



Mystery House

Spielanleitung – kurz erklärt

60

MINUTEN

Mystery House ist ein kooperatives Abenteuerspiel mit App-Begleitung, bei dem ihr durch die Fenster und Öffnungen eines dreidimensionalen Papphauses schaut. Ihr sucht gemeinsam nach Gegenständen, kombiniert Hinweise und knackt Codes, bis das Rätsel gelöst ist. Für jedes Abenteuer habt ihr 60 Minuten Zeit.

Spielziel

Ihr löst gemeinsam alle Rätsel eines Abenteuers und erreicht dessen Finale, möglichst innerhalb der 60 Minuten und mit wenigen Hinweisen.

Vorbereitung

Stellt das 3D-Hausmodell in die Tischmitte und zieht den Transportschutz heraus. Steckt die Ortskarten des gewählten Abenteuers nach ihren Koordinaten in die Steckplätze oben ins Haus und in die passenden Aussparungen im Boden. Legt die Objektkarten ungemischt mit der Zahlenseite nach oben ab, Karte 1 obenauf. Ladet die App, wählt das Abenteuer und setzt euch an die vier Hausseiten.

So spielt ihr

- 1 Der Spielleiter startet mit der Play-Taste die Uhr und liest die Einleitung vor.
- 2 Alle schauen gleichzeitig von ihrer Seite ins Haus und suchen nach Auffälligkeiten.
- 3 Für jede Aktion gebt ihr zuerst die Koordinate des Ortes in die App ein.
- 4 Dann wählt ihr Erkunden, Verwenden oder Code und folgt der Antwort der App.
- 5 Gefundene Gegenstände nehmt ihr als Objektkarten ins Inventar.
- 6 Fordert die App dazu auf, zieht ihr bestimmte Ortskarten aus dem Haus und betretet neue Räume.

So gewinnt ihr

Das Spiel endet, sobald das letzte Rätsel gelöst ist. Je weniger Zeit, Hinweise und Hilfen ihr gebraucht habt, desto besser fällt eure Punktzahl aus.

Spielziel

Ihr wollt ein Abenteuer im Mystery House vollständig aufklären und das letzte Rätsel lösen. Dafür durchsucht ihr die Räume des dreidimensionalen Hauses, sammelt Gegenstände ein und setzt sie an den richtigen Orten ein. Die App misst dabei eine Zeitspanne von 60 Minuten. Am Ende bewertet sie euer Ergebnis: Wenig verbrauchte Zeit und wenige genutzte Hinweise bedeuten eine höhere Punktzahl.

Spielmaterial

1 Spielbrett als 3D-Hausmodell

2 Abenteuerboxen

1 Tutorial-Abenteuer

Ortskarten

Objektkarten

1 App Mystery House

Spielaufbau

- Zieht vor der ersten Partie den Transportschutz aus dem 3D-Hausmodell.
- Öffnet eine Abenteuerbox erst dann, wenn ihr genau dieses Abenteuer spielen wollt, und vergleicht den Inhalt mit der Angabe auf der Boxrückseite.
- Stellt das Haus in die Tischmitte. Ihr könnt es auf gestapelte Schachteln legen, dann seht ihr das Innere besser.
- Setzt euch an die vier Seiten des Hauses. Der Raum sollte hell sein, eine Taschenlampe oder das Handylicht hilft zusätzlich.
- Stanzt bei einigen Ortskarten vorher vorsichtig die Fensterrahmen aus. Die ausgestanzten Teile braucht ihr nicht mehr.
- Steckt jede Ortskarte in den Steckplatz mit der passenden Koordinate. Die Buchstaben stehen an den Hausseiten, die Ziffern auf der Oberseite. Achtet darauf, dass die Karte unten in der richtigen Aussparung der Kunststoffeinlage sitzt.
- Legt die Objektkarten ungemischt mit der Zahlenseite nach oben bereit, Objektkarte 1 liegt obenauf.
- Schaut beim Aufbau so wenig wie möglich auf die Bilder, sonst nehmt ihr euch Überraschungen vorweg.
- Installiert die App Mystery House auf einem Gerät und wählt dort das Abenteuer aus.
- Kontrolliert vor dem Start noch einmal alle Koordinaten der eingesteckten Ortskarten.

Spielbeginn

Der jüngste Mitspieler übernimmt als erster Spielleiter das Gerät mit der App. Nur er bedient die App, bis die App selbst einen neuen Spielleiter bestimmt. Sind alle bereit, tippt er auf Play, liest die Einleitung vor und die 60 Minuten laufen.

Spielablauf

Das Haus einsehen

Alle schauen gleichzeitig von ihrer Seite durch Fenster und Öffnungen ins Haus. Ihr dürft das Haus jederzeit drehen, um andere Blickwinkel zu bekommen. Auch schräge Blicke um Ecken sind erlaubt, denn genau das könntet ihr in einem echten Haus ebenfalls sehen. Alles, was ihr erkennt, kann wichtig sein. Die Ortskarten aus ihren Steckplätzen zu ziehen, um sie näher zu betrachten, ist dagegen verboten.

Aktionen über die App

Jede Aktion beginnt mit der Ortsangabe. Der Spielleiter tippt zuerst den Buchstaben und danach die Ziffer der Koordinate an. Anschließend wählt er unten im Bildschirm die gewünschte Funktion. Antippen könnt ihr nur Koordinaten von Ortskarten, die auch wirklich sichtbar sind.

Erkunden

- 1 Koordinate eingeben. Erkunden ist danach bereits voreingestellt, weil es die häufigste Aktion ist.
- 2 Die App zeigt eine Liste möglicher Gegenstände. Findet ihr euren Begriff nicht, sucht nach einem Synonym.
- 3 Der Spielleiter tippt den Eintrag an und die App erklärt, was geschieht.

Drei Ergebnisse sind möglich: Ist der Gegenstand dort gar nicht vorhanden, kostet euch das 30 Sekunden. Ist er vorhanden, lässt sich aber nicht mitnehmen, gibt es eine Beschreibung zum Vorlesen, die oft Hinweise enthält. Lässt er sich mitnehmen, nennt euch die App die passende Objektkarte.

Euer Inventar

Genommene Objektkarten legt ihr mit der Bildseite nach oben vor euch aus. Sie zeigen das Bild des Gegenstands, seine Referenznummer, eine Beschreibung und den Fundort. Die App spricht immer über die Referenznummer. Manche Objekte liefern nur Anhaltspunkte, andere lassen sich im Haus einsetzen. Die App führt eure verfügbaren Gegenstände ebenfalls in einer Liste.

Objekte verwenden

- 1 Koordinate des Ortes eingeben.
- 2 Die Funktion Verwenden antippen, die Inventarliste erscheint.
- 3 Das gewünschte Objekt auswählen.

Passt das Objekt hier nicht, verliert ihr 30 Sekunden. Passt es, schildert die App die Folgen. Verlangt sie, die Karte abzulegen, kommt sie mit der Zahlenseite nach oben zurück.

Codes eingeben

An manchen Orten braucht ihr eine Zahlen- oder Zeichenkombination, etwa für ein Schloss oder als Rätsellösung. Gebt die Koordinate ein, tippt auf Code und gebt eure Lösung ein. Ein falscher Code kostet 30 Sekunden, ein richtiger bringt euch weiter.

Neue Räume betreten

Nach einer gelungenen Verwendung oder einem richtigen Code fordert euch die App manchmal auf, bestimmte Ortskarten zu entfernen. Zieht diese Karten aus dem Haus und legt sie beiseite, ihr braucht sie nicht mehr. Dadurch öffnen sich neue Räume mit neuen Gegenständen. Über ein Symbol auf dem Hauptbildschirm könnt ihr jederzeit prüfen, welche Ortskarten bereits draußen sein müssten. Steckt eine davon noch im Haus, nehmt sie sofort heraus.

Hinweise und Hilfe

Die App kennt zwei Arten von Unterstützung. Die allgemeine Hilfe erreicht ihr über die Schaltfläche Hilfe auf der Hauptseite, ohne vorher eine Koordinate einzugeben. Sie weist euch zum Beispiel auf einen Ort hin, den ihr genauer ansehen solltet. Für einen Rätselhinweis gebt ihr erst die Koordinate ein, tippt auf Hinweis und bestätigt. Es gibt drei Hinweisstufen, ihr könnt nacheinander den zweiten und dritten anfordern.

Der Spielzug

- 1 Ihr besprecht gemeinsam, was ihr im Haus untersuchen wollt. Bei Uneinigkeit entscheidet der Spielleiter.
- 2 Der Spielleiter gibt die Koordinate ein: erst den Buchstaben, dann die Ziffer.
- 3 Er wählt die Funktion: Erkunden, Verwenden, Code oder Hinweis.
- 4 Er wählt den Gegenstand aus der Liste, das Objekt aus dem Inventar oder tippt den Code ein.
- 5 Die App meldet das Ergebnis, der Spielleiter liest es vor.
- 6 Ihr nehmt gegebenenfalls eine Objektkarte ins Inventar, legt eine Karte ab oder zieht angegebene Ortskarten aus dem Haus.

Sonderregeln

- Ein falsch geratener Gegenstand, ein unpassend eingesetztes Objekt und ein falscher Code kosten jeweils 30 Sekunden.
- Ortskarten dürfen zum Betrachten nicht aus dem Haus gezogen werden. Herausnehmen dürft ihr sie nur, wenn die App es verlangt.
- Antippen könnt ihr nur Koordinaten von Ortskarten, die tatsächlich sichtbar sind.
- Mehrere Objekte lassen sich nicht direkt miteinander kombinieren. Ihr könnt sie aber nacheinander am selben Ort einsetzen, dann meldet die App, ob sie dort zusammenwirken.
- Nur der amtierende Spielleiter bedient die App, bis die App den nächsten Spielleiter benennt.
- Jeder Mitspieler kann ein Abenteuer nur ein einziges Mal spielen. Für neue Gruppen ist es weiter verwendbar.

Spielende und Gewinn

Das Abenteuer ist geschafft, sobald ihr das letzte Rätsel gelöst habt. Die App stoppt dann die Uhr, zeigt das Finale und euer Ergebnis. Die Punktzahl steigt, je weniger Zeit, Hinweise und Hilfen ihr verbraucht habt. Läuft die Zeit vorher ab, dürft ihr weiterspielen, bis das letzte Rätsel gelöst ist, die zusätzliche Zeit drückt aber euer Ergebnis.

Varianten

- Zu fünft oder mehr: Mehrere Personen teilen sich eine Hausseite.
- Solo: Du erkundest das Haus und bedienst die App gleichzeitig selbst.
- In der Basisbox liegt ein Tutorial-Abenteuer zum Einstieg, dazu zwei weitere Abenteuer.

Tipps

- Überlegt vor jedem Antippen genau, ob der Gegenstand wirklich an diesem Ort sein kann. Jeder Fehlgriff kostet 30 Sekunden.
- Hört den Beschreibungen der App aufmerksam zu und notiert sie. Sie enthalten oft die Hinweise für spätere Rätsel.
- Nutzt Papier und Stift für Codes, Zahlen und Beobachtungen, damit ihr nichts doppelt erkunden müsst.
- Seht ihr etwas zwischen zwei Ortskarten, kommt ihr meist erst heran, wenn ihr diesen Raum durch das Entfernen weiterer Karten betreten habt.
- Prüft über die Liste in der App regelmäßig, ob alle fälligen Ortskarten wirklich aus dem Haus entfernt sind.
- Ihr könnt Orte jederzeit erneut erkunden, wenn ihr eine Beschreibung vergessen habt.

Häufige Fragen

Dürfen wir eine Ortskarte herausziehen, um sie genauer anzuschauen?

Nein, das ist ausdrücklich verboten. Herausgezogen werden Ortskarten nur dann, wenn die App euch dazu auffordert.

Was passiert, wenn wir einen Gegenstand am falschen Ort suchen?

Ist das gesuchte Objekt dort nicht vorhanden, zieht euch die App 30 Sekunden von der Zeit ab. Dasselbe gilt für ein unpassend verwendetes Objekt und einen falschen Code.

Wir finden unseren Gegenstand nicht in der Liste der App. Was nun?

Sucht in der Liste nach einem Synonym für den Begriff. Die App verwendet eventuell eine andere Bezeichnung für dasselbe Objekt.

Können wir zwei Objekte miteinander kombinieren?

Direkt kombinieren lassen sich Objekte nicht. Ihr könnt aber am selben Ort nacheinander mehrere Objekte verwenden, dann teilt euch die App mit, ob sie dort zusammenwirken.

Was tun, wenn die Zeit abgelaufen ist?

Ihr dürft weiterspielen, bis ihr das letzte Rätsel gelöst habt. Die zusätzlich verbrauchte Zeit verschlechtert allerdings eure Punktzahl.

Wer bedient die App und wer entscheidet bei Streit?

Der jüngste Mitspieler beginnt als Spielleiter und bedient die App allein, bis die App einen neuen Spielleiter bestimmt. Alle entscheiden gemeinsam, bei Uneinigkeit hat der Spielleiter das letzte Wort.

Wie funktionieren die Hinweise?

Ohne Koordinate gibt es über die Schaltfläche Hilfe eine allgemeine Orientierung. Mit eingegebener Koordinate erhaltet ihr Hinweise zu den Gegenständen und Rätseln dieses Ortes, in bis zu 3 Stufen.

Warum können wir etwas Sichtbares nicht anwählen?

Antippen könnt ihr nur Koordinaten von Ortskarten, die im aktuellen Spielstand sichtbar sind. Manche Bereiche müsst ihr erst betreten, indem ihr weitere Ortskarten entfernt.

Können wir ein Abenteuer noch einmal spielen?

Für dich selbst nicht, jeder Mitspieler spielt ein Abenteuer nur einmal. Für andere Gruppen bleibt das Abenteuer aber weiter verwendbar.

Wie viele Leute können mitspielen?

Die Anleitung nennt keine feste Spielerzahl. Sie empfiehlt 4 Personen, bei 5 oder mehr teilen sich mehrere eine Hausseite, und ein Solospiel ist ebenfalls möglich.

Informationen zum Spiel

Autor	Antonio Tinto
Erscheinungsjahr	2019
Edition / Regelstand	Basisbox mit Tutorial und 2 Abenteuern
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 01.09.2026. 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/mystery-house/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/mystery-house/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026