

Wolfgang Warsch

Die Quacksalber von Quedlinburg

Die Alchemisten



Inhalt



Spielidee

Für die Alchemisten benötigt ihr das Grundspiel „Die Quacksalber von Quedlinburg“.

(Wir empfehlen euch die Alchemisten zunächst nur mit dem Grundspiel zu kombinieren. Nachdem ihr etwas Erfahrung mit dieser Erweiterung gesammelt habt, könnt ihr sie auch mit den „Kräuterhexen“ kombinieren.)

Als Alchemisten werdet ihr von Patienten mit wunderlichen Krankheiten aufgesucht. Zu Spielbeginn wählt ihr einen Patienten aus, den ihr behandeln wollt. Jeder Patient benötigt eine spezielle Essenz als Heilmittel. Diese Essenz stellt ihr in eurem Alchemistenkolben her und erhaltet dafür besondere Boni.



Spielvorbereitung

Baut das Grundspiel wie gewohnt auf.

Mischt die neuen **Wahrsagekarten** zu denen aus dem Grundspiel. Einige der Wahrsagekarten könnt ihr nur zusammen mit der Erweiterung „Die Kräuterhexen“ oder „Die Alchemisten“ verwenden. Diese Karten erkennt ihr an der Markierung in der rechten unteren Ecke. Die nicht markierten Karten könnt ihr auch mit dem Grundspiel ohne eine der Erweiterungen verwenden.

Wählt eines der **Zutatenbücher** für das Narrenkraut und legt dieses aus. Diese Zutatenbücher sind keinem Set zugeordnet. Ihr dürft also jedes Narrenkraut mit jedem Set verwenden.

Zusätzlich bekommt jeder Spieler den **Alchemistenkolben**, den **Essenzmarker** und 4 **Essenzkarten** in seiner Farbe. (Die Vorder- und Rückseiten der Essenzkarten zeigen jeweils unterschiedliche Essenzen.) Legt eure Alchemistenkolben oben an euren Kessel an und den Essenzmarker auf das Feld 0 eures Alchemistenkolbens.

Werft die 8 Patientenmarker in einen Beutel und zieht 3 davon.

Sucht dann die passenden Patiententafeln heraus und legt diese mit der Bildseite nach oben in der Tischmitte bereit.

Legt dann alle 8 Patientenmarker und die übrigen 5 Patiententafeln zurück in die Schachtel.

Nun wählt jeder Spieler, welchen der 3 ausliegenden Patienten er behandeln möchte, und legt dann die entsprechende Essenzkarte auf seinen Alchemistenkolben. (Ihr dürft eure Essenzkarten ansehen, bevor ihr euch für einen Patienten entscheidet.)

Achtung: Es dürfen auch mehrere Spieler denselben Patienten wählen.

Die übrigen Essenzen benötigt ihr in diesem Spiel nicht und legt sie zurück in die Schachtel.

Wahrsagekarten

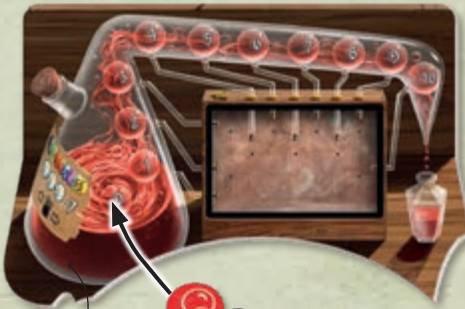


Karten mit diesem Symbol könnt ihr nur zusammen mit der Erweiterung „Die Alchemisten“ verwenden.

Karten mit diesem Symbol könnt ihr nur zusammen mit der Erweiterung „Die Kräuterhexen“ verwenden.



Zutatenbuch



Alchemistenkolben

Essenzmarker



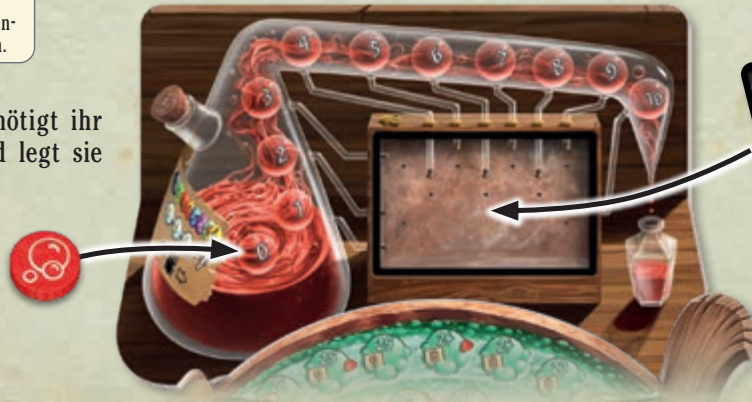
Essenzkarten



Patientenmarker



Patiententafeln



Essenzkarte



Hinweis: Die neuen Knallerbsen-Chips könnt ihr als Ersatz verwenden, wenn eure alten „abgespielt“ sind.

Spielablauf

Neue Phase: Die Essenzphase

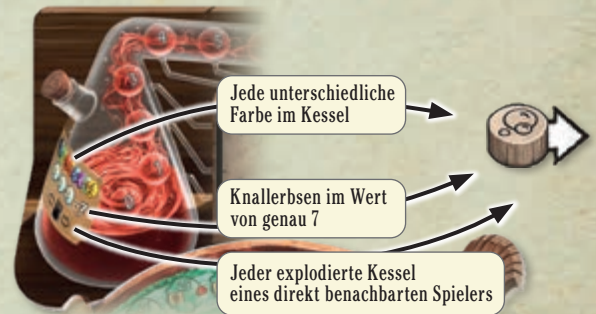
Nachdem alle Spieler die Zubereitungsphase beendet haben, aber noch **vor der Wertung**, gibt es nun eine zusätzliche Phase: Die Essenzphase. In dieser Phase destilliert ihr aus eurem Trank (egal ob euer Kessel explodiert ist oder nicht) zusätzlich eine Essenz. Wie die Zubereitungsphase, führt ihr auch die Essenzphase alle gleichzeitig aus.

Zu Beginn der Essenzphase setzt ihr euren Essenzmarker immer auf das Feld „0“ im Alchemistenkolben. Genau wie bei der Trank-Zubereitung könnt ihr nichts für die nächste Runde „aufsparen“. Führt dann nacheinander die folgenden 3 Schritte aus:

❶ Als Erstes zählst du, wie viele unterschiedliche Zutaten (Farben) in deinem Kessel sind. Knallerbsen (Weiß) zählst du hierbei nicht mit! Dann setzt du deinen Essenzmarker auf das entsprechende Feld im Alchemistenkolben.

❷ Ist die Summe der Werte der weißen Chips in deinem Kessel genau 7, rückst du deinen Essenzmarker im Kolben um 1 weiteres Feld nach vorne.

❸ Ist der Kessel des Spielers direkt links oder rechts von dir explodiert, rückst du den Essenzmarker ebenfalls um 1 Feld nach vorne. Sind die Kessel deiner beiden direkten Nachbarn explodiert, rückst du den Essenzmarker um 2 Felder nach vorne. (Im Spiel zu Zweit kannst du maximal 1 Feld vorrücken.)



Beispiel: In deinem Kessel liegen 2 rote, 1 orange- und 1 blauer Chip. Das sind 3 verschiedene Farben. Du setzt deinen Essenzmarker auf Feld 3.

Du hast Knallerbsen im Wert von genau 7 im Kessel. Dafür rückst du den Marker um 1 Feld weiter.

Der Kessel deines linken Nachbarn ist explodiert. Der deines rechten Nachbarn ist nicht explodiert. Du rückst den Marker um ein weiteres Feld nach vorne und landest auf Feld 5.



Danach könnt ihr sehen welchen Bonus ihr durch eure Essenz erhaltet. Verfolgt dazu das Glasröhrchen, das von eurem Essenzmarker zur Karte führt. Endet das Röhrchen in einem Glas erhältst du den Bonus, der in diesem Glas abgebildet ist. Dies ist entweder ein Rattenstein, Siegpunkte oder ein besonderer Bonus für die jeweilige Essenz. Einige Essenzen erlauben dir eine spezielle Aktion, die du in der folgenden Zubereitungsphase nutzen kannst. Diese Aktion darfst du auch ausführen, wenn dein Röhrchen nicht in einem Glas endet. Die besonderen Boni und Aktionen der Essenzen sind ab Seite 4 genau beschrieben.

Hinweis: In seltenen Fällen kann es sinnvoll sein, ein niedrigeres Feld, als das erreichte, zu wählen. In diesem Fall legst du deinen Essenzmarker bevor du deinen Bonus bekommst auf das gewünschte Feld.

- Sind in dem gewählten Feld Siegpunkte abgebildet, rückt ihr sofort euren Siegpunktmarker um die angegebenen Siegpunkte weiter.
- Ist in dem Feld ein Rattenstein abgebildet, rückt ihr zu Beginn der nächsten Runde euren Rattenstein um 1 zusätzliches Feld nach vorne.
- Siegpunkte und Rattensteine sind immer Boni, welche ihr zusätzlich zu eurem Patienten-Bonus bzw. eurer Patienten-Aktion bekommt.
- Zeigt euer aktuelles Feld einen Bonus in einem ovalen Glas, dann sagt euch eure Patientenkarte, wann ihr diesen erhaltet.
- Zu Beginn der nächsten Essenzphase wird der Essenzmarker wieder zurück auf das Feld „0“ gestellt. Nach der Essenzphase kommt es wie gewohnt zur Wertung.



Letzte Runde

In der 9. Runde führt ihr eine letzte Essenzphase durch. In dieser Runde bekommt ihr keinen der auf der Essenz abgebildeten Boni, Rattenschwänze oder Siegpunkte, sondern stattdessen 1 Siegpunkt pro Feld, das ihr auf dem Alchemistenkolben vorgerückt seid.



Die Essenzen

Schreckhaftigkeit

Falls dein Essenzmarker auf Feld 1 landet, bekommst du zu Beginn der nächsten Runde 1 zusätzlichen Rattenschwanz. Falls du auf einem anderen Feld landest, ziehst du zu Beginn deiner nächsten Zubereitungsphase die angegebene Anzahl Chips aus dem Beutel. Nach dem Ziehen legst du die Knallerbsen wieder zurück in den Beutel. Die übrigen Chips legst du vor dir aus. In der Zubereitungsphase darfst du vor jedem Chip entscheiden, ob du einen der ausliegenden in den Kessel legst oder einen neuen Chip aus dem Beutel ziehst und diesen in den Kessel legst. Nach einer Kesselexplosion darfst du keinen der ausliegenden Chips mehr in den Kessel legen.

Sonderfall: Rotes Buch, Set 2: Ziehst du rote Chips aus deinem Beutel, so können diese dennoch erst nach dem Stopp angelegt werden.



Ohrwurm

Nachdem du deine Essenz eingestellt hast, ziehst du die angegebene Anzahl Chips - einen nach dem anderen - aus deinem Beutel. Du ziehst also einen Chip aus dem Beutel, legst ihn, genau wie in der Zubereitungsphase, entsprechend der Wertigkeit in deinen Kessel und führst gegebenenfalls die Chip-Aktion aus. Dies wiederholst du so oft, wie es deine Essenz erlaubt. Ziehst du hierbei weiße Chips, legst du sie ebenfalls in den Kessel. Dein Kessel explodiert nicht, wenn der Gesamtwert der weißen Chips dabei 7 übersteigt.

Sonderfall: Rotes Buch, Set 2: Ziehst du einen roten Chip, wird dieser ebenfalls dazu gerechnet, auch dann, wenn du ihn in dieser Runde nicht in den Kessel legst.



Rübennase

Du nimmst dir zu Spielbeginn 1 zusätzlichen 1er-Kürbis und legst ihn in deinen Beutel. Du beginnst das Spiel also mit 10 Chips.

Du bekommst zunächst nur die erreichten Punkte oder den Rattenschwanz als Bonus. Die eigentliche Funktion der Essenz kannst du erst in der Zubereitungsphase der folgenden Runde nutzen. Jedes Mal, wenn du einen Kürbis-Chip ziehst, darfst du dich entscheiden, deine Essenz um 2 Felder zu reduzieren. Wenn du das machst, legst du den gerade gezogenen Kürbis direkt auf das nächste freie Rubinfeld. Der aufgedruckte Wert ist dabei unerheblich.



Segelohren

Du bekommst zunächst nur die erreichten Punkte oder den Rattenschwanz als Bonus. Die eigentliche Funktion der Essenz kannst du erst in der Zubereitungsphase der folgenden Runde nutzen. Jedes Mal, wenn du einen weißen Chip ziehst, darfst du dich entscheiden:

Lege den weißen Chip um doppelt so viele Felder nach vorne, wie sein Wert angibt. Beispielsweise legst du einen weißen 3er-Chip um 6 Felder nach vorne. Dafür musst du (unabhängig von der Zugweite) deine Essenz um 2 Felder reduzieren.

Oder

Du legst den Chip zurück in den Beutel. Wenn du dies tust, musst du deine Essenz um 3 Felder reduzieren.

Du darfst natürlich auch darauf verzichten eine dieser beiden Aktionen zu nutzen. Dann legst du ihn einfach passend an.

Achtung: Du darfst keine der beiden Aktionen nutzen, wenn der gerade gezogene weiße Chip eine Explosion deines Kessels verursacht.



Hühneraugen

Du bekommst direkt am Ende der Essenzphase den erreichten Bonus.



Hexenbuckel

Du bekommst zunächst nur die erreichten Punkte oder den Rattenschwanz als Bonus. Die eigentliche Funktion der Essenz kannst du erst in der Zubereitungsphase der folgenden Runde nutzen. Jedes Mal, wenn du einen Chip auf ein Rubinfeld legst, darfst du deine Essenz nutzen. Reduziere sie dazu um 2 Felder. Je nachdem, welchen Chip du gerade gelegt hast, bekommst du den auf der Patientenkarte angegebenen Bonus. Für die Aktion zählt immer der auf dem Chip abgedruckte Wert. Du darfst natürlich auch darauf verzichten, diese Aktion zu nutzen.

Darfst du dir als Bonus einen Chip nehmen, legst du diesen sofort in deinen Beutel. Würfelst du einen Tropfen, bewegst du deinen Tropfen sofort (gegebenenfalls musst du diesen auf deinen ersten Chip legen). Deine bereits ausliegenden Chips werden dadurch aber nicht verschoben.



- Bei einem 1er-Chip nimmst du dir 1 Rubin.
- Bei einem 2er-Chip oder einem Totenkopffalter würfelst du einmal mit dem Bonuswürfel.
- Bei einem 3er-Chip oder einem Geisteratem nimmst du dir eine 1er-Alraune.
- Bei einem 4er-Chip oder einem Narrenkraut bekommst du 3 Siegpunkte.

Achtung: Rotes Buch, Set 2: Legst du nach deinem Stopp noch rote Chips in deinen Kessel, kannst du damit keine Essenz-Aktion mehr ausführen.

Vergesslichkeit

Du nimmst dir zu Spielbeginn jeweils 1 zusätzlichen 1er-Krähenschädel und 1 zusätzlichen 1er-Fliegenpilz und legst beide in deinen Beutel. Du beginnst das Spiel also mit 11 Chips.

Du bekommst zunächst nur die erreichten Punkte als Bonus. Die eigentliche Funktion der Essenz kannst du erst in der Zubereitungsphase der folgenden Runde nutzen. Du darfst jederzeit in deinem Zug einen beliebigen farbigen Chip aus deinem Kessel (außer Narrenkraut) zurück in deinen Beutel legen. Reduziere dafür deine Essenz um so viele Felder, wie der abgedruckte Wert des Chips zeigt. Die Position der anderen ausliegenden Chips in deinem Kessel verändert sich dadurch nicht. Es können also „Lücken“ in deinem Kessel entstehen.



Achtung: Du darfst keine weißen Chips zurück in den Beutel legen.

Vampirismus

Falls dein Essenzmarker auf Feld 1 landet, bekommst du zu Beginn der nächsten Runde 1 zusätzlichen Rattenschwanz. Falls du auf einem anderen Feld landest, darfst du direkt am Ende der Essenzphase einen zusätzlichen Chip für den erreichten Wert kaufen. Lege diesen Chip sofort in deinen Beutel. Dies hat keinerlei Auswirkung auf das folgende „Chips kaufen“ in der Wertung.



Die neuen Zutatenbücher

Nachdem du in der Essenzphase die unterschiedlichen Farben der Chips in deinem Kessel gezählt und deinen Essenzmarker auf das entsprechende Feld gelegt hast, darfst du einen zusätzlichen Schritt für jedes Narrenkraut in deinem Kessel machen. Hast du also z.B. 2 Narrenkraut im Kessel, darfst du insgesamt 3 Felder nach vorne rücken: 1 Feld, da das Narrenkraut selbst eine neue Farbe im Kessel ist und 2 weitere Felder für die beiden Narrenkraut-Aktionen.

Bevor du das Narrenkraut in deinen Kessel legst, zählst du, wie viele unterschiedlich farbige Zutaten bereits in deinem Kessel liegen (ohne Weiß). Der Wert der Chips ist hierbei unwichtig.

Achtung: Falls dies dein erstes Narrenkraut ist, darfst du es mitzählen, obwohl es noch nicht im Kessel liegt. Bewege dann das Narrenkraut um so viele Felder nach vorne.

Lege zuerst das Narrenkraut auf das nächste freie Feld in deinem Kessel. Danach darfst du einen beliebigen farbigen Chip (keinen weißen), zurück in deinen Beutel legen. Die Position aller anderen Zutaten im Kessel bleibt davon unberührt.

Bevor du das Narrenkraut in deinen Kessel legst, zählst du die aufgedruckten Werte aller weißen Chips in deinem Kessel zusammen. Lege dann das Narrenkraut um so viele Felder nach vorne. Hast du noch keine weißen Chips liegen, hat das Narrenkraut eine Zugweite von 1.



Verlag und Autor danken allen Testspielern für ihre wertvolle Hilfe und Anregungen. Ein besonderer Dank gilt dem auf dem Gebiet der Quacksalberei unerreichten Dr. Sven Illig.

Spielautor: Wolfgang Warsch
Redaktion: Georg Wild
Illustration: Dennis Lohausen
Consiliarius Linguarum Antiquorum: Dr. Sven Illig
Lektorat: Hanna & Alex Weiß
Grafik & 3D: designstudio1.de

Schmidt Spiele GmbH, Lahnst. 21
D-12055 Berlin

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

