

Die Gnümies

Wehe, wenn sie losgelassen!

von David Parlett

Hintergrundstory: Markus Mergard

Spieler: 2-5 Personen
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 30 Min.
Inhalt:

- 55 Gnümiekarten, jeweils 11 Karten in fünf Farben (Rot, Gelb, Blau, Violett, Grau)
- 53 Partykarten mit den Werten von 1 bis 15, einschließlich des Evolutser und der Wullewauki

Spielidee

Die Gnümies und ihre Freunde vom Planeten Gnüm feiern große Partys. Als Gäste gern gesehen sind Borsis, Tanzmeisen, Sumpfschwackeln oder Mimosenschnüre. Nur Wullewauki, die mag niemand auf seiner Party. Die Gnümies und ihre Freunde sind auf den Gnümiekarten abgebildet, die Gäste auf den Partykarten. Partykarten mit den Werten von „1“ bis „10“ gibt es je viermal, die Werte von „11“ bis „15“ gibt es je einmal. Die Spieler versuchen mit ihren Gnümiekarten möglichst die Partykarten zu gewinnen, die ihnen die meisten Punkte einbringen. Wer mehrere Partykarten mit dem gleichen Wert gewinnt, kann seine Punkte vervielfachen. Wer den Wullewauki erwischt, dem werden Punkte abgezogen. Der Spieler, der bei Spielende die meisten Punkte besitzt, gewinnt.

Spielvorbereitung

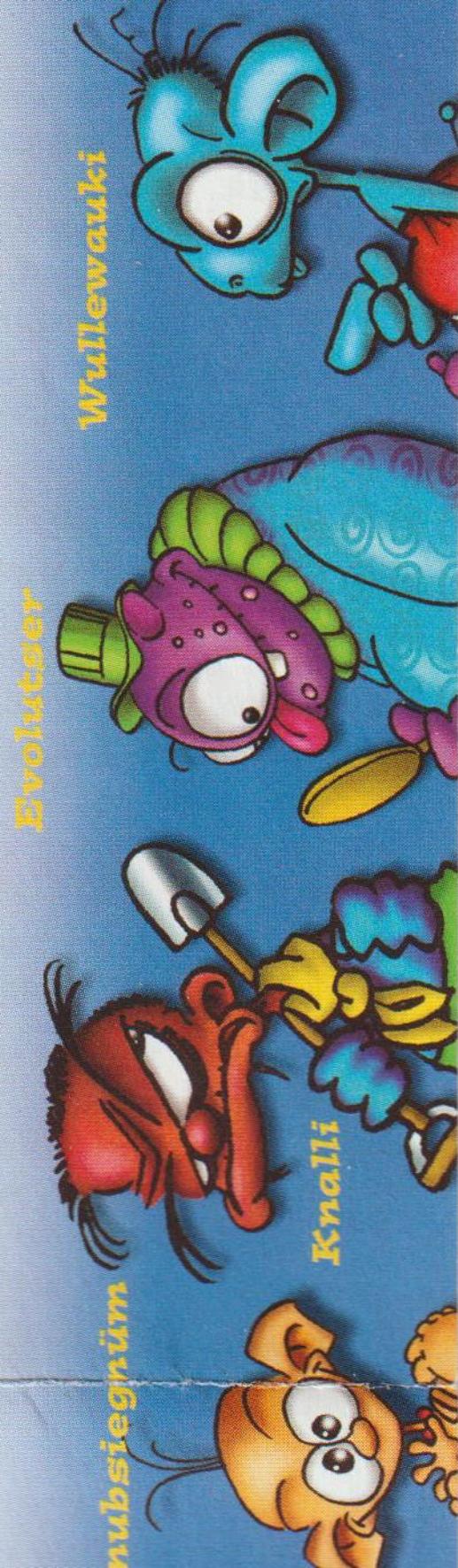
Gnümiekarten und Partykarten werden von einander getrennt. Die Gnümiekarten werden nach der Farbe der Zahlen sortiert. Jeder Spieler erhält elf Gnümiekarten von einer Farbe auf die Hand. Zehn von diesen Karten haben einen Zahlenwert zwischen „10“ und „100“. Die elfte Karte, der Knalli, besitzt einen Stern. Seine Funktion wird im Kapitel →Der Knalli erklärt. Gnümiekarten die zu keinem Spieler gehören, werden in die Spielschachtel zurückgelegt.

Alle Partykarten (Rückseite mit grünem Mond) werden gemischt und als Stapel verdeckt in die Tischmitte gelegt.



Rückseite
Partykarte

Rückseite
einer roten
Gnümiekarte



Spielablauf

Das Spiel gliedert sich in mehrere Spielrunden. Eine Spielrunde hat immer den gleichen Ablauf:

1. Die oberste Karte vom Stapel in der Tischmitte wird von einem beliebigen Spieler aufgedeckt.



*aufgedeckte
Tanzmeise* *Partykarten-
stapel*

2. Nun entscheiden alle Spieler, welche Gnümiekarte sie aus ihrer Hand **verdeckt** vor sich ausspielen. Wenn jeder Spieler eine Karte ausgespielt hat, werden diese Karten gemeinsam aufgedeckt.



3. Wer die Gnümiekarte mit der **höchsten** Zahl ausgespielt hat, gewinnt die aufgedeckte Partykarte und legt diese offen vor sich auf den Tisch. Im nebenstehenden Beispiel ist die höchste Karte Janignum (90).



4. Haben mehrere Spieler eine Karte mit der höchsten Zahl ausgespielt, entscheidet die Anzahl der „Wahnsinnigen Glückspartikel“ am unteren Kartenrand darüber, wer die **aufgedeckte Partykarte** gewinnt. Im nebenstehenden Beispiel hat Opa Gnümsen mit der violetten 80 gewonnen, weil er fünf Glückspartikel hat. Opa Gnümsen mit der blauen 80 hat nur ein Glückspartikel.



5. Wer die Partykarte gewinnt, muss seine ausgespielte Gnümiekarte abgeben. Im Laufe des Spiels entsteht so ein Ablagestapel neben dem Stapel mit den Partykarten. **Gewonnene Partykarten muss ein Spieler für seine Mitspieler immer sichtbar vor sich ablegen.**



*aufgedeckter
Lichtling* *Partykarten-
stapel* *abgelegte
Gnümiekarte*

6. Die anderen Spieler nehmen ihre ausgespielten Gnümiekarten wieder auf die Hand. Sie können in den folgenden Spielrunden erneut eingesetzt werden. Damit ist die Spielrunde beendet. Die neue Spielrunde beginnt, sobald ein Spieler die nächste Partykarte aufgedeckt hat.

Die besondere Gnümiekarte: Der Knalli



Ist ein Spieler an der aufgedeckten Partykarte nicht interessiert, kann er seinen Knalli ausspielen. **Achtung:** Der Knalli darf bei einem aufgedeckten Wullewauki nicht ausgespielt werden. Spielt in einer Spielrunde ein Spieler seinen Knalli aus, dann nimmt er an der Vergabe der aufgedeckten Partykarte nicht teil. Stattdessen nimmt er die oberste Partykarte vom Stapel und schaut sie sich an. Nun hat der Spieler drei Möglichkeiten für diese gezogene Partykarte:

- Er schenkt diese Partykarte einem Mitspieler. Dieser Spieler legt sie offen vor sich ab. Der Knalli kommt wieder auf die Hand seines Besitzers. Dieser kann den Knalli im Laufe des Spiels erneut ausspielen.
- Er behält diese Partykarte und legt sie offen vor sich ab. Dafür muss er seinen Knalli auf den Ablagestapel legen.
- Die gezogene Karte ist ein Wullewauki (siehe Kapitel →**Der Wullewauki**). Der Spieler muss ihn behalten und vor sich ablegen. Dafür nimmt er seinen Knalli ebenfalls wieder auf die Hand.

Haben in der gleichen Spielrunde mehrere Spieler ihren Knalli ausgespielt, dann darf keiner dieser Spieler die oberste Partykarte vom Stapel nehmen und anschauen. Die betreffenden Spieler nehmen ihren Knalli wieder auf die Hand. Haben alle Spieler in einer Spielrunde ihren Knalli ausgespielt, dann wird diese mit anderen Karten wiederholt. Der Knalli kann erst wieder für eine neue Partykarte ausgespielt werden.

Im Laufe des Spiels haben die Spieler immer weniger Karten auf der Hand. Besitzt ein Spieler nur noch den Knalli, dann muss er bei einem aufgedeckten Wullewauki aussetzen. Können mehrere Spieler nur noch den Knalli ausspielen, dann werden die Knallis dieser Spieler auf den Ablagestapel gelegt. Der Reihe nach, der Jüngste beginnt, ziehen diese Spieler als Ersatz eine Partykarte vom Stapel und legen sie vor sich ab (siehe auch das Kapitel →**Spielende**).

Die besondere Partykarte: Der Wullewauki



Im Stapel der Partykarten gibt es sieben Wullewaukis. Wird ein Wullewauki aufgedeckt, gewinnt ihn der Spieler mit der **höchsten** ausgespielten Gnümiekarte.

Wer den Wullewauki gewinnt, legt seine ausgespielte Gnümiekarte nicht auf den Ablagestapel, sondern nimmt sie wieder auf die Hand. Dafür müssen alle anderen Spieler ihre ausgespielten Gnümiekarten auf den Ablagestapel legen.



Die besondere Partykarte: Der Evolutser

Wird in einer Spielrunde der Evolutser (siehe auch das Kapitel →**Wertung**) aufgedeckt, dann gewinnt ihn der Spieler, der in dieser Spielrunde die **niedrigste** Gnümiekarte ausgespielt hat.

Wer den Evolutser gewinnt, muss seine ausgespielte Gnümiekarte auf den Ablagestapel legen. Die anderen Spieler nehmen ihre Karten wieder auf die Hand.



Haben mehrere Spieler eine Gnümiekarte mit der niedrigsten Zahl ausgespielt, dann gewinnt die niedrigste Gnümiekarte mit den meisten Glückspartikeln den Evolutser. Im nebenstehenden Beispiel hat Celin mit der gelben 10 gewonnen, weil sie vier Glückspartikel hat. Celin mit der roten 10 hat nur ein Glückspartikel.



Spielende

Für einen Spieler, der keine Karten mehr auf der Hand hat, ist das Spiel beendet. Bleibt nur noch ein Spieler mit Karten auf der Hand übrig, legt er die Karten auf den Ablagestapel. Er nimmt die gleiche Anzahl vom Partykartenstapel und legt sie vor sich ab. Wenn der Partykartenstapel nicht mehr genug Karten enthält, bekommt der Spieler nur noch den Rest. Danach ist das Spiel beendet und es wird gewertet. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Wertung

Hat ein Spieler unter seinen vor ihm liegenden Karten mindestens einen Wullewauki, dann muss er bestimmte Partykarten auf den Ablagestapel legen, bevor er seine Punkte erhält:



- Bei **einem** Wullewauki verliert der Spieler eine Partykarte mit der niedrigsten Zahl, auch wenn er davon mehrere besitzt.
- Bei **zwei** Wullewaukis verliert der Spieler eine Partykarte mit der höchsten Zahl, auch wenn er davon mehrere besitzt.
- Besitzt der Spieler **drei oder mehr** Wullewaukis verliert er für jeden Wullewauki eine Partykarte seiner Wahl.

Die Punkte werden auf folgende Weise zusammengezählt:



Eine einzelne Partykarte zählt den aufgedruckten Zahlenwert.
Der Borsi im linken Beispiel bringt einen Punkt.



Zwei gleiche Partykarten (ein Paar) bringen **20** Punkte, unabhängig vom aufgedruckten Zahlenwert.



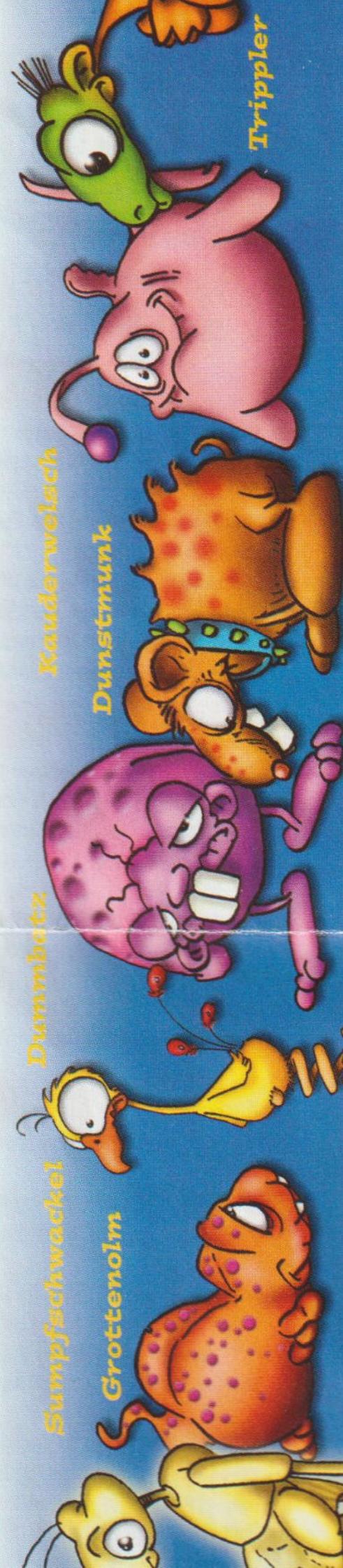
Drei gleiche Partykarten bringen **50** Punkte, unabhängig vom aufgedruckten Zahlenwert.



Vier gleiche Partykarten bringen **100** Punkte, unabhängig vom aufgedruckten Zahlenwert.



Besitzt ein Spieler den Evolutser, dann nimmt der Evolutser die Gestalt der Partykarte mit dem niedrigsten Zahlenwert an, die der Spieler vor sich liegen hat. Dadurch entsteht mindestens ein Paar und höchstens eine Gruppe von fünf gleichen Partykarten. Fünf gleiche Partykarten bringen **150** Punkte.



Beispiel einer Wertung

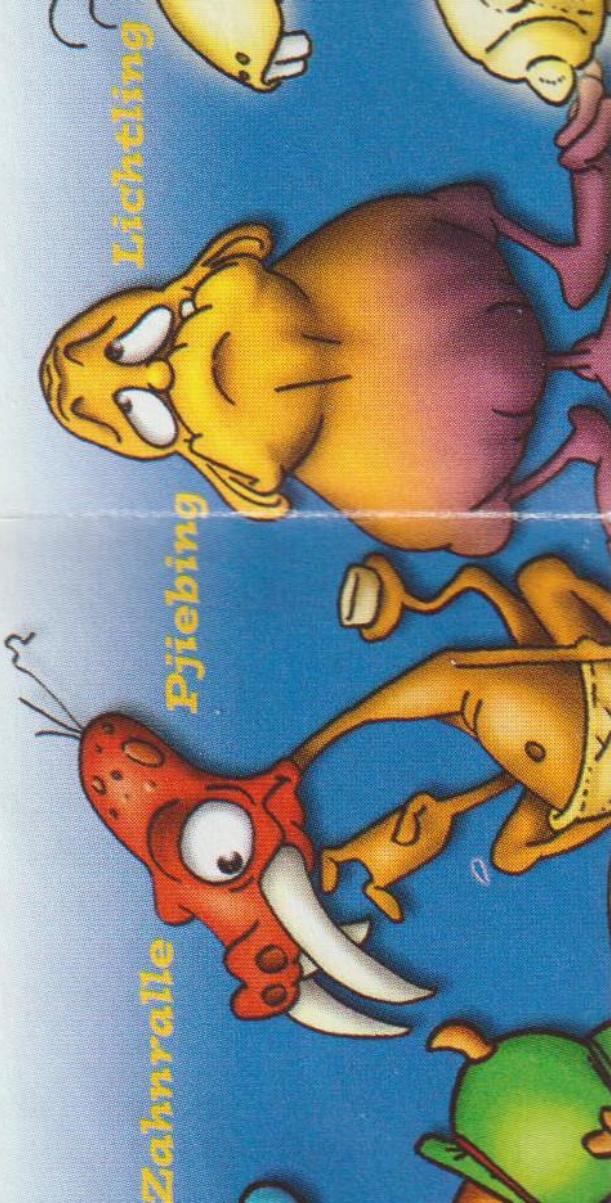


Die zwei Tanzmeisen plus Evolutser
Der Dummbatz
Die beiden Trends
Der Lichtling
Der Kauderwelsch
Die Tanzmeise mit dem Wullewauki

Die Tanzmeisen sind die niedrigsten Partykarten des Spielers. Da er einen Wullewauki besitzt, muss er eine Tanzmeise abgeben. Diese zählt null Punkte.

Der Evolutser wird zur Tanzmeise, da sie seine Partykarte mit dem niedrigsten Zahlenwert ist, so dass ein Trio von Tanzmeisen entsteht.

zählen	50	Punkte
zählt	6	Punkte
zählen	20	Punkte
zählt	10	Punkte
zählt	13	Punkte
zählt	0	Punkte



Der Planet Gnüm und seine Bewohner

Wenn die **Gnümies** eine Party feiern, dann wird sie schnell zum größten Ereignis auf Planet Gnüm, dem 4. Planeten des Planetensystems Retipuj im Sternhaufen der Plejaden. **Opa Gnümsen**, sein Enkel **Gnüm** und dessen Freundin **Janignüm** mit ihrem Baby **Knubsiegnüm** machen sich zusammen mit ihren Freunden, den **Breggels Didschey**, **Friegie** und **Fetzi** auf den Weg, um alles Notwendige für die anstehende Party zu besorgen. Unterstützt werden sie dabei von vom **Ützelbrützel**, der kleinen fliegenden **Bangie Celin** und dem **Jacknix Muflot**. Leider hat auch der **Knalli** von der Party erfahren und lässt sich nicht davon abhalten mitzumachen, auch wenn er bei den Vorbereitungen von einem Fettnäpfchen ins Nächste stolpert.

Die Organisation der Party wird aber nicht einfach. So schnell gelingt es keinem auf Anhieb, einen 14 Meter großen Konzert-**Grottenolm** mit auf die Party zu bringen. Dabei ist er als musikproduzierendes Wesen für die Party das Wichtigste. Und auch bei anderen Wesen ist es nicht leicht, sie zur Party einzuladen. Für die Bühnenshow wird ein **Dunstmunk** mit seinem permanent selbst produzierten Nebel benötigt. Als Spaßzubehör braucht jede gute Party unbedingt eine ungezähmte **Sumpfschwackel**. Die kann mit ihren Sprungfederbeinen die Gäste bis zu 40 Meter hoch in die Luft schleudern.

Aber keine Panik, es gibt ja den **Trend**, der zielstrebig wie ein Bus zu trendigen Plätzen wandert und dabei ein kleines Rudel wild herum hüpfender **Tanzmeisen**, jammernder **Mimosenschnüren** oder bodendurchschnüffelnder **Zahnrallen** zur Party mitbringt. Notwendig sind auch die **Jacknix**, die wegen ihrer zwei Gehirne wunderbar Bongos spielen können. Wichtig ist auch ein **Kauderwelsch**. Als Mikrofonfisch ist er für Musikbands absolut unersetzbar. Gäste, die sich entspannen wollen, benötigen einen **Dummbatz**, der vor lauter Dummheit brummt und durch die tiefen Schwingungen einen gemütlichen Massagehocker abgibt.

Als Partybeleuchtung werden **Lichtlinge** benötigt, das sind sich bewegende Lichtorgeln, die alle Geräusche in Licht umwandeln. Für das nächtliche Feuerwerk suchen die **Gnümies** paarungswillige **Pjejbings**, die Plasmakugeln in die Luft schleudern, und eine kleine Horde **Borsis**, die nach der Explosion wieder materialisieren und ihren genetischen Code miteinander vermischen. Für eine gute Stimmung auf der Party sorgt das **Lachende Gras** mit seinem euphorischen Lachen und die **Trippler**. Als die besten Heilpraktiker des Planeten haben sie selbstverständlich auch gesunde Kräuter, um die Gäste auf der Party fit zu halten.

Manchmal begegnen die **Gnümies** auf ihrer Party einem Wesen, von dem sie nicht wissen, wer oder was es gerade ist. Das ist dann ein **Evolutser**. Da er sich immer in heftiger Metamorphose befindet und jede beliebige Form annehmen kann, ist er ständig auf der Suche nach sich selbst. Viel Glück haben die **Gnümies**, wenn sie auf **Wahnsinnige Glückspartikelchen** treffen. Wer von einem **Glückspartikelchen** getroffen wird, hat wahnsinniges Glück. Bei zu vielen Treffern von **Glückspartikelchen** kann es aber durchaus passieren, dass jemand vor lauter Glück wahnsinnig wird.

Vor dem **Wullewauki** sollten sich die Gäste in Acht nehmen. Der neugierige und liebenswürdige Randalierer klaut ihnen gerne mal das eine oder andere und sorgt dafür, dass es auf einer Gnümie-Party bis zum Schluss nie langweilig wird (siehe auch www.planet-gnuem.de).

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

