



TOP TEN

Spielanleitung – kurz erklärt

4–9

SPIELER

ab 12

JAHREN

TOP TEN ist ein kooperatives Partyspiel, bei dem alle gemeinsam gegen die Aufgabe antreten. Jeder zieht heimlich eine Zahl von 1 bis 10 und beantwortet ein vorgegebenes Thema so, dass die Antwort genau zu dieser Zahl passt. Der KÄPTEN muss anschließend erraten, in welcher Reihenfolge die Antworten auf der Skala liegen.

Spielziel

Ihr spielt als Team und wollt nach fünf Runden noch mindestens ein Plättchen in der Einhornzone liegen haben.

Vorbereitung

Legt fünf zufällig gezogene Themenkarten als Stapel bereit. In die Einhornzone kommen so viele Plättchen, wie Personen mitspielen, bei 9 Mitspielenden sind es 8. Wer am lustigsten ist, übernimmt in der ersten Runde die Rolle des KÄPTEN.

So spielt ihr

- 1 Der KÄPTEN zieht die oberste Themenkarte und liest eines der beiden Themen vor.
- 2 Mischt die 10 Zahlenkarten, jeder zieht eine und schaut sie geheim an.
- 3 Der KÄPTEN antwortet zuerst, danach antworten die anderen in beliebiger Reihenfolge – jeweils passend zur eigenen geheimen Zahl auf der Skala.
- 4 Der KÄPTEN benennt nacheinander Personen, deren Zahl er als nächstkleinste vermutet. Diese decken ihre Karte auf und legen sie auf den Spielplan.
- 5 Ist eine aufgedeckte Zahl kleiner als die davor, wandert ein Plättchen umgedreht in die Häufchenzone.

So gewinnt ihr

Liegt nach der fünften Runde noch mindestens ein Plättchen in der Einhornzone, habt ihr gemeinsam gewonnen. Sind alle Plättchen in der Häufchenzone, ist die Partie sofort verloren.

Spielziel

Ihr spielt nicht gegeneinander, sondern als eine Mannschaft. Ziel ist es, die geheimen Zahlen der Gruppe so zu vermitteln und zu deuten, dass der KÄPTEN die Antworten in der richtigen Reihenfolge sortieren kann. Jeder Sortierfehler kostet ein Plättchen aus der Einhornzone. Ihr gewinnt, wenn ihr fünf Runden übersteht, ohne alle Plättchen zu verlieren.

Spielmaterial

1 Spielplan

8 Plättchen

125 Themenkarten

10 Zahlenkarten

1 Spielanleitung

Spielaufbau

- Zieht fünf beliebige Themenkarten und legt sie als Stapel auf den Tisch, eine Seite nach oben.
- In der Einhornzone auf dem Spielplan liegt am Ende pro Mitspielender Person genau ein Plättchen.
- Bei 9 Mitspielenden kommen nur 8 Plättchen in die Einhornzone.
- Legt die 10 Zahlenkarten als Mischstapel bereit.
- Bestimmt den KÄPTEN für die erste Runde.

Spielbeginn

Die lustigste Person am Tisch startet als KÄPTEN. Danach geht die Rolle im Uhrzeigersinn weiter. Der KÄPTEN eröffnet die Runde, indem er die oberste Themenkarte zieht und eines der beiden Themen laut vorliest.

Spielablauf

Aufbau einer Partie

Eine Partie umfasst genau fünf Runden. Jede Runde läuft in vier Schritten ab. Zwischen den Runden bleiben die Plättchen dort liegen, wo sie sich gerade befinden – nur die Zahlenkarten werden neu gemischt.

Die vier Schritte einer Runde

- 1 Thema vorlesen:** Der KÄPTEN zieht die erste Themenkarte und wählt eines der beiden aufgedruckten Themen. Jedes Thema gibt eine Skala vor, formuliert als „von ... bis ...“.
- 2 Zahlen ziehen:** Alle 10 Zahlenkarten werden gemischt. Jeder zieht verdeckt eine Karte und sieht sie sich heimlich an. Bei 9 Mitspielenden zieht der KÄPTEN keine eigene Karte. Die übrigen Zahlenkarten bleiben verdeckt liegen.
- 3 Antworten geben:** Der KÄPTEN antwortet als Erster. Seine Antwort muss auf der Skala genau seiner geheimen Zahl entsprechen. Danach antworten die anderen in beliebiger Reihenfolge. Die Skala reicht immer vom grünen Bereich für die 1 bis zum roten Bereich für die 10.
- 4 Reihenfolge raten:** Der KÄPTEN sortiert die Antworten aufsteigend von der kleinsten zur größten Zahl. Dazu benennt er eine Person, die daraufhin ihre Zahlenkarte offen auf den Spielplan legt. Das geht weiter, bis alle Zahlenkarten offen liegen – auch die des KÄPTEN.

Fehler und Plättchen

Sobald eine aufgedeckte Zahl kleiner ist als die zuvor aufgedeckte, nimmt ihr ein Plättchen aus der Einhornzone, dreht es um und legt es in die Häufchenzone. Danach macht ihr mit der nächsten Zahlenkarte weiter. Maßgeblich ist immer der Vergleich zur direkt zuvor aufgedeckten Zahl: Kommt nach einer 4 die 2, kostet das ein Plättchen. Folgt danach die 3, passiert nichts, denn 3 ist größer als 2.

Die nächste Runde

Mischt alle Zahlenkarten wieder zusammen. Die Plättchen bleiben in ihren Zonen. Der KÄPTEN wechselt im Uhrzeigersinn.

Der Spielzug

- 1** Der KÄPTEN zieht eine Themenkarte und liest eines der beiden Themen vor.
- 2** Alle Zahlenkarten werden gemischt, jeder zieht eine und sieht sie geheim an.
- 3** Der KÄPTEN gibt die erste Antwort passend zu seiner Zahl.
- 4** Die übrigen Mitspielenden antworten in beliebiger Reihenfolge.
- 5** Der KÄPTEN benennt nacheinander Personen in der vermuteten aufsteigenden Reihenfolge; jede deckt ihre Zahl auf und legt sie auf den Spielplan.
- 6** Bei jeder Zahl, die kleiner als die vorherige ist, wandert ein Plättchen umgedreht in die Häufchenzone.

Sonderregeln

- Antworten müssen inhaltlich zum vorgelesenen Thema passen, egal ob als Wort, Satz oder Geste.
- Ihr dürft eure Zahl weder nennen noch andeuten. Bei einer 3 sind Antworten wie „3 Grad Celsius“ oder ein Verweis auf die drei Musketiere verboten.
- Eine Antwort darf wiederholt werden, aber nur unverändert.
- Zahlenkarten, die niemand gezogen hat, bleiben verdeckt liegen und kommen nicht ins Spiel.
- Bei 9 Mitspielenden zieht der KÄPTEN keine Zahlenkarte und es liegen nur 8 Plättchen in der Einhornzone.

Spielende und Gewinn

Die Partie endet spätestens nach der fünften Runde. Liegt dann noch mindestens ein Plättchen in der Einhornzone, habt ihr gemeinsam gewonnen. Sind zu irgendeinem Zeitpunkt alle Plättchen in der Häufchenzone gelandet, ist das Spiel sofort verloren. Für das Ergebnis gibt es zusätzlich eine Einordnung: nur Häufchen bedeutet das schlechteste Resultat, mehr Häufchen als Einhörner ein mittelmäßiges, gleich viele oder mehr Einhörner ein sehr gutes und nur Einhörner ein perfektes Ergebnis.

Varianten

- **Expertenvariante für 4 bis 8 Personen:** In Schritt 4 muss der KÄPTEN beim Benennen einer Person deren genaue Zahl ansagen. Für jeden Fehlversuch wandert ein Plättchen in die Häufchenzone.
- In der Expertenvariante muss der KÄPTEN die Zahlen nicht mehr aufsteigend nennen und darf dieselbe Zahl mehrfach tippen.
- Der KÄPTEN deckt seine eigene Zahl nicht auf. Nachdem alle anderen Karten offen liegen, überlegt die Gruppe gemeinsam, welche Zahl der KÄPTEN hat.
- Rät die Gruppe richtig, dreht ihr ein Plättchen aus der Häufchenzone um und legt es zurück in die Einhornzone. Liegt sie falsch, passiert nichts Zusätzliches.

Tipps

- Wählt als KÄPTEN ein Thema, zu dem euch selbst eine klar abgestufte Antwort einfällt – ihr müsst schließlich als Erste antworten.
- Formuliert Antworten möglichst eindeutig auf der Skala. Eine mittlere Antwort auf eine 5 hilft der Gruppe mehr als etwas Beliebiges.
- Nutzt die Erlaubnis, Antworten unverändert zu wiederholen: So kann der KÄPTEN direkt vergleichen, bevor er sortiert.
- Denkt daran, dass nur der Vergleich zur direkt vorherigen Zahl zählt. Ein einzelner Fehler zieht nicht automatisch weitere nach sich.
- In der Expertenvariante lohnt es sich, bei unsicheren Antworten die Reihenfolge frei zu wählen und mit den sichersten Tipps zu beginnen.

Häufige Fragen

Darf ich meine Zahl in der Antwort verstecken?

Nein. Ihr dürft die Zahl weder aussprechen noch andeuten. Bei einer 3 sind Antworten wie „3 Grad Celsius“ oder eine Anspielung auf die drei Musketiere nicht erlaubt.

Was passiert mit den Zahlenkarten, die niemand gezogen hat?

Sie bleiben verdeckt liegen und spielen in der Runde keine Rolle.

Wann genau verlieren wir ein Plättchen?

Immer dann, wenn eine aufgedeckte Zahl kleiner ist als die unmittelbar zuvor aufgedeckte. Dann kommt ein Plättchen umgedreht aus der Einhornzone in die Häufchenzone.

Nach einer 4 kommt die 2, danach die 3. Kostet das zwei Plättchen?

Nein, nur eines. Die 2 nach der 4 kostet ein Plättchen, die 3 nach der 2 ist größer und damit korrekt.

Darf ich meine Antwort noch einmal sagen?

Ja, aber nur unverändert. Ihr dürft eine Antwort wiederholen, sie dabei aber nicht abwandeln.

Was ändert sich bei 9 Mitspielenden?

Dann liegen nur 8 Plättchen in der Einhornzone und der KÄPTEN zieht keine eigene Zahlenkarte.

Werden die Plättchen zwischen den Runden zurückgelegt?

Nein. Nur die Zahlenkarten werden neu gemischt, die Plättchen bleiben in ihren Zonen liegen.

Endet das Spiel sofort, wenn alle Plättchen in der Häufchenzone liegen?

Ja. Sobald sich alle Plättchen in der Häufchenzone befinden, habt ihr sofort verloren.

Kann man in der Expertenvariante verlorene Plättchen zurückgewinnen?

Ja. Errät die Gruppe am Rundenende die geheime Zahl des KÄPTEN, wandert ein Plättchen aus der Häufchenzone zurück in die Einhornzone.

Muss der KÄPTEN in der Expertenvariante aufsteigend raten?

Nein. Dort nennt er zu jeder benannten Person eine genaue Zahl, in beliebiger Reihenfolge, und darf dieselbe Zahl sogar mehrfach tippen.

Informationen zum Spiel

Autor	Aurélien Picolet
Spielart	Partyspiel
Kategorien	Partyspiele

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/top-ten/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026