

Das kommunikative und kooperative Kartenspiel von Ken Gruhl für 1-4 Spieler ab 8 Jahren

TIPPI TOPPI

SPIELMATERIAL

110 Karten:

- 56 Zahlenkarten mit den Werten 1-7 in 4 Farben
- 53 Auftragskarten
- 1 Übersichtskarte

Jede Zahlenkarte gibt es 2-mal pro Farbe.

SPIELIDEE

„Tippi Toppi“ ist ein kooperatives Spiel. Das heißt, dass alle Spieler gemeinsam spielen und versuchen, gegen das Spiel zu gewinnen. Die Spieler versuchen, die Aufgaben zu erfüllen, bevor alle Zahlenkarten aufgebraucht sind. Jede Aufgabe muss mit den 4 Zahlenstapeln erreicht werden. Abwechselnd spielen die Spieler 1 Zahlenkarte auf einen der 4 Stapel. Diese muss entweder die gleiche Farbe oder die gleiche Zahl wie die oberste Karte des jeweiligen Stapels haben. Als zusätzliche Herausforderung dürfen die Spieler sich gegenseitig nur eingeschränkt über ihre Handkarten informieren. Schaffen es die Spieler alle Aufgaben zu erfüllen, gewinnen sie das Spiel. Wenn nicht, versuchen sie es am besten gleich noch einmal!

SPIELVORBEREITUNG

- Die Zahlenkarten werden gemischt, jeder Spieler erhält 4 Zahlenkarten. Die Spieler nehmen die Karten **verdeckt auf die Hand** und zeigen sie den Mitspielern nicht.
- In die Mitte des Tisches werden **4 Zahlenkarten** offen nebeneinander **ausgelegt**. Sie bilden die Grundlage für die Stapel, auf die im Laufe des Spiels die weiteren Zahlenkarten gelegt werden. Die restlichen Zahlenkarten werden daneben verdeckt als Nachziehstapel bereitgelegt.
- Die Aufgaben werden gemischt und als verdeckter Aufgabenstapel bereitgelegt. Je nach Spielerzahl und dem gewünschten Schwierigkeitsgrad wird die folgende Anzahl an Aufgaben verwendet:

Spieler	Anfänger	Normal	Fortgeschritten	Experte	Champion
1	12	14	16	18	20
2-3	14	16	18	20	22
4	12	14	16	18	20

Die restlichen Aufgaben werden zurück in die Schachtel gelegt.

- Es werden **4 Aufgaben** vom Aufgabenstapel gezogen und neben diesem offen **ausgelegt**.

Beispiel einer Auslage zu Spielbeginn:



Hinweis:

Sollte eine der Aufgaben durch die 4 aufgedeckten Zahlenkarten bereits erfüllt sein, wird diese Aufgabe auf einen separaten Stapel mit erledigten Aufgaben abgelegt. Eine neue Aufgabe wird gezogen und ausgelegt.

SPIELABLAUF

Der Spieler, der zuletzt etwas Orangefarbenes gegessen hat, beginnt das Spiel. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, **legt 1 seiner 4 Handkarten offen auf einem der 4 Zahlenkarten-Stapel ab**. Die Karte muss entweder die **gleiche Farbe** oder die **gleiche Zahl** haben wie die oberste Karte des Stapels, auf den die Karte gelegt wird. **Es kann auch beides übereinstimmen**. Danach zieht der Spieler eine neue Zahlenkarte nach, solange noch Karten im Nachziehstapel sind.

Hinweis:

Auch wenn der Nachziehstapel leer ist, geht das Spiel noch so lange weiter, bis ein Spieler keine Karte mehr ablegen kann. Die Spieler ziehen dann nur keine Karten mehr nach.

Wenn die gerade ausgespielte Zahlenkarte dazu führt, dass eine oder mehrere Aufgaben erfüllt sind, wird (bzw. werden) diese aus der Auslage genommen und auf den Stapel mit den erledigten Aufgaben **gelegt**. Die Aufgabe wird durch eine neue Karte vom Aufgabenstapel ersetzt, so dass wieder 4 Aufgaben offen ausliegen.

Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Hinweise:

- Es ist möglich, dass mehrere Aufgaben in einem Spielzug erfüllt werden oder dass eine Aufgabe, die neu aufgedeckt wird, durch die bereits ausliegenden Zahlenkarten erfüllt wird. Auch in diesem Fall werden die erfüllten Aufgaben separat abgelegt und durch neue Aufgaben vom Nachziehstapel ersetzt.

- **Aufgaben** müssen **genau so** erfüllt werden, wie es der **Wortlaut** vorgibt.

Zum Beispiel bedeutet „Drei grüne Stapel“, dass **genau** drei grüne Kartenstapel ausliegen müssen. Es können also nicht vier grüne Stapel sein, um die Aufgabe zu erfüllen.

Die Aufgabe „Die Summe aller grünen Stapel ist 7“ ist beispielsweise auch dann erfüllt, wenn nur ein grüner Stapel mit der grünen Karte „7“ ausliegt, während die anderen drei Stapel andere Farben aufweisen.

- Müssen bei einer Aufgabe alle Stapel 2 bestimmte Farben haben, reicht es aus, wenn auf allen Stapeln auch nur eine dieser Farben ausliegt.

- Die 4 offenen Stapel mit den gespielten Zahlenkarten können jederzeit durchgesehen werden, um zu sehen, welche Zahlen bereits gespielt wurden.

KOMMUNIKATION

Während die Spieler gemeinsam versuchen, die ausliegenden Aufgaben zu erfüllen, sollte sich das Team beim Ausspielen der Karten unterstützen. Damit verhindern die Spieler, dass einer der Spieler keine Karte mehr ablegen kann und das Spiel für alle verloren ist (siehe Spielende). Dabei sind die Spieler aber eingeschränkt, worüber sie sprechen dürfen:

- Die **Zahlenwerte** der Handkarten dürfen **nicht** genannt werden.
- Die **Farben** der Handkarten dürfen **nicht** genannt werden.
- Die Spieler dürfen sich nur darüber austauschen, auf welchen Stapel sie als Nächstes Handkarten spielen möchten und/oder welche Aufgabe am besten erfüllt werden sollte.

Folgendes wäre erlaubt:

- „Spiel‘ nicht auf diesen Stapel.“
- „Ich habe gute Karten für diesen Stapel.“
- „Bei dieser Aufgabe kann ich helfen.“
- „Ich kann momentan nur auf den zweiten Zahlenstapel spielen.“



Beispiel:



Edgar ist am Zug und sagt: „Ich kann jetzt die zweite Aufgabe erfüllen.“ Yasmin und Andrea sind damit einverstanden und Edgar spielt die grüne 7 auf die orange 7. Damit ist die zweite Aufgabe erfüllt, da alle Stapel grün oder pink sind. Die Aufgabenkarte wird abgelegt, und eine neue Aufgabe wird ausgelegt. Edgar zieht eine neue Zahlenkarte und nimmt sie auf die Hand.



Nun ist Andrea am Zug und muss sich entscheiden, welchen Auftrag sie erfüllen möchte. Sie fragt in die Runde: „Mit meinen Karten kann ich die erste Aufgabe erfüllen. Ist das in Ordnung?“ Yasmin sagt: „Okay, ich kann auf verschiedene Stapel spielen, und momentan kann ich keine Aufgabe erfüllen.“ Edgar ist in der gleichen Situation und ebenfalls einverstanden. Andrea spielt die orange 2 auf die pinke 2 und erfüllt damit die erste Aufgabe, da nun die Summe aller pinken Stapel 4 ist. Für Yasmin ist das sehr praktisch, denn sie kann später in ihrem Zug auf jeden Fall ihre orange 7 auf eine grüne 7 ausspielen und wird damit die zweite Aufgabe erfüllen, da dann zwei benachbarte orange Stapel ausliegen werden.

SPIELLENDE

Das Spiel endet, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

Gewonnen!

Die Spieler gewinnen, wenn sie **alle** Aufgaben erfüllt haben.
Herzlichen Glückwunsch! Beim nächsten Mal kann es dann vielleicht schon ein höherer Schwierigkeitsgrad sein...

Verloren!

- Die Spieler verlieren, wenn
- ein Spieler keine Handkarte auf einen der 4 Stapel spielen kann.
 - kein Spieler mehr Handkarten hat und noch Aufgaben ausliegen.

WICHTIG!

Völlig unabhängig vom Schwierigkeitsgrad kann es hin und wieder vorkommen, dass ein Spiel nicht gewonnen werden kann, egal wie gut gespielt wird. Einfach noch mal probieren!

VARIANTEN

High Speed

Es wird eine Stoppuhr auf 5 Minuten gestellt und die Spieler versuchen, alle Aufgaben zu erfüllen, bevor die Zeit vorbei ist. Die Spielerreihenfolge wird dabei ignoriert und jeder Spieler kann eine Karte ausspielen, wann immer es ihm sinnvoll erscheint.

Enjoy the Silence

Es gelten die normalen Regeln, aber es darf überhaupt nicht miteinander gesprochen werden.

Tippi Toppi Kids

Wenn mit jüngeren Spielern gespielt wird, kann man bei der Auslegung der Regel bezüglich der Kommunikation etwas entspannter sein. Bei Bedarf kann dann auch mit offenen Karten gespielt werden.

Die Solo-Variante

Wem „Tippi Toppi“ einfach zu kommunikativ ist, der kann das Spiel auch hervorragend alleine und ohne die „lästigen“ Mitspieler spielen. Die Regeln des Spiels sind unverändert, aber man muss sich nun nicht mehr mit den Mitspielern abstimmen und kann nach jedem Spiel versuchen, einen höheren Schwierigkeitsgrad zu meistern.

GAMEPLAY
VIDEO



Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regelleseern.

Spielautor: Ken Gruhl
Redaktion: Matthias Karl
Design: VISID GmbH



Under license from Gamewright,
a division of Ceaco Inc.
70 Bridge Street
Newton, MA 02458, USA
www.gamewright.com

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

