

Beispiel: Steffi legt **zwei 3er-Karten, zwei 5er-Karten und drei 7er-Karten** auf den Ablagestapel. Dann zieht sie **6 Karten** nach, damit sie wieder **8 Karten** auf der Hand hat und dreht die Cookie-Nasch-Partykarte vor sich um. Anschließend ist ihr linker Nebensitzer dran.



NO TIME TO PAAARTY?

Wenn du keine Party ausrichten kannst, legst du eine Handkarte ab. Legst du einen **flauschigen Freund** ab, darfst du jetzt seine Aktion sofort ausführen. Danach ist dein linker Nebensitzer dran.

Spielende

Sobald ein Spieler seine dritte Party geschmissen hat, hat er das Spiel gewonnen. Für den Rest des Abends müssen ihn alle mit „Eure Flauschigkeit“ anreden.

Besondere Pummelkarten DIE MAGISCHE PUMMELFEE (JOKER)



Die **magische Pummelfee** hilft dir aus manch kniffliger Situation und zaubert einfach die passende Karte herbei.

Kann anstatt einer beliebigen Karte genutzt werden, um eine Party auszurichten.

DIE FLAUSCHIGEN FREUNDE

Mit Freunden wird alles besser! Bisu, Zebrasmus und Cookie helfen dem Pummeleinhorn bei der Partyplanung. Wenn du einen Freund am Ende deines Zugs auf den Ablagestapel legst, darfst du seine Sonderaktion sofort nutzen:



Bisu, der kleine Frechdachs, ist immer auf der Suche nach der nächsten Leckerei. Gerne auch mal in der Kartenhand eines Mitspielers ...

Aktion: Nach einer Zahl oder Farbe fragen

Frage einen Mitspieler entweder nach einer Kartenfarbe oder -zahl. Hat er eine oder mehrere Karten mit dieser Farbe/Zahl auf der Hand, **muss** er dir diese bzw. eine der Karten geben. Gute Freunde helfen sich ja aus! Als Dankeschön wählst du eine deiner Handkarten aus und gibst sie ihm.

Falls er keine Karte mit dieser Farbe/Zahl besitzt, gehst du leider leer aus ...

Zebrasmus glaubt felsenfest daran, dass er irgendwann doch noch fliegen lernen wird! Genau wie er felsenfest daran glaubt, dass du mit viel Glück die passenden Karten aus dem Stapel ziehen wirst.

Aktion: 2 Karten austauschen

Lege 2 beliebige deiner Handkarten auf den Ablagestapel und zieh danach dafür 2 neue Karten vom verdeckten Nachziehstapel.

Cookie ist der beste Freund des Pummeleinhorns – und er weiß ganz genau, dass man seinen Freunden auch mal eine Pause gönnen muss!

Aktion: Naschpause

Lege die Cookie-Karte vor einen Mitspieler. Er muss einmal aussetzen. Wenn er dran ist, legt er statt seines Zugs diese Karte auf den Ablagestapel.

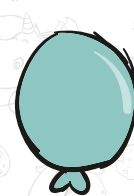


Illustration: Stephanie Engel
Design: Bluguy Grafikdesign
Konzept und Redaktion: Annette Ulmer

© 2017 Pummeleinhorn GmbH, www.pummeleinhorn.de

© 2017 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfisterstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
kosmos.de, info@kosmos.de

Art.-Nr.: 697785



PUMMEL
EINHORN



Das Kartenspiel

WILLKOMMEN IN PUMMELEINHORNS GLITZERWELT

Hier duftet es süß nach Einhornpupsen und die Flauschigkeit kennt keine Grenzen. Das muss gefeiert werden! Helft dem Pummeleinhorn und seinen Freunden die einhorntastischsten Partys des Jahres zu schmeißen.



KOSMOS

Inhalt

70 Pummelkarten

- * je 20 blaue Nasch-, grüne Glitzerkonfetti- und pinke Partyhutkarten
- * je 2 flauschige Freunde-Aktionskarten (Cookie, Zebrasus und Bisu)
- * 4 Pummelfee-Jokerkarten



12 Partykarten

- * 4 Cookie-Nasch-Partykarten
- * 4 Feenstaub & Glitzer-Partykarten
- * 4 Magische Karaoke-Partykarten



6 witzige Spruchkarten zum Sammeln oder Verschenken
(werden nicht für das Spiel benötigt)

Spielziel

Wer von euch zuerst 3 verschiedene Partys schmeißen konnte, gewinnt das Spiel. Dafür sammelt ihr Pummelkarten, bis ihr die passende Kombination für eine Party zusammen habt. Bisu, Zebrasus und Cookie helfen euch dabei! Und vielleicht zaubert euch die Pummelfee mit magischem Glitzer noch die passende Karte auf die Hand ...

Spielvorbereitung

Jeder von euch nimmt sich je 1 Cookie-Nasch-Partykarte, 1 Feenstaub & Glitzer-Partykarte und 1 Magische Karaoke-Partykarte und legt diese mit der grauen Seite nach oben vor sich.

Mischt nun die 70 Pummelkarten gut. Jeder bekommt 8 Pummelkarten, die restlichen werden als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt. Deckt dann die oberste Karte auf und legt sie daneben. Das ist die erste Karte des offenen Ablagestapels.

Auf den Glitzer, fertig, los! (SPIELVERLAUF)

Wer zuletzt ein Einhorn gesehen hat, beginnt. Oder der jüngste Spieler.

Zu Beginn deines Zugs ziehst du immer eine neue Karte: Entweder die oberste Karte des verdeckten Nachziehstapels oder die oberste Karte des offenen Ablagestapels. Dann schmeißt du entweder eine Party oder legst eine Karte ab.



PAAAARTY TIME!

Folgende Kartenkombinationen benötigst du für die Partys:

- 1. Cookie-Nasch-Party (Level *):**
2 Zwillinge (= jeweils 2 Karten mit derselben Zahl & beliebiger Farbe) und 1 Drilling (= 3 Karten mit derselben Zahl & beliebiger Farbe)
- 2. Feenstaub & Glitzer-Party (Level **):**
7er-Reihe (= 7 Karten mit lückenlos aufsteigenden Zahlen in beliebiger Farbe)
- 3. Magische Karaoke-Party (Level ***):**
1 Vierling (= 4 Karten mit derselben Zahl & beliebiger Farbe) und eine 3er-Reihe in einer Farbe (= 3 Karten mit lückenlos aufsteigenden Zahlen in einer Farbe)

Falls du eine **passende Kombination** aus Pummelkarten auf der Hand hast, kannst du sofort eine Party schmeißen! Dafür zeigst du die benötigten Karten deinen Mitspielern. Anschließend legst du die Karten auf den Ablagestapel und ziehst dann wieder auf 8 Pummelkarten nach.

Achtung! Du musst die Kartenkombination immer komplett und auf einmal auslegen.

Anschließend drehst du die entsprechende Partykarte auf die andere Seite um. Damit endet dein Zug und der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist an der Reihe.

Du darfst die Partys in beliebiger Reihenfolge ausrichten. Die Partys sind unterschiedlich schwer zu erfüllen (Level * bis ***).

Wagst du dich direkt an die Magische Karaoke-Party oder lässt du es erst gemütlich mit einer Cookie-Nasch-Party angehen?

