pipo

Das Kartenspiel mit
dem kleinen Freund



SPIELANLEITUNG

2–5 Personen · 53 Spielkarten

Start & Ziel

Wer zuerst keine Karten mehr auf der Hand hat, gewinnt.

Ihr spielt mit **50 Zahlenkarten**: 0 bis 9 in fünf Bahnen, plus **3 Pipo-Karten**. Jede Bahn hat ihr eigenes Symbol und ihre eigene Farbe.

> Die zwei Infokarten **Übersicht und Impressum** nicht einmischen.

Mischt die 53 Spielkarten. Jede Person erhält **7 Handkarten**. Legt den Rest als verdeckten Nachziehstapel bereit.

Lasst Platz für fünf Bahnen mit je zehn Karten. Die Auslage ist zu Beginn leer.

Links von der gebenden Person geht es los, danach im Uhrzeigersinn.

© 2026 Hemerakey GmbH

Dein Zug

Wähle **genau eine** dieser Aktionen:

1 · Eine Karte legen.
Eine passende Zahlenkarte oder einen Pipo auf einen freien Platz spielen.

2 · Einen Drilling legen.
Genau drei gleiche Zahlen in drei unterschiedliche Bahnen spielen.

3 · Einen Pipo tauschen.
Die genaue Zahlenkarte hinlegen und den Pipo auf die Hand nehmen.

4 · Eine Karte ziehen.
Solange der Stapel Karten enthält, darfst du auch freiwillig ziehen.

Ziehen und Tauschen beenden den Zug.
Gezogene Karten und eingetauschte Pipos erst später spielen.

© 2026 Hemerakey GmbH

Eine Karte legen

Eine Karte darf auf ihren freien Platz, wenn **mindestens eine** Bedingung zutrifft:

Sie ist eine 0.
Die 0 darf jederzeit auf ihren freien Platz.

Ein Nachbar derselben Bahn liegt.
Herz-7 passt zu Herz-6 oder Herz-8. Ein Pipo als Nachbarkarte zählt mit.

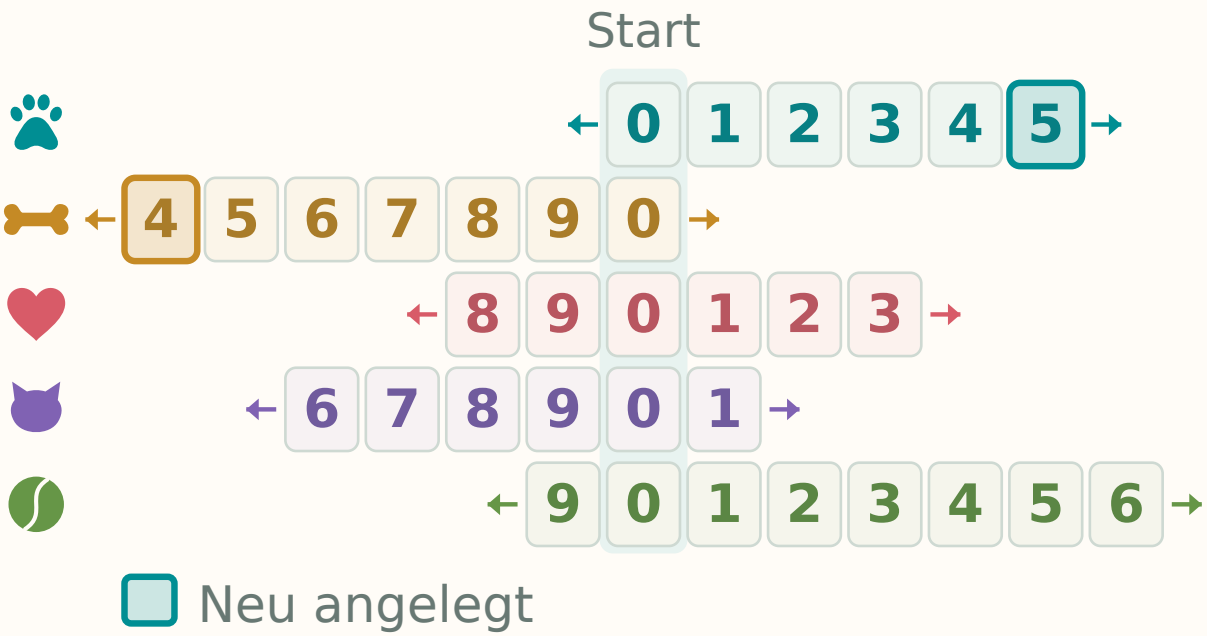
Mindestens drei dieser Zahl liegen.
Dann dürfen die vierte und fünfte Karte dieser Zahl auch ohne Nachbarn in ihre Bahnen.

Jeder Platz wird nur einmal belegt. Liegt dort ein Pipo, kannst du ihn mit der genauen Zahlenkarte **tauschen** (Seite 9).

© 2026 Hemerakey GmbH

Die fünf Bahnen

Jede Bahn wächst nach links und rechts. Die Nullen liegen untereinander.



Rechts neben die 4 passt die 5.
Links neben die 5 passt die 4.

Auch **9, 0 und 1** sind Nachbarn.

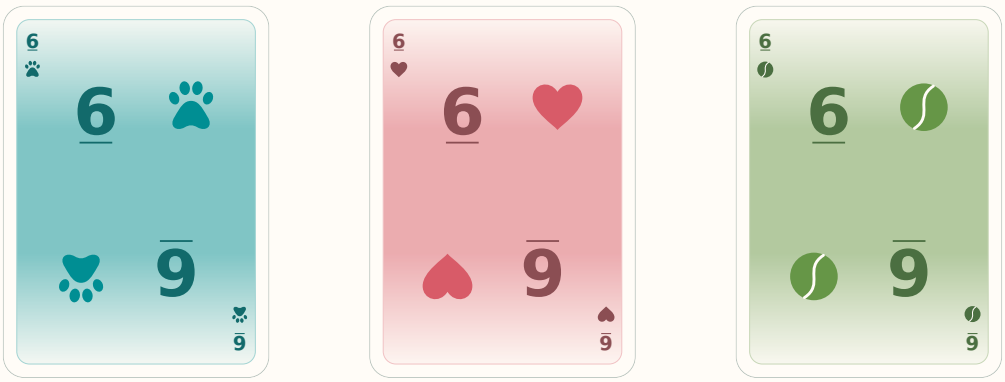
Jede Zahl nur einmal pro Bahn.
Nur Nachbarn derselben Bahn zählen.

© 2026 Hemerakey GmbH

Drei auf einmal

Ein **Drilling** sind genau drei Handkarten derselben Zahl in drei verschiedenen Bahnen. Alle drei Plätze müssen frei sein.

Nachbarn sind nicht nötig. Ein Drilling darf auch auf dem leeren Tisch starten.

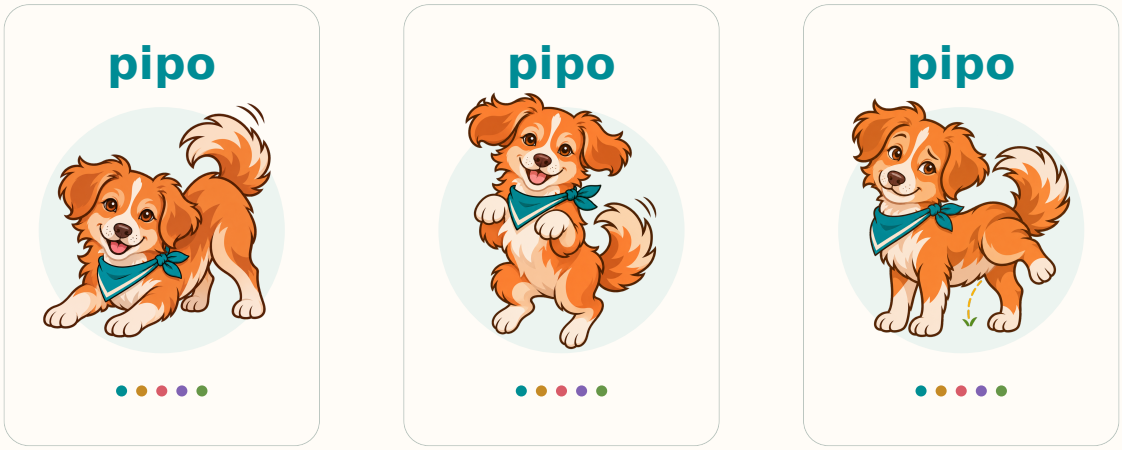


Legt jede Sechs in ihre Bahn, passend zur Zahlenfolge und zu den liegenden Karten. Lasst Lücken für fehlende Zahlen.

Eine vierte oder fünfte Karte wird erst in einem späteren Zug ergänzt. Pipos dürfen Teile eines Drillings ersetzen (Seite 8).

© 2026 Hemerakey GmbH

Pipo hilft



Die drei Pipo-Motive haben **dieselbe Funktion**: Pipo ersetzt genau eine Zahlenkarte.

Sage **Bahn und Zahl** an, zum Beispiel «Kätzchen-8». Pipo wird an genau diesen Platz gelegt.

Es gelten dieselben Legeregeln wie für die vertretene Karte: Pipo darf als 0 starten, an Nachbarn passen oder bei mindestens drei ausliegenden Karten dieser Zahl ergänzt werden.

© 2026 Hemerakey GmbH

Pipo im Drilling

Pipo darf auch Teil eines Drillings sein. Ein Drilling darf **mehrere Pipos** enthalten.

> Alle drei Karten müssen **dieselbe Zahl** in **drei verschiedenen Bahnen** auf freien Plätzen vertreten.

Beispiel: Herz-6 plus zwei Pipos, angesagt als Pfötchen-6 und Ball-6, bilden einen Drilling.

Auf dem Tisch zählt Pipo vollständig als seine angesagte Karte: als Nachbar und bei der Regel «mindestens drei gleiche Zahlen liegen».

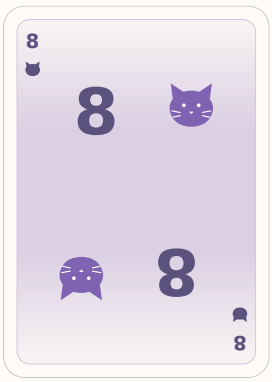
Sein Platz und seine Bedeutung bleiben fest. Du darfst ihn nicht verschieben oder neu deuten. Er bleibt, bis er getauscht wird.

© 2026 Hemerakey GmbH

Pipo tauschen

Nur die **exakt passende Zahlenkarte** kann Pipo ersetzen. Lege sie hin und nimm den Pipo auf die Hand.





Beispiel: Für Pipo als Kätzchen-8 brauchst du die Kätzchen-8.

Der Tausch ist dein ganzer Zug. Den eingetauschten Pipo erst später ausspielen.

Deine Hand bleibt gleich gross; der Tausch allein beendet das Spiel nicht. Ein anderer Pipo kann ihn nicht ersetzen.

© 2026 Hemerakey GmbH

Stapel & Körbchen

Der Nachziehstapel ist leer.
Wenn du spielen oder tauschen kannst, wählst du eine dieser Aktionen. Andernfalls setzt du aus.

Alle 50 Zahlenplätze sind belegt.
Du darfst pro Zug einen Pipo aus deiner Hand offen neben den Stapel legen. Pipo geht «ins Körbchen». Dafür brauchst du keine zusätzliche Karte.

Zahlenkarten dürfen weiterhin die Pipos an ihren genauen Plätzen ersetzen.

Pipos im Körbchen bleiben **bis zum Rundenende** dort.

© 2026 Hemerakey GmbH

Gewonnen!

Sobald du mit einer erlaubten Aktion deine letzte Handkarte ablegst, **endet die Runde**.

Ein Drilling oder ein Pipo darf dein letzter Zug sein. Für Pipo gelten die normalen Legeregeln oder die Körbchenregel.

Zwei Merkhilfen
0 liegt zwischen 9 und 1.
Auch bei 4 und 5 geht es weiter.



© 2026 Hemerakey GmbH

Impressum

Herausgeberin und Rechteinhaberin

Hemerakey GmbH
Zugerstrasse 88
6318 Walchwil
Schweiz

Spielwebsite: playpipo.ch
info@hemerakey.com
hemerakey.com
UID CHE-372.764.457

© 2026 Hemerakey GmbH.
Alle Rechte vorbehalten.

Regelstand v0.3 · Gestaltung v0.7
53 Spielkarten und 2 separate Infokarten.
Ausgabe vom 26. November 2026.