https://www.siegpunktsammler.de/der-abenteuer-club

Der Abenteuer Club – Kurzspielregel

Spielvorbereitung:

- Der **Spielplan** wird ausgelegt.
- Die **3 Versuchssteine** werden auf die passenden Felder gelegt.
- Die **Spielfigur** wird auf Feld 1 gesetzt.
- Jeder Spieler erhält **10 Karten**.
- Eine Geschichte im **Abenteuer-Buch** wird aufgeschlagen.
- Der Startspieler erhält **Schreibtafel** und **Stift**.
- Die **Sanduhr** wird bereitgestellt.

Spielablauf:

Es werden 5 Kapitel gespielt:

- **Kapitel vorlesen:** Das Kapitel und die Aufgabe werden vorgelesen.
- **Gegenstände auswählen: Der aktive Spieler**
  - wählt 2 Gegenstände, um die Aufgabe zu lösen
  - notiert diese geheim auf der Schreibtafel
  - wählt 3 Gegenstände, die überhaupt nicht zur Lösung passen
  - mischt die 5 Karten und legt sie offen aus
  - erfüllt dies bei einem Sanduhrsymbol innerhalb eines Sanduhrdurchlaufs
- **Aufgabe lösen:** Die Gruppe wählt 2 Gegenstände aus
  - Korrekt gewählt: Mit Figur ein Feld nach oben ziehen
  - Falsch gewählt: Versuchsstein abgeben und Person wählen, die sich der selben Aufgabe stellt
- **Runde beenden:**
  - Aufgabe gelöst: Alle Spieler füllen Handkarten auf, nächster Spieler wird aktiv

Spielende:

Das **Spiel ist verloren**, wenn alle drei Versuchssteine verbraucht wurden.
Das **Spiel ist gewonnen**, wenn die Figur das oberste Feld erreicht.

Expertenvariante:

Der aktive Spieler wählt nur 2 Gegenstände, die 3 „schlechten“ werden vom Stapel gezogen.
Die Spieler erhalten nur 9 Handkarten.