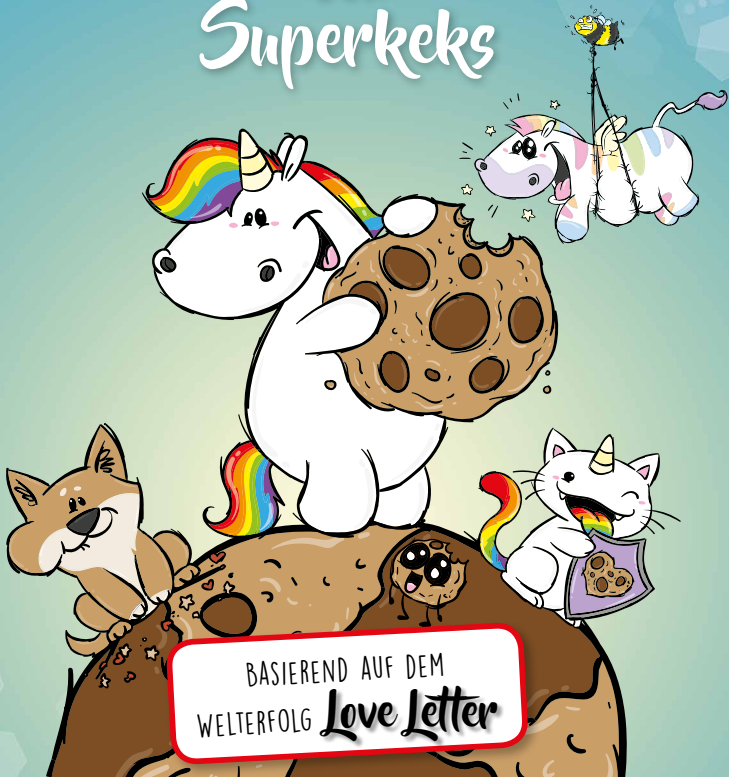


SEIJI KANAI



PUMMEL
EINHORN

DER Superkeks



BASIEREND AUF DEM
WELTERFOLG *Love Letter*

EIN SPIEL FÜR 2-4 EINHORNFREUNDE AB 8 JAHREN



Pummel liebt Spiele! Aber vor allen Dingen liebt er eines: Kekse! Schon seit langer Zeit träumt Pummel von einem riiiiiesigen Superkeks. Leider gibt es Superkekse nur sehr selten. Doch Pummels Freunde lassen nichts unversucht, dem flauschigen Pummeleinhorn seinen sehnlichsten Herzenswunsch zu erfüllen...

SPIELZIEL

Du gewinnst eine Runde, wenn du es schaffst, Pummel einen superduper leckeren Superkeks zu überbringen. Versuche dabei Pummel oder einen ihm nahestehenden Freund zu erreichen. Dies kann Cookie sein, Pummelfee oder ein anderer Pummelfreund. Oder noch besser: Sorge dafür, dass deine Mitspieler mit ihren Superkekzen gar nicht erst in die Nähe des Pummeleinhorns kommen und schon vorher aus der Runde ausscheiden.

Wirst du es schaffen, Pummel den heißersehnten Superkeks zu überbringen oder werden die anderen dich vorher aufhalten?

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de.

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus-Spiele-Team.

16 Charakterkarten



Auf jeder Charakterkarte findet ihr einen Bewohner der Glitzerwelt. In der linken oberen Kartenecke steht der Wert des abgebildeten Charakters. Je höher der Wert ist, desto näher steht dieser Charakter dem Pummelhorn. Pummel selbst besitzt natürlich den höchsten Wert. Die Funktion bzw. Besonderheit der Charaktere findet ihr jeweils am unteren Rand der Karte beschrieben.



4 Übersichtskarten

Die Übersichtskarte gibt euch auf der Vorderseite einen kurzen Überblick aller Charakterkarten und ihrer Funktionen bzw. Besonderheiten. Den Spielablauf in Kurzform findet ihr auf der Rückseite.

12x Herzen als Dankeschön

Am Ende jeder Runde schenkt Pummel demjenigen, der ihm einen Superkeks gebracht hat, ein Herz als Zeichen seiner Dankbarkeit.



1. Mischt die 16 Charakterkarten gut durch.
2. Gebt anschließend jedem Spieler verdeckt 1 Charakterkarte, die er auf die Hand nimmt und vor seinen Mitspielern geheim hält.
3. Nehmt euch jeder 1 Übersichtskarte und legt sie vor euch ab.
4. Die übrigen Charakterkarten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte und platziert die oberste Karte des Stapels verdeckt als Reservekarte daneben.
5. Zum Schluss legt ihr noch die 12 Herzen als Vorrat bereit.

Bei 2 Spielern: Legt **zusätzlich 3 Charakterkarten** des Nachziehstapels **offen neben die Reservekarte**. Diese 3 Charakterkarten sind bei eurer Runde zu zweit nicht im Spiel.



Ihr spielt über mehrere Runden. Dabei führt ihr eure Spielzüge nacheinander im Uhrzeigersinn durch.

Wer zuletzt einen Keks gegessen hat, beginnt.

Wenn du am Zug bist, ziehe die oberste Karte des Nachziehstapels und nimm sie auf die Hand. Da du bereits 1 Charakterkarte auf der Hand hattest, besitzt du nun 2 Handkarten.

Wähle nun 1 deiner beiden Handkarten und lege sie offen vor dir ab – die andere Karte behältst du weiterhin auf der Hand und hältst sie vor deinen Mitspielern geheim.

Hat die ausgespielte Karte eine Funktion, **musst du sie direkt ausführen**. Abschließend legst du die Karte offen auf deinen persönlichen Ablagestapel, den du vor dir bildest. Lege die Karten deines Ablagestapels immer leicht versetzt übereinander, sodass erkennbar ist, welche Karten du bereits ausgespielt hast.

Damit endet dein Zug und der Spieler links von dir ist am Zug.

Hinweis: Die Erläuterung zu den Funktionen und Besonderheiten der einzelnen Charakterkarten findest du ab Seite 8.

Ausscheiden

Scheidest du aus der laufenden Runde aus, legst du deine Handkarte offen auf deinen Ablagestapel – ohne die Funktion dieser Karte auszuführen. Du nimmst bis zum Ende dieser Runde nicht mehr am Spiel teil und wirst in der Spielreihenfolge übersprungen.

Rundenende

Ist nur noch 1 Spieler im Spiel oder ist der Nachziehstapel am Ende eines Zuges aufgebraucht, endet die Runde. Der Spieler, der noch im Spiel ist und den höchsten Kartenwert hat, ist Pummel am nächsten gekommen und gewinnt die Runde. Im Falle eines Gleichstands gewinnen alle Spieler mit dem höchsten Kartenwert. Der/die Spieler darf/dürfen sich ein Herz aus dem Vorrat nehmen.

Neue Runde

Ihr wollt eine neue Runde starten? Dann führt ihr die unter Spielvorbereitung beschriebenen Punkte erneut durch. Allerdings beginnt nun der Gewinner der vorherigen Runde und ist somit zuerst am Zug. Gab es mehrere Gewinner, beginnt der Jüngste von ihnen.



Das Spiel endet, wenn ein oder mehrere Spieler eine bestimmte Anzahl an Herzen gesammelt hat/haben. Die Anzahl benötigter Herzen ist abhängig von der Spielerzahl:

2 Spieler	5 Herzen
3 Spieler	4 Herzen
4 Spieler	3 Herzen

Der Spieler, der nach der Auswertung einer Runde die benötigte Anzahl an Herzen besitzt, ist der Gewinner und Pummels neue(r) beste(r) Freund(in)! Bei Gleichstand wird der oder die Jüngste unter den Gewinnern Pummels neue(r) beste(r) Freund(in).

Funktionen und Besonderheiten der Charaktere

Generell gilt: Verlangt die Funktion einer Charakterkarte von dir, zunächst einen Spieler zu wählen, darfst du nur Spieler wählen, die noch nicht aus der laufenden Runde ausgeschieden sind.

Weiterhin darfst du nur Spieler wählen, die nicht durch Purricorn geschützt sind. Sind alle Mitspieler durch Purricorn geschützt, kannst du niemanden wählen und musst deine ausgespielte Karte offen auf deinen Ablagestapel legen, ohne ihre Funktion auszuführen. Die Ausnahme bildet Bisu. In diesem Fall **musst** du dich selbst wählen und die Funktion von Bisu ausführen.



8: Pummelinhorn

PUMMEL IST KEIN TYPISCHES EINHORN. ER IST BESONDERS FLAUSCHIG UND LIEBT VOR ALLEM KEKSE.

Pummel hat den höchsten Wert aller Charakterkarten. Er besitzt keine Funktion. Spielst du Pummel aus, lege ihn direkt auf deinen Ablagestapel.

Pummel hat jedoch folgende Besonderheit:

Wenn du ihn ausspielst oder ihn aus einem anderen Grund auf den Ablagestapel legen musst, scheidest du sofort aus.



7: Cookie

DER KLEINE COOKIE MIT DEN SÜßEN KULLERAUGEN IST PUMMELS STÄNDIGER BEGLEITER.

Cookie hat den zweithöchsten Wert aller Charakterkarten. Er besitzt keine Funktion. Spielst du Cookie aus, lege ihn direkt auf deinen Ablagestapel.

Cookie hat jedoch folgende Besonderheit:

Hast du zu Beginn deines Zuges deine 2. Handkarte gezogen und Cookie in Kombination mit Pummelfee oder Bisu auf der Hand, dann **musst** du Cookie jetzt ausspielen. Halte dabei die verbleibende Handkarte vor deinen Mitspielern geheim.

Hinweis: Natürlich kannst du auch bluffen und Cookie ausspielen, obwohl du weder Pummelfee noch Bisu auf der Hand hast.



6: Pummelfee

SIE IST DIE GUTE FEE DES PUMMELLANDES! SIE LIEBT IHREN BRUDER PUMMEL UND NATÜRLICH GLITZER!

Spielst du die Pummelfee aus, dann führe folgende Funktion durch:

Wähle einen beliebigen Mitspieler und tausche deine verbliebene Handkarte mit der Handkarte dieses Spielers. Haltet dabei eure Handkarten vor den anderen Mitspielern geheim.



5: Bisu

BISU IST EIN DROLLIGES KERLCHEN UND JEDER MAG IHN GERN. DOCH HIN UND WIEDER ERLAUBT ER SICH EINEN STREICH.

Spielst du Bisu aus, dann führe folgende Funktion durch:

Wähle einen beliebigen Mitspieler oder dich selbst. Dieser Spieler muss seine Handkarte offen auf seinen Ablagestapel legen, ohne ihre Funktion auszuführen. Anschließend zieht er eine neue Charakterkarte vom Nachziehstapel. Ist dieser aufgebraucht, nimmt er stattdessen die Reservekarte.

Ausnahme: Sind alle Mitspieler durch Purricorn geschützt, **musst** du dich selbst wählen und die Funktion von Bisu ausführen.

Muss der Spieler durch die Funktion von Bisu das Pummeleinhorn ablegen, so scheidet der Spieler sofort aus und zieht keine neue Handkarte.



4: Purricorn

SCHNURRRR! PURRICORNS SCHÜTZT DIE BEWOHNER VON PUMMELLAND.

Spielst du Purricorn aus, dann führe folgende Funktion durch:

Lege die Karte **nicht** auf deinen Ablagestapel, sondern offen daneben. Sie bleibt bis zu deinem nächsten Zug offen liegen und schützt dich solange vor den Funktionen von Charakterkarten. Lege Purricorn **direkt vor** deinem nächsten Zug offen auf deinen Ablagestapel – damit endet die schützende Funktion der Karte.



3: Zebrasus

EIN KÄMPFERHERZ UMHÜLLT VON FLAUSCHIGKEIT! ZEBRASUS VERGLEICHT SEIN KÖNNEN GERN MIT ANDEREN.

Spielst du Zebrasus aus, dann führe folgende Funktion durch:

Wähle einen beliebigen Mitspieler und vergleiche den Wert seiner Handkarte mit dem Wert deiner verbliebenen Handkarte. Zeigt euch gegenseitig eure Karten, aber achtet darauf, sie vor den anderen Mitspielern geheim zu halten. Derjenige von euch beiden mit dem niedrigeren Wert scheidet aus. Im Falle eines Gleichstands scheidet keiner von euch beiden aus.



2: Buddy

BUDDY IST GERN JEDERMANS FREUND. NEUGIERIG SCHAUT ER SICH IM PUMMELLAND UM.

Spielst du Buddy aus, dann führe folgende Funktion durch:

Wähle einen beliebigen Mitspieler, der dir seine Handkarte zeigen muss. Schau dir die Karte an, aber achte darauf, sie vor den anderen Mitspielern geheim zu halten.



1: Kuri

EGAL WIE HEKTISCH ES UM SIE HERUM WIRD, SIE VERLIERT NIEMALS DIE RUHE: KURI – DAS ROCK 'N SLOW FAULTIER.

Spielst du Kuri aus, dann führe folgende Funktion durch:

Wähle einen beliebigen Mitspieler und versuche, den Charakter auf seiner Handkarte zu erraten. Du hast nur 1 Versuch. Hast du richtig getippt, scheidet dieser Spieler sofort aus. Hast du falsch getippt, geschieht nichts.

Ausnahme: Du darfst in deinem Versuch nicht auf den Charakter Kuri tippen.



Autor: Seiji Kanai • Illustration: Stephanie Engel

Realisation & Satz: Claudia Geigenmüller

© 2018 Pummeleinhorn GmbH

© 2018 Pegasus Spiele GmbH,

Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Alderac Entertainment Group. 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



/pegasusspiele