



Chaos

Abwarten, aufmerksam sein und dann sofort reagieren. Chaos garantiert.



1+



8+



Smart-
sleeves

Vorbereitung

- ✘ Lege so viele Smartsleeves oder Hilfskarten aus, wie es Spieler gibt. Verteile sie auf dem Spielfeld.
- ✘ Gib jedem Spieler ein Steuergerät und nimm zusätzlich ein weiteres Steuergerät.
- ✘ Starte das Spiel am Steuergerät eines der Spieler. Dieses Steuergerät leuchtet violett. Das ist der **Spielverteiler**.
- ✘ Drücke die Taste an dem zusätzlichen Steuergerät. Dieses Steuergerät leuchtet blau. Das ist der **Spielkommandeur**.
 - Der Spielverteiler leuchtet nun grün. So weißt du, dass du alles richtig eingestellt hast.
- ✘ Stelle den Spielkommandeur in die Mitte des Spielfelds.
- ✘ Drücke die Taste des Spielverteilers, um das Spiel zu starten.

Spielregeln

- ✖ In jeder Runde erhältst du einen Befehl. Der Spielkommandeur und dein eigenes Steuergerät leuchten in einer bestimmten Farbe auf. Diese Farbe sagt dir, was du tun musst:
 - Blau – Scanne eine Karte und lass dein Steuergerät auf der Karte liegen
 - Weiß – Ticke den Spielkommandeur an
 - Orange – Schüttele dein Steuergerät
 - Lila – Halte dein Steuergerät kopfüber
 - Denke dran: Du musst den Befehl während der gesamten Runde ausführen – höre also nicht auf!
- ✖ Vibriert dein Steuergerät? Dann musst du den Befehl ausführen. Fang damit spätestens nach 10 Sekunden an.
 - Achtung: Andere Spieler erhalten vielleicht einen anderen Befehl!
- ✖ Vibriert dein Steuergerät nicht? Mach dann einfach so weiter wie in der vorherigen Runde.
- ✖ Führest du den Befehl richtig aus? Dann bekommst du einen Punkt. Dein Steuergerät blinkt grün.
- ✖ Führest du den falschen Befehl aus, oder reagierst du gar nicht, während dein Steuergerät vibriert? Dann bekommst du keinen Punkt. Dein Steuergerät blinkt rot.
- ✖ Achte bei jeder neuen Runde genau darauf, ob dein Steuergerät vibriert!

Ende des Spiels

- ✖ Nach drei Minuten endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.



Farben und Wechselwirkungen

Spielkommandeur:

-  Weiß, langsam blinkend
auftrag starten
-  Gelb und Ton
herunterzählen
-  Lila, weiß, orange oder blau
befehlsfarben

Steuergerät eines Spielers:

-  Gelb, langsam blinkend
warte auf den Start
-  Gelb und Ton
herunterzählen, die nächste Runde beginnt
-  Vibration und lila, weiß, orange oder blau
führe den Befehl aus
-  Lila, weiß, orange oder blau, keine Vibration
führe weiterhin den Befehl aus der **vorherigen**
Runde aus
-  Grün, schnell blinkend
gut gemacht, die nächste Runde beginnt
-  Rot, schnell blinkend
das war leider nicht so gut. Die nächste Runde
beginnt



Das aktuellste Handbuch
finden Sie unter:
www.picoo.com/games/