

Matúš Kotry



Die Alchemisten



*Heute wurde mein neuer Kupferkessel geliefert.
Endlich ist das Labor komplett!*

*Seit Tagen sammle ich in freudiger Erwartung allerlei
alchemistische Zutaten. Was soll ich als Erstes brauen?
Rabenfeder gemischt mit Alraune? Das klingt gut. Auch
wenn jeder auf getrocknete Kröten schwört.*

*Aber wer ist schon jeder? Das hier ist mein Labor, meine
Forschung! Wartet nur, bis ich meine Theorien publiziert
habe. Dann werde ich jedem beweisen, dass ich der
mächtigste Alchemist aller Zeiten bin!*

*Und jetzt entzünde ich mein Feuer und mache mich an die
Arbeit. Wissen, Reichtum, Ruhm – all das liegt am Grunde
meines Kessels verborgen.*

Überblick

Zwei bis vier Spieler schlüpfen in die Rolle von Alchemisten und wetteifern um bahnbrechende Entdeckungen auf dem Gebiet ihrer geheimnisvollen Wissenschaft. Es gibt viele Möglichkeiten, Siegpunkte zu erhalten. Die gewinnbringendste ist das Publizieren von Theorien – korrekten Theorien, wohlgemerkt.

Die Spieler gewinnen Erkenntnisse, indem sie Zutaten mischen und das Ergebnis mithilfe einer Scanner-App auf ihrem Tablet oder Smartphone überprüfen. Daraus schlussfolgern sie, wie man Tränke braut, die sich an interessierte Abenteurer verkaufen lassen. Mit Gold können magische Artefakte erworben werden, die teuer, aber auch sehr mächtig sind.

Außerdem müssen Alchemisten (wie alle guten Wissenschaftler) auf ihre Reputation achten. Man gewinnt an Ruf, wenn man Theorien publiziert, und verliert an Ruf, wenn ein anderer diese Theorien widerlegt. Am Ende werden Rufpunkte in Siegpunkte umgewandelt (weitere Siegpunkte gibt es für Artefakte und Drittmittel). Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

Grundlagen der Alchemie

Ah, neue Studenten. Wie entzückend! Ich liebe es, junge Leute kennenzulernen, deren Herz nur für die Wissenschaft schlägt.

Seid ihr bereit, die Mysterien der Natur zu ergründen und Entdeckungen zu machen, die euch in den Olymp der Wissenschaft emporheben werden?

Also, ganz leicht wird das nicht. Alchemie erfordert viel Durchhaltevermögen und einen scharfen Verstand. Aber keine Sorge, wir fangen ganz einfach an. Als Erstes brauen wir einen Trank aus Zutaten, die man bei jedem Waldspaziergang finden kann. Hier haben wir einen Pilz. Und hier eine Kröte. Jetzt brauchen wir nur noch ein alchemistisches Labor. Ich warte, bis ihr eure Geräte aufgebaut habt.

Das Lesegerät

Für **Die Alchemisten** benötigt man ein Tablet oder Smartphone mit einer speziellen App. Scant einfach diesen QR-Code (oder gebt in eurem Browser cgc.as/ald ein), um sie herunterzuladen. Keine Sorge, die App ist kostenlos.

Falls ihr trotzdem lieber ohne App spielen wollt, kein Problem (siehe nächste Seite).



Die Spieler können sich ein Gerät teilen.

Nach dem Download startet ihr die App und tippt auf die Schaltfläche **Code eingeben**. Gebt dann folgenden Code ein: **DEMO**.

Tränke brauen

Alles bereit? Großartig! Als Nächstes werft ihr die Zutaten in den Kessel und rührt sie so lange kräftig um, bis sich die Farbe ändert.

Alchemisten brauen Tränke, indem sie zwei verschiedene Zutaten mischen. Tippt auf die Schaltfläche **Trank trinken** und scant diese beiden Karten mit eurer Kamera:

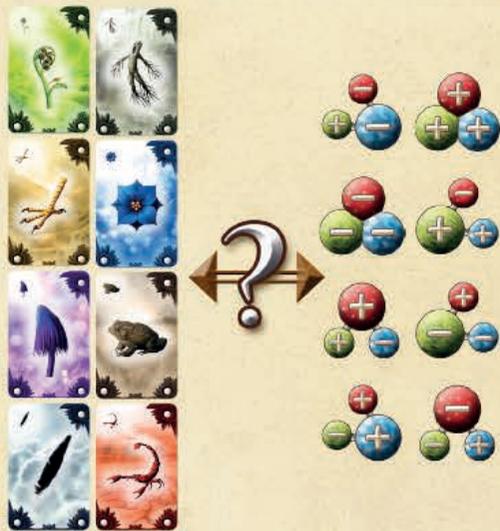


Eventuell müsst ihr Winkel und Zoom der Kamera einstellen, damit beide Karten auf das Foto passen. Sobald die App die Karten erkannt hat, erscheinen sie in der unteren Bildschirmhälfte. Sobald ihr die richtigen Zutaten seht, tippt auf **Bestätigen**.

Herzlichen Glückwunsch, ihr habt euren ersten Trank gebraut! Wenn ihr euch genau an meine Instruktionen gehalten habt, haben wir jetzt einen Kessel voll mit Heiltrank.

Bestimmt fragt ihr euch, wie aus zwei so banalen Zutaten ein magischer Trank entstehen kann. Es wird Zeit, dass wir uns über die theoretischen Grundlagen unterhalten.

Elemente



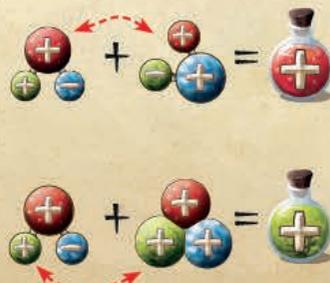
Jede Zutat enthält genau 1 alchemistisches Element. Ein Element besteht aus drei Teilchen, die eine Farbe (rot, grün oder blau) und eine Ladung (+ oder -) haben.

Werden zwei Elemente gemischt, verbinden sich gleiche Teilchen und bilden einen der folgenden Tränke:



Um herauszufinden, welcher Trank gebraut wurde, sucht man nach **einem großen Teilchen von Element 1** und **einem kleinen Teilchen von Element 2**, die in Farbe und Ladung übereinstimmen.

Beispiele:



Hefte raus, wir schreiben einen Test:

Ich verrate euch die Elemente von Skorpion und Vogelklaue. Welchen Trank erhalten wir, wenn wir beide Zutaten mischen?

Scant dieses Bild, um eure Antwort zu überprüfen:

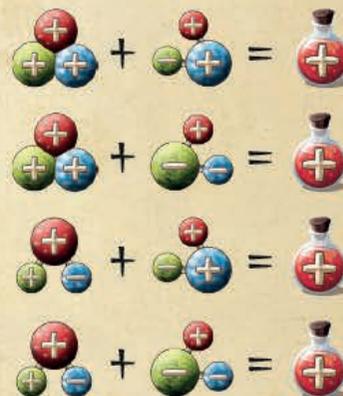


Schlüsse ziehen

Sobald man weiß, welche Zutat welches Element enthält, ist das Brauen von Tränken ein Kinderspiel. Allerdings haben wir keinen blassen Schimmer. Fantastisch, oder? So viele Mysterien, die es zu enträtseln gilt! Und so viele Drittmittel für unsere Forschung!

In eurem ersten Experiment habt ihr herausgefunden, dass Pilz und Kröte zusammen **+** ergeben. Was verrät uns das über die Elemente dieser Zutaten?

+ kann nur auf 4 Arten hergestellt werden:



Wir wissen nicht, welches dieser Elementpaare den Trank ergeben hat, und auch nicht, welche Zutat welcher Hälfte des Paares entspricht. Aber wir wissen, dass Pilz und Kröte keines dieser vier Elemente enthalten:



Das schließen wir daraus, dass keines davon ein **+** beinhaltet. Die roten Teilchen dieser Elemente sind alle negativ geladen.

Ein ordentliches Notizbuch ist das A und O für jeden Alchemisten.



Mit der Ergebnispyramide könnt ihr die Resultate eurer Experimente dokumentieren. Legt einen **+**-Marker an den Schnittpunkt von Pilz und Kröte.

Auf der Schlussfolgerungstabelle haltet ihr eure Schlussfolgerungen fest. Nach dem ersten Experiment können wir bereits 4 Möglichkeiten für Pilz und Kröte ausschließen. Im Grunde müsst ihr so lange weiter experimentieren, bis nur noch eine Möglichkeit übrig bleibt.

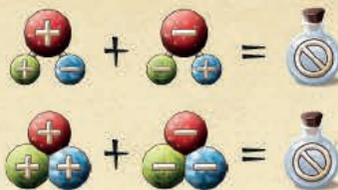
Die Schlussfolgerungstabelle ist für euren persönlichen Gebrauch. Wie ihr sie nutzt, bleibt euch überlassen.

Neutrale Tränke

Jedes Element wird von genau einem anderen Element neutralisiert. Mischt man zwei sich neutralisierende Elemente, entsteht ein gänzlich unmagisches Getränk – aber eine echt leckere Suppe!

Wenn zwei Elemente keine gemeinsamen Teilchen haben, neutralisieren sie sich und ergeben einen neutralen Trank.

Beispiele:



Lasst euch durch einen neutralen Trank nicht entmutigen. Jedes Experiment kann interessante Ergebnisse liefern. Man muss sie nur richtig interpretieren.

Gut merken:

- Jedes Element wird von genau einem anderen neutralisiert (mit allen anderen Elementen bildet es einen roten, blauen oder grünen Trank).
- Jedes Teilchen des neutralisierenden Elements hat die entgegengesetzte Ladung (+/-).
- In der Schlussfolgerungstabelle stehen neutralisierende Elementpaare untereinander.

Hefte raus, wir schreiben einen Test:

Das Element der Vogelklaue kennen wir bereits. Findet heraus, was passiert wenn man Vogelklaue mit Kröte mischt. Bestimmt dann, welches Element die Kröte haben muss.



Und jetzt, meine jungen Alchemisten, ist eure Grundausbildung abgeschlossen. Na ja, fast abgeschlossen. Ich muss wieder an die Arbeit.

Viel Glück bei euren Studien. Und wenn ihr jemals eine wichtige Entdeckung macht, vergesst nicht zu erwähnen, dass ich euch alles beigebracht habe.

Zutaten von Hand auswählen

Die App bietet auch die Möglichkeit, Zutaten von Hand auszuwählen, statt Karten mit der Kamera einzuscannen. Versteckt das Lesegerät vor den anderen Spielern und **tippt auf die beiden Zutaten, die ihr mischen wollt. Alles andere geht wie gewohnt.**

Web-basiertes Lesegerät

Unter alchemists.czechgames.com findet ihr eine web-basierte Version der App. In dieser Version müsst ihr die Zutaten von Hand eingeben.

Der Spielleiter

Ihr wollt ohne ein Tablet oder Smartphone spielen? Dann muss einer die Rolle des Spielleiters übernehmen und das Lesegerät ersetzen. Er stellt den Deckel der Spielschachtel auf und versteckt dahinter die Spielleiter-Pyramide.

Dann mischt er die 8 Zutaten-Plättchen und legt sie zufällig und geheim in die 8 Felder der Pyramide. Über die Elemente muss er sich nicht den Kopf zerbrechen. Die Pyramide verrät, welcher Trank aus 2 Zutaten entsteht.

Der Spielleiter übernimmt alle Aufgaben, die normalerweise vom Lesegerät erledigt werden. Beispiel: Wenn Karten „eingescannt“ würden, reicht man sie verdeckt an den Spielleiter. Er sieht auf seiner Pyramide nach, welcher Trank entsteht, und **gibt genau die Antwort, die das Lesegerät in dieser Situation geben würde.** Anschließend legt er die Karten ab.

Falls der Akku des Lesegeräts den Geist aufgibt und kein Ersatzgerät zur Verfügung steht, kann man mit folgendem Algorithmus den vierstelligen Code auf die Spielleiter-Pyramide übertragen: ... also nein, wenn ich's mir recht überlege, sollten wir das doch lieber für uns behalten. Aber wenn ihr merkt, dass der Akku bald schlapp macht, könnt ihr noch schnell einen Außenstehenden zum Spielleiter ernennen. Er sieht sich die Lösung in der App an und baut seine Spielleiter-Pyramide entsprechend auf.

Spielleiter-Abschlussprüfung:

Die Spielleiter-Pyramide ist aufgebaut. „Scanne“ alle drei Beispiele auf dieser Seite und gib die Antworten, die das Lesegerät geben würde.



Spiel Aufbau

Alchemie ist mehr als nur Tränke brauen. Alchemisten sind Wissenschaftler und als solche streben sie nach neuen Entdeckungen – und natürlich nach Prestige. Wer in die Geschichtsbücher eingehen will, muss publizieren, bevor die Kollegen es tun, die Fehler in deren Theorien aufzeigen und mächtige Artefakte kaufen, bevor alle vergriffen sind. Du bist nicht der einzige Alchemist in der Stadt.

 **Lehrling oder**

 **Meister?**

Die Alchemisten kann in zwei Varianten gespielt werden: Lehrling und Meister. Für das erste Spiel empfehlen wir die Lehrling-Variante, da die Regeln einfacher und die wissenschaftlichen Konferenzen nicht ganz so unbarmherzig sind. Trotzdem stehen euch alle Möglichkeiten zur Verfügung. Je nach Variante muss der Spiel Aufbau leicht angepasst werden.

Zwei, drei oder vier Spieler?

Diese Seite des Spielplans ist für 4 Spieler gedacht. Verwendet die Rückseite, wenn ihr zu zweit oder zu dritt spielt. Ansonsten bleibt der Spiel Aufbau gleich.



Abenteurer-Plättchen

Mischt die Abenteurer-Plättchen verdeckt und wählt blind eines aus, das unbeschaden in die Spielschachtel zurückgelegt wird. Deckt dann das oberste Plättchen auf und legt den Stapel neben das Abenteurer-Feld.



Konferenz-Plättchen

Diese Seite  ist für die Lehrling-Variante und diese  für die Meister-Variante. Die Konferenzplättchen kommen in den Stapel der Abenteurer-Plättchen. Das erste (markiert mit  ) wird unter die obersten beiden Abenteurer gelegt, das zweite (markiert mit  ) kommt über den letzten Abenteurer.



Artefaktkarten

Teilt die Karten in drei Stapel: I, II und III. Mischst jeden Stapel einzeln und legt dann 3 Karten von Stapel II in die Artefaktauslage. Anschließend werden je 3 Karten von den Stapeln III und III neben dem Spielplan ausgelegt. Alle ausgelegten Karten sind offen und können jederzeit angesehen werden. Die restlichen Artefaktkarten kommen in die Spielschachtel zurück.



Leistungsschau-Tafel

Legt diese Tafel vorerst beiseite. Ihr braucht sie erst in der Finalrunde.



Platz in der Spielreihenfolge

Belohnungen für diesen Platz.

Spielfiguren (Phiolen)

Eine der Phiolen wird gebraucht, um die Spielreihenfolge zu markieren.



Feld für gelähmte Alchemisten

Zutatenkarten

Mischt die Zutatenkarten und legt 5 offen in die Auslage. Die restlichen kommen als verdeckter Stapel auf den Spielplan.

Die Labore der Spieler

Öffentlicher Bereich

Hier liegen die Tränke, die du bereits gebraut hast, sowie deine Drittmittel und Artefakte. Wie viele Goldstücke und Handkarten du hast, ist ebenfalls öffentlich bekannt.

Spieler-Tafel



Aktionswürfel



Die Anzahl der Aktionswürfel hängt von der Spieleranzahl ab.

- zwei Spieler: 6 Würfel.
- drei Spieler: 5 Würfel.
- vier Spieler: 4 Würfel.

Überzählige Würfel kommen in die Spielschachtel zurück.

In jedem Fall habt ihr in der ersten Runde nur 3 Würfel. Legt die übrigen auf den Stapel der Abenteuerplättchen, damit ihr sie am Ende der ersten Runde nicht vergesst.

Privater Bereich

Folgende Informationen sind privat: die Vorderseiten der Zutaten- und Helferkarten auf deiner Hand, die Vorderseiten deiner Siegel, die Zutaten deiner Experimente sowie alle deine Schlussfolgerungen. Benutze den Labor-Sichtschirm, um sie vor deinen Kollegen geheimzuhalten.

Rabattkarten



Helferkarten

Jeder Spieler zieht 2 Helferkarten. Eine darf man behalten, die andere wird abgelegt.



Zutatenkarten

Lehrling-Variante: Jeder Spieler zieht 3 Zutatenkarten vom Stapel.

Meister-Variante: Jeder Spieler zieht 2 Zutatenkarten vom Stapel.



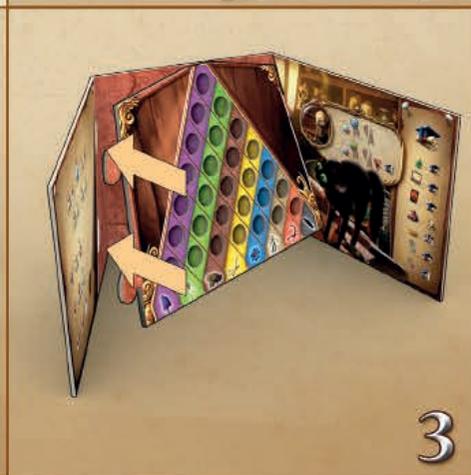
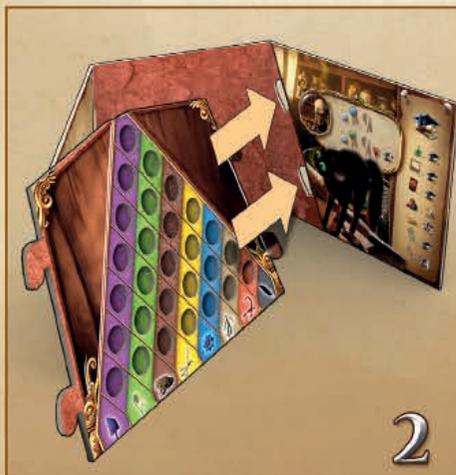
Siegel



Zusammensetzen des Labors



Der Kupferkessel kann auch links oder rechts platziert werden. Er kann auch getrennt aufgestellt werden.



Theorien-Tafel



Drittmittel

Die Marker werden wie abgebildet ausgelegt.

Rufleiste

(mit Figuren)

Jeder Spieler setzt eine seiner Phiolen auf die 10, um seinen anfänglichen Ruf zu markieren.

Widerspruchsmarker

Diese Marker kommen nur bei der Meister-Variante zum Einsatz. Bei der Lehrling-Variante bleiben sie in der Spielschachtel.



Elementmarker



Startspielermarker

Der Spieler, der zuletzt in einem Labor gewesen ist, erhält den Startspielermarker.



Aktivierung des Lesegeräts

Startet zu Beginn des Spiels die App, wählt die gewünschte Variante (**Meister** oder **Lehrling**) und tippt auf die Schaltfläche **Neues Spiel starten**. Dadurch wird jeder Zutat ein zufälliges Element zugewiesen. (Was? Ihr dachtet, ihr hättet einen Vorteil dadurch, dass ihr euch beim letzten Mal alles gemerkt habt? Pustekuchen!)

Jede zufällige Zuordnung von Zutaten zu Elementen hat einen vierstelligen Code. Diesen solltet ihr euch notieren, falls im Laufe des Spiels der Akku leer geht und ihr auf ein anderes Lesegerät umsteigen müsst. In dem Fall startet ihr die App auf dem neuen Gerät, tippt auf **Code eingeben** und gebt den vierstelligen Code ein, um mit derselben Zutat-Element-Zuordnung weiterzuspielen. Geht genauso vor, wenn ihr in einer Partie mehrere Lesegeräte verwenden wollt.

Die Spielrunde

Das Spiel geht über sechs Spielrunden. Zu Beginn jeder Runde wird die Spielreihenfolge festgelegt. Dann legen die Spieler ihre Aktionen für diese Runde fest. Im Laufe der Runde werden alle Aktionsfelder des Spielplans der Reihe nach im Uhrzeigersinn abgehandelt.

Spielreihenfolge festlegen



Du beginnst den Tag mit einem gemütlichen Waldspaziergang und hältst Ausschau nach interessanten Zutaten für deinen nächsten Trank. Vielleicht gehst du danach in die Stadt und hilfst ein paar Leuten bei ihren Problemen ... natürlich nur, damit sie sich später revanchieren müssen.

Beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn wählt jeder einen Platz in der Spielreihenfolge. Spätere Plätze geben mehr Karten, auf früheren Plätzen hat man Vorteile beim Ausführen von Aktionen.

Wer mit Wählen an der Reihe ist, setzt seine Phiole auf einen freien Platz und zieht die angegebene Anzahl an Karten.

Es ist nicht erlaubt, einen Platz zu wählen, den ein anderer Spieler bereits belegt. Ebenso darf das grüne Feld ganz unten nicht gewählt werden. Es ist nur für Alchemisten, die in der letzten Runde einen -Lähmungstrank geschluckt haben (siehe S. 10). Bei zwei Spielern darf zudem Platz **3** nicht gewählt werden.

Zutatenkarten ziehen



Jeder Spieler zieht die bei seinem Platz angegebene Anzahl an Zutatenkarten vom Stapel. Die offenen Karten in der Auslage dürfen nicht genommen werden. Sie gehören zum Aktionsfeld „Zutaten sammeln“.

Helferkarten ziehen



Helfer sind einfache Leute, die den Alchemisten einen Gefallen schulden. Jeder Spieler zieht die bei seinem Platz angegebene Anzahl an Helferkarten vom Stapel.

Wenn ein Stapel zur Neige geht, mischt man den Ablagestapel neu.

Helferkarten

Jede Helferkarte ist ein Mal einsetzbar und gibt dem Alchemisten einen kleinen Vorteil. Wann genau sie eingesetzt werden kann, steht auf der jeweiligen Karte. Helferkarten mit dem Vermerk „Sofort ausspielen“ müssen unmittelbar nach dem Ziehen eingesetzt werden. Näheres zu den einzelnen Karten am Ende der Spielregel. Ausgespielte Helferkarten kommen auf den Ablagestapel.

Leert ausgehen



Manchmal (wenn das Abgabedatum für Konferenzbeiträge näher rückt) hat man einfach keine Zeit. Zum Kuckuck mit Zutaten und Helfern! Du nimmst dein Frühstück im Stehen ein und stürzt dich so schnell es geht in die Arbeit.

Wer diesen Platz wählt, zieht keine Karten. Dafür kommt er als Erster zum Zug ... oder schlimmstenfalls als Zweiter.

Gold bezahlen



An ganz hektischen Tagen ist nicht mal genügend Zeit zum Frühstück. Du kaufst ein belegtes Brötchen beim Bäcker und isst es auf dem Weg zur Arbeit.

Um diesen Platz wählen zu können, muss man 1 Gold bezahlen. Wer kein Gold hat, darf den Platz nicht wählen.

Wer diesen Platz wählt, zieht keine Karten. Dafür kommt er als Erster zum Zug. Dies kann manchmal sehr wichtig sein.

Spielreihenfolge

Bis zum Ende der Runde gilt die soeben festgelegte Spielreihenfolge.

Der Startspielermarker hat in dieser Runde keine weitere Funktion. Am Ende der Runde wird er nach links weitergereicht.

Aktionen festlegen

Sobald alle Spieler einen Platz in der Spielreihenfolge gewählt (und ihre Karten gezogen) haben, wird festgelegt, wer in dieser Runde welche Aktionen ausführen wird. Der Letzte in der Spielreihenfolge muss zuerst seine Aktionen festlegen, dann der Vorletzte usw. Wer einen der vorderen Plätze (mit weniger Karten) belegt, kann sehen, was die anderen Spieler machen, bevor er sich selbst entscheidet. Wer an der Reihe ist, muss alle seine Aktionen gleichzeitig festlegen.

Dies tut er, indem er seine Würfel auf Aktionsfelder legt. Wie viele Würfel eine Aktion kostet, hängt vom jeweiligen Aktionsfeld ab (siehe Abbildung).

Jeder Spieler hat seine eigene Reihe entsprechend seiner Position in der Spielreihenfolge. Der Letzte in der Spielreihenfolge legt seine Würfel als Erster und in die unterste Reihe des jeweiligen Aktionsfelds. Dann kommt der Vorletzte und legt seine Würfel in die zweitunterste Reihe usw. Der Erste in der Spielreihenfolge platziert seine Würfel zuletzt und in die oberste Reihe. Bei 2 Spielern wird die Reihe **3** bzw. **33** nicht verwendet.

Beispiel:

In der Abbildung links lautet die Spielreihenfolge: Grün - Rot - Blau. Zuerst legt Blau seine Aktionen fest, indem er seine Würfel in die unterste Reihe legt. Dann platziert Rot seine Würfel in der mittleren Reihe. Grün wartet ab, was die Kollegen machen, und legt erst dann ihre Würfel in die oberste Reihe.

Sonderregeln für die erste Runde



In der ersten Runde hat jeder Spieler nur 3 Aktionswürfel. Erst ab Runde 2 dürfen die Spieler ihren kompletten Würfelsatz verwenden (abhängig von der Spieleranzahl; siehe S. 6.)



Die drei mit diesem Symbol markierten Aktionen stehen in Runde 1 nicht zur Verfügung.

Aktionsfelder abhandeln

Die Aktionsfelder werden (wie auf dem Spielplan abgebildet) der Reihe nach im Uhrzeigersinn abgehandelt.



IN DIESER REIHENFOLGE WERDEN DIE AKTIONSFELDER ABGEHANDELT.



DIE ERSTE AKTION KOSTET 1 WÜRFEL, DIE ZWEITE EBENFALLS.



HIER HAT MAN BIS ZU 3 AKTIONEN, JEDE KOSTET 1 WÜRFEL.



DIE AKTION KOSTET 2 WÜRFEL. EINE ZWEITE AKTION IST NICHT ERLAUBT.



DIE ERSTE AKTION KOSTET 1 WÜRFEL, DIE ZWEITE KOSTET 2.

Auf jedem Aktionsfeld kommen die Spieler der Reihe nach zum Zug. Es beginnt der Spieler, dessen Würfel auf der höchsten besetzten Reihe liegen. Nach Abschluss der Aktion wird sein Würfel entfernt (oder beide, falls die Aktion 2 Würfel gekostet hat). Dann kommt der nächste Spieler. Erst wenn alle ihre erste Aktion abgeschlossen haben, können Spieler mit 2 Aktionen ihre zweite nutzen (in gleicher Reihenfolge).



Beispiel:
Nachdem alle Spieler ihre Aktionen in der angegebenen Reihenfolge ausgeführt haben, geht man zum nächsten Aktionsfeld über.

Passen

Wer mit Ausführen einer Aktion an der Reihe ist, hat auch die Option zu passen. In dem Fall nimmt er seine Würfel und legt sie auf das Feld für unbenutzte Aktionswürfel. Am Ende der Runde darf man für je 2 eigene unbenutzte Aktionswürfel 1 Helferkarte ziehen (siehe S. 16).

Aktionen (verfügbar ab Runde 1)

Folgende fünf Aktionen sind ab Runde 1 verfügbar. (Die anderen werden später erklärt.)

Zutaten sammeln



Um die perfekten Zutaten zu finden, muss man etwas länger im Wald herumstöbern. Wir empfehlen, stets einen kräftigen Wanderstab mit sich zu führen – falls man auf hungrige Wölfe, wütende Bären oder ehrgeizige Kollegen trifft.

Wer mit dieser Aktion an der Reihe ist, kann entweder 1 offene Zutat aus der Auslage nehmen oder 1 Zutatenkarte vom Stapel ziehen. Da die Auslage nicht sofort wieder aufgefüllt wird, haben nachfolgende Spieler eine begrenztere Auswahl. Ist die Auslage leer, muss man 1 Karte vom Stapel ziehen (oder passen und den Würfel auf das Feld für unbenutzte Aktionswürfel legen).



Nachdem alle Spieler mit ihren Aktionen auf diesem Feld fertig sind, werden die restlichen Zutaten aus der Auslage abgelegt. Zu Beginn der nächsten Runde zieht man 5 neue Zutatenkarten und legt sie in die Auslage.

Zutat transmutieren



Ein greiser Alchemist hat das Geheimnis der Goldherstellung gelüftet. Wenn du ihm eine Zutat bringst, macht er sie für dich zu Gold. Er selbst ist zu alt, um noch in den Wald zu gehen. Oder er will einfach nur morgens ausschlafen.

Wer mit dieser Aktion an der Reihe ist, legt 1 Zutat von der

Hand ab und erhält dafür 1 Gold aus der Bank. Auf diesem Aktionsfeld bringt es keine Vorteile Erster zu sein.

Abgelegte Zutaten kommen auf einen verdeckten Ablagestapel. Schließlich soll niemand erfahren, welche Zutat man abgelegt hat.

Tipp: Mit Transmutation kommt man schnell an ein dringend benötigtes Goldstück ... oder schnell und ineffizient an zwei absolut dringend benötigte Goldstücke. Kluge Alchemisten finanzieren sich in erster Linie über Drittmittel und den Verkauf von Tränken.

Artefakt kaufen



Nichts ist so beeindruckend wie ein Regal voller teurem Krims-krams.

Wer mit dieser Aktion an der Reihe ist, nimmt eine Artefaktkarte aus der Auslage und bezahlt die links oben angegebene Goldsumme. Dann legt er sie für alle anderen Spieler sichtbar vor sich.



Unmittelbar nachdem ein Kollege einen Trank verkauft oder getestet hat, kannst du 1 der verwendeten Zutaten (zufällig gewählt) ansehen. Nur ein Mal pro Runde.

Einige Artefakte haben Effekte, die bis zum Ende des Spiels wirksam sind. Falls nichts Gegenteiliges angegeben ist, können sie beliebig oft eingesetzt werden.

Anderer Artefakte haben einen einmaligen Effekt, der sofort nach Kauf (als Teil der Aktion „Artefakt kaufen“) eintritt.

Am Ende des Spiels geben die meisten Artefakte Siegpunkte. Bei manchen ist es ein variabler Wert, dessen Berechnung auf der jeweiligen Karte erklärt wird.

Zu Spielbeginn enthält die Auslage nur Artefakte mit einer II auf der Rückseite. Sie wird nicht aufgefrischt, selbst wenn alle Artefakte verkauft sind. Während der Konferenz am Ende von Runde 3 (und Runde 5) werden alle verbleibenden Artefakte aus der Auslage abgelegt und durch drei Artefakte mit Rückseite III (in Runde 3) bzw. IIII (in Runde 5) ersetzt.

Bis dahin liegen die III-er- und IIII-er-Karten offen auf dem Tisch, sodass jeder sie ansehen und vorausplanen kann.



Experimente

Seit einem unangenehmen ... Zwischenfall mit einem ausgebüchsten Schwein sind Tierversuche offiziell untersagt. Also testen Alchemisten ihre Tränke jetzt an Menschen. Glücklicherweise herrscht nie Mangel an mittellosen Studenten – und im schlimmsten Fall kann man immer noch einen Selbstversuch wagen.

Die letzten beiden Aktionen der Runde dienen dem Erkenntnisgewinn. Dabei mischt man zwei Zutaten und wartet ab, was passiert. Egal ob man den Trank selbst trinkt oder an einem Studenten testet, der Brauvorgang ist derselbe:



1. Man wählt 2 Zutaten von der Hand, die gemischt werden sollen.
2. Diese legt man in seinen Kupferkessel, sodass kein anderer sie sehen kann.
3. Nun tippt man auf **Test am Studenten** oder **Trank trinken**, je nach Aktionsfeld.
4. Die Karten werden mit der Kamera des Lesegeräts eingescannt. Sobald sie vom System erkannt wurden, tippt man auf **Bestätigen**.
5. Nun zeigt man die Ergebnisse seinen Kollegen. Ja, dadurch erfahren sie, welchen Trank man gebraut hat, aber nicht, welche Zutaten verwendet wurden.
6. Man legt den passenden Ergebnismarker auf seine Ergebnispyramide.
7. Nun legt man den passenden Ergebnismarker in die Ausstellungsfläche seiner Spieler-Tafel, damit jeder sehen kann, dass man diesen Trank gebraut hat (es sei denn, dort liegt schon ein solcher Marker). Dieser Schritt ist Pflicht. Gebraute Tränke sind öffentliche Informationen.
8. Die benutzten Zutaten werden abgelegt. Der Ablagestapel für Zutaten ist immer verdeckt.

(Auch wenn ihr Zutaten nicht einscannet, sondern von Hand eingibt, solltet ihr die Karten zum Brauen in den Kupferkessel legen, damit ihr am Ende nicht vergesst sie abzulegen.)

Der wichtigste Unterschied zwischen Selbstversuch und Test an einem Studenten sind die Auswirkungen negativer Tränke. Wer schon mal einen , , oder  geschluckt hat, weiß, warum sich Alchemisten Studenten halten.

Test am Studenten



Für die Wissenschaft schlucken Studenten fast alles. Bis ihnen schlecht wird. Dann schlucken sie fast alles für die Wissenschaft und 1 Gold.

Der erste Spieler, der dieses Aktionsfeld benutzt, braut und testet einen Trank wie oben beschrieben.

Die nachfolgenden Spieler haben unter Umständen einen kleinen Nachteil. Denn wenn der Student zuvor einen negativen Trank erwischt hat, sinkt sein wissenschaftlicher Eifer erheblich. Jeder Spieler, der danach einen Trank an ihm testen will, muss für die Aktion 1 Gold bezahlen (oder passen und den Würfel auf das Feld für unbenutzte Aktionswürfel legen. Wer nicht bezahlen kann, muss passen.)

Jede Runde kommt ein neuer, eifriger Student, der keine Ahnung hat, wie es dem letzten Probanden ergangen ist. In anderen Worten: In jeder Runde sind die ersten Experimente kostenlos, bis jemand einen negativen Trank braut.

Beispiel:



Gelb beginnt. Als erste Spielerin muss sie auf keinen Fall bezahlen, um ihren Trank an einem Studenten zu testen. Sie mischt 2 Zutaten und erhält .

Glück für Blau! Auch das zweite Experiment ist kostenlos. Blau mischt .

Dem Studenten geht es immer noch gut. Auch Grün muss nichts bezahlen. Sie braut  – dem Studenten wird übel. Grün lehnt jede Verantwortung ab, doch der Student beschließt, nie wieder ohne Bezahlung zu arbeiten.

Jetzt ist Rot an der Reihe. Wenn er einen Trank an dem Studenten testen will, muss er 1 Gold an die Bank bezahlen. Er bezahlt und braut . Eigentlich ist es ganz egal, was er braut. Gelb und Grün müssen auf jeden Fall für ihre zweiten Tests bezahlen.

Trank trinken



Die einfachste Methode, einen Trank zu testen, ist immer noch der Selbstversuch. Ich sagte nicht, dass es die angenehmste ist.

Der Vorteil eines Selbstversuchs ist, dass er nichts kostet. Allerdings läuft man Gefahr, einen negativen Trank zu schlucken. Dies hat (je nach Farbe des Tranks) folgende Auswirkungen:

 Dies ist ein Wahnsinnstrank. Du weißt nicht mehr, dass du ihn getrunken hast. Auch an das nackte Tänzchen auf dem Marktplatz erinnerst du dich nicht. Alle anderen aber schon.

Du verlierst 1 Rufpunkt .

 Dies ist ein Lähmungstrank. Morgens aufzustehen ist unso schwieriger, wenn man Arme und Beine nicht bewegen kann.



Setze deine Piolo auf dieses Feld. In der nächsten Runde darfst du deinen Platz in der Spielerreihenfolge nicht frei wählen, sondern musst die auf diesem Feld angegebenen Karten ziehen und als Letzter agieren.

Die Wirkung des Tranks hält für eine Runde an. Wenn deine Piolo seit Beginn der Runde auf dem Feld für gelähmte Alchemisten steht, wird sie zu Beginn des Aktionsfelds „Trank trinken“ von dort entfernt. (Falls du gleich wieder einen Lähmungstrank schluckst, kommt sie natürlich sofort dorthin zurück.)

 Herzlichen Glückwunsch! Du hast pures Gift getrunken und überlebt (das Studentenleben muss dich abgehärtet haben.) Trotzdem ist dir speiübel. Vielleicht solltest du dich in Behandlung begeben.

 Lege deinen Aktionswürfel nicht zurück auf die Spieler-Tafel, sondern auf das Hospital-Feld. Nächste Runde hast du 1 Würfel weniger zur Verfügung.

Man kann den Effekt jedes negativen Tranks nur ein Mal pro Runde erleiden. Der Selbstversuch mit neutralen und positiven Tränken hat keine Auswirkungen.

Weitere lustige Details über gelähmte Alchemisten

Wenn mehrere Spieler einen Lähmungstrank schlucken, werden alle ihre Spielfiguren auf das Feld für gelähmte Alchemisten gesetzt. Wer seine Figur zuerst auf das Feld setzt, handelt in der nächsten Runde vor den anderen gelähmten Alchemisten.

Falls der Startspielermarker an einen gelähmten Alchemisten weitergereicht wird, muss dieser ihn direkt nach links weitergeben. In dem unwahrscheinlichen Fall, dass der nächste

Spieler ebenfalls gelähmt ist, wird der Startspielermarker so lange nach links weitergereicht, bis er bei einem nicht gelähmten Alchemisten ankommt.

In dem extrem unwahrscheinlichen Fall, dass alle Spieler gelähmt sind, wird der Marker überhaupt nicht weitergereicht und bleibt bei dem Spieler, der ihn vergangene Runde hatte.

Die erste Spielrunde

Jetzt wisst ihr genug, um eine erste Runde **Die Alchemisten** spielen zu können. Fast, zumindest. Nach Abschluss des Aktionsfelds „Trank trinken“ passiert noch etwas. Aber dazu kommen wir später.

Wenn ihr wollt, könnt ihr jetzt die erste Runde spielen. Anschließend widmen wir uns den restlichen 3 Aktionsfeldern. Was am Ende der Runde zu tun ist, erfahrt ihr auf S. 16.

Aktionen (verfügbar ab Runde 2)

Ab der zweiten Runde sind alle Aktionen verfügbar und ihr bekommt euren kompletten Satz Aktionswürfel. Hoffentlich habt ihr in Runde 1 etwas herausgefunden, denn jetzt geht's ans Eingemachte.

Trank verkaufen



Ein Schnelligkeitstrank für den Kampf, ein Tröpfchen Gift für besonders unliebsame Feinde – Abenteurer kaufen fast alles und zahlen horrend Preise für gute Qualität. Ein kompetenter Alchemist kann schnell eine Menge Geld verdienen.

Oder zumindest ein bisschen Geld, wenn er die Kompetenz gut vertäuscht.

Zu Beginn jeder Runde (nach der ersten) kommt ein neuer Abenteurer in die Stadt, um Tränke zu erwerben. Auf diesem Aktionsfeld kann man ihm einen Trank verkaufen. Woran er Interesse hat, sieht man am unteren Rand des Abenteurer-Plättchens.

Achtung: Diese Aktion kostet 2 Aktionswürfel und kann nur 1 Mal pro Runde durchgeführt werden. Außerdem spielt man sie nicht immer in der gewohnten Spielreihenfolge. Aber dazu kommen wir später. Zuerst wollen wir klären, was passiert, wenn man mit Verkaufen an der Reihe ist.

Angebot und Nachfrage

Wer mit der Aktion „Trank verkaufen“ an der Reihe ist, wählt zunächst einen der drei Tränke, die der Abenteurer kaufen möchte. Falls man nicht als Erster handelt, ist die Auswahl bereits eingeschränkt.

Bei 4 Spielern nimmt man einen seiner Aktionswürfel vom Aktionsfeld und legt ihn unter den Trank, den man verkaufen will. Damit markiert man, dass alle nachfolgenden Spieler diesen Trank nicht mehr anbieten können (egal ob man ihn korrekt braut oder nicht).

Bei 3 Spielern kauft der Abenteurer nur 2 Tränke. Der erste Verkäufer darf aus allen dreien auswählen. Nimmt er den dritten Trank, wird dieser mit einem Würfel blockiert und der zweite Verkäufer hat nur noch die ersten beiden zur Auswahl. Wählt der erste Verkäufer einen der ersten beiden Tränke, werden beide blockiert und der zweite Verkäufer muss den dritten Trank anbieten. In jedem Fall können nur zwei Spieler pro Runde einen Trank verkaufen.

Bei 2 Spielern kann nur einer einen Trank verkaufen. Ein Würfel auf dem Feld blockiert alle drei Tränke

In jedem Fall gilt:

- Der erste Verkäufer darf immer aus allen drei Tränken auswählen.
- Die Anzahl der maximal verkauften Tränke pro Runde ist immer 1 unter der Spieleranzahl.

Natürlich ist es immer möglich zu passen. Falls alle Spieler diese Aktion gewählt haben, kann einer nicht verkaufen und muss passen (d.h. seine Würfel auf das Feld für unbenutzte Aktionswürfel legen; siehe S. 16).

Qualitätsgarantie

Muss der verkaufte Trank exakt den Vorstellungen des Kunden entsprechen? Natürlich nicht! Wir sind Alchemisten, keine Perfektionisten. Doch um abgehackte Arme zu vermeiden, sollten wir eine Geld-Zurück-Garantie anbieten.

Vor dem Verkauf muss festgelegt werden, welche Qualitätsstufe man garantieren will, also wie nahe das angebotene Produkt am gewünschten Trank sein wird. Es gibt 4 Qualitätsstufen:

Qualitätsstufen



Perfekte Mischung. Dein Trank hat die richtige Farbe und die richtige Ladung.



Richtige Ladung. Dein Trank hat die richtige Ladung, aber die Farbe ist falsch.



Neutral. Du hast einen neutralen Trank gebraut.



Falsche Ladung. Dein Trank hat die falsche Ladung. Die Farbe ist unbekannt.

Nachdem der Verkäufer einen Trank angeboten hat, nimmt er seinen zweiten Aktionswürfel und legt ihn neben eine der Qualitätsstufen (die Würfel anderer Spieler können ignoriert werden).

Damit garantiert er dem Abenteurer einen Trank von mindestens dieser Qualitätsstufe und verlangt den nebenstehenden Preis. Braut er einen schlechteren Trank, fordert der Kunde sein Geld zurück, spricht, der Alchemist wird nicht bezahlt. Ist der Trank besser als versprochen, bekommt er trotzdem nur den ausgemachten Betrag.



„Vertrauen Sie mir. Das ist echte Spitzenqualität.“

Für diese Qualitätsstufe kann man 4 Gold verlangen. Um bezahlt zu werden, muss man einen Trank mit richtiger Farbe und richtiger Ladung brauen.



„Eine kostengünstige Alternative. So gut wie das Original.“

Hierfür kann man 3 Gold verlangen. Um bezahlt zu werden, muss der Trank die richtige Ladung haben (falls zufällig auch die Farbe stimmt, bekommt man trotzdem nur 3 Gold).



„Dieser faszinierende Trank wurde in einem echten Labor hergestellt und hat garantiert keine unerwünschten Nebenwirkungen.“

Für diese Qualitätsstufe kann man 2 Gold berechnen. Solange man keinen Trank mit der falschen Ladung braut, bekommt man sein Geld. Selbst der neutrale Trank erfüllt die Anforderungen dieser Qualitätsstufe.



„Ich kann absolut garantieren, dass es sich nicht um ein leeres Fläschchen handelt.“

Du wirst auf jeden Fall bezahlt. Zwar ist es nur 1 Gold, aber dafür kannst du brauen, was du willst.

Trank brauen

Tränke für den Verkauf an Abenteurer zu brauen ist nicht viel anders als Tränke für ein Experiment herzustellen. Man legt 2 Zutaten in seinen Kupferkessel und tippt auf .

Jetzt zeigt das Lesegerät die sechs wirksamen Tränke an. Man tippt auf den Trank, den der Abenteurer kaufen will (selbst wenn man weiß, dass man einen anderen herstellen wird).

Nun scannt man die Karten und tippt auf . Das Lesegerät wird nicht anzeigen, welcher Trank gebraut wurde, sondern nur, wie nahe er am Soll ist, spricht, welche Qualitätsstufe er hat.

Das Ergebnis muss den Kollegen mitgeteilt werden. Bei und weiß man genau, was gebraut wurde, und markiert es (wie bei einem Experiment) mit Ergebnismarkern auf Spieler-Tafel und Ergebnispyramide. Wenn man herstellt hat, kennt man zumindest die Ladung seines Tranks und kann eine Farbe ausschließen; man legt einen zweifarbigen Ergebnismarker (z.B. usw.) auf die Ergebnispyramide. Auf der Spieler-Tafel müssen uneindeutige Ergebnisse nicht festgehalten werden. Wurde gemischt, weiß man nur, dass der Trank die entgegengesetzte Ladung hatte. Man legt einen dreifarbigem Marker (oder) auf die Ergebnispyramide (siehe Beispiel auf der nächsten Seite).

Wer seine Qualitätsgarantie einhält, bekommt den entsprechenden Goldbetrag aus der Bank ausbezahlt.

Unabhängig von der Garantie verliert man immer 1 Rufpunkt, wenn man beim Verkaufen oder braut. Wie gewohnt werden die verwendeten Zutaten verdeckt abgelegt.

Auch diese Tränke bringen Geld. Allerdings spricht sich das schnell herum und Abenteurer kaufen nur ungern bei drittklassigen Alchemisten.

Allgemeine Geschäftsbedingungen und Geld-Zurück-Garantie

Ich, der unterzeichnende Abenteurer, bestätige hiermit, dass ich über meine Rechte und Pflichten als Käufer aufgeklärt wurde und die allgemeinen Geschäftsbedingungen akzeptiere. Diese lauten wie folgt:

Der komplette Kaufbetrag ist im Voraus zu entrichten. Im Falle des Auftretens bekannter Nebenwirkungen* zusätzlich zur deklarierten Wirkung** ist eine Rückerstattung des Kaufpreises ausgeschlossen.

* Bekannte Nebenwirkungen beinhalten, sind aber nicht beschränkt auf: Benommenheit, Schwindelgefühl, Halluzinationen, Ohnmacht, Hyperaktivität, Schlafstörungen, partielle oder vollständige Lähmung, vorübergehender oder permanenter Verlust von Sehkraft, Hörvermögen, Stimme oder Gliedmaßen (sowie der spontane Wuchs neuer Gliedmaßen (menschlicher und nichtmenschlicher Art))

** Diese Vereinbarung ist nicht als Garantie für das Eintreten des deklarierten Effekts nach Einnahme des Produkts auszulegen.

Beispiel:

Dieser freundliche Barbar ist auf der Suche nach Tränken.



Wir haben 3 Spieler. Grün war die erste Verkäuferin und hat dem Barbaren angeboten. Dadurch hat sie sowohl als auch blockiert. Nur ist noch übrig.

Als Nächstes kommt Rot an die Reihe. Da er keine Ahnung hat, wie man einen negativen Trank braut, und keinesfalls Ruf verlieren möchte, passt er und legt seine Würfel auf das Feld für unbenutzte Aktionswürfel.

Jetzt ist Gelb am Zug. Auch sie hat nur zur Auswahl, will es aber versuchen.

Sie legt einen Aktionswürfel unter den Trank und den anderen auf die 2-Gold-Garantie – sie braucht das Geld, ist sich aber nicht sicher, was sie brauen wird (es spielt keine Rolle, dass Grün dieselbe Qualität garantiert hat).

Gelb nimmt 2 Zutaten, gibt im Lesegerät ein, dass sie herstellen will, und scannt die Karten. Was dann passiert, verrät uns das Lesegerät:

Perfekte Mischung! Gelb hat gebraut. Sie hält das Ergebnis mithilfe von -Markern auf ihrer Ergebnispyramide und Spieler-Tafel fest. Außerdem erhält sie 2 Gold.

Richtige Ladung! Aber falsche Farbe. Gelb hat entweder oder gebraut. Sie hält das Ergebnis mit einem -Marker fest und nimmt sich 2 Gold aus der Bank.

Hm. Gelb hat den neutralen Trank gebraut. Dies hält sie mit -Markern fest und nimmt sich 2 Gold aus der Bank. Zähmecknirschend bezahlt der Barbar das wirkungslose Gebräu; diesen Alchemisten wird er bestimmt nicht weiterempfehlen. Gelb verliert 1 Rufpunkt.

Bäh! Gelb hat einen positiven Trank gebraut, obwohl der Barbar einen negativen wollte. Sie markiert das Ergebnis mit einem -Marker. Bezahlt wird sie nicht, da sie ihre Qualitätsgarantie nicht eingehalten hat und der wütende Barbar sein Geld zurückverlangt. Außerdem verliert sie 1 Rufpunkt, weil sie einen Trank mit falscher Ladung zum Verkauf angeboten hat.

Rabattaktionen

„Kaufen Sie Ihre Tränke bei uns! Wir bieten die besten Preise. Nur heute: 50% Rabatt für alle Herren mit großen Äxten!“

Wahrscheinlich ist euch schon aufgefallen, dass man als erster Verkäufer einen enormen Vorteil hat. Wenn alle Spieler diese Aktion gewählt haben, kann der Letzte überhaupt nichts verkaufen.

Bevor der erste Spieler einen Trank anbieten kann, haben daher alle die Möglichkeit, eine Rabattaktion zu starten und selbst zum ersten Verkäufer zu werden. Obwohl wir zuerst das Verkaufen erklärt haben, kommen die Rabattaktionen vor dem Verkauf. Falls nur ein Spieler Würfel auf dem Aktionsfeld hat, gibt es keine Rabattaktionen und man geht direkt zum Verkauf über.

Jeder Spieler hat vier Rabattkarten mit Preissenkungen von 0, -1, -2 und -3. Falls mehrere Spieler die Aktion „Trank verkaufen“ gewählt haben, suchen sie sich zu Beginn des Aktionsfelds im Geheimen 1 Rabattkarte aus und legen sie verdeckt vor sich auf den Tisch. Sobald alle gewählt haben, wird gleichzeitig aufgedeckt.

Abenteurer lieben Rabatte. Auf jeder Rabattkarte sind Smileys abgebildet. Die Anzahl der Smileys bestimmt die neue Spielreihenfolge für dieses Aktionsfeld (die Würfel werden dementsprechend neu angeordnet). In anderen Worten: Wer die meisten Smileys hat, verkauft als Erster.

Bei Smiley-Gleichstand hat der Spieler Vorrang, der in der regulären Spielreihenfolge weiter vorn steht.

Beispiel:



Die Rabattkarten bleiben aufgedeckt auf dem Tisch liegen, bis die Aktion „Trank kaufen“ vollständig abgehandelt ist. Durch den Rabatt werden die Auswahlmöglichkeiten für eine Garantie limitiert. Sobald man einen Trank verkaufen möchte, kann man keine Garantie anbieten, wenn der rabattierte Preis 0 oder weniger beträgt.

Beispiel:

Rot hat sich für die Rabattkarte -2 entschieden.

- Er kann eine perfekte Mischung für 2 Gold anbieten.
- Die richtige Ladung kann er für 1 Gold anbieten.
- Die zwei niedrigsten Qualitätsstufen darf er nicht anbieten.

Rot darf die richtige Ladung auch dann garantieren, wenn er weiß, dass er sie nicht brauen kann (beispielsweise um zu testen, ob zwei Zutaten den neutralen Trank ergeben oder um zu verhindern, dass ein anderer Spieler diesen Trank verkauft).

Auswirkungen von Ruf

Der Ruf eines Alchemisten wird sich im Laufe des Spiels immer wieder verändern. Bei Spielende werden Ruf- in Siegpunkte umgewandelt. Außerdem kaufen Abenteurer bevorzugt bei renommierten Alchemisten ein.

Grüner Bereich: 14-17 Rufpunkte

Wenn deine Phiole im grünen Bereich der Rufleiste liegt, erhalten alle deine Rabattkarten **1 zusätzlichen Smiley**. Beispiel: Wenn du einen Rabatt von 0 anbietest, hast du 2 Smileys anstatt 1.

Aber es gibt einen Haken. Immer wenn du **Rufpunkte verlierst, wird dir 1 weiterer Rufpunkt abgezogen**. Beispiel: Wenn du einen Trank mit falscher Ladung verkauft, verlierst du 2 Rufpunkte anstatt 1. Würdest du auf einer Konferenz 2 Rufpunkte verlieren, werden dir 3 abgezogen.

Dies gilt auch, wenn du bereits durch den normalen Rufverlust den grünen Bereich verlassen würdest. Beispiel: Wenn du 14 Rufpunkte hast und einen neutralen Trank verkauft, bleiben dir am Ende noch 12 Rufpunkte.

Je besser man ist, desto höher sind die Erwartungen.

Blauer Bereich: 18+ Rufpunkte

Im blauen Bereich ist die Gefahr noch größer. Du bekommst **1 zusätzlichen Smiley** für deine Rabattkarten und kannst jeden Trank (egal welche Qualitätsstufe) **1 Gold teurer verkaufen**. Beispiel: Du kannst einen Rabatt von -3 anbieten und die 3-Gold-Qualitätsstufe versprechen, da der endgültige Preis 1 Gold beträgt.

Immer wenn du **Rufpunkte verlierst, werden dir 2 weitere Rufpunkte abgezogen**.

Auch dies gilt immer, wenn du vor dem Rufverlust im blauen Bereich warst. Beispiel: Wenn du 18 Rufpunkte hast und 5 auf einmal verlierst, bleiben dir am Ende noch 11 Rufpunkte. (Ja, das kann passieren. Aber es ist natürlich viel lustiger, wenn es anderen passiert.)

Wer hoch steigt, kann tief fallen.

Roter Bereich: 6- Rufpunkte

Wenn du einen derart schlechten Ruf genießt, musst du alle Tränke (egal welche Qualitätsstufe) für **1 Gold billiger verkaufen**. Dies ist kein Rabatt und wird erst nach Festlegung der Verkaufsreihenfolge einberechnet. Beispiel: Wenn du einen Rabatt von -2 gibst, musst du eine perfekte Mischung garantieren (der Normalpreis wäre 4 Gold, du musst aber für 3 verkaufen. Mit Rabatt ist der Preis dann 1 Gold). Einen Rabatt von -3 darfst du gar nicht mehr geben.

Aber es gibt auch eine gute Seite. Immer wenn du **Rufpunkte verlierst, wird dir 1 Rufpunkt weniger abgezogen**. Beispielsweise kannst du ungestraft Tränke mit falscher Ladung verkaufen. Wenn du auf einer Konferenz 2 Rufpunkte verlierst, wird dir nur 1 abgezogen.

Der Ruf eines Alchemisten kann nie unter 1 fallen. Würde er weitere Rufpunkte verlieren, bleibt seine Phiole auf der 1 stehen.

Ist der Ruf erst so richtig im Eimer, kann es wenigstens nur noch bergauf gehen.



Theorie publizieren



Auf dem Aktionsfeld „Theorie publizieren“ gilt wieder die normale Spielreihenfolge. Mit jeder Aktion kann man entweder eine neue Theorie publizieren oder die Theorie eines Kollegen unterstützen.

Eine neue Theorie publizieren

Sobald du das Element einer Zutat kennst, kannst du deine Theorie veröffentlichen. Oder sobald du glaubst es zu kennen. Oder wenn du weißt, dass dir eh keiner das Gegenteil beweisen kann. Du musst entscheiden, ob du das Risiko einer frühen Publikation eingehen oder weiterforschen willst.



Um eine Theorie zu publizieren, nimmt man einen Elementmarker und legt ihn auf eines der Bücher der Theorien-Tafel. Ab jetzt tritt man öffentlich dafür ein, dass die auf dem Buch abgebildete Zutat dieses Element enthält. Anschließend legt man ein verdecktes Siegel auf eines der dafür vorgesehenen Felder.



Als Nächstes muss man den Verleger bezahlen, d.h. **1 Gold in die Bank legen**.

Was? Du dachtest, der Verleger bezahlt dich? Oh nein, mein Freund. Das hier ist die Wissenschaft.

Nach dem Publizieren einer Theorie **erhält man 1 Rufpunkt**.

Wenn du nur ordentlich Selbstvertrauen ausstrahlst, wird schon keiner Verdacht schöpfen.

Siegel



Jeder Spieler bewahrt seine Siegel verdeckt oder hinter seinem Sichtschirm auf. Siegel werden immer verdeckt auf Theorien gelegt.

Wozu die Geheimniskrämerei? Weil die Siegel im Grunde eine geheime Wette auf die Richtigkeit der Theorie sind.

Wer sich absolut sicher ist, legt ein Siegel mit Stern. Jeder Spieler hat zwei Siegel mit einem goldenem und drei mit einem silbernen Stern. Sie sind für Theorien, auf die ihr eure Haut verwetten würdet. Na ja, vielleicht nicht wirklich eure Haut. Aber zumindest euren Ruf.

Siegel mit einem goldenen Stern geben am Ende des Spiels 5 Siegpunkte, Siegel mit einem silbernen Stern geben 3 Siegpunkte – aber nur, wenn die Theorie korrekt ist. Andernfalls ziehen sie Siegpunkte ab (siehe S. 17). Des Weiteren kann man Rufpunkte verlieren, wenn die Theorie während des Spiels widerlegt wird (siehe S. 14).

Siegel ohne Stern dienen als Absicherung für den Fall, dass eines der Teilchen falsch bestimmt wurde. Auf ihnen ist ein Fragezeichen abgebildet, das mit der Farbe des abgesicherten Teilchens hinterlegt ist. Falls nachgewiesen wird, dass dieses Teilchen nicht zum Element der Zutat gehört, entstehen keine negativen Konsequenzen (entscheidend ist nur die Farbe, nicht die Größe des Teilchens). Dafür geben Siegel ohne Stern am Ende des Spiels keine Siegpunkte (siehe S. 17)

Beispiel:

Blau publiziert die links abgebildete Theorie über den Skorpion und legt das Siegel darauf, um sich in Bezug auf das rote Teilchen abzusichern. Falls sich herausstellt, dass der Skorpion enthält, verliert Blau keine Rufpunkte.

Ein Siegel wird erst dann aufgedeckt, wenn die Theorie widerlegt oder das Spiel zu Ende ist.

„Sehr geehrter Kollege. Wenn Sie diesen Brief erhalten, wurde die von mir postulierte Skorpion-Hypothese in Zweifel gezogen. Bitte nehmen Sie zur Kenntnis, dass ich mir in Bezug auf das blaue und grüne Teilchen stets sicher war. Das rote Teilchen jedoch ...“

Verfügbare Elementmarker und Zutaten

Man darf nur über Zutaten publizieren, zu denen es keine aktuellen Theorien gibt, sprich, auf deren Buch kein Elementmarker liegt. Außerdem darf man nur Elementmarker platzieren, die nicht schon auf einer anderen Zutat liegen.

Warum das so ist? Ganz einfach: Zu jeder Zutat gibt es genau 1 passenden Elementmarker. Jede weitere Theorie zu diesem Element/dieser Zutat stünde also im Widerspruch zu einer bereits anerkannten These. Natürlich kannst du dem Verleger erzählen, die Theorie deines Kollegen sei der reinste Blödsinn – nur glauben wird er dir nicht. Dein Kollege hat publiziert, du nicht. Und das gedruckte Wort ist immer das glaubwürdigere.

Wahrscheinlich willst du jetzt schreien und dir die Haare raufen, aber ich habe eine bessere Idee: Beweise allen, was für ein inkompetenter Stümper dein Kollege ist, indem du seine Theorie nächste Runde widerlegst (siehe folgende Seite).

Eine Theorie unterstützen

Wenn du zu lange mit dem Publizieren wartest, kann es passieren, dass dir ein Kollege zuvorkommt. Traurig, dass jetzt ein anderer die Lorbeeren erntet. Aber zum Glück musst du nicht ganz auf Anerkennung verzichten. Du kannst seine Theorie unterstützen.



Um die Theorie eines Kollegen zu unterstützen, legt man eines seiner Siegel darauf (genau wie beim Publizieren). Seine eigene Theorie darf man nicht unterstützen – es dürfen keine zwei gleichfarbigen Siegel auf einer Theorie liegen.

Anschließend muss man **1 Gold an die Bank** und **1 weiteres Gold an alle Spieler, deren Siegel bereits auf der Theorie liegen, bezahlen**.

„Selbstverständlich können Sie Koautor werden ... gegen eine kleine Gebühr.“

Für das Unterstützen einer Theorie gibt es keine Rufpunkte. Ansonsten wird das unterstützende Siegel wie jedes andere auf der Theorie gewertet.

Auf jeder Theorie ist Platz für drei Siegel. Bei 2 oder 3 Spielern kann jeder dieselbe Theorie unterstützen. Bei 4 Spielern darf man nur Theorien unterstützen, die noch keine drei Siegel haben.

Drittmittel

Die Wirtschaft hat großes Interesse an bestimmten Zutaten und stellt daher der Universität Drittmittel zur Verfügung. Wer einen Teil der Zuschüsse ergattern will, muss beweisen, dass er sich auf seinem Gebiet auskennt.

In der Mitte der Theorien-Tafel liegen 5 Drittmittel-Plättchen. Um ein Drittmittel zu erhalten, muss man die darauf abgebildeten Zutaten erforschen. Für sein erstes Drittmittel braucht man ein Siegel auf 2 der abgebildeten Zutaten (egal ob sie für eigene Publikationen oder Unterstützungen stehen und ob sie Fragezeichen oder Sterne aufweisen).

Beispiel:



Blau hat eine Theorie über Skorpione publiziert. Wenn es ihm jetzt noch gelingt, eine Theorie über Kröten oder Pilze zu publizieren oder zu unterstützen, erhält er dieses Drittmittel.

Wer ein Drittmittel erhält, nimmt das Plättchen und legt es verdeckt auf seine Tafel. Dann erhält er **sofort 2 Gold aus der Bank**. Am Ende des Spiels sind alle Drittmittel **1-2 Siegpunkte** wert.

Drittmittel sind für die Forschung gedacht und sollten ausschließlich im Sinne des Geldgebers verwendet werden. ... Ha ha! Nur Spaß. Die meisten Alchemisten geben das Gold für hübsche, neue Artefakte aus. Wenn irgendjemand fragt, sag einfach, es sei „ein unverzichtbares Laborgerät, das modernste Forschungsmethoden ermöglicht.“

Wer einmal Drittmittel erhalten hat, kann sie nicht mehr verlieren; er behält sie bis zum Ende des Spiels. Selbst wenn eine seiner Theorien widerlegt wird, muss er Gold und Plättchen nicht zurückgeben.

Nach dem ersten Drittmittel benötigt man ein Siegel auf 3 der abgebildeten Zutaten, um weitere Drittmittel zu erhalten (das bedeutet die 3 auf der Rückseite des ersten Drittmittel-Plättchens).



Wer noch keine Drittmittel hat und sich mit einer einzigen Publikation oder Unterstützung für gleich zwei qualifiziert, muss 1 auswählen. Um auch das zweite zu bekommen, benötigt er drei Siegel.

Theorie widerlegen



Selbstverständlich geht man davon aus, dass eine Theorie, die das Siegel eines Alchemisten trägt, zu 100% korrekt ist. Allerdings sind manche Theorien korrekter als andere.

Theoretisch ist diese Aktion ab Runde 2 verfügbar, aber man kann sie erst nutzen, wenn eine Theorie publiziert wurde. Wer eine Theorie widerlegt, erhält

2 Rufpunkte. Jeder, der ein Siegel auf der widerlegten Theorie hatte, läuft Gefahr, Ruf zu verlieren (siehe unten).

Bei der Lehrling-Variante ist das Widerlegen von Theorien deutlich simpler. Falls dies eure erste Partie ist, könnt ihr die Meister-Regeln vorerst überspringen. Sie sind einfacher zu verstehen, wenn man die Lehrling-Regeln bereits beherrscht.

Die App handhabt das Widerlegen von Theorien abhängig von der eingestellten Variante. Im Hauptmenü könnt ihr die Einstellung ändern. Tippt anschließend auf

Weiterspielen

Widerlegen für Lehrlinge

Tippt auf die Schaltfläche **Theorie widerlegen** und legt das Lesegerät in die Mitte des Tisches. Es werden alle 8 Zutaten und die 3 Teilchen angezeigt. **Beim Widerlegen verwendet man keine Zutatenkarten von der Hand.**

Um eine Theorie zu widerlegen, muss man zeigen, dass eines der Teilchen falsch bestimmt wurde. Zuerst wählt man die Zutat aus, deren Theorie widerlegt werden soll, dann das Teilchen, das man für falsch hält. Anschließend tippt man auf

Bestätigen

Daraufhin wird das Lesegerät allen Spielern die korrekte Ladung des Teilchens in dieser Zutat anzeigen. Man vergleicht sie mit dem Elementmarker.

Handelt es sich um die **gleiche** Ladung wie auf dem Elementmarker, ist der Versuch, die Theorie zu widerlegen **gescheitert** (was nicht automatisch bedeutet, dass sie korrekt ist). **Der Spieler verliert 1 Rufpunkt**, da er die Zeit seiner Kollegen vergeudet hat.

Handelt es sich um die **entgegengesetzte** Ladung, ist die **Theorie widerlegt** (siehe Textkasten: Folgen einer Widerlegung).

In jedem Fall ist die Ladung des fraglichen Teilchens jetzt allgemein bekannt und kann in die Schlussfolgerungstabellen der Spieler eingetragen werden.

Man darf diese Aktion nur auf Zutaten anwenden, über die es bereits publizierte Theorien gibt.

Folgen einer Widerlegung

Nachdem eine Theorie widerlegt wurde, passiert bei beiden Varianten Folgendes:

1. Der Spieler, der die Theorie widerlegt hat, erhält 2 Rufpunkte.
2. Der Elementmarker wird von der Theorien-Tafel entfernt.
3. Alle Siegel auf der Theorie werden aufgedeckt.
4. Wer ein Siegel ohne Stern gelegt hat, dessen Hintergrundfarbe dem widerlegten Teilchen entspricht, verliert keinen Ruf.
5. Wer ein Siegel ohne Stern gelegt hat, dessen Hintergrundfarbe nicht dem widerlegten Teilchen entspricht, verliert 5 Rufpunkte.
6. Wer ein Siegel mit Stern (silber oder gold) gelegt hat, verliert 5 Rufpunkte.
7. Alle aufgedeckten Siegel werden aus dem Spiel entfernt und können nicht mehr verwendet werden. Man legt sie offen neben die Theorien-Tafel, damit jeder weiß, welche Siegel bereits aus dem Spiel sind.
8. Wenn der Spieler, der die Theorie widerlegt hat, auf dem Aktionsfeld „Theorie publizieren“ einen Würfel hat, darf er sofort publizieren.

Beispiel:



Blau nimmt das Lesegerät und tippt auf Skorpion und das blaue Teilchen. Das Lesegerät gibt Folgendes aus: . Damit konnte die Theorie nicht widerlegt werden; Blau verliert 1 Rufpunkt.

Als nächstes kommt Rot an die Reihe. Er vermutet einen Fehler beim grünen Teilchen des Skorpions. Das Lesegerät gibt aus und beweist damit, dass die Theorie fehlerhaft ist.

Rot erhält 2 Rufpunkte und deckt die drei Siegel auf dem Skorpion auf.



Gelb hat sich in Bezug auf das grüne Teilchen abgesichert. Sie verliert also keinen Ruf.



Blau hat sich abgesichert, aber nicht in Bezug auf das grüne Teilchen. Er verliert 5 Rufpunkte.



Grün hat ein Siegel mit Stern gelegt. Sie verliert 5 Rufpunkte.

Alle drei Siegel werden aus dem Spiel entfernt und können nicht mehr verwendet werden.

Eigene Theorien widerlegen

Man darf jede beliebige Theorie widerlegen, auch wenn man sie selbst publiziert oder unterstützt hat. Bei Erfolg erhält man 2 Rufpunkte, verliert aber auch 5, sofern man sich nicht in Bezug auf das fragliche Teilchen abgesichert hat. Gewinn und Verlust von Rufpunkten werden zusammengezählt; man verliert also 3 Rufpunkte.

Beispiel: Wenn man 13 Rufpunkte hat, würde man 3 von diesen 13 und nicht 5 von 15 Punkten verlieren. (Warum das wichtig ist? Siehe S. 12.)

Sofort eine neue Theorie publizieren



Nachdem man eine Theorie widerlegt hat, darf man sofort eine neue publizieren – vorausgesetzt, man hat einen Würfel auf dem Aktionsfeld „Theorie publizieren“.

Die neue Publikation muss eines der folgenden Themen haben:

- die Zutat, deren Theorie gerade widerlegt wurde; oder
- das Element, dessen Theorie gerade widerlegt wurde.

Beispiel:

Rot hat gerade bewiesen, dass der Skorpion unmöglich sein kann. Falls er Aktionswürfel auf dem Feld „Theorie publizieren“ hat, kann er einen davon nutzen, um sofort eine neue Theorie über den Skorpion oder das Element zu publizieren. Er darf die Aktion nicht nutzen, um über etwas völlig anderes zu publizieren (z.B. dass die Rabenfeder das Element hat).

Hat man 2 Aktionen auf dem Aktionsfeld „Theorie publizieren“, wird die erste für die sofortige Publikation verbraucht. Falls man zwei Mal sofort publizieren darf, verbraucht das zweite Mal die zweite Aktion.

Die Option entfällt, wenn man keine Würfel auf dem Feld „Theorie publizieren“ hat. Generell ist man nicht zum sofortigen Publizieren verpflichtet. Man kann auch warten, bis das Aktionsfeld regulär an die Reihe kommt und über ein beliebiges Thema publizieren. (Allerdings kann es passieren, dass in der Zwischenzeit ein Kollege eine Theorie widerlegt und das Wunschthema wegschnappt.)

Amnesie

Die vielen Selbstversuche haben wohl doch Spuren hinterlassen.

Man darf auch Theorien publizieren, die erwiesenermaßen falsch sind. Beispiel: Zur Widerlegung einer Theorie wurde gezeigt, dass der Skorpion das Teilchen enthält. Dies hindert niemanden daran, eine Theorie über den Skorpion zu publizieren, welche besagt, dass er das Element hat. Man darf sogar Theorien publizieren, die in derselben Runde widerlegt wurden. Verboten ist nur das sofortige Publizieren der Theorie, die man gerade widerlegt hat. Das wäre wirklich stillos.

Widerlegen für Meister

Bei der Meister-Variante genügt es nicht zu wissen, dass ein Teilchen falsch bestimmt wurde. Man muss auch ein Experiment kennen, das es beweist.

Beispiel:

Angenommen wir wollen die Skorpion-Theorie von letzter Seite widerlegen. Dazu müssten wir etwas finden, das in Verbindung mit dem Skorpion  oder  ergibt. Alle 3 Ergebnisse würden beweisen, dass die Theorie falsch ist.

Man tippt auf die Schaltfläche **Theorie widerlegen** und legt das Lesegerät in die Mitte des Tisches. Es werden alle 8 Zutaten angezeigt. **Beim Widerlegen verwendet man keine Zutatenkarten von der Hand.**

Als Nächstes wählt man 2 Zutaten. Das Lesegerät zeigt nun alle sieben Tränke an. Einen davon wählt man aus und bedenkt, dass es zwei Möglichkeiten gibt:

1. Das Lesegerät bestätigt, dass die 2 gewählten Zutaten tatsächlich den ausgewählten Trank ergeben.
2. Das Lesegerät bestätigt, dass die Zutaten den Trank nicht ergeben.

An dieser Stelle muss man erklären, welches Ergebnis die Theorie widerlegt oder einen neuen Widerspruch zwischen zwei Theorien aufzeigt (siehe unten). Sobald alle Mitspieler die Erklärung verstanden haben, tippt man auf **Bestätigen**.

Falls das Experiment die Theorie nicht widerlegt oder zumindest einen neuen Widerspruch aufzeigt, **verliert der Spieler 1 Rufpunkt.**

Konnte die Theorie widerlegt werden, zählt es als Erfolg und **der Spieler erhält 2 Rufpunkte.** Bei der Meister-Variante ist es auch möglich, einen Widerspruch aufzuzeigen, ohne die Theorie selbst zu widerlegen. Dafür gibt es ebenfalls 2 Rufpunkte. Allerdings wird man in den meisten Fällen etwas widerlegen.

Eine Theorie widerlegen

Der häufigste Fall ist gleichzeitig auch der einfachste. Man beweist, dass ein Teilchen anders geladen ist, als in der publizierten Theorie behauptet wird. Dafür **erhält man 2 Rufpunkte** und jeder, der ein Siegel auf der widerlegten Theorie hat, läuft Gefahr, Ruf zu verlieren (siehe Textkasten: Folgen einer Widerlegung).

Beispiel:

Wir fragen das Lesegerät, ob Skorpion und Pilz zusammen  ergeben. Das Lesegerät bestätigt es, was beweist, dass die Theorie über den Skorpion (siehe letztes Beispiel) falsch sein muss. Wir haben sie anhand des grünen Teilchens widerlegt. Jeder mit einem Siegel auf der Theorie verliert 5 Rufpunkte (es sei denn, er hat sich in Bezug auf das grüne Teilchen abgesichert).

Wenn ihr euch zum ersten Mal mit der Meister-Variante befasst, **könnt ihr den Rest des Abschnitts überspringen und direkt losspielen.** Höchstwahrscheinlich werden alle eure Widerlegungen so ablaufen wie im Beispiel oben. Sollte doch etwas Unerwartetes passieren, könnt ihr immer noch den Rest des Abschnitts lesen.

Zwei Theorien widerlegen

Falls es über beide verwendeten Zutaten publizierten Theorien gibt, ist es möglich, beide gleichzeitig zu widerlegen. Dafür muss man beweisen, dass beide Zutaten ein Teilchen enthalten, das anders geladen ist, als die Theorien behaupten.

Beispiel:



Bevor wir die Skorpion-Theorie von oben widerlegen konnten, hat jemand diese Theorie über den Pilz publiziert. Wir fragen das Lesegerät, ob Skorpion und Pilz zusammen  ergeben und die App bestätigt dies. Damit beweisen wir, dass beide Theorien in Bezug auf das grüne Teilchen falsch sind, d.h. wir haben beide gleichzeitig widerlegt.

Wurden zwei Theorien gleichzeitig widerlegt, deckt man die Siegel beider Theorien auf und zählt alle Rufpunktverluste zusammen (Beispiel: Wer durch beide Theorien 5 Rufpunkte verlieren würde, verliert ein Mal 10 und nicht zwei Mal 5.)

Die Belohnung bleibt gleich. Der Spieler erhält 2 Rufpunkte (obwohl er zwei Theorien widerlegt hat) und bekommt auch nur ein Mal die Gelegenheit, sofort eine neue Theorie zu publizieren (nicht zwei Mal).

Widersprüche aufzeigen

Manchmal zeigt das Experiment nur, dass eine von beiden Theorien falsch ist, aber nicht welche.

Beispiel 1:



Bevor wir die Skorpion-Theorie von oben widerlegen konnten, hat jemand diese Theorie über die Kröte publiziert. Wir wissen, dass Kröte und Skorpion zusammen  ergeben. Das Lesegerät bestätigt das.

Laut Theorien-Tafel haben sowohl Kröte als auch Skorpion ein positiv geladenes blaues Teilchen. Das Lesegerät bestätigt es, d.h. wir konnten keine der beiden Theorien widerlegen. Dennoch haben wir aufgezeigt, dass eine der Theorien falsch sein muss. Ansonsten würden Skorpion und Kröte zusammen  ergeben.

Beispiel 2:

Wir bleiben beim selben Beispiel. Dieses Mal fragen wir das Gerät, ob Skorpion und Kröte zusammen  ergeben. Das Lesegerät verneint es. Wenn beide Theorien korrekt wären, müssten Skorpion und Kröte  ergeben. Wir haben also einen Widerspruch aufgezeigt.

Im Gegensatz zu den vorherigen Beispielen bedeutet hier eine negative Antwort des Lesegeräts Erfolg für uns. Außerdem erhalten unsere Kollegen so weniger Informationen.

Immer wenn man einen neuen Widerspruch zwischen zwei Theorien aufzeigt, zählt dies als Erfolg und man erhält 2 Rufpunkte. Allerdings verliert niemand Ruf, weil unklar ist, welche der beiden Theorien den Fehler enthält. Nach dem Aufzeigen eines Widerspruchs darf man nicht sofort publizieren.

Widersprüchliche Theorien



Wurde ein Widerspruch zwischen 2 Theorien aufgezogen, markiert man sie mit einem Satz Widerspruchsmarker. Element-

marker und Siegel bleiben liegen, allerdings zählen widersprüchliche Theorien nicht mehr für Konferenzen, Drittmittel und den Preis „Alchemist des Monats“ (siehe S. 16). Widersprüchliche Theorien können nicht unterstützt werden.

Widerspruchsmarker haben keinen Einfluss auf die Siegpunktwertung am Ende des Spiels. Man kann widersprüchliche Theorien wie gewohnt widerlegen.

Sobald eine der beiden Theorien widerlegt ist, werden beide Widerspruchsmarker entfernt. Ab jetzt gilt die andere Theorie wieder als normal (obwohl sie immer noch falsch sein könnte.)

Ergebnislose Demonstrationen

Zutaten und Trank sollten immer so gewählt werden, dass sie in der Lage sind, entweder

1. eine bestimmte Theorie zu widerlegen; oder
2. einen neuen Widerspruch zwischen zwei Theorien aufzuzeigen.

Falls dies nicht gegeben ist, sollte man auf die Schaltfläche  tippen und seine Auswahl noch einmal überdenken. Denn wenn das Experiment weder eine Theorie widerlegt noch einen neuen Widerspruch aufzeigt, verliert man 1 Rufpunkt.

Beispiel:

Es gibt publizierten Theorien über alle Zutaten außer Alraune und Rabenfeder. Die einzigen Elemente, die noch nicht auf der Theorien-Tafel liegen, sind  und . Wir wissen, dass Alraune und Rabenfeder zusammen nicht  ergeben. Ein entsprechendes Experiment würde zeigen, dass irgendetwas mit der Theorien-Tafel nicht stimmt. Allerdings genügt diese Information nicht, um eine bestimmte Theorie zu widerlegen oder einen neuen Widerspruch zwischen zwei Theorien aufzuzeigen. Wir sollten also den Aufbau unseres Experiments überdenken.

Falls wir diese Regel vergessen und allen beweisen, dass Alraune und Rabenfeder nicht  ergeben, verlieren wir 1 Rufpunkt.

Aufgezeigte Widersprüche zählen nur dann als Erfolg, wenn sie neu sind. Falls auf den betreffenden Theorien bereits passende Widerspruchsmarker liegen, ist der Versuch der Widerlegung gescheitert und kostet 1 Rufpunkt. Allerdings kann man aufzeigen, dass eine widersprüchliche Theorie einen weiteren Widerspruch zu einer dritten Theorie aufweist.



Rundenende

Der Kasten links neben der Spielreihenfolge verrät, was uns am Ende einer Runde erwartet.
Die einzelnen Punkte werden der Reihe nach abgehandelt.

Alchemist des Monats



Der Spieler mit den meisten Siegeln auf der Theorien-Tafel wird zum Alchemisten des Monats gekürt und erhält 1 Rufpunkt.

Wenn es keine publizierten Theorien gibt, wird der Preis nicht verliehen. Bei Gleichstand erhalten alle beteiligten Spieler 1 Rufpunkt.

Es spielt keine Rolle, ob die Siegel für eigene Publikationen oder Unterstützungen stehen und ob sie Sterne haben oder nicht (diese Information ist ohnehin geheim). Bei der Meister-Variante werden Siegel auf widersprüchlichen Theorien nicht mitgezählt.

Unbenutzte Würfel



Nicht immer verläuft eine Spielrunde wie geplant. Manchmal ist man gezwungen zu passen

und Würfel auf das Feld für unbenutzte Aktionswürfel zu legen. Am Ende der Runde zieht man für alle zwei eigenen Würfel auf diesem Feld 1 Helferkarte. (Ein einzelner Würfel bringt nichts; bei ungeraden Zahlen wird abgerundet.)

Dann nimmt man alle unbenutzten Würfel zurück. Jeder sollte jetzt wieder einen vollen Satz Würfel haben ... es sei denn, er hat Gift geschluckt und liegt im Hospital.

Hospital



Sobald das Feld für unbenutzte Aktionswürfel leer ist, kommen die Würfel aus dem Hospital dorthin. Am Ende

der nächsten Runde zählen sie als unbenutzte Würfel.

Neuer Abenteurer



Man entfernt das alte Abenteurer-Plättchen vom Abenteurer-Feld und ersetzt es durch das oberste Plättchen des Stapels. Kommt darunter eine Konferenz zum Vorschein, legt man sie auf das Konferenzfeld (gleich neben dem Aktionsfeld „Trank trinken“). Die Konferenz findet am Ende der nächsten Runde statt.

In jedem Fall wird anschließend das oberste Abenteurer-Plättchen aufgedeckt. Man weiß immer eine Runde im Voraus, welcher Abenteurer in die Stadt kommen wird.

Konferenz



Die Alchemistenkonferenz ist immer gut besucht. Wissenschaftler aus nah und fern eilen herbei, um sich mit ihren Kollegen auszutauschen. Na ja, seien wir ehrlich, es ist ein großer Protz-Wettbewerb. Aber die Sandwiches sind gut.

Wenn der Abenteurerstapel richtig zusammengestellt wurde, finden am Ende der Runden 3 und 5 Konferenzen statt (wenn nicht, korrigiert es!). Die Konferenz kommt nach dem Aktionsfeld „Trank trinken“ und vor der Kür des Alchemisten des Monats (und den anderen Ereignissen am Rundenende).

Jeder, der die erforderliche Anzahl an Publikationen und Unterstützungen hat, erhält 1 Rufpunkt. Alle anderen verlieren so viele Rufpunkte, wie auf dem Konferenz-Plättchen angegeben ist (abhängig davon, wie viele Siegel sie auf der Theorien-Tafel haben). Wie beim Preis „Alchemist des Monats“ werden alle Siegel mitgezählt (außer denen auf widersprüchlichen Theorien).

Nichts ist peinlicher, als auf einer Konferenz zu sein und nichts zu haben, mit dem man angeben kann. Daher bilden sich kurz vor Abgabedatum lange Schlangen vor den Büros der Verleger.

Neue Artefaktkarten



Am Ende einer Konferenz kommen neue Artefakte auf den Markt. Übrige Artefaktkarten werden vom Spielplan entfernt und durch drei neue ersetzt – Stufe III nach der ersten Konferenz und Stufe IIII nach der zweiten Konferenz.

Dann wird der Preis „Alchemist des Monats“ verliehen und die anderen Ereignisse am Rundenende abgehandelt.

Vorbereitung der nächsten Runde

Falls sich in der Auslage noch Zutaten-Karten befinden, werden diese nun entfernt. Falls der Nachziehstapel leer ist, wird der Ablagestapel gemischt und aus ihm wird ein neuer Nachziehstapel gebildet.

Alle Phiolen werden von den Aktionsfeldern entfernt. (Außer diejenigen, die sich auf dem Feld für gelähmte Alchemisten befinden.)

Der Startspielermarker wird nach links weitergegeben. (Fall er an einen gelähmten Spieler weitergegeben wird, siehe „Weitere lustige Details über gelähmte Alchemisten“ auf Seite 10.)

Nun sind die Spieler zu einer weiteren Runde der Entdeckungen, des Ruhms und des Spotts über den Idioten, der lächerliche Theorien über Skorpione publiziert, bereit.

Die Finalrunde

Das Spiel geht über sechs Runden. Zu Beginn der Finalrunde wird der letzte Abenteurer neben das Aktionsfeld „Trank verkaufen“ gelegt. (Es gibt 6 Abenteurer, von denen einer bei Spielbeginn zufällig aussortiert wird. In Runde 1 kommt kein Abenteurer.)

Leistungsschau

Als Alchemisten verwenden wir sehr viel Zeit darauf, uns gegenseitig zu imponieren. Aber es kann auch äußerst befriedigend sein, das gemeine Volk zu beeindrucken.



BEI 4 SPIELERN WIRD DIE RÜCKSEITE VERWENDET.

Beim Vorbereiten der Finalrunde wird die Leistungsschau-Tafel über die Aktionsfelder „Test am Studenten“ und „Trank trinken“ gelegt. Statt ihnen gibt es jetzt das Aktionsfeld „Trank vorführen“. Im Lesegerät wird Finalrunde ausgewählt.

Aktionen auf dem Feld „Trank vorführen“ werden zusammen mit allen anderen Aktionen festgelegt. Die maximale Anzahl hängt von der Spieleranzahl ab (bei 4 Spielern sind es drei, bei 2-3 Spielern sind es vier).

„Trank vorführen“ ist das letzte Aktionsfeld nach „Theorie publizieren“. Jede Aktion kostet 1 Würfel.

Wer mit dem Vorführen eines Tranks an der Reihe ist, nimmt seinen Würfel vom Aktionsfeld und legt ihn auf einen der sechs Tränke auf der Leistungsschau-Tafel. (Man darf nur Tränke vorführen, die man noch nicht erfolgreich vorgeführt hat. Der

neutrale Trank ist nicht abgebildet – keiner will zusehen, wie man Fleischbrühe kocht).

Dann legt er zwei Zutaten in seinen Kupferkessel (wie bei einem Experiment), tippt im Lesegerät auf Leistungsschau und scannt die Zutaten. Anschließend werden die Zutaten wie gewohnt abgelegt.

Falls er nicht den angekündigten Trank gebraut hat, wird sein Würfel auf das Feld gelegt. Er verliert 1 Rufpunkt.

Wenn er als erster Spieler diesen Trank korrekt vorgeführt hat, erhält er 1 Rufpunkt. Sein Würfel wird auf das Feld gelegt.

Ist er nicht der Erste, der diesen Trank richtig vorgeführt, wird der Würfel auf eines der darunter liegenden Felder gelegt. Der Spieler erhält keine Rufpunkte, kann aber immer noch versuchen das Gegenstück zu brauen.

Denn wer es schafft, 2 gleichfarbige Tränke mit unterschiedlicher Ladung vorzuführen, gilt als wahrer Meister dieser Farbe und erhält 2 Rufpunkte. (Diesen Bonus können mehrere Spieler erhalten).

Niemand ist dazu verpflichtet, bei der Leistungsschau Tränke

vorzuführen. Allerdings bringen Zutaten auf der Hand keinen Vorteil in der Siegpunktwertung und dies ist die letzte Chance, sie sinnvoll zu nutzen.

Nachdem alle Aktionen abgehandelt sind, wird wie gewohnt der Alchemist des Monats gekürt und 1 Helferkarte für alle 2 unbenutzten Aktionswürfel gezogen. Anschließend geht man zur Siegpunktwertung über.

Siegpunktwertung

Rufpunkte und Siegpunkte

 **Rufpunkte** gewinnt und verliert man im Laufe des Spiels. Einige Artefakte erhöhen den Zugewinn von Rufpunkten, manche Bereiche der Rufleiste erhöhen den Verlust.

 **Siegpunkte** werden erst am Ende des Spiels vergeben. Steigerungen des Zugewinns oder Verlusts von Rufpunkten gelten nicht für Siegpunkte. In den meisten Fällen bekommt man Siegpunkte hinzu. Nur bei der Großen Enthüllung kann man sie auch verlieren.

Am Ende des Spiels erhält man folgendermaßen Siegpunkte:

  **Alle Rufpunkte werden in Siegpunkte umgewandelt.** Beispiel: Wer das Spiel mit 16 Rufpunkten abschließt, beginnt die Wertung mit 16 Siegpunkten.

  Als Nächstes werden die Siegpunkte der **Artefakte** gewertet.

Sonderfälle: Der Besitzer des **Zauberspiegels** wertet zuerst den **Zauberspiegel** und wandelt dann seine Rufpunkte in Siegpunkte um.

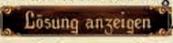
Der **Götze der Weisheit** wird erst nach der Großen Enthüllung gewertet.

  Jetzt wertet man die Siegpunkte der **Drittmittel**.

  Wer noch Helferkarten auf der Hand hat, kann **jede Helferkarte in 2 Gold umtauschen**.

  **Jedes Gold ist ein Drittel Siegpunkte wert**, sprich: 3 Gold ergeben 1 Siegpunkt. Überschüssiges Gold behält man. Es wird relevant, falls später Gleichstand herrscht.

Die Große Enthüllung

Und jetzt kommt der Moment der Wahrheit. Legt das Lesegerät in die Mitte und tippt auf  **Lösung anzeigen**.

Willst du es wirklich wissen? Ja, natürlich willst du! Das ist dein großer Moment!

Das Lesegerät zeigt an, welches Element zu welcher Zutat gehört. Jetzt geht man alle Theorien einzeln nacheinander durch und deckt die darauf liegenden Siegel auf.

 Falls die Theorie **korrekt** ist, erhält man:

- 5 Siegpunkte für ein Siegel mit goldenem Stern.
- 3 Siegpunkte für ein Siegel mit silbernem Stern.
- 0 Siegpunkte für ein Siegel ohne Stern.

 Wenn die Theorie **falsch** ist, verliert man:

- -4 Siegpunkte für ein Siegel mit Stern.
- -4 Siegpunkte für ein Siegel ohne Stern (nicht abgesichert)
- 0 Siegpunkte für ein Siegel ohne Stern (abgesichert)

Woher weiß man, ob ein Siegel ohne Stern abgesichert ist? Man betrachtet das angebliche Element der falschen Theorie. **Wenn nur ein Teilchen falsch war und es dieselbe Farbe**

wie der Hintergrund des Fragezeichens hat, ist das Siegel abgesichert. Hat es eine andere Farbe, ist das Siegel nicht abgesichert. **Falls mehrere Teilchen falsch waren, kann das Siegel unmöglich abgesichert sein.**

Hierbei ist zu beachten, dass die Spieler Siegpunkte und keine Rufpunkte verlieren. Die farbigen Bereiche der Rufleiste haben keinen Einfluss auf die Siegpunktwertung.

Auch Widerspruchsmarker haben zu diesem Zeitpunkt keine Wirkung mehr. Die Siegel widersprüchlicher Theorien werden ganz normal gewertet. (Bei der Lehrling-Variante kommen sie ohnehin nicht zum Einsatz.)

Der Sieger

Spiegsieger ist, wer die meisten Siegpunkte gesammelt hat. Bei Gleichstand entscheidet (wie oben erklärt) das übrige Gold. Herrscht immer noch Gleichstand, wird der Sieg geteilt.



Lehrling- und Meister-Variante

Die beiden Spielvarianten unterscheiden sich in 3 Punkten:

1. **Lehrlinge erhalten bei Spielbeginn 3 Zutaten, Meister nur 2.**
2. Die **Konferenz-Plättchen** sind anders. (Bei Meistern werden höhere Maßstäbe angesetzt.)
3. Die Regeln für das **Widerlegen von Theorien** sind anders (für Lehrlinge ist es viel einfacher). Nicht vergessen: Das Lesegerät muss auf die richtige Variante eingestellt sein.

Wir empfehlen beim ersten Mal die Lehrling-Variante zu spielen. Danach könnt ihr selbst entscheiden.

Ihr könnt die beiden Varianten auch mischen, z.B. mit 2 Zutaten anfangen, die Konferenzen für Lehrlinge verwenden und Theorien wie Meister widerlegen.

Falls erfahrene Spieler mit Einsteigern zusammenspielen, kann man die Meister-Variante auch als eine Art Handicap verwenden. Die neuen Spieler starten mit 3 Zutaten, die alten Hasen mit 2. Bei Konferenzen werden beide Seiten des

Plättchens angesehen und unterschiedliche Maßstäbe für Neulinge und Experten angesetzt. Wenn Theorien widerlegt werden, schaltet man einfach in der App zwischen Meister und Lehrling hin und her.

So bleibt das Spiel für alle Teilnehmer fair und spannend.

Wie verwende ich die Schlussfolgerungstabelle?

Im Laufe des Spiels wirst du durch verschiedenste Aktionen – eigene sowie gegnerische – Erkenntnisse gewinnen. Diese sollst du in deine Schlussfolgerungstabelle eintragen. Wie, ist eigentlich egal. Außer dir muss es keiner verstehen. Es folgen nun ein paar Tipps für den Gebrauch der Schlussfolgerungstabelle.

Experimentieren



Die meisten Erkenntnisse gewinnst du durch Experimente, sprich: die Aktionen „**Test am Studenten**“ und „**Trank trinken**“. Beispiel: Wir mischen Kröte mit Pilz und erhalten (das war unser erstes Experiment auf S. 2). Damit können wir jedes Element mit einem für Kröte und Pilz ausschließen. In der Abbildung haben wir sie mit einem X ausgestrichen.

Widerlegen

Durch die Aktion „**Theorie widerlegen**“ kannst du ebenfalls Erkenntnisse gewinnen. Diese Experimente sind öffentlich.

Beispiel Meister-Variante: Ein anderer Spieler zeigt auf, dass Pilz + Kröte = ist. Diese Information können wir wie oben in unserer Schlussfolgerungstabelle vermerken. (Beweist er jedoch, dass Pilz und Kröte nicht ergeben, wird es schon schwieriger. Dafür musst du dir selbst ein System ausdenken.)

Beispiel Lehrling-Variante: Beim Widerlegen für Lehrlinge erhältst du weniger, aber konkretere Informationen, sprich: Du erfährst die Ladung eines bestimmten Teilchens. Wenn demonstriert wird, dass die Kröte enthält, können wir alle vier -Elemente für die Kröte austreichen. Zeigt später ein anderer Spieler, dass der Pilz enthält, können wir auch für den Pilz vier Möglichkeiten ausschließen.

Uneindeutige Ergebnisse



Es ist nicht notwendig, vor dem **Verkauf eines Tranks** zu wissen, was man da eigentlich braut. Es kann sogar als kleines Experiment dienen. Beispiel: Wir wollen den Trank verkaufen und mischen Pilz mit Kröte. Das Lesegerät sagt uns: Perfekte Mischung. Daraus gewinnen wir ebenso viele Erkenntnisse wie aus einem Selbstversuch.

Meistens ist das Ergebnis nicht so eindeutig. Angenommen wir wollen den Trank verkaufen und mischen Farn mit Kröte. Das Lesegerät sagt uns: Farn + Kröte = . Was lernen wir daraus?

Wir wissen, dass entweder oder gebraut wurde. Also legen wir den -Marker auf unsere Ergebnispyramide. und können wir ausschließen, weil man damit weder noch herstellen kann. Wir markieren sie rot in der Spalte des Farns. Für die Kröte können wir diese Elemente ebenfalls ausschließen, aber wie sich zeigt, haben wir sie dort bereits ausgestrichen.

Ein Spiel von Matuš Kotry

Illustration: David Cochard

Weitere Illustration: Jakub Politzer

Grafikdesign: Filip Murmak

Weiteres Grafikdesign: František Horálek

Übersetzung: Susanne Kraft

Redaktion: Marco Reinartz

Leitender Tester: Petr Murmak

Unter Mitarbeit von: Yvonne Distelkämper,
Carsten-Dirk Jost, Ferdinand Köther und Monika Dillingerová

Tester: Vladimír Brummer, Jiřina Mertová, Aleš Vitek, Marcela, Vitek, dilli, Vytick, Jája, Martin, Lukáš, Krupin, Rumun, Kuba, Zuzka, Honza, Rychlík, Zdeněk, Paul, PítPčko, Dita, Elwen, Ester, FlyGon, Gekon, Janča, Jirka Bauma, Lenka, Markéta, Michal, Monča, Olaf, Patrik, Petr, Plema, Pogo, Radka, Stáňa, Filip, Tomáš, Tuko, Vodka, Yuyka, Yuri, Zeus, der Brno Board Game Club sowie die Besucher diverser Spiele-Events in Tschechien und dem Rest der Welt.

Danke: an alle, die bei der Entwicklung dieses Spiels mitgewirkt haben, besonders an die Illustratoren und Grafikedesigner, die alles gegeben (und so manche Nacht durchgearbeitet) haben, damit das Spiel heute so fantastisch aussieht. Vielen Dank auch an Dan Musil für seine Hilfe mit der App, Jason Holt für die große Hilfe mit dem Regelheft und Paul Grogan für die Promotion des Spiels. Zuletzt möchte ich meiner Freundin Jiřina Mertová für ihre Geduld und Unterstützung danken. Wegen ihr hatte ich immer einen Extra-Aktionswürfel, wenn ich ihn brauchte :).

Besonderer Dank an: Vlaada Chvátil, der das Spiel bei CGE vorgeschlagen und mir viele wertvolle Tipps gegeben hat.

© Czech Games Edition, Oktober 2014. www.CzechGames.com

Exklusive Distribution der deutschen Ausgabe:
Heidelberger Spieleverlag, www.heidelbaer.de

Heidelberger
Spieleverlag



CGE
Czech Games Edition

Neutralisierende Paare



Wie bereits auf S. 3 beschrieben, entsteht ein neutraler Trank durch die Vermischung zweier Elemente, deren Teilchen nur entgegengesetzte Ladungen haben. Zu jedem Element gibt es genau ein neutralisierendes Gegenstück. In der Schlussfolgertabelle stehen neutralisierende Paare immer untereinander. (Daher auch die Schattierung.)

Man entdeckt neutralisierende Paare durch Experimente, Widerlegungen oder den Verkauf von Tränken. Wenn wir herausfinden, dass Farn + Pilz = \ominus ist, wissen wir zwar, dass diese beiden Zutaten ein neutralisierendes Paar bilden, können aber noch keine Schlüsse daraus ziehen. Doch zum Glück wissen wir schon einiges über Pilz und Farn.

Im letzten Beispiel haben wir herausgefunden, dass Farn weder \oplus noch \ominus sein kann. Da der Pilz den Farn neutralisiert, kann er unmöglich \oplus oder \ominus sein. Wir markieren dies mit einem grünen Pfeil.

Diese Schlussfolgerungen funktionieren in beide Richtungen. In unserem ersten Experiment haben wir herausgefunden, dass der Pilz \oplus enthält. Da der Farn den Pilz neutralisiert, muss es folgerichtig \ominus enthalten. Wir können die neutralisierenden

Gegenstücke aller Elemente, die wir bereits für den Pilz ausgeschlossen haben, auch für den Farn ausschließen. Wir markieren sie mit violetten Pfeilen.

Weitere Methoden



Sehen wir uns alle durchgeführten Experimente noch einmal an und behalten die 2 übrig gebliebenen Möglichkeiten für Farn im Hinterkopf. Weißt du, warum wir aufgrund des Ergebnismarkers \oplus zwei Möglichkeiten für die Kröte ausschließen können?

Es gibt noch viele weitere Deduktionsmethoden, die wir unmöglich alle an dieser Stelle behandeln können. Aber als guter Alchemist wirst du schon selbst darauf kommen. Schließlich gehört es zu deinem Job, den Kollegen immer einen Schritt voraus zu sein.

Schlussfolgerung und Absicherung



Am Ende bleiben nur noch 2 Möglichkeiten für Pilz, Farn und Kröte. Wenn wir die Ladung des grünen Teilchens einer Zutat herausfinden, können wir die Elemente aller drei Zutaten schlussfolgern.

Falls wir vorher schnell publizieren müssen, sollten wir uns gegen einen Irrtum in Bezug auf das grüne Teilchen absichern.



Anmerkungen zu Artefakten

Druckerpresse

Wenn der Besitzer der Druckerpresse eine Theorie unterstützt, muss er trotzdem 1 Gold an alle Kollegen bezahlen, deren Siegel bereits darauf liegen. Nur an die Bank muss er nichts bezahlen. Die Publikation einer neuen Theorie ist kostenlos für ihn.

Federhut

Beispiel: Wenn der Besitzer des Federhuts bei der Leistungsschau die Ergebnisse von Kröte + Skorpion und Kröte + Farn richtig vorhersagt, erhält er 3 Siegpunkte (da er drei verschiedene Zutaten verwendet hat).

Sonderfall: Wenn der Besitzer des Federhuts auch den Magischen Mörser hat, zieht ein Kollege blind 1 Karte, die beiseite gelegt wird. Die andere nimmt der Besitzer auf die Hand zurück. Anschließend darf er entscheiden, ob er auf die Verwendung des Magischen Mörsers verzichtet und die zurückerhaltene Karte ebenfalls für den Federhut beiseite legen will.

Götze der Weisheit

Der Götze der Weisheit wird nicht zusammen mit den anderen Artefakten gewertet. Erst nach der Großen Enthüllung erhält der Besitzer 1 Bonus siegpunkt für jedes seiner Siegel (egal ob mit oder ohne Stern), das auf einer korrekten Theorie liegt. Für Siegel auf falschen Theorien gibt der Götze der Weisheit keinen Bonus.

Hexenkoffer

Der Besitzer des Hexenkoffers darf weiterhin Plätze in der Spielreihenfolge wählen, auf denen man Zutatenkarten bekommt – nur ziehen darf er sie nicht. Über die Aktion „Zutaten sammeln“ und die Helferkarte „Kräuterweib“ kann er auch weiterhin Zutatenkarten erhalten.

Hut der Geistesblitze

Der Besitzer des Huts tippt auf die Schaltfläche **„Test am Studenten“**. Wie gewohnt muss er die Ergebnisse seinen Kollegen mitteilen, aber es macht nichts aus, wenn er negative Tränke braut. Er muss für jedes Experiment andere Karten verwenden. Beispiel: Wenn er Skorpion + Kröte und Farn + Kröte testen will, braucht er 2 Krötenkarten.

Magischer Mörser

Immer wenn der Besitzer des Magischen Mörsers nach dem Brauen eines Tranks die verwendeten Zutaten ablegen muss, bittet er einen Kollegen, eine der beiden Karten blind zu ziehen. Nur die gezogene Karte wird abgelegt. Die andere darf der Besitzer des Magischen Mörsers behalten.

Dies gilt für die Aktionen „Trank verkaufen“,

„Test am Studenten“, „Trank trinken“ und „Trank vorführen“.

Periskop

Das Periskop muss unmittelbar nach dem Bekanntwerden des Ergebnisses eingesetzt werden, bevor der nächste Spieler zum Zug kommt. Es kann bei folgenden Aktionen genutzt werden: „Trank verkaufen“, „Test am Studenten“, „Trank trinken“ und „Trank vorführen“. Für den Hut der Geistesblitze kann man es nicht verwenden.

Respektable Robe

Jeder Zugewinn an Rufpunkten steigt um 1. Beispiel: Wenn der Besitzer der Respektablen Robe eine Theorie widerlegt, erhält er 3 Rufpunkte anstatt 2.

Sonderfall: Die Respektable Robe funktioniert nur, wenn insgesamt ein Zugewinn an Rufpunkten stattfindet. Widerlegt der Besitzer seine eigene Theorie (siehe S. 14), zählt die Robe nur, falls er sich mit seinem Siegel abgesichert hatte (und so insgesamt einen Zugewinn an Rufpunkten verbuchen kann). Verliert er am Ende Rufpunkte, funktioniert die Robe nicht.

Siegel der Autorität

Der Besitzer des Siegels der Autorität erhält für das Publizieren einer neuen Theorie 3 Rufpunkte anstatt 1. Für das Unterstützen einer Theorie erhält er 2 Rufpunkte anstatt 0.

Dieser Bonus ist kumulativ mit der Respektablen Robe. Wer beide Artefakte besitzt, erhält 4 Rufpunkte für das Publizieren und 3 für das Unterstützen einer Theorie.

Zauberspiegel

Dieses Artefakt wird bei der Siegpunktewertung als Erstes gewertet, bevor Rufpunkte in Siegpunkte umgewandelt werden. Der Zauberspiegel zählt nur für Rufpunkte. Siegpunkte, die man über Artefakte und Drittmittel erhält, haben keinen Einfluss auf ihn.

Es wird abgerundet: Bei 14 Rufpunkten gibt der Zauberspiegel zwei Siegpunkte, bei 15 sind es drei.

Anmerkungen zu Helferkarten

Auf jeder Helferkarte ist vermerkt, wann sie ausgespielt werden kann. Man darf auch mehrere Helferkarten gleichzeitig ausspielen. Ihre Effekte sind kumulativ (siehe unten).

Assistentin

Sie erledigt deinen Papierkram, damit du mehr Zeit zum Arbeiten hast.

Bei 3–4 Spielern sind noch Aktionswürfel übrig und liegen unbenutzt in der Spielschachtel. Bei 2 Spielern (oder bei 3, wenn man diese Karte zwei Mal direkt hintereinander ausspielt)

verwendet man Aktionswürfel in einer unbenutzten Spielerfarbe. Nicht vergessen: Am Ende der Runde muss der Würfel zurückgegeben werden.

Die Assistentin gibt einen zusätzlichen Aktionswürfel für diese Runde. Dennoch kann man auf jedem Aktionfeld nicht mehr als die maximal erlaubte Anzahl an Aktionen ausführen.

Geschäftspartner

„Mein Geschäftspartner und ich würden gerne vorgelassen werden. Das macht Ihnen doch nichts aus, oder?“

Da deine Würfel jetzt in der obersten Reihe liegen, muss jeder, der nach dir Aktionen festlegt, seine Würfel eine Reihe tiefer als normal platzieren. Falls ein anderer bereits Würfel in der obersten Reihe liegen hat (weil auch er einen Geschäftspartner ausgespielt hat), werden sie in die zweite Reihe verschoben, um Platz für deine Würfel zu schaffen. In anderen Worten: Wer einen besseren Platz in der Spielreihenfolge einnimmt, hat auch die dickeren, aggressiveren Geschäftspartner.

Auf dem Aktionfeld „Trank verkaufen“ macht dich der Geschäftspartner zunächst nur zum ersten Spieler. Der erste Verkäufer wird nach wie vor über Rabattaktionen bestimmt. (Bei Gleichstand hast du natürlich Vorrang. Dafür wird dein Geschäftspartner schon sorgen.)

Wenn du mehrere Geschäftspartner ausspielen willst, musst du sie auf unterschiedliche Aktionsfelder anwenden.

Goldmacher

Der greise Alchemist hütet viele Geheimnisse. Zum Beispiel verrät er niemandem, wie viel Gold er tatsächlich aus einer Rabenfeder gewinnen kann.

Wenn du 2 Goldmacher ausspielt, erhältst du 3 Gold für 1 Zutat. Eigentlich ist das unmissverständlich, aber wir wollten dem armen, alten Mann seinen Platz im Regelheft nicht nehmen.

Kaufmann

Seine Tipps sind gratis. Mehr noch, sie sind pures Gold wert.

Der verkaufte Trank wird wie gewohnt mit einem Würfel blockiert (auch wenn danach zwei Würfel auf einem Trank liegen). So können unter Umständen alle Spieler einen Trank verkaufen.

Wenn man nicht der erste Verkäufer ist und mehrere Kaufmänner ausspielt, erhält man für den ersten Kaufmann die Position des ersten Verkäufers und für alle anderen je 1 Gold.

Kellnerin

Sie weiß, wie man Getränken einen besonderen Kick verleiht.

Qualitätsstufen werden auf S. 11 erklärt.

Beispiel: Wir spielen eine Kellnerin aus und garantieren dem Abenteurer, dass wir einen Trank mit der richtigen Ladung brauen werden.

Wenn wir jetzt  brauen, zählt es trotzdem als . Wir verlieren keinen Ruf für das Brauen eines neutralen Tranks und halten unser Qualitätsversprechen ein.

Wenn man 2 Kellnerinnen ausspielt und  braut, erhöht die erste Kellnerin die Qualitätsstufe um 1 (sprich: der Trank wird zur perfekten Mischung) und die zweite gibt 1 Rufpunkt.

Kräuterweib

Sie kennt alle geheimen Pfade durch den Wald und findet stets die besten Zutaten.

Du kannst 2 beliebige Zutaten ablegen. Sie müssen nicht zu den 3 gerade gezogenen gehören.

Diese Karte muss sofort nach dem Ziehen ausgespielt werden. Wenn man sie zwei Mal gleichzeitig zieht, wird erst die eine, dann die andere abgehandelt.

Ladenbesitzer

Nach einem Schwätzchen mit dem Ladenbesitzer wird klar, dass seine Preise nur Verhandlungsgrundlagen sind.

Mehrere Ladenbesitzer reduzieren den Preis weiter, aber niemals unter 0.

Pförtner

Wenn es mal knapp wird, kann er dich eine Stunde früher ins Labor lassen.

Wird diese Karte ausgespielt, legt man sie neben den Spielplan, zwischen die Aktionsfelder „Zutat transmutieren“ und „Trank verkaufen“. Sie funktioniert wie die Aktion „Trank trinken“, nur dass sie früher stattfindet. Wenn man zwei Pförtner ausspielt, kommen 2 Würfel auf eine Karte; die andere wird abgelegt (schließlich braucht man nur eine, die als Aktionsfeld fungiert).

Hat ein anderer Spieler bereits einen Pförtner ausgespielt, verwendet man dessen Karte als Aktionsfeld und legt seinen Würfel in normaler Spielreihenfolge darauf.

Aktionen auf dieser Karte zählen nicht zum Maximum von 2 Aktion auf dem normalen Aktionsfeld „Trank trinken“. Man darf den Pförtner auch in der Finalrunde verwenden, in der es das normale Aktionsfeld „Trank trinken“ nicht gibt.

Wer mit dem Ausführen der Aktion auf der Karte an der Reihe ist, hat immer noch die Möglichkeit zu passen. Sobald alle Aktionen auf der Karte abgeschlossen sind, wird sie abgelegt.