

Mein TRAUMHAUS

Endlich – der langersehnte Traum vom Eigenheim hat sich erfüllt. Das schicke Häuschen steht, jetzt muss es nur noch eingerichtet werden. Aber da geht es gerade weiter mit den Problemen: Lieber ein großes Wohnzimmer und dafür auf ein Kinderzimmer verzichten? In jedem Stockwerk ein Badezimmer oder reicht eines für das gesamte Haus? Brauchen wir eine Doppelgarage oder kommt doch ein Weinkeller und eine Werkstatt ins Untergeschoss? Wer diese Aufgaben am besten löst, wird das wertvollste Haus besitzen. Letztendlich sind aber alle Spieler Gewinner, denn jeder hat am Spielende ein Traumhaus!

SPIELMATERIAL



1 Haus als Startspielermarke

1 zweiteiliger Spielplan



4 Haustableaus



1 Wertungsblock



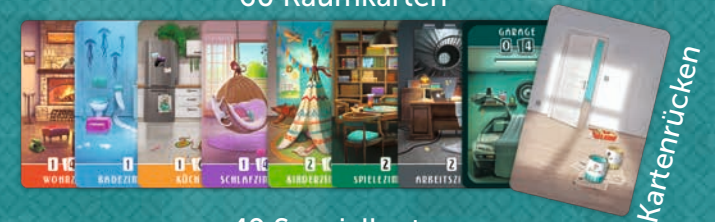
10 Dekorationsplättchen



4 Spielübersichtskarten



60 Raumkarten



Kartenrücken

Ihr benötigt noch einen Stift, um am Spielende die Punkte zu notieren. Dieser Stift ist nicht enthalten!

49 Spezialkarten



Kartenrücken

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

DIE KARTEN

Es gibt 2 verschiedene Sorten von Karten: Raumkarten und Spezialkarten.

DIE RAUMKARTEN



Bezeichnung maximale Raumgröße



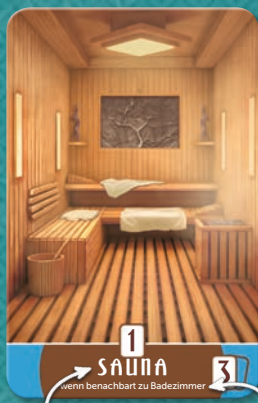
Bezeichnung maximale Raumgröße

Auf den meisten Raumkarten sind **gewöhnliche Wohnräume** abgebildet.

Solche Karten können nur in die beiden oberen Stockwerke gelegt werden.

Nebeneinanderliegende Raumkarten mit der gleichen Bezeichnung bilden einen gemeinsamen Raum. Es gibt bei Spielende Punkte für solche Räume, abhängig von ihrer Größe. Dabei ist die maximale Größe auf den Karten angegeben und darf nicht überschritten werden.

Kellerräume dürfen nur auf die beiden Felder im untersten Stockwerk eures Hauses gelegt werden. Kellerräume erkennst du an dem dunklen Rahmen und daran, dass die Bezeichnung am oberen Kartenrand steht. Ansonsten gilt für sie das Gleiche wie für Wohnräume.



Bezeichnung Effekt

Es gibt 3 **besondere Raumkarten**, die zusätzliche Siegpunkte bringen, wenn sie neben bestimmten Räumen platziert werden. Diese dürfen ebenfalls nur in die oberen Stockwerke gelegt werden.

Liegt die Sauna direkt neben einem Badezimmer, bringt sie am Spielende 3 Punkte ein, ansonsten nur 1 Punkt.

DIE SPEZIALKARTEN

Es gibt 4 verschiedene Sorten von Spezialkarten, jeweils mit eigenen Effekten, und die Startspielerkarte:



Dach: Es gibt die Dachkarten in 4 verschiedenen Farben. Du sammelst sie auf einem kleinen **verdeckten** Stapel auf deinem Haustableau. Du darfst dir die Karten in diesem Stapel bis Spielende **nicht** mehr anschauen!



Dekorationen: Du erhältst sofort das entsprechende Dekorationsplättchen und musst es auf einer Raumkarte des angegebenen Typs auf deinem Haustableau platzieren. Dieser Raum darf bisher noch **kein Dekorationsplättchen** enthalten. Danach legst du die Karte auf den Ablagestapel. Am Spielende erhältst du für diese Plättchen Punkte. Kannst du das Dekorationsplättchen nicht legen, musst du die Karte ersatzlos ablegen und erhältst auch nicht das entsprechende Plättchen.



Helfer: Du legst die Helferkarten offen neben deinem Haustableau aus. Sie können dir - bis auf die *Innenarchitektin*, die du auch während der Partie nutzen kannst – **am Spielende** weitere Siegpunkte einbringen (Details auf Seite 7).



Werkzeuge: Du legst diese Spezialkarten offen neben deinem Haustableau ab. Auf den Karten ist angegeben, wann und wie du diese Karten **während des Spiels** nutzen kannst (Details auf Seite 7).



Startspielerkarte: Lege diese Karte offen neben dein Haustableau. Am Ende der Runde legst du sie zurück auf den Spielplan, nimmst dir aber dafür das Haus und wirst in der nächsten Runde Startspieler.

SPIELZIEL

Dein Haus ist fertig, jetzt musst du es noch einrichten. Dazu gestaltest du in jeder der 12 Runden einen Raum, dekoriert ihn mit nützlichen Gegenständen und nimmst die Hilfe von Spezialisten in Anspruch. Außerdem legst du fest, wie dein Dach aussehen soll. Nach den 12 Runden wertet ihr eure Traumhäuser. Wer dabei die meisten Punkte erhält, ist der Gewinner.

SPIELVORBEREITUNG

1. Nehmt euch jeweils 1 Haustableau und 1 Spielübersicht und legt sie vor euch aus.
2. Legt den Spielplan in die Tischmitte.
3. Legt die Startspielerkarte beiseite. Mischt dann die Spezialkarten und legt sie als verdeckten Stapel auf den Spielplan (A). Deckt die obersten 4 Karten auf und legt sie offen auf die Felder dieser Reihe. Legt nun die Startspielerkarte auf das Feld ganz links dieser Reihe. Lasst rechts neben dem Spielplan Platz für einen Ablagestapel.
4. Mischt die Raumkarten und legt sie als verdeckten Stapel auf den Spielplan (B). Deckt die obersten 5 Karten auf und legt sie offen auf die Felder dieser Reihe. Lasst auch für diese Karten rechts neben dem Spielplan Platz für einen Ablagestapel.
5. Legt die Dekorationsplättchen neben dem Spielplan bereit.
6. Wer zuletzt umgezogen ist, beginnt das Spiel und nimmt sich das Haus.

Nun kann es losgehen!



SPIELABLAUF

Das Spiel geht über 12 Runden. Der Startspieler beginnt eine Runde, dann folgen die Mitspieler im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler hat pro Runde nur 1 Zug.

Änderungen im 2- und 3-Personenspiel

Bei 2 oder 3 Spielern legt der Startspieler zu Beginn jeder Runde die beiden Karten einer Spalte seiner Wahl auf die Ablagestapel. Der Startspieler darf nicht die erste Spalte mit der Startspielerkarte dafür wählen.

Hinweis: Lasst diese Regel bei jüngeren Spielern einfach weg. Dies vereinfacht das Spiel ein wenig.

In deinem Zug musst du zuerst eine Spalte des Spielplans auswählen und die beiden entsprechenden Karten nehmen. Dies ist immer 1 Raumkarte und 1 Spezialkarte, außer du wählst die erste Spalte, in der 1 Raumkarte und die Startspielerkarte liegen. Wählst du die erste Spalte, wirst du in der nächsten Runde Startspieler.

Lege die Raumkarte auf ein leeres Feld deines Haustableaus, dabei musst du aber folgende Regeln beachten:

- A. Eine Raumkarte darf nicht oberhalb eines leeren Feldes liegen.
- B. Kellerräume müssen auf die beiden Felder des untersten Stockwerkes gelegt werden, alle anderen Räume auf Felder der beiden oberen Stockwerke.
- C. Du darfst die maximale Größe eines Raumes nicht überschreiten.





Solltest du keine Möglichkeit haben, die Raumkarte zu platzieren, musst du sie mit der Rückseite nach oben als **leeren Raum** legen. Leere Räume können aneinander angrenzen, gelten aber als einzelne Räume. Bei Spielende sind sie allerdings wertlos (Ausnahme: *Architektin*, siehe Seite 6).

Die Spezialkarte musst du entweder sofort einsetzen (Dekorationskarten, siehe Seite 6), offen neben deinem Tableau auslegen (Helfer- und Werkzeugkarten) oder verdeckt auf das Feld für die Dachkarten ablegen (Dachkarte).

War jeder Spieler 1x am Zug, legt die übrigen Raum- und Spezialkarten des Spielplans auf die jeweiligen Ablagestapel. Deckt dann wieder 4 Spezialkarten und 5 Raumkarten auf. Der Spieler mit der Startspielerkarte nimmt sich das Haus und legt die Karte auf das entsprechende Feld zurück. Er beginnt die nächste Runde. Hat niemand die Startspielerkarte genommen, wechselt der Startspieler nicht.

Räume erweitern

Du kannst Räume erweitern, um mehr Siegpunkte zu erhalten. Räume kannst du nur horizontal erweitern, nicht über mehrere Stockwerke hinweg. Jeder Raum hat ein Limit von 1, 2 oder 3 Karten. Dies wird durch folgende Symbole auf den Karten angezeigt: , oder .

Ein Raum, der bereits aus der größtmöglichen Anzahl von Raumkarten besteht oder der ein Dekorationsplättchen aufweist, gilt als **abgeschlossen** und kann nicht mehr erweitert werden. Du darfst dann keine Raumkarte der gleichen Sorte angrenzend legen!

Hinweis: Räume der gleichen Sorte, die in verschiedenen Stockwerken liegen und aneinander angrenzen, gelten als getrennt voneinander und werden einzeln gewertet.

Susanne hat ein Badezimmer vom Spielplan genommen. Das Badezimmer besteht maximal aus 1 Raumkarte. Daher kann sie die Karte nicht neben ihr bereits ausliegendes Badezimmer legen, da sonst die maximale Größe überschritten wäre. Sie kann die Karte auf dem angegebenen Feld nur als leeren Raum platzieren.



Willi hat eine Küche genommen. Er hat auf seinem Haustableau nur 2 mögliche Felder: Entweder er legt die Küche in das oberste Stockwerk und verhindert damit eine Erweiterung des Wohnzimmers oder er legt die Karte als leeren Raum in das untere Stockwerk, da die dortige Küche bereits die maximale Größe hat.



In jedem Raum – egal aus wie vielen Raumkarten er besteht – darf sich nur 1 Dekorationsplättchen befinden. Platziertst du ein Dekorationsplättchen in einem Raum, gilt dieser als abgeschlossen und kann nicht mehr erweitert werden. Du darfst dann keine Raumkarte derselben Sorte mehr an diesen Raum anlegen. Tust du es dennoch, darfst du diese Raumkarte nur als leeren Raum anlegen.

Das Schlafzimmer ist auf maximal 2 Karten begrenzt. Daher kannst du keine dritte Schlafzimmerkarte anlegen.



Willi entscheidet sich das Dekorationsplättchen Flügel in sein Wohnzimmer (das erst aus 1 Raumkarte besteht) zu legen. Damit gilt dieses Wohnzimmer als abgeschlossen und kann nicht mehr erweitert werden.



SPIELLENDE UND WERTUNG

Nach der 12. Runde besteht jedes Haus aus 12 Räumen. Nun kommt es zu einer Wertung. Nutzt dafür den beiliegenden Wertungsblock. Und vergesst nicht, eure entstandenen Traumhäuser zu bewundern!

Beachtet die Effekte der Helferkarten *Lieferant*, *Heimwerker* und *Dachdecker* vor der Wertung!

Ihr erhaltet Punkte für:

- Räume
- Dekorationen
- Einrichtungsboni
- Dach



Punkte für Räume

Bei den meisten Räumen ist die Punktzahl abhängig von der Anzahl der Karten, aus denen der Raum besteht. Die Symbole am unteren Rand der Karte geben die Punkte für die jeweilige Anzahl an Karten an.



Ein Wohnzimmer bestehend aus 1 Karte ist 1 Siegpunkt wert, ein aus 2 Karten bestehendes Wohnzimmer 4 Punkte und ein aus 3 Karten bestehendes Wohnzimmer sogar insgesamt 9 Punkte!

Punkte für Dekorationen

Jedes Dekorationsplättchen weist einen bestimmten Punktwert (1-3) auf. Dieser kann durch die Helferkarte *Innenarchitektin* um 1 erhöht werden (siehe Helfer auf Seite 6).



Einrichtungsboni

Du kannst weitere Punkte erhalten, wenn dein Haus folgende Merkmale aufweist:

- Du erhältst 3 zusätzliche Punkte, wenn sich auf deinem Haustableau in den beiden oberen Stockwerken jeweils mindestens 1 Badezimmer befindet.
- Du erhältst 3 zusätzliche Punkte, wenn sich in deinem Haus jeweils mindestens 1 Schlafzimmer, 1 Badezimmer und 1 Küche befinden.

Punkte für Dachkarten

Wenn du eine Spezialkarte mit einem Dach nimmst, legst du sie verdeckt auf einen eigenen Stapel auf deinem Haustableau. Während des Spieles darfst du dir die Karten dieses Stapels nicht mehr anschauen. Bei Spielende deckst du alle Karten dieses Stapels auf und wählst 4 davon aus, die das Dach deines Hauses bilden.

- Haben alle deine gewählten Dachkarten die gleiche Farbe, erhältst du 8 Punkte dafür.
- Besteht dein Dach aus 4 Karten, jedoch nicht gleicher Farbe, erhältst du 3 Punkte dafür.
- Zusätzlich erhältst du jeweils 1 Punkt für jedes Fenster auf deinen 4 Dachkarten. (In jeder Farbe gibt es nur 1 Dachkarte mit einem Fenster.)
- Hast du weniger als 4 Dachkarten, erhältst du keine Punkte für das Dach, auch nicht für Dachfenster.
- Alle überzähligen Dachkarten deines Stapels sind wertlos, du erhältst also nur für die 4 ausgewählten Karten Punkte.



Ein Dach bestehend aus Dachkarten in mehreren Farben mit 2 Fenstern: 5 Punkte (3 Punkte für das mehrfarbige Dach, jeweils 1 Punkt für das Fenster)



Das bestmögliche Dach bringt 9 Punkte ein: 8 Punkte für 4 Dachkarten gleicher Farbe, darunter die Dachkarte mit dem Fenster für 1 zusätzlichen Punkt.

Das Spiel gewinnen

Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme an Punkten gewinnt. Haben mehrere Spieler gleich viele Punkte erreicht, schauen die beteiligten Spieler ihre Raumkarten noch einmal genauer an: Auf einigen sind Kinder abgebildet (oder zumindest Teile wie ein Arm oder ein Bein). Wer von den am Unentschieden beteiligten Spielern mehr Kinder in seinem Haus findet, gewinnt. Ist auch hier die Anzahl gleich, teilen sich die entsprechenden Spieler den Sieg.

DETAILLIERTE BESCHREIBUNG DER SPEZIALKARTEN

Dekorationen

Nimmst du eine Spezialkarte mit einer Dekoration vom Spielplan, musst du sofort das entsprechende Dekorationsplättchen auf einer Raumkarte des angegebenen Typs platzieren. Lege danach die Spezialkarte auf den Ablagestapel. Kannst du das Dekorationsplättchen nicht legen, musst du die Karte ersatzlos ablegen und erhältst auch nicht das entsprechende Plättchen.

In jedem Raum – egal aus wie vielen Raumkarten er besteht – darf sich nur 1 Dekorationsplättchen befinden. Mit dem Legen eines Dekorationsplättchens gilt der Raum als abgeschlossen und kann nicht mehr erweitert werden.

Dekorationsplättchen darfst du nicht in leere Räume legen.

Das *Baumhaus* und das *Vogelhäuschen* sind besondere Dekorationsplättchen. Du kannst sie nicht in einen Raum legen, sondern musst sie im Außenbereich deines Haustableaus platzieren. Du darfst beide genannten Dekorationen besitzen.

Helfer

Nimmst du eine Spezialkarte mit einem Helfer vom Spielplan, legst du den Helfer neben deinem Haustableau offen ab. Mit Ausnahme der *Innenarchitektin* nutzt dir der Helfer erst am Spielende bei der Wertung.



Dachdecker: Am Spielende vor der Wertung darfst du dir 1 Dachkarte aus dem Ablagestapel heraussuchen und nehmen.

Hinweis: Du musst den Dachdecker einsetzen, bevor du deinen Stapel mit Dachkarten ansiehst und deine Dachkarten auswählst.



Lieferant: Am Spielende vor der Wertung darfst du dir 1 Raumkarte aus dem Ablagestapel heraussuchen und sie mit einer Raumkarte deines Haustableaus austauschen. Dies darf auch ein leerer Raum sein. Du musst allerdings alle Regeln beim Platzieren der Raumkarte beachten. Tauschst du eine Raumkarte mit einem Dekorationsplättchen aus, wobei der Raum nur aus dieser 1 Karte besteht, musst du auch das Dekorationsplättchen ablegen und du erhältst keine Punkte dafür.

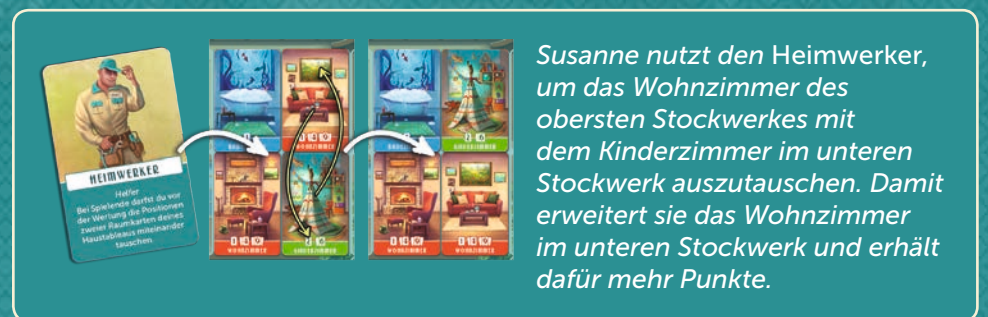


Architektin: Bei der Wertung am Spielende erhältst du jeweils 1 Punkt für jeden leeren Raum auf deinem Haustableau. Außerdem erhältst du bei den Einrichtungsboni jeweils 4 Punkte, falls die jeweilige Bedingung erfüllt ist: 4 Punkte für Badezimmer in beiden Stockwerken und 4 Punkte für Schlafzimmer, Bad und Küche im Haus.



Heimwerker: Am Spielende vor der Wertung darfst du 2 Raumkarten auf deinem Haustableau miteinander tauschen. Dabei musst du aber alle Regeln beim Platzieren von Raumkarten beachten (kein Raum größer als das angegebene Limit, ...).

Tauschst du einen leeren Raum aus, bleibt die Karte weiterhin auf der Rückseite als leerer Raum und wird nicht umgedreht. Liegt in einer der Raumkarten ein Dekorationsplättchen, bleibt es auf dieser Karte liegen. Kommt es dadurch zu einem Raum, der mehr als 1 Dekorationsplättchen enthält, musst du allerdings Dekorationsplättchen entfernen bis wieder in jedem Raum nur 1 Dekorationsplättchen liegt. Du kannst mit dem *Heimwerker* einen Raum mit einem Dekorationsplättchen nachträglich erweitern, allerdings nicht über das angegebene Maximum hinaus.



Susanne nutzt den Heimwerker, um das Wohnzimmer des obersten Stockwerkes mit dem Kinderzimmer im unteren Stockwerk auszutauschen. Damit erweitert sie das Wohnzimmer im unteren Stockwerk und erhält dafür mehr Punkte.



Innenarchitektin: Du darfst während des Spieles auch Räume mit einem Dekorationsplättchen erweitern, allerdings nicht über die maximale Größe hinaus. Dies gilt auch für Räume, die vor Erhalt der Innenarchitektin abgeschlossen wurden. Bei Spielende erhältst du außerdem für jedes eigene Dekorationsplättchen auf deinem Haustableau 1 Punkt zusätzlich.

Werkzeuge

Nimmst du eine Spezialkarte mit einem Werkzeug vom Spielplan, legst du das Werkzeug offen neben deinem Haustableau ab.

(Dies gilt nicht für das *Gerüst*, das du auf ein leeres Feld deines Hauses legen musst.) Werkzeuge nutzt du einmalig während eines eigenen Spielzuges in einer späteren Runde und legst sie danach auf den Ablagestapel. Eine Spezialkarte Werkzeug, die du in der letzten Runde erwirbst, kannst du daher nicht mehr einsetzen.



Bohrmaschine: Zu Beginn deines Zuges – also bevor du dir Karten vom Spielplan nimmst – darfst du 1 Karte deines Haustableaus mit 1 Raumkarte des Spielplanes austauschen. Dabei müssen beim Legen der Raumkarte alle entsprechenden Regeln beachtet werden. Liegt auf der Raumkarte, die du abgibst, ein Dekorationsplättchen und besteht der Raum nur aus dieser 1 Karte, muss du auch das Dekorationsplättchen ablegen.

Du darfst keinen leeren Raum deines Haustableaus austauschen.



Tausch eines Arbeitszimmers gegen die dritte Karte eines Wohnzimmers.



Presslufthammer: Zu Beginn der Runde – also bevor der Startspieler ggf. Karten entfernt und seine Karten nimmt – darfst du dir 1 Raumkarte des Spielplans nehmen und auf dein Haustableau entsprechend der Regeln platzieren. Die Spezialkarte der gleichen Spalte musst du ungenutzt auf den Ablagestapel legen. Nimmst du die Raumkarte aus der ersten Spalte des Spielplans erhältst du nicht die Startspielerkarte. Der Startspieler und die übrigen Spieler führen in der entsprechenden Reihenfolge ihre Züge durch, du hast keinen weiteren Zug in dieser Runde.



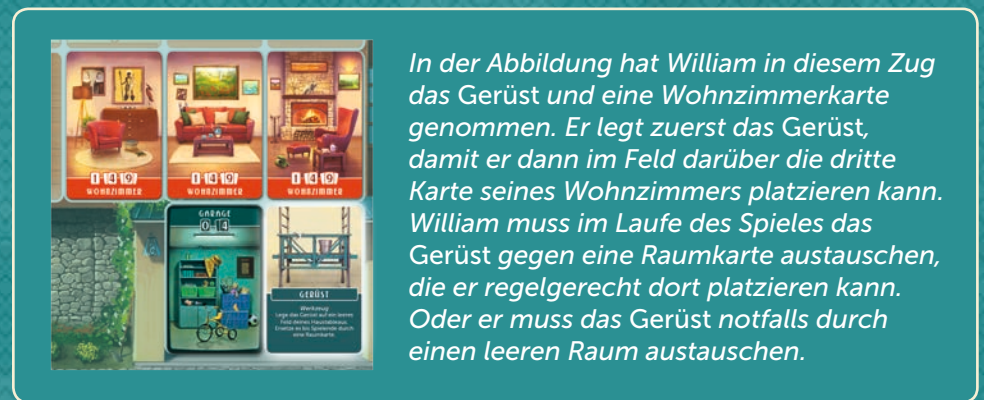
Zementmischer: Zu Beginn deines Zuges – also bevor du dir Karten vom Spielplan nimmst – darfst du 2 Raumkarten auf dem Spielplan miteinander vertauschen.



William ist zweiter Spieler dieser Runde und hat noch 4 Spalten zur Auswahl. Er möchte die Spezialkarte mit dem roten Dachfenster, allerdings auch die Raumkarte mit dem Wohnzimmer. Daher nutzt er seinen Zementmischer und tauscht die Positionen der Vorratskammer und des Wohnzimmers. Danach wählt er die entsprechende Spalte und nimmt das rote Dach und das Wohnzimmer.



Gerüst: Nimmst du das *Gerüst*, legst du es auf ein leeres Feld deines Haustableaus. Du darfst das *Gerüst* vor oder nach dem Legen der Raumkarte platzieren. Allerdings darfst du es nicht oberhalb eines leeren Feldes legen. Du darfst über das Feld mit dem *Gerüst* eine Raumkarte legen. Du musst das *Gerüst* im weiteren Verlauf des Spieles gegen eine Raumkarte austauschen, die du regelgerecht dort platzieren kannst. Ansonsten musst du dort einen leeren Raum legen.



In der Abbildung hat William in diesem Zug das Gerüst und eine Wohnzimmerkarte genommen. Er legt zuerst das Gerüst, damit er dann im Feld darüber die dritte Karte seines Wohnzimmers platzieren kann. William muss im Laufe des Spieles das Gerüst gegen eine Raumkarte austauschen, die er regelgerecht dort platzieren kann. Oder er muss das Gerüst notfalls durch einen leeren Raum austauschen.

WERTUNGSBEISPIEL

Räume

(von links oben nach rechts unten)

- Kinderzimmer: 2 Punkte
- Wohnzimmer: 4 Punkte
- Badezimmer: 1 Punkt
- Ankleidezimmer: 1 Punkt
- Badezimmer: 1 Punkt
- Schlafzimmer: 1 Punkt
- Küche: 1 Punkt
- Vorratskammer: 3 Punkte
(da angrenzend an eine Küche)
- Küche: 1 Punkt
- Garage: 0 Punkte
- Leerer Raum: 0 Punkte

Dekorationen

- Flügel: 3 Punkte
- Katzenhaus: 1 Punkt

Einrichtungsboni

- Je 1 Badezimmer in den oberen Stockwerken:
3 Punkte
- Haus enthält Badezimmer, Schlafzimmer und
Küche: 3 Punkte

Dach

- Komplettes, aber mehrfarbiges Dach:
3 Punkte
- Dachfenster: 1 Punkt



GESAMTPUNKTE: 29 PUNKTE

Impressum

Autor: Klemens Kalicki · **Illustration:** Bartłomiej Kordowski

Deutsche Ausgabe:

Grafikdesign: Jens Wiese · **Realisation:** Stefan Stadler

© 2017 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Rebel Sp. z o.o. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne Genehmigung nicht erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele

REBEL



Pegasus Spiele