



Noch mehr Labor Chaos

Spielanleitung – kurz erklärt

3–6

SPIELER

ab 8

JAHREN

Noch mehr Labor Chaos ist ein Kartenspiel für 3 bis 6 Personen ab 8 Jahren, das auf den Zeichnungen von Joscha Sauer aufbaut. Ihr versucht, eure Handkarten loszuwerden – doch jede ausgespielte Karte kann den Ablauf oder sogar die Siegbedingung umkrempeln. Das Spiel ist die Fortsetzung von Labor Chaos und lässt sich mit dem Vorgänger mischen.

Spielziel

Werde als Erster deine Handkarten los. Liegt eine ENDE-Karte aus, gilt stattdessen die dort beschriebene Siegbedingung.

Vorbereitung

Eine Person mischt die 80 Karten und teilt reihum an alle je 7 Karten aus, sich selbst eingeschlossen. Der Rest kommt als verdeckter Nachziehstapel in die Mitte. Daneben entsteht im Lauf der Partie der offene Ablagestapel.

So spielt ihr

- 1 Wer dran ist, wählt eine Handkarte und legt sie vor sich ab.
- 2 Lies den Kartentext laut vor.
- 3 Führt die Anweisung aus. Maschinen-Karten gehen nur, wenn ihre Bedingung zutrifft.
- 4 Danach wandert die Karte als letzte auf den Ablagestapel, sofern der Text nichts anderes verlangt.
- 5 Hast du keine spielbare Karte, ziehst du eine Karte vom Stapel und dein Zug endet.
- 6 Weiter geht es im Uhrzeigersinn.

So gewinnt ihr

Du gewinnst, wenn du am Zug bist und die aktuelle Siegbedingung erfüllst – also keine Handkarten mehr hast oder die ausliegende ENDE-Karte erfüllst.

Spielziel

Ziel ist es, schneller als alle anderen die eigenen Handkarten abzulegen. Diese Vorgabe ist aber nicht in Stein gemeißelt: Sobald eine ENDE-Karte in der Tischmitte liegt, gilt deren Bedingung als neues Spielziel. Es kann immer nur eine ENDE-Karte gleichzeitig gültig sein. Entscheidend ist außerdem, dass du die Bedingung in deinem eigenen Zug erfüllst.

Spielmaterial

80 Spielkarten

Spielaufbau

- Alle 80 Karten gründlich mischen.
- Reihum an jede Person 7 Karten austeilen, die gebende Person bekommt ebenfalls 7.
- Die restlichen Karten verdeckt als Nachziehstapel in die Tischmitte legen.
- Platz daneben für den offenen Ablagestapel freihalten.
- Die Spielumgebung so lassen, wie sie ist: Nach Spielbeginn darf sie nicht verändert werden, um Maschinen-Karten spielbar zu machen.

Spielbeginn

Nach dem Austeilen beginnt die Person links von der gebenden Person. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum.

Spielablauf

Der Zug im Überblick

Wer an der Reihe ist, sucht eine Handkarte aus und legt sie offen vor sich hin. Der Kartentext wird laut vorgelesen, danach wird die Anweisung umgesetzt. Erst wenn alle Auswirkungen abgehandelt sind, kommt die Karte oben auf den Ablagestapel. Manche Karten bleiben stattdessen in der Tischmitte liegen, das steht dann im Text.

Vier Kartenarten

- **Wissenschaftler:** Der eine Wissenschaftler erlaubt den Mitspielenden meist, Karten abzuwerfen, der andere zwingt zum Nachziehen. Es gibt zwei verschiedene Abbildungen; steht auf einer Karte "Wissenschaftler", sind beide gemeint.
- **Dinosaurier:** Aktionskarten, die häufig den Spielverlauf verändern.
- **Maschinen:** Sie tragen immer eine Wenn-Bedingung und beziehen sich oft auf Handlungen der Mitspielenden oder auf die Umgebung am Tisch.
- **Brühe:** Diese Karten wirken länger und können die Regeln verändern.

Was auf den Karten steht

Jede Karte zeigt vier Angaben – außer den Brühe-Karten:

- 1 den Kartentext mit der Anweisung,
- 2 links oben eine von vier Figuren,
- 3 rechts oben eine Ordnungszahl, auf die sich manche Texte beziehen,
- 4 eine Illustration ohne Spielbedeutung.

Brühe-Karten zeigen keine der vier Figuren. Bezieht sich ein Text auf die abgebildete Figur, zählen alle 9 Brühe-Karten als Figur "Brühe". Spricht ein Text von "Figuren", ist genau die abgebildete Figur gemeint – bei einem Wissenschaftler also nur einer der beiden.

Begriffe auf den Karten

- **Spieler** meint alle am Tisch, auch die ausspielende Person.
- **Mitspieler** meint alle außer der ausspielenden Person.
- **Handkarten** sind die Karten auf deiner Hand. **Karten** sind Nachziehstapel, Ablagestapel, gerade ausgespielte Karten und das, was in der Mitte liegt.
- **Sofort** kennzeichnet Reaktionskarten: Sie dürfen auch außerhalb des eigenen Zugs gespielt werden, sobald die passende Situation eintritt. Alle übrigen Karten nur im eigenen Zug.
- **ENDE** am Textanfang verändert die Siegbedingung.
- **Ab sofort** und Hinweise wie "bleibt in der Tischmitte liegen" bedeuten dauerhafte Wirkung.

Karten mit Dauerwirkung

Karten, die in der Mitte liegen bleiben, gelten so lange, bis ihre Bedingung erfüllt ist, bis eine andere Karte sie entfernt oder bis die Partie endet. Von den ENDE-Karten darf immer nur eine ausliegen: Kommt eine neue dazu, wandert die alte auf den Ablagestapel. Karten ohne ENDE-Bedingung dürfen dagegen in beliebiger Zahl in der Mitte liegen.

Wenn nichts geht

Eine Karte, deren Bedingung nicht erfüllt ist, darfst du nicht ausspielen. Manche Maschinen-Karten sind in einer Partie für niemanden spielbar, andere nur für einzelne Personen. Hast du ausschließlich unspielbare Karten auf der Hand, ziehst du eine Karte vom Nachziehstapel und dein Zug ist beendet. Über andere Karten lässt sich praktisch jede Karte trotzdem abwerfen.

Bei Streitfragen

Nehmt die Kartentexte so wörtlich wie möglich. Seid ihr euch über die Auslegung nicht einig, stimmt am Tisch darüber ab.

Der Spielzug

- 1 Eine Handkarte auswählen und offen vor sich legen.
- 2 Den Kartentext laut vorlesen.
- 3 Prüfen, ob eine Bedingung erfüllt sein muss (Maschinen-Karten).
- 4 Die Anweisung vollständig ausführen.
- 5 Die Karte als letzte auf den Ablagestapel legen – oder in der Tischmitte liegen lassen, wenn der Text das vorgibt.
- 6 Ist keine Karte spielbar, stattdessen eine Karte vom Nachziehstapel ziehen und den Zug beenden.
- 7 Die nächste Person im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Eine Karte, deren Bedingung nicht zutrifft, darf nicht ausgespielt werden.
- Die ausgespielte Karte kommt immer erst nach Abhandlung ihrer Wirkung auf den Ablagestapel.
- Karten mit dem Wort "sofort" sind Reaktionskarten und dürfen auch außerhalb des eigenen Zugs gespielt werden.
- Es darf immer nur eine ENDE-Karte gültig sein; eine neue ersetzt die alte.
- Die Spielumgebung darf nach Spielbeginn nicht absichtlich verändert werden, um Maschinen-Karten spielbar zu machen. Licht anschalten zum Lesen ist erlaubt.
- Brühe-Karten werden auf Kartentexten nie namentlich genannt, können aber trotzdem betroffen sein – etwa wenn eine Figur erraten werden soll.

Spielende und Gewinn

Die Partie endet, sobald jemand am Zug ist und die aktuell gültige Siegbedingung erfüllt. Ohne ausliegende ENDE-Karte heißt das: keine Handkarten mehr. Liegt eine ENDE-Karte in der Mitte, muss deren Bedingung erfüllt werden. Wer seine letzte Karte ausspielt, durch deren Anweisung aber neue Karten bekommt, gewinnt nicht. Man kann auch gewinnen, wenn man die letzte Handkarte durch eine Kartenanweisung loswird – allerdings nur im eigenen Zug.

Varianten

- **Wertung über mehrere Partien:** Wer eine Partie beendet, bekommt 0 Punkte. Alle anderen zählen die Zahlen rechts oben auf ihren Resthandkarten zusammen und notieren diese Summe als Minuspunkte. Einfacher geht es, wenn ihr nur die Anzahl der Resthandkarten aufschreibt.
- **Kombination mit Labor Chaos:** Besitzt ihr beide Spiele, mischt ihr entweder alle 156 Karten oder stellt euch ein eigenes Set beliebiger Größe zusammen.
- **Eigenes Kartenset:** Achtet beim Aussortieren darauf, dass Karten zum Abwerfen und Karten zum Ziehenlassen etwa im gleichen Verhältnis bleiben. Entfernt von jeder Figurenart ungefähr gleich viele Karten und haltet auch das Verhältnis von Karten mit und ohne Bedingung stabil.
- **Festgelegtes Spielziel:** Legt von Beginn an eine bestimmte ENDE-Karte aus und sortiert die übrigen ENDE-Karten aus. So ergeben sich bis zu 7 verschiedene Varianten von Labor Chaos.

Tipps

- Behalte im Blick, welche ENDE-Karte gerade ausliegt. Das Ziel kann mitten in der Partie ein völlig anderes sein.
- Hast du eine Maschinen-Karte, deren Bedingung niemals eintreten wird, suche gezielt nach Karten, mit denen du Karten abwerfen darfst.
- Spiele Karten mit dem Wort "sofort" erst dann, wenn die passende Situation eintritt – sie funktionieren auch außerhalb deines Zugs.
- Achte darauf, deine letzte Handkarte nicht mit einer Karte abzulegen, die dich im selben Zug wieder Karten ziehen lässt.
- Wenn ihr mit Punkten wertet, lohnt es sich, Karten mit hohen Ordnungszahlen rechts oben früh loszuwerden.

Häufige Fragen

Was mache ich, wenn ich keine einzige Karte ausspielen kann?

Dann ziehst du eine Karte vom Nachziehstapel. Damit ist dein Zug sofort beendet.

Darf ich eine Maschinen-Karte spielen, deren Bedingung nicht erfüllt ist?

Nein. Eine Karte, deren Bedingung nicht zutrifft, kann grundsätzlich nicht ausgespielt werden.

Gewinne ich, wenn ich meine letzte Karte ausspiele und dadurch neue ziehen muss?

Nein. Du gewinnst nur, wenn du durch die Anweisung keine neuen Karten erhältst und wirklich ohne Handkarten dastehst.

Kann ich auch außerhalb meines Zuges gewinnen?

Nein. Du musst selbst am Zug sein, um die Siegbedingung zu erfüllen.

Wann genau kommt die ausgespielte Karte auf den Ablagestapel?

Immer zuletzt, also erst nachdem alle Auswirkungen der Karte abgehandelt wurden. Ausnahme: Der Text sagt etwas anderes, etwa dass die Karte in der Tischmitte bleibt.

Was passiert, wenn eine zweite ENDE-Karte gespielt wird?

Es kann immer nur eine ENDE-Karte gültig sein. Die bereits ausliegende ENDE-Karte wandert auf den Ablagestapel, die neue gilt ab sofort.

Sind mit "Wissenschaftler" beide abgebildeten Figuren gemeint?

Wenn ein Text von "Wissenschaftler" spricht, sind alle Karten mit einem der beiden Wissenschaftler gemeint. Bezieht sich ein Text dagegen auf "Figuren", zählt nur die konkret abgebildete Figur.

Welche Figur zeigt eine Brühe-Karte?

Brühe-Karten tragen keine der vier Figuren. Bezieht sich ein Kartentext auf die abgebildete Figur, gelten alle 9 Brühe-Karten als Figur "Brühe".

Darf ich schnell das Radio anschalten, damit meine Maschinen-Karte passt?

Nein. Nach Spielbeginn darf die Spielumgebung nicht verändert werden, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Licht anmachen, um die Karten lesen zu können, ist dagegen in Ordnung.

Was tun, wenn wir uns über den Sinn eines Kartentextes streiten?

Nehmt die Texte so wörtlich wie möglich. Bleibt ihr uneinig, stimmt am Tisch darüber ab.

Informationen zum Spiel

Autoren	Ivo Dekoning, Joscha Sauer (Illustration)
Erscheinungsjahr	2013
Edition / Regelstand	Fortsetzung von "Labor Chaos", kombinierbar mit dem Vorgänger
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, Regelstand Fortsetzung von "Labor Chaos", kombinierbar mit dem Vorgänger, zuletzt geprüft am 03.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/noch-mehr-labor-chaos/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/noch-mehr-labor-chaos/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026