

HAUSHOCH!

Anleitung



ab 8

20min

2 - 5



Kind Familie Kenner Experte

Haushoch ist ein unterhaltsames Kartenspiel, bei dem ihr typisch niederländische Häuser baut, um eure eigene Straße entlang des Amsterdamer Kanals zu gestalten.

INHALT



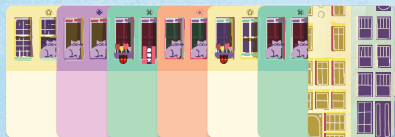
30 Ladenkarten

Rückseite



27 Dachkarten

Rückseite



52 Fensterkarten

Rückseite



1 Farbbonuskarte

ZIEL DES SPIELS

Legt eure Karten aus, um eine Straße zu gestalten. Ihr beginnt mit der Fassade eines Ladens mit Schaufenster und endend mit einem prächtigen Dach im Barockstil.

Zwischen Laden und Dach legt ihr Fensterkarten aus. Diese können verschiedene Elemente zeigen: Katzen, Vögel, Blumentöpfe und Fahnen.

Punkte sammelt ihr auf drei Arten: durch das Erfüllen der Ziele auf den Laden- und Dachkarten, durch eure Blumentöpfe und indem ihr Karten derselben Farbe miteinander verbindet.

2 Die Person mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

- Teilt die Karten in drei Stapel auf (Ladenkarten, Fensterkarten und Dachkarten), mischt jeden Stapel getrennt voneinander und legt sie verdeckt und für alle erreichbar bereit.
- Jede/r Spieler/in zieht eine Ladenkarte vom entsprechenden Stapel und legt sie offen vor sich aus.
- Anschließend zieht jede/r Spieler/in je eine Ladenkarte, eine Fensterkarte und eine Dachkarte, um seine/ihre Starthand zu bilden.



Dachkarten

Fensterkarten

Ladenkarten



Aufbau für ein Spiel
mit 3 Spieler/innen

SPIELBLAUF

Ihr beginnt den Aufbau eurer Straße mit der Ladenkarte, die offen vor euch liegt. Neue Ladenkarten dürft ihr nur links oder rechts an bereits ausliegende Ladenkarten anlegen (niemals dazwischen).

Ladenkarten bringen , wenn das zugehörige Haus (die Karten oberhalb der Ladenfassade) die geforderten Bedingungen erfüllt.



Legt Fensterkarten oberhalb der Ladenkarten oder anderer Fensterkarten an (schiebt dabei den unteren Teil der Karte unter die vorherige Karte).

Fensterkarten zeigen Elemente, mit denen Laden- und Dachkarten gewertet werden.



Katzen



Fahnen



Vögel



Blumentöpfe



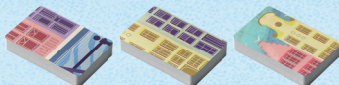
Dachkarten bringen , sofern das darunterliegende Haus ihre Bedingungen erfüllt.

SPIELZUG

In jedem Spielzug führen alle Spieler/innen gleichzeitig und in dieser Reihenfolge die folgenden 3 Aktionen aus:

Ziehen, Bauen, Karten weitergeben.

- 1. Ziehen:** Zieht eine Laden-, Fenster- oder Dachkarte eurer Wahl und nehmt sie auf die Hand.



- 2. Bauen:** Wählt 1 der 4 Karten auf eurer Hand und legt sie in eure Straße (oder legt sie in den Kanal ab).



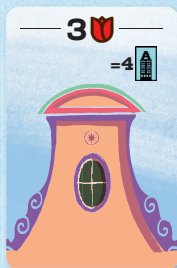
Der Kanal: Beim Bauen könnt ihr euch entscheiden, die gewählte Karte nicht in eure Straße zu legen. Legt sie stattdessen verdeckt und waagrecht unter eure Straße. Diese Karte wird aus dem Spiel entfernt und kann nicht mehr verwendet werden.

- 3. Karten weitergeben:** Gebt eure übrigen Handkarten an die Person links von euch weiter. Ihr erhaltet anschließend 3 neue Handkarten von der Person rechts von euch.

DACH

FENSTER

LADEN



Beispiel einer Straße mit 3 Häusern

SPIELENDEN

Setzt die Spielzüge fort, bis ein/e Spieler/in die vierte Dachkarte in seine/ihrer Straße auslegt. Diese/r Spieler/in löst das Spielende aus, indem er/sie "Heel Mooi!" ruft (auf Niederländisch: „Sehr schön!“)

Alle Spieler/innen beenden ihren aktuellen Spielzug.

Legt die nicht verwendeten Karten beiseite und führt die Schlusswertung durch (siehe Seite 8), um die Siegerin oder den Sieger zu ermitteln.



SCHLUSSWERTUNG

Hausbedingungen

Laden- und Dachkarten bringen  Siegpunkte, wenn ihr Haus (die Gesamtheit der Karten oberhalb bzw. unterhalb davon) die geforderten Bedingungen erfüllt.

Im nebenstehenden Beispiel ist das mittlere Haus "genau 4 Karten hoch" und besitzt "mindestens 1 Katze und 2 Vögel".

Das bedeutet, dass ihr  Siegpunkte sowohl für die Laden- als auch für die Dachkarte erhaltet ($3+2=5$ ).

Das linke Haus erfüllt die Bedingung "mindestens 3 Fahnen" nicht und bringt daher 0 .

Das rechte Haus erfüllt die Bedingung "mindestens 1 Katze und 1 Fahne" und bringt 2 .

Blumentöpfe



Ihr erhaltet 1  Siegpunkt für jeden Blumentopf in eurer Straße.

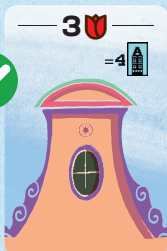
Farbbonus



Ihr erhaltet 4 zusätzliche Siegpunkte, wenn eure Straße die größte zusammenhängende Gruppe gleichfarbiger Karten enthält (diagonale Verbindungen zählen nicht).

Bei Gleichstand für die größte Gruppe einer Farbe erhalten alle betroffenen Spieler/innen je 2 .

Im nebenstehenden Beispiel besteht die größte zusammenhängende Gruppe aus 3 orangefarbenen Karten.



Läden + Dächer
=
 $2+2+3 = 7$

Blumentöpfe
= 1



Größte zusammen
-hängende Gruppe
= 3 Karten



Beispiel der Schlusswertung für eine Straße mit 3 Häusern

FAQ

Kann ich ein Haus bauen, ohne Ladenkarte?

Nein! Ein Haus muss immer mit einem Laden beginnen.

Muss ich Ladenkarten angrenzend legen?

Ja! Es dürfen keine Lücken in eurer Straße entstehen.

Kann ich ein Dach setzen, ohne dafür 🌷 zu erhalten?

Ja! Das könnt ihr zum Beispiel tun, um das Spiel schneller zu beenden.

Was passiert, wenn eines meiner Häuser am Spielende kein Dach hat?

Eure Ladenkarte kann trotzdem 🌷 bringen, und ihr erhaltet weiterhin 🌷 durch Blumentöpfe.

Kann ich zuerst ein Dach bauen und später Fenster und Laden?

Nein, ihr müsst das Haus von unten nach oben bauen. Andernfalls würde es einstürzen!

Gibt es eine Höhenbegrenzung?

Nein, die Stadtverwaltung hat bisher kein Gesetz erlassen, das die Höhe von Gebäuden begrenzt. Ihr könnt eure Häuser so hoch bauen, wie ihr möchtet!

Was passiert wenn alle verbleibenden Dächer im Kanal landen?

Das ist sehr unwahrscheinlich, aber falls die Dachkarten aufgebraucht sind, beendet ihr das Spiel mit den Dächern, die ihr noch auf der Hand habt, und fahrt anschließend wie gewohnt mit der Schlusswertung fort.



Die Fahne auf den Fensterkarten ist die Stadtflagge von Amsterdam.



Zach Hoekstra



Jason Gamber



© 2024 Wulfhorn Games.
All rights reserved



ZAL Les Garennes
F 62930
Wimereux - France



Deutsche Ausgabe:
Übersetzung & Vertrieb durch **AllGo-Games**,
Sébastien Albert-Gondrand & Claudia Schrapel



© 2026 AllGo-Games
Sébastien Albert-Gondrand
Offenbacher Landstr. 21
63512 Hainburg
Deutschland
info@allgo-games.com
Alle Rechte vorbehalten.

Bitte bewahren Sie diese Anleitung sowie die Herstelleradresse
für spätere Rückfragen auf. Stand: 01/2026

Kartensymbole



Erhaltet  Siegpunkte, wenn dieses Haus mindestens so viele Katzen/Vögel/Fahnen/Blumentöpfe besitzt wie angegeben.



Erhaltet  Siegpunkte, wenn dieses Haus keine Katzen/Vögel/Fahnen/Blumentöpfe besitzt.



Erhaltet  Siegpunkte, wenn dieses Haus höher ist (mehr Karten hoch) als das Haus links oder rechts davon (ein Haus zählt nur, wenn es mindestens eine Ladenkarte enthält).



Erhaltet  Siegpunkte, wenn dieses Haus niedriger ist (weniger Karten hoch) als das Haus links oder rechts davon (ein Haus zählt nur, wenn es mindestens eine Ladenkarte enthält).



Erhaltet  Siegpunkte, wenn dieses Haus höher oder niedriger ist (mehr oder weniger Karten hoch) als die Häuser auf beiden Seiten davon (ein Haus zählt nur, wenn es mindestens eine Ladenkarte enthält).



Erhaltet  Siegpunkte, wenn dieses Haus die durch die Bedingung vorgegebene Höhe hat (z. B. 4 Karten oder mehr, genau 3 Karten, usw.).