

Jeff Kinney

GREGS TAGEBUCH

VON IDIOTEN UMZINGELT!

Ein lustiges Kartenspiel für 3 bis 6 Spieler ab 8 Jahren

Ganz neu an der Junior High School, d. h. erst einmal neue Freunde finden und sich in der Beliebtheitsskala nach vorne arbeiten. Da helfen natürlich coole Aktionen, aber Vorsicht vor dem Stinkekäse: Wer den anfasst, hat den Käsefluch! Und verfluchte Mitschüler mag keiner!

SPIELMATERIAL

Diese Spielanleitung
60 Karten:



3 „Stinkekäse“-Karten



12 Charakterkarten
(je 2 Karten eines Charakters)



6 Rangkarten



39 Aktionskarten

WORUM GEHT'S?

Jeder Spieler versucht seine Person in der Beliebtheit auf Rang 1 zu bringen. Dazu nimmt er in jeder Runde Karten, um vorwärts zu kommen. Die meisten Karten sind positiv, es gibt aber auch negative Karten. Die Spieler dürfen selbst entscheiden, welche und wie viele Karten sie aufdecken. Wer jedoch zu viel riskiert und den „Stinkekäse“ aufdeckt, erhält den „Käsefluch“ und fällt auf der Beliebtheitsskala zurück.

SPIELVORBEREITUNG

Die Rangkarten werden in einer Reihe in der Tischmitte ausgelegt. Dabei werden die Karten aufsteigend sortiert, d. h. die Karte mit Rang 51 liegt ganz links, die Karte mit Rang 2 ganz rechts.

Jeder Spieler sucht sich einen der Charakter aus und erhält beide Karten dieses Charakters. Die überzähligen Charakterkarten werden nicht benötigt und kommen in die Schachtel zurück.

Der älteste Spieler wird Startspieler und hat zu Beginn den „Käsefluch“ in Form der Stinkekäsekarte. Der Spieler rechts vom Startspieler legt seine Charakterkarte in die Auslage, links von der Karte mit Rang 51. Die anderen Spieler legen **gegen den Uhrzeigersinn** ihre Charakterkarten ebenfalls links an. Die zweite Charakterkarte legt jeder Spieler offen vor sich ab.

Die Aktionskarten werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel in der Tischmitte platziert. Daneben wird im Laufe des Spieles ein Ablagestapel gebildet.

Eine Stinkekäsekarte wird bereitgelegt. Die beiden anderen Stinkekäsekarten werden nicht benötigt und in die Schachtel zurückgelegt. Sie sind nur Reserve, um eine stark abgenutzte Karte austauschen zu können.



DER KÄSEFLUCH

Einer der Spieler hat den „Käsefluch“: Er muss alle zum Spiel gehörenden Aufgaben übernehmen, also beispielsweise die Karten mischen, abräumen, vorbereiten usw. Alle nicht zum Spiel gehörenden Aufgaben (Getränke holen,...) gehören nicht zu seinen Pflichten und können ihm nicht aufgebürdet werden.

Wenn einer der anderen Spieler versehentlich die Aktionskarten mischt, wegräumt oder Ähnliches, erhält er sofort den „Käsefluch“ und rutscht auf der Beliebtheitsskala 3 Plätze ab!

DAS SPIEL

Der Spieler mit dem „Käsefluch“ nimmt die Stinkekäsekarte und drei Aktionskarten vom Nachziehstapel und mischt diese verdeckt. Dann hält er die Karten dem Spieler, der am Zug ist, hin. Dieser Spieler nimmt eine der Karten und deckt sie auf.

- Ist es eine Aktionskarte, hat er die Wahl seinen Zug zu beenden. Dann verändert er seine Position in der Auslage gemäß der aufgedeckten Werte. Die aufgedeckte Karte kommt auf den Ablagestapel. Möchte er seinen Zug noch nicht beenden, darf er eine weitere Karte aufdecken. Dies darf er so lange machen, bis er freiwillig seinen Zug beendet.
- Wird die Stinkekäsekarte aufgedeckt, ist damit der Zug des Spielers beendet. Er verändert seine Position in der Rangfolge gemäß der aufgedeckten Werte. Außerdem hat dieser Spieler nun den „Käsefluch“ und muss alle anfallenden Arbeiten übernehmen.

Nach der Auswertung legt der Spieler mit dem „Käsefluch“ alle aufgedeckten Aktionskarten (bis auf die Stinkekäsekarte) auf den Ablagestapel. Dann nimmt er alle nicht aufgedeckten Karten aus der Vorrunde, die Stinkekäsekarte und drei zusätzliche Aktionskarten vom Nachziehstapel. Er mischt diese Karten und bietet sie dem nächsten Spieler an.

Achtung: Es kommen immer drei Karten vom Nachziehstapel zu den nicht aufgedeckten Karten hinzu! Dadurch kann sich die Anzahl der Karten von Zug zu Zug ändern! Aber die Stinkekäsekarte muss immer dabei sein!

Kommt der Spieler mit dem „Käsefluch“ selbst an die Reihe, verfährt er wie oben beschrieben: Er nimmt die restlichen Karten des Vorspielers, die Stinkekäsekarte und fügt drei Aktionskarten vom Nachziehstapel hinzu und mischt die Karten. Der Spieler rechts von ihm darf noch einmal abheben. Dann deckt der Spieler mit dem „Käsefluch“ mindestens drei Karten auf: Ist die Stinkekäsekarte darunter, behält er den „Käsefluch“ und das Spiel wird mit dem nächsten Spieler fortgesetzt. Allerdings werden alle Aktionskarten abgelegt und der Spieler mit dem „Käsefluch“ behält seinen Platz in der Rangfolge.

Wurde die Stinkekäsekarte allerdings nicht aufgedeckt, hat er den „Käsefluch“ abgelegt und darf einen Mitspieler bestimmen, der ab sofort den „Käsefluch“ hat. Weiterhin darf er seine Position gemäß der aufgedeckten Karten verändern. Der Spieler, der den „Käsefluch“ erhalten hat, verliert sofort 3 Plätze in der Rangfolge.

Ist der Nachziehstapel der Aktionskarten aufgebraucht, mischt der Spieler mit dem „Käsefluch“ den Ablagestapel und bildet daraus einen neuen Nachziehstapel.

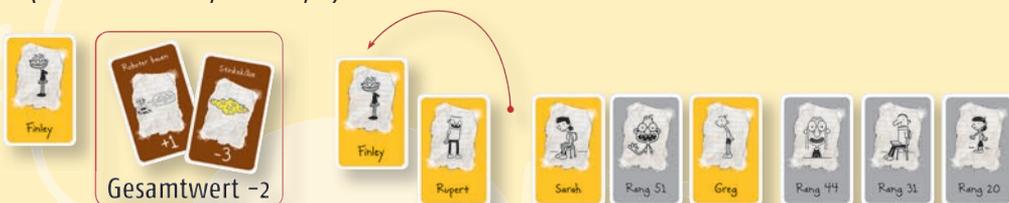
Falls man durch die Werte der aufgedeckten Karte über die erste Position oder hinter die letzte Position hinaus kommen würde, bleibt man auf dem ersten bzw. letzten Platz stehen.

Beispiel:

Greg ist an der Reihe und Rupert hat den „Käsefluch“: Rupert nimmt die Stinkekäsekarte und 3 Aktionskarten vom Nachziehstapel, mischt diese und hält die Karten Greg hin. Dieser nimmt eine Karte davon, es ist „Gipsarm“, also eine positive Karte. Greg entscheidet sich eine weitere Karte zu nehmen. Dieses Mal erwischt er „Wrestling“. Nun entscheidet sich Greg aufzuhören und rückt 3 Positionen auf.



Rupert legt die beiden gezogenen Karten auf den Ablagestapel und zieht drei neue Aktionskarten vom Nachziehstapel. Er nimmt die beiden verbliebenen Karten und mischt diese mit den drei neuen Aktionskarten und hält die fünf Karten dem nächsten Spieler – Finley – hin. Dieser nimmt zuerst eine Karte („Roboter bauen“), dann noch eine und erwischt dabei den „Stinkekäse“. Er hat ab sofort den „Käsefluch“. Er verliert 2 Positionen, da er aber fast am Ende der Reihe lag, kann er nicht weiter zurückfallen als direkt hinter Rupert. Ab sofort muss Finley die anfallenden Aufgaben (Karten abräumen, mischen,...) übernehmen.



SPIELENDE

Das Spiel endet nachdem ein Spieler in der Auslage ganz rechts angekommen ist. Dann ist jeder Spieler – auch der Spieler, der das Spielende eingeläutet hat – noch einmal an der Reihe. Wer dann am weitesten rechts liegt, ist der beliebteste Schüler und hat gewonnen. Allerdings kann kein Spieler, der den „Käsefluch“ hat, gewinnen. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der in der Rangfolge als Nächstes kommt.

Autor: Friedemann Friese
Illustration: Jeff Kinney

Grafik: Pohl & Rick Grafikdesign
Redaktion: Stefan Stadler

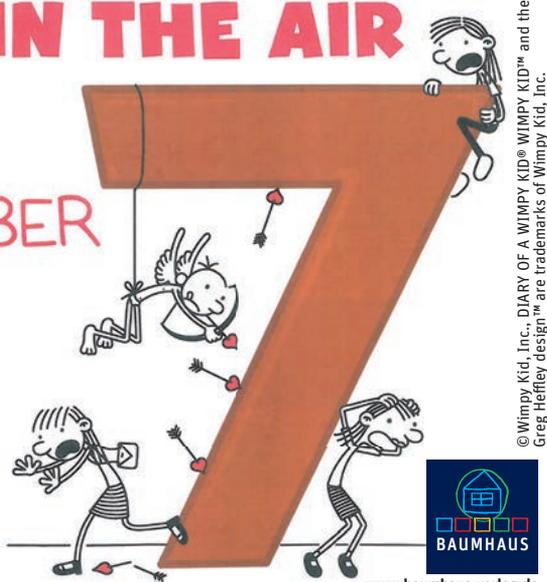
© 2012 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7
70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de kosmos.de
Alle Rechte vorbehalten

© 2012 Wimpy Kid, Inc. All Rights Reserved.
Diary of a Wimpy Kid®, Wimpy Kid™ are trademarks of Wimpy Kid, Inc.
All Rights Reserved.
Art.-Nr.: 741570
Made in Germany

LOVE IS IN THE AIR

Gregs Tagebuch 7
erscheint am
23. NOVEMBER
2012

Hier findet ihr aktuelle Infos
rund um Greg und seine Welt:
www.facebook.com/vonidiotenumzingelt
oder meldet euch unter
www.baumhaus-verlag.de
für unseren Newsletter an.



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



www.baumhaus-verlag.de