

D

5+

2-4

10'

# COLOR CHAOS

EIN SCHNELLES, FARBENFROHES REAKTIONSSPIEL  
VON MANFRED REINDL & WOLFGANG DIRSCHERL

*Mit einem Farbklecks da und dort sieht die Welt gleich viel bunter aus, findet ihr nicht auch? Aber welche ausliegende Bildkarte zeigt die meisten Flächen in der gewürfelten Farbe? Nur wer das am schnellsten erkennt, kann am Ende gewinnen. Mit dem Rotfilter-Chip könnt ihr die Anzahl der Flächen pro Farbe rasch kontrollieren!*

## SPIELINHALT



24 beidseitig bedruckte  
Bildkarten



4 Spielfiguren



1 Farbwürfelstab



1 Rotfilter-Chip



1 Plus-Minus-Würfel



1 Spielanleitung

*Tipp:*  Seht euch vor dem ersten Spiel die Bildkarten gemeinsam an. Jede Karte zeigt auf der Vorder- und Rückseite dasselbe Bild, jedoch sind immer andere Flächen farbig ausgemalt. Wie viele Flächen es genau pro Farbe sind, sollt ihr während des Spielens schnell erkennen. Ob ihr mit eurem Tipp richtig liegt, verrät euch der Rotfilter-Chip. Legt dazu den Rotfilter-Chip auf das farblich passende Eck auf der Bildkarte, um die richtige Anzahl abzulesen zu können. Probiert es einfach einmal aus!



piatnik.com

Piatnik Spiel Nr. 673993, © 2025 Piatnik, Wien - Printed in Austria

# DAS BASISSPIEL

## SPIELZIEL

Das Ziel ist es, als Erstes 5 Bildkarten zu sammeln. Dabei versucht ihr in jeder Runde eure Spielfigur am schnellsten auf die Bildkarte mit den meisten ausgemalten Flächen in der gewürfelten Farbe zu stellen.

## SPIELVORBEREITUNG

- Mischt die 24 Bildkarten und legt 6 davon in einem Kreis in der Tischmitte aus. Bildet mit den restlichen Karten einen Stapel und legt ihn etwas abseits vom Kartenkreis entfernt bereit.
- Nehmt euch alle jeweils eine Spielfigur und stellt sie vor euch ab. Legt den Farbwürfelstab und den Rotfilter-Chip neben dem Kartenstapel bereit. Den Plus-Minus-Würfel benötigt ihr für das Basisspiel nicht und ihr könnt ihn zurück in die Schachtel legen.

## SPIELABLAUF

Wer von euch am jüngsten ist, beginnt und würfelt mit dem Farbwürfelstab. **Jetzt spielt ihr alle gleichzeitig.** Ihr versucht so schnell wie möglich die eigene Spielfigur auf die Karte zu stellen, von der ihr glaubt, dass auf dieser die meisten Flächen in der gewürfelten Farbe ausgemalt sind. Beachtet dabei:

- Auf jeder Karte darf immer nur eine Spielfigur stehen. Steht auf einer Karte bereits eine Spielfigur, darf auf diese Karte keine weitere Spielfigur mehr gestellt werden.
- Wer seine Spielfigur schon auf eine Karte gestellt hat, darf nicht mehr auf eine andere Karte wechseln.
- Alle Mitspielenden müssen ihre Spielfigur auf eine eigene Karte stellen.

Habt ihr alle eure Spielfigur auf eine Karte gestellt, kontrolliert ihr gemeinsam, wer die Runde gewonnen hat. Nehmt dazu den **Rotfilter-Chip** und legt ihn auf das farblich passende Eck jeder Karte, auf der eine Spielfigur steht. Die Runde gewinnt, wer seine Spielfigur auf der Karte mit den meisten Flächen in der gewürfelten Farbe gestellt hat. Diese Person darf sich als Belohnung die Karte nehmen, auf der ihre Spielfigur steht, und legt sie vor sich ab.

Bei einem **Gleichstand** erhalten alle mit den meisten gefundenen Flächen jeweils ihre Karte als Belohnung.

## Vorbereitung der nächsten Runde:

Nehmt eure Spielfiguren zurück und stellt sie wieder vor euch ab. Ergänzt die Karten im Kreis auf 6, indem ihr die benötigte Kartenanzahl vom Stapel nachzieht. Wer die letzte Runde gewonnen hat, beginnt die neue Runde, indem er mit dem Farbwürfelstab würfelt.

### Beispiel:

Moritz würfelt BLAU. Jetzt versuchen alle eine Karte zu finden, auf der möglichst viele Flächen in BLAU ausgemalt sind, und stellen ihre Spielfigur auf diese Karte. Haben das alle getan, wird mit dem Rotfilter-Chip kontrolliert. Die Runde gewinnt Elsa, da auf der Karte, auf der ihre Spielfigur steht, die meisten Flächen in BLAU ausgemalt sind. Sie nimmt sich die Karte als Belohnung und legt sie vor sich ab.



## SPIELEND

Das Spiel endet sofort, sobald jemand von euch die 5. Karte erspielt hat. Diese Person gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnen alle am Gleichstand beteiligten Personen.

## SPIELVARIANTEN

Wenn ihr bereits große Color-Chaos-Champions seid, könnt ihr den Schwierigkeitsgrad des Spiels mit folgenden kleinen Änderungen erhöhen. Der Spielaufbau sowie die Spielregeln des Basisspiels bleiben unverändert.

### Variante A: Nicht die meisten, sondern die wenigsten Flächen

Ihr sucht nicht nach der Karte mit den meisten Flächen in der gewürfelten Farbe, sondern nach der Karte mit den wenigsten. Genau anders herum zu denken ist jetzt gefragt!

### Variante B: Mehr Karten

Ihr legt zu Spielbeginn nicht 6 Karten im Kreis aus, sondern 8 oder sogar noch mehr Karten. Ihr könnt die Anzahl beliebig wählen. Je mehr Karten im Kreis ausliegen, desto schwieriger wird das Spiel!

### Variante C: Plus-Minus-Würfel

Ihr braucht zusätzlich den Plus-Minus-Würfel. Wer mit dem Würfeln an der Reihe ist, würfelt mit dem Farbwürfelstab und dem Plus-Minus-Würfel gleichzeitig:

Zeigt der Würfel das **Plus-Zeichen**, sucht ihr nach einer Karte mit den **meisten Flächen** in der gewürfelten Farbe.



Zeigt der Würfel das **Minus-Zeichen**, sucht ihr nach einer Karte mit den **wenigsten Flächen** in der gewürfelten Farbe.



Das ist sicherlich die herausforderndste Spielvariante, da ihr in jeder Runde umdenken müsst!

### Variante D: Solospiel

Du kannst das Spiel auch alleine spielen. Lege dazu 6 oder mehr Karten vor dir aus und würfle. Suche jetzt die Karte mit den meisten Flächen in der gewürfelten Farbe. Wie viele Karten schaffst du nacheinander ohne einen Fehler?



Illustration und Layout: Fiore GmbH

Wenn ihr zu „Color Chaos“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien, oder an [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)

Ihr findet uns auf:



PiatnikSpiele



piatnik\_spiele



PiatnikSpiele



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.