

**PIATNIK: DER ABENTEUER CLUB** von M. Spahn & H. Havighorst für 2 - 5 Abenteurer

**„DER LIPPENSTIFT? IST DAS DEIN ERNST???“**

*Zu Beginn der Sommerferien lädt euch Colonel Woodruff Bixby zur historischen Eisenbahnfahrt durch den Huckabee Canyon ein. Doch leider hat der Colonel seine Orden für die alte Uniform vergessen. Könnt ihr dieses Problem schnell lösen, damit die Fahrt beginnen kann?*

„Wie könnten wir Colonel Bixbys Uniform schmücken? Hm, irgendwie sind meine Karten alle nicht sehr passend... egal, ich nehme die rosa Umhängetasche und die Rollschuhe. Unpassend sind wohl der Maulwurf, die Chilischote und die

Gabel. Hoffentlich erraten die anderen meine Karten...“ Jeder erhält geheim zehn Gegenstandskarten, danach wird aus dem Abenteuerbuch eine neue Aufgabe vorgelesen. An der Reihe sucht der jeweilige Spieler für die Bewältigung der Aufgabe fünf Karten aus – zwei davon sollten seiner Meinung nach am besten geeignet sein, drei am schlechtesten. Nachdem er die Karten notiert hat, einigen sich die anderen Spieler auf zwei. Die Lösung stimmt? Super, lest die nächste Aufgabe vor! Die Karten sind falsch? Gebt einen

Versuchsstein ab, der nächste Spieler muss die Mission nun erfüllen. Werden fünf Aufgaben gelöst, haben alle das Abenteuer (insgesamt gibt’s 12) bestanden. Wurde hingegen der dritte und letzte Versuchsstein gesetzt – verloren!



**FAZIT 8**  
KARIN BAREDER



*Der Abenteuer Club* ist ein witziges Einschätzspiel für Familie und Freunde ab dritter Schulstufe, bei dem sofort losgelegt und viel diskutiert werden kann. Ein wenig kennen sollte man einander schon, um die Aufgaben zu lösen – und sich einigen können auch! Klingt einfacher als es ist!

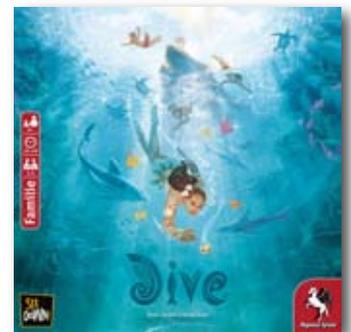
**SIT DOWN!/PEGASUS: DIVE** von A. Perone & R. Caterdjian für 1 - 4 Taucher

**THE BIG BLUE**

*Als Südseeinsulaner mit uralter Tradition in Verbundenheit mit der See gilt es, den heiligen Stein im Rahmen eines Tauchwettkampfes vom Meeresgrund zu holen. Schildkröten und Rochen helfen dir dabei, Haie allerdings nicht!*

Ganz im Stil der wunderschön gestalteten Schachtel gehalten, entpuppt sich auch das Spielmaterial als echter Hingucker. Insbesondere die durchsichtigen, illustrierten Folienkarten begeistern. Aber wofür sind diese? Ganz einfach: Sie stellen den Ozean dar, in den wir dank der Transparenz tief hineinsehen und bereits erahnen können, welche Fische, Schildkröten, Kraken oder sonstiges Meeresgetier uns dort erwartet. Dorthin tauchen wir nun hinab, jede Runde ein bis fünf Folien tiefer, bis einer den Grund erreicht hat, oder die 36 Ozeankarten durchgespielt sind. Dazu setzen wir alle gleichzeitig hinter unserem Sichtschirm unsere Luftmarker auf die Tiefenfelder, für die anstehenden, aktuell zuoberst liegenden Folien.

Je tiefer wir kommen, umso mehr Punkte kassieren wir, doch wehe, wenn sich beim anschließenden Tauchgang herausstellt, dass ein Hai auf einer Folie abgebildet ist und wir das falsch eingeschätzt hatten. Hat man dies erahnt, darf weitergetaucht und eventuelle Schildkröten oder Rochen als Tauchhelfer genutzt werden. Hat einer Tiefe 23 erreicht, endet der Tauchwettkampf und der tiefste Taucher gewinnt das Spektakel. ... und wer jetzt meint, dass man ja wohl ganz leicht erkennen kann, ob ein Hai nun auf einer Folie ist oder nicht, der liegt zwar nicht falsch, doch aufgrund der guten Transparenz ist eben nicht offenkundig, ob auf der obersten, der zweiten oder dritten ...  
Beeindruckend und sehr stimmig!



**FAZIT 9** /6\*+1\*\*  
THOMAS BAREDER

*Dive* ist ein leicht zugängliches, ausnehmend hübsch gestaltetes, taktisches Einschätzungsspiel für die ganze Familie ab Volksschulalter, das mit einer innovativen Aufgabenstellung, basierend auf neuartigem Material (durchsichtige, speziell bedruckte Folien-Karten) fasziniert. Wow!  
\* Grundspiel ohne Varianten \*\* Material & Illustration