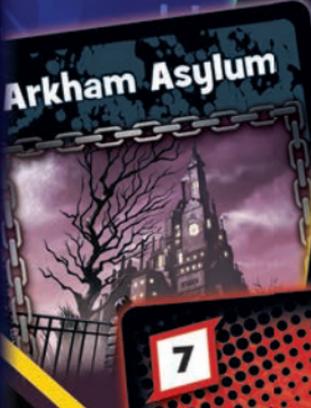


Benjamin Schwer



CHAOS IN GOTHAM CITY



Arkham Asylum



The Joker



1

1



Tricorner Yards



7

7



Harley Quinn



The Penguin



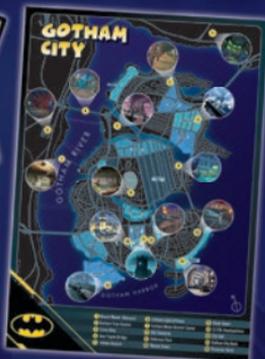
Schmidt

Inhalt

40 Trickkarten
(in 4 Farben mit jeweils den Werten 1-10
sowie Batman und Bruce Wayne)



15 Ortskarten



1 „Gotham City Map“-Poster



8 Schurkenkarten

Spielidee

Schlüpft in die Rolle von Gotham-City-Bösewichten und stürzt die Stadt ins Chaos. Jede Runde gibt es einen neuen Ort, an dem ihr eure Verbrechen verüben könnt. Aber Achtung, Batman kann euch in die Quere kommen und euch den Coup vermiesen. Wer am meisten Chaos stiftet, wird am Ende über Gotham City herrschen ...

Spielvorbereitung

Mischt die **15 Ortskarten** und legt sie als verdeckten Ortsstapel in der Tischmitte bereit.

Mischt die **8 Schurkenkarten** und verteilt zufällig an alle Mitspielenden eine Schurkenkarte. Übrige Schurkenkarten legt ihr beiseite. Ihr benötigt sie erst wieder für den nächsten Durchgang.

Mischt die **40 Trickkarten** und teilt folgende Anzahl an Trickkarten aus und nehmt sie auf die Hand:

2 Personen: 10 Trickkarten pro Person

3 Personen: 9 Trickkarten pro Person

4 Personen: 8 Trickkarten pro Person

5 Personen: 7 Trickkarten pro Person

6 Personen: 6 Trickkarten pro Person

Übrige Trickkarten legt ihr als verdeckten Trickkartenstapel in der Tischmitte bereit. Deckt die oberste Trickkarte auf und legt sie offen auf den Stapel. Die Farbe dieser aufgedeckten Trickkarte bestimmt eure aktuelle **Trumpffarbe**, mehr dazu unter „Trumpffarbe“.

Zuletzt legt ihr das „Gotham City Map“-Poster für alle gut sichtbar auf den Tisch.

Spielablauf

CHAOS IN GOTHAM CITY ist ein Stichspiel, die grünen Bubbles erklären euch **allgemeine Begriffe** zu dieser Art von Spiel.

Ihr spielt so viele Durchgänge, wie Personen am Spiel teilnehmen. In jedem Durchgang spielt ihr so viele Stiche, wie ihr Karten auf der Hand habt.

Zusätzlich wird in **jedem Stich** um eine Ortskarte gekämpft.

Achtung: Manche Trick- und Ortskarten zeigen Batman-Symbole. Wer am Ende eines Durchgangs die meisten davon gesammelt hat, bekommt keine Chaospunkte!

Wer glaubt, der größte Bösewicht zu sein, beginnt und spielt die erste Trickkarte für den ersten Stich.

Wer die erste Trickkarte des aktuellen Sticks ausspielt, bestimmt die **aktuell angespielte Farbe**. Es herrscht **Bedienzwang**.

Stich = Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn jeweils **genau eine** eurer Trickkarten aus der Hand in die Tischmitte. Diese sieben ausgespielten Trickkarten werden zusammen „Stich“ genannt.

Bedienzwang = Alle **müssen** eine Trickkarte in der gleichen Farbe spielen, die die erste Trickkarte des Sticks vorgibt. Nur wer die **aktuell angespielte Farbe nicht** auf der Hand hat, darf eine beliebige Trickkarte spielen.

Deckt zusätzlich vor **jedem neuen Stich** die oberste Ortskarte vom Ortsstapel auf (*Ausnahme The Penguin, siehe letzte Seite der Anleitung*). Die Ortskarte gibt an, wie viele Chaospunkte im aktuellen Stich gemacht werden können. Wer die meisten Chaospunkte sammelt, gewinnt das Spiel.

Aber Vorsicht, Batman-Symbole wollt ihr nicht sammeln, siehe dazu den Abschnitt „Die Batman-Symbole“.



Wer bekommt den Stich?

Ein Stich wird vergeben, sobald alle genau eine Trickkarte in die Tischmitte gespielt haben.

Wer die Trickkarte mit der **höchsten Zahl** in der **angespielten Farbe** gelegt hat, bekommt den Stich. Wurden jedoch auch Trickkarten in Trumpffarbe gespielt, bekommt den Stich, wer die Trickkarte in **Trumpffarbe** mit der **höchsten Zahl** gelegt hat.

Zur Erinnerung: Du darfst eine Trickkarte in Trumpffarbe erst dann spielen, wenn du **keine** Trickkarte mehr in der angespielten Farbe auf der Hand hast.

(Gespielte Trickkarten, die weder die angespielte Farbe noch die Trumpffarbe haben, spielen bei der Vergabe des Stichts keine Rolle.)

Hast du den **Stich** bekommen, legst du diesen verdeckt vor dir ab. Zusätzlich gewinnst du die **offene Ortskarte** mit ihren Chaospunkten und/oder Batman-Symbolen. Diese legst du ebenfalls verdeckt vor dir ab.

Decke anschließend eine **neue Ortskarte** auf (*Ausnahme **The Penguin**, siehe letzte Seite der Anleitung*). Da du den letzten Stich bekommen hast, spielst du die erste Trickkarte des neuen Stichts an.

Trumpffarbe = Die aktuelle Trumpffarbe ist die Farbe der Trickkarte, welche ihr zu Beginn des Durchgangs aufgedeckt habt. Eine Trickkarte in Trumpffarbe ist **immer hochwertiger** als jede Trickkarte in der angespielten Farbe.

Merke:

Du bekommst den Stich **und** die offene Ortskarte, wenn ...

* du die höchste Trickkarte in der angespielten Farbe gespielt hast und sich keine Trickkarte in Trumpffarbe unter den Karten befindet

oder

* du die höchste Trickkarte in Trumpffarbe gespielt hast.

Beispiele:

Rot ist Trumpffarbe. Paula beginnt und spielt eine grüne 3 (Grün ist somit die angespielte Farbe), Marie spielt eine grüne 5. Stefan eine gelbe 8 (er hat keine grüne Trickkarte auf der Hand) und Alex eine grüne 2. Marie bekommt den Stich und die offene Ortskarte, da ihre Trickkarte die höchste Zahl der angespielten Farbe ist. Stefans Trickkarte hat zwar die höhere Zahl, sie ist aber nicht in der angespielten Farbe und spielt daher keine Rolle.



Rot ist Trumpffarbe. Alex beginnt und spielt eine gelbe 9. (Gelb ist also die angespielte Farbe.) Paula hat kein Gelb und legt eine rote 3 (Trumpffarbe), Marie muss bedienen und legt die gelbe 2. Stefan hat ebenfalls kein Gelb und darf daher eine rote 7 (Trumpffarbe) spielen. Stefan bekommt den Stich und die offene Ortskarte, da er die höchste Trickkarte in Trumpffarbe gespielt hat.



Besonderheit: Bruce Wayne und Batman

Befinden sich in einem Stich Bruce Wayne (alle Karten mit der 6) und mindestens ein Batman, wird der Stich zwar wie oben beschrieben vergeben, allerdings legt ihr alle Trickkarten des Sticks beiseite. Warum? Bruce Wayne und Batman können niemals gleichzeitig am selben Ort sein, daher wird dieser Stich abgelegt. Die **Ortskarte** wird wie beschrieben **vergeben**.



**NEUER
TRUMPF**

Änderung der Trumpffarbe

Die Trumpffarbe kann sich im Spiel mehrmals ändern: Wenn eine der beiden Ortskarten **Wayne Tower** oder **Robinson Park** aufgedeckt oder wenn die Eigenschaft der Schurkenkarte **The Joker** genutzt wird.

In diesem Fall zieht ihr die unterste Karte vom Trickkartenstapel und legt diese auf die offene Trickkarte, welche die Trumpffarbe bestimmt hat.

Die nun oberliegende Trickkarte bestimmt mit ihrer Farbe die aktuelle neue Trumpffarbe.



Ende eines Durchgangs und Wertung

Ein Durchgang endet, sobald ihr alle Trickkarten aus der Hand gespielt habt.

* Die Batman-Symbole



Zählt die Batman-Symbole auf euren gesammelten Karten zusammen (sowohl die auf den Trickkarten, als auch die auf den Ortskarten).

Wer die **meisten** Batman-Symbole gesammelt hat, wurde von Batman geschnappt und scheidet aus der aktuellen Wertung aus.

Hinweis: Bei einem Gleichstand scheiden alle Beteiligten aus (dies können unter Umständen auch alle Mitspielenden sein). Hat niemand Batman-Symbole gesammelt, scheidet auch niemand aus.

**Notiert die
Chaospunkte
auf einem
Zettel o.ä.**

* Die Chaospunkte



Alle, die nicht von Batman geschnappt wurden, zählen nun jeweils ihre Chaospunkte auf ihren Ortskarten zusammen und notieren die jeweilige Summe. Solltet ihr aus vorangegangenen Durchgängen bereits Chaospunkte notiert haben, zählt ihr diese hinzu.

Ein neuer Durchgang

Die Vorbereitungen für einen neuen Durchgang laufen genauso ab, wie die Spielvorbereitung am Anfang des Spiels: Ihr mischt **alle** Karten neu. Vergesst nicht die Schurkenkarten, die ihr zuvor beiseite gelegt habt.

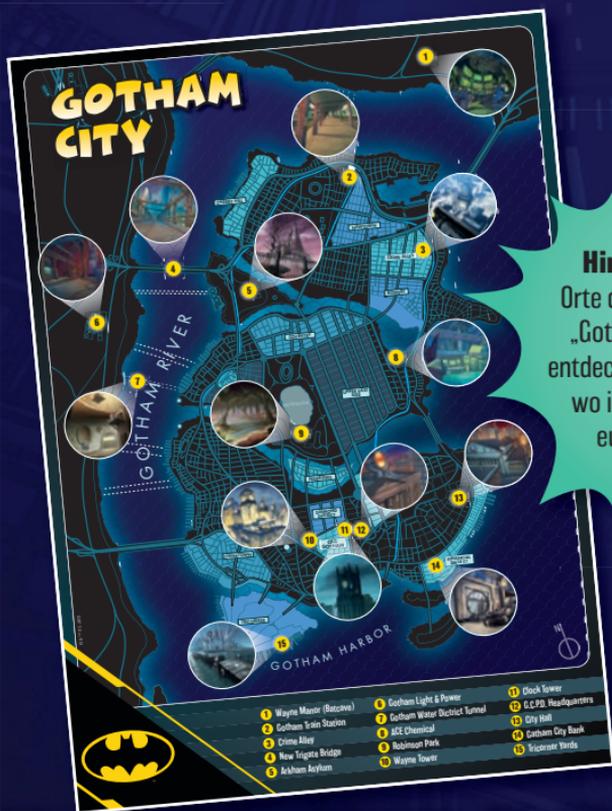
Den Durchgang beginnt nun der oder die Nächste neben der Person, die den vorherigen Durchgang begonnen hat.

Spielende und Schlusswertung

Das Spiel endet, nachdem alle einmal einen Durchgang starten durften.

Wer dann am meisten Chaospunkte sammeln konnte, ist der größte Bösewicht der Stadt und gewinnt das Spiel.

Bei einem Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg und herrscht gemeinsam über Gotham City.



Hinweis: Ihr könnt die Orte der Ortskarten auf dem „Gotham City Map“-Poster entdecken. So wisst ihr immer, wo ihr in der Stadt gerade euer Unwesen treibt.

Die Schurkenkarten

Ihr habt jeweils am Anfang eines Durchgangs eine Schurkenkarte erhalten. Diese verleihen euch unterschiedliche Eigenschaften, die direkt auf der jeweiligen Schurkenkarte vermerkt sind.

Die Eigenschaften der Schurken

Catwoman darf ihre Eigenschaft, nur direkt nachdem die Trickkarten ausgeteilt wurden, einsetzen.

The Joker, **The Riddler** oder **Two-Face** dürfen selbst entscheiden, ob und wann sie ihre Eigenschaft einsetzen.

Poison Ivy, **Harley Quinn**, **The Penguin** oder **Clayface** haben passive Eigenschaften, die immer gelten, wenn sie im Spiel sind.



Hast du **The Penguin**, musst **immer** du die Ortskarten vor jedem neuen Stich aufdecken. Du ziehst 2 Ortskarten und entscheidest dich, um welche Ortskarte in diesem Stich gespielt wird. Die andere legst du beiseite.



BATMAN and all related characters and elements
© &™ DC, WB SHIELD; © &™ WBEI. (s23)

Autoren und Verlag bedanken sich bei allen, die das Spiel eifrig mitgetestet haben.

Autor: Benjamin Schwer
Redaktion: Jasmin Weigand
Grafik: Wollinsky & Partner

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft.
Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Art.-Nr. 49429

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de
www.facebook.com/SchmidtSpiele

