



Tippi Toppi

Spielanleitung – kurz erklärt

1–4

SPIELER

ab 8

JAHREN

Tippi Toppi ist ein kooperatives Kartenspiel für 1 bis 4 Personen ab 8 Jahren. Ihr legt reihum Zahlenkarten auf vier Stapel in der Tischmitte und versucht dabei, gemeinsam alle Aufgaben zu erfüllen. Erschwert wird das dadurch, dass ihr über eure Handkarten kaum sprechen dürft.

Spielziel

Erfüllt als Team alle Aufgaben, bevor jemand keine Karte mehr ablegen kann oder alle Handkarten verbraucht sind.

Vorbereitung

Mischt die Zahlenkarten und gibt jedem 4 davon auf die Hand. Legt 4 Zahlenkarten offen nebeneinander aus, der Rest wird zum verdeckten Nachziehstapel. Mischt die Aufgaben, nimmt je nach Spielerzahl und Schwierigkeitsgrad die passende Anzahl und legt 4 Aufgaben offen aus.

So spielt ihr

- 1 Wer zuletzt etwas Orangefarbenes gegessen hat, fängt an, danach geht es im Uhrzeigersinn.
- 2 Lege 1 Handkarte offen auf einen der 4 Stapel. Sie muss in Farbe oder Zahl zur obersten Karte passen.
- 3 Prüft, ob dadurch Aufgaben erfüllt sind. Erfüllte Aufgaben kommen auf einen eigenen Ablagestapel und werden sofort ersetzt.
- 4 Ziehe eine Zahlenkarte nach, solange der Nachziehstapel Karten hat.
- 5 Sprecht nur über Stapel und Aufgaben, niemals über Farben oder Zahlen eurer Handkarten.

So gewinnt ihr

Ihr gewinnt gemeinsam, sobald alle Aufgaben des gewählten Schwierigkeitsgrads erfüllt sind.

Spielziel

Tippi Toppi wird kooperativ gespielt: Ihr tretet nicht gegeneinander an, sondern gemeinsam gegen das Spiel. Ziel ist es, sämtliche Aufgaben zu erfüllen, die ihr zu Beginn passend zu Spielerzahl und Schwierigkeitsgrad festgelegt habt. Jede Aufgabe bezieht sich auf die vier offenen Zahlenkartenstapel in der Tischmitte, etwa auf deren Farben oder auf Summen bestimmter Farben. Die Herausforderung liegt darin, dass ihr euch über eure Handkarten nur sehr eingeschränkt verständigen dürft.

Spielmaterial

110 Karten insgesamt

56 Zahlenkarten

53 Auftragskarten

1 Übersichtskarte

Spielaufbau

- Mischt die 56 Zahlenkarten.
- Jede Person erhält 4 Zahlenkarten und nimmt sie verdeckt auf die Hand. Zeigt sie niemandem.
- Legt 4 Zahlenkarten offen nebeneinander in die Tischmitte. Sie sind die Grundlage der 4 Stapel.
- Legt die übrigen Zahlenkarten verdeckt als Nachziehstapel daneben.
- Mischt die Aufgabekarten und einigt euch auf einen Schwierigkeitsgrad von Anfänger bis Champion.
- Nehmt die dazu passende Anzahl Aufgaben (siehe Tabelle unter Sonderregeln) als verdeckten Stapel, alle übrigen Aufgaben kommen zurück in die Schachtel.
- Zieht 4 Aufgaben und legt sie offen neben dem Aufgabenstapel aus.
- Ist eine dieser Aufgaben durch die 4 offenen Zahlenkarten schon erfüllt, legt sie auf den Stapel der erledigten Aufgaben und zieht Ersatz.

Spielbeginn

Es beginnt, wer zuletzt etwas Orangefarbenes gegessen hat. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Karten anlegen

Wer an der Reihe ist, wählt 1 seiner 4 Handkarten und legt sie offen auf einen der 4 Zahlenkartenstapel. Erlaubt ist das nur, wenn die Karte in der Farbe oder im Zahlenwert mit der obersten Karte dieses Stapels übereinstimmt. Passen beide Merkmale, ist das ebenfalls in Ordnung.

Aufgaben erfüllen

Nach dem Anlegen schaut ihr die offene Auslage an. Erfüllt die neue Situation eine oder mehrere Aufgaben, nehmt ihr diese aus der Auslage und legt sie auf einen eigenen Stapel für erledigte Aufgaben. Zieht danach so viele Aufgaben nach, dass wieder 4 offen ausliegen. Erfüllt eine frisch aufgedeckte Aufgabe bereits die aktuelle Auslage, gilt sie sofort als erledigt und wird ebenfalls ersetzt.

Nachziehen

Anschließend zieht die aktive Person eine Zahlenkarte nach, sofern der Nachziehstapel noch Karten enthält. Ist er leer, wird einfach nicht mehr nachgezogen und mit den verbleibenden Handkarten weitergespielt. Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn dran.

Was ihr sagen dürft

Ihr sollt euch abstimmen, damit niemand in eine Sackgasse gerät. Über die Zahlenwerte und die Farben eurer Handkarten dürft ihr aber nichts verraten. Erlaubt sind nur Hinweise darauf, auf welchen Stapel ihr als Nächstes spielen wollt und welche Aufgabe ihr angehen solltet. Sätze wie "Auf diesen Stapel würde ich nicht spielen", "Für diesen Stapel habe ich etwas Passendes" oder "Bei dieser Aufgabe kann ich mithelfen" sind in Ordnung.

Auslage einsehen

Die 4 offenen Stapel dürft ihr jederzeit durchsehen. So könnt ihr nachvollziehen, welche Zahlen bereits gespielt wurden.

Der Spielzug

- 1 Wähle 1 deiner Handkarten aus.
- 2 Lege sie offen auf einen der 4 Stapel; Farbe oder Zahl müssen zur obersten Karte passen.
- 3 Prüft gemeinsam, ob dadurch Aufgaben erfüllt sind, und legt diese auf den Stapel der erledigten Aufgaben.
- 4 Füllt die Aufgabenauslage wieder auf 4 Karten auf.
- 5 Ziehe eine Zahlenkarte nach, falls der Nachziehstapel noch Karten hat.
- 6 Die nächste Person im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Aufgaben gelten nur, wenn sie exakt nach ihrem Wortlaut erfüllt sind. "Drei grüne Stapel" heißt genau drei grüne Stapel, vier grüne Stapel erfüllen die Aufgabe nicht.
- Summenaufgaben beziehen sich nur auf die obersten Karten der Stapel dieser Farbe. "Die Summe aller grünen Stapel ist 7" ist auch erfüllt, wenn nur ein einziger grüner Stapel mit einer 7 ausliegt.
- Nennt eine Aufgabe zwei Farben für alle Stapel, genügt es, wenn auf allen Stapeln nur eine dieser beiden Farben liegt.
- In einem Zug können mehrere Aufgaben gleichzeitig erfüllt werden. Alle werden separat abgelegt und ersetzt.
- Anzahl der Aufgaben nach Spielerzahl und Schwierigkeitsgrad: 1 Spieler – Anfänger 12, Normal 14, Fortgeschritten 16, Experte 18, Champion 20. 2–3 Spieler – 14, 16, 18, 20, 22. 4 Spieler – 12, 14, 16, 18, 20.
- Ist der Nachziehstapel leer, läuft das Spiel weiter, bis jemand keine Karte mehr ablegen kann. Es wird dann nur nicht mehr nachgezogen.

Spielende und Gewinn

Ihr gewinnt gemeinsam, sobald alle Aufgaben des gewählten Schwierigkeitsgrads erfüllt sind. Verloren habt ihr, wenn jemand keine seiner Handkarten mehr auf einen der 4 Stapel legen kann. Ebenfalls verloren ist die Partie, wenn niemand mehr Handkarten hat und noch Aufgaben offen ausliegen. Die Anleitung weist ausdrücklich darauf hin, dass manche Partien unabhängig vom Schwierigkeitsgrad nicht zu gewinnen sind, egal wie gut ihr spielt.

Varianten

- **High Speed:** Stellt eine Stoppuhr auf 5 Minuten. Die Reihenfolge entfällt, jede Person darf jederzeit eine Karte ausspielen, wenn es sinnvoll erscheint. Ihr müsst alle Aufgaben vor Ablauf der Zeit schaffen.
- **Enjoy the Silence:** Es gelten die normalen Regeln, aber es wird überhaupt nicht gesprochen.
- **Tippi Toppi Kids:** Mit jüngeren Kindern dürft ihr die Kommunikationsregel lockerer auslegen und bei Bedarf sogar mit offenen Karten spielen.
- **Solo-Variante:** Die Regeln bleiben unverändert, du spielst allein und musst dich mit niemandem abstimmen. Nach jeder Partie kannst du den nächsthöheren Schwierigkeitsgrad angehen.

Tipps

- Nutzt die erlaubten Hinweise konsequent: Sagt frühzeitig, wenn ihr nur noch auf einen einzigen Stapel spielen könnt.
- Achtet darauf, keinem Mitspieler alle Anlegemöglichkeiten zu verbauen, denn sobald jemand nicht mehr ablegen kann, ist die Partie verloren.
- Schaut die Stapel durch, bevor ihr euch entscheidet. So erkennt ihr, welche Zahlen einer Farbe schon weg sind.
- Prüft nach jedem Zug die ganze Auslage: Manchmal erfüllt eine neu aufgedeckte Aufgabe sich sofort von selbst.
- Lest den Wortlaut der Aufgaben genau. Eine Zahl zu viel oder zu wenig kann eine Aufgabe unerfüllbar machen.

Häufige Fragen

Darf ich meinen Mitspielern sagen, welche Karten ich auf der Hand habe?

Nein. Weder Zahlenwerte noch Farben deiner Handkarten dürfen genannt werden. Erlaubt sind nur Aussagen darüber, auf welchen Stapel du spielen möchtest oder welche Aufgabe ihr angehen solltet.

Was passiert, wenn jemand keine Karte mehr anlegen kann?

Dann endet das Spiel sofort und ihr habt gemeinsam verloren.

Wie geht es weiter, wenn der Nachziehstapel leer ist?

Ihr spielt normal weiter und zieht nur keine Karten mehr nach. Das Spiel läuft, bis jemand keine Karte mehr ablegen kann.

Können in einem Zug mehrere Aufgaben gleichzeitig erfüllt werden?

Ja. Alle in diesem Moment erfüllten Aufgaben kommen auf den Stapel der erledigten Aufgaben und werden durch neue Karten ersetzt.

Was gilt, wenn eine neu aufgedeckte Aufgabe schon erfüllt ist?

Sie zählt sofort als erledigt, wird abgelegt und durch eine neue Aufgabe vom Stapel ersetzt.

Ist die Aufgabe 'Drei grüne Stapel' auch mit vier grünen Stapeln erfüllt?

Nein. Aufgaben müssen genau nach ihrem Wortlaut erfüllt werden, es müssen also exakt drei grüne Stapel ausliegen.

Zählt eine Summenaufgabe auch, wenn nur ein Stapel diese Farbe hat?

Ja. Die Aufgabe 'Die Summe aller grünen Stapel ist 7' ist zum Beispiel auch mit einem einzelnen grünen Stapel mit der 7 erfüllt.

Darf ich die schon gespielten Karten unter den Stapeln ansehen?

Ja. Die 4 offenen Stapel dürfen jederzeit durchgesehen werden, um zu prüfen, welche Zahlen bereits gespielt wurden.

Wie viele Aufgaben brauchen wir zu viert?

Zu viert sind es 12 Aufgaben für Anfänger, 14 für Normal, 16 für Fortgeschritten, 18 für Experte und 20 für Champion.

Kann man Tippi Toppi allein spielen?

Ja. In der Solo-Variante gelten die Regeln unverändert, nur die Absprache mit Mitspielern entfällt.

Informationen zum Spiel

Autor	Ken Gruhl
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 20.08.2026. 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/tippi-toppi/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026