

# PUMMEL & FRIENDS DIE GROSSE ESS-KALATION!

## SPIELIDEE

Nach den vielen Abenteuern, die Pummel mit seinen Freunden schon erlebt hat, wird es Zeit mal richtig zu feiern. Pummel lädt euch und alle Bewohner der Glitzerwelt zum jährlichen Regenbogenfest in die Hauptstadt Keksen ein. Damit dort auch jeder seine Liebings Süßigkeiten naschen kann, müssen vorher alle kräftig beim Sammeln der verschiedenen Leckereien mithelfen. Doch einige Partymuffel wollen das verhindern und stellen sich Pummel und seinen Freunden in den Weg. Mit eurer tatkräftigen Unterstützung, der Hilfe seiner Freunde, vielen leckeren Supershakes und noch viel mehr Glitzerstaub verführt Pummel auch den größten Partymuffel zum Mitfeiern und zeigt ihm die süßen Seiten des Lebens!

## SPIELMATERIAL

**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. **Dein Pegasus-Spiele-Team**

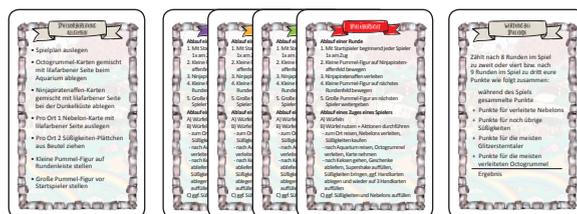
- 30 große Karten, davon:

24 Glitzerweltbewohner-Karten



8 verschiedene Charaktere mit ihren Liebings Süßigkeiten (je 3x)

6 Übersichtskarten



1x Spielvorbereitung, 4x Spielübersicht, 1x Wertung bei Spielende

- 42 kleine Karten, davon:

24 Nebelonen-Karten



Vorderseite (lila): je 8x Nebelon-Wache Stärke 1 / Nebelon-Matrosen Stärke 2 / Nebelon-Meute Stärke 3, Rückseite (rosafarben): 0 - 4 Kekspunkte

8 Octogramm-Karten



Vorderseite: Octogramm Stärke 2  
Rückseite: je 1 der 8 Süßigkeiten

10 Ninjapiratenaffen-Karten



Vorderseite: Ninjapiraten- affenschiff  
Rückseite: je 1 der 8 Süßigkeiten und 2x2 Kekspunkte

- 5 Würfel in 5 verschiedenen Farben

(Die Würfel in den Farben Grün, Gelb, Blau und Rot sind identisch: 2x Geschenk und je 1x Zebrasus & Hummel, Schokodil, Glitzerstertaler und Glitzerstaub; auf dem lilafarbenen Würfel ist Pummel anstatt eines Geschenkes zu finden.)



- 1 Stoffbeutel

- 61 Plättchen, davon:

25 Glitzerstertaler



24 Süßigkeiten (8 verschiedene, je 3x)



4 Supershakes



Supershakeseite Hauptstadtseite

8 Kekspunktmarker (je 2 in 4 verschiedenen Farben)



- 1 große und 1 kleine Pummel-Figur (vor der ersten Partie jeweils die beiden Teile zusammenstecken)



- 1 Spielplan

## SPIELVORBEREITUNG

Bevor es losgeht, müsst ihr noch ein paar Vorbereitungen treffen, das gelingt aber ganz schnell:

3. Trennt die kleinen Gegner-Karten gemäß den 3 Typen auf:
- Octogrummel-Karten,
  - Ninjapiratenaffen-Karten,
  - Nebelon-Karten.

Mischt danach die 3 Stapel getrennt voneinander und legt sie jeweils mit der **lilafarbenen** Vorderseite nach oben wie folgt auf die vorgegebenen Ablagefelder:

- die **Octogrummel-Karten** ins *Aquarium nach Rabenschwarz*,
- die **Ninjapiratenaffen-Karten** zur *Dunkelküste*,
- die **Nebelon-Karten** auf das *Nebelfeld* links unten auf dem Spielplan. Nehmt nun jeweils die oberste Karte dieses Stapels (im weiteren Verlauf Nachziehstapel genannt) und legt je **1 Nebelon-Karte mit der lilafarbenen Seite nach oben bei Luftballonien, Glitzerglimmerstadt, der Gugelhupfburg und dem Süßholzraspelwald** ab.

Ablagefeld für verbrauchte Würfel



2. Mischt die **Glitzerweltbewohner-Karten** und legt sie als verdeckten Stapel neben dem Spielplan ab. Lasst daneben Platz für einen zukünftigen Ablagestapel.

Das Aquarium in Rabenschwarz mit Ablagefeld für die Octogrummel-Karten

1. Legt den **Spielplan** in die Mitte eurer Spielfläche.

4. Gebt alle **Süßigkeiten-Plättchen** in den Beutel. Zieht nacheinander für **jeden Ort** (Luftballonien, Glitzerglimmerstadt, Gugelhupfburg und Süßholzraspelwald) **2 Süßigkeiten-Plättchen** und legt jeweils 1 zu dem Feld mit 1 bzw. 2 aufgedruckten Glitzersterntalern.



Kekspunkteleiste



## Die Hauptstadt Keksen

5. Legt alle **Glitzerstertaler** neben dem Spielplan als allgemeinen Vorrat bereit.

Rundenleiste



6. Stellt die **kleine Pummel-Figur** am oberen Rand des Spielplans auf das Feld mit der Ziffer 1 der **Rundenleiste**.

7. Jeder von euch erhält nun:
- 3 **Glitzerweltbewohner-Karten** – nehmt sie auf die Hand und haltet sie vor euren Mitspielern geheim,
  - 2 **Glitzerstertaler** – legt sie vor euch ab,
  - 1 **Supershake** – legt ihn mit der Shakeseite nach oben vor euch ab – er kann nur von Zebrasmus & Hummel verwendet werden,
  - 2 **Kekspunktmarker** in gewünschter Spielerfarbe – legt 1 links unten auf dem Spielplan auf das Startfeld der Kekspunkteleiste und den anderen vor euch ab,
  - 1 **Spielübersicht-Karte** in Spielerfarbe.
- Legt nicht benötigtes Spielmaterial (aus den Punkten c-e) zurück in die Schachtel.



**Ort (Gugelhupfburg)** mit Ablagefeld für 1 Nebolon-Karte und 2 Ablagefeldern für Süßigkeiten-Plättchen

**Die Dunkelküste** mit Ablagefeld für die Ninjapiratenaffen-Karten

8. Wer von euch als Letzter einen Keks gegessen hat, wird **Startspieler**. Er erhält die **große Pummel-Figur**, die 5 Würfel und zusätzlich den Beutel mit den Süßigkeiten-Plättchen. Jetzt könnt ihr euch ins Abenteuer stürzen!



# SPIELZIEL

Die große Ess-Kalation verläuft je nach Spielerzahl über 8 oder 9 Runden. In jeder Runde ist jeder von euch genau 1x an der Reihe. Bist du am Zug, wirfst du die 5 Würfel und nutzt ihre Farbe und die Würfelsymbole nach deinen Vorstellungen. Mit der Würfelfarbe bestimmst du, welches Gebiet du bereisen möchtest. Mit den Würfelsymbolen Zebrasmus & Hummel, Pummel und Glitzerstaub kannst du die Nebelons zum Mitnaschen verleiten, um anschließend Glitzerstertaler gegen Süßigkeiten einzutauschen. Welche Süßigkeiten du benötigst, zeigen dir deine Glitzerweltbewohner-Karten. Und schließlich solltest du immer wieder die Hauptstadt Keksen aufsuchen, um deine gesammelten Süßigkeiten zusammen mit Geschenken abzuliefern und deinen Supershake aufzufüllen. Am Ende jeder Runde gilt es, die Ninjapiratenaffen zu bekämpfen. Wer nach Spielende durch das Abliefern von Süßigkeiten und Geschenken in Keksen und das Verleiten der Nebelons zum Naschen, die meisten Kekspunkte vorweisen kann, ist Gewinner des Spiels und kann zum großen jährlichen Regenbogenfest einladen!

## SPIELABLAUF

Spielt ihr **zu zweit oder viert**, verläuft eine Partie *Die große Ess-Kalation* über **8 Runden**, spielt ihr **zu dritt** über **9 Runden**. In jeder Runde ist jeder von euch genau 1x am Zug.

### Was darfst du alles in deinem Zug machen?

Nimm zunächst die **5 Würfel** und **wirf sie**. (Für eine bessere Übersicht kannst du die Würfel danach auf die 5 farbigen Felder links auf dem Spielplan legen.)

**Grundregel: Wofür auch immer du im weiteren Verlauf einen Würfel einsetzt, er ist danach verbraucht und kann kein weiteres Mal verwendet werden.** (Nutzt für verbrauchte Würfel das Ablagefeld links auf dem Spielplan.) Setze deinen Zug so lange fort, bis du alle Würfel in einer Reihenfolge deiner Wahl verbraucht hast oder keinen der übrigen verwenden möchtest oder kannst.



Jetzt und auch später in deinem Zug darfst du einen Würfel mit dem Schokodil verwenden, um beliebig viele andere Würfel noch einmal zu werfen.

Folgendes musst du dabei immer berücksichtigen:

1. Den Würfel mit Schokodil musst du dann an die Seite legen, er ist verbraucht.
2. Du darfst beliebig viele unverbrauchte Würfel erneut werfen. Bist du danach weiterhin mit deinem Würfelergebnis unzufrieden und dir steht noch ein Würfel mit Schokodil zur Verfügung, darfst du dieses Schokodil erneut wie oben beschrieben einsetzen.

Es gibt 6 Gebiete: 4 Orte (Süßholzraspelwald, Luftballonien, Glitzerglimmerstadt, Gugelhupfburg), das Aquarium in Rabenschwarz und die Hauptstadt Keksen.

**Grundregel: Verwende in deinem Zug die Würfel, um in maximal 1 Gebiet zu reisen. Nutze die Würfelsymbole, um die entsprechenden Aktionen durchzuführen (siehe gelbe Boxen).**

**Hinweis 1:** Für die **Hauptstadt Keksen**, brauchst du **keinen Würfel**.

**Hinweis 2:** Du musst in deinem Zug keines der 6 Gebiete aufsuchen.

**Hinweis 3:** Zur Küste kannst du nicht reisen. Die Ninjapiratenaffen kommen am Ende jeder Runde automatisch ins Spiel.

Um zu 1 der 4 Orte **oder zum Aquarium in Rabenschwarz** zu reisen, **benötigst** du die **beim jeweiligen Ort angezeigte Würfelfarbe**. Lege dazu den entsprechenden Würfel zu dem Gebiet, zu dem du reisen möchtest. Du darfst dann aber **nicht mehr das Würfelsymbol** dieses Würfels in deinem Zug **nutzen**.

Möchtest du zu den Octogrammeln ins *Aquarium* reisen, lege den lila Würfel nach *Rabenschwarz*.



Möchtest du in den *Süßholzraspelwald* reisen, lege den roten Würfel zum *Süßholzraspelwald*.

Möchtest du nach *Luftballonien* reisen, lege den blauen Würfel nach *Luftballonien*.



Möchtest du nach *Glitzerglimmerstadt* reisen, lege den gelben Würfel nach *Glitzerglimmerstadt*.

Möchtest du zur *Gugelhupfburg* reisen, lege den grünen Würfel zur *Gugelhupfburg*.



### Was kannst du in den Orten tun?

Als **Erstes** musst du die **Nebelons** vor Ort zum **Naschen** verleiten. Hast du das geschafft, darfst du dir **1 Süßigkeit kaufen**. Aber der Reihe nach, zurück zu den Nebelons...

Es gibt **3 verschiedene Nebelon-Einheiten** mit unterschiedlicher Stärke. Die Stärke erkennst du an der Zahl im Keks am oberen Rand:



Nebelon-Wache  
mit Stärke 1



Nebelon-Matrosen  
mit Stärke 2



Nebelon-Meute  
mit Stärke 3

### Wie kannst du die Nebelons verleiten?

Um die Nebelons zum Naschen zu bringen, musst du einen oder mehrere Würfel mit **Glitzerstaub** und/oder **Zebrasmus & Hummel** oder **Pummel-Symbol** verwenden. Letzteres befindet sich nur auf dem lilafarbenen Würfel.





Um Nebelons zum Naschen zu verleiten, musst du **so viele Würfel mit Glitzerstaub** zu den verbrauchten Würfeln legen, wie es der **Stärke der Nebelons** entspricht. Um eine Nebelon-Meute zu besiegen, musst du somit 3x Glitzerstaub verwenden. Nimm dir dann die Nebelon-Karte und lege sie mit der lilafarbenen Seite nach oben vor dir ab. Auf der rosafarbenen Rückseite kannst du dir geheim die Kekspunkte ansehen, die dir diese Karte am Spielende einbringt.



Um Nebelons zu verleiten, darfst du auch Würfel mit Zebrasmus & Hummel einsetzen. **1 Zebrasmus & Hummel zählt genau so viel wie 1 Glitzerstaub.** Hast du jedoch deinen **Supershake** noch nicht verbraucht (liegt dein Supershake also noch mit der Shakeseite nach oben vor dir), dann **darfst du mit 1 Zebrasmus & Hummel 1 Nebelon-Einheit jeglicher Stärke verleiten**, ohne weitere Würfel zu benötigen.

Lege dazu den Würfel mit Zebrasmus & Hummel zu den verbrauchten Würfeln und drehe den Supershake auf die Hauptstadtseite. (Du musst den Supershake in der Hauptstadt Keksen erst wieder auffüllen, bevor du ihn wieder einsetzen kannst.)

Nimm dir dann die besiegte Nebelon-Karte und lege sie mit der lilafarbenen Seite nach oben vor dir ab. Auch hier kannst du dir geheim die Kekspunkte auf der Rückseite ansehen, die dir diese Karte am Spielende einbringt.



Als dritte und letzte Möglichkeit steht **Pummel** zur Verfügung, aber **nur auf dem lilafarbenen Würfel.** Pummel **verleitet** – wie Zebrasmus & Hummel mit dem Supershake – **1 Nebelon-Einheit jeglicher Stärke**, ohne weitere Würfel oder den Supershake zu benötigen. Nimm dir danach die besiegte Nebelon-Karte und lege sie mit der lilafarbenen Seite nach oben vor dir ab. Auch hier kannst du dir geheim auf der Rückseite die Kekspunkte ansehen, die dir diese Karte am Spielende einbringt.

## Und wie kommst du nun an die Waren?

Hast du die **Nebelons verleitet**, darfst du schließlich noch 1 der beiden **Süßigkeiten-Plättchen** in dem Ort **kaufen** (nach deiner Wahl, wenn du die nötigen Glitzersterntaler besitzt). Der Preis ist jeweils unterhalb des Plättchens angegeben. Die eine Süßigkeit kostet dich **1 Glitzersterntaler**, die andere **2 Glitzersterntaler.** Lege entsprechend 1 oder 2 deiner Glitzersterntaler zurück in den allgemeinen Vorrat, nimm dir das entsprechende Süßigkeiten-Plättchen und lege es vor dir ab. Du darfst auch auf den Kauf von Süßigkeiten-Plättchen verzichten.



Um an die benötigten Glitzersterntaler zu kommen, brauchst du Würfel mit **Glitzersterntaler-Symbol.** Für jeden solchen Würfel nimm dir **jeweils 1 Glitzersterntaler aus dem allgemeinen Vorrat.** Lege den Würfel danach auf das Ablagefeld für verbrauchte Würfel.

## Zebrasmus und der Hummelflug



**Zebrasmus & Hummel** sind ein starkes Team. Hummel kann losfliegen und für Zebrasmus nach Nebelons Ausschau halten. Daher darfst du dir **alternativ zum Verführen** der Nebelons oder Octogrummel für jeden Würfel mit Zebrasmus & Hummel die **Rückseiten von 3 kleinen Karten auf dem Spielplan ansehen.**

Gehe wie folgt vor:

Lege 1 Würfel mit Zebrasmus & Hummel zu den verbrauchten Würfeln. Nun darfst du dir die Rückseiten von 3 kleinen Karten deiner Wahl ansehen. Dies dürfen folgende Karten sein:

- die in den 4 Orten liegenden Nebelon-Karten,
- die Nebelon-Karten des Nachziehstapels,
- die Octogrummel-Karten,
- die Ninjapiratenaffen-Karten.

Welche Karten du dir ansehen darfst, unterliegt 3 Einschränkungen:

- Bei den Kartenstapeln musst du immer mit der oberliegenden Karte beginnen.
- Möchtest du dir die oberen 2 oder 3 Karten eines Stapels ansehen, darfst du die Reihenfolge dieser Karten nicht verändern.
- Selbst wenn du mehrere Würfel mit Zebrasmus & Hummel für diese Funktion nutzt, darfst du nie mehr als die obersten 3 Karten eines Stapels ansehen.

Du darfst dir zum Beispiel die Nebelon-Karten von bis zu 3 Orten ansehen oder die obersten 3 Octogrummel-Karten, aber auch die oberste der Ninjapiratenaffen-Karten, die oberste der Octogrummel-Karten und 1 Nebelon-Karte bei einem Ort ...

### Beispiel:



Markus ist am Zug. Er möchte nach Luftballonien reisen und legt deshalb den blauen Würfel dorthin. Somit kann er für den blauen Würfel keine Glitzersterntaler aus dem allgemeinen Vorrat erhalten. Um die Nebelons zu verleiten, nutzt er 1 Würfel mit Glitzerstaub und 1 Würfel mit Zebrasmus & Hummel. Er legt beide Würfel auf das Feld für verbrauchte Würfel und legt die Nebelon-Karte vor sich ab. Für den Glitzersterntaler auf dem gelben Würfel erhält er 1 Glitzersterntaler aus dem allgemeinen Vorrat. Diesen Glitzersterntaler setzt er direkt ein, um den Lolli zu kaufen. Er legt das Süßigkeiten-Plättchen vor sich ab. Mit dem letzten Würfel, einem weiteren Zebrasmus & Hummel, schaut er sich noch 3 Karten an: die obersten 2 Karten des Nebelonstapels und die Nebelon-Karte in Glitzerglimmerstadt.

## Was kannst du im Aquarium in Rabenschwarz tun?

Die Reise zum Aquarium in Rabenschwarz ist sehr ähnlich der Reise zu einem der anderen Orte. Die 2 Unterschiede: Hier gibt es nur **Octogrummel zum Verleiten** und du kannst **keine Waren** kaufen. Als Erstes musst du den lilafarbenen Würfel zum Aquarium in Rabenschwarz legen. Dann musst du den Octogrummel, wie bei den Nebelon-Karten beschrieben, verleiten. Ein Octogrummel weist immer eine Stärke von 2 auf. (Bedenkt: Da Pummel nur auf dem lilafarbenen Würfel auftaucht, könnt ihr ihn hier nie einsetzen.) Auf der **Rückseite der verleiteten Octogrummel-Karte** ist **1 Süßigkeit** abgebildet. Sieh dir diese Süßigkeit geheim an und lege die Octogrummel-Karte mit der lilafarbenen Seite nach oben vor dir ab. Wenn du in der Hauptstadt Keksen Süßigkeiten ablieferst (s. rechts), zählt die Rückseite der Octogrummel-Karte wie ein Süßigkeiten-Plättchen der dort angezeigten Art.

### Beispiel:



Lea möchte zum Aquarium in Rabenschwarz reisen, da sie aus der vorherigen Runde weiß, welche Süßigkeit der Octogrummel einbringt. Das Würfelergebnis ihres ersten Wurfs reicht nicht aus, um den Octogrummel zu verleiten, also will sie noch einmal würfeln. Da sie den lilafarbenen Würfel für das Reisen zum Aquarium noch benötigt, verwendet sie das Schokodil des gelben Würfels, um die anderen 4 Würfel noch einmal zu würfeln. Das sieht nun viel besser aus, da sie noch ihren Supershake vor sich hat. Sie legt den lilafarbenen Würfel zum Aquarium in Rabenschwarz. Dann legt sie den roten Würfel mit Zebrabus & Hummel zum verbrauchten gelben und dreht zusätzlich ihr Supershake-Plättchen auf die Hauptstadtseite. Dafür nimmt sie sich die oberste Octogrummel-Karte. In der Hoffnung, noch einen Glitzerstertaler zu bekommen, verwendet sie das Schokodil des blauen Würfels, um den grünen noch einmal zu werfen. Das Ergebnis ist jedoch ein Schokodil, das sie in diesem Zug nicht mehr einsetzen kann, da sie alle anderen Würfel bereits verbraucht hat.

## Was tun, wenn Nebelons, Octogrummel, Glitzerstertaler oder Süßigkeiten verbraucht sind?

**Süßigkeiten-Plättchen:** Sollte der Beutel leer sein, füllt ihn mit den zur Seite gelegten Süßigkeiten-Plättchen wieder auf.

**Octogrummel:** Sind alle 8 Octogrummel besiegt, habt ihr das Aquarium leergefegt und könnt dort nicht mehr hinreisen.

**Glitzerstertaler:** Sollte der Vorrat an Glitzerstertalern aufgebraucht sein, greift vorübergehend auf anderes Material zurück.

## Warum solltest du zwischendurch in die Hauptstadt Keksen reisen?

Dazu gibt es gleich mehrere gute Gründe:

Neben dem Verleiten der Nebelons, wofür es am Spielende Keksunkte gibt, stellen **Reisen nach Keksen** eine **lukrative Quelle für Keksunkte** dar.

Um in die Hauptstadt Keksen zu reisen, legst du **keinen Würfel** zur Stadt. Dort angekommen, darfst du 3 Dinge tun (sie sind auch auf dem Spielplan bei der Hauptstadt Keksen abgebildet):

- a) **Fülle deinen Supershake auf**, indem du dein Plättchen auf die Shakeseite zurückdrehst.



- b) **Lege Würfel mit Geschenken**, die du in diesem Zug erwürfelt hast, zu den verbrauchten Würfeln und erhalte pro Geschenk 1 Keksunkt. Bewege deinen Keksunktmarker entsprechend vorwärts. Die Glitzerweltbewohner freuen sich immer über Geschenke!

- c) Du darfst 1, 2 oder auch allen 3 **Glitzerweltbewohnern** auf deiner Hand jeweils die **gewünschten Süßigkeiten liefern**. Decke dazu die Glitzerweltbewohner-Karten auf, für die du die gewünschten Süßigkeiten gesammelt hast.

Gib nun die von den Glitzerweltbewohnern gewünschten Süßigkeiten ab. Dafür darfst du Süßigkeiten-Plättchen, aber auch Octogrummel- und Ninjapiratenaffen-Karten (siehe weiter unten) verwenden. Du erhältst für **jede abgelieferte Süßigkeit 3 Keksunkte**. Bewege entsprechend deinen Keksunktmarker auf der Keksunktleiste vorwärts. Lege anschließend die Glitzerweltbewohner-Karte(n) auf den Ablagestapel und die eingesetzten Süßigkeiten-Plättchen neben dem Spielplan ab. **Lege die Plättchen nicht zurück in den Beutel!** Die Ninjapiratenaffen-Karten kommen zurück in die Schachtel, sie werden in dieser Partie nicht mehr gebraucht. Lege verbrauchte **Octogrummel-Karten** mit der **rosafarbenen Seite** nach oben **vor dir ab** (so kannst du leicht unterscheiden, von welchen Octogrummels du die Süßigkeiten bereits abgeliefert hast) – sie können dir am Spielende noch Punkte bringen.

Zum Schluss darfst du noch beliebig viele Glitzerweltbewohner-Karten aus deiner Hand auf den Ablagestapel legen. Ziehe dann so viele **Glitzerweltbewohner-Karten** nach, dass du wieder **3 auf der Hand** hast.

**Glitzerweltbewohner:** Ist der Kartenstapel mit den Glitzerweltbewohnern aufgebraucht, mischt den Ablagestapel der Bewohner und legt ihn als neuen Stapel bereit.

**Nebelons:** Ist der Vorrat an Nebelon-Karten aufgebraucht, sodass ihr am Ende eines Zuges zu einem Ort keine Nebelon-Karte legen könnt, dürft ihr ab sofort – ohne Nebelons zu verleiten – Süßigkeiten in diesem Ort kaufen.



### Beispiel:



Sabine reist diese Runde in die Hauptstadt Keksen – dafür benötigt sie keinen Würfel. Die beiden Würfel mit Geschenk-Symbol legt sie auf das Feld für verbrauchte Würfel. Dafür bewegt sie ihren Kekspunktmarker um 2 Felder auf der Kekspunktleiste vorwärts. Für das Glitzerstertaler-Symbol nimmt sie sich 1 Glitzerstertaler aus dem allgemeinen Vorrat. Dann dreht sie ihr Supershake-Plättchen zurück auf die Kekseite. Mit Zebrasmus & Hummel sieht sie sich 3 Karten ihrer Wahl an. Als nächstes liefert sie 1 Lolli an Zonbi und 1 Popcorn an Purricorn. Dazu legt sie ihr Süßigkeiten-Plättchen Lolli neben den Spielplan. Für das Popcorn dreht sie ihre Octogrummel-Karte auf die rosafarbene Seite und lässt die Karte so vor sich liegen. Dann legt sie die beiden Glitzerweltbewohner-Karten auf den Ablagestapel der Glitzerweltbewohner und bewegt ihren Kekspunktmarker um 6 Felder auf der Kekspunktleiste vorwärts. Schließlich legt sie auch ihre 2. Purricorn auf den Ablagestapel und zieht 3 neue Glitzerweltbewohner-Karten. Den Glitzerstaub kann sie diese Runde nicht nutzen.

### Was musst du am Ende deines Zuges tun?

Am Ende deines Zuges musst du **1 Nebelon-Karte** und **1 Süßigkeiten-Plättchen** bei dem Ort **nachlegen**, falls du **Nebelons verleitet** und **1 Süßigkeit gekauft** hast. (Octogrummel ziehst du nie nach, da von Anfang an der Stapel mit allen Octogrummel-Karten im Aquarium in Rabenschwarz liegt.) Ziehe das Süßigkeiten-Plättchen aus dem Beutel und die Nebelon-Karte vom Nachziehstapel. Sind alle leeren Felder aufgefüllt, darf der nächste Spieler im Uhrzeigersinn seinen Zug durchführen.

### Und hier noch einmal alle Würfelsymbole zusammengefasst:



Legst du einen Würfel mit Schokodil-Symbol zu den verbrauchten Würfeln, darfst du beliebig viele andere, unverbrauchte Würfel noch einmal werfen.



Um die Nebelons in den Orten bzw. die Octogrummel im Aquarium in Rabenschwarz zu verleiten, benötigst du der Stärke der Karte entsprechend viel Glitzerstaub.



Mit Pummel besiegst du 1 Nebelon-Einheit jeglicher Stärke - ohne weitere Würfel und Supershake - oder auch die Ninjapiratenaffen.



Nimm dir für jedes Glitzerstertaler-Symbol 1 Glitzerstertaler aus dem Vorrat.

### Was passiert, wenn alle 1x am Zug waren oder wie verleitet ihr die Ninjapiratenaffen?

1. Versetzt zunächst die kleine Pummel - Figur auf das Ninjapiratenaffenfeld neben das aktuelle Feld der Rundenleiste.



2. Ihr müsst nun die **Ninjapiratenaffen verleiten**. Nehmt dazu den **lilafarbenen Würfel**. Der **Startspieler** der aktuellen Runde darf **als Erster** diesen Würfel werfen. Gebt nach jedem Wurf den lilafarbenen Würfel im Uhrzeigersinn weiter, bis einer von euch die **Ninjapiratenaffen besiegt** hat. Dies gelingt **dank** eines gewürfelten **Pummels**.

**Alternativ** besiegen auch gewürfelte **Zebrasmus & Hummel** die Ninjapiratenaffen, nur muss dann zusätzlich noch der eigene **Supershake** zur Verfügung stehen. Würfelst du Zebrasmus & Hummel, musst du entscheiden, ob du deinen Supershake nutzt und somit die Ninjapiratenaffen dank Zebrasmus & Hummel und Supershake besiegen willst oder nicht.



3. Der erste von euch, der die **Ninjapiratenaffen verleitet**, erhält die oberste **Karte des Ninjapiratenaffen-Stapels**. Sieh dir die Rückseite der Karte geheim an und lege sie mit der lilafarbenen Seite nach oben vor dir ab. Sind auf der Karte 2 Kekspunkte abgebildet, zählst du diese am Ende des Spiels zu deinen Punkten hinzu. Ist eine Süßigkeit abgebildet, darfst du diese (anstatt eines Süßigkeiten-Plättchens) bei einem Besuch in der Hauptstadt Keksen einem Glitzerweltbewohner bringen (wie eine Octogrummel-Karte).



4. Versetzt nun die kleine Pummel-Figur auf das nächste Rundenfeld.



5. Gebt die große Pummel-Figur, die 5 Würfel und den Beutel an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter. Er ist nun Startspieler für die folgende Runde.



Reist du in die Hauptstadt Keksen, erhältst du für jedes gewürfelte Geschenk 1 Kekspunkt. Bewege dazu deinen Kekspunktmarker auf der Kekspunktleiste um jeweils 1 Feld weiter.



Ohne Supershake zählen Zebrasmus & Hummel wie 1 Glitzerstaub. In Verbindung mit einem Supershake verleitest du 1 Nebelon-Einheit jeglicher Stärke bzw. einen Octogrummel ohne weitere Würfel oder auch die Ninjapiratenaffen. Drehe dann dein Supershake-Plättchen auf die Hauptstadtseite. Alternativ darfst du Zebrasmus & Hummel auch nutzen, um 3 Karten deiner Wahl auf dem Spielplan anzusehen.

# ENDE DES SPIELS

Eine **Partie Die große Ess-Kalation endet zu zweit oder zu viert nach der 8. Runde**, im Spiel **zu dritt nach der 9. Runde**.

Ihr wart dann alle gleich häufig Startspieler.

Um den Gewinner dieser Partie zu ermitteln, müsst ihr nun **zu den im Spiel erhaltenen Kekspunkten noch folgende hinzuzählen**:

1. Dreht zunächst eure vor euch liegenden **Nebelon-Karten** auf die rosafarbene Seite. (Die im Spiel **verleiteten Nebelons** bringen euch nun wohlverdienten Lohn ein.) Zählt die auf jeder Karte angezeigten **Kekspunkte (0-4)** zu euren bisher erreichten hinzu.

2. Dreht vor euch liegende **Ninjabiratenaffen-Karten** und im Spiel nicht eingesetzte **Octogrummel-Karten** auf die **rosafarbene Seite**. Legt sie zu euren **nicht verwendeten Süßigkeiten-Plättchen**, aber getrennt zu bereits eingesetzten Octogrummel-Karten. Legt zusätzlich eure **3 Glitzerweltbewohner-Karten** offen vor euch aus. Jeder Glitzerweltbewohner, dem ihr jetzt noch seine **Lieblingssüßigkeit** geben könnt, bringt euch **anstatt der üblichen 3 nur 2 Kekspunkte**.

Alle restlichen, **nicht genutzten Süßigkeiten** (auf den Ninjabiratenaffen- und/oder Grummelocto-Karten bzw. Süßigkeiten-Plättchen) bringen euch noch **1 Kekspunkt** ein. Auf 2 Ninjabiratenaffen-Karten ist keine Süßigkeit abgebildet, sondern 2 Kekspunkte: Die erhaltet ihr jetzt.

3. Zählt jetzt alle eure **nicht ausgegebenen Glitzerstertaler** zusammen. Wer von euch in Summe die **meisten** vor sich liegen hat – 1 oder auch mehrere Spieler –, erhält **3 zusätzliche Kekspunkte**.

Wer von euch in Summe die **zweitgrößte Anzahl** vor sich liegen hat – 1 oder auch mehrere Spieler –, erhält **1 Kekspunkt**.

4. Zählt nun alle eure im Laufe der Partie **verleiteten Octogrummel** zusammen (egal, ob ihr die dadurch erhaltenen Süßigkeiten später eingesetzt habt oder nicht). Wie bei den Glitzerstertalern erhält **3 Kekspunkte**, wer die **größte Anzahl** vorweisen kann und **1 Kekspunkt**, wer die **zweitgrößte Anzahl** an Octogrummel-Karten vor sich liegen hat.

Wer nun die meisten Punkte gesammelt hat, ist **Sieger der großen Ess-Kalation**. Bei einem Gleichstand gewinnt der am Gleichstand Beteiligte, der mehr Octogrummel verleitet hat. Liegt danach immer noch ein Gleichstand vor, gewinnt unter den Beteiligten derjenige, der mehr Glitzerstertaler vor sich liegen hat. Sollte es unverändert keinen eindeutigen Sieger geben, teilen sich die Spieler den Sieg und die Süßigkeiten gemeinschaftlich.

**Tipp:** Ihr könnt alle Kekspunkte auf der Siegpunktleiste markieren. Solltet ihr mehr als 35 Punkte erreichen, lasst euren Siegpunktmarker auf dem Feld 35 der Siegpunktleiste liegen. Verwendet euren 2. Siegpunktmarker zum Anzeigen der weiteren Punkte. Am Ende müsst ihr dann nur die beiden Zahlen der Felder, auf denen eure Siegpunktmarker liegen, für euer Endergebnis zusammenzählen. Alternativ nehmt einen Zettel und einen Stift. Fasst in einer Tabelle die Punkte aller Spieler zusammen. Wie so eine Abrechnung aussehen kann, seht ihr im Beispiel weiter unten.

## Beispiel:

Felix hat im Laufe des Spiels 17 Punkte errungen. In der Wertung bei Spielende erhält er nun noch folgende Punkte:

- Seine 6 im Laufe der Partie errungenen Nebelon-Karten bringen ihm 9 Punkte ein.

- Bei Spielende liegen 2 nicht eingesetzte Octogrummel-Karten und 1 Süßigkeiten-Plättchen vor ihm. Mit der Süßigkeit einer der beiden Octogrummel-Karten kann er noch den Wunsch eines Glitzerweltbewohners erfüllen, wofür er jetzt anstatt der üblichen 3 nur 2 Punkte erhält. Die Ware auf der anderen Octogrummel-Karte und das Süßigkeiten-Plättchen bringen ihm je 1 weiteren Punkt ein.

Für die Süßigkeiten bekommt er in Summe somit 4 Punkte.



- Vor ihm liegen noch 3 Glitzerstertaler, das ist in dieser Partie die zweitgrößte Menge. Daher erhält er hierfür 1 weiteren Punkt.

- Schließlich liegen die 2 Octogrummel-Karten vor ihm. In dieser Partie hat kein anderer Spieler mehr Octogrummel verleitet, weshalb er zusätzlich 3 Punkte erhält.

In Summe hat Felix 34 Punkte in dieser Partie gesammelt.

	Florian	Jakob	Christian	Felix
Punkte im Spiel	25	22	13	17
Nebelons	3	13	10	9
Süßigkeiten	2	1	5	4
Glitzerstertaler	3	0	3	1
Octogrummel	1	1	0	3
gesamt	34	37	31	34

Autor: Michael Rieneck · Illustration: Stephanie Engel · Realisation und Gestaltung: Mühlenkind Kreativagentur  
 © 2019 Pummeleinhorn GmbH · © 2019 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland · Alle Rechte vorbehalten.  
 Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne Genehmigung nicht erlaubt.

