

# DAS VERRÜCKTE HAUS

TURBULENTER BAUSPASS VON ZWEI SEITEN



## INHALT

- |                   |                                       |
|-------------------|---------------------------------------|
| 100 Punktemarker  | 6 Spielermarker                       |
| 64 Aufgabenkarten | 1 Spielplan                           |
| 30 Partnermarker  | 1 Kronenmarker<br>(für das 2er Spiel) |
| 11 Holzbausteine  |                                       |



## ZIEL DES SPIELS

Die Spieler spielen in wechselnden 2er Teams und versuchen jeweils gemeinsam, das auf einer Aufgabenkarte abgebildete Haus nachzubauen. Allerdings sieht jedes Teammitglied nur eine (andere) Seite des Hauses ...

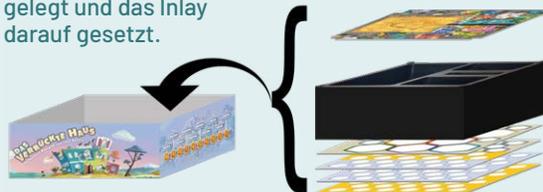
Gelingt es dem Team, alle Steine so zu verbauen, dass beide Seiten des Hauses den Abbildungen auf der Karte entsprechen, erhält das Team Punkte. Je schneller die Aufgabe erfüllt wird, desto mehr Punkte gibt es.



## VORBEREITUNG

### Vor dem ersten Spiel:

- 1 Das Inlay wird aus der Schachtel genommen und alle Stanzteile werden vorsichtig aus ihrem Rahmen gelöst.
- 2 Die Stanzrahmen werden in den Schachtelboden gelegt und das Inlay darauf gesetzt.



- 3 Der Spielplan wird so auf das Inlay gesetzt, dass der Schlitz des Spielplans mit dem des Inlays übereinstimmt.

### Vor jedem Spiel:

- 1 Das Spielmaterial wird aus der Schachtel genommen und die Schachtel mit dem oben aufliegenden Spielplan (für 3-6 Spieler) in der Tischmitte bereitgelegt.



- 2 Die Bausteine werden neben der Schachtel bereitgelegt.
- 3 Die Punktemarker werden für alle gut erreichbar auf dem Tisch bereitgelegt.
- 4 Jeder Spieler wählt eine Farbe und legt den entsprechenden Spielermarker vor sich. Anschließend erhalten alle einen Partnermarker in der Farbe jedes Mitspielers, die verdeckt gemischt und neben den Spielermarker gelegt werden. Im Spiel zu dritt erhalten alle zwei Partnermarker in der Farbe jedes Mitspielers.

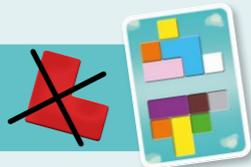
**5** Bereitet einen Timer vor. Dazu eignet sich jeder beliebige Timer oder die Timer-App **Das verrückte Haus**. Sie steht kostenlos für iOS- und Android-Geräte zur Verfügung.

**6** Die Aufgabenkarten werden nach der Farbe des Hintergrunds sortiert (hellblau/violett).

**7** Die Gruppe entscheidet gemeinsam, mit welchen Aufgabenkarten gespielt wird, und mischt den entsprechenden Stapel:

**Hellblau (normal):**

Es werden alle Bausteine mit Ausnahme des roten Bausteins benötigt.



**Hinweis:** Wir empfehlen, mit den hellblauen Aufgabenkarten zu spielen, wenn ihr das Spiel das erste Mal oder mit weniger erfahrenen Spielern spielt.

**Violett (schwer):**

Es werden alle 11 Bausteine benötigt.



**SPIELABLAUF**

Der älteste Spieler beginnt. Er deckt einen seiner verdeckt liegenden Partnermarker auf und bestimmt dadurch seinen Partner für die erste Runde. Zwischen den beiden Teammitgliedern werden Spieleschachtel und Bausteine platziert. Die beiden Teammitglieder müssen sich dabei so gegenüber sitzen, dass jeder von ihnen eine Seite der Aufgabenkarte gut sehen kann (siehe Abb. rechts).

Ein passiver Mitspieler steckt eine zufällige Aufgabenkarte der vorher vereinbarten Farbe in beliebiger Ausrichtung in den dafür vorhergesehen Schlitz. Gleichzeitig startet ein anderer Spieler den Timer und ruft laut „Los!“.

Sofort beginnen beide Teammitglieder, die Aufgabe den Bauregeln entsprechend nachzubauen. Grundlegend für den Erfolg beim Bauen ist es, gut miteinander zu kommunizieren. Wenn der erste Partner meint, dass sie das Haus fertig gebaut haben, ruft dieser „Recto“, wenn der zweite ebenfalls diese Meinung vertritt, ruft dieser „Verso“, und ein Mitspieler stoppt den Timer.

**DIE BAUREGELN**

- Die Aufgabenkarte hat zwei verschiedene Ansichten, eine für jeden Spieler. Sie zeigt, wie die Bausteine nach dem Bauen für jeden Spieler exakt zu sehen sein müssen.
- Die Spieler dürfen nur ihre Seite der Aufgabenkarte und des Hauses anschauen.
- Die Spieler dürfen sich beim Bauen jederzeit absprechen. Jede Art von Kommunikation ist erlaubt. Das Erfragen und Absprechen von Farben, Ebenen, das Anzeigen von Richtungen, ...
- Die Bausteine dürfen nicht über das 4 x 4 Raster des Spielplans hinaus gelegt werden.
- Die Bausteine dürfen nebeneinander, aufeinander und hintereinander gelegt werden.
- Bausteine dürfen abgeräumt und wieder aufgebaut und verrückt werden.
- Es dürfen **keine Lücken unterhalb** von Bauteilen entstehen.
- Alle Bausteine (bis auf den roten bei den hellblauen Aufgabenkarten) müssen verbaut werden, auch wenn sie nicht auf der Karte zu sehen sind.
- Deshalb ist es manchmal notwendig, dass man einen Baustein hinter anderen Bausteinen „versteckt“.



**Finales Haus**



Die Kartenseite zeigt Anke, wie das Haus aus ihrer Perspektive aussehen muss.



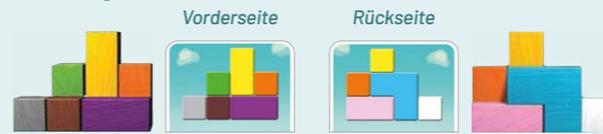
Dasselbe Haus muss aus Peters Perspektive am Schluss so aussehen.

**WERTUNG**

Gemeinsam wird geprüft, ob die Aufgabe korrekt nachgebaut wurde. Hat das Team einen Fehler gemacht, nicht alle Bausteine verbaut oder es war zu langsam, erhält es keine Punkte. Hat das Team korrekt gebaut, erhält jedes Teammitglied Punkte. Der Wert richtet sich nach der Zeit, die das Team für das Bauen benötigt hat (siehe auch Schachtelrand). **Gemeinhin gilt: Je schneller, desto besser.**



**Korrekt gebaut**

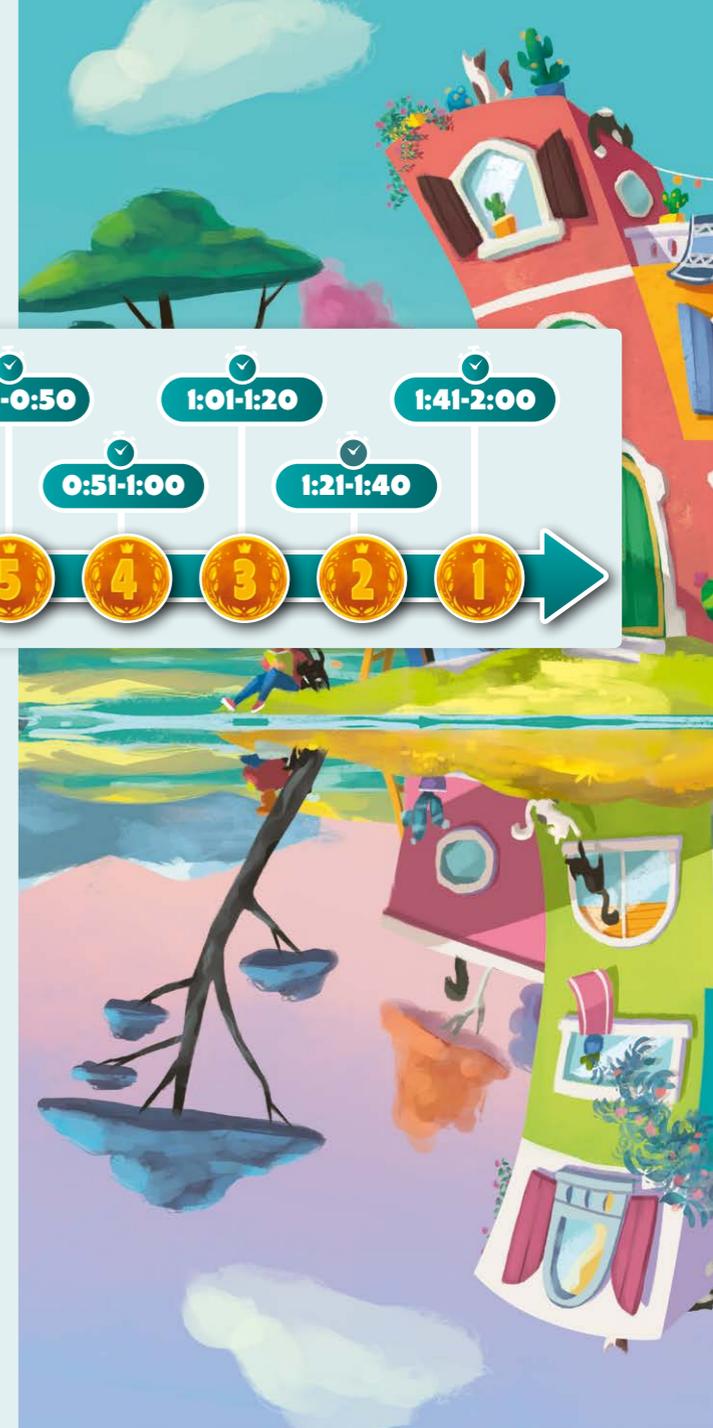


**Vorbereitung der nächsten Runde:**

Alle Bausteine werden wieder neben die Schachtel gelegt. Die Aufgabenkarte wird unter den Kartenstapel geschoben und der Timer auf „0“ gestellt. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist an der Reihe und deckt einen seiner Partnermarker auf. So geht es im Uhrzeigersinn weiter, bis alle Spieler alle ihre Partnermarker aufgedeckt haben.

**SPIELLENDE**

Sobald alle Spieler nur noch offene Partnermarker vor sich haben, endet das Spiel. Jeder Spieler zählt seine Punkte zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen alle daran beteiligten Spieler.



# DAS SPIEL ZU ZWEIT

## ZIEL DES SPIELS

Zu zweit wird rein kooperativ gespielt. Um zu gewinnen, muss das Team nacheinander die 7 Level erfolgreich meistern.

## VORBEREITUNG

- 1** Nutzt den Spielplan für 2 Spieler. Platziert den Kronenmarker auf Level 1.
- 2** Legt die anderen Marker zurück in die Schachtel. Diese werden für das Spiel zu zweit nicht benötigt.
- 3** Entscheidet euch, mit welchen Aufgabenkarten ihr spielen möchtet und legt die anderen Aufgabenkarten zurück in die Schachtel. Denkt daran, dass ihr den roten Baustein ebenfalls in die Schachtel zurücklegt, wenn ihr mit den hellblauen Karten (normaler Schwierigkeitsgrad) spielt.



## SPIELABLAUF

Im Spiel zu zweit habt ihr nur begrenzt Zeit zur Verfügung. Stellt den Countdown entsprechend eures Levels. Einer von euch startet den Countdown, sobald der andere eine verdeckte Karte in den Schlitz gesteckt hat und die Aufgabe enthüllt.

Um das Spiel zu gewinnen, müssen nacheinander 7 Aufgabenkarten erfolgreich gemeistert werden.

**LEVEL 1:** 1 min. 30 sek.

**LEVEL 2:** 1 min. 15 sek.

**LEVEL 3:** 1 min

**LEVEL 4:** 45 sek.

**LEVEL 5:** 30 sek.

**LEVEL 6:** 20 sek.

**LEVEL 7:** 15 sek.

**Wird die Aufgabe** innerhalb der vorgegebenen Zeit **gemeistert**, wird der Kronenmarker auf das nächste Level geschoben. Auf diesem Level steht dem Team weniger Zeit zur Verfügung. Wieder wird der Countdown gestellt und eine neue Aufgabenkarte gezogen usw.

**Wird eine Aufgabenkarte nicht erfolgreich gemeistert**, da falsch oder zu langsam gebaut wurde, muss das Team leider erneut bei Stufe 1 beginnen.

## SPIELEND

Das Team gewinnt, wenn es nacheinander die 7 Level erfolgreich gemeistert hat. Platziert den Kronenmarker auf dem Kronenfeld. Herzlichen Glückwunsch zu dieser großartigen und ausdauernden Leistung! Wahrhaft königlich.

Weitere spannende Spiele findest du hier:  
[gamefactory-games.com](http://gamefactory-games.com)



## Anmerkung

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die geschlechtsneutral gemeint ist.



**Autor:** Inka & Markus Brand  
**Illustration:** Camille Chaussy  
**Grafik:** Stéphane Lairet, Igor Polouchine  
**Game Factory Version:** © 2023  
**Redaktion:** Frank Weiß  
**Grafik:** Deborah Triggiano, Mic Albano



Super Meeple: 193, rue du faubourg  
Saint Denis, 75010 Paris - France  
[www.supermeeple.com](http://www.supermeeple.com)  
TIKI Editions: 10 rue de Penthièvre,  
75008 Paris - France - [www.tikieditions.com](http://www.tikieditions.com)

**Exclusive Distribution:**  
Carletto Deutschland GmbH  
Kressengartenstraße 2  
D-90402 Nürnberg  
[www.carletto.de](http://www.carletto.de)  
[www.gamefactory-games.com](http://www.gamefactory-games.com)

