



SPIELZIEL

Es gewinnt der Spieler, der mit seiner Spielfigur als Erster wieder das START-ZIEL-Feld erreicht.

SPIELMATERIAL

1 Spielplan, 6 Spielfiguren, 90 Aufgabenkarten, 1 Balla Balla, 1 Sanduhr, 3 Blankowürfel, 1 Aufkleberbogen

SPIELVORBEREITUNG

- Vor dem ersten Spiel müssen die Würfel mit den Aufklebern versehen werden. Auf einen Würfel werden die Zahlen 1, 1, 2, 2, 3, 3 geklebt - gleiche Zahlen sollten sich gegenüberliegen. Auf die beiden anderen Würfel werden die Farbpunkte geklebt. Auf jeden Würfel kommen alle sechs Farben, die Anordnung auf dem Würfel ist beliebig.
- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das START-ZIEL-Feld.
- Die Spielkarten werden gut gemischt neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Die Würfel, die Sanduhr und der Balla Balla werden ebenfalls bereitgelegt.
- Da bei einigen Aufgaben etwas aufgeschrieben oder gemalt wird, müssen noch ein paar Blätter Papier und Stifte bereitgelegt werden.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Nach ihm geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, würfelt mit dem Zahlenwürfel und zieht seine Spielfigur auf dem Spielplan so viele Felder im Uhrzeigersinn weiter, wie er gewürfelt hat. Hinweis: Auf einem Feld können mehrere Spielfiguren stehen. Anschließend deckt der Spieler die oberste Aufgabenkarte auf und liest sie laut vor.

Dann entscheidet er, ob er die Herausforderung annimmt oder nicht. Wenn der Spieler die Herausforderung nicht annimmt, kann er sie an seinen linken Nachbarn weitergeben. Dieser entscheidet ebenfalls, ob er sich der Herausforderung stellt oder sie an seinen linken Nachbarn weiterreicht. Sollte die Herausforderung wieder bei dem Spieler ankommen, der sie aufgedeckt hat, kann er sie nicht erneut ablehnen, sondern muss sich ihr stellen.

Wichtig: Wenn ein Spieler mit seiner Spielfigur auf einem Feld steht, auf dem seine Figur abgebildet ist, darf er die Aufgabe nicht ablehnen und muss sich der Herausforderung stellen. Das gilt auch, wenn er die Aufgabenkarte von einem Mitspieler bekommen hat.

Die Aufgabe vorbereiten!

Einige Aufgaben benötigen etwas Vorbereitung, bevor die Sanduhr umgedreht wird. Auf diesen Karten steht die Anweisung in lilafarbiger Schrift.

Die Sanduhr

Sobald die Vorbereitungen (in lila Schrift) abgeschlossen sind, gibt dein rechter Nachbar das Kommando "3, 2, 1 - Los." und dreht die Sanduhr um. Der Spieler hat dann ca. 10 Sekunden Zeit (so lange braucht der Sand, bis er durchgelaufen ist), um die Aufgabe zu bestehen. Während die Zeit läuft, kann er es immer wieder neu versuchen.

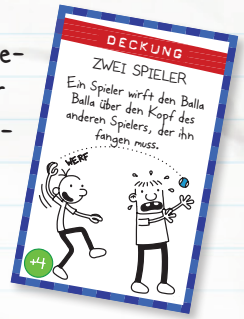
Wenn eine Karte verlangt, dass der Spieler die Aufgabe mehrmals erfüllen muss, zählen die Mitspieler laut mit.

Wenn die Zeit um ist, erfolgt die Wertung:

Hat der Spieler die Aufgabe in der Zeit bestanden, dann zieht er seine Spielfigur so viele Felder im Uhrzeigersinn vor, wie die Zahl auf der Aufgabenkarte in der linken unteren Ecke angibt. Konnte der Spieler die Aufgabe nicht erfüllen, muss er seine Spielfigur 1 Feld rückwärts ziehen. Hinweis: Befindet sich seine Spielfigur auf dem Startfeld, muss er nicht zurück.

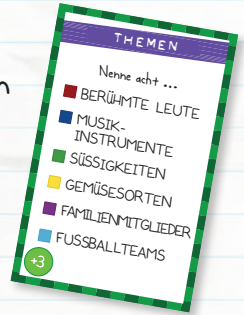
Zwei-Spieler-Herausforderungen

Die meisten Herausforderungen muss ein Spieler alleine bestehen. Es gibt jedoch auch einige Aufgaben, die zwei Spieler gemeinsam erfüllen müssen. Der Spieler, der eine Aufgabenkarte mit dem Hinweis "ZWEI SPIELER" annimmt, wählt dazu einen Mitspieler aus. Dieser darf die Herausforderung nicht ablehnen. Der Spieler, der an der Reihe ist, trifft alle Entscheidungen, die die Herausforderung betreffen. Beide Spieler versuchen, die Aufgabe gemeinsam zu bestehen. Wenn sie erfolgreich sind, dürfen beide so viele Felder vorrücken, wie die Karte angibt. Sollten beide gemeinsam scheitern, müssen beide 1 Feld zurück.



Themenkarten

Einige Aufgabenkarten sind Themenkarten. Deckt ein Spieler eine solche Karte auf, liest er die sechs Themen von der Karte vor. Der Spieler, der die Herausforderung annimmt, würfelt mit einem Farbwürfel und bestimmt dadurch das Thema dieser Herausforderung. Sein rechter Nachbar dreht die Sanduhr um und der Spieler muss nun in der Zeit 8 Begriffe nennen, die zu diesem Thema passen.



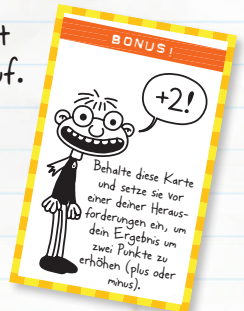
Bewegungskarten

Deckt ein Spieler eine Bewegungskarte auf, setzt er seine Spielfigur - je nach Anweisung auf der Karte - auf das Feld vor, auf dem die nächste Spielfigur steht („AUFRÜCKEN.“) oder zur nächsten Figur zurück („ZURÜCK.“). Anschließend ist sein Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Bonuskarten

Deckt ein Spieler eine Bonuskarte (BONUS!) auf, behält er sie für später und deckt sofort die nächste Karte auf. Sollte das wieder eine Bonuskarte sein, behält er sie ebenfalls und deckt eine weitere Karte auf usw. Wenn ein Spieler eine Herausforderung annimmt, kann er vorher eine Bonuskarte spielen (nicht bei ZWEI-SPIELER-Aufgaben). Besteht er die Herausforderung, zieht er 2 Felder zusätzlich vorwärts. Scheitert er jedoch, muss er 2 Felder zusätzlich rückwärts ziehen.



Showdown-Felder

Die letzten vier Felder auf dem Spielplan sind „Showdown“-Felder. Steht ein Spieler zu Beginn seines Zuges auf einem solchen Feld, würfelt er nicht mit dem Zahlenwürfel. Stattdessen deckt er die oberste Aufgabenkarte auf, nimmt die Herausforderung an oder gibt sie an den nächsten Spieler weiter. Auf diesen Feldern kommt man jedoch nur voran, wenn man eine Herausforderung besteht.

SPIELENDEN UND SPIELSIEGER

Der Spieler, der als Erster das START-ZIEL-Feld erreicht oder überschreitet, gewinnt. Hinweis: Sollten durch eine „Zwei-Spieler“-Aufgabe zwei Spieler das Feld erreichen, gewinnt, wer weiterkommen würde. Ist auch das gleich, gibt es zwei Sieger.

TIPP: MEHR ZEIT FÜR DIE AUFGABEN

Wenn den Spielern die Zeit für die Erfüllung der Aufgaben zu knapp ist, können sie vor dem Spiel vereinbaren, dass die Sanduhr während jeder Aufgabe einmal umgedreht wird. Dann haben sie jeweils ca. 20 Sekunden zur Verfügung.

Spielidee: Carterbench Product Development Ltd.

Zeichnungen: Jeff Kinney

Deutsche Redaktion: Wolfgang Lüdtké

Gestaltung der deutschen Ausgabe: Pohl & Rick

© 2014 Pressman Toy Corporation

© 2014 Wimpy Kid, Inc. DIARY OF A WIMPY KID®, WIMPY KID, and the Greg Heffley image are trademarks of Wimpy Kid, Inc. All Rights Reserved.

© 2014 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5-7

D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Art.-Nr: 692247

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN CHINA