

GREGS TAGEBUCH



Für 2 bis 6 Spieler
ab 8 Jahre

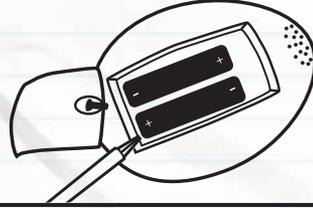
Spielregel

KOSMOS

Wichtige Hinweise

Einsetzen und Austauschen der Batterien in das Sound-Ei

1. Für das Sound-Ei werden zwei 1,5-Volt-Batterien vom Typ LR03 (AAA, Micro) benötigt. Wegen der begrenzten Haltbarkeit liegen diese dem Spiel nicht bei.
2. Löse mit einem kleinen Kreuzschlitz-Schraubendreher die Schraube am Batteriefach an der Sound-Ei Rückseite (Bild). Die Schraube bleibt dabei im Deckel des Fachs hängen.
3. Hebe den Deckel ab und lege die Batterien in das Batteriefach ein. Beachte dabei die Polung der Batterien, die im Batteriefach angegeben ist.
4. Setze den Deckel wieder auf und ziehe die kleine Schraube fest.



SPIELZIEL

Es gewinnt der Spieler, welcher als Letzter übrig bleibt, nachdem alle anderen Spieler ausgeschieden sind.

SPIELMATERIAL

1 Rupert-Ei mit Soundchip, 50 Themenkarten

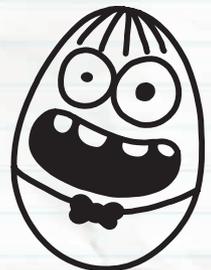
SPIELVORBEREITUNG

Die Themenkarten werden gut gemischt und verdeckt in der Tischmitte bereitgelegt. Der Spieler, der zuletzt ein Ei in der Hand gehalten hat, erhält das Rupert-Ei und wird erster Startspieler.

SPIELABLAUF

Der Startspieler deckt die oberste Themenkarte vom Stapel auf und liest das Thema darauf laut vor. Dann schaltet er das Ei an dem seitlichen Knopf ein und sagt zu dem gerade vorgelesenen Thema ein passendes Wort.

Wenn z. B. als Thema „Pizzabeläge“ vorgelesen wurde, könnte ein passendes Wort „Käse“ sein. Sofort gibt der Spieler das Ei an einen beliebigen Mitspieler weiter. Dieser sagt ein anderes passendes Wort zu demselben Thema, z. B. „Tomaten“, und reicht das Ei so schnell wie möglich an einen anderen Mitspieler weiter. Er darf es aber auch dem Spieler geben, von dem er es erhalten hat.



So wird das Ei von Spieler zu Spieler immer weitergegeben, bis im Innern auf einmal „KRACK!“ ertönt. Der Spieler, der zu diesem Zeitpunkt das Ei in der Hand hält, hat die aktuelle Runde verloren. Er muss die Themenkarte als Strafkarte an sich nehmen und vor sich ablegen.

Dieser Spieler ist Startspieler der nächsten Runde. Er nimmt die oberste Themenkarte vom Stapel und liest das neue Thema laut vor. Dann nennt er ein passendes Wort, startet das Ei und gibt es einem Mitspieler usw.

SPIELENDEN UND SPIELSIEGER

Sobald ein Spieler drei Strafkarten vor sich gesammelt hat, scheidet er aus dem Spiel aus. Die übrigen Spieler machen so lange weiter, bis am Schluss nur noch ein Spieler übrig ist. Dieser Spieler ist der Gewinner.

Wichtig: Wird ein Spieler dabei erwischt, dass er ein Wort nennt, welches in der aktuellen Runde bereits gesagt wurde, muss er das Ei so lange behalten, bis ihm ein anderes Wort einfällt oder es „KRACK!“ macht.



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

© 2012 Pressman Toy Corporation

© 2012 Wimpy Kid, Inc. DIARY OF A WIMPY KID®
WIMPY KID, and the Greg Heffley image are trademarks of Wimpy Kid, Inc. All Rights Reserved.

© 2012 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Art.-Nr: 691905

Alle Rechte vorbehalten. MADE IN CHINA

pressman®

Hinweise zum Umgang mit den Batterien im Sound-Ei

- Einen Kurzschluss der Batterien vermeiden. Ein Kurzschluss kann zum Überhitzen von Leitungen und zum Explodieren der Batterien führen.
- Ungleiche Batterietypen (z.B. Akku und Batterie) oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden.
- Batterien müssen mit der richtigen Polarität (+ und -) eingelegt und mit leichtem Druck in das Batteriefach gedrückt werden.
- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht geladen werden. Sie könnten explodieren!
- Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden.
- Leere Batterien müssen aus dem Spielzeug (Sound-Ei) herausgenommen werden.
- Verbrauchte Batterien gemäß den Umweltbestimmungen entsorgen.
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Verformungen der Batterien vermeiden.

Hinweise zum Umweltschutz

Hinweise zur Entsorgung von elektrischen und elektronischen Komponenten:

Das Symbol des durchgestrichenen Mülleimers auf dem Produkt, seiner Verpackung oder in der Anleitung besagt, dass die elektrischen und elektronischen Komponenten dieses Produktes am Ende seiner Lebensdauer nicht über den unsortierten Siedlungsabfall (Haushaltsabfall) entsorgt werden dürfen, sondern zum Schutz von Gesundheit und Umwelt einer getrennten Sammlung zugeführt werden müssen.



Zur Rückgabe stehen in Ihrer Nähe kostenfreie Sammelstellen für Elektroaltgeräte sowie ggf. weitere Annahmestellen für die Wiederverwendung der Geräte zur Verfügung. Bitte erfragen Sie bei Ihrer Gemeindeverwaltung die zuständige kostenfreie Entsorgungsstelle. Sofern das alte Elektro- bzw. Elektronikgerät personenbezogene Daten enthält, sind Sie selbst für deren Löschung verantwortlich, bevor Sie es zurückgeben.

Als Endnutzer sind Sie zu einer getrennten Entsorgung verpflichtet. Entnehmen Sie Altbatterien und Altakkumulatoren, die nicht vom Altgerät umschlossen sind, sowie Lampen/Leuchtmittel sofern sie problemlos und zerstörungsfrei entnommen werden können, bevor sie alles zur Entsorgung zurückgeben. So können sie getrennt gesammelt und einer umwelt- und ressourcenschonenden Verwertung zugeführt werden.

Bitte vermeiden Sie die Entstehung von Abfällen aus elektrischen oder elektronischen Geräten soweit wie möglich, z.B. indem Sie Produkte mit längerer Lebensdauer bevorzugen oder Elektro-Altgeräte einer Wiederverwendung zuführen, anstatt diese zu entsorgen.

Um unserer Rücknahmepflicht als Hersteller nachzukommen, beteiligt sich Kosmos an der Sammlung von Elektroaltgeräten durch die kommunalen Wertstoffhöfe.

Vertreiber von Elektro- oder Elektronikgeräten, also größere Handelsgeschäfte oder Onlineshops sind bei der Abgabe eines neuen Elektro- oder Elektronikgerätes verpflichtet ein Altgerät des Endnutzers der gleichen Geräteart unentgeltlich zurückzunehmen. Bei Altgeräten, die in keiner äußeren Abmessung größer als 25 Zentimeter sind, darf diese Rücknahme im Einzelhandelsgeschäft oder in unmittelbarer Nähe hierzu nicht an den Kauf eines Elektro- oder Elektronikgerätes geknüpft werden, ist aber auf drei Altgeräte pro Geräteart beschränkt.

Verpackung und Anleitung aufbewahren, da sie wichtige Informationen enthalten.