

Inhalt:
296 Karten
5 Stanzspielfiguren
3 Würfel
1 Würfelfeld
1 Spielanleitung

Spieler: 2-4
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 50 Min.

Gnümie®
ist ein eingetragenes
Warenzeichen

Haben Sie noch Fragen?
Wir helfen Ihnen gerne.

planet@gnuem.com
www.gnuem.com



© Gnüm GmbH
Gederner Str. 38
D-63679 Schotten

Autor:
Markus Mergard

Grafik:
Axel Mergard
Markus Mergard
Kingcoma

Erstauflage Dezember 2024



Erfahre mehr über die Gnümies, das Planetensystem
RETIPUJ und alle gnümen Bewohner auf gnuem.com

Ideale Ergänzung zum Spiel

Planet Gnüm
Das Buch Band 1

Die erste Geschichte der Gnüm-Trilogie,
alles über das Planetensystem und
seine gnümen Bewohner.

Besuche uns auf
der gnümmsten
Seite im Internet:

www.gnuem.com

Bald erhältlich:
3D Spielfiguren, Brett- u. Kartenspiele,
Buch Band 2 und 3, Apps, Games
und vieles mehr...



Die Häh-Karte wird ausgespielt

Das Häh ist echt lieb, aber es versteht die Spielregeln
nicht und nimmt sich eine Karte eines Mitspielers.
(Lebewesen-, Freunde-, verdeckte Aktions- oder Gnümpunktekarte)

Sonderfall: Das Häh will sich eine Gnümpunktekarte
nehmen.

Der Spieler, gegen den die Häh-Karte gespielt wurde, nimmt alle seine
Gnümpunktekarten auf die Hand, mischt sie und hält sie verdeckt so hin,
dass eine Karte gezogen werden kann.

Die gezogene oder weggenommene Karte wird in die Tischmitte gelegt.

Spiel um die geklaute Karte - Häh-Lauffeld

Start Spielfigur (Jäger)



Start Häh-Spielfigur

Die Häh-Spielfigur wird auf das Häh-Start-Feld gestellt. Der Mitspieler,
dem eine Karte weggenommen wurde, stellt seine Spielfigur auf das
Startfeld „Start“. Das Häh beginnt. Beide Spieler nehmen einen Punkte-
würfel und würfeln solange abwechseln, bis:

Entweder

Das Häh als erster die Häh-Höhle erreicht, dabei muss das Feld nicht
genau getroffen werden. Das Häh ist weggelaufen. Der Spieler, der die
Häh-Karte ausgespielt hat, darf die geklaute Karte behalten.

Oder

Das Häh wird vom Mitspieler eingeholt oder überholt. Der Spieler, dem
eine Karte weggenommen wurde, erhält die Karte zurück.

Der Spieler, gegen den die Häh-Karte ausgespielt wurde, erhält die
Häh-Karte und legt diese unter seine Figurenkarte.



Am Spielende erhält derjenige Spieler die Häh-Bonuskarte,
der die meisten Gnümpunkte durch die Häh-Karte verloren hat.

Spielende - Wer ist der gnümmste Spieler?

Alle acht Bäume der Hiesigen Riten sind wach?
Sind alle acht Baumkarten gezogen, ist das Spiel zu Ende.

Punkte zählen

1. Jeder Spieler zählt seine Gnümpunkte.
2. Für jede Freunde-, Dinofraurier- und Haustierkarte gibt es einen Extra
Gnümpunkt.
3. ACHTUNG! Alle Knubbelpunkte (oben rechts) auf den noch liegenden
Lebewesenkarten werden abgezogen.
4. Falls ein Spieler noch Häh- oder Partikelkarten verdeckt vor sich liegen
hat, werden pro Karte drei Gnümpunkte abgezogen.

$$28 + 3 - 6 = 25$$

Die beiden Bonuskarten verteilen



Der Spieler mit den wenigsten Freund-, Haustier- oder
Dinofraurierkarten erhält die Bonuskarte
Freunde/Haustier/Dinofraurier (Wert 2 Gnümpunkte)



Der Spieler, der durch die Häh-Karten am meisten
Gnümpunkte verloren hat, erhält die Häh-Bonuskarte.
(Wert 5 Gnümpunkte)

Der Spieler mit den meisten Gnümpunkten
hat gewonnen!



Planet der Gnümies

Starte die Gnümie-Knubbelpunkte-Suche und gehe auf Entdeckertour mit
Gnüm, Janignüm, Opa Gnümsen und Dischey auf dem gnümmsten Planeten im
Universum: Planet Gnüm.

Wenn die acht Bäume der Hiesigen Riten eingeschlafen sind, kann das Spiel
beginnen. Entdecke und sammel jetzt viele gnüme Lebewesen und tausche
sie gegen Gnümpunkte ein. Achte dabei auf die Knubbelpunkte, die jedes
Lebewesen hat, denn nur wenn du drei oder fünf Knubbelpunkte eintauschst,
bekommst du dafür Gnümpunkte.

Du bist unterwegs im Wald, auf Wiesen, im Partytal der Breggel und kommst
auch am Dödelmeer vorbei, in dem viele gnüme Meeresbewohner leben. Du
triffst auf sprechende Steine, ideenreiche Bäume, kitschige Pflanzen, geheim-
nisvolle Pilze, insektengroße Winzlinge, schräge Vögel und viele seltsame und
lustige Lebewesen. Wen hast du wo getroffen? Die Farben zeigen es dir ganz
genau, bei mehreren Farben triffst du die Entscheidung. Nur dem Schnürz-
piep ist es vollkommen egal, wo er ist.

Triffst du auf Freunde, knuffelige Haustiere und riesige Dinofraurier, erhältst
du extra Gnümpunkte.

Ab und zu wirst du auch von einem der neun atomgroßen Partikel getroffen
und hast dann Glück, beginnst zu zweifeln oder dein Kopf wird komplett hohl.

Das Häh ist total lieb und das allerbeste Haustier, versteht aber leider die
Spielregeln nicht. Es nimmt sich eine Karte und rennt damit weg. Schaffst du
es, das Häh zu fangen und deine Karte zurückzuholen?

Weckst du die Bäume der Hiesigen Riten auf, kann das Spiel
auch schnell vorbei sein. Sind alle acht Bäume aufgewacht,
ist das Spiel zu Ende. Hast du die meisten Gnümpunkte
gesammelt, dann bist du der gnümmste Spieler und
gewinnst das Spiel.



Inhalt

Spielerkarten (Deckkarten & Gnümpunkte)



Eine Spielerkarte, vier Geländekarten und eine Rot-Grün-Karte bilden zusammen ein Spieldeck. Im Spiel sind vier Spieldecks enthalten.



Die beiden Bonuskarten werden erst am Spielende vergeben.



Spielkarten (bilden sechs Planetenstapel)



Auf den Lebewesenkarten befinden sich die Knubbelpunkte. Alle Spielkarten werden zusammen gemischt und bilden sechs verdeckte Planetenstapel.



Die acht Baumkarten bestimmen die Spieldauer und das Spielende.



Das eigene Spieldeck

1 Spielerkarte | 4 Geländekarten | 1 Rot-Grün-Karte | 1 Spielerfigur



Spielaufbau (eigenes Deck & Stapel aufbauen)

Jeder Spieler legt sein Spieldeck mit sechs Karten vor sich ab. Alle Spielkarten mit der Rückseite „Planeten“ werden verdeckt gut gemischt und bilden zusammen sechs etwa gleich große Planetenstapel, aus denen im Spiel Karten gezogen werden.

Sechs Planetenstapel



Verdeckt Mischen.

Sechs verdeckte Stapel bilden.

Gesamtaufbau



Zwei Gnümpunktstapel

Zwei offene Stapel bilden, getrennt nach 1-er- und 5-er-Gnümpunktekarten. (16 x 1-er-Punktekarten und 32 x 5-er-Punktekarten)

Los geht's: Fünf Karten ziehen!

Jeder Spieler zieht fünf verdeckte Karten von den Planetenstapeln und legt alle Lebewesenkarten an seine Geländekarten an.

Baumkarte gezogen? Du hast einen Baum aufgeweckt. Eine Baumkarte wird sofort offen neben das Spielfeld gelegt und der Spieler zieht eine neue Karte. Wird die achte Baumkarte gezogen, endet das Spiel sofort.

Eine Freunde-, Dinofraurier- oder Haustierkarte wird offen neben das eigene Spieldeck gelegt (pro Karte: 1 Gnümpunkt)



Eine Häh- oder Partikel-Karte wird verdeckt neben das eigene Spieldeck gelegt. Ab der dritten Spielrunde müssen alle Häh- oder Partikel-Karten beim eigenen Spielzug sofort ausgespielt werden, auch alle bis dahin gezogenen.

Lebewesen an Geländekarten anlegen

Gelände- und Lebewesenkarten müssen die gleiche Farbe haben. Lebewesenkarten müssen an eine Geländekarte angelegt werden.



Beispiel: Althippilz Farbe gelb und grün, passt an Wald- oder Wiesenkarte.

Knubbelpunkte (Zahl oben rechts) auf den Lebewesenkarten:

3 Knubbelpunkte an einer Geländekarte werden gegen 1 Gnümpunkt eingetauscht.

5 Knubbelpunkte werden gegen 2 Gnümpunkte eingetauscht.

Liegen an einer Geländekarte mehr als 5 Knubbelpunkte, gibt es keine Gnümpunkte, und alle Lebewesenkarten kommen auf den Ablagestapel.

Gegen Gnümpunkte eingetauschte Lebewesenkarten kommen auf den Ablagestapel. Tipp: Jeder Spieler hat einen eigenen Ablagestapel.

Spieler können wählen, ob sie 3 Knubbelpunkte eintauschen oder nicht.



Spieler können jederzeit 3 oder 5 Knubbelpunkte gegen Gnümpunkte eintauschen, auch wenn ein anderer Spieler am Zug ist.

5 einzelne Gnümpunktekarten müssen sofort gegen eine 5-er-Karte eingetauscht werden.



Der jüngste Spieler beginnt!

Der eigene Spielzug - 4 Aktionen

- 1 Farbwürfel würfeln
- 2 Karten ziehen und anlegen
- 3 Gnümpunkte eintauschen
- 4 Partikel- oder Häh-Karte ausspielen

1 Farbwürfel würfeln

Vor dem Würfeln stellt jeder Mitspieler seine Spielfigur auf die Rot-Grün-Karte und wählt so eine Farbe. Der Spieler, der am Zug ist, würfelt einmal. Jeder Spieler, der die gewürfelte Farbe gewählt hat, zieht eine Karte vom Planetenstapel. Zieht ein Spieler eine Partikel- oder Häh-Karte und ist nicht am Zug, legt er die Karte verdeckt vor sich ab und spielt die Karte bei seinem nächsten Spielzug aus.

2 Karte ziehen und anlegen

Der Spieler, der am Zug ist, zieht zusätzlich immer eine Karte.

3 Gnümpunkte eintauschen

Liegen an den einzelnen Geländekarten 3 oder 5 Knubbelpunkte? Dann können jetzt oder später Gnümpunkte eingetauscht werden.

4 Partikel- oder Häh-Karte ausspielen

Ein Partikel hat getroffen: Befolge die Anweisung auf der Karte. Eine Häh-Karte wird ausgespielt... (weiter auf Seite 7)

Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Der achte Baum wird wach - Spielende

Sobald die achte Baumkarte gezogen wurde, endet das Spiel. Jeder Spieler kann dann noch Lebewesen gegen Gnümpunkte eintauschen und alle weiteren Spielzug-Aktionen ausführen.

Jetzt geht es ans Gnümpunkte zählen... (weiter auf Seite 8)