

Chaotenviertel

von Franz Scholles

**Ein Hinguck-Comic-Spiel rund um die Verkehrssicherheit
für 2 bis 6 Fußgänger und Radfahrer**

Spieldauer: 15 - 30 Minuten

Spielalter: Vorschulkinder, Grundschul Kinder sowie deren
neunmalklugen Großeltern, Eltern und Erzieher

Wem gelingt es, als Erster eine Wegstrecke zurückzulegen,
die über drei Chaotenkarten einer Straße führt?

Im Chaotenviertel ist das ganz schön schwierig, denn dort
hält sich kaum jemand an Regeln: Die Bewohner laufen, ra-
deln und fahren, wie es ihnen gerade in den Sinn kommt.

Auf 36 Spielkärtchen sieht man, was „Chaoten“ im Verkehr al-
les anstellen. Die Spieler versuchen, gefährliche Situationen
zu erkennen und zu benennen, um Lotsensteine abzulegen.
Zum Glück sind ihnen dabei die Rückseiten der Karten und
auch ein Polizist behilflich.

INHALT

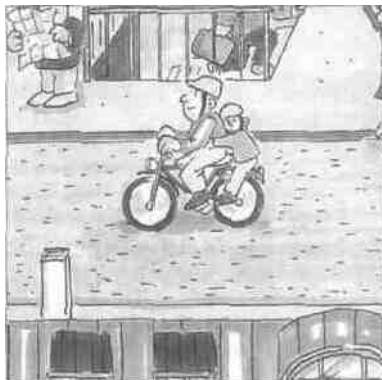
36 Spielkarten mit Vorder- und Rückseite,
48 Lotsensteine in 6 verschiedenen Farben,
2 Farbwürfel, 2 Farbleisten,
1 Spielfigur „Polizist“, Spielanleitung

● Rot-Gelb-Grün
● Lehmteig
● Braunschweig

Vor dem Spielen

Schnell noch ein bißchen puzzeln.

Jedes der 36 Kärtchen zeigt auf der Vorderseite einen Hinguck-Comic mit einer Verkehrssituation und auf der Rückseite Hinweise zum richtigen Verhalten im Verkehr.



Das Chaotenviertel wird aus den Spielkärtchen zusammengesetzt. Bevor es losgeht, legen die Spieler gemeinsam die Comic-Kärtchen wie ein Puzzle zu einem Stadtviertel zusammen.

Eine Reihe umfaßt 6 Kärtchen, so dass ein Quadrat aus 6 Reihen mit jeweils 6 Kärtchen entsteht.

Der Plan des Chaotenviertels in der Mitte der Spielregel zeigt euch die 2 Hauptstraßen und 4 Nebenstraßen einschließlich der Verkehrsinseln.



Das Bild zeigt auch, wie ihr am linken und oberen Rand des Chaotenviertels die Farbleisten anlegt.

Wenn ihr beim Auslegen der Kärtchen den Plan des Chaotenviertels anguckt, schafft ihr das Puzzeln in Windeseile.

Jetzt den Polizisten zum Start auf die rote Hauptkreuzung stellen.

Zum Schluß schnappt sich noch jeder 8 Lotsensteine einer Farbe.

Und nun ab in's Chaotenviertel.

Das Spiel beginnt

Der Spieler mit den kleinsten Füßen (Schuhgröße) fängt an. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Würfeln

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt mit beiden Farbwürfeln. Danach darf er von 2 Chaotenkältchen eines auswählen, auf dem er Gefahren erkennen muss.

Beispiel

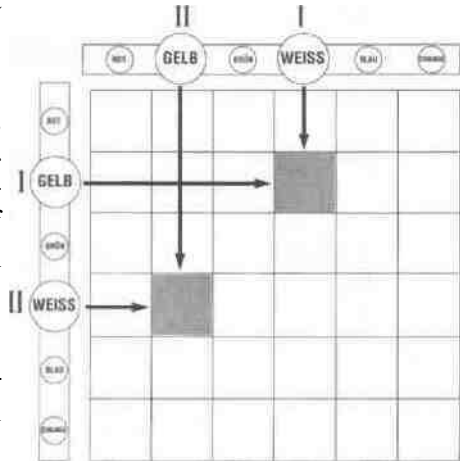
Der Spieler würfelt mit dem einen Würfel „weiß“, mit dem anderen „gelb“. Das bedeutet: Er kann sich entweder

- die Situation I in der Reihe „gelb“ in der Spalte „weiß“
- oder
- die Situation II in der Reihe „weiß“ in der Spalte „gelb“ anschauen.

Nur wenn der Spieler 2 gleiche Farben würfelt, hat er keine Auswahl.

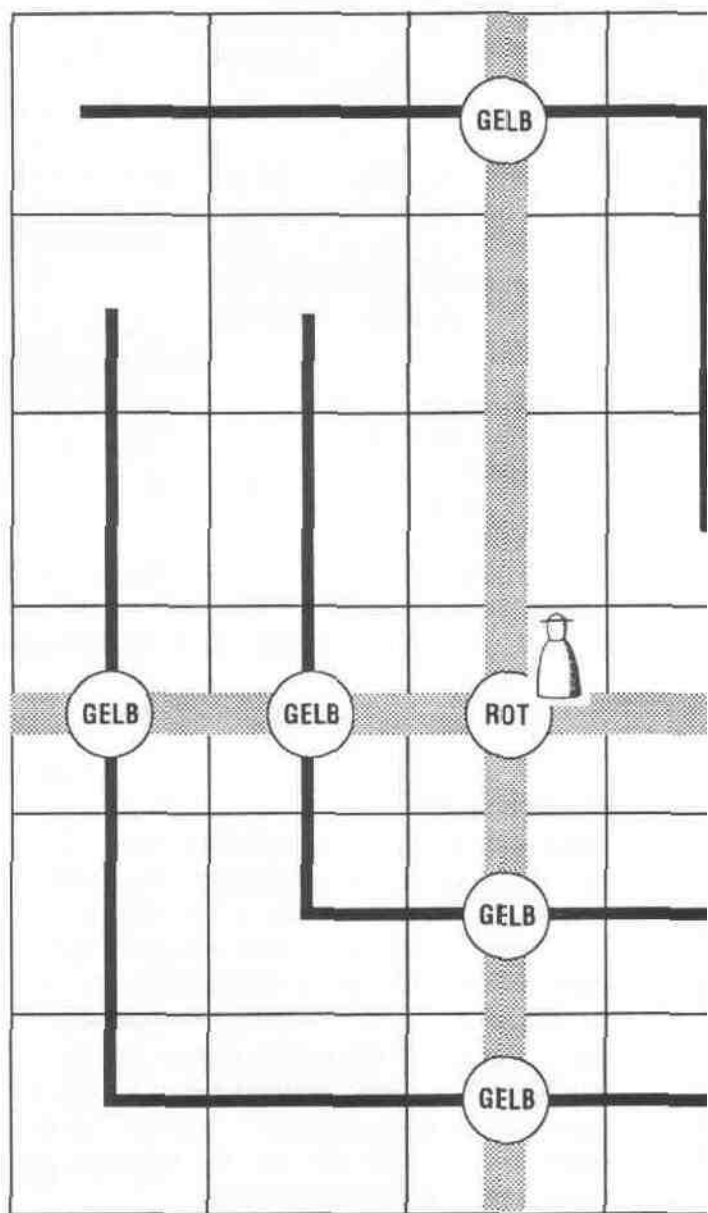
Comic angucken

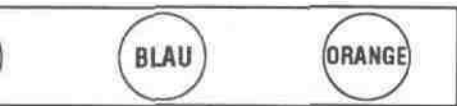
Bevor sich der Spieler entscheidet, eine Aufgabe zu lösen, sollte er sich die beiden Hinguck-Comics anschauen. Er wird eine Comic-Abbildung wählen, auf der er ein falsches Verhalten erkennt. Wenn er auf beiden Kärtchen Fehler entdeckt, wird er sich möglichst für ein Kärtchen einer Straße entscheiden, in der er bereits „Lotsensteine“ hat. Auf den ausgewählten Hinguck-Comic setzt er den „Polizisten“. Dann gibt der Spieler seinen Tip ab, was die Passanten dort falsch machen. Anschließend nennt er das richtige Verhalten. Danach stellt er den „Polizisten“ wieder auf die Hauptkreuzung und dreht das Kärtchen um. Auf der Rückseite kann der Rater nun die sichere Lösung sehen und lesen.



ROT GELB GRÜN WEISS

ROT
GELB
GRÜN
WEISS
BLAU
ORANGE





Plan des Chaotenviertels



Lotsensteine legen

Hat der Spieler die Gefahrensituation richtig erklärt, legt er auf der Karte einen seiner Lotsensteine ab. Das Kärtchen bleibt umgedreht. Wer die Gefahr nicht erkannt hat, darf keinen Lotsenstein auslegen. Das Kärtchen wird wieder auf die Farbseite gelegt. Spieler, die ein gutes Gedächtnis haben, können sich somit, wenn sie die Farbkombination noch einmal würfeln, an die richtige Lösung erinnern.

Was auch noch passieren kann

Manchmal würfeln Spieler eine Farbkombination für ein Chaotenkärtchen, auf dem ein Lotsenstein eines anderen Spielers steht. Dann darf der Spieler, der gewürfelt hat, den fremden Lotsenstein wegnehmen und dem Mitspieler zurückgeben. Dafür legt er seinen eigenen Lotsenstein hin. Glück gehabt!

Pech ist es, wenn auf dem Kärtchen ein eigener Lotsenstein steht.

Der Zug des Würfelnden

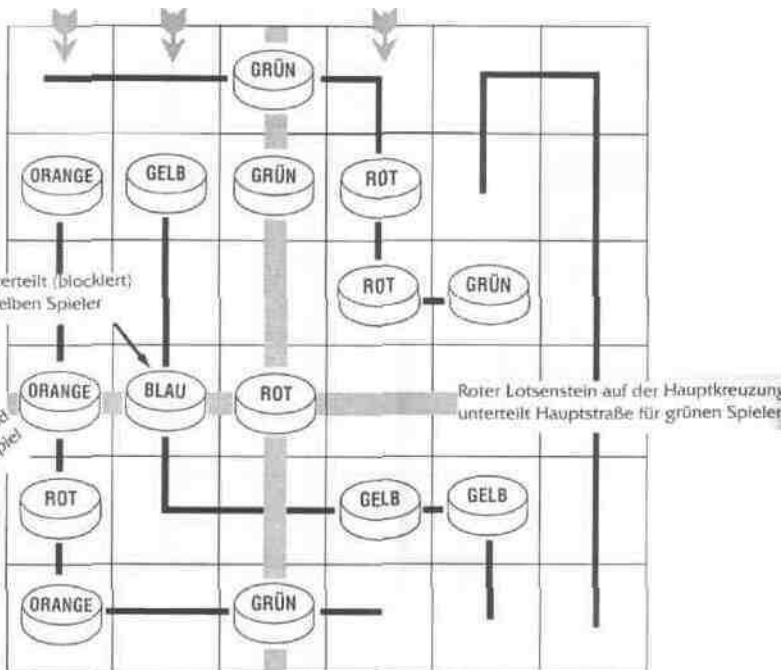
Grüner oder roter Spieler kann durch Legen des 3. Lotsensteins gewinnen

Spielers verfällt dann.

Beispiel für Gewinn-situationen

Blauer Lotsenstein unterteilt (blockiert) die Nebenstraße für gelben Spieler

Orange legt 3. Lotsenstein und gewinnt das Spiel



Das Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht eine Straßenreihe zu bilden. Damit ist eine Wegstrecke gemeint, die über 3 Chaotenkärtchen einer Straße führt. Dazu muß der Spieler auf eine der 6 Straßen (siehe Spielplan) 3 eigene Lotsensteine haben.

Die Straßenreihe darf von unbesetzten oder mit Lotsensteinen der Mitspieler besetzten Chaotenkärtchen unterbrochen sein.

Blöd ist es, wenn Mitspieler Kreuzungen besetzen (blockieren).

Blockaden

Insgesamt gibt es im Chaotenviertel 6 Stellen, wo Haupt- und Nebenstraßen kreuzen. Diese Kreuzungen lassen sich nur mit Hilfe der Verkehrsinseln überqueren.

Ein Lotsenstein auf gelben Verkehrsinseln trennt für die Mitspieler die Nebenstraße in zwei Teile. Die Lotsensteine, die auf der einen Seite der Nebenstraße stehen, haben dann keine Verbindung mit den Lotsensteinen, die auf der anderen Seite der Nebenstraße sind (Blockade).

Lotsensteine auf den Hauptstraßen bilden keine Blockade.

Ausnahme: Ein Lotsenstein auf der roten Hauptkreuzung blockiert die Mitspieler auf der waagrechten und der senkrechten Hauptstraße.

Sobald ein Spieler seinen 3. Lotsenstein auf eine Straßenreihe setzt, ohne auf Blockaden zu treffen, hat er das Spiel gewonnen.

Ihr anderen Spieler wollt bestimmt weiterspielen, oder? Kein Problem! Der Erste nimmt alle seine Lotsensteine vom Chaotenviertel. Dabei dreht er die darunterliegenden Kärtchen wieder auf die Farbseite um. Nun spielt wie gehabt weiter, bis der Vorletzte eine Straßenreihe hat.

Gewinnbeispiele könnt ihr euch auf Seite 6 ansehen.