

Ein interaktives Familienspiel. Für 2-11 Spieler, von 6-99 Jahren, Dauer 45-90min.

Spielanleitung:

Benötigte Utensilien:

Pro Spieler eine Spielfigur: Hier können Gegenstände aus dem Haushalt, wie Wäscheklammern, Salzstreuer, Radiergummi, Spitzer oder aber auch Spielfiguren aus Schach oder anderen Brettspielen verwendet werden.

Würfel: Ein klassischer Würfel mit normalen Punkten von eins bis sechs.

Spielbrett: Bestehend aus den verschiedenen Raumteilchen, die beliebig angeordnet werden können. Mindestens müssen aber Küche, Bad, Flur, Wohnzimmer und Schlaf- oder Kinderzimmer vorhanden sein. Es können aber beliebig viele Zimmer hinzugefügt werden (z.B. Dach, Garage, Garten, Arbeitszimmer, Keller usw.). Auch mehrere gleiche Zimmer sind möglich (zwei Bäder, vier Kinderzimmer...).

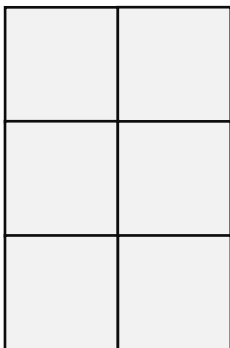
Es empfiehlt sich mindestens so viele Räume wie Spieler als Spielfeld aufzubauen, wenigstens aber die obengenannten fünf.

Pro Spieler mind. einen Zettel und Stift: Haltet mehr Schmierzettel und funktionierende Stifte für Tic Tac Toe Spiele oder als Antwortzettel bereit.

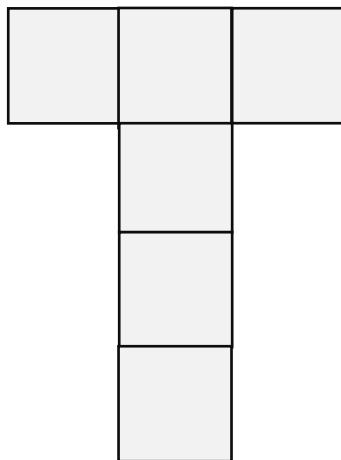
Gute Laune 😊 / Langeweile Chips 😞: Pro Spieler zehn Gute Laune/Langeweile Chips und für jede Küche, Flur und Bad einen weiteren Chip (z.B.: bei vier Spielern und einer Küche und einem Flur und einem Bad braucht man 43 Chips)

Vor dem Spiel:

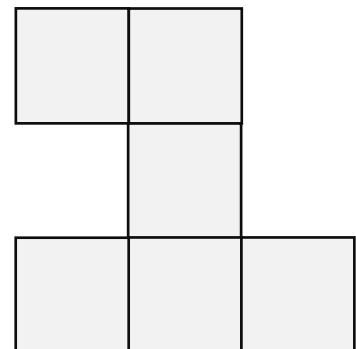
1. Die Spieler einigen sich gemeinsam auf den Aufbau des Spielfeldes, dieser kann z.B. an die eigene Wohnung angelehnt sein, aber auch frei erfunden. Folgendes sind Beispiele bei sechs Räumen:



Oder:



Oder:



Wichtig ist dabei nur, dass alle Felder miteinander verbunden sind. Es darf kein Feld alleine liegen. Die Spieler legen fest, wie viele Extraräume oder Doppelräume hinzugefügt werden. Bei den Extraräumen müssen Piktogramme und deren Aktionen hinzugefügt werden. (Die möglichen Piktogramme sind später noch erklärt, sie können aber auch frei erfunden werden)

2. Jeder Spieler erhält zehn Gute Laune/ Langeweile Chips.

Diese Chips müssen bei Jedem mit dem roten Smiley 😞 (dem Langeweilegesicht) nach oben vor sich hingelegt werden. Diese Chips bleiben während des gesamten Spiels vor den jeweiligen Spieler liegen.

3. Auf das Piktogramm Apfel 🍏 (in der Küche) und Piktogramm Mülleimer 🗑️ (im Flur) wird ebenfalls ein Gute Laune/Langeweile Chip mit dem roten Gesicht 😞 nach oben gelegt. Auf das Piktogramm Wäsche 🧺 (im Bad) wird ein Bild mit dem grünen Gesicht 😊 nach Oben gelegt.

4. Jeder Spieler wählt seine Spielfigur aus und setzt diese auf ein Feld seiner Wahl. Der/Die Jüngste darf anfangen. Dabei ist zu beachten, dass sich nur ein Spieler pro Feld und nur zwei Spieler pro Raum aufhalten dürfen. Die Piktogramme auf denen sich die Spieler befinden werden beim ersten Zug noch nicht beachtet.

5. Nachdem alle eine Figur gesetzt haben, beginnt das Spiel. Es wird im Uhrzeigersinn gewürfelt.

Ziel des Spieles:

Ziel des Spieles ist, keine Langeweile zu haben, d.h. der Spieler, der als erster alle seine zehn Chips vom Langeweile Gesicht auf das Gute Laune Gesicht gedreht hat, gewinnt.

Spielablauf

Der Spielzug:

Der Spieler würfelt und darf nach der Augenzahl des Würfels weiterziehen. Dabei muss er mit seiner Spielfigur entlang der Linien von Feld zu Feld ziehen. Dabei gibt es folgende Regeln zu beachten:



1. Man darf nicht auf dem gleichen Feld landen, auf dem man gestartet ist.
2. Felder auf denen bereits ein Spieler steht dürfen nicht übersprungen werden, sondern müssen über andere Felder umgangen werden.
3. Es dürfen sich nur max. zwei Spielfiguren in einem Raum befinden
4. Man darf sich nur max. mal zwei Runden in dem gleichen Raum befinden.
5. Während eines Zuges darf man keinen Weg doppelt gehen

Wenn man mit seinem Wurf nicht ausführend kann, ohne eine der Regeln zu verletzen, muss man auf seinem ursprünglichen Feld stehenbleiben und einen Gute Laune Chip auf Langeweile drehen. Das gilt nur, wenn der Spieler schon einen seiner 10Chips auf Gute Laune gedreht hat.


Anschließend wird die Aktion auf dem jeweiligen Feld ausgeführt. Die Aktionen der Piktogramme sind speziell erklärt. Wenn sich kein Piktogramm auf dem Feld befindet passiert nichts und der Nächste ist dran. Bei ausgedachten Räumen müssen die eigenen Piktogramme und dazugehörigen Aktionen berücksichtigt werden.

Die Piktogramme:



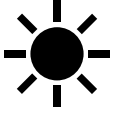
Der Apfel steht für die Vorräte in der Küche. Wenn das rote Gesicht nach oben zeigt, sind die Vorräte alle. Grün bedeutet die Vorräte sind Voll. Wenn ein Spieler auf dieses Feld kommt, muss er diesen Chip mit einem seiner Chips austauschen. Dabei dürfen nur unterschiedliche Farben getauscht werden. Roter Smiley gegen grüner und anderes herum. Wenn der Spieler keine Chips in einer anderen Farbe hat, muss er sich zum Einkaufen nach draußen begeben, d.h. auf das Piktogramm mit dem Haus . In der nächsten Runde darf er nicht würfeln, sondern muss die Aktion ausführen (z.B.: Ein Spieler kommt am Anfang auf das Feld. Der Smiley ist noch auf rot. Der Spieler selber hat aber auch nur Rot, also muss er einkaufen und setzt seine Figur auf das Symbol Haus . Ist der Smiley grün und und der Spieler hat einen roten Smiley vor sich liegen, kann er die beiden vertauschen. Nun liegt auf dem Spielfeld wieder ein roter Smiley und der Spieler hat einen grünen mehr.)



Der Mülleimer füllt sich ständig. Ist er auf Rot muss er geleert werden. Wenn ein Spieler auf dieses Feld kommt passiert das gleiche wie beim Apfel. Wenn er keine andere Chipfarbe hat muss er den Müll rausbringen. D.h. mit seiner Spielfigur auf das Haus 



Die Wäsche: Wenn ohne Garten oder Dachboden gespielt wird funktioniert die Aktion wie beim Apfel und der Mülltonne. Wenn das Gesicht auf Rot ist muss außer Haus🏠 Waschmittel gekauft werden, um das Gesicht auf Grün zu drehen. Wenn mit Garten und Dachboden gespielt wird, muss der Spieler bei einem grünen Gesicht erneut würfeln um den Smiley austauschen zu dürfen. Wenn der Spieler mit der gewürfelten Zahl es schafft auf ein Sonnensymbol☀️ im Garten oder Dachboden zu gelangen, darf er das Symbol mit seinem Austauschen. Bei einem roten Gesicht wird wie zuvor gespielt.



Die Sonne trocknet die Wäsche. Deshalb muss jeder Spieler auf einem Wäschefeld versuchen mit seiner Würfelzahl auf das Symbol zu kommen. Wenn man ohne Wäsche auf das Spielfeld kommt, passiert nichts.



Außer Haus kann man den Müll rausbringen oder einkaufen. Mit dieser Aktion dreht man entweder den Smiley in der Küche, im Flur oder im Bad auf Grün drehen. Wenn man das erledigt hat kehrt man nach Hause zurück. Dabei muss man sich allerdings gleich die Hände waschen. Die Spielfigur wird auf die Hände🧼 im Bad gesetzt.



Händewaschen ist wichtig und sollte mind. 20 Sekunden lang gemacht werden. Deshalb kannst du noch nicht würfeln. Setze eine Runde aus.



Im Fernseher läuft eine Quizsendung. Der Spieler, der auf dieses Feld gelandet ist, muss sich eine Schätzfrage aus dem Haushalt ausdenken (z.B. Wie viele Wäscheklammern haben wir? Wie viele Gabeln sind im Geschirrspüler? Wie viele paar Schuhe stehen im Schuhschrank?) Nun müssen alle Spieler nacheinander eine Zahl sagen. Der Fragende muss zuletzt seinen Tipp abgeben. Es darf keine Zahl doppelt genannt werden. Danach wird nachgezählt. Wer am nächsten dran ist, darf einen Chip vor sich auf Grün drehen. Hat jemand die genaue Zahl, sogar zwei. Liegen zwei Spieler gleich nah dran, darf jeder einen auf Grün drehen.



Es ist Spielzeit angesagt. Der Spieler auf diesem Feld darf sich einen weiteren Mitspieler aussuchen. Dann müssen sich die beiden auf ein kurzes Spiel einigen z.B. Schnick Schnack Schnuck, Tic Tac Toe, Münzwurf o.ä. Der Gewinner darf einen seiner Smilies auf grün drehen. Bei unentschieden wird wiederholt.



Wer auf das Symbol mit den Büchern kommt darf eine Geschichte oder Märchen erzählen von den Büchern die sich im Haushalt befinden. Dabei darf weder der Titel, noch das Genre noch die Namen der Figuren in der Geschichte genannt werden. Die anderen Spieler schreiben ihre Vermutung auf einen Zettel. Wenn alle einen Tipp aufgeschrieben haben wird aufgelöst. Jeder, der den Titel erkannt hat, darf einen seiner Chips auf grün drehen. Solange wie wenigstens einer den Titel errät, darf auch der Erzähler einen Chip umdrehen. Hat niemand den Titel erkannt darf auch der Erzähler keinen Chip umdrehen.



Essen kochen: Der Spieler darf erneut würfeln. Bei einer Fünf oder Sechs hat das Essen geschmeckt und der Spieler darf einen Smiley auf grün drehen. Bei einer anderen Zahl passiert nichts.



Home-Office oder Hausaufgaben müssen natürlich auch erledigt werden. Der Spieler muss eine Runde aussetzen, aber danach kann er einen Smiley auf grün drehen.



Hier kann man sich erholen, aber nur wenn sich eine Runde lang kein Spieler mit im Zimmer befindet.

Wenn der Spieler wieder dran ist und sich niemand im Zimmer befindet darf er einen Chip auf grün drehen. Danach wird gewürfelt, auch wenn der Spieler keinen Chip nicht umdrehen konnte.



Mit dem Auto kann man alle Einkäufe auf einmal erledigen. Der Spieler darf alle Smilies in der gesamten Wohnung auf grün drehen (also alle in der Küche, Bad und Flur). Anschließend muss der Spieler Händewaschen 🧼.



Bewegung ist wichtig. Der Spieler darf einen seiner Smilies auf Grün drehen und geht Händewaschen 🧼.



Entrümpeln ist angesagt. Der Spieler auf dem Feld, stellt den Mitspielern eine Frage über einen Gegenstand im Haushalt, dabei muss der Spieler die Antwort selber wissen.



Zähneputzen! Der Spieler holt sich ein Glas Wasser und muss versuchen ein Lied zu gurgeln. Der erste der es errät darf ein Smiley und das des Gurglers auf Grün drehen. Wenn gurgeln zu schwer ist, kann der Spieler sich die Nase zuhalten und versuchen das Lied zu summen.



Wie wäre es mit einem Bad? Wenn ein Spieler sich auf diesem Feld befindet, dürfen andere Mitspieler das Bad weder betreten noch verlassen. Mitspieler die aufgrund einer Aktion Hände waschen müssen, drehen und einen grünen Smiley auf Rot und darf dann seine Figur trotzdem ins Bad stellen.

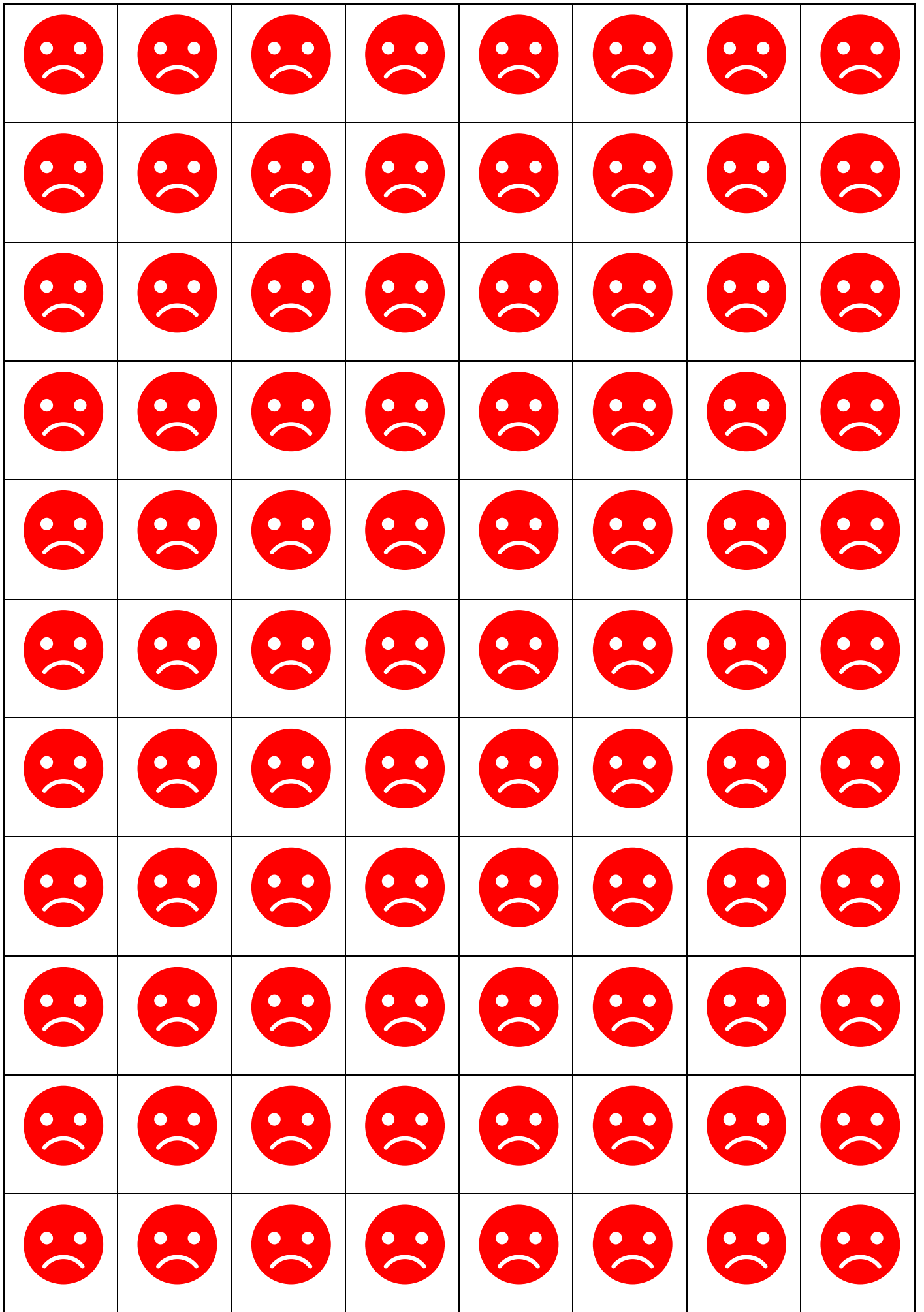
Spielende:

Wenn einer der Spieler alle seine Chips auf Grün gedreht hat endet das Spiel.

Viel Spaß beim Spielen!

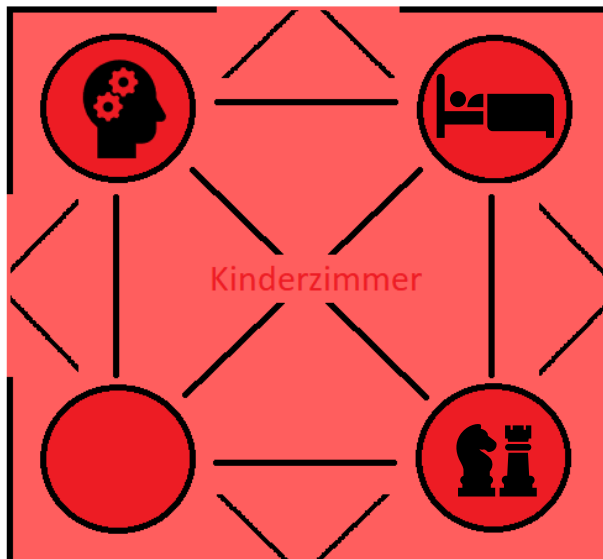
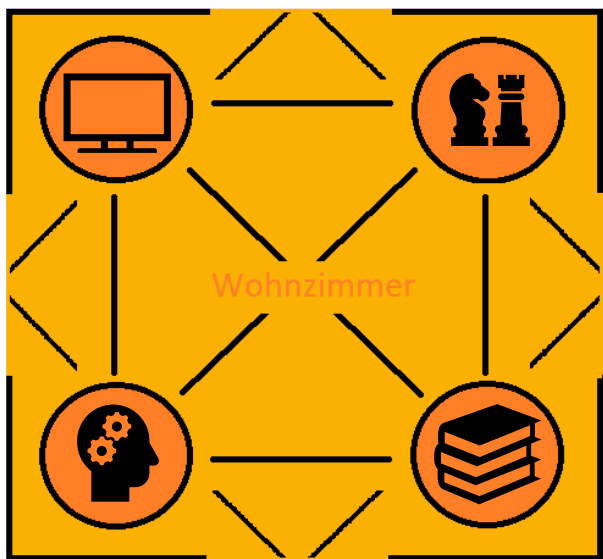
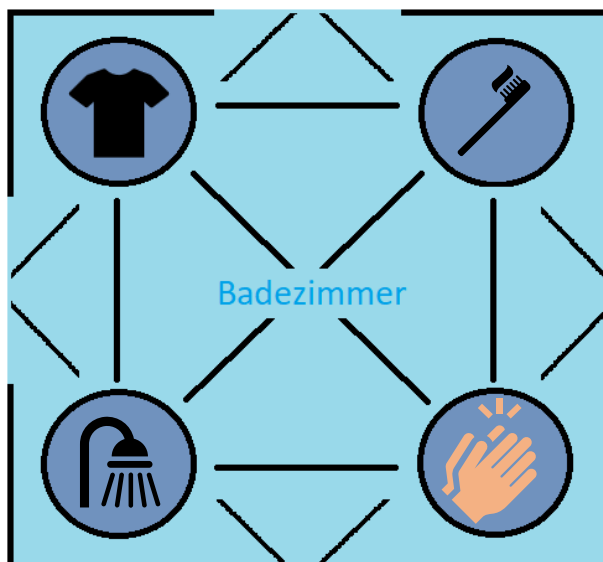
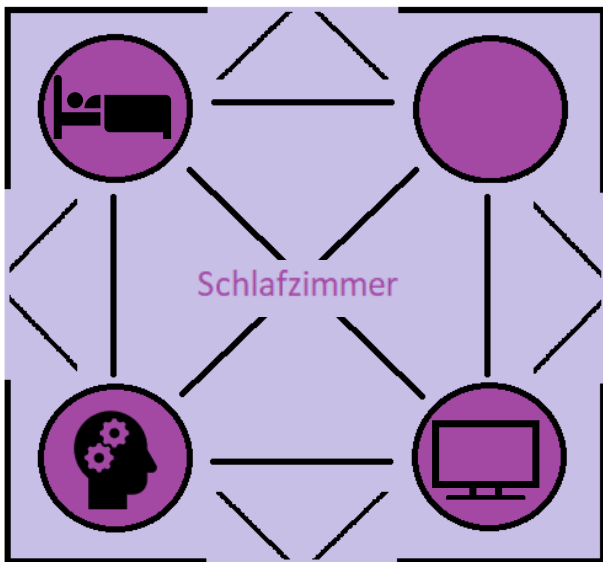
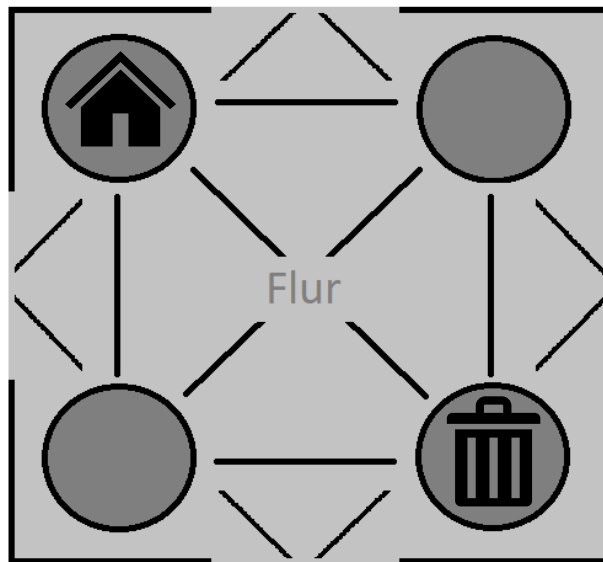
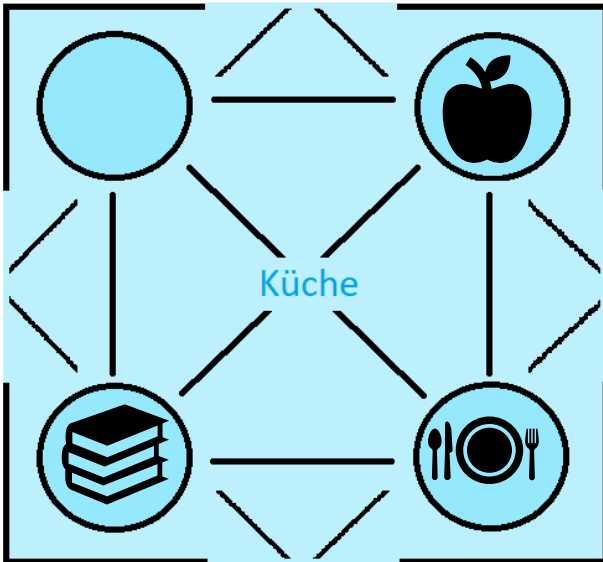
Entwurf und Idee von Lydia Krohs.

Auf Seite 5&6 sind die Langeweile/Gute Laune Chips. Diese bitte mit beidseitigem Druck (über lange Seite) ausdrucken, oder einzeln und zusammenkleben. Anschließend die Quadrate ausschneiden





Die Räume:



Die Extra Räume:

