

Vor dem ersten Spiel löst ihr die Chips aus dem Rahmen.

Vor jedem Spiel mischt ihr die Karten. Jeder Spieler erhält verdeckt sieben Karten, die er auf die Hand nimmt und dort nach den Motiven im oberen Teil der Karten sortiert. Die übrigen Karten legt ihr als Nachziehstapel bereit. Mischt die Sieg- und Trostchips verdeckt und legt sie getrennt voneinander bereit.

DAS SPIEL GEHT LOS!

Wildes Stinkekäse-Gerangel:

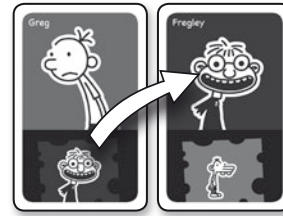
Der älteste Spieler beginnt. Er legt eine Karte vom Nachziehstapel verdeckt in die Tischmitte, sodass alle Spieler sie gut sehen können. Auf das Kommando „Achtung, Stinkekäse!“ deckt er die Karte auf. Zeigt die Karte den Stinkekäse oder einen Joker (alle fünf Spielerfarben), wird gleich die nächste Karte vom Nachziehstapel aufgedeckt.

Alle Spieler spielen gleichzeitig und versuchen so schnell wie möglich eine passende Karte auf die aufgedeckte Karte abzulegen.

GREG-&-CO.-KARTEN

Auf jede Greg-&-Co.-Karte muss eine bestimmte Folgekarte gelegt werden. So entsteht in der Mitte ein Kartenstapel.

Das große Motiv auf der Karte gibt an, welche Figur gerade den Stinkekäsefluch hat. Das kleine käseförmige Motiv am unteren Rand bestimmt, an wen der Fluch weitergegeben wird – also welcher Charakter als nächstes gespielt werden muss.

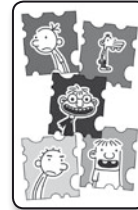


Beispiel: Greg hat den Fluch und gibt ihn an Fregley weiter. Auf die Greg-Karte muss als Nächstes also eine Fregley-Karte gespielt werden.

Aber Achtung: Ein Spieler darf nicht auf eine von ihm selbst ausgespielte Greg-&-Co.-Karte eine Folgekarte spielen!

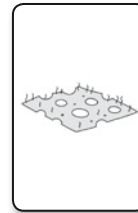
Der Joker

Der Joker kann jederzeit gespielt werden. Auf den Joker darf eine beliebige Karte gespielt werden. Legt ein Spieler einen Joker, darf er ausnahmsweise auch gleich noch eine Karte auf den Joker ausspielen. Der Spieler darf aber nicht beide Karten auf einmal legen, sondern muss zuerst den Joker und dann die zweite Karte spielen. Die Mitspieler haben also die Chance, eine beliebige Karte dazwischenzuwerfen!



Der Stinkekäse

Der Stinkekäse kann nur in zwei Fällen gespielt werden: **entweder** direkt nach einem Joker **oder** wenn das Spiel stockt und kein Spieler eine passende Karte legen kann.



Der Spieler, der den Stinkekäse ausspielt, ruft laut: „STINKEKÄSE!!!“ Dann **muss** er mit einem beliebigen Spieler die Karten tauschen.

Achtung: Stinkekäse-Fiasko!

Es ist nicht möglich, eine Runde mit dem Stinkekäse als letzter Karte zu gewinnen! Legt ein Spieler den Stinkekäse als letzte Karte ab, ist die Runde zu Ende. Der Spieler muss aber noch mit einem Mitspieler die Karten tauschen, also dessen Karten übernehmen! Der Mitspieler mit dem getauscht wurde, gewinnt die Runde. Danach werden die bereits ausgespielten Karten aus der Tischmitte in die Schachtel gelegt. Anschließend legt der Spieler, der den Stinkekäse gespielt hat, eine neue Karte vom Nachziehstapel auf und das Spiel geht wie oben beschrieben weiter.

Kann kein Spieler eine passende Karte legen?

Dann werden die bereits ausgespielten Karten in die Schachtel gelegt. Anschließend deckt der älteste Spieler eine neue Karte vom Nachziehstapel auf. Ist es ein Joker oder der Stinkekäse, deckt der Spieler gleich die nächste Karte auf. Wird eine Greg-&-Co.-Karte aufgedeckt, geht das Spiel wie oben beschrieben weiter.

Ende einer Runde

Eine Runde endet, sobald ein Spieler alle seine Karten ablegen konnte. Dieser Spieler darf sich einen Siegchip nehmen, ihn anschauen und verdeckt vor sich ablegen. Doch nicht nur der Sieger bekommt einen Chip! Der Spieler, der bei Rundenende noch die meisten Karten auf der Hand hält, darf sich einen Trostchip nehmen, ihn anschauen und verdeckt vor sich ablegen. Die übrigen Spieler gehen leer aus.

Gibt es mehrere Verlierer, weil sie gleich viele Karten auf der Hand behalten haben, erhält keiner einen Trostchip.

Der Stapel der bisher ausgespielten Karten und alle Handkarten werden gemischt und unter den Nachziehstapel gelegt.

Beginn einer neuen Runde

Der Gewinner der letzten Runde übernimmt die Rolle des ältesten Spielers: Er teilt jedem Spieler sieben Karten vom Nachziehstapel aus. Dann legt er eine Karte in die Mitte - und die neue Runde kann wie oben beschrieben losgehen!

Siegchips

Auf den Siegchips sind ein, zwei oder drei Punkte abgebildet.



Trostchips

Auf einigen Trostchips sind wie auf den Siegchips Punkte abgebildet. Diese werden erst am Ende des Spiels bei der Wertung eingesetzt. Auf den restlichen Trostchips ist eine der Greg-&Co.-Karten abgebildet, die ihr zu Beginn einer neuen Runde einsetzen dürft. Für jeden Trostchip, den ein Spieler offen beiseitelegt, darf er eine Handkarte mit dem entsprechenden Motiv in die Schachtel ablegen. Der Spieler startet in dieser Runde also mit weniger Handkarten!



ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn alle Siegchips verteilt wurden, also nach neun Runden. Jeder Spieler deckt seine gesammelten Chips auf und zählt die Punkte zusammen. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Punkte auf Sieg- oder auf Trostchips abgebildet sind. Wer die meisten Punkte ergattern konnte, gewinnt das Spiel.

Noch Fragen?

- Wenn mehrere Spieler fast gleichzeitig eine Karte ausspielen, dann darf nur die unterste der Karten liegen bleiben. Die anderen Spieler müssen ihre Karten wieder auf die Hand nehmen.
- Spielt ein Spieler eine falsche Karte aus und wird dabei erwischt, muss er seine Karte zurücknehmen und eine zusätzliche Karte vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen.
- Falls der Nachziehstapel aufgebraucht ist, werden alle bereits ausgespielten Karten gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

DAS SPIEL ZU ZWEIT

Das Spiel verläuft wie beschrieben, aber mit folgenden Änderungen:

- Ein Spieler darf mehrere passende Karten hintereinander spielen.



Autor: Peter Neugebauer, Grafik: Michaela Kienle, Redaktion: Anne Lenzen

© 2012 Wimpy Kid, Inc. All Rights Reserved. Diary of a Wimpy Kid®, Wimpy Kid™ are trademarks of Wimpy Kid, Inc. All Rights Reserved.

© 2012 Franckh-Kosmos Verlags GmbH und Co. KG, Pfizerstraße 5 - 7, 70184 Stuttgart, Tel.: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199, kosmos.de, info@kosmos.de

Artikel-Nr.: 710859

GREGS TAGEBUCH

Jeff Kinney

MIR STINKT'S!

Für 2 - 4 Spieler
Ab 8 Jahren

Der Stinkekäseflug geht um! Keiner will ihn haben - und wenn er einen doch einmal erwischt, heißt es: sofort weg damit! In diesem rasanten Kartenspiel wollen alle Spieler nur eins: den Stinkekäseflug und ihre Karten so schnell wie möglich loswerden.

SPIELMATERIAL

60 Karten
9 Siegchips
9 Trostchips



ZIEL DES SPIELS

Ihr spielt neun Runden. In jeder Runde gilt es, als Erster alle Handkarten auszuspielen und dafür einen Siegchip zu ergattern. Dem letzten Spieler winkt immerhin ein Trostchip - die übrigen Spieler gehen leer aus. Je mehr Chips ihr in den Runden sammelt, desto höher sind eure Chancen auf die heiß begehrten Punkte - und damit auf den Sieg!