



Der Abenteuer CLUB Auf großer Reise

Ein kooperatives Assoziationsspiel

von Mathias Spaan & Henrik Havighorst

Die Sommerferien haben begonnen und die große weite Welt wartet auf euch! Erneut werdet ihr haarsträubende Abenteuer erleben und mit wahnwitzigen Ideen zahlreiche Aufgaben meistern, während ihr stillgelegte Minen erkundet, neue Affenarten entdeckt, in der Antarktis marschiert oder einen Maharadscha von Magenschmerzen erlöst. Im Abenteuer Club ist Teamwork gefragt - Ein Spielspaß für die ganze Familie!

SPIELINHALT

110 Gegenstandskarten	1 abwischbarer Stift (mit Schwämmchen)
1 Spielplan	
1 Spielfigur	1 Sanduhr (30 Sek.)
3 Versuchssteine	1 Reisetagebuch
1 Schreibtafel	1 Spielanleitung

SPIELZIEL

Euer Ziel ist es, gemeinsam aufregende Abenteuer zu bestehen, indem ihr ungewöhnliche Lösungswege findet, die von den anderen richtig erraten werden müssen. Viel Erfolg!

SPIELVORBEREITUNG

- ☁️ Legt den **Spielplan** in die Tischmitte. (A)
- ☁️ Legt die **3 Versuchssteine** (B) auf die gekennzeichneten Felder des Spielplans und stellt die **Spielfigur** auf das Feld mit der Nummer 1. (C)
- ☁️ Mischt die **Gegenstandskarten** und teilt **allen** Personen jeweils 10 Karten verdeckt aus, die ihr auf die Hand nehmt. Legt die übrigen Karten als verdeckten Nachziehstapel neben dem Spielplan bereit. (D)

Wichtig: Ihr dürft zu keinem Zeitpunkt über die Gegenstände auf euren Handkarten sprechen!

- ☁️ Wählt ein beliebiges Abenteuer aus dem **Reisetagebuch** (E) und bestimmt eine Person, die das Buch erhält. Die nächste Person im Uhrzeigersinn erhält die **Schreibtafel** und den **Stift**. (F)
- ☁️ Stellt die **Sanduhr** bereit. (G)



AUFBAU DER ABENTEUER

Im Reisetagebuch findet ihr 12 Abenteuer, die es zu bestehen gilt. Jedes dieser Abenteuer ist in **5 Kapitel** und einen **Epilog** unterteilt, wobei jedes Kapitel mit einer **Aufgabe** abschließt. Ihr dürft beim nächsten Kapitel erst dann weiterlesen, wenn ihr die aktuelle Aufgabe erfolgreich gelöst habt.

Manche Aufgaben sind zusätzlich mit dem Sanduhr-Symbol [🕒] versehen. Das bedeutet, dass ihr die Sanduhr verwenden und einen Teil der Aufgabe unter Zeitdruck lösen müsst.

Beispiel:

 **AUFGABE #4** 
Wie stoppt ihr den Sand, bevor er euch verschüttet?



SPIELABLAUF

Ein Spiel umfasst das ausgewählte Abenteuer und verläuft über mehrere Runden. Eine Runde läuft immer wie folgt ab:

1. Kapitel vorlesen
2. Gegenstände auswählen
3. Aufgabe lösen
4. Runde beenden

1. Kapitel vorlesen

Die Person mit dem *Reisetagebuch* liest allen das erste Kapitel und die dazugehörige Aufgabe **laut** vor.

2. Gegenstände auswählen

Jetzt ist die **nächste Person im Uhrzeigersinn** gefordert. Aus den eigenen Handkarten wählt sie:

-  genau **2 Gegenstände**, die sich ihrer Meinung nach **am besten** zur Lösung der Aufgabe eignen. Diese zwei Gegenstände notiert sie mit dem abwischbaren Stift auf der Schreibtafel und legt sie verdeckt vor sich ab.
-  weitere **3 Gegenstände**, die sich ihrer Meinung nach **am schlechtesten** zur Lösung der Aufgabe eignen.

Danach mischt sie alle 5 ausgewählten Karten und legt sie offen in der Tischmitte aus. *Beispiel:*

 **AUFGABE #2** 
Wie befreit ihr euch aus den Tentakeln der Krake?



Achtung: Ist die Aufgabe mit dem Sanduhr-Symbol [] versehen, habt ihr für die **Auswahl der Gegenstände** nur **30 Sekunden** Zeit! Das Notieren der Gegenstände sowie das Auslegen der Karten darf nach Ablauf der Zeit erfolgen. Schafft ihr die Auswahl nicht innerhalb der Zeit, gilt die Aufgabe als nicht gelöst (siehe „3. Aufgabe lösen - Falsch“)

3. Aufgabe lösen

Jetzt versuchen **alle anderen** die 2 Gegenstände zu **erraten**, die auf der Schreibtafel notiert wurden. Dabei darf munter beraten und diskutiert werden, wobei sich die Person, die die Gegenstände ausgewählt hat, natürlich **nicht** an der Diskussion beteiligen und auch sonst keine Hinweise geben darf!

Habt ihr euch auf 2 Gegenstände geeinigt, dreht ihr die Schreibtafel um und kontrolliert das Ergebnis.

RICHTIG:

Habt ihr **beide** Gegenstände erraten, habt ihr die **Aufgabe gelöst** und dürft mit der Spielfigur eine Wolke nach oben ziehen. Gut gemacht!



FALSCH:

Habt ihr **keinen** oder **nur einen** Gegenstand erraten, habt ihr die **Aufgabe nicht gelöst** und müsst **einen Versuchsstein abgeben**. Legt ihn zurück in die Schachtel. Ihr dürft das nächste Kapitel im Abenteuer noch nicht weiterlesen! Beratet gemeinsam, **wer von euch** sich **derselben** Aufgabe noch einmal stellt. **Wichtig:** Auch jetzt dürft ihr nicht über die Gegenstände auf euren Handkarten sprechen. Habt ihr euch geeinigt, reicht ihr der gewählten Person den Stift und die Schreibtafel und das Spiel geht, wie unter Punkt 2 beschrieben, weiter.

Hinweis: Könnt ihr euch nicht einigen, wer die Gegenstände auswählen soll, ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.



4. Runde beenden

Spielt die Runde so lange weiter, bis ihr entweder

- ☁ die **Aufgabe gelöst**, oder
- ☁ den **letzten Versuchsstein abgegeben** habt. In diesem Fall habt ihr das Spiel leider verloren (siehe *Spielende*).

Habt ihr die Aufgabe gelöst, ergänzen alle ihre Handkarten vom Nachziehstapel wieder auf 10. Alle ausgespielten Karten kommen auf einen Ablagestapel. Das *Reisetagebuch* erhält die nächste Person im Uhrzeigersinn, die das nächste Kapitel vorliest.

Beispielrunde:

Agatha liest ein Kapitel vor, das mit der Aufgabe endet: „Wie könnt ihr die Geheimschrift im Grab des Pharaos entziffern?“ Edgar ist mit dem Auswählen der Gegenstände an der Reihe. Er sieht sich seine Handkarten an und wählt Staubsauger (um das Grab vom Staub zu befreien) und Streichhölzer (um die Inschrift im Dunkeln lesen zu können).

Er notiert die beiden Gegenstände geheim auf der Schreibtafel. Zusätzlich wählt er Sprungfeder, Käse und Bowlingkugel aus seinen Karten, weil sich diese Gegenstände seiner Meinung nach am schlechtesten zur Lösung eignen. Nun mischt er die 5 Karten verdeckt und legt sie anschließend offen für alle sichtbar auf. Nach einer kurzen Diskussionsrunde einigen sich die anderen auf Streichhölzer und Sprungfeder (um den Dreck wegzukratzen). Die Aufgabe wurde nicht bestanden, da nur einer von den beiden notierten Gegenständen erraten wurde. Ein Versuchsstein wird abgegeben. Für den nächsten Versuch einigen sich alle darauf, dass Alfred die Gegenstände auswählen soll.

SPIELEND

Das Spiel kann auf zwei Arten enden.

Dreimal falsch geraten: 

Habt ihr nach einem gescheiterten Rateversuch keinen Versuchsstein mehr auf dem Spielplan übrig, habt ihr das Spiel leider **verloren!** Kopf hoch – versucht es gleich noch einmal!

Fünfte Aufgabe gelöst:



Erreicht ihr mit der Spielfigur die letzte Wolke auf dem Spielplan, habt ihr das Abenteuer erfolgreich **bestanden!** Gratulation! Lest abschließend noch den Epilog des Abenteuers vor und klopf euch dabei gegenseitig auf die Schulter. Ihr seid eine talentierte Truppe und ehrenhafte Mitglieder des ABENTEUER CLUBS! Wagt ihr euch gleich ins nächste Abenteuer?

TIPPS FÜR EIN GELUNGENES SPIELERLEBNIS

-  Versucht verrückte, aber halbwegs sinnvolle Gegenstände für die Lösung einer Aufgabe zu finden.
-  In diesem Spiel gibt es für die Aufgaben keine vorgegebenen Lösungswege. Ihr müsst euch die Lösungen anhand eurer Gegenstandskarten selbst ausdenken, die die anderen wiederum erraten müssen.

Denkt bei der Auswahl der beiden zu erratenden Karten immer an eine mögliche **Kombination** der Gegenstände, die für die anderen als Lösung erkannt werden könnte. Eine *Salami* und eine *Angel* können sich z.B. sehr gut eignen, um einen Haifisch abzulenken. Ebenso können ein *Kissen* und eine *Flasche Rum* durchaus für romantische Stimmung sorgen.

SIND EUCH DIE ABENTEUER ZU LEICHT?

Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad mit einfachen Änderungen im Spielablauf anpassen:

Die Person, die mit der Auswahl der beiden Gegenstände an der Reihe ist, wählt diese wie beschrieben aus und notiert sie auf der Schreibtafel. Die **weiteren 3 Karten**, die sich am schlechtesten zur Lösung der Aufgabe eignen, zieht sie vom Nachziehstapel, statt sie aus den eigenen Handkarten zu wählen. Alle 5 Karten werden gemischt und wie beschrieben offen aufgelegt.

Ihr startet alle jeweils nur mit **9 Handkarten**. Jedes Mal, wenn ihr einen Versuchsstein abgibt, reduzieren sich eure Handkarten um 1. *Beispiel*: Bei zwei abgegebenen Versuchssteinen habt ihr nur noch 7 Handkarten zur Verfügung.

Wenn ihr zu „Der Abenteurer Club - Auf großer Reise“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien,
oder an info@piatnik.com

Ihr findet uns auf:  /PiatnikSpiele

 /piatnik_spiele

 /PiatnikSpiele



Achtung!
Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.
Enthält verschluckbare Kleinteile.
Erstickungsgefahr.
Adresse bitte aufbewahren.