

Alchemist

CARLO A. ROSSI

Spieler: 2-5 Personen Alter: ab 10 Jahren Dauer: ca. 50 Minuten

inhalt



1 Kompendium



5 Schulen



5 Sichtschirme



Grau =
Vogelbein

Blau =
Pilze

Grün =
Schlangengift

Orange =
Trollaugen

Gelb =
Spinnen

160 Ingredienzien

(Holzquader in 5 Farben, 32 pro Farbe)



10 Ruhmesplättchen

(mit den Zahlen 1-10)



30 Siegelsteine

(je 6 pro Farbe)



5 Insignien

(mit den Zahlen 50/100)



1 Orakelbeutel

(Stoffsäckchen)

anlass und ziel

„Doppelt plagt euch, mengt und mischt! Kessel brodeln, Feuer zischt.“ (Macbeth, 4. Akt, 1. Szene)

Beim Wettstreit der Alchemisten füllen die talentiertesten Adepten dieser mystischen Kunst ihre Kessel mit absonderlichen Ingredienzien, um mit neuen und mächtigen Tränken Ehre und Ruhm zu ernten. Doch auch wer die Rezeptur eines Konkurrenten erfolgreich zu kopieren vermag, kann Ruhmespunkte sammeln. Schließlich verfolgt auch noch jeder Teilnehmer ein persönliches, verborgenes Ziel: die Komponente, die seiner Schule als besonders mächtig und wertvoll erscheint, der größtmöglichen Verwendung zuzuführen. Wer durch geschickten Einsatz seiner Ingredienzien die meisten Ruhmespunkte sammelt, geht aus dem Wettstreit als Sieger hervor und darf sich fortan Adeptus Supremus nennen.

VORBEREITUNGEN

Das Kompendium wird in die Mitte des Tisches gelegt, daneben die Ruhmesplättchen und die Insignien. Jeder Teilnehmer wählt eine Farbe aus und nimmt sich die 6 Siegelsteine und den Sichtschirm in dieser Farbe. Einen seiner Siegelsteine stellt er auf die 0 der Ruhmesleiste, die restlichen 5 vor seinen Sichtschirm.

Sodann muss der Orakelbeutel mit Ingredienzien gefüllt und der allgemeine Vorrat (eine bestimmte Anzahl Ingredienzien) neben dem Kompendium bereitgelegt werden. Folgende Tabelle zeigt an, wie die Ingredienzien je nach Anzahl der am Wettstreit teilnehmenden Adepten verteilt werden.

Teilnehmende Adepten	Ingredienzien je Farbe im Beutel	Ingredienzien je Farbe im Vorrat	Ingredienzien je Farbe aus dem Spiel
2	6	10	16
3	10	12	10
4	12	16	4
5	14	18	0

Nachdem die Ingredienzien verteilt worden sind, zieht jeder Teilnehmer **12 Ingredienzien** geheim aus dem Orakelbeutel und legt diese hinter seinen Sichtschirm in seinen persönlichen Vorrat. Die übrigen Ingredienzien im Orakelbeutel werden für das weitere Spiel noch benötigt.

Jeder Adept zieht nun verdeckt eine Schule, die er für die Dauer des Wettstreits vertritt. Dem alten Brauch gemäß wird der Teilnehmer, der den Wettstreit eröffnet, entweder durch das Los bestimmt, oder diese Ehre fällt dem jüngsten unter den Adepten zu.

Hinweis zu den Schulen: Jede Schule erachtet eine Ingredienz als besonders mächtig und versucht daher dafür zu sorgen, dass diese Ingredienz möglichst häufig in den gebrauten Rezepturen verwendet wird. Dies trägt den Spielern am Schluss des Wettstreits zusätzliche Ruhmespunkte ein.

Spieldaufbau bei 3 teilnehmenden Adepten



ABLAUF DES WETTSTREITS

Der für die Eröffnung ausgewählte Adept beginnt, danach kommen im Uhrzeigersinn reihum die Mitstreiter zum Zuge. Der Adept, der an der Reihe ist, hat drei Möglichkeiten:

- eine neue Rezeptur entwerfen oder
- eine bestehende Rezeptur kopieren oder
- passen.

Danach ist der nächste Adept an der Reihe.

Eine neue Rezeptur entwerfen

Will ein Adept eine neue Rezeptur entwerfen, bestimmt er selbst die Menge und Zusammenstellung der Ingredienzien des gebrauten Tranks und trägt die Rezeptur in das Kompendium ein. Er wählt einen leeren Kessel aus und markiert ihn mit einem seiner Siegelsteine auf dem runden Feld.

Dann nimmt er zwischen **1 und 5** Ingredienzien aus seinem persönlichen Vorrat und legt sie auf die quadratischen Felder des Kessels. Für die Auswahl der Ingredienzien gibt es drei Einschränkungen.

- Die oberhalb des Kessels abgebildeten Ingredienzien dürfen **nicht** verwendet werden.
- Eine Ingredienz darf **nicht häufiger als zweimal** verwendet werden.
- Die gleiche Rezeptur darf nicht bereits im Kompendium eingetragen sein.

Anschließend wählt er ein Ruhmesplättchen aus, das noch neben dem Kompendium liegt, und legt es zwischen die beiden abgebildeten Ingredienzien des Kessels. Er darf seinen Siegelstein auf der Ruhmesleiste sofort um so viele Felder vorrücken, wie die Zahl auf den Ruhmesplättchen angibt. Zusätzlich erhält er je 1 der als Nebenprodukte entstehenden Ingredienzien, die über dem Kessel abgebildet sind, aus dem offenen Vorrat.

Hinweis: Gegen Ende des Wettstreits kann es vorkommen, dass eine Ingredienz nicht mehr im offenen Vorrat liegt. In einem solchen Fall bekommt man diese Ingredienz nicht. Im schlimmsten Fall geht man ganz leer aus.

Beispiel: Abigail (spielt Violet) möchte einen neuen Zaubertrank brauen und setzt zu diesem Zweck einen ihrer Siegelsteine auf einen freien Kessel. Da dieser Kessel Spinnen (Gelb) und Schlangengift (Grün) als Nebenprodukte abwirft, darf als Ingredienz kein gelber bzw. grüner Ingredienzienstein verwendet werden. Sie entscheidet sich für 5 Ingredienzien: 2 blaue, 2 graue und 1 orange Ingredienz. Da dies eine sehr aufwändige Rezeptur ist, wählt sie das Ruhmesplättchen mit der Zahl „9“, legt es über den Kessel und bekommt 9 Punkte. Anschließend darf sich Abigail noch eine gelbe und eine grüne Ingredienz aus dem offenen Vorrat nehmen.

Eine bestehende Rezeptur kopieren

Will der Adept die Rezeptur eines bereits im Kompendium vermerkten Tranks kopieren, muss er einen schon gebrauten Zaubertrank auswählen, den er **NICHT selbst entworfen** hat (der im Kompendium also nicht mit einem seiner Siegelsteine markiert ist). Der Adept nimmt die erforderliche Kombination von Ingredienzien, also die genaue Anzahl und Farben an Ingredienzien, die schon auf dem Kessel liegen, aus seinem persönlichen Vorrat, und diese werden **alle bis auf eine aus dem Spiel** genommen. Die von ihm ausgewählte übrige Zutat bekommt der Adept, der diese Rezeptur entworfen hat, als Tribut.

Für diesen Vorgang bekommt er so viele Punkte, wie das Ruhmesplättchen über dem Kessel anzeigt, und zusätzlich die beiden über dem Kessel abgedruckten Ingredienzien, die er wieder hinter seinen Sichtschutz legt.



Beispiel: Merlin (spielt Weiß) möchte den Zaubertrank, den Abigail gerade entworfen hat, kopieren. Er nimmt 2 blaue, 2 graue und 1 orange Ingredienz aus seinem persönlichen Vorrat und nimmt alle bis auf eine graue Ingredienz aus dem Spiel. Diese Ingredienz bekommt Abigail für ihren persönlichen Vorrat. Für diese Leistung bekommt Merlin 9 Ruhmespunkte, außerdem 1 gelbe und 1 grüne Ingredienz, die er hinter seinen Sichtschirm legt.



Passen

Sollte der Adept sich entscheiden zu passen, darf er 1 beliebige Ingredienz aus dem offenen Vorrat nehmen, oder 2 Ingredienzen aus dem Beutel ziehen. Sollte der Beutel leer sein, darf er nur Ersteres tun.

Ende des Wettstreits und Schlusswertung

Der Wettstreit endet, sobald nach einer Spielrunde (also bevor der erste Adept wieder am Zug ist) im offenen Vorrat **3 oder mehr Ingredienzen-Sorten aufgebraucht** sind.

Jeder Adept bekommt jetzt noch 1 Punkt für je 2 Ingredienzen, die er noch hinter seinem Sichtschirm hat.

Anschließend wird der Erfolg der Schulen überprüft. Hierzu legen alle Adepten ihre verbliebenen Ingredienzen in den offenen Vorrat. Nun wird gezählt, von welcher Ingredienz am wenigsten übrig ist. Die Schule, deren favorisierte Ingredienz dies war, belegt den Rang I. Die Ingredienz, von der am zweitwenigsten übrig ist, belegt den Rang II usw. Ist von zwei Ingredienzen gleich viel übrig, belegen die betreffenden Schulen denselben Rang. Bei der weiteren Wertung wird kein Rang ausgelassen. Je nach Anzahl der am Wettstreit teilnehmenden Adepten bekommen die Vertreter der erfolgreichen Schulen zusätzliche Ruhmespunkte, wie in der folgenden Tabelle angegeben:

Schulen, die keine Vertreter im Wettstreit hatten, belegen auch keinen Rang (sprich: die betreffenden Ingredienzen werden beim Zählen ignoriert).

Gewonnen hat der Adept, der nach dem Verteilen dieser zusätzlichen Ruhmespunkte die meisten Punkte hat. Sollten zwei Adepten die gleiche Punktzahl haben, gewinnt derjenige, dessen Schule den besseren Rang belegt hat.

Anzahl Adepten	Rang				
	I	II	III	IV	V
2	6	0			
3	10	5	0		
4	12	8	4	0	
5	12	9	6	3	0

ERLÄUTERUNGEN

- Falls ein Adept keinen Siegelstein mehr vor seinem Sichtschirm hat, kann er keinen neuen Zaubertrank brauen.
- Die Ruhmesleiste ist ein Rundkurs, der mehrmals durchlaufen werden kann. Erreicht ein Siegelstein erneut das Feld 0, nimmt sich der betreffende Adept die 50er-Insignie als Zeichen seines Fortschritts. Kommt ein Siegelstein gar ein zweites Mal über das Feld 0, dreht der Adept die Insignie um auf die 100er-Seite.
- Beim Spiel mit 2 Adepten ist es in der ersten Runde Pflicht, eine neue Rezeptur zu entwerfen, welche mindestens den Wert 5 hat.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de



DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL