

CHAOS!!

JÁTÉKSZABÁLY

A **CHAOS** egy stratégiai-memória játék 2-4 játékos részére. 8 éves kortól minden korosztálynak ajánlott, 6 éves kortól kisebb pályán már megismertethető.

A **JÁTÉK CÉLJA**, hogy a játék során az egymástól nem megkülönböztethető bábuk közül mindenki megjegyezze a sajátját és azt átjuttassa a CHAOS közepette a célba.

A játék tartozékai:

- CHAOS játéktábla 8 x 8 kockás játékmezővel, mind a négy oldalán egy-egy eltérő színű, 8 – 8 kockás Start/Cél mezővel
- 4 x 8 bábu négy különböző színű jelöléssel ellátva
- Játékleírás

Az első játék előtt a bábuk aljára a csatolt matricákat fel kell ragasztani. Minden bábu 1 színes pötty kerül, így minden 8 bábu aljára azonos színű pötty kerül.

JÁTÉKSZABÁLY

ELŐKÉSZÜLETEK

A játékosok megegyeznek abban, hogy melyikük milyen színű bábuval játszik. (pl.; sorsolással, stb.) Két Játékos esetén a Játékosok a tábla két egymással szemközti Start/Cél mezőinek színei közül választhatnak.

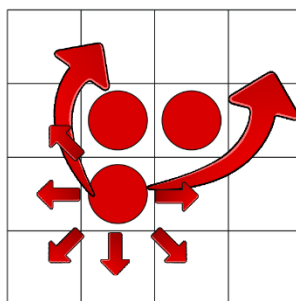
A Játékos által választott színnel megjelölt pöttyel jelzett Start/Cél mező a Játékos Startmezője, a játéktér ezzel szemközti oldalán lévő Start/Cél mező pedig a Játékos Célmezője (ami a vele szemben ülő Játékos Startmezője).

A Játékosok a saját 8 bábujukat - **szín jelölésükkel lefelé fordítva** - elhelyezik a tábla szélén levő, saját Start-mezőjükre. (Két Játékos esetén a kiválasztott színű, egymással szemközti mezőkre.)

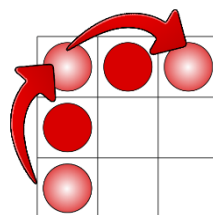
LÉPÉSEK

Egy Játékos egyszerre csak egy bábuval léphet, vagy ugorhat. A lépés vagy az ugrás(ok) befejezése után a következő Játékos lép.

A bábukkal bármely irányban lehet lépni (átlósan is) de mindig csak egyet. A bábukkal ugrani is lehet (szintén bármely irányban) ha az átugrott bábu utáni mező üres. Az ábrán bemutatjuk az egyik bábu lépési lehetőségeit.



Átugrani csak egy bábut lehet. Egy bábu átugrása után azonban a Játékos tovább is ugorhat ugyanazzal a bábuval mindaddig, amíg a bábujával lehetősége van további ugrásokra valamely irányba.



Lépni vagy ugrani csak üres kockára szabad. **Kivétel:** ha a Játékos a célmezőjébe tudna lépni, vagy ugrani, de nincs ott üres kocka (mivel az összes kockát a saját célba ért és a szemben ülő Játékos el sem indult bábuival lefoglalják), úgy a Játékos az ellenfél bábuja „mögé” léphet vagy ugorhat. (amikor az ellenfél a bábuval erről a kockáról ellép, a Játékos a saját bábuját a helyére „igazítja”.)

Ugrani csak a játékmezőn lehet, kivéve, ha a Játékos bábuival a saját Célmezője egy üres kockájába tud ugrani.

Lépni a játékmezőn, továbbá a saját Start- és Célmezőn egyaránt lehet.

A JÁTÉK MENETE

A kezdő Játékos az egyik bábujával lép egyet a játékmezőre majd az óramutató játársának megfelelő irányban ülő Játékos következik.

FIGYELEM! A játék kezdetekor minden Játékos a bábuit jelölésükkel lefelé fordítva helyezi el a Startmezőn, így módon **a játékmezőn haladó bábukat nem lehet megkülönböztetni**, ezért fontos, hogy minden Játékos megpróbálja megjegyezni saját bábuit. A bábukat mindaddig nem szabad felfordítani, amíg a Célmezőbe be nem érnek vagy valaki CHAOS-t nem mond.

Mi is az a CHAOS?

Bármely Játékos, ha úgy gondolja, hogy a másik Játékos tévedésből az ő bábujával lépett, **„káosz”-t mondhat**. Ezt akkor teheti meg, amikor a következő Játékos még nem lépett. **Ebben az esetben a bábút fel kell fordítani**, hogy a színe látható legyen.

- Ha a bábu valóban a „káosz”-t mondó Játékosé, úgy ő jogosult a bábút a saját célmezői bármelyik üres helyére tenni.

- Ha tévedett, és a bábu azé, aki lépett vele, úgy ő dönthet, hogy a bábút vagy a saját Célmezője valamelyik üres helyére helyezi, vagy - színével ismét lefelé fordítva – ugyanarra a mezőre rakja vissza, ahova előzőleg lépett.

- Ha mindketten tévedtek és a bábu se nem a lépő se nem a káoszt mondó, hanem egy harmadik Játékosé, úgy a „tulajdonos” teheti a saját Célmezője bármelyik üres helyére.

A Célmezőbe érő bábút fel kell fordítani! Amennyiben a bábu színe nem az adott Játékosé, úgy a bábút a színe szerinti „tulajdonosa” helyezheti el a **saját** Célmezője bármelyik üres helyére.

A játék célja: mind a nyolc saját bábu bejuttatása a saját Célmezőbe. Akinek ez elsőként sikerül, az a **GYŐZTES!**

„Nagypályás” játékváltozat:

Nem csak a játék-mező 8 x 8 kockája, hanem a Start/Cél mezők 4 x 8 kockája is teljes értékű játéktér. A Játékosok már a saját Start-mezőikben is ugrálhatnak, beléphetnek és ugrálhatnak „idegen” Start/Cél mezőkön – természetesen a bábu felfordítása nélkül -, valamint nemcsak léphetnek, hanem ugrálhatnak is a saját Célmezőjük kockáin.

Több fordulós verseny:

A Játékosok egy előre meghatározott számú játékból álló versenysorozatot is játszhatnak, egy-egy játék eredményét egy előre eldöntött módon pontozva és felírva (Például helyezés, kint maradt bábuk vagy hátra lévő lépések számát jegyezve), majd a sorozat végén a kapott pontokat összesítve a „torna” győztesét kihirdetve.

**Jó szórakozást és
sok szerencsét a játékhoz!**

Chaos!!