

# SPIEL

Leonie Bosshard, Marlene Fuhrken, Ádám Hajdu, Amélie Marte



Gestaltungsgrundlagen 3 — 2025

# KONZEPT

# Allgemeine Informationen



## Logline

Im Kartenspiel KaosKomplett werden gleiche Motive in Dreiergruppen gesammelt und abgelegt. Durch strategisches Tauschen gewinnt, wer am meisten Gruppen besitzt.

## Genre

KaosKomplett ist ein analoges Kartenspiel. Der Fokus liegt auf der Förderung von Kommunikation unter den Spieler:innen und der Stärkung der mentalen Kombinationsfähigkeit. Abgesehen davon hat das Spiel einen pädagogischen Mehrwert durch das Erlernen von Tierbezeichnungen und ihren dazugehörigen Spuren und Lebensräumen, das durch den Spielmechanismus wie beiläufig funktioniert.

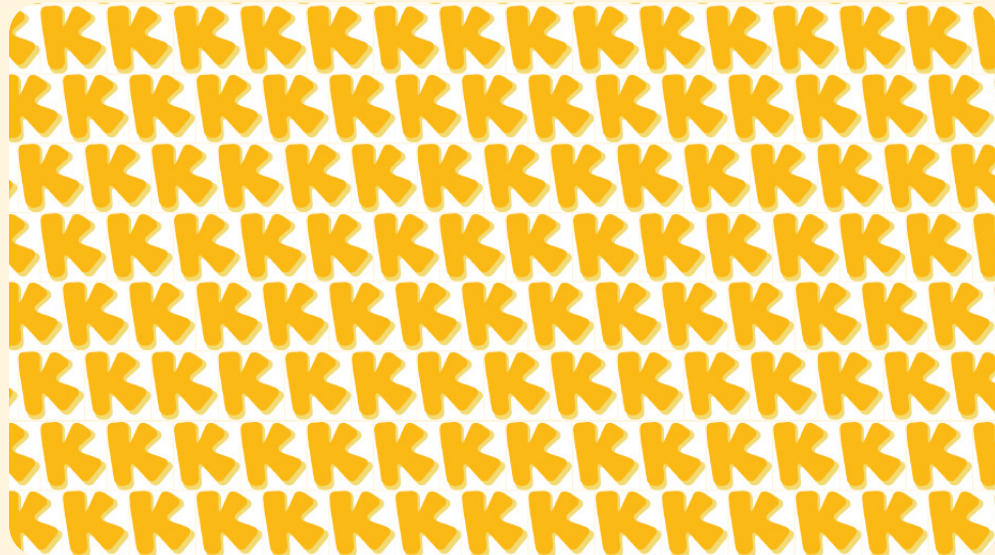
## Zielgruppe

Konzipiert wurde das Spiel für Kinder und Erwachsene ab etwa 8 Jahren. Spielerfahrung braucht es grundsätzlich keine, bestimmte Spielmechaniken (wie Karten tauschen oder auch die Funktionen der Sonderkarten) aber bereits zu kennen erleichtert durchaus den Einstieg.

# Spielidee & Besonderheiten

## Kurze Spielbeschreibung

In der Natur folgt auf jedes Tier, das einen Pfad beschreitet, eine Spur. In KaosKomplett begeben ihr euch auf Spurensuche und folgt den Tieren in ihre angestammten Habitate. Ihr jagt nach den passenden Karten, sucht die richtigen Kombinationen und strengt euch an, sie vor den anderen Sammelnden zu finden. Durch cleveres Tauschen und strategisches Ablegen gewinnt am Ende, wer am meisten Gruppen abgelegt hat.



## USP

KaosKomplett vereint das Kartensammeln von Schwarzer Peter, strengt die Kombinationsfähigkeit an wie bei Quartett und behält dabei die Leichtigkeit von Uno. Das Spiel hat einen lebhaften Charakter und zeichnet sich so durch seine wahrgenommene Kurzweiligkeit aus. Die ansprechende visuelle, handgezeichneten Motive und Landschaften sprechen ebenfalls für sich.

## Ziel des Spiels

Ziel des Spiels für die Spieler:innen ist es, am meisten Dreiergruppen, die sogenannten TRIOs, zu sammeln und abzulegen. Das Spiel findet dann ein Ende, wenn alle Karten gezogen wurden. Durch die unterschiedliche Wertung von bestimmten TRIOs gewinnt, wer zum Schluss am meisten Punkte gemacht hat. Das Ziel des Spiels aus Sicht der Erfinder:innen ist es, Spieler:innen dazu anzuregen, miteinander zu kommunizieren und in Dialog zu treten sowie die mentale Kombinations- und Merkfähigkeit anzustrengen.



## Vorbereitung

Sammelkarten und Sonderkarten werden zusammen gemischt. An alle Mitspieler:innen werden je 8 **Handkarten** ausgeteilt. Die übrigen Karten bilden den **Ziehstapel**, der in der Mitte der Spieler:innen platziert wird. Neben dem Ziehstapel sollte noch Platz für einen **Ablagestapel** sein, auf dem später die gespielten Sonderkarten abgelegt werden können. Das **Cheat-Sheet** (S.1) kann ebenfalls zur Hilfe bereitgelegt werden. Es beginnt, wer als letztes ein Tier gestreichelt hat.

## Spielablauf

Die SpielerInnen kommen reihum im Uhrzeigersinn an die Reihe.

Wer am Zug ist, wird aktive:r Sammler:in und muss eine **Kartenanfrage** an eine Person eigener Wahl stellen. Es darf nach einer bestimmten Variante einer Kategorie gefragt werden. Die gefragte Person muss **wahrheitsgetreu** antworten. Besitzt sie eine Karte mit der gewünschten Variante, muss sie sie hergeben. Die gefragte Person bekommt dafür eine Karte zurück, die der:die Sammler:in aber **frei** aus den eigenen Handkarten wählen kann. So haben beide am Ende dieses Tausches **gleich viel** Karten auf der Hand wie zuvor.

Nun können **Sonderkarten** gespielt werden. Eine Sonderkarte kommt in Aktion, indem sie der:die aktive Sammler:in in die Mitte auf den Sonderkartenstapel legt. Dann wird die Aktion (je nach Karte unterschiedlich, siehe rechts) ausgeführt. Davon ausgenommen ist der Wolpertinger, der Joker. Er wird mit zwei passenden Karten als TRIO abgelegt und muss nicht auf den Sonderstapel.

Im dritten Schritt können TRIOs von dem:der Sammler:in **abgelegt** werden. Dazu werden die drei Karten aus den Handkarten genommen und vor dem:der Sammler:in **offen** und für jeden ersichtlich auf dem Spieltisch platziert.

Zuletzt wird **mindestens eine Karte** vom Ziehstapel gezogen. Hat der:die Sammler:in mit dieser neuen Karte aber noch weniger als 4 Karten auf der Hand, so muss er:sie so lange ziehen, bis die 4 Karten auf der Hand vollständig sind. Damit ist der **Zug beendet** und ein:e neue:r Sammler:in ist an der Reihe.

## Spielende

Das Ende des Spiels wird damit eingeläutet, dass die **letzte Karte vom Ziehstapel** gezogen wurde. Wenn das passiert, kommt jede:r Spieler:in noch einmal an die Reihe, jedoch ohne noch weitere Karten zu ziehen. Es kann also nur noch getauscht, Sonderkarten gespielt und abgelegt werden. Ein TRIO mit einem Wolpertinger/Joker ist **einen Punkt** wert, für normale TRIOs erhält man **zwei Punkte** und wer ein SUPER-TRIOs hat bekommt **drei Punkte** dafür. Es gewinnt, wer am Schluss die **meisten Punkte** gesammelt hat.

## Sonderkarten

**1x Tornado:** Naturkatastrophe! Ein Tornado dreht sich umher und wirbelt eure Karten durcheinander.  
Alle Spieler:innen geben ihre Handkarten im Uhrzeigersinn eine Person weiter.

**1x Falle:** Oh nein, ihr seid in eine Falle getappt! Jetzt müsst ihr erstmal auf Hilfe warten.  
Wer die Karte legt, lässt seine Mitspieler:innen eine Runde aussetzen und kann somit 2 ganze Züge (Tauschen-Ablegen-Ziehen) ausführen.

**2x Eule:** Die nachtaktiven Vögel können ihren Kopf bis zu 270° in eine Richtung drehen. Sie haben so alles im Blick!  
Wer die Karte legt, darf einem:r Mitspieler:in seiner:ihrer Wahl in die Karten schauen.

**2x Ente:** Nachdem Entenküken geschlüpft sind, gibt es eine kurze Phase, in der sie sich an ein bewegendes Objekt binden – meistens ist das ihre Mutter. Diese Prägung hält ein Leben lang an.  
Wer die Karte legt, darf zwei Karten vom Zugstapel ziehen. Nach Beenden des Spielzugs wird trotzdem noch mindestens eine Karte gezogen.

**2x Waschbär:** In der Nähe von Siedlungsgebieten bedienen sich die Räuber oft an den Mülltonnen der Menschen. Jetzt hat der Waschbär eure Karten im Visier!  
Wer die Karte legt, darf an eine:n Mitspieler:in eine besondere Kartenanfrage stellen: „Hast du ein DUO?“ Verfügt die gefragte Person über zwei Karten mit einer gleichen Variante, muss sie sie zum Tausch gegen zwei beliebige Karten hergeben.

**2x Wolpertinger:** Das Fantasietier besteht aus den verschiedensten Tierkörpern. Es lebt überall und nirgendwo – und passt so immer dazu!  
Diese Jokerkarte gilt als Ersatz für eine Sammelkarte. Sie kann mit einem Sammelkarten-DUO abgelegt werden, was dann als vollständiges TRIO gilt.  
Beispiel:  
Wüste – Wüste – Wolpertinger zählt als TRIO  
Haispur – Hai – Wolpertinger zählt als TRIO  
Wald – Schwein – Wolpertinger zählt nicht als TRIO

## **Spielmaterialien**

60 Sammelkarten

10 Sonderkarten

Spielanleitung (mit „Cheat-Sheet“ auf S. 1, das während des Spielens auf dem Tisch platziert werden kann)

## **Spieleranzahl**

3-6 Personen

## **Dauer einer Spielrunde**

25-45 Minuten

Die Dauer richtet sich dabei stark daran, wie oft man das Spiel bereits gespielt hat bzw. wie gut man die zusammengehörigen Tiere, Spuren und Habitate kennt.

## **Langzeitmotivation**

Wie bei Uno oder Quartett weist das Spiel eine hohe Wiederspielbarkeit durch immer neue Kombinationen, den Lernaspekt und die soziale Interaktion auf.

## **Kooperation / Wettbewerb / Solo-Modus:**

Das Wettbewerbbestreben wird durch das Spielziel, zum Schluss am meisten Punkte gesammelt zu haben, angeregt. Während des Spiels selbst kann außerdem durch den Einsatz von Sonderkarten gegen andere Spieler:innen agiert und diese so am Fortschritt gehindert werden.

Die Spieler:innen müssen insofern kooperieren, als dass sie wahrheitsgetreu Karten zum Tausch hergeben müssen. Dagegen basiert das Spielkonzept auf Ehrlichkeit, es kann aber nicht verhindert werden, dass diese Regel womöglich nicht befolgt wird. In solchen Fällen liegt es an den Spieler:innen, aufmerksam zu sein und zu beobachten.

Alleine kann das Spiel nicht gespielt werden, es gibt also keinen Solo-Modus. Die Mindestspieler:innenanzahl ist auf drei Personen festgelegt, um die anregende Spieldynamik beizubehalten. Besonders beim gegenseitigen Anfragen von Karten würde die Abwechslung von verschiedenen Adressaten in einem Ein- oder Zwei-Personen-Modus verloren gehen.

# Setting & Story

## Thema

Die Welt des Spieles definiert sich über die illustrierten Motive auf den Spielkarten mit Naturthema. Darauf sind Tiere, deren Spuren und ihre Habitate zu sehen. Die ausgewählten Szenen und Tiere sind allerdings farblich nicht realistisch dargestellt, sondern abstrahiert, "niedlich" gezeichnet und in einer bestimmten Farbpalette gehalten. Damit entsprechen die Farben zwar nicht zwingend der Realität, schaffen aber durch Einhaltung der Farbpalette und der Stilrichtung ein kohärentes Bild. So wird eine angenehme, freundliche und spielerische Atmosphäre geschaffen.

## Narrative Struktur

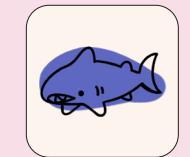
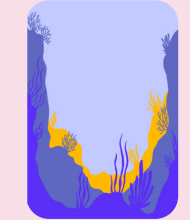
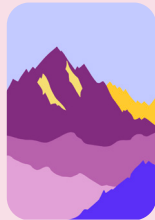
Als Exposition zu Spielbeginn dient folgende Szene: Ein zerstörerischer Tornado, der Chaos in die Tierwelt bringt und die einzelnen Spezies aus ihren Habitaten wirbelt. Nun auf Spurensuche strengen sich die Spieler:innen an, sie in TRIOs wieder zu vereinen.

Die Spielmechanismen von KaosKomplett funktionieren allerdings ohne eine ausformulierte Geschichte, da während des Spiels die Story in den Hintergrund tritt.



## Charaktere

Die Spieler:innen selbst schlüpfen in keine Rollen. Die einzelnen Tiere könnten als Charaktere bezeichnet werden, haben aber keine zugeschriebenen Eigenschaften. Da das Spiel ohne dezidierte Story funktioniert, sind Charaktere ebenfalls wenig relevant für den Erfolg des Spielverlaufs.



Savanne  
Löwe  
Löwenspür

Wald  
Hirsch  
Hirschspür

Gebirge  
Adler  
Adlerspür

Farm  
Schwein  
Schweinspür

Eismeer  
Pinguin  
Pinguinspür

Steppe  
Gürteltier  
Gürteltierspür

Weide  
Kuh  
Kuhspür

Wüste  
Skorpion  
Skorpionspür

Teich  
Frosch  
Froschspür

Ozean  
Hai  
Haispür

# Gestaltung & Ästhetik

## Design

- Farbpalette mit 5 Grundfarben (davon jeweils 3 Abstufungen in Helligkeit bzw. Intensität)
- kohärentes Bild durch Rundungen, Verzicht auf scharfe Kanten sowohl bei Spielkarten als auch bei der Anleitung
- handgezeichnete, niedliche Cartoon-Illustrationen
- realistische, aber vereinfachte Darstellung der Spuren
- farblich von Realität abweichende Szenen der Habitate, dabei aber gut unterscheidbar
- klare, symbolhafte Icons für schnelle Erkennung
- einheitliche Rückseiten, angenehme Haptik durch abgerundete Ecken



# Produktion & Umsetzung

## Verwendete Materialien

- hochwertige Papierqualität (300 g/m<sup>2</sup>)
- dünneres Papier für Anleitung (2x100 g/m<sup>2</sup>)
- Verpackung aus hochwertigem Papier (300 g/m<sup>2</sup>) und Klebefolie mit farbigem Design und Logo



## Team und Rollen

**Konzept & Game Design:** Leonie, Marlene, Ádám, Amélie

**Illustration & Grafik:** Leonie, Marlene, Ádám, Amélie

**Regelwerk & Text:** Leonie, Amélie

**Produktion & Vertrieb:** Leonie, Marlene, Ádám, Amélie

## Ressourcen

Das Spiel ist durch seine geringen Materialmenge durchaus kostengünstig. Neben dem Gestaltungsaufwand fallen nur die Kosten für Papier bzw. Karton für Karten, Spielanleitung und Verpackung an. Dabei kann allerdings variiert werden, in welcher Qualität gedruckt werden möchte. Beim Prototyp beliefen sich die Druckkosten für das Kartendeck bei beidseitigem Druck auf ca. 1 €. Für einen genauen Betrag an Produktionskosten, die Druck aller Produktteile sowie Verpackung und Versand einschließen, müssten aber noch Kostenvoranschläge professioneller Betriebe eingeholt werden.

# Veröffentlichung & Vertrieb

## Preismodell

Ein Verkaufspreis von 12,99 € scheint bei Betrachtung der Preisspanne der Konkurrenzspiele durchaus realistisch. Knapp über 10 € stellt einen niederschweligen Kaufreiz dar und animiert potentielle Käufer:innen, das Spiel zu einem mit einzukaufen.



## Vertriebskanäle

Angedacht wäre ein Vertrieb auf klassischen Wegen - online (eigener Shop, Amazon etc.) sowie im stationären Handel (z. B. Spielwarengeschäfte, Museumsshops, Buchhandlungen). Da das Spiel aber auch naturwissenschaftlichen Charakter für Kinder im Grundschulalter besitzt, könnte auch über Vereinbarungen mit Schulen nachgedacht werden, die Kindern das Lernen auch während des Unterrichts spielerisch nahebringen möchten.

## Marketing

- Kooperationen mit Influencer:innen aus der Brettspiel- und Familien-Community
- Positionierung als Spiel mit pädagogischem Mehrwert: Lernspiel mit Naturbezug
- Zusammenarbeit mit Kindergärten, Grundschulen, Umweltbildungsstellen
- Präsenz auf Spielefestivals, Messen und durch Social Media

# Erweiterungen & Zukunft

## Erweiterbarkeit

Das Konzept von Tier-Spur-Habitat ist beliebig oft erweiterbar. Naheliegender wäre eine zusätzliche Garnitur an Tieren, thematisch könnte aber auch eine neue Richtung eingeschlagen werden, da alleine die Kombinationsmöglichkeit von 3 Kategorien und deren 10 Varianten gegeben sein muss, um das Spiel mit seinen bisher festgelegten Regeln sinnvoll spielen zu können. Durch ein anderes Thema könnten neue Zielgruppen erschlossen werden, wie durch eine Party-Edition für junge Erwachsene eine bestimmte Altersgruppe angesprochen würde oder durch eine Version mit Filmtiteln und Schauspiel:innen eine andere Interessensgemeinschaft adressiert werden könnte.

## Community

- Online-Community für neue Kartenideen
- Wettbewerbe für Kinder, die eigene Tiere zeichnen dürfen
- Feedback-Umfragen für Regel- und Balancing-Updates

## Langfristige Vision

KaosKomplett soll eine nachhaltig prägende Marke für Lern- und Familienspiele werden, die Bildung, Unterhaltung und Ästhetik verbindet. Die langfristige Vision ist eine kleine, aber hochwertige Spielereihe, die Kindern und Erwachsenen Spaß macht und gleichzeitig das Bewusstsein für Natur und Umwelt stärkt.



**© 2025 Leonie Bosshard, Marlene Fuhrken, Ádám Hajdu, Amélie Marte**

**Dozent:innen**

Natasha Doshi, Philipp Ehmann, Mandy Richter

**Gestaltungsgrundlagen 3**

**FH Vorarlberg — BA Intermedia**