



# So typisch!

Spielanleitung – kurz erklärt

**3–8**

SPIELER

**ab 8**

JAHREN

„So typisch!“ ist ein kooperatives Kommunikationsspiel für 3 bis 8 Personen, in dem alle gemeinsam gegen das Spiel antreten. Reihum ordnet eine Person vier Gegenstände vier Personen zu, der Rest der Gruppe muss diese Zuordnung erraten. Das Spiel lebt von Assoziationen, Klischees und dem Gespräch darüber, was angeblich zu wem passt.

## Spielziel

Ihr spielt gemeinsam gegen das Spiel. Am Ende müssen mehr Objektkarten beim Plus-Chip liegen als beim Minus-Chip.

## Vorbereitung

Mischt Personen- und Objektkarten getrennt und legt je nach Spielerzahl die passende Kartenmenge als zwei Stapel bereit. Die 4 Zahlenkarten kommen aufsteigend nebeneinander in die Tischmitte. Die Zahlenchips werden nach Rot und Blau sortiert, Plus- und Minus-Chip kommen an den Tischrand.

## So spielt ihr

- 1 Eine Person ist Tippgeber und nimmt die 5 roten Chips, alle anderen bilden die Rategruppe und bekommen die 5 blauen Chips.
- 2 Der Tippgeber legt 4 Personenkarten unter die Zahlenkarten und darunter 4 Objektkarten, beides in zufälliger Reihenfolge.
- 3 Der Tippgeber legt unter jede Objektkarte verdeckt einen roten Chip mit der Zahl der Person, die er dazu passend findet. Währenddessen schweigt die Rategruppe.
- 4 Danach diskutiert die Rategruppe und legt ihre blauen Chips offen unter die roten.
- 5 Der Tippgeber deckt auf: Jede Objektkarte mit gleicher Zahl wandert unter den Plus-Chip, jede abweichende unter den Minus-Chip.
- 6 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird Tippgeber.

## So gewinnt ihr

Sind die Kartenstapel aufgebraucht, zählt ihr: Liegen mehr Objektkarten beim Plus-Chip, habt ihr gemeinsam gewonnen.

## Spielziel

---

Alle Mitspielenden ziehen an einem Strang und treten gemeinsam gegen das Spiel an. In jeder Runde ordnet ein Tippgeber vier Gegenstände vier Personen zu, die Rategruppe versucht, genau diese Zuordnung zu treffen. Jede Übereinstimmung bringt eine Objektkarte unter den Plus-Chip, jede Abweichung unter den Minus-Chip. Gewonnen ist das Spiel nur dann, wenn am Schluss die Übereinstimmungen überwiegen.

## Spielmaterial

---

53 Personenkarten (blau)

53 Objektkarten (rot)

4 Zahlenkarten

10 Zahlenchips

1 Plus-Chip

1 Minus-Chip

## Spielaufbau

---

- Mischt die blauen Personenkarten und die roten Objektkarten jeweils für sich.
- Legt je nach Spielerzahl die benötigte Kartenzahl als zwei getrennte Stapel bereit: bei 3 Spielern 24/24, bei 4 Spielern 32/32, bei 5 Spielern 40/40, bei 6 Spielern 24/24, bei 7 Spielern 28/28 und bei 8 Spielern 32/32 Personen- und Objektkarten.
- Legt die 4 Zahlenkarten mit den Werten 1 bis 4 aufsteigend nebeneinander in die Tischmitte.
- Sortiert die Zahlenchips nach Farben und legt die beiden Sätze getrennt bereit.
- Legt den Plus-Chip und den Minus-Chip an den Tischrand. Dort sammelt ihr im Lauf des Spiels die Objektkarten für Treffer und Fehlgriffe.

## Spielbeginn

---

Die gesprächigste Person am Tisch übernimmt in der ersten Runde die Rolle des Tippgebers. Alle anderen bilden gemeinsam die Rategruppe. Danach wechselt die Rolle des Tippgebers im Uhrzeigersinn weiter.

## Spielablauf

---

### Rollen in der Runde

---

In jeder Runde gibt es genau einen Tippgeber. Alle übrigen Mitspielenden bilden zusammen die Rategruppe und entscheiden als Team. Der Tippgeber erhält die 5 roten Chips und platziert sie verdeckt vor seinem Platz. An die Rategruppe gehen die 5 blauen Chips, die offen und gut erreichbar in der Tischmitte ausgelegt werden.

### Die Auslage aufbauen

---

- 1 Der Tippgeber zieht 4 Personenkarten und legt sie offen und in zufälliger Reihenfolge unter die 4 Zahlenkarten. Jede Person gehört damit eindeutig zu einer Zahl von 1 bis 4.
- 2 Anschließend zieht er 4 Objektkarten und legt sie offen und ebenfalls in zufälliger Reihenfolge unter die Personenkarten.
- 3 Die Objekte werden dabei noch nicht zugeordnet. Die Reihenfolge beider Kartenreihen soll rein zufällig entstehen.

### Der Tippgeber ordnet zu

---

Still und ganz für sich entscheidet der Tippgeber nun, welches Objekt sich für welche Person am besten eignet. Jede Person darf dabei nur ein einziges Objekt bekommen. Für jede Entscheidung schiebt er verdeckt einen roten Zahlenchip unter die betreffende Objektkarte. Die Zahl auf dem Chip verrät später, welche Person gemeint war.

Mit dem Chip mit der 0 kennzeichnet er ein Objekt, das sich seiner Ansicht nach keiner der vier Personen zuordnen lässt; diesen Chip zu verwenden, ist allerdings keine Pflicht. Den fünften Chip, den er nicht verwendet, legt er wieder verdeckt vor sich ab.

Die Zuordnung ist völlig frei, jede Assoziation ist erlaubt. Trotzdem lohnt es sich, so zu denken, dass die Rategruppe folgen kann, denn nur Übereinstimmungen bringen das Team weiter.

### Die Rategruppe berät

---

Solange noch nicht unter jeder Objektkarte ein roter Chip liegt, darf die Rategruppe nicht miteinander sprechen. Erst danach beginnt das Diskutieren und Spekulieren. Die Gruppe überlegt gemeinsam, wie der Tippgeber wohl kombiniert hat, und muss sich auf eine gemeinsame Lösung einigen.

Hat die Gruppe sich festgelegt, kommen ihre blauen Zahlenchips offen unter die roten. Wie zuvor ist pro Objektkarte nur ein Chip erlaubt, sodass ein blauer Chip übrig bleibt. Kommt keine Einigung zustande, entscheidet die Person links vom Tippgeber.

### Auswertung

---

Der Tippgeber deckt die roten Chips nacheinander auf und vergleicht sie mit den blauen. Dabei darf er gern erläutern, warum er sich so entschieden hat. Stimmen beide Zahlen überein, kommt die Objektkarte unter den Plus-Chip. Weichen sie voneinander ab, wandert die Karte unter den Minus-Chip. Die 4 Personenkarten kommen auf einen eigenen Ablagestapel.

Danach übernimmt die Person im Uhrzeigersinn die Rolle des Tippgebers. Über das gesamte Spiel hinweg sollte jeder gleich oft Tippgeber gewesen sein.

## Der Spielzug

---

- 1 Zu Beginn nimmt sich der Tippgeber die 5 roten Chips verdeckt; die 5 blauen Chips legt die Rategruppe offen in die Mitte des Tisches.
- 2 Unter die Zahlenkarten 1 bis 4 kommen in zufälliger Verteilung 4 Personenkarten, die der Tippgeber zieht.
- 3 Darunter legt er, ebenfalls zufällig, 4 gezogene Objektkarten.
- 4 Unter jede Objektkarte schiebt er verdeckt einen roten Zahlenchip; der übrige Chip bleibt verdeckt vor ihm liegen.
- 5 Nach einer Diskussion legt die Rategruppe ihre blauen Chips offen unter die roten.
- 6 Nun deckt der Tippgeber auf, vergleicht die Zahlen und ordnet die Objektkarten unter dem Plus- bzw. Minus-Chip ein.
- 7 Abschließend wandern die Personenkarten auf den Ablagestapel, und Tippgeber wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn.

## Sonderregeln

---

- Der Tippgeber darf jeder Person nur ein Objekt zuordnen; unter jede Objektkarte kommt genau ein Chip.
- Solange der Tippgeber noch legt, herrscht in der Rategruppe Redeverbot, damit sie ihn nicht beeinflusst.
- Während der Beratung der Rategruppe darf sich der Tippgeber nicht einmischen. Auch Hinweise über Mimik oder Gestik sind verboten.
- Der Chip mit der 0 markiert ein Objekt, das zu keiner der vier Personen passt. Seine Verwendung ist freiwillig.
- Der jeweils fünfte, nicht genutzte Chip bleibt liegen bzw. wird vom Tippgeber verdeckt vor sich abgelegt.
- Findet die Rategruppe keine gemeinsame Lösung, entscheidet der Spieler links vom Tippgeber.

## Spielende und Gewinn

---

Sind die beiden Stapel mit Personen- und Objektkarten aufgebraucht, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt. Danach vergleicht ihr die beiden Sammlungen: Liegen mehr Objektkarten unter dem Plus-Chip, habt ihr gemeinsam gewonnen. Liegen mehr Karten unter dem Minus-Chip, verlieren alle zusammen. Zum Gleichstand macht die Quelle keine Angabe.

## Varianten

---

- Leichtere Variante 1: Ihr spielt ohne die 0. Die beiden Null-Chips wandern zurück in die Schachtel, es bleiben 8 Zahlenchips im Spiel.
- Leichtere Variante 2: Ihr spielt mit allen Chips, dürft aber unter eine Objektkarte auch 2 Zahlenchips legen.
- Egal, für welche der beiden Varianten ihr euch entscheidet: Vor dem Tippgeber landet dabei kein Chip.

## Tipps

---

- Denk als Tippgeber nicht nur an deine eigene Assoziation, sondern daran, welche Verbindung die ganze Gruppe nachvollziehen kann.
- Setze die 0 sparsam ein. Sie lohnt sich nur, wenn ein Objekt für alle sichtbar zu keiner der vier Personen passt.
- Löst als Rategruppe zuerst die eindeutigen Paare auf. Die übrigen Zuordnungen ergeben sich oft von selbst, weil jede Person nur ein Objekt bekommt.
- Nutzt die Erklärungen des Tippgebers nach der Auswertung. Ihr lernt daraus, wie diese Person assoziiert, und trifft ihre Zuordnungen in späteren Runden besser.
- Haltet in der Rategruppe das Gespräch offen, aber kommt zu einer Entscheidung. Ohne Einigung bestimmt allein der Spieler links vom Tippgeber.

## Häufige Fragen

---

### **Darf der Tippgeber zwei Objekte derselben Person zuordnen?**

Nein. In der Grundregel bekommt jede Person ein anderes Objekt. Nur in der zweiten Variante dürfen 2 Zahlenchips unter eine Objektkarte gelegt werden.

### **Muss der Chip mit der 0 immer benutzt werden?**

Nein. Der Tippgeber darf die 0 für ein Objekt verwenden, das zu keiner Person passt, muss es aber nicht. Passen aus seiner Sicht alle 4 Objekte, lässt er die 0 einfach weg.

### **Was passiert mit dem fünften Chip, der übrig bleibt?**

Der Tippgeber legt seinen nicht verwendeten roten Chip verdeckt vor sich ab, egal welchen Wert er hat. Bei der Rategruppe bleibt der fünfte blaue Chip ebenfalls übrig.

### **Darf die Rategruppe schon reden, während der Tippgeber überlegt?**

Nein. Solange nicht unter jeder Objektkarte ein roter Chip liegt, darf die Rategruppe nicht diskutieren, weil sie den Tippgeber sonst beeinflussen würde.

### **Darf der Tippgeber beim Raten Hinweise geben?**

Nein. Er darf sich weder einmischen noch Hinweise geben. Auch Mimik und Gestik sind ausdrücklich verboten.

### **Was tun, wenn sich die Rategruppe nicht einigen kann?**

Dann entscheidet der Spieler links vom Tippgeber, wie die blauen Zahlenchips verteilt werden.

### **Zählt es als Treffer, wenn beide Seiten die 0 auf dasselbe Objekt legen?**

Ja. Entscheidend ist allein, ob die Zahlen auf rotem und blauem Chip übereinstimmen. Im Beispiel der Anleitung zählt eine gemeinsam vergebene 0 für die Fahrradkarte als Übereinstimmung.

### **Wie viele Karten braucht man bei unserer Spielerzahl?**

Die Anleitung gibt eine Tabelle vor: 3 Spieler 24 Personen- und 24 Objektkarten, 4 Spieler je 32, 5 Spieler je 40, 6 Spieler je 24, 7 Spieler je 28 und 8 Spieler je 32 Karten.

### **Wann genau endet das Spiel?**

Sobald beide Kartenstapel aufgebraucht sind, endet das Spiel nach der laufenden Runde. Danach vergleicht ihr die Karten unter Plus- und Minus-Chip.

### **Wer wird nach einer Runde neuer Tippgeber?**

Die Rolle wandert im Uhrzeigersinn weiter. Am Ende des Spiels sollte jeder gleich oft Tippgeber gewesen sein.

## Informationen zum Spiel

---

|            |                                               |
|------------|-----------------------------------------------|
| Autoren    | Carlo Rigon, Chiara Zanchetta, Matteo Cimenti |
| Spielart   | Kartenspiel                                   |
| Kategorien | Kartenspiele                                  |

---

**Quelle und Regelstand.** Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 08.10.2026. 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/so-typisch/](https://www.spiele-anleitungen.de/so-typisch/)

---

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

Alle Spielnamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026