



Die Alchemisten

Spielanleitung – kurz erklärt

„Die Alchemisten“ ist eine Erweiterung für das Brettspiel „Die Quacksalber von Quedlinburg“ von Wolfgang Warsch. Ihr behandelt einen Patienten mit einer kuriosen Krankheit und destilliert dafür in jeder Runde eine Essenz aus eurem Trank. Je nach erreichtem Wert im Alchemistenkolben bekommt ihr Siegpunkte, Rattensteine oder besondere Aktionen für die nächste Runde.

Spielziel

Ihr stellt zusätzlich zu eurem Trank eine Essenz für euren Patienten her und sammelt damit Boni, Rattensteine und Siegpunkte. Wie im Grundspiel gewinnt, wer am Ende die meisten Siegpunkte hat.

Vorbereitung

Baut das Grundspiel wie gewohnt auf und mischt die neuen Wahrsagekarten dazu. Legt eines der beiden Narrenkraut-Zutatenbücher aus. Jeder bekommt einen Alchemistenkolben, einen Essenzmarker und 4 Essenzkarten seiner Farbe. Zieht 3 Patientenmarker aus einem Beutel, legt die passenden Patiententafeln aus und jeder wählt einen Patienten.

So spielt ihr

- 1 Ihr spielt die Zubereitungsphase wie im Grundspiel.
- 2 Danach folgt die neue Essenzphase, die alle gleichzeitig ausführen. Setzt euren Essenzmarker zuerst auf Feld 0.
- 3 Zählt die unterschiedlichen Farben in eurem Kessel (ohne Weiß) und stellt den Marker auf dieses Feld.
- 4 Bei genau 7 Punkten weißer Chips rückt ihr 1 Feld vor, für jeden explodierten Kessel eines direkten Nachbarn ebenfalls 1 Feld.
- 5 Verfolgt das Glasröhrchen von eurem Marker zur Essenzkarte und nehmt den Bonus, den das Glas zeigt.
- 6 Anschließend folgt die Wertung wie gewohnt.

So gewinnt ihr

Es gewinnt wie im Grundspiel der Spieler mit den meisten Siegpunkten. In der 9. Runde gibt die letzte Essenzphase 1 Siegpunkt pro vorgerücktem Feld statt der üblichen Boni.

Spielziel

Ihr schlüpft in die Rolle von Alchemisten, die Patienten mit wunderlichen Krankheiten behandeln. Jeder Patient braucht eine bestimmte Essenz als Heilmittel, die ihr Runde für Runde in eurem Alchemistenkolben destilliert. Je weiter ihr euren Essenzmarker im Kolben vorschiebt, desto stärker fällt der Bonus aus: Rubine, Chips, Rattensteine, Siegpunkte oder Sonderaktionen. Gewonnen wird wie im Grundspiel über die Siegpunkte.

Spielmaterial

8 Patiententafeln

8 Patientenmarker

20 Wahrsagekarten

40 Knallerbsen-Chips

5 Alchemistenkolben

30 Narrenkraut-Chips

20 Essenzkarten

5 Essenzmarker

2 Zutatenbücher

Spielaufbau

- Baut „Die Quacksalber von Quedlinburg“ so auf, wie ihr es aus dem Grundspiel kennt.
- Mischt die 20 neuen Wahrsagekarten unter die Wahrsagekarten des Grundspiels. Achtet auf das Symbol unten rechts: Manche Karten setzen „Die Alchemisten“ voraus, andere „Die Kräuterhexen“. Karten ohne Symbol funktionieren auch ohne Erweiterung.
- Wählt eines der beiden beidseitig bedruckten Zutatenbücher für das Narrenkraut und legt es aus. Diese Bücher passen zu jedem Set.
- Jeder Spieler nimmt einen Alchemistenkolben, einen Essenzmarker und 4 Essenzkarten in seiner Farbe. Vorder- und Rückseite jeder Essenzkarte zeigen unterschiedliche Essenzen.
- Legt den Alchemistenkolben oben an euren Kessel an und stellt den Essenzmarker auf das Feld 0.
- Werft alle 8 Patientenmarker in einen Beutel und zieht 3 davon. Legt die 3 passenden Patiententafeln mit der Bildseite nach oben in die Tischmitte.
- Alle Patientenmarker und die 5 übrigen Patiententafeln kommen zurück in die Schachtel.
- Jeder wählt einen der 3 ausliegenden Patienten und legt die passende Essenzkarte auf seinen Alchemistenkolben. Ihr dürft eure Essenzkarten vorher ansehen. Mehrere Spieler dürfen denselben Patienten nehmen.
- Nicht benötigte Essenzkarten kommen zurück in die Schachtel.
- Bei einigen Essenzen bekommt ihr schon vor dem Start zusätzliche Chips in den Beutel (siehe Sonderregeln).

Spielbeginn

Nach dem Aufbau und der Wahl der Patienten startet ihr die erste Runde genau wie im Grundspiel mit der Zubereitungsphase. Die Reihenfolge und der Startspieler richten sich nach den Regeln der Quacksalber von Quedlinburg. Die Quelle nennt dazu keine abweichenden Angaben.

Spielablauf

Was sich gegenüber dem Grundspiel ändert

Der Ablauf bleibt gleich, es kommt nur eine Phase dazu. Nachdem alle die Zubereitungsphase beendet haben und bevor die Wertung startet, führt ihr die Essenzphase durch. Auch sie spielt ihr alle gleichzeitig. Ob euer Kessel explodiert ist oder nicht, spielt dabei keine Rolle: Destilliert wird in jedem Fall.

Die Essenzphase Schritt für Schritt

- 1 Stellt euren Essenzmarker auf Feld 0 des Alchemistenkolbens. Aus der Vorrunde lässt sich nichts aufsparen.
- 2 Zählt, wie viele unterschiedliche Zutatenfarben in eurem Kessel liegen. Weiße Knallerbsen zählen nicht mit. Setzt den Marker auf das entsprechende Feld.
- 3 Beträgt die Summe der weißen Chips in eurem Kessel genau 7, rückt ihr 1 Feld weiter.
- 4 Für jeden explodierten Kessel eines direkten Nachbarn (links oder rechts) rückt ihr 1 Feld vor. Bei zwei explodierten Nachbarkesseln sind das 2 Felder.
- 5 Verfolgt nun das Glasröhrchen, das von eurem Marker zur Essenzkarte führt. Endet es in einem Glas, erhaltet ihr den dort abgebildeten Bonus.

Die Boni der Essenz

- Zeigt das Glas Siegpunkte, rückt ihr euren Siegpunktmarker sofort entsprechend vor.
- Zeigt das Glas einen Rattenstein, schiebt ihr euren Rattenstein zu Beginn der nächsten Runde um 1 zusätzliches Feld nach vorne.
- Siegpunkte und Rattensteine kommen immer zusätzlich zum Bonus oder zur Aktion eures Patienten.
- Steht der Bonus in einem ovalen Glas, sagt euch die Patientenkarte, wann ihr ihn bekommt.
- Manche Essenzen geben euch eine Aktion für die folgende Zubereitungsphase. Diese Aktion dürft ihr auch nutzen, wenn euer Röhrchen in keinem Glas endet.

Nach der Essenzphase

Anschließend folgt die Wertung wie gewohnt. Zu Beginn der nächsten Essenzphase steht der Essenzmarker wieder auf Feld 0.

Beispiel für die Essenzphase

In deinem Kessel liegen 2 rote, 1 oranger und 1 blauer Chip, also 3 verschiedene Farben. Du stellst den Marker auf Feld 3. Deine weißen Chips ergeben genau 7, das bringt 1 Feld. Der Kessel deines linken Nachbarn ist explodiert, der des rechten nicht: noch 1 Feld. Du landest auf Feld 5.

Die neuen Zutatenbücher (Narrenkraut)

Nachdem ihr in der Essenzphase die Farben gezählt und den Marker gesetzt habt, dürft ihr für jedes Narrenkraut in eurem Kessel 1 zusätzliches Feld vorrücken. Bei 2 Narrenkraut im Kessel sind das

insgesamt 3 Felder: 1 für die Farbe Narrenkraut selbst und 2 für die beiden Narrenkraut-Aktionen.

Für die Zugweite des Narrenkrauts gelten je nach Zutatenbuch unterschiedliche Regeln:

- Variante 1: Bevor du das Narrenkraut einlegst, zählst du die verschiedenfarbigen Zutaten in deinem Kessel (ohne Weiß). Der Wert der Chips spielt keine Rolle. Ist es dein erstes Narrenkraut, darfst du es mitzählen, obwohl es noch nicht liegt. Um so viele Felder rückst du das Narrenkraut vor. Danach darfst du einen beliebigen farbigen Chip (keinen weißen) zurück in den Beutel legen. Die anderen Zutaten bleiben liegen.
- Variante 2: Bevor du das Narrenkraut einlegst, addierst du die Werte aller weißen Chips im Kessel. Um so viele Felder rückt das Narrenkraut vor. Liegt noch kein weißer Chip, beträgt die Zugweite 1.

Die letzte Runde

In der 9. Runde spielt ihr eine letzte Essenzphase. Dort gibt es keine Boni, Rattenschwänze oder die üblichen Siegpunkte der Essenz. Stattdessen bekommt ihr 1 Siegpunkt für jedes Feld, das ihr im Alchemistenkolben vorgerückt seid.

Der Spielzug

- 1 Zubereitungsphase wie im Grundspiel: Chips ziehen und in den Kessel legen.
- 2 Essenzmarker auf Feld 0 stellen.
- 3 Unterschiedliche Zutatenfarben im Kessel zählen (ohne Weiß) und den Marker auf dieses Feld setzen.
- 4 Für jedes Narrenkraut im Kessel 1 zusätzliches Feld vorrücken.
- 5 Bei genau 7 Punkten weißer Chips 1 Feld vorrücken.
- 6 Für jeden explodierten Nachbarkessel 1 Feld vorrücken.
- 7 Dem Glasröhrchen zur Essenzkarte folgen und den Bonus nehmen.
- 8 Wertung wie im Grundspiel.

Sonderregeln

- In seltenen Fällen darfst du ein niedrigeres Feld wählen als das erreichte. Lege den Essenzmarker dann auf das gewünschte Feld, bevor du den Bonus nimmst.
- Im Spiel zu zweit rückst du durch explodierte Nachbarkessel höchstens 1 Feld vor.
- **Schreckhaftigkeit:** Steht dein Marker auf Feld 1, gibt es für dich 1 Rattenschwanz extra, sobald die nächste Runde startet. Bei jedem anderen Feld greifst du dir zum Auftakt deiner nächsten Zubereitungsphase so viele Chips aus dem Beutel, wie dort angegeben sind. Knallerbsen legst du zurück, die übrigen Chips vor dir aus. Vor jedem Chip entscheidest du, ob du einen ausliegenden oder einen neu gezogenen in den Kessel legst. Nach einer Explosion darfst du keine ausliegenden Chips mehr einlegen. Sonderfall Rotes Buch, Set 2: Gezogene rote Chips dürfen erst nach dem Stopp angelegt werden.
- **Ohrwurm:** Nach dem Einstellen der Essenz ziehst du die angegebene Anzahl Chips einzeln aus dem Beutel und legst sie wie in der Zubereitungsphase ein, inklusive Chip-Aktionen. Weiße Chips legst du ebenfalls ein; der Kessel explodiert dabei nicht, auch wenn 7 überschritten wird. Sonderfall Rotes Buch, Set 2: Ein gezogener roter Chip zählt mit, selbst wenn er in dieser Runde nicht in den Kessel kommt.
- **Rübennase:** Du startest mit 1 zusätzlichen 1er-Kürbis im Beutel, also mit 10 Chips. Zunächst bekommst du nur Punkte oder Rattenschwanz. In der folgenden Zubereitungsphase darfst du bei jedem gezogenen Kürbis die Essenz um 2 Felder reduzieren und den Kürbis direkt auf das nächste freie Rubinfeld legen. Der aufgedruckte Wert ist dabei egal.
- **Segelohren:** Zunächst gibt es nur Punkte oder Rattenschwanz. In der folgenden Zubereitungsphase darfst du bei jedem gezogenen weißen Chip wählen: ihn um das Doppelte seines Werts vorrücken (ein 3er also 6 Felder) und dafür die Essenz um 2 Felder reduzieren, oder ihn zurück in den Beutel legen und die Essenz um 3 Felder reduzieren. Du darfst auch verzichten. Verursacht der gezogene weiße Chip eine Explosion, ist keine der beiden Aktionen erlaubt.
- **Hühneraugen:** Du bekommst den erreichten Bonus direkt am Ende der Essenzphase.
- **Hexenbuckel:** Zunächst gibt es nur Punkte oder Rattenschwanz. In der folgenden Zubereitungsphase darfst du immer dann, wenn ein Chip von dir auf einem Rubinfeld zu liegen kommt, die Essenz um 2 Felder reduzieren und den auf der Patientenkarte genannten Bonus nehmen. Es zählt immer der aufgedruckte Wert des Chips. Erhaltene Chips kommen sofort in den Beutel, ein erwürfelter Tropfen wird sofort bewegt, ohne dass ausliegende Chips verschoben werden. Rotes Buch, Set 2: Rote Chips, die du nach dem Stopp einlegst, lösen keine Essenz-Aktion mehr aus.
- **Vergesslichkeit:** Du startest mit 1 zusätzlichen 1er-Krähenschädel und 1 zusätzlichen 1er-Fliegenpilz im Beutel, also mit 11 Chips. Zunächst bekommst du nur die erreichten Punkte. In der folgenden Zubereitungsphase darfst du jederzeit in deinem Zug einen beliebigen farbigen Chip aus dem Kessel (kein Narrenkraut, keine weißen Chips) zurück in den Beutel legen und dafür die Essenz um den aufgedruckten Wert reduzieren. Die anderen Chips bleiben liegen, es können Lücken entstehen.
- **Vampirismus:** Landet dein Marker auf Feld 1, wartet in der nächsten Runde zu deren Beginn 1 Rattenschwanz mehr auf dich. Bei allen übrigen Feldern erwirbst du am Ende der Essenzphase sofort einen weiteren Chip zum erreichten Wert und legst ihn umgehend in den Beutel. Das übliche Chips-Kaufen in der Wertung bleibt davon unberührt.
- Die neuen Knallerbsen-Chips dienen als Ersatz für abgespielte Chips aus dem Grundspiel.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet wie im Grundspiel nach der 9. Runde. In dieser letzten Runde bringt die Essenzphase 1 Siegpunkt pro vorgerücktem Feld statt der aufgedruckten Boni. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Zur Gleichstandsregel macht die Quelle keine Angabe, hier gelten die Regeln des Grundspiels.

Varianten

- Kombination nur mit dem Grundspiel: Der Verlag empfiehlt, „Die Alchemisten“ zunächst allein mit „Die Quacksalber von Quedlinburg“ zu spielen.
- Kombination mit „Die Kräuterhexen“: Wenn ihr Erfahrung mit der Erweiterung habt, könnt ihr sie zusätzlich mit den Kräuterhexen kombinieren.
- Wahl des Zutatenbuchs: Es liegen 2 beidseitig bedruckte Narrenkraut-Zutatenbücher bei. Sie sind keinem Set zugeordnet und lassen sich mit jedem Set kombinieren.
- Spiel zu zweit: Durch explodierte Nachbarkessel rückt ihr maximal 1 Feld vor.

Tipps

- Achte auf Vielfalt statt Menge: Für die Essenz zählen nur unterschiedliche Farben im Kessel, nicht die Werte der Chips.
- Genau 7 Punkte weißer Chips sind ein Extrafeld wert. Wer knapp unter der Explosionsgrenze bleibt, kann diesen Bonus mitnehmen.
- Narrenkraut bringt doppelt: Es gilt als eigene Farbe und liefert zusätzlich pro Chip 1 Feld im Kolben.
- Bei Essenzen, die Felder kosten (Rübennase, Segelohren, Hexenbuckel, Vergesslichkeit), musst du abwägen: Jede Nutzung senkt deinen Bonus am Ende der Runde.
- Behalte im Blick, dass in der 9. Runde jedes vorgerückte Feld genau 1 Siegpunkt bringt. Dort lohnt es sich, den Marker so weit wie möglich zu schieben, statt Aktionen auszugeben.

Häufige Fragen

Brauche ich das Grundspiel für „Die Alchemisten“?

Ja. Die Alchemisten sind eine Erweiterung und benötigen „Die Quacksalber von Quedlinburg“. Der Verlag empfiehlt, sie zunächst nur mit dem Grundspiel zu kombinieren.

Bekomme ich eine Essenz, auch wenn mein Kessel explodiert ist?

Ja. Die Essenzphase führst du in jedem Fall durch, egal ob dein Kessel explodiert ist oder nicht.

Zählen weiße Chips beim Zählen der Farben mit?

Nein. Beim Zählen der unterschiedlichen Zutaten im Kessel bleiben die weißen Knallerbsen unberücksichtigt. Sie geben nur dann 1 Extrafeld, wenn ihre Summe genau 7 beträgt.

Können mehrere Spieler denselben Patienten behandeln?

Ja, das ist ausdrücklich erlaubt. Jeder wählt frei aus den 3 ausliegenden Patienten.

Darf ich Fortschritt im Alchemistenkolben in die nächste Runde mitnehmen?

Nein. Zu Beginn jeder Essenzphase steht der Essenzmarker wieder auf Feld 0. Aufsparen ist wie bei der Trank-Zubereitung nicht möglich.

Wie viele Felder bringen explodierte Nachbarkessel im Spiel zu zweit?

Zu zweit rückst du dadurch höchstens 1 Feld vor. Bei mehr Spielern sind es bis zu 2 Felder, wenn beide direkten Nachbarn explodiert sind.

Kann mein Kessel durch die Ohrwurm-Essenz explodieren?

Nein. Wenn du beim Ohrwurm weiße Chips ziehst, legst du sie zwar in den Kessel, er explodiert dabei aber nicht, selbst wenn der Gesamtwert 7 übersteigt.

Muss ich immer das erreichte Feld nehmen?

Nein. Du darfst den Essenzmarker vor dem Erhalt des Bonus auf ein niedrigeres Feld legen. Das kann in seltenen Fällen sinnvoll sein.

Was passiert in der letzten Runde mit den Essenz-Boni?

In der 9. Runde gibt es keine Boni, Rattenschwänze oder aufgedruckten Siegpunkte. Stattdessen erhältst du 1 Siegpunkt für jedes Feld, das du im Alchemistenkolben vorgerückt bist.

Wie wirkt sich Narrenkraut auf die Essenz aus?

Für jedes Narrenkraut im Kessel rückst du 1 zusätzliches Feld vor. Bei 2 Narrenkraut sind es insgesamt 3 Felder: 1 für die Farbe selbst und 2 für die beiden Aktionen.

Informationen zum Spiel

Autor	Wolfgang Warsch
Edition / Regelstand	Erweiterung zu „Die Quacksalber von Quedlinburg“
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Gesellschaftsspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, Regelstand Erweiterung zu „Die Quacksalber von Quedlinburg“, zuletzt geprüft am 01.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

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

www.spiele-anleitungen.de/die-alchemisten/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/die-alchemisten/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026