

TISSI TOPPI

HOCH HINAUS!

MATERIAL

1 Spielplan

55 Aufgabenkarten

32 Plättchen

Auf jedem Plättchen sind 2 Felder zu sehen, mit den Zahlen 1-4 in den Farben **Orange**, **Pink**, **Grün** und **Lila**.

10 Lückenfüller

Die Lückenfüller zeigen 1 Feld, mit der Zahl 0 in der Farbe **Schwarz**.



SPIELIDEE

Bei **Tippi Toppi – Hoch Hinaus!** spielt ihr alle gemeinsam und versucht, gegen das Spiel zu gewinnen. Erfüllt alle Aufgaben, bevor ihr keine Plättchen mehr legen könnt. Abwechselnd legt ihr immer Plättchen auf den Spielplan.

Ihr könnt Plättchen aufeinanderlegen und dadurch immer weiter in die Höhe bauen.

Schafft ihr es, **alle Aufgaben zu erfüllen**, bevor ihr kein Plättchen mehr legen könnt, habt ihr gemeinsam gewonnen!

SPIELAUFBAU

① Legt den **Spielplan** mit der **blauen Seite** nach oben für alle gut erreichbar in die Mitte.
In späteren Partien könnt ihr auch mit der **lila Rückseite** spielen.

② Mischt die 55 **Aufgabenkarten** verdeckt und platziert dann Aufgaben wie folgt:

- Legt **4 Aufgaben verdeckt** an die Ablageplätze links neben dem Spielplan.
Das sind Zusatzaufgaben, die ihr im Laufe des Spiels eventuell erhaltet.
- Legt **4 Aufgaben offen** rechts neben den Spielplan. Dort liegen eure offenen Aufgaben.
- Zählt zuletzt noch, je nach gewünschter Schwierigkeit, Aufgaben ab und bildet damit einen verdeckten **Nachziehstapel**:

Erstes Spiel	Normal	Fortgeschritten	Profis	Champions
14	16	18	20	22

Legt die restlichen Aufgaben zurück in die Schachtel.

③ Legt jeweils die auf dem Spielplan abgebildete Anzahl **Lückenfüller** auf die 4 verdeckten Zusatzaufgaben links neben dem Spielplan (2 auf die erste Aufgabe, 2 auf die zweite, 3 auf die dritte, und nochmal 3 auf die vierte Aufgabe).

④ Mischt die 32 **Plättchen** verdeckt. Nehmt euch dann **alle jeweils 3 Plättchen**, die ihr **verdeckt** auf eure Hand nehmt. Zeigt sie nie euren Mitspielenden! Legt die restlichen Plättchen, weiterhin verdeckt, als **Reserve** oberhalb des Spielplans bereit.

Beispielaufbau

Zusatzaufgaben und
Lückenfüller

Plättchenreserve

Hand

Hand



Es gibt
KEIN
LILA
am
RAND

PINK
ist in
DREI
verschiedenen
HÖHEN

Genau
FÜNF
ist in
DREI
verschiedenen
HÖHEN

Genau
EIN
GRÜN

Genau
FÜNF
ORANGE



Nachziehstapel

offene Aufgaben

SPIELABLAUF

Wer zuletzt geklettert ist, darf anfangen. Jeder Zug sieht dabei gleich aus:

1. Lege 1 Plättchen aus deiner Hand auf den Spielplan. (Optional kannst du davor einen Lückenfüller legen.)
2. Erfülle, wenn möglich, Aufgaben und lege gegebenenfalls nach.
3. Ziehe 1 Plättchen nach.

Danach ist die Person links von dir an der Reihe.

1. PLÄTTCHEN LEGEN

Du musst genau 1 deiner 3 Plättchen offen auf den Spielplan oder auf schon darauf liegende Plättchen legen. Dabei musst du folgende **Legeregeln** beachten:

Du musst das Plättchen direkt auf den Spielplan legen oder **auf 2 andere Plättchen**.



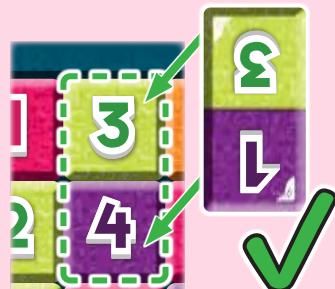
Du darfst das Plättchen **nicht deckungsgleich** auf ein anderes Plättchen legen!



Das Plättchen muss 2 Felder vollständig abdecken und darf nicht über den Rand hinausstehen.



Du darfst dein Plättchen beliebig drehen (die Zahlen darauf dürfen also auch „kopfüber“ stehen).



Und natürlich muss immer jedes Plättchen eben aufliegen!

OPTION: LÜCKENFÜLLER LEGEN

Bevor du dein Plättchen legst, kannst du **genau 1** Lückenfüller spielen.

Du darfst ihn auf ein beliebiges Feld legen.

Nimm den Lückenfüller von der 1. Zusatzaufgabe. Wenn dort keine mehr liegen, dann von der 2., und so weiter.

Nehmt ihr den letzten Lückenfüller von einer Zusatzaufgabe, legt diese verdeckt auf euren **Nachziehstapel** (oder legt sie direkt offen aus, wenn weniger als 4 offene Aufgaben ausliegen).



Wichtig: Du musst in deinem Zug 1 Plättchen spielen. Du darfst nicht darauf verzichten!

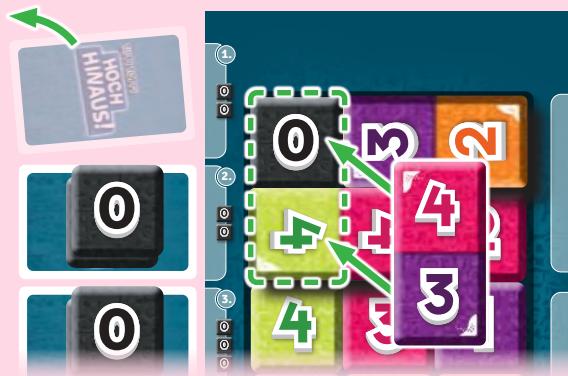
Den Lückenfüller kannst du **zusätzlich** legen.

Du kannst dein Plättchen auf den Lückenfüller legen, musst dies aber nicht.

Beispiel Lückenfüller



In der linken oberen Ecke ist eine einzelne Lücke entstanden, auf die kein Plättchen gelegt werden kann. Jetzt bist du am Zug. Zuerst nimmst du einen Lückenfüller von der ersten Zusatzaufgabe und legst ihn in die Ecke.



Da nun kein Lückenfüller mehr auf der Zusatzaufgabe liegt, legst du sie verdeckt auf den Nachziehstapel. Anschließend platziertest du dein Plättchen auf dieser 0 und dem benachbarten Plättchen. Schon ist die Lücke gefüllt!

2. AUFGABEN ERFÜLLEN

Schau dir jetzt die 4 offen ausliegenden Aufgaben an. Erfüllst du eine oder mehrere davon, lege diese auf einen Stapel mit erledigten Aufgaben. Decke dann Aufgaben vom Nachziehstapel auf, bis wieder 4 Aufgaben ausliegen.

Hinweise:

- Aufgaben beziehen sich immer auf die **12 sichtbaren Felder von oben betrachtet**. Höhenunterschiede spielen also keine Rolle!
Ausnahme: 4 Aufträge beziehen sich explizit auf die Höhe.
- Die kurzen Reihen aus 3 Feldern von links nach rechts sind die **Zeilen**, die langen Reihen aus 4 Feldern von oben nach unten sind die **Spalten**. Die 10 äußeren Zahlenfelder bilden den **Rand**.



- Aufgaben müssen so erfüllt werden, wie es der Wortlaut vorgibt:

DREI PINK in einer ZEILE oder SPALTE
... ist erfüllt, sobald mindestens 3 pinke Felder in einer Zeile oder Spalte vorhanden sind. Es dürfen noch andere pinke Felder sichtbar sein.



Genau FÜNF GRÜN

... ist jedoch nicht erfüllt, wenn 4 oder 6 grüne Felder sichtbar sind. Es müssen genau 5 sein!



- Die Lückenfüller können euch bei den Aufgaben helfen: **Die 0 ist eine gerade Zahl und hat die (fünfte) Farbe Schwarz**.
- Es ist möglich, dass mehrere Aufgaben in einem Spielzug erfüllt werden, oder dass eine Aufgabe, die neu aufgedeckt wird, direkt erfüllt ist (Glück gehabt!). Die Aufgabe wird dann direkt abgelegt und eine neue vom Nachziehstapel aufgedeckt.



3. NACHZIEHEN

Ziehe am Ende deines Zuges ein Plättchen nach, damit du wieder 3 Plättchen auf der Hand hast.
Sollte die Reserve leer sein, spielt ihr weiter, ohne nachzuziehen.



KOMMUNIKATION

Um möglichst viele Aufgaben zu erfüllen, solltet ihr euch gegenseitig helfen. Ihr seid aber eingeschränkt, über was ihr sprechen dürft:

- Die Zahlenwerte und Farben auf euren Plättchen darf ihr nicht nennen.
- Ihr darf euch darüber austauschen, wo ihr eure nächsten Plättchen legen wollt und/oder bei welchen Aufgaben ihr helfen könnt.
- Ihr darf euch darüber beraten, wo ein Lückenfüller gelegt werden soll und welche Aufgaben als nächstes von der Gruppe erfüllt werden sollten.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

GEWONNEN!

Ihr gewinnt, sobald der Nachziehstapel leer ist und ihr keine offenen Aufgaben mehr habt.

Achtes darauf, dass ihr durch das Legen eines Lückenföllers auch im vermeintlich letzten Spielzug noch eine zusätzliche Aufgabe erhalten könnt!

VERLOREN!

Ihr verlieret, wenn eine Person am Zug ist und kein Plättchen mehr legen kann (weil sie keine mehr auf der Hand hat oder keine Möglichkeit zum Ablegen besteht).

Das kann bei jedem Schwierigkeitsgrad passieren, unabhängig davon, wie gut ihr spielt. Einfach nochmal probieren!

VARIANTE FÜR TIPPI TOPPI PROFIS:

Wenn ihr bereits richtig gut in Tippi Toppi seid, probiert es doch mal mit der folgenden zusätzlichen Legeregel:

Eins der beiden Felder deines Plättchens muss die **gleiche Farbe** und/oder die **gleiche Zahl** haben wie das darunter liegende Feld. Es kann auch beides übereinstimmen.

Achtung: Nur ein Feld auf deinem Plättchen muss diese Regel befolgen, nicht beide!



Die **Lückenfüller** dienen dabei als **Joker**, dürfen also auf jedes beliebige Feld gelegt werden und jedes Plättchen darf auf einen Lückenfüller gelegt werden.

ALTERNATIVER SPIELPLAN

Sowohl das Grundspiel, als auch die Variante für Profis könnt ihr auch auf der lila Rückseite des Plans spielen. Dort sind bereits einige Lückenfüller abgedruckt.



Autor und Verlag bedanken sich bei allen, die beim Spieldaten und Korrekturlesen mitgewirkt haben.

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Art.-Nr. 49484

Autor: Lars Ehresmann

Gestaltung: Daniel Müller

Redaktion: Nicolas Niegisch

Schmidt Spiele GmbH

Lahnstr. 21 · 12055 Berlin

www.schmidtspiele.de

www.schmidtspiele-shop.de

