

Wertung:

Die übrigen Spieler zählen ihre Minuspunkte nach folgender Wertung:

- Zahlkarte: 1-6 Punkte
- Spruchkarte: 10 Punkte
- Ätschkarte: 15 Punkte

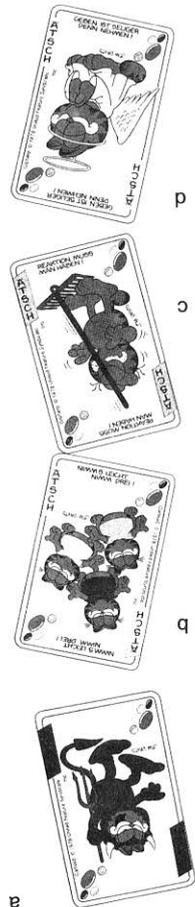
Nach mehreren Spielen kann so der „**Chaot über alle Runden**“ ermittelt werden.

Manufactured by FX Schmid
 Vereinigte Münchener
 Spielkarten-Fabriken
 GmbH & Co.KG
 Made in West Germany
 GARFIELD: © 1978 United
 Feature Syndicate, Inc.



Mat. Nr. 7383

No. 55514.9



a - „Ätsch“ (ohne Unterteil)
 Wer drei dieser Karten zu Beginn des Spiels in der Hand hat, darf diese ablegen und als „Oberchaot“ aus dem Spiel ausscheiden. Die Karten werden dann in den Stapel gemischt, und die übrigen Teilnehmer spielen normal weiter.

b - „Ätsch - Nimms leicht, nimm drei!“
 Wer diese Karte ausspielt, darf einen Gegenspieler bestimmen, der 3 Karten vom Stapel ziehen muß.

c - „Ätsch - Reaktion muß man haben!“
 Mit dieser Karte kann man die Wirkung der Ätsch-Karte „Nimms leicht, nimm drei!“ aufheben. Diese Karte wird deshalb außerhalb der normalen Spielreihenfolge eingesetzt. Wer so reagiert, kann einen neuen Gegenspieler bestimmen, der die 3 Karten vom Stapel aufnehmen muß. Natürlich kann diese Karte auch wie eine einfache Ätschkarte abgelegt werden.

d - „Ätsch - Geben ist seliger denn nehmen!“
 Wer diese Karte ausspielt, darf zusätzlich 2 seiner Karten beliebig unter den Gegenspielern verteilen.

e - **Sieger ist:**
 Wer es allen Widrigkeiten zum Trotz schafft als erster alle Karten abzulegen.



Spielzubehör:

72 Karten (48 Zahl-Karten, 12 Spruch-Karten, 12 Ätsch-Karten).

Spielziel:

Mit List und Tücke versucht jeder Spieler als erster seine Karten loszuwerden. Dabei muß man mit den verschiedenen Karten so geschickt taktieren, daß der Gegenspieler, der sich schon als Sieger wähnt, dann doch nicht zum Zuge kommt.

Spielvorbereitung:

Die Karten werden gemischt und an die Mitspieler wie folgt ausgeteilt:

- 2-4 Spieler - je 8 Karten
- 5-8 Spieler - je 7 Karten

Der restliche Stapel kommt verdeckt in die Mitte; die oberste Karte wird aufgedeckt daneben gelegt (Ablagestapel).

Spielablauf:

Es beginnt der Spieler links vom Kartengeber. Er versucht nun eine passende Karte abzulegen. Kann er nicht ablegen, muß er eine Karte vom verdeckten Stapel ziehen. Kann er auch dann nicht ablegen, ist der nächste Spieler an der Reihe. Sind alle Karten vom verdeckten Stapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel bis auf die oberste Karte umgedreht.



Im Spiel sind 3 verschiedene Kartentypen:

I. Zahl-Karten:
 Diese kann man auf eine andere Karte derselben Farbe oder Nummer ablegen.

II. Spruch-Karten:
 Diese kann man auf eine andere Karte derselben Farbe oder Nummer ablegen.

a - „Mach mal Pause - Knabber was!“
 Wird diese Karte ausgespielt, muß der nächste Spieler eine Runde pausieren.

b - „Andersturm ist auch nicht dumm!“
 Wird diese Karte ausgespielt, ändert sich anschließend die Spielrichtung.

c - „Einmal eins ist manchmal zwei!“
 Wird diese Karte ausgespielt, kann der nächste Spieler eine Karte ziehen. Kann er diese sofort ablegen, muß der nächste Spieler 2 Karten ziehen... usw. Werden auf diese Weise mehrere Spruch- oder Ätschkarten abgelegt, gilt nur die Bedeutung der obersten Karte. Können die gezogenen Karten nicht sofort abgelegt werden, geht das Spiel mit dem Nächsten in der Runde normal weiter.

III. Ätsch-Karten:
 Ätsch-Karten können immer abgelegt werden. Zusätzlich zu ihrer speziellen Bedeutung (siehe nachfolgende Aufstellung), muß nach jedem Ausspielen einer Ätsch-Karte die Farbe neu bestimmt werden. 4 verschiedene Typen von Ätsch-Karten bringen ganz schön Verwirrung in den Spielablauf: