



2–4

SPIELER

Viva Topo! ist ein Laufspiel für Kinder, bei dem Mäuse hinter einer hungrigen Katze her zum Schlaraffenland ziehen. Unterwegs könnt ihr eure Mäuse in die Wohnungen der Mäusefreunde flüchten lassen und dort Käse kassieren. Wer bis zum Schluss durchhält, bekommt den größten Käse – riskiert aber, von der Katze erwischt zu werden.

Spielziel

Sammelt mit euren Mäusen möglichst viel Käse. Je weiter eine Maus kommt, desto größer ist ihr Käsestück.

Vorbereitung

Legt Spielplan und Würfel in die Tischmitte. Jeder nimmt eine Mäusefarbe und stellt die Mäuse in die Mäusewohnung in der Planmitte: 5 Mäuse zu zweit, 4 Mäuse zu dritt oder viert. Die 1er-, 2er-, 3er- und 4er-Käse kommen in die passenden Eckwohnungen, die Käselaike ins Schlaraffenland. Die Katze startet auf dem Katzensymbol mit der Zahl, die zu eurer Spielerzahl passt.

So spielt ihr

- 1 Wer am liebsten Käse isst, beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 2 Würfelst du eine Zahl, ziehst du genau eine Maus um so viele Felder in Pfeilrichtung vorwärts.
- 3 Würfelst du die Katze, ziehst du erst eine Maus 1 Feld und danach die Katze 1 Feld (in ihrer zweiten Runde 2 Felder).
- 4 Überholt die Katze eine Maus oder landet auf deren Feld, scheiden alle Mäuse dieses Feldes aus.
- 5 Biegst du mit genauer oder höherer Augenzahl über ein Käsepfel-Feld in eine Eckwohnung ab, endet das Spiel für diese Maus und sie bekommt den dortigen Käse.
- 6 Mäuse, die bis ins Schlaraffenland laufen, erhalten einen ganzen Käselaike.

So gewinnt ihr

Das Spiel endet, wenn alle Mäuse bei Mäusefreunden oder im Schlaraffenland sind. Wer die meisten einzelnen Käsestückchen zusammenzählt, gewinnt.

Spielziel

Ihr wollt mit euren Mäusen so viel Käse wie möglich ergattern. Jede Maus, die sich rechtzeitig in die Wohnung eines Mäusefreundes rettet, bekommt dort ein Käsestück geschenkt. Je näher diese Wohnung am Schlaraffenland liegt, desto größer fällt das Stück aus. Den größten Gewinn gibt es im Schlaraffenland selbst, doch der Weg dorthin ist am gefährlichsten, weil die Katze mitläuft.

Spielmaterial

1 Spielplan

1 Katze

20 Mäuse

20 Käsestücke

1 Würfel

Spielaufbau

- Der Spielplan kommt in die Tischmitte, der Würfel gleich daneben.
- Startpunkt aller Mäuse ist die Mäusewohnung im Zentrum des Spielplans: Jeder wählt eine Mäusefamilie in einer Farbe und stellt sie dort hin.
- Spielt ihr zu zweit, bekommt jeder 5 Mäuse; zu dritt oder zu viert sind es nur 4 Mäuse pro Person.
- Sortiert die Käsestücke mit 1, 2, 3 und 4 nach ihrer Größe und legt sie auf die Eckfelder, in denen die Mäusefreunde wohnen.
- Ins Schlaraffenland kommen die runden Käselaibe.
- Wo die Katze startet, hängt davon ab, wie viele ihr seid: zu zweit auf dem Katzensymbol, auf dem die "2" steht, zu dritt oder viert auf dem mit der "3" beziehungsweise "4".

Spielbeginn

Es beginnt, wer am liebsten Käse isst. Diese Person würfelt zuerst, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Mäuse bewegen

Würfelst du eine Zahl, darf eine Maus aus der Wohnung starten oder eine bereits laufende Maus weiterziehen. Du ziehst sie um die gewürfelte Augenzahl in Richtung des roten Pfeils vorwärts. Pro Zug bewegst du immer nur eine einzige Maus.

Platz auf den Feldern

Auf einem Feld dürfen höchstens 4 Mäuse stehen. Würde deine Maus auf einem bereits voll besetzten Feld landen, stellst du sie auf das Feld davor, sofern dort noch Platz ist. Die überzähligen Augen verfallen dabei.

Die Katze

Zeigt der Würfel das Katzensymbol, ziehst du zuerst eine deiner Mäuse 1 Feld vorwärts. Danach rückt die Katze vor. Anschließend ist der nächste Spieler dran.

Die Mäuse laufen eine Runde bis zum Schlaraffenland. Die Katze startet ein Stück weiter vorn und legt dafür zwei Runden zurück. In der ersten Runde läuft sie auf der inneren Bahn und rückt pro Katzensymbol 1 Feld vor. In der zweiten Runde wechselt sie auf die Außenbahn, die mit einem Pfeil markiert ist, und zieht dann jeweils 2 Felder.

Gefressen werden

Sobald die Katze eine Maus überholt oder auf deren Feld landet, ist diese Maus aus dem Spiel. Das trifft auch alle anderen Mäuse, die auf diesem Feld stehen – unabhängig von der Farbe. Nähert sich die Katze, solltest du mit der bedrohten Maus schnell weiterziehen.

Auch in der Startwohnung ist es nicht sicher: Kommt die Katze nach einer Runde am Ausgang der Mäusewohnung vorbei, scheiden alle Mäuse aus, die sich noch darin befinden.

Zu den Mäusefreunden fliehen

In den vier Ecken des Spielplans wohnen die Mäusefreunde. Du betrittst eine solche Wohnung nur über eines der beiden Felder mit Käsepfeil. Die Wohnung selbst zählt als ein weiteres Feld. Du brauchst also mindestens genug Augen, um sie zu erreichen; überzählige Punkte verfallen. Für diese Maus ist das Spiel damit beendet, und sie erhält vom Mäusefreund ein Käsestück.

Je näher die Wohnung am Schlaraffenland liegt, desto größer ist der Käse. Sind dort schon alle Stücke vergeben, geht die Maus leer aus. In einer Wohnung dürfen beliebig viele Mäuse verschiedener Farben unterkommen.

Der Weg in die Wohnung führt nur im Uhrzeigersinn. Hast du die Zugänge einmal passiert, kannst du nicht mehr zurück zu diesem Mäusefreund.

Schlaraffenland

Wer es bis ins Schlaraffenland schafft, bekommt dort einen ganzen Käselaib.

Keine Mäuse mehr auf dem Weg

Sind alle deine Mäuse verloren, bei Mäusefreunden untergekommen oder im Schlaraffenland angelangt, würfelst du trotzdem weiter, solange noch Mäuse der Mitspieler unterwegs sind. Bei einem Katzensymbol ziehst du die Katze vor. Gewürfelte Zahlen verfallen.

Der Spielzug

- 1 Würfle.
- 2 Zeigt der Würfel eine Zahl: Ziehe genau eine deiner Mäuse um diese Augenzahl in Pfeilrichtung vorwärts – oder bringe eine Maus aus der Startwohnung ins Spiel.
- 3 Zeigt der Würfel die Katze: Ziehe zuerst eine deiner Mäuse 1 Feld vorwärts.
- 4 Rücke danach die Katze vor – in ihrer ersten Runde 1 Feld auf der Innenbahn, in der zweiten Runde 2 Felder auf der Außenbahn.
- 5 Prüfe, ob die Katze Mäuse überholt oder erreicht hat; diese scheiden mitsamt allen Mäusen auf dem Feld aus.
- 6 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Auf einem Feld stehen nie mehr als 4 Mäuse. Ist das Zielfeld voll, kommt die Maus auf das vorherige Feld, falls dort Platz ist; überzählige Augen verfallen.
- Überholt die Katze eine Maus oder landet auf deren Feld, scheiden alle Mäuse dieses Feldes aus.
- Zieht die Katze nach einer Runde am Ausgang der Startwohnung vorbei, scheiden alle dort verbliebenen Mäuse aus.
- Eine Eckwohnung betrittst du nur über ein Feld mit Käsepfad und nur im Uhrzeigersinn. Bist du daran vorbei, ist der Rückweg versperrt.
- Die Wohnung zählt als eigenes Feld; überzählige Würfelaugen verfallen beim Einzug.
- Sind in einer Wohnung bereits alle Käsestücke vergeben, bekommt die ankommende Maus nichts.
- In einer Mäusefreund-Wohnung finden beliebig viele Mäuse aller Farben Platz.
- Hast du keine Mäuse mehr im Rennen, würfelst du weiter: Katzensymbole bewegen die Katze, Zahlen verfallen.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald alle Mäuse entweder bei Mäusefreunden untergekommen oder im Schlaraffenland angekommen sind. Dann zählt ihr eure Käsestückchen: Ein ganzer Käselaib zählt 6 einzelne Stückchen, die Stücke aus den Eckwohnungen zählen je nach Größe 1, 2, 3 oder 4. Wer die meisten einzelnen Käsestückchen zusammenbekommt, gewinnt.

Varianten

- Spiel zu zweit: Jeder erhält 5 Mäuse statt 4, und die Katze startet auf dem Katzensymbol mit der "2".

Tipps

- Bring früh möglichst viele Mäuse aus der Startwohnung. Mäuse, die beim Vorbeiziehen der Katze noch drin sitzen, sind verloren.
- Bleib mit deinen Mäusen zu Beginn hinter der Katze und überhole sie nicht.
- Kommt die Katze einer Maus nahe, nutze deinen Zug lieber für diese Maus als für eine sichere.
- Wäge ab: Eine frühe Flucht in eine Eckwohnung bringt wenig Käse, dafür sicher. Je weiter du läufst, desto größer das Stück – und das Risiko.
- Denk daran, dass die Katze in ihrer zweiten Runde doppelt so schnell zieht. Danach wird Trödeln deutlich gefährlicher.
- Stell nicht zu viele Mäuse auf dasselbe Feld. Erwischt die Katze das Feld, sind alle Mäuse darauf weg.

Häufige Fragen

Darf ich meinen Würfelwurf auf mehrere Mäuse aufteilen?

Nein. Pro Zug bewegst du immer nur eine einzige Maus um die volle Augenzahl.

Was passiert, wenn mein Zielfeld schon voll besetzt ist?

Auf einem Feld dürfen höchstens 4 Mäuse stehen. Ist es voll, setzt du deine Maus auf das vorherige Feld, sofern dort Platz ist; der überzählige Punkt verfällt.

Brauche ich eine genaue Zahl, um in eine Eckwohnung zu ziehen?

Nein, du brauchst mindestens eine ausreichende Augenzahl. Die Wohnung zählt dabei als eigenes Feld, überzählige Punkte verfallen.

Kann ich zurücklaufen, wenn ich die Wohnung eines Mäusefreundes verpasst habe?

Nein. Der Zug in die Wohnung geht nur im Uhrzeigersinn. Sobald du die beiden Zugangsfelder passiert hast, kommst du zu diesem Mäusefreund nicht mehr.

Was passiert mit Mäusen, die noch in der Startwohnung sitzen?

Zieht die Katze nach einer Runde am Ausgang der Mäusewohnung vorbei, scheiden alle Mäuse aus, die sich dann noch darin befinden.

Erwischt die Katze nur eine Maus oder alle auf dem Feld?

Überholt die Katze eine Maus oder landet auf ihrem Feld, scheiden alle Mäuse aus, die auf diesem Feld stehen.

Wie viele Mäuse passen in die Wohnung eines Mäusefreundes?

Dort ist unbegrenzt Platz, auch für Mäuse verschiedener Farben.

Was mache ich, wenn alle meine Mäuse aus dem Rennen sind?

Du würfelst weiter, bis keine Maus der Mitspieler mehr unterwegs ist. Beim Katzensymbol ziehst du die Katze vor, gewürfelte Zahlen verfallen.

Wie viel ist ein ganzer Käselaiß wert?

Der Käselaiß zählt wie 6 einzelne Käsestückchen. Die Stücke aus den Eckwohnungen zählen je nach Größe 1, 2, 3 oder 4.

Wie schnell bewegt sich die Katze?

In ihrer ersten Runde zieht sie pro gewürfeltem Katzensymbol 1 Feld auf der Innenbahn. In der zweiten Runde wechselt sie auf die mit einem Pfeil markierte Außenbahn und rückt dann jeweils 2 Felder vor.

Informationen zum Spiel

Verlag	Pegasus Spiele
Autor	Manfred Ludwig
Erscheinungsjahr	2015
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Pegasus Spiele, zuletzt geprüft am 13.10.2026. 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/viva-topo/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026