



# GREGS TAGEBUCH HEISSA MAMA!

Für 2-6 Spieler ab 7 Jahren

## SPIELIDEE UND SPIELZIEL

„6 Klorollen ...“, „Nein, es sind 8 Klorollen ...“ - Immer höher gehen die Gebote: „9 Ruperts ...“. Bis ein Spieler „Heissa Mama!“ ruft und das letzte Gebot anzweifelt. Dann decken alle ihre Karten auf. Gibt es wirklich 9 x Rupert auf allen Karten zusammen? Dann gewinnt der Bieter alle Karten. Sind es aber weniger, bekommt sie der Anzweifler. Man darf beliebig überbieten. - Aber man darf sich nicht erwischen lassen! Es gewinnt, wer am Ende die meisten Karten hat.

## SPIELMATERIAL

60 Spielkarten, davon 54 Motivkarten



und 6 Hellseher-Karten

## SPIELABLAUF

- Der Spieler, der zuletzt ein Greg-Buch gelesen hat, mischt alle Karten.
- Jeder Spieler erhält 1 Karte, die er sich anschaut, aber den Mitspielern nicht zeigt. 1 weitere Karte wird als „Geheime Karte“ verdeckt in die Tischmitte gelegt. **WICHTIG:** Sollte ein Spieler eine Karte „Hellseher“ erhalten, gelten besondere Regeln (siehe „Die Hellseher-Karten“).  
**TIPP:** Beim ersten Spiel kann auf die Hellseher-Karten verzichtet werden. Dann werden die 6 Karten zu Beginn aussortiert und in die Schachtel zurückgelegt.

## Die Bietrunde

- Der Spieler links vom Geber macht das erste Gebot: Er nennt 1 beliebiges Symbol von seiner Karte und dazu eine Zahl, die angibt, wie oft er glaubt, dass dieses Symbol auf allen Karten zusammen vorkommt. z. B. 5 x Rupert.
- Der nächste Spieler muss das Gebot erhöhen. Dazu sagt er eine höhere Zahl und nennt entweder das gleiche Symbol (z. B. 7 x Rupert) oder ein beliebiges anderes. Er darf jetzt auch ein Symbol nennen, das er selbst nicht auf seiner Karte hat (z. B. 6 x Stinkekäse).
- Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe und muss ebenfalls eine höhere Anzahl ansagen usw.

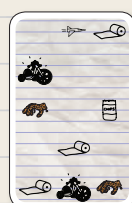
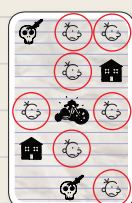
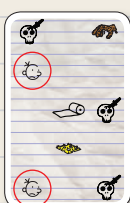
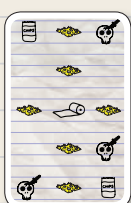
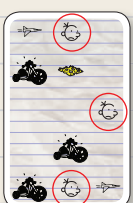


**HINWEIS:** Es gibt 10 unterschiedliche Symbole (siehe Übersicht auf Seite 2). Wie viele Symbole auf einer Karte vorkommen, ist verschieden: Es gibt Karten mit nur 3 Abbildungen und Karten mit 15. Auf einer Karte sind aber nie alle Symbole zu finden.

## Das Anzweifeln

- Kommt ein Spieler an die Reihe und glaubt das letzte Gebot nicht, will aber auch nicht selbst erhöhen, kann er dieses letzte Gebot anzweifeln. Dazu ruft er laut: „HEISSA MAMA!“.  
**WICHTIG:** Anzweifeln darf nur der Spieler, der an der Reihe ist.
- Dann werden alle Karten aufgedeckt - auch die „Geheime Karte“ in der Tischmitte.
- Reihum sagt jeder Spieler nun an, wie oft er das angezweifelte Symbol auf seiner Karte hat. Alle angesagten Symbole werden addiert, auch diejenigen, die sich auf der „Geheimen Karte“ befinden.
- Sind es insgesamt weniger Symbole als zuletzt geboten wurden, dann hat der Anzweifler gewonnen. Er erhält alle aufgedeckten Karten (auch die „Geheime Karte“). In einem Spiel zu viert, würde er also 5 Karten bekommen.
- Gibt es das zuletzt genannte Symbol jedoch mindestens so oft, wie zuletzt geboten wurde, dann hat der letzte Bieter gewonnen und erhält alle Karten.
- Seine gewonnenen Karten legt der Spieler verdeckt vor sich ab.
- Die nächste Runde beginnt der Spieler, der das Anzweifeln gewonnen hat. Er gibt wieder jedem Spieler 1 Karte, legt 1 Karte als „Geheime Karte“ in die Tischmitte und macht das erste Gebot.

**BEISPIEL:** Gespielt wird zu viert. Zuletzt wurde 14 x „Greg“ geboten. Nach dem Anzweifeln werden die Karten aufgedeckt. „Greg“ ist nur 12 mal zu sehen. Damit hat der Anzweifler gewonnen und erhält alle Karten.



Geheime Karte

## SPIELENDE

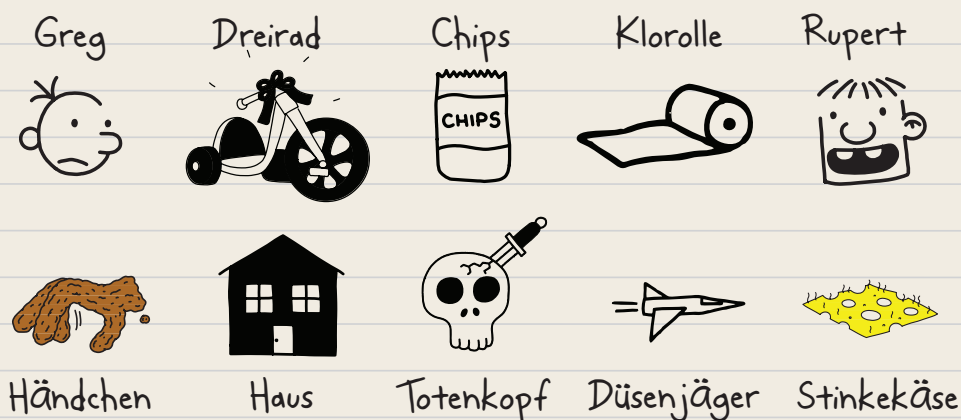
- So geht das Spiel weiter, bis alle Karten durchgespielt wurden. D. h. es gibt im Nachziehstapel nicht mehr genug Karten für eine weitere Runde. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Karten gesammelt hat. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

## Die Hellseher-Karten

- Bekommt ein Spieler eine Karte „Hellseher“, wird sie zunächst offen zur Seite gelegt. Die nächste Runde ist dann eine Hellseher-Runde.
- Der Spieler erhält eine Ersatzkarte. Ist es wieder eine Hellseher-Karte, legt er sie auch zur Seite und zieht noch eine Karte usw.
- **HINWEIS:** Sollten zu Beginn einer Runde mehrere Spieler Hellseher-Karten erhalten, werden alle diese Karte offen zur Seite gelegt. Es gibt aber anschließend nur eine Hellseher-Runde.
- In der Hellseher-Runde wird etwas anders gespielt: Wie immer kommt 1 Karte verdeckt in die Mitte als „Geheime Karte“ und jeder Spieler erhält 1 Karte vom Nachziehstapel. Allerdings werden diese Karten so ausgeteilt, dass der Spieler, der sie bekommt, selbst NICHT sieht, welche und wie viele Symbole auf der Karte abgebildet sind. Jeder hält seine Karte also so herum, dass er ihre Rückseite sieht und nur die Mitspieler die Vorderseite sehen können. Der erste Bieter darf nun ein beliebiges Symbol nennen.
- Alle Regeln für das Überbieten und Anzweifeln bleiben bestehen. Der Gewinner der Runde erhält zusätzlich zu den Karten der Spieler und der „Geheimen Karte“ auch die offen zur Seite gelegten Hellseher-Karte(n).
- **HINWEISE:** Sollte in der Hellseher-Runde ein Spieler eine Hellseher-Karte erhalten, sagen ihm das die Mitspieler. Dann legt er die Karte offen zur Seite, zieht eine neue Karte usw. Die Folgerunde ist wieder eine Hellseher-Runde. Ist die „Geheime Karte“ eine Hellseher-Karte, ist die nächste Runde eine Hellseher-Runde.



## DIE KARTENSYMBOLLE



Autor und Zeichnungen: Jeff Kinney  
Redaktion: Wolfgang Lüdtker / TM-Spiele  
Grafik: Pohl & Rick Grafikdesign

**pressman®**  
© 2013 Pressman Toy Corporation

© 2013 Wimpy Kid, Inc. DIARY OF A WIMPY KID®, WIMPY KID, and the Greg Heffley image are trademarks of Wimpy Kid, Inc. All Rights Reserved.

© 2013 Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG  
Pfizerstraße 5-7  
Tel.: +49 711 2191-0  
Fax: +49 711 2191-199  
info@kosmos.de  
kosmos.de

Art.-Nr: 741624  
Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

## Der große Greg-Spaß



Für 3-6 Spieler ab 8 Jahren  
Art.-Nr. 691578

## GREGS TAGEBUCH STINKEKÄSE

Das total lustige Familienspiel  
Hüte dich vor dem Stinkekäse!

