



Das Haus Anubis

Spielanleitung – kurz erklärt

Das Haus Anubis ist ein Brettspiel zur gleichnamigen TV-Serie, bei dem ihr durch ein Haus aus Räumen und Fluren streift und nach versteckten Hieroglyphen sucht. Bewegt wird nicht mit Würfeln, sondern über Handkarten, die euch Wege öffnen, Türen vertauschen oder Beute bei Mitspielern klauen lassen. Wer sechs verschiedene Hieroglyphen zusammen hat und rechtzeitig zurück ins eigene Bett kommt, gewinnt.

Spielziel

Sammele 6 unterschiedliche Hieroglyphen und kehre danach in dein Bett zurück.

Vorbereitung

Steckt den Spielplan aus Fluren und Räumen frei zusammen, alle Räume müssen verbaut und über mindestens einen Flur erreichbar sein. Die verschlossene Tür kommt an Victors Büro, die Geheimtür an den Geheimraum, die offenen Türen an die übrigen Raumöffnungen. Die Hieroglyphen werden nach Symbolen sortiert, verdeckt gestapelt und auf die Hieroglyphenfelder gelegt. Jeder wählt eine Figur, stellt sie auf ihr Startfeld und erhält 5 Karten.

So spielt ihr

- 1 Der mutigste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 2 Ziehe zu Beginn deines Zuges eine Karte vom Nachziehstapel auf die Hand.
- 3 Spiele eine Handkarte aus und führe ihre Aktion sofort aus.
- 4 Lege am Ende deines Zuges eine Karte auf den Ablagestapel.
- 5 Stehst du zum Zugende auf einem Hieroglyphenfeld, nimm dir eine Hieroglyphe, sofern du diese Art noch nicht besitzt.

So gewinnt ihr

Wer 6 Hieroglyphen gesammelt hat und anschließend wieder in seinem Bett steht, gewinnt sofort.

Spielziel

Im Haus verstecken sich Hieroglyphen, die in verdeckten Stapeln auf bestimmten Feldern liegen. Deine Aufgabe ist es, 6 unterschiedliche davon einzusammeln. Doppelte Symbole helfen dir nicht, du brauchst von jeder Art genau ein Exemplar. Ist die Sammlung komplett, musst du zusätzlich den Rückweg schaffen und wieder in deinem Bett landen.

Spielmaterial

9 Flure

8 Räume

9 Türen

24 Hieroglyphen

10 Spielfiguren

72 Spielkarten

Spielaufbau

- Steckt die 9 Flure und 8 Räume zu einem Spielplan zusammen. Die Anordnung dürft ihr frei wählen.
- Achtet darauf, dass alle Räume verbaut sind und jeder Raum über mindestens einen Flur erreichbar bleibt.
- Victors Büro bekommt die verschlossene Tür: Setzt sie in dessen Türöffnung ein.
- In die Türöffnung zum Geheimraum kommt die Geheimtür.
- Die offenen Türen gehören auf die Türfelder der übrigen Räume, also dorthin, wo diese Räume an die Flure anschließen.
- Sortiert die Hieroglyphen nach ihren Symbolen und stapelt sie. Jeder Stapel muss nur so viele Plättchen enthalten, wie Spieler mitspielen.
- Verteilt die Stapel verdeckt auf die Hieroglyphenfelder des Plans.
- Jeder von euch entscheidet sich für eine der Personen; diese Figur kommt auf das Startfeld, das ihr in einem der Räume zugeordnet ist.
- Mischt die Karten, gebt jedem 5 davon und legt den Rest als Nachziehstapel neben den Plan.

Spielbeginn

Es beginnt, wer sich für den mutigsten Spieler in der Runde hält. Danach folgen die anderen im Uhrzeigersinn.

Spielablauf

Bewegung über Karten

Gewürfelt wird nicht. Ihr bewegt euch ausschließlich über die Karten auf eurer Hand. Mit ihnen rückt ihr eine bestimmte Zahl von Feldern vor oder nutzt Sondereffekte.

Was die Karten können

Die Karten erlauben unter anderem folgende Aktionen:

- eine Anzahl Felder vorrücken
- die Geheimtür gegen eine offene Tür tauschen
- durch eine beliebige Tür gehen
- einem Mitspieler eine Hieroglyphe stehlen
- auf ein Hieroglyphenfeld deiner Wahl springen
- Mitspieler zurück in ihre Betten schicken

Eine Kurzfassung des jeweiligen Effekts steht auf der Karte selbst, die ausführliche Erklärung in der beiliegenden Anleitung.

Hieroglyphen einsammeln

Steht deine Figur am Ende deines Zuges auf einem Hieroglyphenfeld, nimmst du dir eine Hieroglyphe von dort und legst sie offen vor dir ab. Das gilt nur, wenn du diese Art noch nicht besitzt. Doppelte Symbole bringen dir nichts.

Türen und Räume

Die Räume sind über Türen an die Flure angebunden. Victors Büro ist durch die verschlossene Tür gesichert, der Geheimraum durch die Geheimtür. Wer dorthin will, braucht passende Karten, etwa den Tausch der Geheimtür oder den Durchgang durch eine beliebige Tür.

Der Spielzug

- 1 Ziehe eine Karte vom Nachziehstapel und nimm sie auf die Hand.
- 2 Wähle eine Handkarte aus, spiele sie aus und führe ihre Aktion sofort aus.
- 3 Lege am Ende deines Zuges eine Karte auf den Ablagestapel.
- 4 Stehst du jetzt auf einem Hieroglyphenfeld und hast dieses Symbol noch nicht, nimm dir die Hieroglyphe und lege sie vor dir ab.

Sonderregeln

- Eine Hieroglyphe darfst du nur aufnehmen, wenn du dieses Symbol noch nicht besitzt.
- Das Aufnehmen erfolgt erst am Ende deines Zuges, nicht beim bloßen Überqueren des Feldes.
- Victors Büro ist mit der verschlossenen Tür versehen, der Geheimraum mit der Geheimtür.
- Karten können dich zurück ins Bett schicken oder dir eine bereits gesammelte Hieroglyphe wegnehmen.
- Die Hieroglyphenstapel enthalten nur so viele Plättchen, wie Spieler beteiligt sind.

Spielende und Gewinn

Wer als Erster sämtliche 6 Hieroglyphen besitzt und dessen Figur zusätzlich wieder im eigenen Bett angekommen ist, beendet damit die Partie und ist der Sieger. Über Gleichstände oder sonstige Sonderfälle findet sich in der Quelle keine Angabe.

Varianten

- Laut Quelle gibt es zusätzlich eine vereinfachte Version des Spielablaufs. Die konkreten Regeln dazu nennt der Text nicht.
- Der Spielplan lässt sich bei jeder Partie neu zusammenstecken, solange alle Räume verbaut und über einen Flur erreichbar sind.

Tipps

- Halte Karten zurück, mit denen du auf ein Hieroglyphenfeld deiner Wahl springen kannst. Damit holst du gezielt fehlende Symbole.
- Achte darauf, welche Symbole deine Mitspieler vor sich liegen haben. Die Diebstahlkarte lohnt sich besonders bei jemandem, der fast fertig ist.
- Symbole, die du schon besitzt, bringen dir nichts. Plane deine Wege zu Feldern mit noch fehlenden Hieroglyphen.
- Denke beim Aufbau daran, dass du den Weg zu deinem eigenen Bett am Ende noch einmal zurücklegen musst.
- Karten, die Mitspieler ins Bett schicken, wirken am stärksten, wenn jemand kurz vor einem Hieroglyphenfeld steht.

Häufige Fragen

Wie bewege ich meine Figur?

Es wird nicht gewürfelt. Du spielst eine Handkarte aus und führst ihre Aktion aus, zum Beispiel eine Anzahl Felder vorrücken.

Wann darf ich eine Hieroglyphe nehmen?

Wenn deine Figur am Ende deines Zuges auf einem Hieroglyphenfeld steht. Du legst sie dann offen vor dir ab.

Darf ich dasselbe Symbol zweimal sammeln?

Nein. Du nimmst eine Hieroglyphe nur, wenn du diese Art noch nicht besitzt.

Wie viele Karten habe ich zu Beginn?

Jeder Spieler erhält 5 Karten. Der Rest bildet den Nachziehstapel.

Wer beginnt die Partie?

Der mutigste Spieler fängt an. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Können mir Hieroglyphen wieder abgenommen werden?

Ja. Es gibt Karten, mit denen Mitspieler Hieroglyphen stehlen können.

Wie komme ich in Victors Büro oder den Geheimraum?

Victors Büro ist mit der verschlossenen Tür versehen, der Geheimraum mit der Geheimtür. Karten erlauben es, die Geheimtür gegen eine offene Tür zu tauschen oder durch eine beliebige Tür zu gehen.

Reicht es, alle 6 Hieroglyphen zu haben?

Nein. Du musst nach dem Sammeln zusätzlich wieder in dein Bett zurückkehren.

Wie viele Hieroglyphen liegen auf einem Feld?

Die Stapel werden nur so hoch gebaut, wie Spieler teilnehmen. Danach kommen sie verdeckt auf die Hieroglyphenfelder.

Ist der Spielplan immer gleich?

Nein. Ihr steckt ihn frei zusammen. Alle Räume müssen dabei verwendet werden und über mindestens einen Flur erreichbar sein.

Informationen zum Spiel

Spielart	Brettspiel
Kategorien	Gesellschaftsspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 23.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/das-haus-anubis/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/das-haus-anubis/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026