

Das Kartenspiel

Spielregeln

Version 27.28

Spieltipp

AHRBOL macht mehr Spaß, wenn ihr die Regeln nicht zu wörtlich nehmt.

Wenn es Sinn ergibt, zählt es.

Schnelligkeit und Spaß sind wichtiger als Perfektion.

Schnellstart (ABC-Spiel)

So könnt ihr am schnellsten mit AHRBOL loslegen und das Spiel beim Spielen kennenlernen. Startet sofort mit diesen Schritten.



Spielaufbau



- Verwendet den Buchstabenwürfel
- Verwendet die Sanduhr nicht
- Der älteste Spieler wird der erste Spielleiter
- Der Spielleiter spielt immer mit
- Legt 30 Karten offen in einem Raster von 6 × 5 aus

→ das ist das Spielfeld

- Legt die übrigen Karten verdeckt als Nachziehstapel bereit

Ziel

Sei der erste Spieler, der etwas auf dem Spielfeld findet, das mit einem der vier Buchstaben auf dem Buchstabenwürfel beginnt. Das kann alles sein, was auf dem Spielfeld klar erkennbar ist, zum Beispiel ein Tier, ein Gegenstand oder eine Person. Auch ein Buchstabe auf einer Karte im Spielfeld zählt als Antwort.

Spielablauf

- Der Spielleiter würfelt mit dem Buchstabenwürfel
- Alle Spieler spielen gleichzeitig, auch der Spielleiter
- Sucht etwas auf dem Spielfeld, das mit einem der vier Buchstaben beginnt

Beispiel

Zeigt der Buchstabenwürfel **A, G, M** und **T**?
→ Findet etwas, das mit **A, G, M** oder **T** beginnt

Etwas gefunden?

Ruft so schnell wie möglich ***„AHRBOL!“***

- Rufen mehrere Spieler gleichzeitig, darf nur der Spieler antworten, der zuerst gerufen hat
- Dieser Spieler zeigt darauf und nennt es

Richtige Antwort?

Die anderen Spieler entscheiden gemeinsam.

- Im Zweifel → besprecht es
- Keine Einigung? → der Spielleiter entscheidet

Hat der Spielleiter selbst geantwortet, entscheiden die anderen Spieler ohne den Spielleiter.

Falsche Antwort?

- Dieser Spieler ist für den Rest der Runde ausgeschieden
- Die anderen Spieler spielen sofort weiter
- Der nächste Spieler, der ***„AHRBOL!“*** ruft, darf antworten

Wenn alle Spieler ausgeschieden sind

Sind alle Spieler ausgeschieden, bevor jemand einen Punkt erzielt:

- es wird kein Punkt vergeben
- alle Spieler spielen in einer neuen Runde wieder mit
- der aktuelle Spielleiter bleibt Spielleiter
- das Spielfeld bleibt unverändert
- der Spielleiter würfelt erneut mit dem Buchstabenwürfel und eine neue Runde beginnt

Richtige Antwort

- Nimm die Karte
- Du erhältst 1 Punkt
- Du wirst der neue Spielleiter

Wenn niemand etwas findet

Der Spielleiter würfelt erneut mit dem Buchstabenwürfel.

Nächster Zug

- Füllt den freien Platz sofort mit der obersten Karte vom Nachziehstapel auf
- Auf dem Spielfeld müssen immer 30 Karten liegen
- Startet sofort den nächsten Zug

Gewinnen

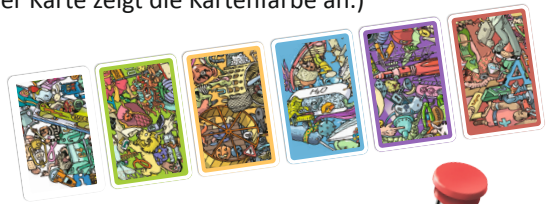
Der erste Spieler mit 5 Punkten gewinnt das Spiel.

Spielmaterial

- Spielregeln
- 96 Spielkarten in 6 Farben:

(Die Randfarbe der Karte zeigt die Kartenfarbe an.)

weiß
grün
gelb
blau
lila
rot



- 1 sechsseitiger Buchstabenwürfel (D6) mit vier Buchstaben auf jeder Seite
- 1 Sanduhr (30 Sekunden)



Allgemeiner Spielaufbau

- Der älteste Spieler wird der erste Spielleiter
- Der Spielleiter spielt immer mit
- Wählt eine der fünf Spielvarianten oder spielt die AHRBOL-Olympiade

Allgemeine Spielbegriffe

Runde

Eine Runde endet, wenn:

- ein Spieler einen Punkt erzielt, oder
- ein Gewinner feststeht

Zug

Eine Runde kann aus mehreren Zügen bestehen.
Ein Zug ist ein einzelner Spielablauf innerhalb einer Runde.
Je nach Spielvariante funktionieren Züge unterschiedlich, zum Beispiel:

- ein Zug mit der Sanduhr
- ein Spielerzug
- ein Suchzug

Neue Runde

Nachdem ein Punkt vergeben wurde, beginnt eine neue Runde, sofern nichts anderes angegeben ist.

Spielleiter

Der Spielleiter leitet das Spiel, spielt aber immer mit.
Scheidet der Spielleiter als Spieler aus, führt er weiterhin alle Aufgaben des Spielleiters aus, zum Beispiel das Bedienen der Sanduhr und des Buchstabenwürfels, bis ein neuer Spielleiter bestimmt wird.

Entscheidungen bei Unklarheiten (Juryregel)

Wenn entschieden werden muss, ob eine Antwort richtig ist, entscheiden die anderen Spieler gemeinsam.

- Gibt es keine Einigung, entscheidet der Spielleiter
- Hat der Spielleiter selbst geantwortet, entscheiden die anderen Spieler ohne den Spielleiter

Gültige Antworten

Eine gültige Antwort ist etwas, das auf dem Spielfeld klar erkennbar ist, zum Beispiel:

- ein Gegenstand
- ein Tier
- eine Person
- ein klar erkennbarer Teil davon

Abstrakte Begriffe oder Interpretationen, die nicht klar erkennbar sind, sind nicht erlaubt. Auch ein Buchstabe auf einer Karte im Spielfeld zählt als Antwort.

Gleichzeitige Rufe

Rufen mehrere Spieler gleichzeitig ***„AHRBOL!“*** und es ist unklar, wer zuerst gerufen hat:

- spielt den Zug sofort erneut

Klar erkennbar

Eine Antwort ist nur gültig, wenn alle Spieler das Objekt auf dem Spielfeld klar erkennen können.

Ziel & Überblick über die 5 Spielvarianten

AHRBOL - Das Kartenspiel enthält fünf verschiedene Spielvarianten zur visuellen Suche in einer Box, in einer sich ständig verändernden Welt voller Objekte, verteilt auf 96 Karten.

Wählt, welche Spielvariante ihr heute spielen möchtet:

- spielt eine einzelne Spielvariante, oder
- stellt euch der AHRBOL-Olympiade und spielt alle fünf Spielvarianten

Jede Spielvariante hat ihr eigenes Ziel und ihre eigene Art zu gewinnen, aber alle fünf Spielvarianten drehen sich um:

- Beobachtung
- Schnelligkeit
- Gedächtnis
- Worterkennung



Spielvarianten

Das ABC-Spiel

Herausforderung: ●●○○○

Sei der Erste, der etwas auf dem Spielfeld findet, das mit einem der Buchstaben auf dem Buchstabenwürfel beginnt.

Finde die Paare

Herausforderung: ●●○○○

Sei der erste Spieler, der 5 Paare sammelt.

Das Tempospiel

Herausforderung: ●●●○○

Sei der erste Spieler, der etwas auf dem Spielfeld findet, das mit einem der Buchstaben auf dem Buchstabenwürfel beginnt, bevor die Sanduhr abläuft.

Wortkette

Herausforderung: ●●●●○

Bleibe als letzter Spieler übrig, indem du in jedem Zug ein gültiges Wort nennst, bevor die Zeit abläuft.

Gedächtnis - Errate das Objekt

Herausforderung: ●●●●●

Errate das ausgewählte Objekt, bevor alle verbleibenden Chancen aufgebraucht sind.

Wenn ihr die Spielvarianten 1 bis 4 einzeln spielt, könnt ihr gemeinsam die zum Gewinnen benötigte Punktzahl ändern. In der AHRBOL-Olympiade werden die Spielvarianten 1 bis 4 immer bis 5 Punkte gespielt.

AHRBOL- Olympiade

In der **AHRBOL-Olympiade** ist jede Spielvariante 1 Olympiadepunkt wert. Bei den Spielvarianten 1 bis 4 gewinnt der erste Spieler mit 5 Punkten die jeweilige Spielvariante und erhält 1 Olympiadepunkt. Bei Spielvariante 5 erhält der Gewinner der Spielvariante 1 Olympiadepunkt. Nachdem alle fünf Spielvarianten gespielt wurden, gewinnt der Spieler mit den meisten Olympiadepunkten die **AHRBOL-Olympiade**. Insgesamt können höchstens 5 Olympiadepunkte erzielt werden.

Gleichstand in der AHRBOL-Olympiade

Liegen zwei oder mehr Spieler nach allen fünf Spielvarianten mit der höchsten Anzahl an Olympiadepunkten gleichauf, spielen nur diese Spieler eine Entscheidungsrunde des ABC-Spiels. Der Gewinner dieser Runde gewinnt die **AHRBOL-Olympiade.** Es wird kein zusätzlicher Olympiadepunkt vergeben.

Dieser Spieler erhält den Titel:

AHRBOL Großmeister des Tages



Erstellt eure eigene Urkunde zum „AHRBOL® Großmeister des Tages!“ auf **ahrbol.com**

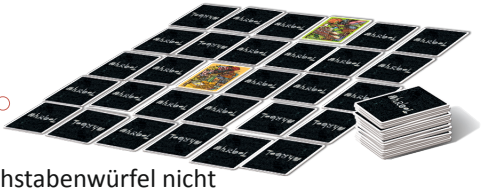
Das ABC-Spiel

Herausforderung: ●●○○○

Dieses Spiel wird im **Schnellstart** (ABC-Spiel) am Anfang dieser Spielregeln vollständig erklärt.

Finde die Paare

Herausforderung: ●●○○○



Spielaufbau

- Verwendet den Buchstabenwürfel nicht
- Verwendet die Sanduhr nicht
- Der älteste Spieler wird der erste Spielleiter
- Der Spielleiter spielt immer mit
- Der Spielleiter legt 30 Karten verdeckt in einem Raster von 6 × 5 aus → das ist das Spielfeld
- Legt die übrigen Karten verdeckt als Nachziehstapel bereit
- Diese Spielvariante wird reihum gespielt
- Der Spieler links vom Spielleiter beginnt
- Spielt im Uhrzeigersinn weiter

Ziel

Sei der erste Spieler, der 5 Paare sammelt.

Ein Paar besteht aus zwei Karten mit derselben Randfarbe.

Spielablauf

Während deines Zuges:

- decke zwei Karten vom Spielfeld auf

Kein passendes Paar

Haben die Karten nicht dieselbe Randfarbe:

- drehe beide Karten wieder verdeckt um
- der nächste Spieler ist an der Reihe

Passendes Paar

Haben die Karten dieselbe Randfarbe:

- nimm das Paar
- das Paar zählt als 1 Punkt

Damit endet die Runde.

Danach beginnt eine neue Runde.

- Füllt die leeren Plätze mit zwei neuen verdeckten Karten auf
- Derselbe Spieler spielt weiter

Nächste Runde

Der Spieler, der an der Reihe ist, deckt erneut zwei Karten auf.

Gewinnen

Der erste Spieler mit 5 Punkten gewinnt das Spiel.

Das Tempospiel

Herausforderung: ●●●○○





Spielaufbau

- Verwendet den Buchstabenwürfel
- Verwendet die Sanduhr
- Der älteste Spieler wird der erste Spielleiter
- Der Spielleiter spielt immer mit
- Der Spielleiter verteilt alle Karten gleichmäßig an die Spieler
- Entfernt überzählige Karten
- Jeder Spieler legt seine Karten als verdeckten Stapel vor sich ab
- Die Spieler dürfen ihre Karten nicht ansehen

Ziel

Sei der erste Spieler, der etwas auf dem Spielfeld findet, das mit einem der vier Buchstaben auf dem Buchstabenwürfel beginnt, bevor die Sanduhr abläuft. Das kann alles sein, was auf dem Spielfeld klar erkennbar ist, zum Beispiel ein Tier, ein Gegenstand oder eine Person. Auch ein Buchstabe auf einer Karte im Spielfeld zählt als Antwort.

Spielablauf

- Der Spielleiter würfelt mit dem Buchstabenwürfel und dreht gleichzeitig die Sanduhr um
- Alle Spieler, auch der Spielleiter, spielen gleichzeitig

Alle Spieler decken gleichzeitig die oberste Karte ihres Stapels auf und legen sie offen auf den Tisch. Zusammen bilden diese Karten bei jedem Zug ein neues Spielfeld.

Beispiel

Wenn der Buchstabenwürfel **A, G, M** und **T** zeigt:

→ Die Spieler müssen etwas auf dem gesamten Spielfeld finden, das mit einem dieser Buchstaben beginnt, nicht nur auf ihrer eigenen aufgedeckten Karte.

Wenn niemand etwas findet

Läuft die Sanduhr ab und niemand findet etwas auf dem Spielfeld, das mit einem der Buchstaben beginnt:

- dreht der Spielleiter die Sanduhr sofort erneut um
- legen alle Spieler gleichzeitig eine neue Karte auf die bereits ausliegenden Karten
- bleiben die Karten liegen und stapeln sich bei jedem Zug zu einem neuen Spielfeld
- würfelt nicht erneut mit dem Buchstabenwürfel

Spielt weiter, bis ein Spieler vor Ablauf der Zeit etwas auf dem Spielfeld findet, das mit einem der Buchstaben beginnt.

Etwas gefunden?

Ruft ***"AHRBOL!"***

- Rufen mehrere Spieler gleichzeitig ***"AHRBOL!"***, darf nur der Spieler antworten, der zuerst gerufen hat
- Dieser Spieler zeigt darauf und nennt es
- Die anderen Spieler entscheiden gemeinsam, ob die Antwort richtig ist
- Im Zweifel → besprecht es
- Keine Einigung? → der Spielleiter entscheidet
- Hat der Spielleiter selbst geantwortet, entscheiden die anderen Spieler ohne den Spielleiter

Falsche Antwort

- Dieser Spieler darf für den Rest der Runde nicht mehr antworten
- Ab der nächsten Runde spielt dieser Spieler wieder mit
- Die anderen Spieler spielen weiter
- Der Spielleiter setzt die Sanduhr zurück und startet einen neuen vollen Zeitraum von 30 Sekunden
- Der nächste Spieler, der ***„AHRBOL!"*** ruft, darf antworten

Wenn alle Spieler ausgeschieden sind

Sind alle Spieler ausgeschieden, bevor jemand einen Punkt erzielt:

- es wird kein Punkt vergeben
- alle Spieler spielen in einer neuen Runde wieder mit
- der aktuelle Spielleiter bleibt Spielleiter
- die bereits auf dem Tisch liegenden Karten bleiben liegen
- der Spielleiter würfelt erneut mit dem Buchstabenwürfel und startet die Sanduhr mit vollen 30 Sekunden
- alle Spieler legen eine neue Karte auf die bereits auf dem Tisch liegenden Karten

Richtige Antwort

- Dieser Spieler wird der neue Spielleiter
- Dieser Spieler erhält 1 Punkt
- Dieser Spieler legt alle Karten vom Tisch unter seinen Stapel
- Eine neue Runde beginnt

Keine Karten mehr

Hat ein Spieler keine Karten mehr, während mindestens ein anderer Spieler noch Karten hat:

- dieser Spieler scheidet für den Rest dieser Spielvariante aus und kann nicht wieder einsteigen

Hat keiner der Spieler, die noch in der Spielvariante sind, Karten übrig:

- sammelt alle Karten vom Tisch
- mischt sie
- verteilt sie gleichmäßig unter den Spielern, die zuvor nicht aus der Spielvariante ausgeschieden sind
- zuvor ausgeschiedene Spieler kehren nicht zurück
- alle Punktestände bleiben unverändert
- der aktuelle Spielleiter bleibt Spielleiter
- eine neue Runde beginnt

Gewinnen

Der erste Spieler mit 5 Punkten gewinnt [illegible]



Wortkette

Herausforderung:

Spielaufbau

- Verwendet den Buchstabenwürfel nicht
- Verwendet die Sanduhr
- Der älteste Spieler wird der erste Spielleiter
- Der Spielleiter spielt immer mit
- Der Spielleiter legt 30 Karten offen in einem Raster von 6 × 5 aus → das ist das Spielfeld
- Legt die übrigen Karten verdeckt als Nachziehstapel bereit

Ziel

Bleibe als letzter Spieler übrig.

Spielablauf

- Der Spielleiter zeigt auf etwas auf dem Spielfeld und nennt es
- Spielt im Uhrzeigersinn weiter
- Der Spieler links vom Spielleiter beginnt
- Zu Beginn jedes Spielerzugs startet der Spielleiter die Sanduhr und gibt dem Spieler volle 30 Sekunden

Bevor die Sanduhr abläuft, muss dieser Spieler:

- etwas auf dem Spielfeld finden
- darauf zeigen
- es benennen

Das Wort muss mit dem letzten Buchstaben des zuvor genannten Wortes beginnen. Dasselbe Element auf dem Spielfeld darf innerhalb derselben Wortkette nur einmal verwendet werden. Dies gilt auch für das Element, das der Spielleiter zum Starten der Wortkette auswählt.

Beispiel: Katz**e** → **E**lefan**t** → **T**ige**r**

Rechtzeitige Antwort

Gibt ein Spieler eine gültige Antwort, bevor die Sanduhr abläuft:

- endet der Zug dieses Spielers
- setzt der nächste Spieler, der noch in der Runde ist, die

Wortkette sofort mit diesem Wort fort
- beginnt der nächste Spieler einen neuen Zug mit vollen 30 Sekunden

Ungültige Antwort

Gibt ein Spieler eine ungültige Antwort:
- zählt die Antwort nicht
- darf derselbe Spieler weitersuchen, solange die Sanduhr läuft
- gibt der Spieler vor Ablauf der Sanduhr keine gültige Antwort, gilt ***„Keine rechtzeitige Antwort“***

Keine rechtzeitige Antwort

Gibt ein Spieler keine gültige Antwort, bevor die Sanduhr abläuft:
- scheidet dieser Spieler für den Rest der Runde aus
- läuft das Spiel ohne diesen Spieler weiter
- bleibt die Zugreihenfolge unverändert

Der nächste Spieler setzt die Wortkette mit dem letzten gültigen Wort fort.
Der Spielleiter startet die Sanduhr erneut und gibt diesem Spieler volle 30 Sekunden. Bevor die Sanduhr abläuft, muss dieser Spieler:
- etwas auf dem Spielfeld finden
- darauf zeigen UND es benennen

Spielt weiter, bis nur noch ein Spieler übrig ist.
- Dieser Spieler gewinnt die Runde
- Dieser Spieler erhält 1 Punkt
- Dieser Spieler wird der neue Spielleiter

Danach beginnt eine neue Runde.

Nächste Runde

- Legt alle Karten vom Spielfeld zurück zum Nachziehstapel
- Der neue Spielleiter mischt die Karten
- Der neue Spielleiter erstellt ein neues Spielfeld
- Der neue Spielleiter zeigt auf etwas Neues und nennt es
- Startet eine neue Wortkette

Gewinnen

Der erste Spieler mit 5 Punkten gewinnt das Spiel. Bei größeren Gruppen können die Spieler gemeinsam entscheiden, die zum Gewinnen benötigte Punktzahl zu verringern.

Gedächtnis - Errate das Objekt

Herausforderung: ●●●●●

Spielaufbau

- Verwendet den Buchstabenwürfel nicht
- Verwendet die Sanduhr nicht
- Der älteste Spieler wird der erste Spielleiter
- Der Spielleiter spielt gegen die anderen Spieler, indem er ihren Fragen zuhört und sie beantwortet
- Der Spielleiter legt 30 Karten offen in einem Raster von 6 × 5 aus → das ist das Spielfeld



- Nehmt 25 Karten vom Nachziehstapel und legt sie verdeckt neben das Spielfeld. → Das ist der Stapel der verbleibenden Chancen
- Der Spielleiter wählt heimlich ein Objekt auf dem Spielfeld aus und merkt es sich

Ziel

Errate das ausgewählte Objekt, bevor der Stapel der verbleibenden Chancen aufgebraucht ist.

Spielablauf

- Die Spieler stellen dem Spielleiter abwechselnd Ja-/Nein-Fragen
- Fragen zur Position des ausgewählten Objekts sind nicht erlaubt
- Spielt im Uhrzeigersinn weiter
- Der Spieler links vom Spielleiter beginnt

Frageregeln

Solange die Antwort **„Ja“** lautet, darf derselbe Spieler weitere Fragen stellen. Lautet die Antwort **„Nein“**:

- Entfernt 1 Karte vom Stapel der verbleibenden Chancen

- Ist der Stapel der verbleibenden Chancen jetzt leer, gilt sofort ***„Keine Chancen mehr“***
- Andernfalls geht der Zug sofort an den nächsten Spieler weiter

Raten

Während seines Zuges darf ein Spieler:

- auf etwas auf dem Spielfeld zeigen
- es benennen

Ein Spieler darf pro Zug nur einmal raten.

Falscher Tipp

- Entfernt 1 Karte vom Stapel der verbleibenden Chancen
- Ist der Stapel der verbleibenden Chancen jetzt leer, gilt sofort ***„Keine Chancen mehr“***.
- Andernfalls geht der Zug sofort an den nächsten Spieler weiter

Richtiger Tipp

Der Spieler gewinnt das Spiel.

Keine Chancen mehr

Ist der Stapel der verbleibenden Chancen leer:

- Der Spielleiter zeigt das ausgewählte Objekt
- Der Spielleiter gewinnt

Die anderen Spieler dürfen eine Antwort anzweifeln, wenn sie glauben, dass der Spielleiter eine Frage falsch beantwortet hat. In diesem Fall wird der Spieler, der den Fehler entdeckt hat, der neue Spielleiter und das Spiel beginnt von vorne.

Gewinnen

Der Spieler, der das Objekt errät, bevor der Stapel der verbleibenden Chancen aufgebraucht ist, gewinnt das Spiel.
Errät niemand das Objekt, bevor der Stapel der verbleibenden Chancen aufgebraucht ist, gewinnt der Spielleiter das Spiel.

Optionale Regel für jüngere Kinder

Das Spielfeld kann kleiner gemacht werden, zum Beispiel:

- 4 × 3
- 2 × 2



Credits & Informationen

Spieleerfinder: Arne Lauwers

Ab 7 Jahren

2-6 Spieler

15-60 Minuten

Besucht ***www.ahrbol.com*** für die aktuellsten Spielregeln, zusätzliche Sprachversionen und nützliche Spielinformationen. Dank des Feedbacks der Spieler entwickelt sich **AHRBOL** ständig weiter.

Hat euch AHRBOL gefallen?

Dann hinterlasst gerne eine ehrliche Online-Bewertung

AHRBOL® ist eine eingetragene Marke von Lauwers Games bv.
Spielregeln © 2026 Lauwers Games bv. Alle Rechte vorbehalten.

Lot: AHR-DE-27.28-0101

© 2026 Lauwers Games bv