

TIP TAP

SPIELZIEL

Die Spieler versuchen die auf den Karten dargestellten Formen so schnell wie möglich unter den, auf dem Tisch ausliegenden TipTap-Formen, zu finden und dann mit ihrem Zeigefinger darauf zu tippen. So haben sie sich eine Form gesichert und sind dem Sieg ein Stückchen näher gekommen. Denn wer zuerst 8 Formen gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Aber Vorsicht, sicher geglaubte Formen können von den Mitspielern wieder weggenommen werden...

Spielmaterial & Spielaufbau (Standardspiel)

1) Die 45 Formen werden mit der bunten Seite nach oben, für alle Spieler gut erreichbar auf dem Tisch verteilt. Sie können wild durcheinander oder in einem Rechteck angeordnet ausgelegt werden.

• 45 TipTap-Formen



• 1 Spielanleitung

• 55 Karten



• 45 TipTap-Rahmen



Werden für die Varianten benötigt



2) Die Karten werden gemischt und mit der grau-schwarzen Seite nach oben als Stapel bereitgelegt.

3) Nun wird noch ein Spielleiter bestimmt.

Spielablauf

Tip Tap wird in Runden gespielt. Zu Beginn einer Runde legen alle Spieler, bis auf den Spielleiter, ihre Hände unter den Tisch. Dann dreht der Spielleiter die oberste Karte vom Stapel um und legt sie für alle sichtbar auf den Tisch.

Beim Umdrehen der Karte fasst der Spielleiter die ihm abgewandte Kante der Karte an, so dass er die andere Seite der Karte (bunte Formen) als letztes sehen kann. Natürlich darf er die Karte so schnell wie möglich umdrehen, damit er keinen Nachteil gegenüber den Mitspielern hat. Danach legt auch er die Hände möglichst schnell unter den Tisch.

Sofort beginnen alle Spieler gleichzeitig die Formen zu suchen, die auf der Karte abgebildet sind. Entdeckt ein Spieler eine Form, holt er eine Hand unter dem Tisch hervor und legt seinen Zeigefinger auf die gefundene Form und lässt ihn dort, um sich die Form zu sichern. Kein anderer Spieler darf seinen Zeigefinger jetzt mehr auf die Form legen.

Bemerkt der Spieler, dass er die falsche Form sichert, darf er dennoch nicht den Zeigefinger von der Form nehmen. Versuchen zwei Spieler gleichzeitig die selbe Form zu sichern, gewinnt derjenige, der als erster seinen Zeigefinger auf diese Form legt. Der andere Spieler muss dann seine Hand wieder unter den Tisch legen, bevor er sich erneut mit dieser Hand eine Form sichern kann.

Spiele können, wenn sie schnell genug sind, zwei Formen sichern, mit jedem Zeigefinger eine.



Beispiel: Zwei Formen werden gesucht. Ein Spieler hat die gelbe Form verwechselt und muss seinen Finger trotzdem auf dieser lassen. Er hat jetzt für den Rest der Runde nur noch eine Hand zur Verfügung.

Sobald **alle Formen gefunden** oder kein Spieler mehr einen Zeigefinger zur Verfügung hat, werden die Formen **verteilt**. Die Spieler, die eine richtige Form gesichert haben, nehmen diese zu sich und legen sie vor sich ab. Dabei muss die Form für alle sichtbar und noch erreichbar sein!

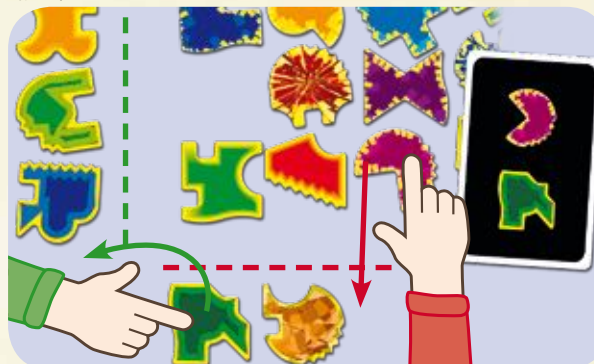


Beispiel:

Spieler grün hat sich eine gesuchte Form sichern können.

Wenn die Formen verteilt werden, legt er diese vor sich ab (für die anderen Spieler noch gut erreichbar).

Zeigt eine Karte eine Form, die bereits vor einem Spieler liegt, so dürfen die Spieler auch versuchen, diese Form zu sichern, indem sie ihren Zeigefinger darauf legen, bevor der momentane Besitzer sie sich selbst sichern kann.



Beispiel:

Spieler grün kann sich hier die gesuchte Form bei Spieler rot sichern.

Spieler rot hat dies zu spät bemerkt und sich stattdessen die andere Form (aus der Mitte) gesichert.

Sind alle gesicherten Formen verteilt, endet die Runde und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn wird neuer Spielleiter. Dann beginnt eine neue Runde.

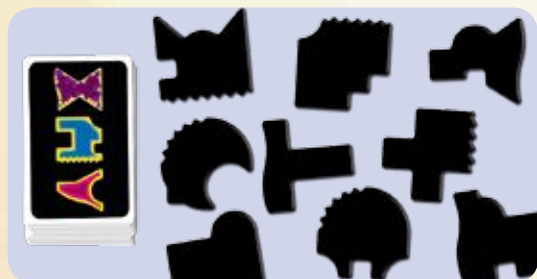
Spielende

Das Spiel endet nach der Runde, in der mindestens ein Spieler **8 oder mehr Formen** vor sich liegen hat. Der Spieler mit den meisten Formen ist der Gewinner. Herrscht Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.



Varianten

DIE DUNKLE SEITE



Änderungen im Spielaufbau

Die Formen werden mit der schwarzen Seite nach oben ausgelegt. Die Karten werden gemischt, aber diesmal mit der bunten Seite nach oben als Stapel bereitgelegt.

Änderungen im Spielablauf

Der Spielablauf bleibt unverändert. Die Spieler müssen die Formen ohne die Hilfe von Farben erkennen.

RAHMENHANDLUNG



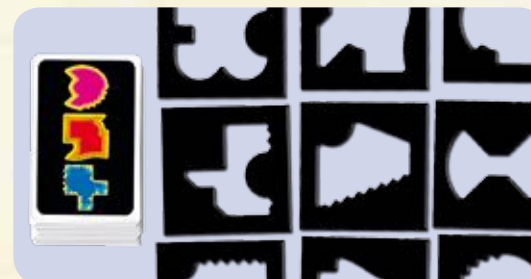
Änderungen im Spielaufbau

Statt der Formen, werden die Rahmen mit der bunten Seite nach oben auf dem Tisch verteilt.

Änderungen im Spielablauf

Der Spielablauf bleibt unverändert. Die Spieler müssen nun zu den Formen auf den Karten die passenden Rahmen finden.

DUNKLE RAHMEN



Änderungen im Spielaufbau

Die Rahmen werden mit der schwarzen Seite nach oben ausgelegt. Die Karten werden gemischt und mit der bunten Seite nach oben als Stapel bereitgelegt.

Änderungen im Spielablauf

Der Spielablauf bleibt unverändert. Die Spieler müssen jetzt die Rahmen ohne die Hilfe von Farben erkennen.