

**2–4**

SPIELER

ab 5

JAHREN

Spielhaus ist ein Würfelspiel für 2 bis 4 Kinder, bei dem ihr euch vom Erdgeschoss bis zur Dachluke nach oben würfelt. Das Besondere: Den Spielplan baut ihr vorher selbst aus den Zimmerkarten zusammen, so sieht das Haus in jeder Runde anders aus. Ereigniskarten schicken euch dabei ein Stück voran oder wieder zurück.

Spielziel

Würfelt eure Figur durch das Haus nach oben. Wer zuerst die Dachluke erreicht, gewinnt.

Vorbereitung

Legt den Spielplan an und ordnet die 16 Zimmerkarten nach eurem Geschmack an. Jeder nimmt sich eine Spielfigur. Die 20 Ereigniskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Plan gelegt.

So spielt ihr

- 1 Alle würfeln einmal reihum, die höchste Zahl beginnt und nutzt diesen Wurf gleich für den ersten Zug.
- 2 Zieht eure Figur um die gewürfelte Augenzahl – vom linken Zimmer der untersten Wohnung aus immer weiter nach oben.
- 3 Landet ihr auf einem Feld, auf dem schon eine fremde Figur steht, würfelt ihr noch einmal.
- 4 Bei einer 6 nehmt ihr die oberste Ereigniskarte und sucht den abgebildeten Gegenstand auf dem Plan.
- 5 Habt ihr den Gegenstand in einem Zimmer entdeckt, stellt ihr eure Figur auf den roten Punkt unter diesem Zimmer. Danach dürft ihr erneut würfeln.

So gewinnt ihr

Wer die Dachluke mit einem genau passenden Wurf erreicht, gewinnt. Ist die Augenzahl zu hoch, bleibt die Figur stehen.

Spielziel

Jede Figur startet unten im Haus und arbeitet sich Zimmer für Zimmer nach oben. Ziel ist die Dachluke ganz oben. Dorthin müsst ihr euch würfeln, wobei die Ereigniskarten euch große Sprünge nach vorn bescheren oder euch wieder nach unten schicken können. Wer als Erster oben ankommt, gewinnt die Runde.

Spielmaterial

1 Spielplan

16 Zimmerkarten

20 Ereigniskarten

4 Spielfiguren

1 Würfel

1 Spielanleitung

Spielaufbau

- Legt den Spielplan in die Tischmitte.
- Stellt das Haus aus den 16 Zimmerkarten zusammen. Ihr dürft die Zimmer der einzelnen Wohnungen beliebig tauschen und neu anordnen, so entsteht jedes Mal ein anderes Haus.
- Jede Person wählt eine der 4 Spielfiguren.
- Mischt die 20 Ereigniskarten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Plan.

Spielbeginn

Reihum würfelt jeder einmal. Wer die höchste Augenzahl erwürfelt, beginnt und zieht gleich mit diesem Wurf los. Gestartet wird im linken Zimmer der untersten Wohnung.

Spielablauf

Durch das Haus nach oben

Ihr würfelt reihum und zieht eure Figur entsprechend der Augenzahl die Spielbahn entlang. Der Weg führt vom linken Zimmer der untersten Wohnung immer weiter hinauf bis zur Dachluke.

Besetzte Felder

Steht auf dem Feld, das ihr erreichen würdet, bereits eine fremde Figur, dann würfelt ihr einfach noch einmal. Niemand wird hinausgeworfen.

Ereigniskarten

- 1 Wer eine 6 würfelt, zieht die oberste Ereigniskarte vom Stapel.
- 2 Auf der Karte ist ein Gegenstand abgebildet. Diesen Gegenstand sucht ihr auf dem Spielplan im Haus.
- 3 Die Gegenstände sind absichtlich klein oder versteckt eingezeichnet, das Suchen gehört also zum Spiel.
- 4 Habt ihr den Gegenstand in einem Zimmer gefunden, setzt ihr eure Figur auf den roten Punkt der Spielbahn, der unter diesem Zimmer liegt. Das kann ein weiter Sprung nach vorn sein oder euch zurückwerfen.
- 5 Die gezogene Ereigniskarte behaltet ihr.
- 6 Nach einer 6 dürft ihr anschließend noch einmal würfeln.

Sind alle Ereigniskarten aufgebraucht, hat die gewürfelte 6 laut Anleitung keine Kartenwirkung mehr.

Der Spielzug

- 1 Würfelt einmal.
- 2 Bei einer 6: Ereigniskarte ziehen, Gegenstand im Haus suchen und die Figur auf den roten Punkt unter dem gefundenen Zimmer setzen. Karte behalten.
- 3 Bei 1 bis 5: Figur um die gewürfelte Augenzahl nach oben ziehen.
- 4 Ist das Zielfeld bereits von einer fremden Figur besetzt, würfelt ihr erneut.
- 5 Nach einer 6 folgt ein weiterer Wurf, sonst ist die nächste Person an der Reihe.

Sonderregeln

- Auf ein besetztes Feld zieht ihr nicht: Stattdessen wird noch einmal gewürfelt, Mitspieler werden nicht hinausgeworfen.
- Eine 6 bringt keine normale Bewegung, sondern eine Ereigniskarte und danach einen weiteren Wurf.
- Gezogene Ereigniskarten bleiben bei euch liegen.
- Für die Dachluke ist die genaue Augenzahl nötig, sonst bleibt die Figur stehen.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald jemand die Dachluke erreicht. Dafür braucht ihr einen direkten, genau passenden Wurf. Würfelt ihr mehr Augen als nötig, bleibt eure Figur auf ihrem Feld stehen und ihr versucht es im nächsten Zug erneut.

Tipps

- Prägt euch beim Aufbau ein, in welchen Zimmern besonders viele kleine Details zu sehen sind. Das hilft später beim Suchen der Ereignis-Gegenstände.
- Eine 6 ist nicht automatisch gut: Der gefundene Gegenstand kann weit unten im Haus hängen und eure Figur zurücksetzen. Der anschließende Extrawurf gleicht das aber oft wieder aus.
- Kurz vor der Dachluke zählt nur noch die passende Zahl. Rechnet vorher aus, welche Augenzahl ihr braucht.
- Ein besetztes Zielfeld ist kein Nachteil: Ihr dürft noch einmal würfeln und kommt dadurch manchmal weiter als geplant.

Häufige Fragen

Werden Figuren geschlagen?

Nein. Wenn euer Zug auf einem besetzten Feld enden würde, würfelt ihr stattdessen noch einmal. Niemand wird hinausgeworfen.

Was passiert bei einer 6?

Ihr zieht die oberste Ereigniskarte, sucht den abgebildeten Gegenstand im Haus und stellt eure Figur auf den roten Punkt unter dem Zimmer, in dem er zu finden ist. Danach dürft ihr erneut würfeln.

Darf ich mit zu hoher Augenzahl in die Dachluke ziehen?

Nein. Die Dachluke muss mit einem direkten, genau passenden Wurf erreicht werden. Bei zu vielen Augen bleibt die Figur stehen.

Wer beginnt das Spiel?

Alle würfeln reihum einmal. Wer die höchste Zahl hat, fängt an und zieht gleich mit diesem Wurf.

Wo stehen die Figuren zu Beginn?

Gestartet wird im linken Zimmer der untersten Wohnung, von dort geht es nach oben durch das Haus.

Kann eine Ereigniskarte mich zurückwerfen?

Ja. Je nachdem, in welchem Zimmer der gesuchte Gegenstand steckt, kommt ihr weit nach vorn oder müsst zurück.

Was mache ich mit den gezogenen Ereigniskarten?

Jeder behält seine erwürfelten Ereigniskarten.

Was gilt, wenn der Ereigniskartenstapel leer ist?

Dann hat eine gewürfelte 6 keine Kartenwirkung mehr. Die Anleitung formuliert das knapp mit dem Hinweis, dass die 6 gezogen wird.

Sieht der Spielplan immer gleich aus?

Nein. Ihr dürft die Zimmer der Wohnungen vor dem Spiel untereinander tauschen und neu ordnen, so entsteht jedes Mal ein anderes Haus.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autor	Jörg Obrist
Erscheinungsjahr	1983
Spielart	Würfelspiel
Kategorien	Würfelspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger Spieleverlag, zuletzt geprüft am 09.10.2026. 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/spielhaus/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026