



Liliput ist ein kleines Merk- und Glücksspiel für Kinder und Familien. Ihr schlüpft in die Rolle winziger Liliputaner und fesselt den schlafenden Riesen Gulliver. Am Ende gewinnt die Familie mit den niedrigsten Zahlenwerten, denn bei den Liliputanern zählen die Kleinen am meisten.

Spielziel

Sammle auf deiner Familientafel vier Liliputaner mit möglichst niedrigen Werten. Sobald Gulliver gefesselt ist, entscheidet die kleinste Summe.

Vorbereitung

Stellt alle Liliputaner in die Tischmitte und legt die Gullivertafel dazu. Jeder nimmt sich eine Familientafel. Darauf stellst du vier zufällig gewählte Liliputaner, ohne die Werte auf der Unterseite anzuschauen.

So spielt ihr

- 1 Der jüngste Spieler startet, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 2 Nimm einen Liliputaner aus der Mitte und sieh dir seine Unterseite an.
- 3 Sage den Wert laut an, damit alle ihn hören.
- 4 Bei einer Zahl darfst du die Figur gegen einen Liliputaner deiner Familientafel tauschen. Den Wert der abgegebenen Figur nennst du laut und stellst sie in die Mitte.
- 5 Zeigt die Unterseite ein Seil, stellst du die Figur auf ein freies Feld der Gullivertafel. Danach tauschst du einen deiner Liliputaner mit einem Liliputaner eines Mitspielers und beide Werte werden laut angesagt.
- 6 Dann ist der nächste Spieler dran.

So gewinnt ihr

Das Spiel endet, wenn der vierte Seil-Liliputaner auf der Gullivertafel steht. Jeder rechnet die Werte seiner vier Figuren zusammen, Seile zählen 10 Punkte, und die kleinste Summe gewinnt.

Spielziel

Ihr seid Liliputaner und wollt den schlafenden Riesen Gulliver mit Seilen fesseln, bevor er aufwacht. Parallel dazu versuchst du, auf deiner eigenen Familientafel vier möglichst niedrige Zahlenwerte zu versammeln. Getauscht wird blind oder halb blind, deshalb musst du dir merken, welche Figur welchen Wert hatte. Gewonnen hat am Ende nicht der Größte, sondern der Spieler mit der kleinsten Punktsomme.

Spielmaterial

30 Liliputaner

1 Gullivertafel

4 Familientafeln

1 Spielanleitung

Spielaufbau

- Stellt alle Liliputaner in die Mitte des Tisches.
- Legt die Gullivertafel ebenfalls in die Tischmitte.
- Jeder Spieler nimmt sich eine Familientafel und legt sie vor sich ab.
- Jeder stellt vier beliebige Liliputaner auf seine Familientafel, ohne vorher die Werte auf der Unterseite anzusehen.

Spielbeginn

Den ersten Zug macht der jüngste Spieler am Tisch. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Der Zug in Kürze

Wer an der Reihe ist, nimmt genau einen Liliputaner aus der Tischmitte und dreht ihn um. Auf der Unterseite steht entweder eine Zahl oder ein Seil. Den gesehenen Wert musst du allen Mitspielern laut mitteilen. Wie es danach weitergeht, hängt vom Symbol ab.

Fall 1: Die Figur zeigt eine Zahl

- 1 Sage den Zahlenwert laut an.
- 2 Entscheide, ob du diese Figur gegen einen Liliputaner auf deiner Familientafel tauschen willst. Du musst nicht tauschen.
- 3 Tauschst du, nennst du anschließend den Wert der Figur, die du abgibst, und stellst sie in die Tischmitte zurück.

Fall 2: Die Figur zeigt ein Seil

- 1 Stelle die Seil-Figur auf ein freies Feld der Gullivertafel. Damit rückt das Fesseln von Gulliver ein Stück voran.
- 2 Danach tauschst du einen Liliputaner von deiner Familientafel gegen einen Liliputaner eines Mitspielers.
- 3 Die Werte beider getauschter Figuren werden laut angesagt.

Zugende

Ist dein Zug abgeschlossen, kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe. So läuft das Spiel weiter, bis Gulliver gefesselt ist.

Der Spielzug

- 1 Nimm einen Liliputaner aus der Tischmitte und schau dir die Unterseite an.
- 2 Sage den Wert laut, sodass alle ihn mitbekommen.
- 3 Bei einer Zahl: Entscheide über einen Tausch mit einer Figur deiner Familientafel.
- 4 Nach dem Tausch: Nenne den Wert der abgegebenen Figur und stelle sie in die Mitte.
- 5 Bei einem Seil: Stelle die Figur auf ein freies Feld der Gullivertafel.
- 6 Danach: Tausche eine Figur deiner Tafel gegen eine Figur eines Mitspielers und sagt beide Werte laut an.
- 7 Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Beim Aufbau darfst du die Unterseiten deiner vier Startfiguren nicht anschauen.
- Jeder aufgedeckte Wert muss laut angesagt werden, auch der Wert der Figur, die du abgibst.
- Ein Tausch nach einer gezogenen Zahl ist freiwillig.
- Nach einem gefundenen Seil ist der Tausch mit einem Mitspieler dagegen vorgeschrieben.
- Seile auf einer Familientafel zählen in der Endwertung 10 Punkte und sind damit die schlechtesten Werte.

Spielende und Gewinn

Sobald der vierte Liliputaner mit Seil auf der Gullivertafel steht, endet das Spiel sofort. Jeder Spieler zählt die Werte der vier Figuren auf seiner Familientafel zusammen, wobei ein Seil mit 10 Punkten zu Buche schlägt. Wer die kleinste Summe hat, gewinnt.

Tipps

- Merke dir, welche Werte laut angesagt wurden und wo diese Figuren stehen. Ein gutes Gedächtnis ist hier der größte Vorteil.
- Tausche eine gezogene Zahl nur ein, wenn du glaubst, dass sie niedriger ist als eine Figur auf deiner Tafel.
- Behalte die Familientafeln der Mitspieler im Blick. Beim Seil-Tausch willst du gezielt eine bekannte niedrige Figur holen.
- Da Seile 10 Punkte zählen, solltest du eine solche Figur schnellstmöglich von deiner Tafel wegtauschen.
- Beobachte, wie viele Seile schon auf der Gullivertafel stehen. Kurz vor Schluss bleibt kaum noch Zeit für Korrekturen.

Häufige Fragen

Muss ich eine gezogene Zahl gegen eine meiner Figuren tauschen?

Nein. Bei einer Zahl kannst du frei entscheiden, ob du tauschen möchtest oder nicht.

Was passiert, wenn ich ein Seil aufdecke?

Die Seil-Figur kommt auf ein freies Feld der Gullivertafel. Danach musst du einen deiner Liliputaner gegen einen Liliputaner eines Mitspielers tauschen und beide Werte laut ansagen.

Darf ich meine Startfiguren zu Beginn anschauen?

Nein. Die vier Liliputaner werden zufällig auf die Familientafel gestellt, ohne die Werte auf der Unterseite zu kennen.

Muss ich den gesehenen Wert wirklich verraten?

Ja. Der Wert der aus der Mitte genommenen Figur wird allen Spielern mitgeteilt. Auch der Wert einer abgegebenen Figur wird laut genannt.

Wer beginnt das Spiel?

Der jüngste Spieler macht den ersten Zug. Danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Wann endet das Spiel?

Sobald der vierte Liliputaner mit Seil auf der Gullivertafel steht, ist die Partie sofort vorbei.

Wie viele Punkte zählt ein Seil in der Wertung?

Ein Seil auf deiner Familientafel bringt dir 10 Punkte. Da die kleinste Summe gewinnt, ist das ein sehr schlechter Wert.

Wie viele Figuren stehen am Ende auf meiner Tafel?

Immer vier. Bei jedem Tausch kommt genau eine Figur dazu und eine geht weg.

Gewinnt die höchste Punktzahl?

Nein, umgekehrt. Wer die kleinste Summe aus seinen vier Liliputanern erreicht, gewinnt die Partie.

Informationen zum Spiel

Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 25.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/liliput/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/liliput/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026