

Meine ersten Spiele

Dieses Spiel fördert:

- Erstes Regelverständnis
- Genauer Schauen
- Konzentration

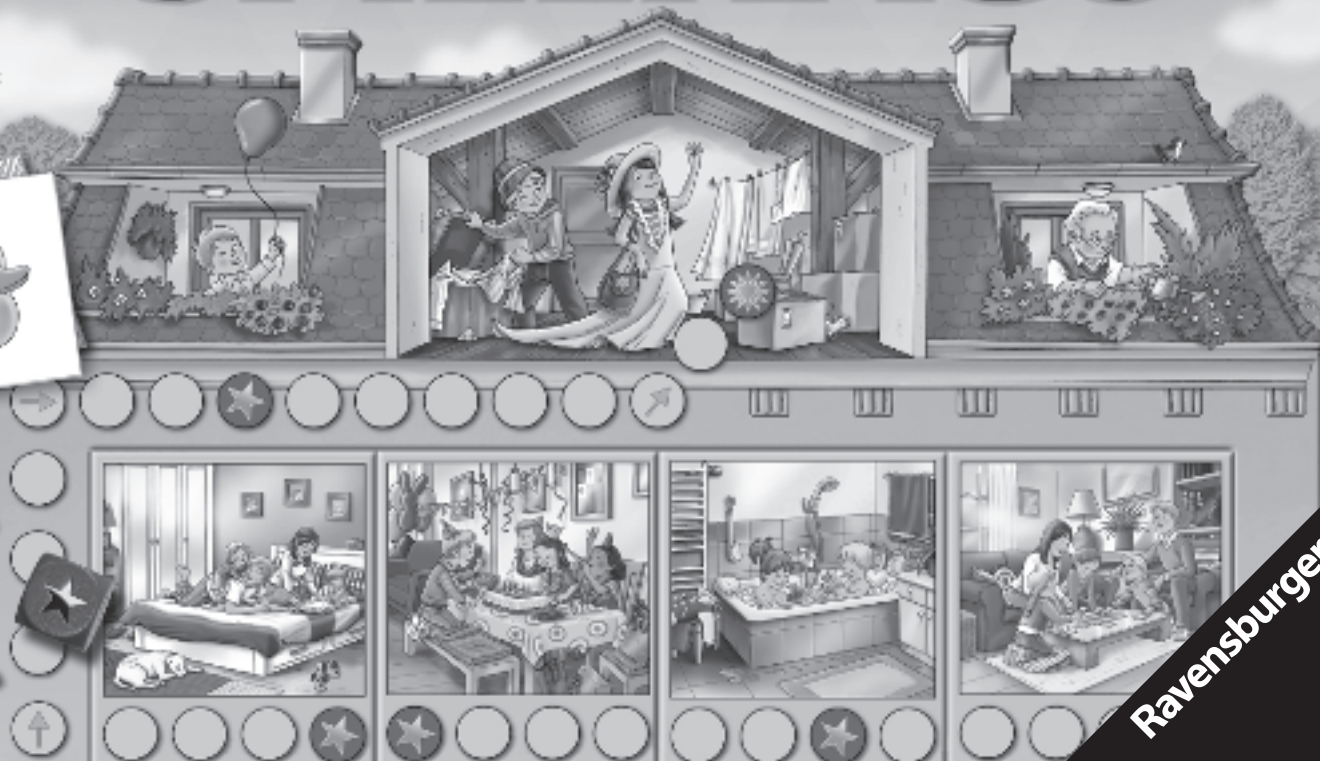


Die spannende Bilderjagd
durch die Zimmer bis zum Dach

Alter
4 bis 7

SPIELHAUS

Jörg Obrist



Ravensburger

Ravensburger® Spiele Nr. 21 424 2

Autor: Jörg Obrist

Illustration: Andrea Bianchi

Redaktion: Alexandra Cordes

Ein spannendes Würfelspiel
für 2–4 Spieler ab 4 Jahren

Inhalt:

1 Spielplan

16 Zimmerkarten

20 Bildkärtchen

4 Spielfiguren

1 Würfel

Im Spielhaus ist was los!

Hier wird mit der Oma Kuchen gebacken, Kindergeburtstag gefeiert, mit der Eisenbahn gespielt und auf dem Bett mit den Eltern getobt. Und ganz oben auf dem Dachboden kann man sich sogar verkleiden. Kommt einfach mit und besucht die einzelnen Zimmer, dann seht ihr selbst, wer hier alles wohnt und was gerade passiert.



Das Spielhaus erschien 1973 das erste Mal im Ravensburger Spieleverlag und ist ein bewährter Klassiker. Der ungewöhnliche Spielplan macht es zu einem besonderen und immer wieder spannenden Würfelspiel. Mit den liebevoll illustrierten Zimmerkarten stellt ihr ihn vor jedem Spiel neu zusammen und habt so im Spielhaus jedes Mal viel zu entdecken.

Ziel des Spiels ist es, sich so schnell wie möglich vom Start bis zum Dachboden hinauf zu würfeln.

Vor dem ersten Spiel löst ihr bitte die Bildkärtchen und die Zimmerkarten aus der Stanztafel.

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte und verteilt darauf die Zimmerkarten. Ihr könnt sie jedes Mal neu anordnen und untereinander tauschen.

Mischt die Bildkärtchen und legt sie verdeckt als Stapel neben den Spielplan.

Jeder von euch wählt sich eine Spielfigur und stellt sie vor das rot umrandete Startfeld.

Legt den Würfel neben dem Spielplan bereit.



So wird gespielt

Jetzt wird reihum gewürfelt. Wer die höchste Zahl hat, darf direkt mit dieser Zahl beginnen. Der Würfel gibt an, wie viele Felder du ziehen darfst. Du bewegst dich nun mit deiner Spielfigur durch das Haus. Du beginnst **auf dem rot umrandeten Startfeld** auf der linken Seite und würfelst dich hinauf zum Dachboden. Das Startfeld zählt als erstes Lauffeld. Dabei gelten folgende Regeln:

★ **Auf einem Feld** darf immer nur eine Spielfigur stehen.

★ **Besetzte Felder** werden mitgezählt.

Endet dein Zug auf einem besetzten Feld, ziehst du einfach auf das nächste freie Feld.

★ **Sternfelder** zählen als normale Lauffelder. Sie zeigen dir, wo du die versteckten Gegenstände finden kannst.

★ **Würfelst du eine 6**, darfst du noch einmal würfeln.

★ **Hast du einen Stern gewürfelt**, nimmst du das oberste Bildkärtchen vom Stapel und suchst den abgebildeten Gegenstand im Haus. Die Gegenstände der Bildkärtchen sind in den Zimmern manchmal etwas versteckt, damit das Suchen immer wieder spannend ist.



Je nachdem in welchem Zimmer sich der Gegenstand befindet, geht es für dich im Spielhaus jetzt ein Stück nach oben oder unten. Hast du den gesuchten Gegenstand in einem Zimmer gefunden? Dann setzt du deine Spielfigur auf das rote Sternfeld, das direkt unter dem Gegenstand liegt. Das erwürfelte Bildkärtchen darfst du behalten. Stehst du bereits auf dem roten Sternfeld unter dem Gegenstand, bleibst du einfach dort stehen. Steht dort schon eine Spielfigur, stellst du dich ausnahmsweise einfach daneben.

★ **Sind alle Bildkärtchen aufgebraucht**, darfst du, wenn du einen Stern gewürfelt hast, noch einmal würfeln und entsprechend der Zahl auf dem Würfel ziehen.

Spielende



Wer als Erster den Dachboden erreicht hat, gewinnt das Spiel. Überzählige Würfelpunkte verfallen.



© 2012 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 • D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com



220450

Ravensburger