

EIN SPIEL AUS DEM WOMPTEL-TAL

Glimmerkreis

Alle sitzen. Einer spricht. Das Licht kommt.

KOOPERATIV

2-6 PERSONEN

AB 8 JAHREN

15-25 MINUTEN

~8 MIN. SCHNEIDEN

POSITION



Mork ●

Der erste Wompfel. Ruhig, rund und erstaunlich aufmerksam.

ist plötzlich einfach da

ABSPRACHE



Rixa ☺

Die mit dem breiten Grinsen. Knallrot, frech und ansteckend gut gelaunt.

bringt Regale zum Grinsen

SCHUTZ



Drok ☺

Sieht freundlich aus. Ist es wahrscheinlich auch.

macht alles langsamer

TEMPO



Fnug ☹

Rosa, wach und nicht ganz sicher, warum.

fällt sofort auf

IN 60 SEKUNDEN ERKLÄRT

Das Licht wandert im Kreis. Sitzt ein Wompfel da, wo es ankommt, glitzert er — aber nur, solange er sitzen bleibt. Wenn alle vier gleichzeitig glitzern, gewinnen wir gemeinsam. Das Wetter schubst dauernd alles durcheinander, und der Wetterstapel ist unsere Uhr. Ach ja: Reden darf nur, wer dran ist. Alle anderen brummen.

Du druckst aus

- 12 Platzkarten (eine davon der Sonnenstein)
- 20 Wetterkarten (+ Rückseiten, optional)
- 4 Standfiguren zum Falten
- 4 Fähigkeitskarten, 2 Kurzregeln
- Glimmerlicht, Mutmulde, Hodge-Schnipsel

Du brauchst zusätzlich

- 1 gewöhnlichen Würfel
- 5 Knöpfe oder Münzen als Mutknöpfe
- 4 Münzen als Glimmer
- eine Schere
- Wer echte Wompfel besitzt, stellt sie statt der Standfiguren auf

Gespielt wird mit den beiliegenden Papierfiguren — das Spiel ist ab 8 Jahren. Die Wompfel-Sammelfiguren aus dem Shop sind Sammlerfiguren, in Deutschland gefertigt und von Hand veredelt, ab 14 Jahren und ausdrücklich kein Spielzeug; Erwachsene können sie anstelle der Papierfiguren aufstellen. • Kostenlos für den Privatgebrauch. • wompfel.com

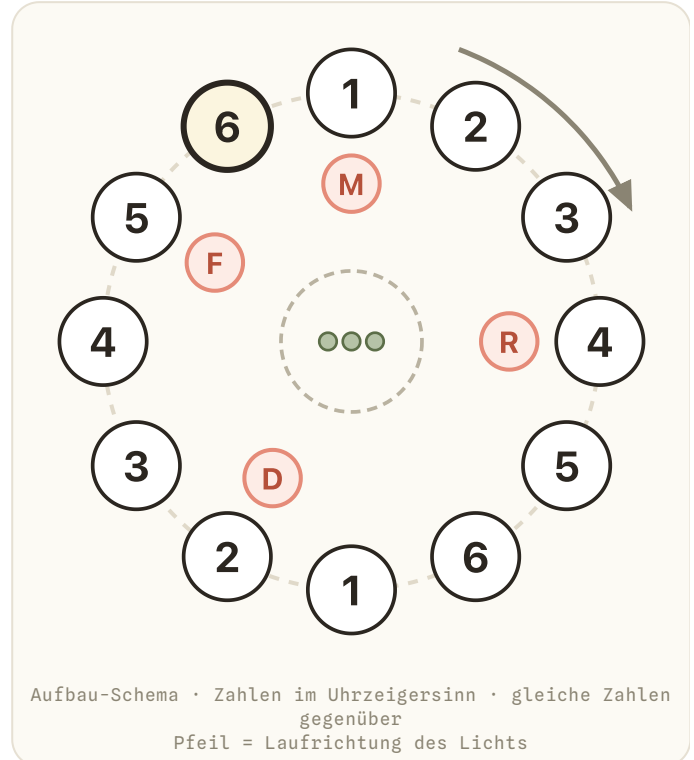
Aufbau und die *fünf Regeln*.

Mehr braucht ihr nicht, um loszuspielen.

Seite 3 und 4 beantworten den Rest.

Am Ende jedes Sommers steigt das Glimmerlicht über das Tal und macht die Plätze richtig. Dieses Jahr ist es ausgeblieben. Stattdessen wandert etwas Kleines, Bodennahes von Platz zu Platz – niemand erklärt, was das ist. Es fragt auch keiner.

1. **Kreis legen.** Legt die 12 Platzkarten als Kreis aus, im Uhrzeigersinn in der Reihenfolge der aufgedruckten Zahlen: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 1, 2, 3, 4, 5, 6. Dann liegen gleiche Zahlen immer gegenüber.
2. **Wompfel hinstellen.** Jede Figur kommt auf die Platzkarte, auf der sie abgebildet ist.
3. **Licht setzen.** Der Glimmerlicht-Stern startet auf dem Sonnenstein und wandert später im Uhrzeigersinn.
4. **Mut bereitlegen.** Mutmulde in die Kreismitte, **3 Knöpfe** darauf — oder die Zahl der gewählten Schwierigkeit (Seite 4). **Die übrigen Knöpfe liegen daneben;** sie wandern im Spiel in die Mulde und wieder hinaus. Es gibt nur diese fünf — niemand hat eigene. Die 4 Glimmer-Münzen und den Würfel daneben.
5. **Wetter mischen.** Die 20 Wetterkarten verdeckt als Stapel bereitlegen. Dieser Stapel ist eure Uhr.
6. **Auslegen.** Die 4 Fähigkeitskarten offen daneben, die Kurzregel auf den Tisch. Wer zuletzt aufgestanden ist, beginnt.



Die fünf Regeln

- 1 Wer dran ist, deckt **eine Wetterkarte** auf und führt sie aus.
- 2 Dann entscheidest du allein: **Ein Wompfel** steht auf und geht bis zu **2 Plätze** weit — das kostet 1 Mutknopf (nur möglich, wenn einer da ist). **Oder** alle bleiben sitzen — dann legt ihr 1 Mutknopf in die Mutmulde (höchstens 5).
- 3 Danach wandert das **Glimmerlicht 1 Platz** im Uhrzeigersinn. Endet sein Schritt bei einem Wompfel, wird er beglimmert: Legt ihm eine Münze hin. Verlässt er später seinen Platz — egal warum —, ist der Glimmer wieder weg.
- 4 Es **spricht nur, wer dran ist**. Alle anderen wompfeln: Brummen heißt „gut so“, Quieken heißt „lieber nicht“, Summen heißt „schaut mal“. Zeigen ist verboten. Eindringliches Gucken ist ausdrücklich erlaubt.
- 5 Sitzen **alle vier gleichzeitig beglimmert** da, habt ihr sofort gewonnen. Ist der Wetterstapel vorher leer, wird es Nacht — und ihr verliert gemeinsam.



Ein Zug in drei Schritten

Wetter → Entscheidung → Licht. Immer in dieser Reihenfolge. Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn dran. Die letzte Wetterkarte wird noch komplett ausgespielt — das Licht macht also noch einen letzten Schritt. Daher die vielen knappen Enden.

Das Wetter und die *vier Künste*.

Muss man nicht vorher lesen. Schlagt nach,
wenn es so weit ist.



Windstoß

5× im Stapel

Würfle. Jeder Wompfel auf einem Platz mit dieser Zahl rutscht 1 Platz im Uhrzeigersinn; ist der besetzt, weiter bis zum nächsten freien Platz. Wer rutscht, verliert seinen Glimmer.



Drehwind

3× im Stapel

Würfle. Die Wompfel auf den beiden Plätzen mit dieser Zahl tauschen. Sitzt nur auf einem jemand, fliegt er quer durchs Tal zum Zwillingssplatz. Wer den Platz verlässt, verliert seinen Glimmer. Wompfel finden das würdelos.



Nebel

3× im Stapel

Das Glimmerlicht verirrt sich und wandert in diesem Zug nicht — auch nicht mit Fnugs Hilfe. Auffallen nützt nichts, wenn niemand einen sieht. Kostet nur Zeit. Zeit ist genau das, was ihr nicht habt.



Träge Stunde

3× im Stapel

In diesem Zug kostet Aufstehen 2 Mut statt 1. Der Widerstand kommt hier ausnahmsweise nicht vom Wetter, sondern von innen.



Bibberregen

3× im Stapel

Beginnt beim Platz des Lichts, geht einmal im Uhrzeigersinn durchs Tal und prüft jeden Wompfel genau einmal: Wer in diesem Moment keinen Nachbarn hat, friert und rutscht 1 Platz auf den nächstgelegenen Wompfel zu. Gleich weit in beide Richtungen? Dann bleibt er sitzen (Beisitzen). Wer inzwischen einen Nachbarn bekommen hat, friert nicht mehr. Rutschende verlieren ihren Glimmer.



Sonnenfleck

3× im Stapel

Nichts passiert. Legt 1 Mut in die Mutmulde. Alle brummen einmal zufrieden — das ist keine Empfehlung, sondern eine Regel.



Das Beisitzen – gilt immer

Auf jedem Platz sitzt höchstens **ein** Wompfel; jeder hat seinen eigenen. Sollen zwei auf denselben Platz, gibt es keinen Streit: Wer vom Wetter geschoben wird, rutscht im Uhrzeigersinn weiter bis zum **nächsten freien Platz** — bei 4 Figuren auf 12 Plätzen gibt es den immer. Und ein frierender Wompfel, dem beide Richtungen gleich nah sind, setzt sich in keine davon: Er bleibt sitzen, bis der Boden sich entschieden hat. Der Boden hat es nie eilig.

Die vier Fähigkeiten – je einmal pro Lichtumlauf



Mork ●

Nimm Mork von seinem Platz und stelle ihn auf einen beliebigen **freien** Platz. Kostet keinen Mut — Mork ist nicht aufgestanden, er ist einfach da. Einen Glimmer verliert er trotzdem.



Rixa ☺

Bis zum Ende dieses Zuges dürfen **alle sprechen**. Ja, richtig sprechen. Zu zweit gespielt: Legt außerdem 1 Mut in die Mutmulde.



Drok ☹

Direkt nach dem Aufdecken einer Wetterkarte: Das Wetter wirkt nicht auf Droks Platz und die beiden Nachbarplätze.



Fnug ☺

Das Licht wandert am Ende dieses Zuges **2 Plätze** statt einem. Beglimmert wird nur, wo der Schritt endet — der übersprungene Platz geht leer aus. Bei Nebel wirkungslos.

Benutzte Fähigkeitskarte quer drehen. Alle vier frischen wieder auf, sobald das Licht den **Sonnenstein betritt oder überspringt**. Keine Fähigkeit kostet Mut.

Sonderfälle und *Schwierigkeit*.

Wer entscheidet · der Gast im Tal · und wie schwer ihr es haben wollt.



Wer entscheidet?

Alle Entscheidungen eines Zuges trifft **allein die aktive Person** — auch Fähigkeiten und die Richtung beim Gehen. Die anderen dürfen quieken, so laut sie wollen; überstimmen können sie nicht. Einzige Ausnahme ist Hodge.



Gast im Tal: Hodge

OPTIONAL

Einmal pro Partie darf **jede** Person — ausdrücklich auch, wer gerade nicht dran ist, und völlig ohne zu sprechen — den Hodge-Schnipsel auf eine gerade aufgedeckte Wetterkarte legen. Hodge verweigert die Zustimmung: Die Karte wirkt nicht, gilt aber als verbraucht. Die Uhr läuft weiter. Wer den Schnipsel legt, entscheidet allein und wird nicht gefragt. So ist Hodge nun mal.

„Kann Zustimmung verweigern, ohne gefragt zu werden.“ — Hodge, Pocket-Wompfel

Vorher gemeinsam wählen: die Schwierigkeit

Alle drei Stufen brauchen exakt dasselbe Material — es ändert sich nur eine Kleinigkeit.

Gemütliches Gewompfel

Startet mit **5 Mut**. Die Karte „Träge Stunde“ wird wirkungslos abgeworfen — die Wompfel gähnen nur.

Wompfel-Chaos

Das Standardspiel. Startet mit **3 Mut**, alle Regeln gelten genau wie beschrieben.

Absolute Glimmerkatastrophe

Startet mit **2 Mut**. „Sonnenfleck“ bringt keinen Mut mehr. Und: Ein Wompfel glimmt nur, wenn auf einem Nachbarplatz jemand sitzt.



Wenn es knapp wird

Verliert ein beglimmerter Wompfel seinen Glimmer, müsst ihr **nicht** auf den nächsten ganzen Umlauf warten: Setzt ihn für 1 Mut — oder gratis mit Mork — ein bis zwei Plätze **vor** das Licht. Nach ein bis zwei Lichtschritten glitzert er wieder. Genau dafür ist der Mut da.



Und wenn ihr gewonnen habt?

Dann sitzt ihr da. Zu viert. Beglimmert. Das ist für Wompfel bereits das Höchste, was ein Nachmittag hergibt — Aufstehen wäre jetzt wirklich unnötig.

AUSSCHNEIDEN

Die zwölf Plätze.

— — — an den gestrichelten Linien schneiden — — —

Im Kreis auslegen, Zahlen im Uhrzeigersinn 1-6 und noch einmal 1-6. Vier Karten tragen einen **Start**-Vermerk; auf den anderen acht sitzt sonst jemand, der nicht mitspielt.

1 START  START: MORK ● Moospolster Zwilling gegenüber	2 PLATZ  STAMMGAST: BORP Kieselmulde Zwilling gegenüber	3 PLATZ  STAMMGAST: BLOOP Farnhügel Zwilling gegenüber
4 START  START: RIXA ☺ Windloch Zwilling gegenüber	5 PLATZ  STAMMGAST: SPLUK Tauwanne Zwilling gegenüber	6 PLATZ  STAMMGAST: GROK Schattenkante Zwilling gegenüber
1 PLATZ  STAMMGAST: WOMP Kuhle am Bach Zwilling gegenüber	2 START  START: DROK ☯ Flechtenplatte Zwilling gegenüber	3 PLATZ  STAMMGAST: TREL Wurzelknie Zwilling gegenüber
4 PLATZ  STAMMGAST: GLIK Nebelsenke Zwilling gegenüber	5 START  START: FNUG ☉ Steinrücken Zwilling gegenüber	6 SONNENSTEIN  STAMMGAST: NIBB Sonnenstein Licht startet hier · Zwilling gegenüber

Die zwanzig Wetterkarten.

Mischen, verdeckt stapeln. Dieser Stapel ist eure Uhr.

— — — an den gestrichelten Linien schneiden — — —

☰ Windstoß  Würfle. Jeder Wompfel auf einem Platz mit dieser Zahl rutscht 1 Platz im Uhrzeigersinn. Besetzt? Weiter bis zum nächsten freien Platz.	☰ Windstoß  Würfle. Jeder Wompfel auf einem Platz mit dieser Zahl rutscht 1 Platz im Uhrzeigersinn. Besetzt? Weiter bis zum nächsten freien Platz.	☰ Windstoß  Würfle. Jeder Wompfel auf einem Platz mit dieser Zahl rutscht 1 Platz im Uhrzeigersinn. Besetzt? Weiter bis zum nächsten freien Platz.	☰ Windstoß  Würfle. Jeder Wompfel auf einem Platz mit dieser Zahl rutscht 1 Platz im Uhrzeigersinn. Besetzt? Weiter bis zum nächsten freien Platz.
☰ Windstoß  Würfle. Jeder Wompfel auf einem Platz mit dieser Zahl rutscht 1 Platz im Uhrzeigersinn. Besetzt? Weiter bis zum nächsten freien Platz.	🌀 Drehwind  Würfle. Die Wompfel auf den beiden Plätzen mit dieser Zahl tauschen die Plätze. Nur einer besetzt? Er fliegt zum Zwilling.	🌀 Drehwind  Würfle. Die Wompfel auf den beiden Plätzen mit dieser Zahl tauschen die Plätze. Nur einer besetzt? Er fliegt zum Zwilling.	🌀 Drehwind  Würfle. Die Wompfel auf den beiden Plätzen mit dieser Zahl tauschen die Plätze. Nur einer besetzt? Er fliegt zum Zwilling.
☰ Nebel  Das Licht verirrt sich und wandert in diesem Zug gar nicht. Auch Fnug hilft jetzt nicht.	☰ Nebel  Das Licht verirrt sich und wandert in diesem Zug gar nicht. Auch Fnug hilft jetzt nicht.	☰ Nebel  Das Licht verirrt sich und wandert in diesem Zug gar nicht. Auch Fnug hilft jetzt nicht.	🕒 Träge Stunde  In diesem Zug kostet Aufstehen 2 Mut statt 1. Der Widerstand kommt von innen.
🕒 Träge Stunde  In diesem Zug kostet Aufstehen 2 Mut statt 1. Der Widerstand kommt von innen.	🕒 Träge Stunde  In diesem Zug kostet Aufstehen 2 Mut statt 1. Der Widerstand kommt von innen.	☁ Bibberregen  Jeder Wompfel ohne Nachbarn friert und rutscht 1 Platz auf den nächsten Wompfel zu. Vom Licht aus, im Uhrzeigersinn, jeder nur einmal.	☁ Bibberregen  Jeder Wompfel ohne Nachbarn friert und rutscht 1 Platz auf den nächsten Wompfel zu. Vom Licht aus, im Uhrzeigersinn, jeder nur einmal.
☁ Bibberregen  Jeder Wompfel ohne Nachbarn friert und rutscht 1 Platz auf den nächsten Wompfel zu. Vom Licht aus, im Uhrzeigersinn, jeder nur einmal.	☀ Sonnenfleck  Nichts passiert. Legt 1 Mut in die Mutmulde. Alle brummen einmal zufrieden. Pflicht.	☀ Sonnenfleck  Nichts passiert. Legt 1 Mut in die Mutmulde. Alle brummen einmal zufrieden. Pflicht.	☀ Sonnenfleck  Nichts passiert. Legt 1 Mut in die Mutmulde. Alle brummen einmal zufrieden. Pflicht.

Rückseiten der *Wetterkarten*.

Nur nötig, wenn du beidseitig druckst.
Sonst diese Seite einfach weglassen.

Beim Duplexdruck: Seite 6 und 7 auf dasselbe Blatt, Bindung an der langen Kante.



Die vier Wompfel und *das* Zubehör.

Wer echte Wompfel besitzt, stellt die auf den Kreis — Vorteile bringen sie keine.

			
Mork ● Position	Rixa ☺ Absprache	Drok ☯ Schutz	Fnug 🌀 Tempo
• • falten • •	• • falten • •	• • falten • •	• • falten • •
Standfuß	Standfuß	Standfuß	Standfuß

Mutmulde

● ● ● ● ●

Sitzen +1 • Aufstehen -1 • max. 5
Diese Mulde wurde nicht gegraben.
Sie wurde gesessen.

Glimmerlicht

Startet auf dem Sonnenstein und wandert nach jedem Zug einen Platz im Uhrzeigersinn. Wo sein Schritt endet, wird beglimmert.

☆ GLIMMERLICHT	☆ ERSATZ	☀ SONNENSTEIN-MERKER
-------------------	-------------	-------------------------

Als Glimmer-Marker taugen vier Münzen aus dem Portemonnaie; als Mutknöpfe fünf Knöpfe, Kieselsteine oder Bohnen.

Hodge


HODGE • NEIN

Für die optionale Gastregel auf Seite 4. Einmal pro Partie, wortlos, von wem auch immer.

Wer sonst noch im Tal sitzt

Vier Wompfel spielen mit. Die anderen wohnen nur auf diesem Bogen — auf den Platzkarten und im Wetter. Alle gibt es einzeln auf wompfel.com.

													
Borp	Bloop	Spluk	Grok	Womp	Trel	Glik	Nibb	Flomp	Wobl	Snuk	Plut	Trum	Zazz
													
Glob	Plop	Glum	Jog	Diog	Quok	Knub	Vlim	Murp	Dribo	Snorp	Vum	Tuki	Yarp

Fähigkeitskarten und *Kurzregel*.Fähigkeitskarten offen auslegen ·
Kurzregeln auf beide Tischseiten.

ALPHA-WOMPFEL

POSITION



Mork ●

IST PLÖTZLICH EINFACH DA

Nimm Mork von seinem Platz und stelle ihn auf einen beliebigen **freien** Platz. Kostet keinen Mut — Mork ist nicht aufgestanden, er ist einfach da. Einen Glimmer verliert er trotzdem.

Niemand hat Mork ankommen sehen. Mork findet so etwas nicht erwähnenswert.

Einmal pro Lichtumlauf · quer drehen = verbraucht · Sonnenstein frischt auf

ALPHA-WOMPFEL

ABSPRACHE



Rixa ☺

BRINGT REGALE ZUM GRINSEN

Bis zum Ende dieses Zuges dürfen **alle sprechen**. Ja, richtig sprechen. Zu zweit gespielt: Legt außerdem 1 Mut in die Mutmulde.

Rixa lacht. Jetzt reden alle durcheinander. Rixa findet: läuft.

Einmal pro Lichtumlauf · quer drehen = verbraucht · Sonnenstein frischt auf

TITAN-WOMPFEL

SCHUTZ



Drok ☹

MACHT ALLES LANGSAMER

Direkt nach dem Aufdecken einer Wetterkarte: Das Wetter wirkt nicht auf Droks Platz und die beiden Nachbarplätze.

Drok schaut das Wetter an, bis es sich unhöflich vorkommt und woanders regnet.

Einmal pro Lichtumlauf · quer drehen = verbraucht · Sonnenstein frischt auf

POCKET-WOMPFEL

TEMPO



Fnug ☹

FÄLLT SOFORT AUF

Das Licht wandert am Ende dieses Zuges **2 Plätze** statt einem. Beglimmert wird nur, wo der Schritt endet — der übersprungene Platz geht leer aus. Bei Nebel wirkungslos.

Das Licht wollte eigentlich woandershin. Dann hat es Fnug gesehen.

Einmal pro Lichtumlauf · quer drehen = verbraucht · Sonnenstein frischt auf

Glimmerkreis · Kurzregel

● Wompfel

Wetter → Entscheidung → Licht. Immer in dieser Reihenfolge.

1. Wetterkarte aufdecken und ausführen.
2. Dann entscheidest du allein: **ein** Wompfel steht auf und geht bis zu 2 Plätze (kostet 1 Mut) — **oder** alle bleiben sitzen (bringt 1 Mut, max. 5).
3. Licht wandert 1 Platz im Uhrzeigersinn. Wo sein Schritt endet, wird beglimmert. Platz verlassen = Glimmer weg.
4. Nur wer dran ist, spricht. Alle anderen brummen. Zeigen verboten.
5. Alle vier gleichzeitig beglimmert = Sieg. Wetterstapel leer = Niederlage.

Brummen = gut so · Quieken = lieber nicht · Summen = schaut mal

Glimmerkreis · Kurzregel

● Wompfel

Wetter → Entscheidung → Licht. Immer in dieser Reihenfolge.

1. Wetterkarte aufdecken und ausführen.
2. Dann entscheidest du allein: **ein** Wompfel steht auf und geht bis zu 2 Plätze (kostet 1 Mut) — **oder** alle bleiben sitzen (bringt 1 Mut, max. 5).
3. Licht wandert 1 Platz im Uhrzeigersinn. Wo sein Schritt endet, wird beglimmert. Platz verlassen = Glimmer weg.
4. Nur wer dran ist, spricht. Alle anderen brummen. Zeigen verboten.
5. Alle vier gleichzeitig beglimmert = Sieg. Wetterstapel leer = Niederlage.

Brummen = gut so · Quieken = lieber nicht · Summen = schaut mal

Kurz gefragt – falls es am Tisch stockt

Verliert ein beglimmelter Wompfel seinen Glimmer, wenn wir ihn bewegen? Ja. Egal ob freiwillig, per Fähigkeit oder durch Wetter — wer seinen Platz verlässt, verliert den Glimmer. Manchmal ist genau das die richtige, bittere Entscheidung.

Was, wenn kein Mut mehr da ist? Dann bleiben alle sitzen — das ist immer erlaubt und bringt 1 Mut. Es gibt in jedem Zug einen gültigen Zug.

Das Licht endet auf einem leeren Platz — und nun? Nichts. Es schaut sich kurz um und wandert im nächsten Zug weiter.

Fnug lässt das Licht 2 Plätze weit springen. Wird der übersprungene Platz beglimmert? Nein — beglimmert wird nur der Platz, auf dem der Schritt endet. Ein übersprungener Sonnenstein zählt aber trotzdem als passiert und frischt die Fähigkeiten auf.

Darf ich durch einen besetzten Platz gehen? Hindurch ja, stehen bleiben nein. Enden musst du auf einem freien Platz.