

# **Spielanleitung**

## **Chaos**

● Nr. 601 1131 ●

**Schmidt**  
SPIEL+FREIZEIT GMBH

Konzentration und eiskalte Überlegung im Springen und Schieben entscheiden bei Chaos den Sieg.

Alle Steine sehen gleich aus, sind es aber nicht: ein farbiger Punkt auf der Unterseite – während des Spiels nicht sichtbar – ist die einzige Unterscheidung.

Ziel des Spieles ist, die eigenen Spielfiguren möglichst vollständig auf die gegenüberliegende Seite zu bringen.

### **Spielverlauf**

Für 4 Personen.

Jeder Spieler wählt sich 6 Spielsteine aus, die den gleichen farbigen Punkt auf der Innenseite tragen und stellt sie, mit der Innenseite nach oben, auf den ihm am nächsten gelegenen untersten Feldern des Spielplans auf.

Sobald das Spiel beginnt, drehen alle Spieler ihre Steine um, so daß nur noch die blaue Oberseite zu sehen ist.

Jeder Spieler muß nun versuchen, möglichst viele eigene Figuren auf die gegenüberliegende Seite zu bringen.

Nacheinander ziehen die Spieler ihre Figuren geradeaus, links, rechts oder diagonal vorwärts. Gegnerische Figuren dürfen übersprungen werden, wenn direkt dahinter ein freies Feld ist. Es darf kein gegnerischer Stein weggenommen werden, außer der Identitätsbeweis konnte nicht erbracht werden.

Sobald Sie vermuten, daß ein Mitspieler nicht mit dem eigenen Stein zieht, stellen Sie die Identitätsfrage. Der Spieler muß die beanstandete Figur umdrehen. Haben Sie recht und die Figur gehört einem der anderen Spieler, so muß der Spieler, der den Identitätsbeweis nicht erbringen konnte, eine eigene Figur aus dem Spiel nehmen. Handelt es sich aber doch um die eigene Figur des befragten Spielers, müssen Sie selbst eine Figur aus dem Spiel nehmen. Wenn sich alle Figuren in der Mitte des Spielfeldes befinden, kann es vorkommen, daß mehrere Figuren erst aufgedeckt werden, bis man wieder an eine eigene Figur kommt. Der Spieler, dessen Figur zu Unrecht aufgedeckt wurde, hat dann immer das Recht, von dem anderen Spieler eine Figur zu fordern.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Figuren in die gegenüberliegenden Linien gebracht wurden.

Sieger ist, wer die meisten eigenen Figuren „zu Hause“ hat. Bei gleicher Anzahl eigener Figuren, wird der Gesamtsieger des Abends ermittelt.

**Bei 3 Spielern** müssen alle Figuren zuerst aus den Startfeldern gebracht werden. Erst dann darf in die gegenüberliegenden Felder eingezogen werden.

Spiele mit nur **2 Spielern** sollte möglichst jeder Spieler 2 Satz Figuren übernehmen, da das Spiel umso spannender und chaotischer wird, je mehr Figuren sich auf dem Spielplan bewegen.