

# Spielhaus

Ein spannendes Würfelspiel für 2–4 Kinder ab 3 Jahren

Im Spielhaus ist was los! Hier wird mit der Katzenoma Kuchen gebacken, E-Gitarre gespielt, Kindergeburtstag gefeiert und eine Kissenschlacht gemacht. Und ganz oben auf dem Dachboden kann man sich sogar verkleiden! Kommt mit und entdeckt die einzelnen Zimmer. Dann seht ihr selbst, wer hier alles wohnt und was gerade passiert!

Inhalt:

- 1 Spielplan
- 16 Zimmerkarten
- 20 Bildkärtchen
- 4 Spielfiguren
- 1 Würfel



## Einstiegsvariante

### Vorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte und verteilt darauf alle Zimmerkarten. Ihr könnt sie jedes Mal neu anordnen und vertauschen. Mischt die Bildkärtchen verdeckt und verteilt sie um den Spielplan. Die Spielfiguren und der Würfel kommen zurück in die Schachtel, ihr braucht sie für diese Spielvariante nicht.



## Spielverlauf

Das jüngste Kind beginnt und deckt ein Bildkärtchen auf. Sucht alle gemeinsam im ganzen Haus nach dem abgebildeten Gegenstand. Wo hat er sich versteckt? In welchem Zimmer findet ihr beispielsweise das Quietsche-Entchen, und warum gerade dort? Was entdeckt ihr noch in diesem Zimmer? Sprecht über die Dinge, die ihr seht, um das Spielhaus gut kennenzulernen. Habt ihr den Gegenstand gefunden, legt ihr das Bildkärtchen offen beiseite. Das nächste Kind ist an der Reihe und dreht ein Bildkärtchen um.



## Ende des Spiels

Wurden alle Gegenstände der Bildkärtchen gefunden, ist das Spiel zu Ende und ihr habt alle gemeinsam gewonnen.

## Grundspiel

### Vorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte und verteilt darauf alle Zimmerkarten. Mischt die Bildkärtchen und legt sie verdeckt als Stapel neben den Spielplan. Jedes Kind wählt eine Spielfigur und stellt sie vor das rote Startfeld. Legt den Würfel neben dem Spielplan bereit.

### Spielverlauf

Jetzt wird reihum gewürfelt. Wer die höchste Zahl hat, darf beginnen.

Wer an der Reihe ist, würfelt und bewegt die eigene Spielfigur um die Anzahl an Feldern vor, die der Würfel zeigt. Beginne auf dem roten Startfeld, denn dieses zählt als erstes Lauffeld. Beim Laufen gelten folgende Regeln:

- Besetzte Felder werden mitgezählt. Endet dein Zug auf einem besetzten Feld, ziehst du einfach auf das nächste freie Feld.
- Kommst du auf eine blaue Tatze , darfst du gleich noch einmal würfeln.
- Du hast die Lupe gewürfelt? Dann nimm das oberste Bildkärtchen vom Stapel und schaue nach, was darauf zu sehen ist. Jetzt wird es spannend: Wo im Haus ist dieser Gegenstand zu finden? Deine Spielfigur springt nun genau dorthin! Je nach Glück kommst du so ganz schnell nach oben – oder du fällst wieder ein ganzes Stück zurück.

Im Zimmer mit dem gefundenen Gegenstand angekommen stellst du deine Figur immer auf das mittlere der drei Lauffelder. Es ist mit einem orangen Rand markiert. Steht dort schon eine Spielfigur, stellst du dich ausnahmsweise daneben. Das Bildkärtchen darfst du behalten.



Du hast die Lupe gewürfelt und es sind schon alle Bildkärtchen aufgebraucht? Dann würfle einfach weiter, bis etwas anderes erscheint.

### Ende des Spiels

Wer zuerst den Stern auf dem Dachboden erreicht, gewinnt – überzählige Würfpunkte verfallen. Herzlichen Glückwunsch!