



Spielhaus

Das Spielhaus - ein Würfelspiel mit Pfiff - ein Würfelspiel mit veränderbarem Spielplan, dazu eines, das von Janosch gestaltet ist wie eine Bildergeschichte, wo es viel zu sehen und zu erzählen gibt. Im Wettlauf durch das Haus versucht jeder mit seiner Spielfigur als erster die Dachluke zu erklimmen. Bei einer Sechs muß ein Ereigniskärtchen gezogen werden, das entweder hinderlich oder hilfreich sein kann.

Ravensburger Spiele Nr. 601 5 414 7

Autor: Jörg Obriß

Design: Janosch

Ein Würfelspiel für 2-4- Personen von 5-10 Jahren

Inhalt: 1 Spielplan

16 Zimmerkarten

20 Ereigniskarten

4 Spielfiguren

1 Würfel

Anleitung

Spielhaus

Ausgezeichnet mit dem Prädikat „Spiel gut“ vom Arbeitsausschuß Gutes Spielzeug.

Das „Spielhaus“ ist ein abwechslungsreiches und lustiges Würfelspiel. Das Besondere an diesem Spiel ist, daß die Mitspieler zu Beginn den Spielplan selber zusammenstellen dürfen. Nach Lust und Liebe können die Zimmer der einzelnen Wohnungen untereinander getauscht und neu geordnet werden, so daß bei jeder Spielrunde der Plan ein neues Gesicht bekommt. Dazu lassen sich immer neue und lustige Geschichten erfinden.

Ziel des Spiels

Ist der Plan zusammengebaut, versucht jeder so rasch als möglich sich von der untersten Wohnung hinauf bis zur Dachluke zu würfeln. Die Ereigniskarten können dabei gut helfen oder hindern.

Spielregel

Jeder wählt sich eine Spielfigur. Die Ereigniskärtchen werden gemischt und verdeckt in einem Stapel neben den Spielplan gelegt. Jetzt wird reihum gewürfelt. Wer die höchste Zahl hat, darf mit dieser anfangen. Man würfelt sich nun durch das Haus hindurch, vom **linken Zimmer der untersten Wohnung** hinauf bis zur Dachluke. Trifft man mit seiner Figur auf ein schon besetztes Feld, darf man nochmals würfeln, damit man seinen Mitspieler nicht hinauswerfen muß.

Ereigniskärtchen

Hat ein Mitspieler eine 6 gewürfelt, nimmt er das oberste Ereigniskärtchen vom Stapel und sucht den abgebildeten Gegenstand im Haus. Die Gegenstände der Ereigniskärtchen sind mit Absicht auf dem Plan kleiner oder versteckt angebracht, damit das Suchen immer wieder spannend ist und sich erst dann entscheidet, habe ich Glück gehabt und darf weit voraus oder Pech und muß zurück. Hat der Spieler den gesuchten Gegenstand in einem Zimmer gefunden, setzt er seinen Stein auf den **darunter liegenden roten Punkt** der Spielbahn. Jeder darf seine erwürfelten Ereigniskarten behalten. Nach einer 6 darf noch einmal gewürfelt werden. Sind alle Ereigniskarten aufgebraucht, wird die 6 gezogen.

Spielende

Wer als erster die Dachluke mit direktem Wurf erreicht, hat gewonnen. Wurden zuviel Augen gewürfelt, bleibt die Figur auf ihrem Platz stehen.

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 18 60 · D-88188 Ravensburg



Ravensburger