

BASIEREND AUF DEM  
WELTERFOLG *Werwölfe*

  
PUMMEL  
& FRIENDS

# DIE FIESEN Keksdiebe



EIN KOMMUNIKATIVES GRUPPENSPIEL FÜR 6–24 SPIELER AB 8 JAHREN

# Inhalt

25 Charakterkarten, davon:

- Charaktere im Team „Bewohner der Glitzerwelt“:  
1x Pummeleinhorn, 1x Pummelfee, 1x Cookie, 1x Bisu,  
1x Purricorn, 1x Zebrasus, 12x Keks, 1x Kuri



- Charaktere im Team „Keksdiebe“:  
6x Keksdieb



# 1 Übersichtskarte

Charakterwerte	
Planetenfresser	+7
Planettefee	+5
Geckko	+3
Biss	+3
Flurica	+3
Zehrsene	+2
Keks	+1
Keksdiel	-2
Keksdieb	-6



**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>.

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. **Dein Pegasus-Spiele-Team.**

## Spielidee

Was für ein herrlicher Tag! Purricorn putzt sich ihr Fell, Zebrasus balanciert Kekse auf seiner Nase und Pummel... ja, was macht eigentlich Pummel? Der sieht gerade nach, ob der Keksvorrat sicher im geheimen Versteck liegt. Doch was keiner ahnt: Dreiste Keksdiebe haben sich unter die Bewohner der Glitzerwelt gemischt und gehen nachts auf die Jagd nach dem Keksvorrat!

Sie suchen jede Nacht einen Bewohner der Glitzerwelt heim, der dadurch aus dem Spiel ausscheidet. Schaffen es Pummel und seine Freunde die fiesen Keksdiebe zu entlarven, bevor diese den geheimen Keksvorrat plündern?

# Aufbau der Karten

Charaktername



Fähigkeit

## Übersicht der Charakterwerte

Die Charaktere sind unterschiedlich stark. Dies wird durch unterschiedliche Charakterwerte angezeigt. In der unten abgebildeten Tabelle und auf der Übersichtskarte sind alle Charakterwerte zusammengefasst. Positive Zahlen bedeuten, dass der Charakter die Glitzerwelt stärkt, negative Zahlen stehen für Charaktere, die das Team der Keksdiebe stärken.

Hinweis: Kuri gewinnt zwar zusammen mit dem Bewohnern der Glitzerwelt, aber seine Fähigkeit hilft eher den Keksdieben, daher ist der Wert negativ.

Pummeleinhorn	+7	Zebrasus	+2
Pummelfee	+5	Keks	+1
Cookie	+3	Kuri	-2
Bisu	+3	Keksdieb	-6
Purricorn	+3		



# Spielvorbereitung

Alle Spieler setzen sich um einen Tisch herum, sodass jeder Spieler jeden anderen Spieler gut sehen kann. Alternativ kann auch ein Sitzkreis auf dem Boden gebildet werden.

Im Spiel muss 1 Spieler die Rolle des Spielleiters übernehmen. Der Spielleiter hat die Aufgabe, die Partie zu leiten und dafür zu sorgen, dass die teilnehmenden Charaktere ihre Fähigkeiten im Geheimen ausführen können.

Die Spieler bestimmen vor Spielbeginn, wer die Rolle des Spielleiters übernimmt.

Der Spielleiter nimmt dann alle Charakterkarten sowie die Übersichtskarte und wählt pro Mitspieler 1 Charakter aus.

Damit in einer Partie beide Teams mit möglichst gleichen Chancen ins Spiel gehen, sollte der Spielleiter für seine Auswahl folgende Hinweise beachten:

- Die Summe der Charakterwerte sollte nah bei 0 sein.
- In jeder Partie sollten einige Keksdiebe, einige Kekse und das Pummeleinhorn mitspielen.
- Wenn mehr als 8 Spieler mitspielen, kannst du neben den oben genannten Charakteren auch weitere hinzunehmen.
- Purricorn sollte nur dann mitspielen, wenn auch Bisu mitspielt.

## Beispiel für eine mögliche Zusammenstellung bei 11 Spielern:

- 1x Pummeleinhorn – Charakterwert: **+7**
- 1x Pummelfee – Charakterwert: **+5**
- 1x Bisu – Charakterwert: **+3**
- 1x Zebrasus – Charakterwert: **+2**
- 3x Keks – Summe der Charakterwerte: **+3**
- 1x Kuri – Charakterwert: **-2**
- 3x Keksdieb – Summe der Charakterwerte: **-18**

Summe aller Charakterwerte: 0

Hinweis: Kennen sich die Spieler gut und haben „Die fiesen Keksdiebe“ bereits mehrfach gespielt, sollte die Summe der Charakterwerte bei **-1** bis **-3** liegen – spielen viele Spieler das Spiel zum ersten Mal oder kennen sich nicht, sollte die Summe der Charakterwerte **+1** bis **+3** betragen.

Der Spielleiter mischt die gewählten Charakterkarten und gibt jedem Spieler verdeckt 1 Karte. Diese Karte dürfen sich die Spieler im Geheimen ansehen, dürfen sie aber keinesfalls den anderen Spielern zeigen. Anschließend legen die Spieler ihre Karte verdeckt vor sich auf den Tisch oder den Boden.

# Spielziel

Das Team „Keksdiebe“ tritt gegen das Team „Bewohner der Glitzerwelt“ an. Ihr spielt abwechselnd je 1 Nachtphase und 1 Tagphase, bis ein Team gewinnt.

Die Keksdiebe dürfen jede Nacht 1 Spieler bestimmen, den sie heimsuchen und der somit aus dem Spiel ausscheidet.

Sind nur noch Diebe im Spiel, gewinnt das Team „Keksdiebe“.

Alle im Spiel befindlichen Spieler – auch die Keksdiebe – dürfen in jeder Tagphase durch Mehrheitsentscheid 1 Spieler bestimmen, der aus dem Spiel ausscheidet. Sobald der letzte Keksdieb ausscheidet, gewinnt das Team „Bewohner der Glitzerwelt“.

# Spielablauf

Im Spiel wechseln sich Tagphasen und Nachtphasen ab. Die Partie beginnt mit einer Nachtphase. Anschließend folgt eine Tagphase, dann wieder eine Nachtphase und so weiter, bis ein Team gewinnt. In der Nachtphase müssen alle Spieler ihre Augen schließen. Anschließend ruft der Spielleiter nach und nach verschiedene Charaktere auf, die ihre Augen öffnen dürfen und gegebenenfalls ihre Spezialfähigkeit nutzen können. Der Spielleiter teilt diesen Spielern mit, wann sie ihre Augen wieder schließen müssen.



# Nachtphase: Die erste Nacht

Der Spielleiter sagt laut:

*„Es war ein langer Tag. Schließt eure Augen und schlaft ein!“*

Haben alle Spieler ihre Augen geschlossen, beginnt der Spielleiter, nacheinander die teilnehmenden Charaktere (in der genannten Reihenfolge) aufzurufen. Sollte der ein oder andere der nachfolgenden Charaktere nicht mitspielen, überspringt er den entsprechenden Absatz.



## Kuri

Der Spielleiter sagt laut:

*„Kuri, wache auf und öffne deine Augen. Zeige nun auf 2 Spieler, die ab jetzt ein Tandem bilden. Du darfst auch auf dich selbst zeigen.“*

Der Spielleiter notiert sich den Namen des Spielers, der Kuri spielt.

Die 2 ausgewählten Spieler bilden nun ein Tandem. Das bedeutet: Scheidet einer von beiden aus, scheidet der andere Spieler auch sofort aus.

Der Spielleiter notiert sich die Namen der Tandemspieler.

Der Spielleiter sagt laut:

*„Kuri hat seine Wahl getroffen. Schließe deine Augen und schlafe wieder ein.“*

*„Ich werde nun 2 Spieler an der Schulter berühren. Diese beiden Spieler wurden von Kuri ausgewählt und dürfen ihre Augen öffnen.“*

Der Spielleiter geht einmal an jedem Spieler vorbei und berührt die beiden Tandemspieler an der Schulter.

Nach einer Weile sagt der Spielleiter laut:

*„Beide Spieler haben ein Tandem gebildet. Schließt eure Augen und schlaft wieder ein.“*



## Keksdiebe

Der Spielleiter sagt laut:

*„Keksdiebe, wacht auf, öffnet eure Augen und schaut euch an.“*

*Wählt gemeinsam einen Spieler, der aus dem Spiel ausscheidet.“*

Der Spielleiter notiert sich auf einem Zettel die Namen der Spieler, die einen Keksdieb spielen.

Die Diebe müssen sich nun einigen und auf 1 schlafenden Bewohner der Glitzerwelt zeigen. Dieser Spieler scheidet dann zu Beginn der nächsten Tagphase aus. Der Spielleiter notiert sich den Namen dieses Spielers. Können sich die Keksdiebe auf keinen Spieler einigen, weist der Spielleiter sie darauf hin, dass ihre Wahl eindeutig sein muss. Können sie sich nach einer Weile auch dann nicht einigen, scheidet in dieser Nacht kein Spieler aus.

Der Spielleiter sagt laut:

*„Die Keksdiebe haben einen Bewohner gewählt. Schließt eure Augen und schlaft wieder ein.“*

Dies sagt der Spielleiter auch dann, wenn die Keksdiebe sich auf keinen Bewohner einigen konnten.



## Pummeleinhorn

Der Spielleiter sagt laut:

*„Pummel, wache auf und öffne deine Augen. Zeige auf einen Mitspieler und ich teile dir mit, ob dieser Mitspieler ein Keksdieb ist oder nicht.“*

Der Spielleiter notiert sich den Namen des Spielers, der das Pummeleinhorn spielt.

Zeigt Pummel auf einen Keksdieb, hebt der Spielleiter den Daumen und nickt zur Bestätigung mit dem Kopf. Zeigt Pummel nicht auf einen Dieb, senkt der Spielleiter den Daumen und schüttelt verneinend den Kopf.

Der Spielleiter sagt laut:

*„Pummel hat einen Mitspieler überprüft. Schließe deine Augen und schlafe wieder ein.“*



## Pummelfee



DU BESITZT EIN GLAS GLITZER UND EINEN DIÄTRIEGEL. DU ERFÄHRST, WEN DIE KEKSDIEBE AUSGEWÄHLT HABEN.

## Pummelfee

Der Spielleiter sagt laut:

*„Pummelfee, wache auf und öffne deine Augen. Ich zeige dir, welchen Bewohner die Diebe gewählt haben.*

*Pummelfee, du besitzt ein Glas Glitzer. Entscheide, ob du diesen Spieler retten möchtest oder nicht.“*

Der Spielleiter notiert sich den Namen des Spielers, der die Pummelfee spielt.

Die Pummelfee kann in der gesamten Partie nur 1 Spieler mit ihrem Glitzer retten.

Möchte die Pummelfee das Opfer der Keksdiebe retten, so hebt sie ihren Daumen. Der Spielleiter notiert sich dies. Möchte sie das Opfer nicht retten, senkt sie ihren Daumen.

Der Spielleiter sagt als nächstes laut:

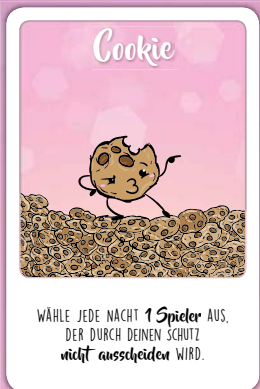
*„Pummelfee, du besitzt auch einen Diätriegel. Soll einer der Spieler diesen Riegel bekommen?“*

Die Pummelfee kann in der gesamten Partie nur einen Diätriegel an 1 Spieler verteilen. Der Spieler, der den Diätriegel erhält, scheidet zu Beginn der nächsten Tagphase aus.

Möchte die Pummelfee den Diätriegel einsetzen, zeigt sie nun auf 1 Spieler. Der Spielleiter notiert sich den Namen des verzauberten Spielers. Möchte die Pummelfee den Diätriegel nicht einsetzen, senkt sie ihren Daumen.

Der Spielleiter sagt laut:

*„Die Pummelfee hat sich entschieden. Schließe deine Augen und schlafe wieder ein.“*



## Cookie

Der Spielleiter sagt laut:

*„Cookie, wache auf und öffne deine Augen. Zeige auf einen Mitspieler, den du in dieser Nacht vor den Keksdieben beschützen möchtest. Ist dieser Spieler das Opfer der Diebe, scheidet er zu Beginn der nächsten Tagphase nicht aus.“*

Der Spielleiter notiert sich den Namen des Spielers, der Cookie spielt. Der Spielleiter notiert sich ebenfalls den Namen des geschützten Spielers. Ist dieser Spieler gleichzeitig auch das Opfer der Keksdiebe, scheidet er zu Beginn der nächsten Tagphase nicht aus. Cookie darf in 2 aufeinanderfolgenden Nächten nicht denselben Spieler schützen. Hat der Spieler den Diätiegel von der Pummelfee erhalten, scheidet er dennoch zu Beginn der nächsten Tagphase aus.

Der Spielleiter sagt laut:

*„Cookie hat entschieden. Schließe deine Augen und schlafe wieder ein.“*



Bisu



SCHEIDEST DU AUS, DARFST DU SOFORT  
EINEN ANDEREN SPIELER BESTIMMEN,  
der ebenfalls ausscheidet.

## Bisu

Der Spielleiter sagt laut:

*„Bisu, wache auf und öffne deine Augen.“*

Der Spielleiter notiert sich den Namen des Spielers, der Bisu spielt.

Scheidet Bisu im weiteren Spielverlauf aus, darf er sofort nach Bekanntgabe seines Ausscheidens eine weitere Person bestimmen, die ebenfalls aus dem Spiel ausscheidet.

Der Spielleiter sagt laut:

*„Bisu, schließe deine Augen und schlafe wieder ein.“*

Purricorn



SOLANGE Bisu im Spiel ist,  
SCHEIDEST DU NICHT AUS, WENN DIE  
KEKSDIEBE DICH AUSWÄHLEN.

## Purricorn

Der Spielleiter sagt laut:

*„Purricorn, wache auf und öffne deine Augen.“*

Der Spielleiter notiert sich den Namen des Spielers, der Purricorn spielt.

Solange Bisu im Spiel ist, kann Purricorn nicht von den Keksdieben rausgeworfen werden.

Die Diebe können Purricorn dennoch auswählen. Tun sie dies, scheidet Purricorn zu Tagesbeginn nicht aus.

Scheidet Bisu in derselben Nacht aus (zum Beispiel durch den Diätiegel der Pummelfee), in der Purricorn auch das Opfer der Keksdiebe wird, scheidet Purricorn zu Beginn des Tages aus.

Der Spielleiter sagt laut:

*„Purricorn, schließe deine Augen und schlafe wieder ein.“*



## Zebrasus

Der Spielleiter sagt laut:

*„Zebrasus, wache auf und öffne deine Augen.“*

Der Spielleiter schreibt sich den Namen des Spielers auf, der Zebrasus spielt. Kommt es bei offenen Abstimmungen (siehe Abschnitt „Entlarvt die Keksdiebe!“ auf Seite 16) zu einem Unentschieden, zählt Zebrasus' Stimme doppelt.

Der Spielleiter sagt laut:

*„Zebrasus, schließe deine Augen und schlafe wieder ein.“*

Nachdem der Spielleiter alle teilnehmenden Charaktere aufgerufen hat und sich deren Namen aufgeschrieben hat sowie die Spieler gegebenenfalls ihre Fähigkeiten eingesetzt haben, wird es Tag.

## Tagphase: Der erste Tag

Der Spielleiter sagt laut:

*„Es war eine lange Nacht und gemeine Keksdiebe sind durch die Glitzerwelt gezogen. Wacht alle auf und öffnet eure Augen.“*

Sollte die Pummelfee ihren Diätriegel eingesetzt haben, gibt der Spielleiter zunächst bekannt, welcher Spieler ihn bekommen hat. Dieser Spieler scheidet aus dem Spiel aus und muss seine Charakterkarte aufdecken und zeigen.

Dann verkündet der Spielleiter, welchen Spieler die Keksdiebe ausgewählt haben. Dieser Spieler scheidet aus dem Spiel aus und muss seine Charakterkarte aufdecken und zeigen.

Hinweise: Haben die Diebe Purricorn ausgewählt, aber Bisu lebt noch und hat in dieser Nacht keinen Diätriegelbekommen, scheidet Purricorn nicht aus. Gleiches gilt, wenn die Pummelfee oder Cookie dem Opfer der Keksdiebe geholfen haben. In diesem Fall sagt der Spielleiter: „Heute muss niemand ausscheiden.“

Alle noch im Spiel befindlichen Spieler (auch die Keksdiebe) beraten nun gemeinsam und diskutieren, wer die Diebe sind.

Gab es auffällige Geräusche in der Nacht? Sind Spieler auffällig ruhig oder nervös? Die Keksdiebe versuchen, von sich abzulenken und andere Spieler zu beschuldigen. Oder sie tauchen in der Masse unter und halten sich bedeckt. Dabei können sie möglicherweise kooperieren, sollten aber aufpassen, dass ihnen die restlichen Spieler nicht auf die Schliche kommen.

## Entlarvt die Keksdiebe!

Nach einer Weile dürfen alle im Spiel befindlichen Spieler (auch die Keksdiebe) versuchen, 1 Keksdieb zu entlarven.

Um jemanden zu beschuldigen, zeigt man auf diesen Spieler und sagt beispielsweise: „*Peter ist ein Keksdieb!*“.

Wenn ein anderer Spieler dies bestätigt, indem er ebenfalls auf den Beschuldigten zeigt, hat der Betroffene die Möglichkeit, sich mit einer kurzen Rede zu verteidigen. Anschließend stimmen alle im Spiel befindlichen Spieler offen ab, ob der beschuldigte Spieler ausscheiden muss.

Der Spielleiter sagt:

*„Ich zähle 1, 2, 3 und bei 3 haltet ihr alle entweder euren Daumen hoch, wenn der Spieler ausscheiden soll, oder euren Daumen runter, wenn ihr meint, dass der Spieler kein Keksdieb ist.“*

Hält die Mehrzahl der Spieler ihren Daumen hoch, scheidet der Spieler sofort aus, unabhängig davon, ob die Beschuldigung stimmt. Er muss seine Charakterkarte umdrehen und zeigen.

Führt die Abstimmung zu einem Unentschieden und Zebrabus ist noch im Spiel, zählt seine Stimme doppelt und gibt den Ausschlag.

Scheidet der beschuldigte Spieler nicht aus, kann er in der aktuellen Tagphase nicht mehr beschuldigt werden. Die Spieler diskutieren weiter und können einen weiteren Spieler beschuldigen, bis schließlich ein Spieler ausscheidet oder kein weiterer Spieler beschuldigt wird.

## Der weitere Spielverlauf

Sobald ein Spieler ausscheidet oder falls kein weiterer Spieler beschuldigt wird, endet die Tagphase.

Es folgt die nächste Nacht. Alle noch im Spiel befindlichen Spieler müssen erneut ihre Augen schließen und der Spielleiter ruft zunächst die Keksdiebe, dann das Pummeleinhorn, anschließend die Pummelfee und schlussendlich Cookie auf.

Die restlichen Charaktere werden ab der zweiten Nacht nicht mehr aufgerufen.

Fortan wechseln sich nun Tag- und Nachtphasen ab. Tagsüber gibt der Spielleiter zunächst die ausgeschiedenen Spieler bekannt, anschließend dürfen die im Spiel verbliebenen Spieler miteinander diskutieren und versuchen, 1 Dieb zu entlarven. Nachts können die Keksdiebe das Ausscheiden eines Spielers bestimmen, Pummel kann 1 Spieler überprüfen, die Pummelfee Fähigkeiten einsetzen, falls noch vorhanden, und Cookie 1 Spieler beschützen.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald der letzte Keksdieb oder der letzte Bewohner der Glitzerwelt ausgeschieden ist.

Im ersten Fall hat das Team „Bewohner der Glitzerwelt“ gewonnen – auch die bereits ausgeschiedenen Bewohner.

Schaffen es die Keksdiebe jedoch, alle anderen Spieler ausscheiden zu lassen, gewinnen sie.



# Tipps für den Spielleiter

Um das Spiel optimal zu leiten, sollte der Spielleiter im Idealfall bereits einige Partien gespielt haben.

Darüber hinaus fassen wir hier einige Tipps zusammen, die einen reibungslosen Ablauf gewährleisten.

## Verhalten des Spielleiters in den Nachtphasen

Generell sollte der Spielleiter in den Nachtphasen darauf achten, Spieler nicht direkt anzusprechen, sondern in verschiedene Richtungen der teilnehmenden Spieler zu sprechen.

Hat Kuri 2 Spieler ausgewählt, sollte der Spielleiter an allen Spielern vorbeigehen und nur die betroffenen Spieler an der Schulter berühren.

Der Spielleiter sollte geschlechtsspezifische Pronomen wie „er“ und „sie“ oder „sein“ und „ihr“ vermeiden (außer bei den Namen der Charaktere). Dies kann ansonsten ungewollt Informationen an die Gruppe weitergeben.



## Das Spiel in Schwung halten

Spielen viele Spieler zum ersten Mal „Die fiesen Keksdiebe“, kann die Partie länger dauern als mit erfahrenen Spielern. Der Spielleiter sollte darauf achten, dass das Spiel voranschreitet, und die Spieler ermutigen, sich aktiv zu beteiligen. Einige Gruppen können sehr schweigsam sein. In diesem Fall sollte der Spielleiter die Spieler zur Entlarfung der Diebe ermutigen.

Wenn die im Spiel befindlichen Spieler in einer hitzigen Diskussion stecken, sollte der Spielleiter sie weiter diskutieren lassen, auch wenn der Tag dadurch etwas länger wird als gewohnt.



### Variante:

Viele Gruppen vergeben die Karte des Zebrasus nach der Verteilung der Charaktere durch Mehrheitsentscheid an einen bestimmten Spieler. Kommt es bei Abstimmungen im Spiel zum Unentschieden, darf dieser Spieler entscheiden. Scheidet der Spieler aus, der aktuell die Karte des Zebrasus besitzt, muss er die Karte sofort an einen anderen, noch im Spiel befindlichen Spieler weiterreichen. Es findet keine Diskussion statt.

## Alle Charaktere im Überblick (alphabetisch)



### Bisu (Charakterwert: +3)

Falls der Spielleiter das Ausscheiden von Bisu verkündet, zeigt dieser auf 1 Spieler seiner Wahl. Es findet keine Diskussion über Bisus Wahl statt, bevor Bisu seine Wahl trifft.

Der ausgewählte Spieler scheidet sofort aus und muss seine Charakterkarte aufdecken und zeigen.



### Cookie (Charakterwert: +3)

Cookie wählt jede Nacht 1 Mitspieler aus. Ist dieser Spieler gleichzeitig auch das Opfer der Keksdiebe, scheidet er zu Beginn der nächsten Tagphase nicht aus. Cookie darf in 2 aufeinanderfolgenden Nächten nicht denselben Spieler schützen. Hat der ausgewählte Spieler den Diätriegel der Pummelfee erhalten, scheidet er dennoch zu Beginn der nächsten Tagphase aus.



### Keks (Charakterwert: +1)

Die Aufgabe der Kekse ist es, die Keksdiebe zu finden und zu vertreiben.





## Keksdieb (Charakterwert: -6)

Während der ersten Nacht lernen die Keksdiebe die Identität der anderen Keksdiebe kennen. In jeder Nacht müssen sich die Keksdiebe gemeinsam auf 1 Opfer einigen, das zu Beginn der nächsten Tagphase ausscheidet. Die Keksdiebe dürfen keinen Keksdieb als Opfer auswählen. Die Keksdiebe versuchen während des Tages, ihren wahren Charakter zu verbergen.



## Kuri (Charakterwert: -2)

Kuri wird in der ersten Nacht vom Spielleiter aufgerufen und wählt 2 beliebige Spieler aus. Diese Spieler bilden ein Tandem und sehen, wer der andere ist. Wenn einer der beiden ausscheidet, unabhängig davon wie, scheidet auch der andere sofort aus.



## Pummeleinhorn (Charakterwert: +7)

Pummel zeigt jede Nacht auf 1 Spieler. Ist dieser Spieler ein Keksdieb, hebt der Spielleiter den Daumen und nickt zur Bestätigung mit dem Kopf. Ist dieser Spieler kein Dieb, senkt der Spielleiter den Daumen.



## Pummelfee (Charakterwert: +5)

Die Pummelfee besitzt 2 Fähigkeiten: ein Glas Glitzer und einen Diätiegel, die sie je 1x im Spiel einsetzen kann.

Jede Nacht zeigt der Spielleiter der Pummelfee das Opfer der Keksdiebe und fragt die Pummelfee, ob sie ihren Glitzer einsetzen möchte. Hebt die Pummelfee den Daumen, setzt sie Glitzer ein und rettet damit das Opfer der Keksdiebe – senkt sie den Daumen, setzt sie keinen Glitzer ein.

Die Pummelfee kann den Glitzer auch nutzen, wenn sie selbst das Opfer der Keksdiebe ist.

Zusätzlich fragt der Spielleiter die Pummelfee jede Nacht, ob sie den Diätiegel einsetzen möchte. Möchte sie dies, zeigt sie dem Spielleiter 1 Spieler, der zu Beginn der nächsten Tagphase ausscheidet. Möchte sie dies nicht, senkt sie den Daumen.

Die Pummelfee kann beide Fähigkeiten in derselben Nacht einsetzen.



## Purricorn (Charakterwert: +3)

Purricorn ist gegen den Angriff der Keksdiebe geschützt, solange Bisu im Spiel ist.

Sie kann aber auf andere Weise ganz normal ausscheiden (zum Beispiel durch den Diät-riegel oder das Entlarven der Keksdiebe). Scheidet Bisu in der gleichen Nacht aus, in der Purricorn das Opfer der Keksdiebe ist, scheidet der Spieler zu Beginn der nächsten Tagphase aus. Purricorn und Bisu kennen sich nicht. Die Pummelfee bekommt Purricorn ganz normal als Opfer der Keksdiebe angezeigt, unabhängig davon, ob Bisu noch im Spiel ist oder nicht.



## Zebrasmus (Charakterwert: +2)

Zebrasmus' Aufgabe ist es, die Glitzerwelt zu verteidigen, die Keksdiebe zu finden und sie zu vertreiben. Kommt es bei offenen Abstimmungen zum Unentschieden, zählt seine Stimme doppelt.



Illustration: Stephanie Engel

Realisation & Satz: Claudia Geigenmüller

Schachtellayout basierend auf dem

Grunddesign von Hans-Georg Schneider

© 2018 Pummeleinhorn GmbH

© 2018 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,  
Deutschland. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung  
der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne  
vorherige Genehmigung nicht erlaubt.

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



/pegasusspiele