



Die Abenteuer gehen weiter!

Fortsetzung des kooperativen Familienspiels von Piatnik

Der Abenteuer Club – Auf großer Reise



Noch spannender und abwechslungsreicher ist die Fortsetzung des assoziativen Familienspiels „Der Abenteuer Club“ des österreichischen Spieleverlags Piatnik. Wie in Teil 1 geht es auch im neuen zweiten Teil vor allem um eines: Fantasie. In zwölf neuen Geschichten begeben sich 2-5 Personen auf eine wahrhaft große Reise um die ganze Welt, die sie von tief unter dem Meer, über die Antarktis und sogar bis zum Mond führt. Einfallsreichtum, logisches Denken und ein klein wenig Verrücktsein bringen am Ende allen gemeinsam den wohlverdienten Sieg. Der neue kooperative Spielspaß für die ganze Familie ist sowohl als eigenständige Variante als auch in Kombination mit dem ersten Teil spielbar.

„Höllenschlund des Vulkans“, „Das Geheimnis des Maharadschas“ oder „Auf den Spuren von Jules Vernes“ sind drei der insgesamt zwölf neuen Abenteuergeschichten, die es gemeinsam zu entdecken und lösen gilt. Dazu gibt es 110 neue Gegenstandskarten, die beispielsweise einen Kleiderbügel, eine Muschel, einen Golfschläger, eine Christbaumkugel oder einen Wackelpudding zeigen. Gemeinsam versuchen alle nach den gleichen Spielregeln wie in Teil 1 aufregende Abenteuer zu bestehen, indem sie ungewöhnliche Lösungswege für die fünf Aufgaben pro Geschichte finden.

Bevor es losgeht, entscheidet sich die Gruppe für eines der zwölf Abenteuer und wer mit dem Vorlesen aus dem „Reisetagebuch“ beginnt. Jede Person erhält nun verdeckt zehn Gegenstandskarten, der Rest wird zum allgemeinen Nachziehstapel bereitgelegt. Der in der Tischmitte liegende Spielplan zeigt fünf nummerierte Wolken, die die Gruppe zum Ziel bringen. Es geht los: Das erste von insgesamt fünf Kapiteln wird laut vorgelesen. Am Ende jedes Kapitels befindet sich eine Aufgabe, die nur gemeinsam gelöst werden kann, beispielsweise diese: „Wie hilft ihr dem Fakir, sich schmerzfrei auf sein Nagelbrett zu legen?“ oder „Wie befreit ihr euch aus den Tentakeln der Krake?“.

Wer an der Reihe ist, wählt aus seinen 10 Handkarten zwei Gegenstände aus, die am besten erscheinen, um die Aufgabe zu lösen, und notiert sie geheim auf der Schreibtafel. Zusätzlich sind drei Gegenstände



auszusuchen, die dabei am wenigsten hilfreich sind. Alle fünf Karten werden dann verdeckt gemischt und offen in die Tischmitte gelegt. Manchmal ist ein Sanduhr-Symbol bei der Aufgabe abgebildet, was die Sache noch spannender macht. Denn dann hat die aktive Person genau 30 Sekunden Zeit, um ihre Wahl zu treffen. Ist das – unter Zeitdruck oder ohne - erledigt, ist es an den anderen herauszufinden, welche zwei Karten die richtigen sind. Dazu darf munter miteinander diskutiert und die verrücktesten Lösungswege und Geschichten erzählt werden. So lange, bis sich alle – ausgenommen der aktiven Person, die keinerlei Hinweise auf die Lösung geben darf – auf zwei Karten geeinigt haben. Jetzt wird die Tafel umgedreht. Wurden die zwei richtigen Karten gefunden? Dann hüpf die Spielfigur am Spielplan eine Wolke weiter hinauf und mit dem nächsten Kapitel des gewählten Abenteurers kann fortgesetzt werden. War nur eine oder gar keine Karte richtig, konnte die Aufgabe leider nicht gelöst werden und eine beliebige andere Person versucht es gleich noch einmal mit den eigenen Handkarten. Insgesamt darf sich das Team drei Fehlritte leisten. Bei einem weiteren hat das Abenteurer-Team das Spiel verloren. Schafft es die Gruppe allerdings bis ganz nach oben, hat sie alle fünf Aufgaben gelöst und dieses Abenteuer erfolgreich bestanden.

Wem die Abenteuer zu leicht fallen, kann den Schwierigkeitsgrad mit einfachen Änderungen im Spielablauf anpassen. Etwa durch die Reduktion der zur Verfügung stehenden Handkarten. Oder jene drei Karten, die als nicht passend für die Lösung der Aufgabe erachtet werden, vom Nachziehstapel zu ziehen, anstatt sie von den eigenen Handkarten auszuwählen. Ob einfach oder fortgeschritten, der Abenteuer Club zieht alle schnell in seinen Bann und entführt für rund 30 Minuten aus dem Alltag in eine Welt voller Fantasie und Spaß.

Abenteuer Club 2 - Auf großer Reise

Spieltyp: kooperatives Assoziationsspiel

Autoren: Mathias Spaan & Henrik Havighorst

Alter: ab 8 Jahren

Anzahl: 2-5 Personen

Spieldauer: ca. 30 Minuten

Preis: ca. 23,25 Euro

Die Autoren:



Mathias Spaan arbeitet als Theater-Regisseur und Autor in Deutschland, Österreich und der Schweiz. Dass der Inhalt einer einfachen Pappschachtel eine ganze Gruppe unterhalten kann, faszinierte ihn schon im Jugendalter. Das Brettspiel ist für Spaan eine logische Fortsetzung seiner Theaterarbeit – ebenso wie ein Theaterbesuch, bringt es Menschen in einem fiktiven Setting zusammen und setzt für kurze Zeit die Regeln unseres „normalen“ Zusammenlebens außer Kraft. „Ein Brettspiel ist für mich immer ein Ausflug in neue, unbekannte Welten.“ Seine ersten Spiele „Alien on Board“, „Wortfabrik“ und „Rainbow“ erschienen 2021 bei Piatnik, der erste Teil von „Der Abenteuer Club“ im Jahr darauf.



Henrik Havighorst ist Allespieler und Familienvater aus dem Münsterland. Schon früh vom Elternhaus in Sachen Würfeln, Karten und Brettspielen ausgebildet, genießt er es noch heute stundenlang am Tisch zu sitzen, um mit Holz zu handeln, Orks zu jagen oder den Mars zu kolonisieren. Neben diesem Hang zum Eskapismus genießt der Autor alte Filme, noch ältere Bücher und neue Spielideen. „Spielen ist die Kunst eine Lücke zwischen den Menschen zu erschaffen, die wie ein schwarzes Loch alle am Tisch in sich zusammenzieht“. Sein Erstlingswerk „Alien on Board“ erschien 2021 bei Piatnik. Ein Jahr später der erste Teil von „Der Abenteuer Club“.

Weitere Informationen

PR-Büro Halik
02266 67 477
office@halik.at
halik.at

Piatnik
Hütteldorfer Straße 229-231
1140 Wien
01 914 41 51
info@piatnik.com
piatnik.com