

Wolfgang Warsch

Die Quacksalber von Quedlinburg

MegaBox

Das Grundspiel

+ Die
Kräuterhexen

+ Die
Alchemisten



Die Quacksalber von Quedlinburg



Das Bag-Building-Spiel für Kurpfuscher von Wolfgang Warsch
für 2-4 Spieler ab 10 Jahren



Spielmaterial



4 Kessel (Spielertableaus)



1 Siegpunktleiste mit Rundenanzeiger

216 Zutaten-Chips + 3 Ersatz-Chips



2 gelbe Zutaten-Bücher



2 grüne Zutaten-Bücher



2 rote Zutaten-Bücher



2 blaue Zutaten-Bücher



2 lila Zutaten-Bücher



1 schwarzes Zutaten-Buch



1 oranges Zutaten-Buch

Die rot markierten Zutaten-Bücher werden für das erste Spiel verwendet.



24 Wahrsagekarten



4 Flaschen



4

0/50-Siegelplättchen



20 Rubine



4 Beutel

1 Almanach der Zutaten (ab Seite 18)



Spielidee

Einmal im Jahr öffnet der Basar von Quedlinburg für 9 Tage seine Tore. Die besten Wunderheiler und Kurpfuscher des Landes kommen hier zusammen, um ihre Heilkunst anzubieten. Schweißfüße, Heimweh, Schluckauf und Männergrippe – gegen alles wird eine wirksame Tinktur gebraut. Aber alle Quacksalber kochen hier ihr eigenes Süppchen.

Zum Brauen der Tränke ziehen die Spieler (als Quacksalber) so lange Zutaten aus ihren Vorratsbeuteln, bis sie der Meinung sind, den perfekten Trank gebraut zu haben. Doch beim Brauen ist Vorsicht geboten, denn nicht selten ist es die eine Knallerbse, die zu viel ist und die den schönen Trank scheitern und den Kessel explodieren lässt.

Da heißt es zur rechten Zeit aufhören und lieber erst einmal ein kleines Portiönchen kochen, um mit den Einnahmen der Wundertränke kostbarere Zutaten zu erwerben. So füllt sich nach und nach ein jeder Vorratsbeutel mit immer hilfreicherer Zutaten, und der nächste Trank wird dann vielleicht noch wertvoller.

Spielvorbereitung

Der Spieler, der zuletzt etwas gekocht hat, wird zum Startspieler der ersten Runde. Er mischt die Wahrsagekarten und bildet aus ihnen einen verdeckten Nachziehstapel, den er vor sich ablegt. Zusätzlich legt er die Siegpunkteleiste aus.



Die Flamme wird auf das Feld 1 des Rundenanzeigers gelegt. Die 4 Siegelplättchen werden jeweils mit der 0 nach oben auf die vier Siegelfelder gelegt. Neben die Siegpunkteleiste werden nun noch die Rubine und der Würfel gelegt.

In der Tischmitte werden mit allen Zutaten-Chips (**außer den weißen Chips**) drei kleine Grüppchen gebildet. Diese werden nach Werten sortiert, aber ansonsten bunt gemischt: 1 Grüppchen mit Chips der Wertigkeit 1, eines mit Chips der Wertigkeit 2 und eines mit Chips der Wertigkeit 4.



Von den Zutaten-Büchern werden zunächst das orange und das schwarze Buch ausgelegt. Diese beiden Bücher werden in jeder Partie benötigt. Das schwarze Buch kann sowohl mit der Seite für 2 Spieler, als auch mit der Seite für 3/4 Spieler nach oben ausgelegt werden – entscheidend hierbei ist die aktuelle Spielerzahl, die im Buch an der Anzahl der abgebildeten Kessel erkennbar ist.



Die weiteren Zutatenbücher sind zu 4 Sets mit je 5 unterschiedlichen Zutaten (grün, blau, rot, gelb und lila) zusammengestellt. Pro Partie wird immer nur ein Set verwendet. Diese Sets sind durch die gleiche Anzahl an Lesezeichen am unteren Rand des Buches gekennzeichnet. Bitte Vorder- und Rückseite der Bücher beachten. Die Zutaten pro Set sind so ausgewählt, dass sie gut miteinander harmonisieren. Für die erste Partie empfehlen wir Set 1 (Bücher mit nur 1 Lesezeichen) zu verwenden.



Sind die Spieler mit dem Set vertraut, empfehlen wir Set 2, dann Set 3 und zuletzt Set 4 zu probieren. Erfahrene Spieler können sich selbstverständlich auch eigene Sets mit ihren Lieblingszutaten zusammenstellen.

Von einem Set werden zunächst nur das grüne, blaue und rote Buch offen ausgelegt. **Gelb und lila werden am Rand bereitgelegt.**

Jeder Spieler erhält 1 Kessel, 1 Beutel und den Siegpunktmarker in der Farbe seines Kessels, den er auf sein gleichfarbiges Siegelplättchen legt. Den Kessel legt jeder Spieler mit der Seite ohne Reagenzgläser vor sich ab und platziert einen Tropfen in seiner Spielerfarbe auf das Feld 0 in der Kesselmitte ❶. Überzählige Tropfen werden nur für die Variante benötigt.

Zusätzlich nimmt er sich eine Flasche, die er mit der vollen Seite nach oben auf den großen Untersetzer neben den

Kessel (rechts unten) ablegt ②. In die kleine Schale gleich daneben legt er den Rattenstein ③ in seiner Spielerfarbe und auf den Rubinbeutel links neben dem Kessel legt er noch 1 Rubin aus dem Vorrat ④.

Nun nimmt sich jeder Spieler noch 1 weißen 3er-, 2 weiße 2er-, 4 weiße 1er-, 1 orangen 1er- sowie 1 grünen 1er-Chip und legt diese Chips in seinen Beutel ⑤. Eine Übersicht, welche Chips zu Beginn in den Beutel kommen, ist auch links im Buch auf dem Spielertableau abgebildet.



Die restlichen weißen Chips werden neben der Siegpunktleiste bereitgelegt.

Spielablauf

Das Spiel wird über **9 Runden** gespielt. Die Flamme auf dem Rundenanzeiger zeigt an, in welcher Runde sich die Spieler aktuell befinden.

Wahrsagekarten



Zu Beginn einer jeden Runde liest der Spieler, der den Wahrsagekartenstapel vor sich hat, die oberste Karte laut vor, legt sie offen neben der Wertungsleiste ab und bildet mit ihr den Ablagestapel. Das vorgelesene Ereignis gilt für alle Spieler. Dürfen sich die Spieler als Ereignis einen gelben oder lila Chip nehmen, so ist das nur möglich, wenn das entsprechende Zutaten-Buch bereits aufgedeckt wurde (siehe Rundenanzeiger).

Handelt es sich um eine blaue Wahrsagekarte, gilt sie für die komplette Runde bzw. für das Ende der Runde. Ist es eine lila Karte, wird sie sofort vor Rundenbeginn ausgeführt. Bei Wahrsagekarten, bei denen die Spieler zwischen mehreren

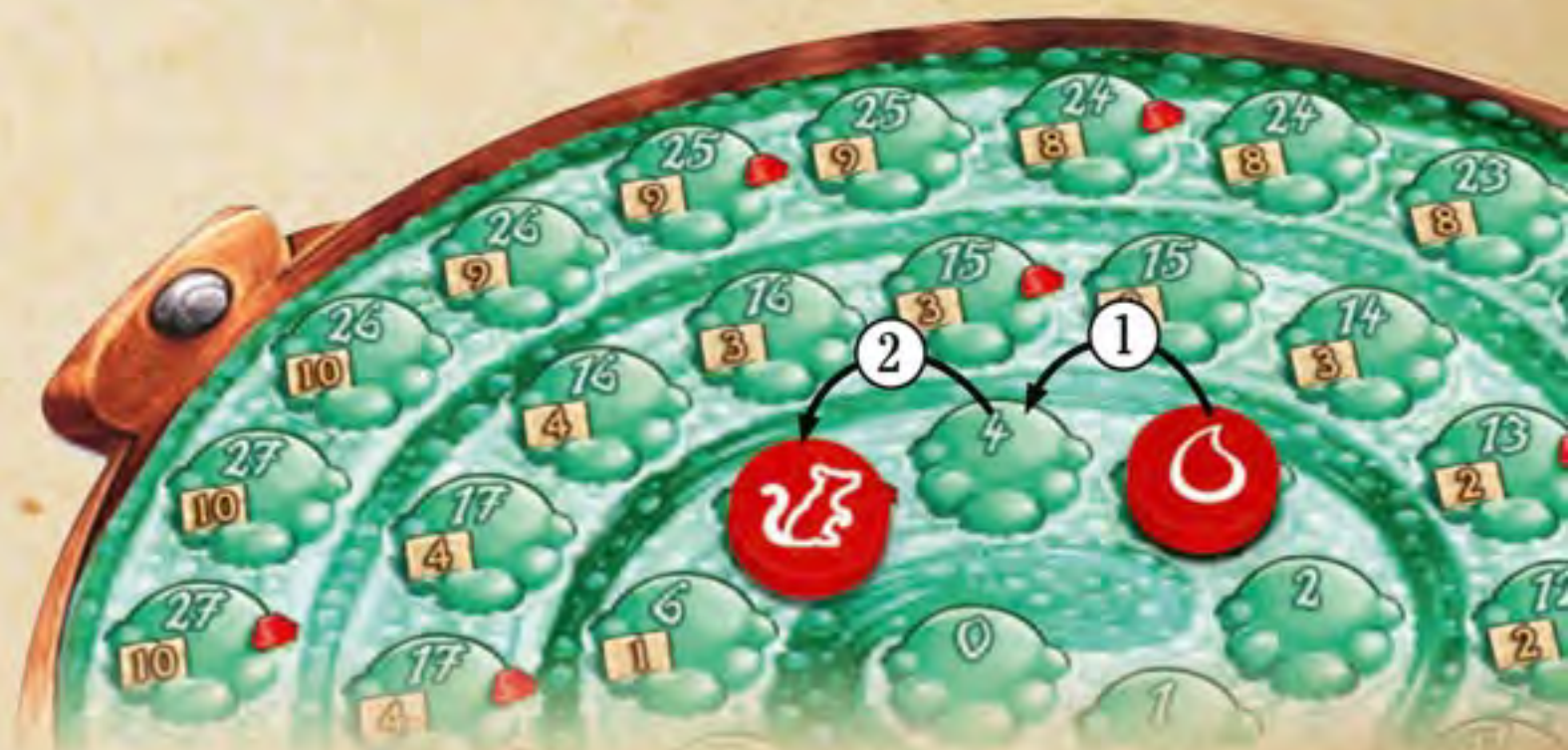
Aktionen wählen können, wird immer beim Spieler begonnen, der die Karte gerade vorgelesen hat, und dann reihum weiter.

Die Ratten (frühestens ab der 2. Runde)

Nach dem Vorlesen der Wahrsagekarte sind die Ratten an der Reihe. Durch die Ratten wird der Kessel **schon vor der Trank-Zubereitung** etwas voller. Alle Spieler, außer dem führenden, dürfen Rattenschwänze in ihren Kessel werfen und dadurch ihren Rattenstein im Kessel vorwärtsbewegen. Um festzustellen, wie viele Felder der Rattenstein bewegt werden darf, ermittelt jeder Spieler die Anzahl an Rattenschwänzen, die sich zwischen ihm und dem führenden Spieler auf der Siegpunktleiste befinden. Der Rattenstein wird auf das Feld des Tropfens eingesetzt und dann entsprechend der Anzahl der Rattenschwänze vorwärtsbewegt.



Beispiel: Grün führt. Blau liegt auf Platz 2. Allerdings befindet sich zwischen Grün und Blau kein Rattenschwanz. Somit darf Blau diese Runde seinen Rattenstein nicht einsetzen. Zwischen Grün und Gelb befindet sich 1 Rattenschwanz, also darf der gelbe Spieler seinen Rattenstein 1 Feld vom Tropfen entfernt einsetzen. Zwischen Grün und Rot befinden sich sogar 2 Rattenschwänze: Deshalb darf der rote Spieler seinen Rattenstein 2 Schritte vom Tropfen entfernt einsetzen:



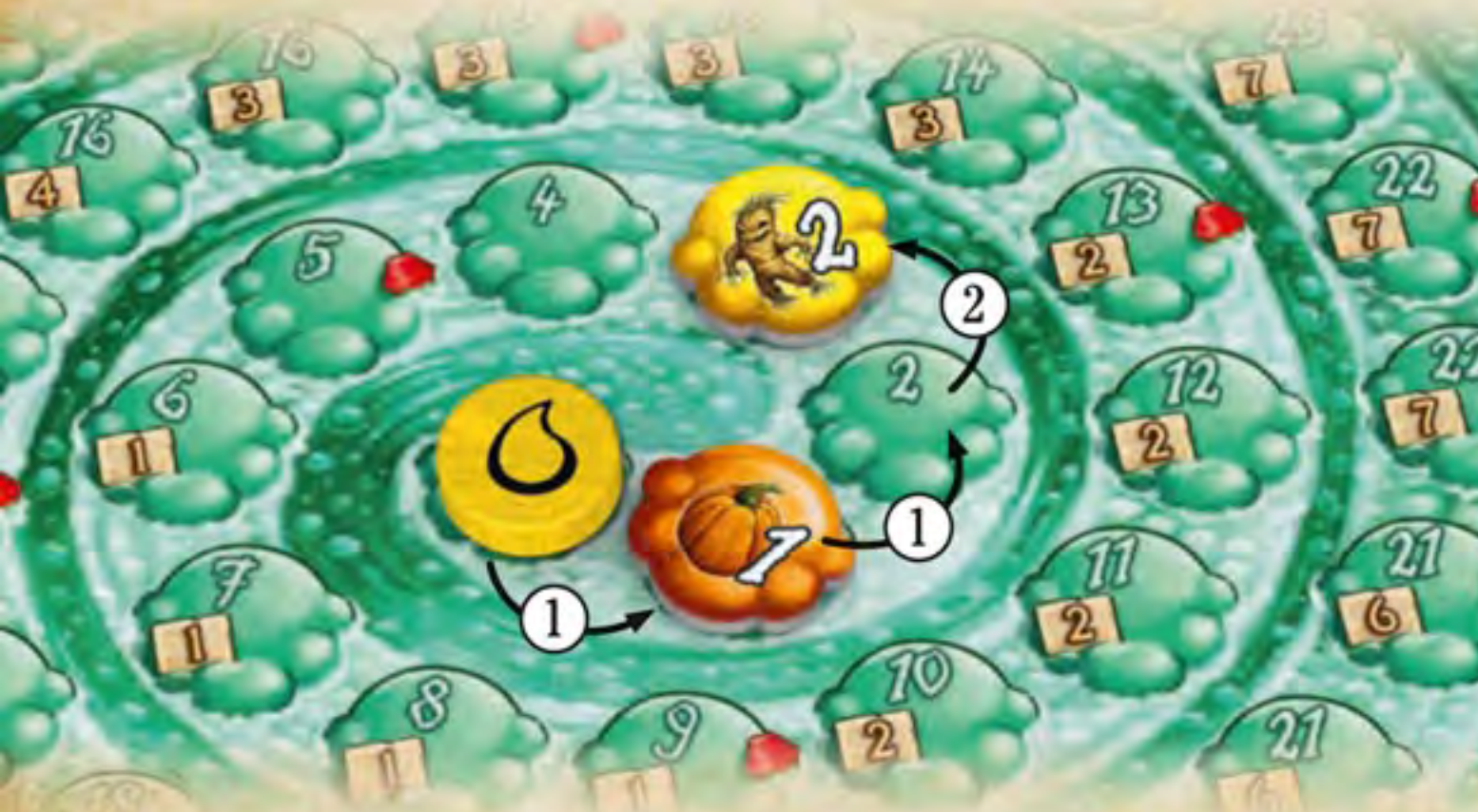
Nachdem die Rattenschwänze ermittelt und die Rattensteine entsprechend bewegt wurden, werden die Tränke von allen Spielern gleichzeitig zubereitet.

Die Trank-Zubereitung

Bei der Trank-Zubereitung ziehen die Spieler einen Chip nach dem anderen aus ihrem Beutel und legen ihn auf die Zählleiste ihres Kessels. Hierbei gibt es keine Spielerreihenfolge, sondern alle Spieler füllen ihren Kessel **gleichzeitig**.

Der erste Chip wird **entsprechend seiner Wertigkeit** auf das Feld nach dem Tropfen (bzw. der Ratte, wenn sie sich im Kessel befindet) gelegt. Die Chips besitzen die Wertigkeiten 1, 2, 3 und 4.

Ein 1er-Chip kommt z.B. auf das 1. Feld nach dem Tropfen bzw. der Ratte, ein 2er-Chip auf das 2. Feld usw. Jeder weitere gezogene Chip wird entsprechend seiner Wertigkeit so viele Felder nach dem zuletzt belegten Feld abgelegt. Hierbei entstehen Lücken, die gewollt sind und auch nicht mehr geschlossen werden.



Beispiel: Lukas zieht zuerst einen orangen 1er-Chip, den er auf das erste Feld nach dem Tropfen legt (Feld 1). Danach zieht er einen gelben 2er-Chip aus seinem Beutel und legt ihn – ausgehend von seinem höchsten belegten Feld (aktuell Feld 1) – 2 Felder weiter auf Feld 3 ab. Feld 2 bleibt somit frei und wird in der laufenden Runde auch nicht mehr belegt. Ein nächster 1er-Chip würde dann auf Feld 4 abgelegt werden.

Nach jedem Ziehen und Ablegen können sich die Spieler **entscheiden**, ob sie noch einen **weiteren Chip** aus ihrem Beutel ziehen wollen **oder** ob sie **stoppen**. Die Spieler können auch auf andere Spieler reagieren und erneut Chips ziehen, um doch noch den Bonuswürfel (siehe Phase A) in dieser Runde zu bekommen. Es kann aber auch zu einem erzwungenen Stopp durch den zuletzt gezogenen Chip kommen. Während des gesamten Spieles ist es den Spielern **nicht erlaubt, in ihren Beutel zu schauen**.

Stopp durch Explosion



Wenn die Summe **aller** gezogenen **weißen Chips** den **Wert 7 übersteigt**, sind zu viele Knallerbsen im Trank und der Kessel explodiert. Der Spieler wird damit zum Stoppen gezwungen und darf **keinen weiteren Chip ziehen**! Der zuletzt gezogene Chip wird dennoch regelkonform angelegt.

WICHTIG! Bei der Bestimmung, ob es zu einer Explosion kommt, werden **nur die Zahlen auf den weißen Chips zusammengezählt**. Alle **andersfarbigen Chips** werden dabei **nicht hinzugezählt**! Die Ereignisse aufgrund von Wahrsagekarten sowie die Aktionen der Chips (siehe unten) werden durch eine Explosion nicht beeinflusst.



Beispiel: Ninas bereits ausliegende weiße Chips hatten zusammengezählt einen Gesamtwert von $2 + 3 + 1 = 6$. Der orange Chip zählt dabei nicht mit. Sie entscheidet sich, noch einen Chip aus dem Beutel zu ziehen. Sie zieht einen weißen 2er-Chip (roter Kreis), legt ihn regelgerecht auf Feld 9 ab und ermittelt jetzt den Wert der weißen Chips. Da der Gesamtwert nun 8 beträgt, explodiert ihr Kessel. Dadurch wird sie zum Stoppen gezwungen und darf keine weiteren Chips aus ihrem Beutel ziehen.

Chip-Aktionen

- ♦ **Weisse und orange Chips** füllen als Zutaten nur den Kessel und machen den Trank schmackhafter, bieten aber keine Aktion.
- ♦ **Chips in blau, rot und gelb** bieten den Spielern zusätzliche Aktionen, die **sofort beim Ziehen der Chips aktiviert** werden.
- ♦ **Chips in grün, lila oder schwarz** bieten Aktionen, die erst am **Rundenende** (siehe Wertung) aktiviert werden.

Generell gilt, dass die Spieler auf das Ausführen einer Aktion auch verzichten können. Die genauen Beschreibungen aller Aktionen sind im Almanach der Zutaten aufgelistet.



Beispiel: Lukas zieht einen blauen 2er-Chip. Diesen legt er in seinen Kessel und danach darf er zwei Chips aus dem Beutel ziehen, von denen er aber nur einen anlegen kann. Er zieht den weißen 3er-Chip und einen roten 1er-Chip. Er entscheidet sich verständlicherweise für den roten 1er-Chip und legt den weißen Chip wieder zurück in den Beutel. Er hätte sich auch dafür entscheiden können, keinen der beiden Chips anzulegen.

Flaschen

Ein Spieler kann seine Flasche einsetzen, um den **zuletzt** gezogenen Chip wieder in den Beutel zurückzulegen. **Achtung:** Bringt der zuletzt gezogene Chip den Kessel zur **Explosion**, kann die Flasche **nicht mehr eingesetzt** werden! Nach dem Verwenden der Flasche darf der Spieler trotzdem weiter Chips aus seinem Beutel ziehen. Als Zeichen dafür, dass die Flasche eingesetzt wurde, dreht er sie auf die Rückseite (leere Flasche). Der Spieler kann sie erst wieder einsetzen, wenn die Flasche wieder gefüllt ist (siehe Phase F der Wertung). Somit kann eine Flasche nur einmal pro Runde eingesetzt werden.

Phasenende

Haben sich alle Spieler dazu entschieden keine Chips mehr zu ziehen bzw. wurden durch eine Explosion (zu viele weiße Chips) dazu gezwungen, kommt es zur Wertung.

Wertung

Das **Feld direkt nach dem zuletzt gezogenen Chip** eines jeden Spielers ist das jeweilige **Wertungsfeld** dieser Runde.



Bei der Ermittlung des Wertungsfeldes spielt es keine Rolle, ob der zuletzt gezogene Chip den Trank zum Explodieren gebracht hat oder nicht.



Beispiel: Im obigen Beispiel, in dem Ninas Kessel explodiert ist, liegt ihr letzter gezogener Chip auf Feld 9. Ihr Wertungsfeld ist daher Feld 10 (gelber Kreis).

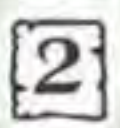
Die einzelnen Schritte der Wertungsphasen können die Spieler gut am Wertungsbanner von links nach rechts durchgehen.



Spieler, deren Kessel explodiert ist, nehmen an der Wertungsphase A nicht teil.

A) Bonuswürfel

Zunächst vergleichen alle Spieler, deren **Trank NICHT explodiert** ist, wer das **höchste Wertungsfeld** erreicht hat. Haben mehrere Spieler ein Wertungsfeld mit demselben Wert erreicht, wird geschaut, wer mit seinen Chips im Kessel weiter vorangekommen ist (mehrere Felder hintereinander können den gleichen Wert haben). Dieser Spieler darf mit dem **Bonuswürfel** würfeln und sich den gewürfelten Bonus nehmen. Bei einem Gleichstand dürfen alle Beteiligten würfeln und sich ihren Bonus nehmen.

- | | | |
|--|---|--|
|  Der Spieler bekommt 1 Siegpunkt. |  Der Spieler bekommt 2 Siegpunkte. |  Der Spieler bekommt 1 Rubin. |
|--|---|--|

- | | |
|---|--|
|  Der Spieler darf seinen Tropfen um 1 Feld vorwärts bewegen. |  Der Spieler bekommt 1 orangen Chip in seinen Beutel. |
|---|--|

(ggf. Chips davor beiseiteschieben)



Marie

Lukas

Beispiel: Marie und Lukas haben beide als Wertungsfeld ein 23er-Feld erreicht und rechtzeitig aufgehört, sodass ihre Kessel nicht explodiert sind. Maries Wertungsfeld (roter Kreis) ist aber höher als das von Lukas (gelber Kreis), deshalb darf Marie mit dem Bonuswürfel würfeln.

B) Chip-Aktionen

Nun wird kontrolliert, ob **schwarze, grüne** oder **lila** Chips gezogen wurden. Beginnend beim Startspieler werden der Reihe nach die Aktionen dieser Chips ausgeführt (siehe Almanach der Zutaten). Wer hat wie viele schwarze Chips? Die Spieler, die mehr schwarze Chips gezogen haben als ihre Nachbarn (siehe Aktionen), erhalten die entsprechenden Belohnungen. Anschließend wird geschaut, ob die Voraussetzung für grüne Chips gegeben ist usw.

Beispiel: Bei dem abgebildeten Buch bekommen beispielsweise alle Spieler für jeden grünen Chip, den sie an letzter oder vorletzter Stelle im Kessel haben, 1 Rubin.



C) Rubine

Alle Spieler, auf deren **Wertungsfeld** ein Rubin abgebildet ist, bekommen einen **Rubin**. Dabei ist es egal, ob der Kessel explodiert ist oder nicht.



ACHTUNG! Spieler, deren Kessel explodiert ist, müssen sich nun für Option D) oder E) entscheiden. Alle anderen Spieler dürfen beides machen.



D) Siegpunkte

Beginnend beim Startspieler bekommen die Spieler der Reihe nach ihre **Siegpunkte**, die auf ihrem Wertungsfeld abgebildet sind. Sie bewegen ihre Siegpunktmarker auf der Siegpunktleiste um die entsprechende Anzahl an Feldern weiter.

Beispiel: Lukas' (gelb) Wertungsfeld ist die 23 mit 7 Siegpunkten. Sein Siegpunktmarker wird deshalb um 7 Felder vorwärts gezogen.



ACHTUNG: Sollte ein Spieler das letzte Feld im Kessel (33) erreichen oder darüber hinausziehen, so legt er den Chip auf die 33 und bekommt das, was auf dem Löffel abgebildet ist. Er erhält 15 Siegpunkte und kann für 35 Geld einkaufen gehen (siehe E). Alle Spieler, die das letzte, höchstmögliche Wertungsfeld erreicht haben, dürfen mit dem Bonuswürfel würfeln, sofern ihr Kessel nicht explodiert ist.

Sollte ein Spieler mit seinem Siegpunktmarker das 50er Feld der Siegpunktleiste überschreiten, darf er dafür das Siegelplättchen seiner Spielerfarbe nehmen und es auf die 50-Siegpunkte Seite drehen.

E) Chips kaufen

Beginnend beim Startspieler können die Spieler reihum **1 oder 2 Chips** in **unterschiedlicher Farbe** kaufen.

Die Zahl des jeweils erreichten Wertungsfeldes zeigt an, für welchen Wert der Spieler einkaufen darf (sozusagen das Geld, das für die Einkäufe weiterer Zutaten zur Verfügung steht). Die Preise für Chips sind auf den Zutatenbüchern abgebildet.

Der Wert ganz links gibt die Kosten für einen 1er-Chip an, der mittlere Wert für einen 2er-Chip und der Wert rechts für einen 4er-Chip. Ist nur ein Wert abgebildet, gibt es von dieser Zutat nur 1er-Chips.



Chips mit höheren Werten haben den Vorteil, mehr Schritte auf der Zählleiste im Kessel vorzurücken. Es gibt aber auch grüne und blaue Bücher, bei denen die Aktion abhängig vom Wert des Chips ist.

Restliches, nicht aufgebrauchtes Geld verfällt. Die Chips sind begrenzt verfügbar. Sollte es einmal dazu kommen, dass es den gewünschten Chip nicht mehr gibt, muss der Spieler sich für einen anderen Chip entscheiden.

Nachdem alle Spieler ihre Einkäufe getätigt haben, kommen die **neu erworbenen Chips** zusammen **mit allen Chips aus dem eigenen Kessel in den Beutel**.



Nina

Lukas



Beispiel: Bei Nina (rot) ist der Kessel durch das Ziehen der weißen 3 explodiert. Ihr Wertungsfeld ist die 19. Lukas (gelb) hat rechtzeitig gestoppt, sein Wertungsfeld ist das Feld 15. Somit darf Lukas seinen Bonus auswürfeln. Er erhält 3 Siegpunkte und darf für 15 Geld einkaufen. Nina hingegen muss sich entscheiden, ob sie lieber die 5 Siegpunkte haben möchte oder ob sie für 19 Geld einkaufen geht. Nina entscheidet sich für das Geld. Sie kauft einen grünen 2er-Chip für 8 und einen blauen 2er-Chip für 10 Geld. Lukas entscheidet sich für einen grünen 4er-Chip. Beide lassen 1 Geld verfallen.

F) Rundenende

Zum Rundenende können die Spieler für Rubine noch folgende Aktionen (auch mehrfach) ausführen:

♦ Tropfen vorrücken

Die Spieler können **2 Rubine** abgeben und dafür ihren **Tropfen um 1 Feld weiterrücken**. Somit haben sie für die folgenden Runden den dauerhaften Vorteil, dass der erste gezogene Chip immer auf einem höheren Feld startet.



♦ Flasche auffüllen

Für die Abgabe von **2 Rubinen** können die Spieler ihre Flasche wieder auffüllen. Dazu drehen sie die Flasche wieder auf die volle Seite. In der nächsten Runde ist die Flasche dann wieder einsatzbereit.



Ganz zum Schluss nimmt jeder Spieler seinen Rattenstein aus dem Kessel und legt ihn wieder in die kleine Schale. Der Wahrsagekartenstapel wird im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben, der damit zum Startspieler der nächsten Runde wird. Der Rundenmarker (Flamme) wird auf das nächste Feld vorwärts gerückt und die nächste Runde kann beginnen.

Rundenanzeiger

Der Rundenmarker zeigt immer an, in welcher Runde sich die Spieler befinden und ob eine Aktion zu Beginn der Runde ausgeführt werden muss, bzw. welche Zusatzaktionen in Runde 9 gelten:



Zu Beginn von Runde 2 wird das gelbe Zutatenbuch und zu Beginn von Runde 3 das lila Zutatenbuch offen ausgelegt.



Zu Beginn von Runde 6 muss jeder Spieler einen zusätzlichen weißen 1er-Chip in seinen Beutel werfen.



In der letzten Runde müssen alle Spieler – auf ein Signal hin – ihre Chips synchron (gemeinsam und gleichzeitig) aus dem Beutel ziehen.

Der Spieler, der das Ereignis der Wahrsagekarten vorgelesen hat, gibt mit „Rühren!“ immer das Signal, nach dem alle Spieler entweder einen Chip aus ihrem Beutel ziehen oder, wenn sie sich entschieden haben zu stoppen, die leere Hand aus dem Beutel ziehen.

Die Spieler können sich jederzeit dafür entscheiden auch in den Runden 1 – 8 synchron zu ziehen. Hiermit kann vermieden werden, dass sich ein Spieler durch „Abwarten“ beim Chipziehen einen Vorteil verschafft.



Am Ende der letzten Runde können die Spieler jeweils 2 Rubine gegen 1 Siegpunkt tauschen. Ist der Kessel nicht explodiert, können sie außerdem für jeweils 5 Geld 1 Siegpunkt kaufen. Dies können sie beliebig oft wiederholen.

Spielende

Der Spieler, dessen Siegpunktmarker am Ende von Runde 9 am weitesten vorne ist, gewinnt. Sollten mehrere Marker am weitesten vorne sein, gewinnt unter den Beteiligten der Spieler, der in der letzten Runde seinen Kessel voller bekommen hat. Gibt es dabei ebenfalls einen Gleichstand, so können diese Spieler sich gemeinsam zum besten Quacksalber küren lassen.

Klarstellungen zu Wahrsagekarten

Werden die Spieler bei Wahrsagekarten dazu aufgefordert, Chips aus dem Beutel zu ziehen (wie z. B. bei „Starke Zutat“ oder „Eine zweite Chance“), so ist dieses Ziehen risikolos. Es kann dabei nicht zu Explosionen des Kessels kommen, auch nicht, wenn dadurch die weißen Chips im Kessel die Explosionsgrenze überschreiten. Die Aktion des Chips, der bei „Starke Zutat“ angelegt wird, wird nicht ausgeführt.

Alle Upgrades, egal ob durch Bücher, Hexen oder Wahrsagekarten (wie z. B. „Eine günstige Gelegenheit“) beziehen sich nicht auf Kürbisse. Es ist also nicht möglich, mit einem Upgrade einen 1er-Kürbis in einen 6er-Kürbis umzuwandeln.

Variante

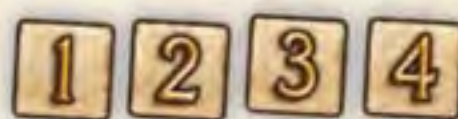
Das Spiel ist sehr variabel. Ihr könnt jede Partie ein wenig anders gestalten. Sucht euch von Partie zu Partie ein anderes Set an Zutaten-Büchern aus. Wenn ihr wollt, könnt ihr euch auch eigene Sets zusammenstellen.



Wenn ihr das Spiel schon einige Male gespielt habt, könnt ihr auch mit der Rückseite der Kessel (die Seite mit Reagenzgläsern) spielen. In dem Fall wird zu Beginn des Spiels auf das Reagenzglas ganz links ebenfalls ein Tropfen in der Spielerfarbe gelegt. Immer wenn ihr im Verlaufe des Spiels einen Tropfen vorwärtsbewegen könnt (durch eine Wahrsagekarte, durch Chip-Aktionen oder durch das Bezahlen von 2 Rubinen), könnt ihr euch entscheiden, welchen eurer beiden Tropfen ihr vorwärtsbewegen wollt: den Tropfen im Kessel oder den auf den Reagenzgläsern. Entscheidet ihr euch für den Tropfen auf den Reagenzgläsern, wird dieser 1 Glas weiter nach rechts bewegt. Ihr erhaltet dann sofort den dort abgebildeten Bonus:



Der Spieler bekommt 1 Rubin.



Der Spieler bekommt Siegpunkte entsprechend der angegebenen Ziffer: 1, 2, 3, bzw. 4 Siegpunkte.



Der Spieler bekommt den abgebildeten Chip, den er dann sofort in seinen Beutel wirft.

Auch wenn auf der Rückseite nicht vermerkt ist, was passiert wenn der Kessel explodiert, gelten die Explosionsregeln weiterhin.





Wolfgang Warsch

Die Quacksalber von Quedlinburg

Die Kräuterhexen

Inhalt

Für einen 5. Spieler
1 Kessel
1 Beutel
1 Flasche

2 Tropfen
1 Siegpunktmarker
1 Rattenstein
1 0/50-Siegelplättchen

Neu

8 Zutaten-Bücher
151 Zutaten-Chips
+ 3 Ersatz-Chips
20 Rubine

12 Kräuterhexen
(jeweils 4 Hexen pro Hexenart)
15 Hexenpfennige
5 Überlaufschalen



Spielidee Für die Kräuterhexen wird das Grundspiel „Die Quacksalber von Quedlinburg“ benötigt. Mit den Kräuterhexen wird eine neue Zutat (das Narrenkraut) eingeführt sowie die namensgebenden Kräuterhexen. Zusätzlich gibt es Material für einen 5. Spieler, Überlaufschalen und neue Zutatenbücher für die bereits vorhandenen Zutaten.

Spielvorbereitung Der Spielaufbau wird wie im Grundspiel beschrieben vorgenommen. Allerdings stehen nun für die Zutaten auch noch Set 5 und 6 zur Auswahl. Das Kürbis-Buch aus dem Grundspiel wird durch das neue Kürbis-Buch ersetzt. Zu Spielbeginn erhalten alle Spieler noch jeweils einen Hexenpfennig in den 3 unterschiedlichen Farben. Jeder Spieler nimmt sich die zu seinem Kessel passende Überlaufschale und legt sie unterhalb des Löffels an den Kessel an. Von den 3 Hexenarten wird nun jeweils 1 zufällig aufgedeckt und unterhalb des Rundenanzeigers abgelegt. Die restlichen Hexen kommen wieder zurück in die Schachtel.

Spielablauf Der Spielablauf ändert sich im Wesentlichen zum Grundspiel nicht.

Die Kräuterhexen Die Spieler haben 3 Mal im gesamten Spiel die Möglichkeit, eine Kräuterhexe zur Hilfe zu rufen. Um eine der ausliegenden Kräuterhexen zu aktivieren und deren Fähigkeit zu nutzen, muss der Spieler den farblich passenden Hexenpfennig der Hexe in der angegebene Phase abgeben.



Obwohl dein Kessel explodiert ist, kannst du durch diese Kräuterhexe die Flasche einsetzen und den letzten weißen Chip (durch den der Kessel explodiert ist) wieder zurück in den Beutel werfen. Anschließend kannst du weiter Chips aus dem Beutel ziehen oder deinen

Zug beenden. **Achtung:** Die Flasche muss voll sein, um die Funktion dieser Kräuterhexe nutzen zu können.



Solange du deinen Zug noch nicht beendet hast, kannst du durch diese Kräuterhexe jederzeit – bevor oder nachdem du einen Chip gezogen und im Kessel platziert hast (und der Kessel nicht explodiert ist) – 6 Chips aus dem Beutel ziehen. Von diesen Chips kannst du dir aussuchen, wie viele

und welche Chips du in den Kessel legen willst und in welcher Reihenfolge du das machen willst. Die Aktionen der Chips werden dabei wie üblich ausgeführt. Chips, die du nicht in den Kessel legen willst, kommen wieder in den Beutel.

Wird diese Aktion in der letzten Runde gespielt, wird das parallele Ziehen unterbrochen, bis diese Aktion vom Spieler komplett beendet wurde.



Sofern dein Kessel noch nicht explodiert ist, kannst du durch diese Kräuterhexe die letzten beiden weißen Chips im Kessel wieder in den Beutel werfen. Sollten dadurch Lücken entstehen, so werden diese Lücken nicht geschlossen. Du kannst auch nur einen der letzten beiden weißen Chips in den

Beutel werfen. **Hinweis:** Die beiden weißen Chips müssen nicht direkt hintereinander und auch nicht an letzter Stelle im Kessel liegen.



Obwohl dein Kessel explodiert ist, kannst du in der Wertungsphase durch diese Kräuterhexe alle Boni bekommen. Du darfst dir die Siegpunkte nehmen und einkaufen. Solltest du im Kessel am weitesten vorgekommen sein, so darfst du auch mit dem Bonuswürfel würfeln.



In der Kaufphase kannst du durch diese Kräutерhexe deine zwei letzten im Kessel liegenden Chips um eine Stufe aufwerten. Alternativ kannst du auch einen Chip an beliebiger Stelle in deinem Kessel aufwerten. Dieser muss nicht am Ende liegen. Es ist nur möglich, einen 1er-Chip in einen 2er-Chip oder einen 2er-Chip in einen 4er-Chip aufzuwerten. Es ist nicht möglich, einen Kürbis-Chip aufzuwerten. Für frisch gekaufte Chips gilt das nicht, sondern nur für Chips im Kessel. Du kannst die Aktion auch durchführen, wenn dein Kessel explodiert ist und du dich für Siegpunkte entschieden hast.



Beim Einkaufen kannst du durch diese Kräutерhexe den Einkaufswert verdoppeln. Trotzdem darfst du weiterhin insgesamt nur zwei verschiedenfarbige Chips kaufen. Wenn du die Hexe in der Kaufphase von Runde 9 einsetzt, darfst du dir für den doppelten Einkaufswert Siegpunkte (5:1) kaufen.



Beim Einkaufen kannst du durch diese Kräutерhexe einen der gerade gekauften Chips kostenlos ein zweites Mal nehmen. Dadurch kannst du in der Kaufphase insgesamt 3 Chips erhalten, wobei 2 Chips dann die gleiche Farbe besitzen.



Beim Einkaufen steigt durch diese Kräutерhexe dein Einkaufswert pro Rubin in deinem Besitz um 2. Du musst die Rubine dazu nur besitzen. Du musst die Rubine dafür nicht abgeben.



In der Siegpunktphase kannst du dir durch diese Kräutерhexe Siegpunkte nehmen. Wie viele Siegpunkte, hängt davon ab, wieviel unterschiedliche Farben sich in deinem Kessel befinden. Weiße Chips werden hierbei nicht mitgerechnet.



In der Siegpunktphase kannst du dir durch diese Kräutерhexe Siegpunkte nehmen. Hier werden nur die nach dem Stoppen noch im Beutel verbliebenen Chips betrachtet. Entleere dafür deinen Beutel neben deinem Kessel. Wie viele Siegpunkte du erhältst, hängt davon ab, wie viele der folgenden Chips sich in deinem Beutel befunden haben: Farbige 2er-, 4er- und 6er-Chips sowie lila und Narrenkraut-Chips. Für jeden dieser Chips erhältst du 2 Siegpunkte. Weiße Chips werden nicht berücksichtigt. Du kannst die Hexe

auch einsetzen, wenn dein Kessel explodiert ist und du dich für „kaufen“ entschieden hast.



Wenn du in der Rubinphase einen Rubin bekommst, weil auf dem Wertungsfeld ein Rubin abgebildet ist, kannst du durch diese Kräutерhexe stattdessen so viele Rubine nehmen, wie es Siegpunkte auf dem Wertungsfeld gibt. Die Siegpunkte bekommst du trotzdem (wenn dein Kessel nicht explodiert ist). Du kannst die Hexe auch einsetzen, wenn dein Kessel explodiert ist und du dich für „kaufen“ entschieden hast. **Hinweis:** Sollte die Wahrsagekarte „Hier funktelt's“ aufgedeckt sein, musst du dich entscheiden, ob du die 2 Rubine der Wahrsagekarte nimmst, oder ob du diese Kräutерhexe einsetzen möchtest.



Am Rundenende brauchst du durch diese Kräutерhexe jeweils nur 1 Rubin zu zahlen, um die Flasche aufzufüllen bzw. um den Tropfen vorwärts zu rücken. Du kannst auch mehrere Rubine zahlen und diese Aktion entsprechend der Anzahl der abgegebenen Rubine öfters durchführen.

Jeder Hexenpfennig, den ein Spieler nicht eingesetzt hat, zählt am Spielende 2 Siegpunkte. Ein Spieler kann in einer Runde einen, zwei oder auch alle drei Hexenpfennige verwenden.



Überlaufschalen



Sollte ein Spieler das letzte Feld im Kessel (33) erreichen oder darüber hinaus ziehen (egal wie weit), so legt er den Chip auf die 33. Sollte dieser letzte Chip eine Aktion auslösen, die sich auf den kommenden gezogenen Chip bezieht, so verfällt diese Aktion.

Zieht er nun weitere Chips aus seinem Beutel, legt er diese in seine Überlaufschale. Bei der Wertung in Phase D bekommt er zunächst das, was auf dem Löffel abgebildet ist (15 Siegpunkte und ein Einkaufswert von 35). Dann werden alle Werte der Chips in der Überlaufschale zusammengezählt und der Spieler erhält die (abgerundete) Hälfte als Siegpunkte hinzu. Farbchips, welche in der Überlaufschale landen, lösen keine Buchaktionen mehr aus. Jedoch zählen weiße Chips weiterhin zum Gesamtwert an Knallerbsen hinzu.

Alle Spieler, die das letzte Feld im Kessel erreicht haben (egal wieviele Chips in der Überlaufschale sind), dürfen mit dem Bonuswürfel würfeln, sofern ihr Kessel nicht explodiert ist.

Die Quacksalber von Quedlinburg

Die Alchemisten



Inhalt



Spielidee

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

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

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

Spielvorbereitung

Baut das Grundspiel wie gewohnt auf.

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

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

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

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

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

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

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

Achtung: Es dürfen auch mehrere Spieler denselben Patienten wählen.

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

Wahrsagekarten



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

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



Zutatenbuch



Alchemistenkolben

Essenzmarker



Essenzkarten



Patientenmarker



Patiententafeln



Essenzkarte



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

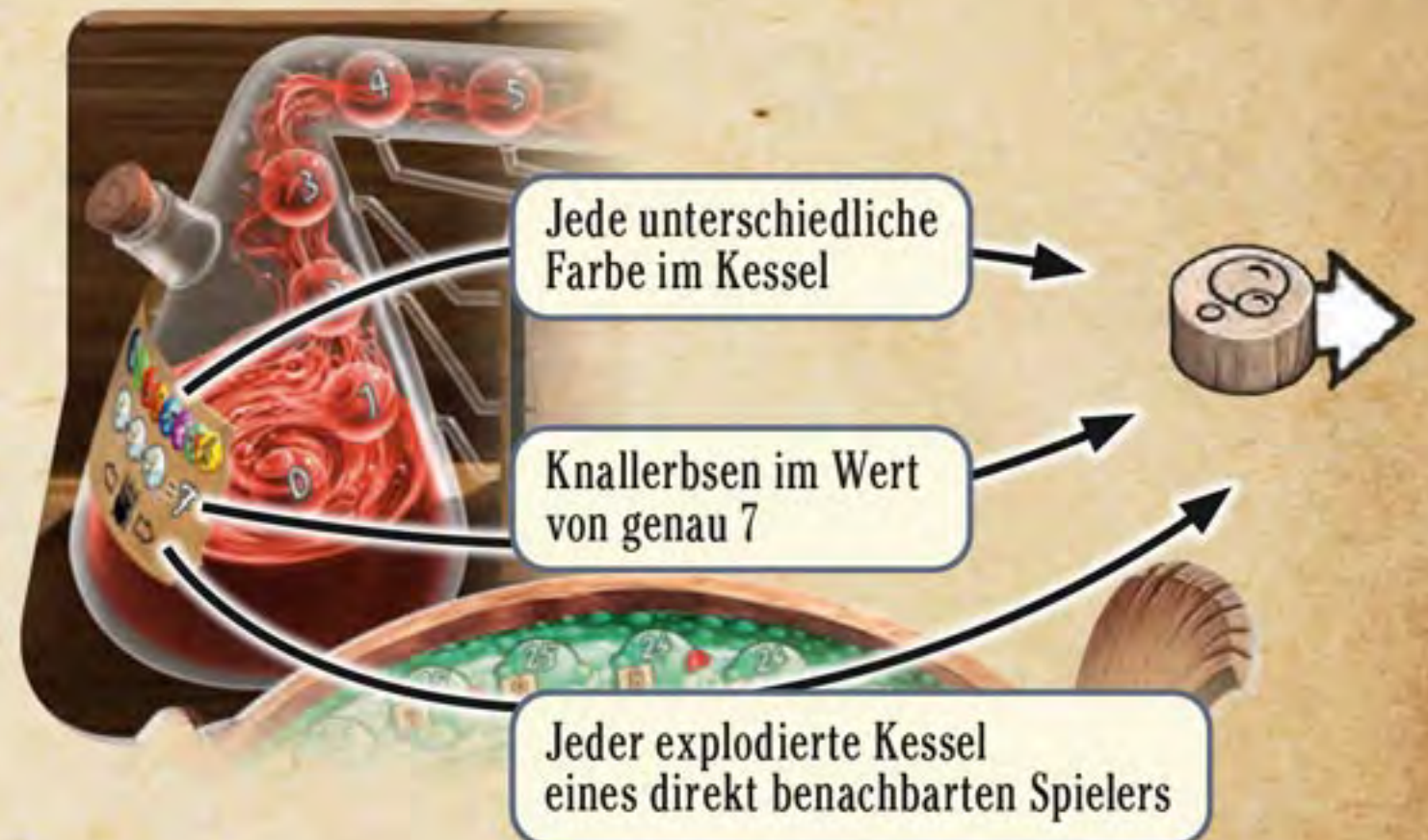
Spielablauf

Neue Phase: Die Essenzphase

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

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

- 1 Als Erstes zählst du, wie viele unterschiedliche Zutaten (Farben) in deinem Kessel sind. Knallerbsen (Weiß) zählst du hierbei nicht mit! Dann setzt du deinen Essenzmarker auf das entsprechende Feld im Alchemistenkolben.
- 2 Ist die Summe der Werte der weißen Chips in deinem Kessel genau 7, rückst du deinen Essenzmarker im Kolben um 1 weiteres Feld nach vorne.
- 3 Ist der Kessel des Spielers direkt links oder rechts von dir explodiert, rückst du den Essenzmarker ebenfalls um 1 Feld nach vorne. Sind die Kessel deiner beiden direkten Nachbarn explodiert, rückst du den Essenzmarker um 2 Felder nach vorne. (Im Spiel zu Zweit kannst du maximal 1 Feld vorrücken.)



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

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

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



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

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



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



Letzte Runde

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

Die Essenzen

Schreckhaftigkeit

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



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

Ohrwurm

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

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



Rübennase

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

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



Segelschren

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

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

Oder

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

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



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

Hühneraugen

Du bekommst direkt am Ende der Essenzphase den erreichten Bonus.



Nimm dir 3 Rubine.

Nimm dir einen 1er-Fliegenpilz.

Fülle deine Flasche auf.

Tausche einen 1er-Chip aus deinem Kessel gegen einen 2er-Chip der selben Farbe.

Nimm dir einen 1er-Kürbis.

Nimm dir 1 Rubin.

Würfle 2mal und nimm dir nach jedem Wurf den erwürfelten Bonus.

Rücke deinen Tropfen um 2 Felder nach vorne.

Tausche einen 1er-Chip aus deinem Kessel gegen einen 4er-Chip derselben Farbe.

Würfle 4mal und nimm dir nach jedem Wurf den erwürfelten Bonus.

Hexenbuckel

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

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

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



Bei einem 1er-Chip nimmst du dir 1 Rubin.



Bei einem 2er-Chip oder einem Totenkopffalter würfelst du einmal mit dem Bonuswürfel.



Bei einem 3er-Chip oder einem Geisteratem nimmst du dir eine 1er-Alraune.



Bei einem 4er-Chip oder einem Narrenkraut bekommst du 3 Siegpunkte.

Vergesslichkeit

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

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

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



Vampirismus

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



Der Almanach der Zutaten

Zusätzliche Erläuterungen zu den Zutaten-Büchern

Die Zutaten-Bücher müssen nicht alle durchgelesen werden, sondern nur die im Spiel befindlichen Sets.

Kürbis:

Der Kürbis ist keinem Set zugeordnet. Ihr dürft also jeden Kürbis mit jedem Set verwenden. Ein Kürbis muss immer verwendet werden.



Aktion: Keine! Ein 1er-Kürbis besitzt im Kessel keine Funktion, außer der, dass er den Kessel um ein Feld voller macht. Dafür ist er der billigste Chip im Spiel.



Aktion: Keine!
Egal ob 1er- oder 6er-Chip. Ein Kürbis besitzt im Kessel keine Funktion, außer der, dass er den Kessel um 1 Feld bzw. 6 Felder voller macht.

Achtung: Alle Aufwertungen, egal ob durch Bücher, Hexen oder Wahrsagekarten (wie z. B. „Eine günstige Gelegenheit“) beziehen sich nicht auf Kürbisse. Es ist also nicht möglich einen 1er-Kürbis in einen 6er-Kürbis aufzuwerten.

Krähenschädel: SET 1



Aktion: Ziehst du einen blauen Chip aus dem Beutel, lege diesen in den Kessel. Danach darfst du entsprechend der Zahl auf dem Chip weitere Chips aus deinem Beutel ziehen.

- Bei einem 1er-Chip ziehe 1 weiteren Chip.
- Bei einem 2er-Chip ziehe 2 weitere Chips.
- Bei einem 4er-Chip ziehe 4 weitere Chips.

Von den gezogenen Chips darfst du einen als nächsten Chip auslegen. Der Rest kommt dann wieder in den Beutel. Sagt dir kein Chip zu, kannst du auch alle Chips wieder in den Beutel werfen. Besitzt der neu angelegte Chip wieder eine Aktion, darf diese auch sofort ausgeführt werden.



SET 2

Aktion: Hast du einen blauen 1er-Chip in deinen Trank gemixt und explodiert dein Kessel beim nächsten Chip, bekommst du trotzdem die vollen Siegpunkte UND kannst einkaufen. Ein blauer

2er-Chip im Kessel bietet diese Aktion, wenn der Kessel innerhalb der nächsten 2 Chips explodieren sollte, und ein blauer 4er-Chip bietet diese Aktion während der nächsten 4 gezogenen Chips. Würfeln darf der Spieler bei einem explodierten Trank aber dennoch nicht.

Die Aktionen addieren sich nicht. Wurde nach einem blauen 4er-Chip ein blauer 2er-Chip gelegt, gilt die Aktion nur für die verbleibenden 3 Chips und nicht für die nächsten 5 Chips.



SET 3

Aktion: Ziehst du einen blauen Chip aus dem Beutel und musst ihn auf einem Rubinfeld ablegen, bekommst du sofort 1 Rubin. Die Werte der blauen Chips spielen dabei keine Rolle.

SET 4

Aktion: Ziehst du einen blauen 1er-Chip aus dem Beutel und musst ihn auf ein Rubinfeld ablegen, bekommst du sofort 1 Siegpunkt. Bei einem 2er-Chip bekommst du 2 und bei einem 4er-Chip sogar 4 Siegpunkte, die du sofort auf der Siegpunkteiste vorwärtsgehst.



Wenn der blaue Chip gezogen wird, müssen sich bereits mindestens so viele orange Chips (unabhängig vom Wert) im Kessel befinden, wie der Wert des blauen Chips vorgibt. Dann erhältst

du sofort so viele Siegpunkte, wie der Wert des blauen Chips vorgibt. Ansonsten erhältst du keine Siegpunkte.

Beispiel: Bei einem blauen 4er-Chip müssen schon mindestens 4 orange Chips im Kessel sein. Wird der blaue 4er-Chip gezogen und bislang liegen nur 3 oder weniger orange Chips im Kessel, bekommst du für den blauen Chip keine Siegpunkte. Würdest du z. B. einen blauen 2er-Chip ziehen und es liegen bereits 3 orange Chips im Kessel, bekommst du 2 Siegpunkte.



Die Zahl auf dem blauen Chip gibt an, wie viele direkt zuvor im Kessel liegende Chips du betrachten musst. Zwischen den Chips können auch Lücken sein. Betrachtet werden die zuletzt gelegten 1, 2 oder 4 Chips. Befinden sich darunter weiße 1er-Chips, bekommst du für jeden dieser 1er-Chips 1 Rubin. Ziehst du einen blauen 4er-Chip, musst du also schauen, wie viele weiße 1er-Chips sich unter den 4 direkt zuvor liegenden Chips befinden. Für jeden dieser weißen 1er-Chips erhältst du 1 Rubin. Bei einem blauen 1er-Chip wird nur geschaut, ob der letzte direkt zuvor liegende Chip ein weißer 1er-Chip ist.

Fliegenpilz:



SET 1
Aktion: Ziehst du einen roten Chip aus dem Beutel, wird dieser Chip entsprechend der Anzahl der bereits im Kessel liegenden orangen Chips um zusätzliche Schritte weiter vorwärts abgelegt. Liegen bereits 1 oder 2 orange Chips im Kessel, wird der rote Chip zusätzlich 1 Schritt weiter vorwärts abgelegt. Bei 3 oder mehr orangen Chips im Kessel sogar um 2 Schritte. An welcher Stelle die orangen Chips liegen, ist dabei egal. Liegt noch kein oranger Chip im Kessel, wird der rote Chip nur den aufgedruckten Wert weiter vorwärts abgelegt.



SET 2
Aktion: Ziehst du einen roten Chip aus dem Beutel, lege ihn neben den Kessel zur Seite. Nach deinem Stopp (egal ob erzwungen oder freiwillig) hast du die Möglichkeit, den Chip in dieser Runde nach dem letzten Chip in den Kessel zu legen. Alternativ kannst du ihn auch für eine spätere Runde neben dem Kessel liegen lassen. In allen folgenden Runden hast du nach dem Stopp jeweils die Wahl, ob du ihn einsetzen möchtest oder nicht. Liegen mehrere rote Chips neben dem Kessel kannst du für jeden dieser Chips individuell entscheiden, ob du ihn anlegen möchtest oder nicht. Erst nachdem du dich entschieden hast, ob du Chips anlegst oder nicht, beginnt die Wertung.



SET 3
Aktion: Ziehst du einen roten Chip aus dem Beutel, schaue, ob der letzte bereits ausliegende Chip im Kessel weiß ist. Ist dies der Fall, darfst du dessen Wert zu dem Wert des gerade eben gezogenen roten Chips addieren (d.h. du darfst den roten Chip entsprechend weiter vorwärts ablegen). Ein roter 1er-Chip, der direkt nach einem weißen 2er-Chip angelegt werden soll, wird z. B. 3 Schritte weiter vorwärts abgelegt.



SET 4
Aktion: Sobald mindestens ein roter Chip im Kessel liegt, wird jeder weiße 1er-Chip, der gezogen wird, nicht nur 1 Schritt, sondern gleich 2 Schritte weit bewegt. Darauf folgend gezogene rote Chips haben keine Wirkung mehr. Weiße 2er- und 3er-Chips sind von der Aktion nicht betroffen. Der Wert des weißen 1er-Chips (beim Bestimmen, ob der Kessel explodiert) bleibt aber unverändert.



Ziehst du einen roten Chip aus dem Beutel, darfst du ihn entsprechend seinem Wert Schritte vorwärts ziehen. Liegen allerdings bereits rote Chips mit einem höheren Wert im Kessel, kannst du den roten Chip entsprechend dem Wert des höchsten roten Chips im Kessel vorwärts ziehen. Sollte also z. B. bereits ein roter 4er-Chip im Kessel liegen, darfst du jeden roten 1er- oder 2er-Chip, den du danach ziehst, 4 Felder weit ziehen.



Ziehst du einen roten Chip aus dem Beutel, lege ihn in den Kessel und ziehe einen weiteren Chip, den du zur Seite legst. Du musst diesen Chip noch in dieser Runde einsetzen. Du entscheidest aber, wann du ihn in den Kessel legen möchtest und ob du ihn vor oder nach dem STOPP einsetzen willst. Du kannst den beiseitegelegten Chip nur anlegen, wenn du deinen aktuell gezogenen Chip bereits im Kessel angelegt hast! Der beiseitegelegte Chip kann auch noch nach einer Explosion gelegt werden. Sollte ein weißer Chip beiseitegelegt werden, zählt dieser auch bei der Ermittlung, ob der Kessel explodiert, mit.

Alraunwurzel:



SET 1

Aktion: Ziehst du einen gelben Chip aus dem Beutel, schaue, ob der letzte bereits ausliegende Chip im Kessel weiß ist. Ist dies der Fall, darfst du diesen weißen Chip (unabhängig von seinem Wert) zurück

in deinen Beutel legen. Der Platz des weißen Chips bleibt dann leer und der gelbe Chip wird nicht zurückgesetzt. Wenn z.B. ein weißer 2er-Chip auf Feld 2 gelegt wird und dann auf Feld 3 ein gelber 1er-Chip, kommt der weiße Chip wieder in den Beutel. Der gelbe Chip bleibt unverändert auf Feld 3 liegen.



SET 2

Aktion: Ziehst du einen gelben Chip aus dem Beutel, wird der nächste Chip, den du anlegst, so angelegt, als hätte er das Doppelte seines aufgedruckten Wertes. Ein

gezogener 2er-Chip, der auf einen gelben Chip folgt, wird z.B. 4 Felder weit gezogen. Der Wert des gelben Chips spielt dabei keine Rolle.



SET 3

Aktion: Ziehst du den ersten gelben Chip aus dem Beutel, steigt dein Grenzwert (die Summe aller weißer Chips, bis zu dem der Topf nicht explodiert) für weiße Chips

von 7 auf 8. Ab 3 gezogenen gelben Chips liegt dein Grenzwert für weiße Chips bei 9. Die Werte der gelben Chips spielen dabei keine Rolle.



SET 4

Aktion: Ziehst du einen gelben Chip aus dem Beutel, schaue, wie viele gelbe Chips bereits in deinem Kessel liegen:

- ♦ Ist dies dein 1. gezogener gelber Chip, darfst du den Chip zusätzlich um 1 Schritt weiter vorwärts ablegen.
- ♦ Dein 2. gezogener gelber Chip darf zusätzlich schon um 2 Schritte weiter vorwärts abgelegt werden.
- ♦ Deinen 3. gezogenen gelben Chip darfst du zusätzlich sogar 3 Schritte weiter vorwärts ablegen, als der Wert des Chips es angibt.

Für alle weiteren gezogenen gelben Chips gibt es keine Aktion mehr. Die Werte der gelben Chips spielen dabei keine Rolle.



Ziehst du einen gelben Chip aus dem Beutel, musst du anschließend noch einen weiteren Chip aus dem Beutel ziehen. Den gelben Chip ziehst du zusätzlich um den Wert des gezogenen Chips vorwärts. Ziehst du einen

Narrenkraut-Chip, ziehst du den gelben Chip um 1 weiter. Den zusätzlich gezogenen Chip legst du anschließend wieder zurück in den Beutel.



Ziehst du einen gelben Chip aus dem Beutel, kannst du genau 1 Rubin aus deinem Vorrat abgeben und dafür den gelben Chip um 3 Felder zusätzlich vorwärts ziehen. Es ist nicht möglich, mehr als 1 Rubin abzugeben, um

den Chip mehrmals 3 zusätzliche Felder zu bewegen.

Die Aktionen der folgenden Bücher werden immer erst wirksam, nachdem alle Spieler gestoppt haben (egal ob erzwungen oder freiwillig). Dabei ist es unerheblich, ob es zu einer Explosion gekommen ist oder nicht. In Wertungsphase B werden diese dann der Reihe nach ausgeführt.

Totenkopffalter:



(Dieses Buch ist für das Spiel mit 2 Spielern und wird bei jedem Set verwendet.)

Aktion: In Wertungsphase B zählst du deine ausliegenden schwarzen Chips in deinem Kessel. Hast du gleich viele schwarze Chips wie dein Mit-

spieler gezogen, darfst du deinen Tropfen um 1 Feld nach vorne rücken. Hast du mehr schwarze Chips als dein Mitspieler gezogen, darfst du deinen Tropfen um 1 Feld nach vorne rücken und erhältst 1 Rubin.



(Dieses Buch ist für das Spiel mit 3 oder 4 Spielern und wird bei jedem Set verwendet.)

Aktion: In Wertungsphase B zählst du deine ausliegenden schwarzen Chips in deinem Kessel. Hast du mehr schwar-

ze Chips als dein linker oder dein rechter Nachbar gezogen, darfst du deinen Tropfen um 1 Feld nach vorne rücken. Hast du mehr schwarze Chips als dein rechter und auch dein linker Nachbar gezogen, darfst du deinen Tropfen um 1 Feld nach vorne rücken und erhältst 1 Rubin.



Beim Kauf des schwarzen Chips (in Phase E) (oder bei Erhalt durch eine Wahrsagekarte) musst du den schwarzen Chip in den Beutel deines linken Nachbarn werfen. Dafür bewegst du deinen (oder einer deiner beiden) Tropfen ein Feld weiter. Du bekommst in Phase B für jeden schwarzen Chip, den dein linker Nachbar in seinem Kessel hat, 1 Rubin. Dein linker Nachbar bekommt seinerseits auch 1 Rubin, wenn der schwarze Chip in seinem Kessel an letzter oder vorletzter Stelle liegt.



Der Spieler, dessen schwarzer Chip am weitesten vorne in seinem Kessel platziert ist, darf seinen (oder einen seiner beiden) Tropfen um 1 Feld vorwärts ziehen. Der Spieler, dessen schwarzer Chip am zweitweitesten im Kessel vorne ist, erhält 1 Rubin. Es kann vorkommen, dass ein Spieler beide Boni gewinnt (sofern er zumindest 2 schwarze Chips in seinem Kessel hat). Sollte es zu einem Gleichstand kommen, erhalten alle beteiligten Spieler den entsprechenden Bonus.

Kreuzspinne:



vorletzter Stelle befinden, erhalten die Spieler keine Rubine.



- ♦ Ist es ein grüner 1er-Chip, erhältst du einen orangen 1er-Chip.
- ♦ Ist es ein grüner 2er-Chip, kannst du dir einen blauen oder roten 1er-Chip in deinen Beutel packen.
- ♦ Ist es sogar ein grüner 4er-Chip, darfst du dir einen gelben oder lila 1er-Chip in deinen Beutel packen.

Beim Kauf des schwarzen Chips (in Phase E) (oder bei Erhalt durch eine Wahrsagekarte) musst du den schwarzen Chip in den Beutel deines linken Nachbarn werfen. Dafür bewegst du deinen (oder einer deiner beiden) Tropfen ein Feld weiter. Du bekommst in Phase B für jeden schwarzen Chip, den dein linker Nachbar in seinem Kessel hat, 1 Rubin. Dein linker Nachbar bekommt seinerseits auch 1 Rubin, wenn der schwarze Chip in seinem Kessel an letzter oder vorletzter Stelle liegt.

Der Spieler, dessen schwarzer Chip am weitesten vorne in seinem Kessel platziert ist, darf seinen (oder einen seiner beiden) Tropfen um 1 Feld vorwärts ziehen.

Der Spieler, dessen schwarzer Chip am zweitweitesten im Kessel vorne ist, erhält 1 Rubin.

SET 1

Aktion: In Wertungsphase B bekommst du für jeden grünen Chip, der als letzter oder vorletzter Chip platziert wurde, einen Rubin.

SET 2

Aktion: In Wertungsphase B bekommst du für jeden grünen Chip, der als letzter oder vorletzter Chip platziert wurde, einen zusätzlichen Chip in deinen Beutel:



um den Wert aller ausliegenden grünen Chips vorwärts gezogen. Wenn z.B. 3 grüne Chips mit einem Gesamtwert von 6 ausliegen, darfst du nach dem Stopp mit dem zuletzt gezogenen Chip (egal welcher Farbe) 6 Schritte vorwärts ziehen.



ziehen. Sollte z.B. ein grüner Chip auf dem vorletzten Feld liegen, ist es maximal möglich 1 Rubin abzugeben, um den Tropfen 1 Feld weiterzuziehen. Mehr als 1 Rubin pro grünem Chip abzugeben ist nicht möglich.



Wenn ein grüner Chip als letzter oder vorletzter Chip platziert wurde, kannst du einen Chip schon für die nächste Runde in den Kessel platzieren. Du kannst dafür nur einen deiner aktuell im Kessel ausliegenden Chips wählen. Der Wert der grünen Chips gibt dabei vor, welchen Wert der platzierte Chip maximal haben darf. Ist einer der letzten beiden Chips z. B. ein grüner 4er-Chip, kann der Spieler für die nächste Runde einen 4er-Chip als Startchip legen. Hat er keinen weiteren 4er-Chip im Kessel oder möchte er einen solchen nicht legen, kann er auch einen 2er- oder 1er-Chip wählen. Der Chip wird dann entsprechend seinem Wert im Topf gezogen. Ein 4er-Chip wird also auch gleich 4 Felder weit gezogen. Die Funktion des Chips darf der Spieler zu Beginn der nächsten Runde dann auch gleich nutzen. Es ist auch möglich, die grünen Chips selbst als Startchips für die nächste Runde zu wählen.



Sollte zu Rundenbeginn die Karte „Glück der Tüchtigen“ aufgedeckt worden sein, darf jeder Spieler, der einen grünen Chip an letzter oder vorletzter Stelle hat, für jeden dieser Chips 2x würfeln.

SET 3

Aktion: In Wertungsphase B schaust du, ob die Summe deiner ausliegenden weißen Chips im Kessel genau 7 beträgt. Ist dies der Fall, wird der letzte ausliegende Chip

SET 4

Aktion: In Wertungsphase B kannst du pro grünem Chip, der als letzter oder vorletzter Chip platziert wurde, 1 Rubin zahlen und dafür den Tropfen um 1 Feld vorwärts

ziehen. Sollte z.B. ein grüner Chip auf dem vorletzten Feld liegen, ist es maximal möglich 1 Rubin abzugeben, um den Tropfen 1 Feld weiterzuziehen. Mehr als 1 Rubin pro grünem Chip abzugeben ist nicht möglich.

Du kannst pro grünem Chip, der als letzter oder vorletzter Chip platziert wurde, 1x den Bonuswürfel werfen und dir den gewürfelten Bonus nehmen. Die Werte der grünen Chips spielen dabei keine Rolle.

Geisteratem:



SET 1

Aktion: In Wertungsphase B zählst du die gezogenen lila Chips in deinem Kessel und führst genau eine der folgenden Aktionen aus:

- ♦ Liegt 1 lila Chip aus, bekommst du 1 Siegpunkt.
- ♦ Liegen 2 lila Chips aus, bekommst du 1 Siegpunkt und 1 Rubin.
- ♦ Liegen 3 oder mehr lila Chips aus, bekommst du 2 Siegpunkte und darfst deinen Tropfen um 1 Feld vorrücken.



SET 2

Aktion: In Wertungsphase B kannst du gezogene lila Chips in den allgemeinen Vorrat abgeben und führst dafür genau eine der folgenden Aktionen aus:

- ♦ Für 1 lila Chip bekommst du 1 schwarzen 1er-Chip, 1 Siegpunkt und 1 Rubin.
- ♦ Für 2 lila Chips bekommst du 1 grünen 1er-Chip, 1 blauen 2er-Chip, 3 Siegpunkte und du darfst deinen Tropfen um 1 Feld vorrücken.
- ♦ Für 3 lila Chips bekommst du sogar 1 gelben 4er-Chip, 6 Siegpunkte, 1 Rubin und du darfst deinen Tropfen um 2 Felder vorrücken.



SET 3

Aktion: In Wertungsphase B schaust du, an welcher Position im Kessel die lila Chips liegen. Jeder lila Chip, der im Bereich Feld 0 bis Feld 9 liegt, bringt 0 Siegpunkte.

Für jeden lila Chip, der auf den Feldern 10 bis 19 liegt, bekommst du 1 Siegpunkt. Jeder lila Chip, der auf den Feldern 20 bis 29 liegt, bringt 2 Siegpunkte ein und jeder lila Chip, der auf Feld 30 oder höher liegt, bringt sogar 3 Siegpunkte.



SET 4

Aktion: In Wertungsphase B zählst du die gezogenen lila Chips in deinem Kessel:

- ♦ Liegt 1 lila Chip in deinem Kessel, kannst du einen gezogenen 1er-Chip aus deinem Kessel gegen einen 2er-Chip gleicher Farbe eintauschen.
- ♦ Liegen 2 lila Chips in deinem Kessel, kannst du einen 2er-Chip aus deinem Kessel in einen 4er-Chip gleicher Farbe eintauschen.
- ♦ Liegen 3 oder mehr lila Chips in deinem Kessel, kannst du einen 1er-Chip aus deinem Kessel direkt in einen 4er-Chip gleicher Farbe eintauschen.

Diese Aufwertung der Chips hat für die aktuelle Runde keine Auswirkung mehr. Es ist nicht möglich die Aktion mehr als einmal zu nutzen. Es ist allerdings immer möglich, eine kleinere Aktion als die größtmögliche zu wählen und die restlichen lila Chips wieder in den Beutel zu packen. Wenn also der Spieler z.B. 2 lila Chips gezogen hat, sich aber kein 2er-Chip in seinem Kessel befindet, kann er einen 1er-Chip in einen 2er-Chip umwandeln. Ein Spieler darf seine Aktion nie aufteilen. Hat er z.B. 3 lila Chips gezogen, darf er nicht 3x die Aktion für 1 lila Chip ausführen.



Du zählst die Siegpunkte aller Felder, auf denen ein lila Chip liegt, zusammen. Diese Summe ergibt einen Einkaufswert, für den du dir bis zu 2 verschiedenfarbige Chips kaufen kannst. Der

Kauf ist unabhängig vom Kauf in Phase E. In Phase E kannst du, wenn du nicht explodiert bist, bzw. dich fürs Kaufen entschieden hast, weitere Chips kaufen. In der letzten Runde (Runde 9) kann die Summe zum Kauf von Siegpunkten (5:1) genutzt werden.



Du schaust dir den aufgedruckten Wert des nächsten Chips nach dem lila Chip an. Um diesen Wert darfst du auf der Siegpunkteleiste vorwärts ziehen. Wurde der nächste Chip durch eine Aktion weiter gezogen, als sein Wert angibt, so gilt dennoch nur der aufgedruckte Wert für die Siegpunkte.

Narrenkraut:

Wählt eines der Zutatenbücher für das Narrenkraut und legt dieses aus. Diese Zutatenbücher sind keinem Set zugeordnet. Ihr dürft also jedes Narrenkraut mit jedem Set verwenden. Das Narrenkraut hat keinen festen Wert. Der Wert des Narrenkrautes kann immer wieder variieren.



Ziehst du einen Narrenkraut-Chip aus dem Beutel, wird dieser entsprechend der Anzahl an Rattenschwänzen im Kessel plus 1 Feld vorwärts gezogen. Schau dazu, wie viele Felder dein Rattenstein in dieser Runde gezogen ist. Um diese Zahl plus 1 ziehst du in dieser Runde jeden Narrenkraut-Chip vorwärts. Es wird dabei nur die Position des Rattensteins im Kessel betrachtet (nach dem Vorlesen der Wahrsagekarte). Nicht die zurzeit aktuelle Anzahl an Rattenschwänzen auf der Siegpunkteleiste.

Achtung: Ein Narrenkraut-Chip darf allerdings maximal 4 Felder gezogen werden.



Ziehst du einen Narrenkraut-Chip aus dem Beutel, so übernimmt dieser Chip die Funktion und den Wert des letzten farbigen Chips im Kessel.

Wichtig: die weißen Chips werden nicht betrachtet. Liegt noch kein farbiger Chip aus, besitzt der Narrenkraut-Chip einen Wert von 1 und hat keine Aktion.



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



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

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



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



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





Art.-Nr. 49404



Verlag und Autor bedanken
sich bei allen Testspielern
und Regelleseern.

Spielautor: Wolfgang Warsch
Illustration: Dennis Lohausen
& Oli Schlemmer
Grafik Design: designstudio1.de
Redaktion: Thorsten Gimmler /
Georg Wild / Jasmin Weigand

Änderungen vorbehalten

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

