab vor sich ablegen! Liegen Plättchen übereinander, schiebt der Zauberer sie auseinander. Achtet darauf, dass dabei kein Plättchen auf die andere Seite gedreht wird.



6. Zuschauer: „Faulen Zauber“ einsetzen

Sind in der Zauberarena noch Frösche zu sehen, dürfen die Zuschauer – der Reihe nach im Uhrzeigersinn – einen „Faulen Zauber“ einsetzen. Das heißt: Jeder Zuschauer darf **mit der Hand einen Frosch in der Zauberarena umdrehen**. So könnt ihr als Zuschauer noch einen Hasen eurer eigenen Farbe herbeizaubern und einen Punkt ergattern!

Der linke Nachbar des Zauberers beginnt mit dem „Faulen Zauber“ – er dreht also mit der Hand einen Frosch in der Zauberarena um.

Möchte er keinen „Faulen Zauber“ einsetzen, sagt er laut: „Ich verzichte!“

Dann sind nacheinander die im Uhrzeigersinn nächsten Zuschauer mit dem „Faulen Zauber“ an der Reihe, bis alle Zuschauer je einmal einen „Faulen Zauber“ versucht oder darauf verzichtet haben.

Achtung: Der Zauberer selbst darf keinen „Faulen Zauber“ einsetzen!

Sind in der Zauberarena keine Frösche (mehr) zu sehen, ist der „Faule Zauber“ nicht (mehr) möglich.





Tipp für die Zuschauer:

Es kann sinnvoll sein, auf den „Faulen Zauber“ zu verzichten – wenn bereits beide Hasen eurer Farbe in der Zauberarena zu sehen sind oder ihr nicht sicher seid, ob ihr noch einen Hasen eurer eigenen Farbe findet. Sonst riskiert ihr mit dem „Faulen Zauber“, einen Hasen einer anderen Farbe – und damit einen Punkt für einen Mitspieler – herbeizuzaubern!

7. Alle Spieler: Punkte zählen

Punkte bekommt ihr nur für Hasen! (Für Frösche gibt es keine Punkte, Katzen spielen nur für Meisterzauberer und Erwachsene eine Rolle – siehe Seite 4.)

★ Punkte für den Zauberer:

Zuerst zählt der **Zauberer**, wie viele **weiße Hasen und Hasen seiner eigenen Farbe** in der Zauberarena zu sehen sind. Der Zauberer darf seine Fledermaus entsprechend viele Felder auf den Mauern vorrücken (**0 bis 7 Felder**).



★ Punkte für die Zuschauer:

Dann dürfen die **Zuschauer** der Reihe nach ihre Fledermäuse für jeden sichtbaren **Hasen ihrer eigenen Farbe 1 Feld vorrücken (0, 1 oder 2 Felder)**.

Beispiel:

- Vincent Verwandlix (blau) ist als Zauberer an der Reihe. Er darf mit seiner Fledermaus 3 Felder vorrücken, weil er 2 weiße und 1 blauen Hasen herbeigezaubert hat.
- Hanna Hexenblix (orange) darf mit ihrer Fledermaus 1 Feld vorrücken, weil 1 orangefarbener Hase zu sehen ist.
- Max Magix (gelb) darf mit seiner Fledermaus 2 Felder vorrücken, weil 2 gelbe Hasen zu sehen sind.
- Zara Zauberix (violett) hat leider Pech – sie darf nicht vorrücken, weil kein violetter Hase zu sehen ist.



Nächster SPIELZUG

Habt ihr alle Punkte gezählt, übernimmt der **nächste Spieler die Rolle des Zauberers**. Der bisherige Zauberer wird zum Zuschauer. Mit dem neuen Zauberer spielt ihr den nächsten Spielzug wie unter 1. bis 7. beschrieben.

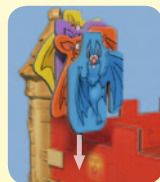
ENDE der RUNDE

Wenn jeder Spieler einmal als Zauberer an der Reihe war, kürt ihr den Rundensieger: Wer mit seiner Fledermaus am weitesten vorne ist, gewinnt die Runde. Er erhält einen **Pokal** und legt ihn vor sich ab. **Bei Gleichstand** bekommen die Spieler, deren Fledermäuse am weitesten vorne sind, jeweils einen Pokal.



Achtung: Dann müssen alle Spieler ihre Fledermäuse wieder auf das Startfeld mit der Zahl 0 stecken!

Anschließend beginnt der linke Nachbar des jüngsten Spielers als erster Zauberer die neue Runde und ihr spielt wieder wie oben beschrieben.



Ende des Turniers

Das Turnier endet, wenn ...

- ★ ... bei 3 und 4 Spielern ein Zauberer 2 Pokale gewonnen hat.
- ★ ... bei 2 Spielern ein Zauberer 3 Pokale gewonnen hat.

Dieser Zauberer wird zum Sieger des magischen Turniers und zum besten Zauberer weit und breit ausgerufen – bis ihn seine Mitspieler zum nächsten Turnier herausfordern ...

Gibt es Gleichstand?

Dann entscheidet der „**Magische Entscheidungsklopfer**“ darüber, wer das Turnier gewinnt:

- ★ Alle Zauberer, die nicht die meisten Pokale gesammelt haben, nehmen ihre Fledermäuse von der Mauer. Dann bereiten die Zauberer die Zauberarena vor wie unter 1. beschrieben.
- ★ Die Zauberer mit den meisten Pokalen stecken ihre **Fledermäuse auf das Startfeld mit der Zahl 0**.
- ★ Nun dürfen sie der Reihe nach **genau 1 Mal** mit dem Zauberstab von unten gegen die Folie klopfen. Wer mehr als 1 Mal klopft, scheidet aus!
- ★ Zählt nach jedem Entscheidungsklopfer, wie viele **weiße Hasen und Hasen der eigenen Farbe des Zauberers** zu sehen sind. Der Zauberer darf mit seiner Fledermaus entsprechend viele Felder vorrücken.
- ★ Der Zauberer mit den meisten Pokalen, dessen Fledermaus nach dem „Magischen Entscheidungsklopfer“ am weitesten vorne ist, gewinnt das Turnier.
- ★ Bei Gleichstand wiederholt ihr den „Magischen Entscheidungsklopfer“, bis ein Gewinner feststeht.

Für Meisterzauberer und Erwachsene



Tipp für wagemutige Meisterzauberer:

Wenn ihr alle schon richtig gut verwandeln könnt, dann versucht, die Hasen eurer Mitspieler gezielt über die Mauern aus dem Schloss fliegen zu lassen. Aber Achtung: Das will gelernt sein – wer zu übermütig herumzaubert, erwischt schnell mal einen wertvollen weißen oder eigenen Hasen!

Spielvarianten für Meisterzauberer und Erwachsene

Das Spiel verläuft wie oben beschrieben, mit folgenden zusätzlichen Regeln:

- ★ **Stufe 1 – für Meisterzauberer und Erwachsene, die mit Kindern spielen:** Für jede Katze, die nach dem Verwandeln in der Zauberarena zu sehen ist, muss der Zauberer seine Fledermaus auf der Mauer 1 Feld zurücksetzen.
- ★ **Stufe 2 – für Profi-Meisterzauberer:** Ergänzend zu Stufe 1 darf der Zauberer für jede Katze, die er durch geschicktes Klopfen über die Mauer aus dem Schloss befördert hat, seine Fledermaus zusätzlich 1 Feld vorrücken.



Autoren: Inka und Markus Brand
Illustration: Michael Menzel
Gestaltung: Fine Tuning, Michaela Kienle
Redaktion: Sandra Dochtermann

© 2013 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH und Co. KG
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
kosmos.de, info@kosmos

Art.-Nr.: 698706