

NICHTLUSTIG NOCH MEHR LABOR CHAOS

Ein total chaotisches und absolut NICHTLUSTIGES Kartenspiel für 3 – 6 Spieler
ab 8 Jahren von Ivo Dekoning, illustriert von Joscha Sauer

Das vorliegende Spiel ist die Fortsetzung des ebenfalls total chaotischen und absolut NICHTLUSTIGEN Kartenspiels LABOR CHAOS. NOCH MEHR LABOR CHAOS ist völlig eigenständig spielbar, aber beide Spiele können miteinander kombiniert werden, für das ultimative NICHTLUSTIGE Chaos-Vergnügen.

Inhalt: 80 Spielkarten

WORUM GEHT'S?

So schnell wie möglich alle eigenen Handkarten loszuwerden. Es sei denn, eine Karte ändert diese Siegbedingung ... Dann muss natürlich die neue Siegbedingung erfüllt werden. Klingt einfach, oder?

SPIELVORBEREITUNG

Ein beliebiger Spieler mischt alle Karten und verteilt dann reihum an jeden Spieler (auch an sich) 7 Karten. Die übrigen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel in die Tischmitte gelegt. Der Spieler links vom Kartengeber beginnt das Spiel.

SPIELVERLAUF

Wer an der Reihe ist, muss eine seiner Handkarten auswählen. Die gewählte Karte legt der Spieler zu nächst vor sich ab und liest den Kartentext laut vor. Die Anweisung der Karte wird dann ausgeführt. In den meisten Fällen wird die Karte dann neben den Nachziehstapel als offener Ablagestapel abgelegt. Einige Karten (die Maschinen-Karten) haben Bedingungen, um sie ausspielen zu können. Grundsätzlich gilt: Eine Karte, deren Bedingung nicht zutrifft, kann nicht ausgespielt werden.

Wichtig: Die ausgespielte Karte wird immer als letzte Karte auf den Ablagestapel gelegt, also nachdem die Auswirkungen dieser Karte abgehandelt sind.

Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Auch er spielt eine Karte aus, liest die Anweisung laut vor, führt diese aus und legt die Karte danach auf den Ablagestapel, außer der Kartentext sagt etwas anderes.

Irgendwann spielt ein Spieler seine letzte Handkarte aus. Sollte er durch die Anweisung der Karte keine neuen Karten erhalten, gewinnt er das Spiel. Natürlich kann man auch gewinnen, wenn man durch die Anweisung einer Karte seine letzte Handkarte los wird. Man muss nur selbst am Zug sein, um gewinnen zu können.

Soweit so einfach. Eigentlich könnten Sie schon loslegen. Aber ein paar Informationen sind vielleicht noch ganz hilfreich:

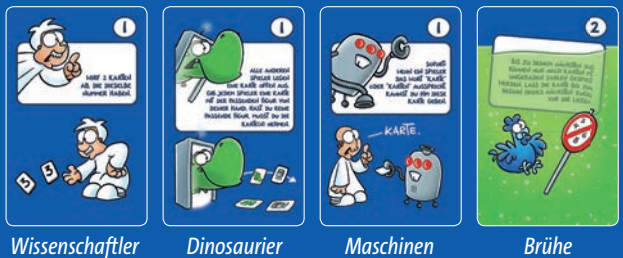
DIE KARTEN

Jede Karte zeigt vier Informationen, ausgenommen die (neuen) „Brühe“-Karten:

1. Den Kartentext: Dieser hat für das Spiel die größte Bedeutung, da er dem Spieler sagt, was er mit der Karte anfangen kann, wenn er sie ausspielt.
2. Die Figur: Bei den meisten Karten ist links oben eine von vier Figuren abgebildet. Einige Kartentexte beziehen sich entweder auf eine bestimmte Figur oder auf die Kartenart (s. u.). „Brühe“-Karten zeigen allerdings keine bestimmte Figur. Wenn sich der Text einer Karte auf die abgebildete Figur beim Kartentext bezieht, so gelten alle 9 „Brühe“-Karten als Karten mit „Figur Brühe“.
3. Eine Ordnungszahl: Einige Karten beziehen sich auf diese Zahl rechts oben.
4. Eine Illustration: Die Darstellung unten auf der Karte illustriert den Kartentext, hat ansonsten aber keine Spielbedeutung.

Es gibt vier verschiedene Kartenarten:

- Wissenschaftler
- Dinosaurier
- Maschinen
- Brühe



Immer wenn sich ein Kartentext auf „Wissenschaftler“, „Dinosaurier“ oder „Maschinen“ bezieht, ist eine Karte gemeint, die die entsprechende Abbildung in der linken oberen Ecke der Karte zeigt. „Brühe“-Karten werden nie im Text erwähnt, es können sich aber dennoch Kartentexte auch auf „Brühe“-Karten beziehen. So fordert z. B. eine Dinosaurier-Karte, dass man eine Karte verdeckt auslegt und die Mitspieler raten lässt, welche Figur diese Karte zeigt. Ist die verdeckte Karte eine „Brühe“-Karte, so ist die zu ratende „Figur“ „Brühe“.



Achtung: Es gibt zwei unterschiedliche Wissenschaftler-Abbildungen. Bezieht sich ein Kartentext auf „Wissenschaftler“, dann sind immer alle Karten mit der Abbildung eines Wissenschaftlers gemeint, egal welcher von beiden abgebildet ist.

Bezieht sich ein Text auf „Figuren“, dann sind exakt die abgebildeten Figuren gemeint, bei einem Wissenschaftler also nur einer von beiden. (Wiederum ausgenommen ist die „Brühe“, denn „Brühe“ ist einfach nur „Brühe“.)

Jeder der vier Figuren sowie der Brühe ist eine Kartenart zugeordnet. Um das Spiel spielen zu können, müssen Sie das nicht wissen. Aber vielleicht interessiert es Sie ja:

- Wissenschaftler-Karten: Der eine Wissenschaftler sorgt im Allgemeinen dafür, dass die Spieler Karten abwerfen dürfen. Der andere sorgt dafür, dass neue Karten gezogen werden müssen.

- Dinosaurier-Karten: Dies sind allgemein gesagt, „Aktionskarten“, die oft den Spielverlauf ändern können.
- Maschinen-Karten: Haben immer eine „Wenn“-Bedingung und beziehen sich meistens auf Aktionen der (Mit-)Spieler oder die Spielumgebung und bringen den besonderen NICHTLUSTIGEN Witz ins Spiel.
- Brüche-Karten: Haben NICHTLUSTIGE Effekte, die länger anhalten und teilweise die Spielregeln ändern.

Nicht spielbare Karten: Es wird in jedem Spiel Maschinen-Karten geben, die nicht spielbar sind. Wenn z. B. keine Katze in der Wohnung ist, ist die entsprechende Maschinen-Karte überhaupt nicht spielbar. Andere Maschinen-Karten werden für den einen Spieler spielbar, für den anderen nicht spielbar sein. Z. B. wird ein Spieler Tätowierungen haben, ein anderer nicht. Das ist durchaus so gewollt. Es gibt genügend Karten, die es einem erlauben, andere Karten abzuwerfen. Man kann also grundsätzlich jede Karte loswerden – auch wenn man eine Karte nicht ausspielen kann.

Sonderfall: Sollte ein Spieler nur Karten auf der Hand haben, die gerade nicht spielbar sind, so kann er keine Karte ausspielen und muss stattdessen eine Karte vom Nachziehstapel ziehen. Damit ist sein Zug beendet.

DIE VERWENDETEN BEGRIFFE AUF DEN KARTEN

Wir haben versucht, bei der Terminologie so exakt wie möglich zu sein. Aber in einem Spiel, das „Noch mehr Labor Chaos“ heißt, ist das natürlich so eine Sache ... Sie sollten immer versuchen, alle Texte möglichst wörtlich zu nehmen. Wenn Sie sich dennoch einmal über die Auslegung einer Karte nicht einig sind, stimmen Sie ab. Aber streiten Sie nicht miteinander. Es soll schließlich Spaß machen.

Spieler: Betrifft alle Spieler inkl. demjenigen, der die Karte ausgespielt hat.

Mitspieler: Betrifft alle Spieler außer demjenigen, der die Karte ausgespielt hat.

Karte - Handkarte: Die Texte auf den Karten unterscheiden zwischen „Karten“ und „Handkarten“. Hierbei sind im Allgemeinen „Handkarten“ die Karten, die ein Spieler auf der Hand hält. „Karten“ sind die Karten des Nachzieh- und des Ablagestapels und Karten, die gerade ausgespielt wurden bzw. in der Tischmitte liegen. Achtung: Manche Texte sagen z. B. „Maschinen-Karte“: Das kann sich je nach Kontext auf Karten oder Handkarten beziehen – aber „Maschinen-Handkarte“ klingt einfach doof. **Sofort:** Einige Maschinen-Karten geben die Anweisung etwas „sofort“ zu tun. Dies sind Reaktionskarten, die man auch spielen darf, wenn man nicht an der Reihe ist, sondern immer dann, wenn die entsprechende Situation eintritt. Umgekehrt gilt das natürlich auch: Karten ohne „sofort“ darf man nur im eigenen Spielzug spielen.

ENDE: Karten, deren Text mit ENDE beginnt, ändern die Spielende-Bedingung. Diese Karte bleibt in der Tischmitte liegen, solange bis eine andere ENDE-Karte gespielt wird. D. h. es kann immer nur eine ENDE-Karte gültig sein. Wird eine neue ENDE-Karte gespielt, wird eine bereits ausliegende ENDE-Karte auf den Ablagestapel gelegt.

Ab sofort und Karte bleibt in der Tischmitte liegen: Diese Karten haben eine länger andauernde Wirkung. Grundsätzlich gilt: Alle diese Karten bleiben in der Tischmitte liegen und behalten Gültigkeit, bis entweder ihre Bedingung erfüllt ist, sie aufgrund einer anderen Karte entfernt werden – oder bis das Spiel endet. Es kann immer nur eine ENDE-Karte in der Tischmitte liegen, aber noch beliebig viele weitere Karten ohne ENDE-Bedingung.

BEDINGUNGEN AUF MASCHINEN-KARTEN

Manche Maschinen-Karten beziehen sich auf die Spielumgebung. Sobald das Spiel begonnen hat, dürfen diese nicht geändert werden, um sich einen Vorteil zu verschaffen. So dürfen Sie z. B. nicht das Radio einschalten oder die Nachbarskatze „ausleihen“, nur weil es gerade zu Ihren Karten passt. Natürlich dürfen Sie aber das Licht einschalten, wenn es im Raum zu dunkel wird, um den Kartentext lesen zu können ...

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn ein Spieler an der Reihe ist und die aktuelle Siegbedingung erfüllt. Also wenn er entweder keine Karten mehr auf der Hand hat oder wenn er die aktuelle ENDE-Bedingung erfüllt.

MEHRERE PARTIEN UND WERTUNG

Möchten Sie mehrere Spiele in Folge spielen, so können Sie Punkte aufschreiben, um ein Endergebnis zu erhalten. Der Spieler, der eine Partie beendet, erhält 0 Punkte. Alle anderen Spieler erhalten Minuspunkte entsprechend der Summe der Zahlen rechts oben auf ihren Rest-Handkarten. (Wenn Ihnen das zu NICHTLUSTIG ist, können Sie auch nur die Anzahl an Rest-Handkarten aufschreiben.)

KOMBINATION VON NOCH MEHR LABOR CHAOS MIT LABOR CHAOS

Wenn Sie beide „Labor Chaos“-Spiele besitzen, können Sie diese kombinieren. Entweder Sie nehmen alle 156 Karten oder Sie stellen sich aus Ihren Lieblingskarten ein eigenes Kartenset beliebiger Größe zusammen. Wenn Sie Karten entfernen, sollten Sie darauf achten, dass das Verhältnis von Karten, die das Ablegen von Karten erlauben und von Karten, die andere Spieler Karten ziehen lassen, etwa gleich bleibt. Am besten, Sie entfernen von jeder Figurenart etwa dieselbe Anzahl. Auch das Verhältnis von Karten mit Bedingung zu Karten ohne Bedingung sollte ungefähr gleich bleiben. Sie können auch von vornherein eine bestimmte ENDE-Karte auslegen und die restlichen aussortieren. Diese ENDE-Karte legt dann das Spielziel fest. Auf diese Weise können Sie bis zu 7 unterschiedliche Versionen von Labor Chaos spielen.

Der Autor & das Spiel

NICHTLUSTIG Labor Chaos war das erste veröffentlichte Spiel von Ivo Dekoning. Mit NICHTLUSTIG Noch mehr Labor Chaos erscheint jetzt die konsequente Fortsetzung. Abgesehen von der Erfindung von Spielen, schreibt er Bücher für Erwachsene und Kinder. Ivo Dekoning dankt besonders seiner Schwiegermutter Els für ihr jahrelanges Interesse und ihre Unterstützung.

Impressum © 2013 KOSMOS Verlag

Autor: Ivo Dekoning

Illustration: Joscha Sauer

Grafik: Pohl & Rick Grafikdesign

Redaktion: Sebastian Rapp

Franckh-Kosmos Verlags GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7

70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de, kosmos.de

Art.Nr.: 741617

Alle Rechte vorbehalten

Made in Germany

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten

