

Dieses geheime Tagebuch ist wichtiger Teil eines Spieles mit vielen Fragen und witziger Adlon. Eure Wünsche und Hoffnungen, Träume und Erlebnisse, und nicht zuletzt Jungs stehen im Mittelpunkt des Interesses. Also ihr selbst!

Was denken Deine Freundinnen wirklich? Je besser Du das einschätzen kannst, desto erfolgreicher wirst Du im Spiel sein. Aber kennst Du sie v/irklich? Lade sie ein und sucht Euch ein ungestörtes Plätzchen. Wetten, Ihr werdet ungeheuer viel Spaß haben!

Dies alles gehört zum Spiel:

1. **Der Spielplan.** Er zeigt die Kalendertage eines ereignisreichen Jahres. Klappt ihn auf und legt ihn in die Mitte.
2. **Die 5 Spielfiguren,** jede Spielerin, wählt eine Farbe und stellt ihre Figur auf das Kalenderfeld mit dem Datum ihres **Geburtstages.** Dieser Tag ist **für** sie Start und Ziel zugleich.
2. **5 Kugelschreiber und 5 Notizblöcke.**
Für jede Spielerin einen.
4. **Der Mein-Geheimnis-Umschlag** ist vorerst noch leer, wird aber bereitgelegt und dann gleich mit Geheimnissen **gefüllt.**
5. **Der Würfel** tritt auch bald **in** Aktion.
6. **Dieses Tagebuch.** Es wandert nach dem Lesen der Spielregel von Hand zu Hand. Darin hat Ute ihre Erlebnisse und Gedanken aufgeschrieben, die Ausgangspunkt für viele Fragen und witzige Aktivitäten sind.

Ziel des Spieles ist es, als erste wieder den eigenen Geburtstag zu erreichen. Es geht also einmal durchs ganze Jahr - rund um den Spielplan.

Losgeht's!

- **Schreibt alle zuerst ein Geheimnis auf! Jede!**

Irgendeine lustige Kleinigkeit, von der nicht jede weiß. Von Euch selbst, von Euren Freundinnen oder anderen Menschen, die Ihr kennt. Steckt dann diesen Zettel ohne Euren Namen in den Mein-Geheimnis-Umschlag. Erst die Gewinnerin darf ihn später öffnen und raten, von wem welches Geheimnis ist.

Beispiele für solche Geheimnisse findet Ihr im Anschluß an diese Regel.

- **Es startet** die Spielerin, die als nächste Geburtstag hat. Anschließend geht es im Uhrzeigersinn reihum. Nicht vergessen: Jede startet auf ihrem eigenen Geburtstag! Merkt Euch gut die Geburtstage der anderen; sie spielen später noch eine wichtige **Rolle**.

- **Wenn Du an der Reihe bist, würfeist** Du, ziehst mit Deiner Figur um entsprechend **viele Tage** vorwärts und landest auf dem Tag X. *Mit einer 23 kommst Du z. B. so vom 20. Mai direkt auf den 12. Juni.* Steht dort schon jemand, bleibst Du auf dem Tag dahinter stehen.

- **Diesen neuen Tag** schlägst Du nun im Tagebuch auf und liest alle Eintragungen, Fragen und Aufgabenstellungen dort vor.

- **Steht dort eine Frage**, schreibst Du Deine Antwort zuerst auf. Dann schreiben alle Mitspielerinnen auf ihren Zettel die Antwort, von der sie glauben, mit DIR übereinzustimmen. Anschließend sagst Du laut Deine tatsächliche Antwort.
Das gibt oft ganz schöne Überraschungen!

Gefällt Dir keine der vorgegebenen Antworten, suchst Du Dir einfach die aus, mit der Du Dich am ehesten anfreunden kannst.

- **Gibt es keine richtigen Tips**, bleibt ihr einfach alle stehen.
- **Gibt es richtige Tips**, also mit Dir übereinstimmende Antworten, darfst Du abschließend noch einmal würfeln. Du und die mit Dir übereinstimmenden Mitspielerinnen dürfen dann zur Belohnung entsprechend weit vorwärts ziehen.
- **Jetzt kommt die nächste Spielerin** an die Reihe. Sie würfelt, zieht und liest dann wie zuvor beschrieben.
- **Verrückte Vollmondtage** sind auf dem Spielplan mit einem gelben Punkt markiert. An solchen Tagen stehen im Tagebuch keine Fragen, sondern Aufgaben, die Du dann erfüllen solltest, sonst mußt Du einige Tage zurück. Ob Du die Aufgabe erfüllt hast, entscheidet ganz demokratisch die Mehrheit der Mitspielerinnen. Danach ist wieder die nächste an der Reihe.

- **Die Geburtstage der Mitspielerinnen** sollte man sich gut merken. Kommst Du mit Deiner Figur an einem solchen Tag vorbei, mußt Du diesem Mädchen gratulieren. Vergißt Du es und wirst dabei erwischt, mußt Du auf diesem Geburtstag stehenbleiben. Es ist dann sofort die nächste Spielerin an der Reihe.
- Es **gewinnt *die* Spielerin**, die als erste wieder den eigenen Geburtstag erreicht oder überschreitet. Das Spiel ist damit beendet. Zur Belohnung darf die Gewinnerin dann alle Geheimnis-Zettel aus dem Umschlag nehmen und ganz nach Belieben heimlich lesen oder laut verkünden.