

GREGS TAGEBUCH



Spielziel

Es gewinnt der Spieler, der mit seiner Spielfigur als Erster das ZIEL-Feld erreicht – allerdings nur dann, wenn er nicht den Stinkekäse hat!

Spielmaterial

1 Spielplan, 6 Spielfiguren (Greg, Rupert, Rodrick, Mani, Fregley und Holly Hills), 1 Stinkekäse, 180 Spielkarten, 1 Würfel

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.

Die Spielkarten werden nach ihren Rückseiten in fünf verschiedene Stapel sortiert. Jeder Stapel wird einzeln gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt.

Der jüngste Spieler sucht sich als Erster eine der Spielfiguren aus und stellt sie auf das START-Feld. Die anderen Spieler machen das reihum ebenso.

Der älteste Spieler muss den Stinkekäse nehmen und vor sich ablegen.

Jeder Spieler benötigt noch ein Blatt Papier und einen Stift.

Spielablauf

Die Spieler laufen mit ihren Spielfiguren vom START- zum ZIEL-Feld. Unterwegs bestehen sie verschiedene Aufgaben. Der Spieler, der an der Reihe ist, ist der aktive Spieler. Hat er eine Aufgabe erfüllt, darf er mit seiner Spielfigur weiterziehen. In vielen Fällen kommen auch die Mitspieler einige Felder voran. Der jüngste Spieler ist der erste aktive Spieler. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

In der ersten Spielrunde gibt es noch keine Aufgaben. Jeder Spieler würfelt reihum einmal und zieht so viele Felder vor, wie die Würfelzahl angibt. Die Farbe der Würfelzahl spielt keine Rolle. Auf jedem Feld dürfen mehrere Figuren stehen.

Ab der zweiten Runde bestimmt das Feld, auf dem eine Spielfigur zu Beginn ihres Zuges steht, die Art der Aufgabe. Folgende vier Aufgabenarten gibt es:

WER SAGT WAS?

Der aktive Spieler nimmt die oberste Karte vom „WER SAGT WAS“-Stapel und liest die Frage laut vor; z. B. „Wenn du ein Tier sein könntest, welches möchtest du sein?“



Jeder Spieler – außer dem aktiven Spieler – schreibt nun geheim seine Antwort auf sein Blatt. Der Spieler links vom aktiven Spieler sammelt die Blätter ein, mischt sie und liest sie zunächst alle einzeln vor. Erst danach sagt der aktive Spieler laut an, welche Antwort von welchem Spieler stammt. Für jeden richtigen Tipp darf er seine Spielfigur 1 Feld vorrücken. Hat er z. B. im Spiel zu fünft von seinen vier Mitspielern zwei richtig geraten, darf er 2 Felder weiterziehen. Jeder Mitspieler, der richtig getippt wurde, zieht seine Spielfigur ebenfalls 1 Feld vor.

Achtung! Stinkekäse-Alarm: Hat der aktive Spieler alle Antworten falsch geraten, muss er den Stinkekäse nehmen!

JA oder NEIN?

Der aktive Spieler nimmt die oberste Karte vom „JA oder NEIN“-Stapel und liest die Frage laut vor; z. B. „Hast du schon mal ins Schwimmbaden gepinkelt?“



Jeder Spieler – außer dem aktiven Spieler – schreibt geheim „Ja“ oder „Nein“ auf sein Blatt und legt es verdeckt vor sich ab. Der aktive Spieler sagt nun der Reihe nach an, wie die Mitspieler geantwortet haben. Nach jedem Tipp deckt der jeweilige Spieler sein Blatt auf.

Nur wenn der aktive Spieler die Antworten aller Mitspieler richtig geraten hat, hat er die Aufgabe bestanden. Dann darf er seine Spielfigur so viele Felder vorrücken, wie Mitspieler geantwortet haben. Im Spiel zu fünft dürfte er also 4 Felder weiterziehen.

Jeder Mitspieler, der richtig geraten wurde, zieht seine Spielfigur in jedem Fall 1 Feld vor.

Achtung! Stinkekäse-Alarm: Hat der aktive Spieler nicht alle Antworten richtig getippt, muss er den Stinkekäse nehmen!

ZWEI DOOFE - EIN GEDANKE

Der aktive Spieler nimmt die oberste Karte vom „ZWEI DOOFE - EIN GEDANKE“-Stapel und liest die Frage laut vor; z. B. „Welche Eissorte ist die beste?“



Dann wählt er einen Mitspieler, von dem er glaubt, er würde genauso antworten, wie er selbst. Beide Spieler schreiben geheim ihre Antwort auf ihr Blatt. Anschließend decken sie ihre Blätter auf. Haben beide Spieler die Frage gleich beantwortet, rückt der aktive Spieler seine Spielfigur 3 Felder vor. Der Mitspieler würfelt und rückt seine Spielfigur um die gewürfelte Zahl vor. „Gleich“ sind die Antworten auch dann, wenn beide zwar nicht dasselbe Wort aufgeschrieben haben, aber ähnliche Wörter.

Achtung! Stinkekäse-Alarm: Stimmen die beiden Antworten nicht überein, muss der aktive Spieler den Stinkekäse nehmen!

MACH DAS SO

Der Spieler links vom aktiven Spieler nimmt die oberste Karte vom „MACH DAS SO“-Stapel und sieht sich das Eigenschaftswort darauf geheim an; z. B. „LAUT“. Der aktive Spieler denkt sich nun etwas aus, das der Mitspieler in der Art machen soll, wie es das Wort auf der Karte vorgibt; z. B. „Steh' auf und geh' einmal um den Tisch herum.“ oder „Iss dein Pausenbrot.“ Nun versucht der aktive Spieler zu erraten, um welches Wort es sich handelt. Hat er falsch geraten, sieht sich der nächste Mitspieler die Karte an und versucht, dasselbe vorzumachen. Wieder hat der aktive Spieler einen Rateversuch. Tippt er erneut falsch, kommt der nächste Mitspieler mit dem Vormachen an die Reihe usw. Das geht so lange, bis der aktive Spieler das Wort errät oder jeder Mitspieler das Wort einmal vorgemacht hat. Tippt er nicht das genaue Wort, meint aber dasselbe, gilt das Wort auch als erraten.



Hat der aktive Spieler das Wort erraten, darf er seine Spielfigur 3 Felder vorrücken.

Der Mitspieler, der das Wort so gut vorgemacht hat, dass richtig geraten wurde, würfelt und rückt seine Spielfigur um die gewürfelte Zahl vor.

Hinweis: Im Spiel zu dritt und viert hat der aktive Spieler nach jeder Vorführung jeweils 2 Rateversuche.

Achtung! Stinkekäse-Alarm: Errät der aktive Spieler das Wort nicht, muss er den Stinkekäse nehmen!

DIE EREIGNIS-FELDER

Außer den Feldern für die vier Aufgabenarten gibt es auf dem Spielplan auch drei Ereignisfelder. Steht ein Spieler zu Beginn seines Zuges mit seiner Spielfigur auf einem solchen Feld, muss er die oberste Karte vom EREIGNIS-Stapel nehmen. Er liest sie laut vor und befolgt die Anweisung. Sollte er danach immer noch auf dem Feld stehen, setzt er seine Spielfigur 1 Feld weiter.

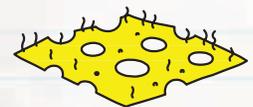


Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler mit seiner Spielfigur das ZIEL-Feld erreicht (übrige Punkte verfallen). Dieser Spieler hat sofort gewonnen – allerdings nur dann, wenn er nicht den Stinkekäse hat!

Hat der Spieler jedoch den Stinkekäse, muss er in seinem nächsten Spielzug eine der vier Aufgabenarten wählen und die oberste Karte des zugehörigen Stapels befolgen. Besteht der Spieler die Aufgabe, d. h. er löst den Stinkekäse-Alarm nicht aus, wird er den Stinkekäse los und gewinnt das Spiel. Sollte ein Mitspieler dabei ebenfalls auf das ZIEL-Feld ziehen, so gibt es mehrere Sieger.

Löst er aber den Stinkekäse-Alarm aus, muss er es in seinem nächsten Spielzug erneut mit einer Aufgabe seiner Wahl versuchen. In der Zwischenzeit können natürlich seine Mitspieler das ZIEL-Feld erreichen und ihm den Sieg wegschnappen.



Autor und Zeichnungen: Jeff Kinney
Deutsche Redaktion: TM-Spiele
Gestaltung der deutschen Ausgabe: Pohl & Rick, Mirko Suzuki

© 2011 Pressman Toy Corporation

© 2011 Wimpy Kid, Inc. All Rights Reserved.
DIARY OF A WIMPY KID™, WIMPY KID™, and the Greg Heffley design™ are trademarks of Wimpy Kid, Inc. All Rights Reserved.

© 2011 KOSMOS Verlag • Pfizerstraße 5-7 • D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0 • Fax: +49 711 2191-199 • info@kosmos.de • kosmos.de

Art.-Nr.: 691578

Alle Rechte vorbehalten. MADE IN CHINA

Pressman®