SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Die Quacksalber von Quedlinburg

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4	ab 10
SPIELER	JAHREN

Die Quacksalber von Quedlinburg ist ein Bag-Building-Spiel, in dem 2 bis 4 Kurpfuscher neun Runden lang Wundertränke zusammenrühren. Ihr zieht blind Zutaten-Chips aus eurem Beutel und legt sie in euren Kessel – je weiter ihr kommt, desto mehr Siegpunkte und Kaufkraft bringt euch der Trank. Zieht ihr aber zu viele weiße Knallerbsen, explodiert der Kessel und ihr müsst auf einen Teil der Belohnung verzichten.

Spielziel

Ihr braut über 9 Runden immer wertvollere Tränke und sammelt dabei Siegpunkte. Wer nach der letzten Runde am weitesten auf der Siegpunktleiste steht, gewinnt.

Vorbereitung

Jeder nimmt Kessel, Beutel, Flasche, Rattenstein, Siegpunktmarker, 1 Rubin und die 9 Start-Chips. In der Tischmitte liegen die Zutaten-Chips nach Wertigkeit 1, 2 und 4 in drei Häufchen. Ausgelegt werden das orange und das schwarze Buch sowie aus einem Set das grüne, blaue und rote Buch; Gelb und Lila kommen später dazu. Die Flamme startet auf Feld 1 des Rundenanzeigers.

So spielt ihr

1. Der Startspieler liest die oberste Wahrsagekarte laut vor, das Ereignis gilt für alle.
2. Ab Runde 2 setzen alle außer dem Führenden ihren Rattenstein ein – so viele Felder vor, wie Rattenschwänze zwischen ihnen und dem Führenden liegen.
3. Alle ziehen gleichzeitig Chip für Chip aus dem Beutel und legen sie entsprechend ihrer Wertigkeit auf die Zählleiste. Nach jedem Chip entscheidet ihr: weiterziehen oder stoppen.
4. Übersteigt die Summe eurer weißen Chips den Wert 7, explodiert der Kessel und ihr müsst stoppen.
5. Gewertet wird das Feld direkt hinter dem letzten Chip: Bonuswürfel, Chip-Aktionen, Rubine, Siegpunkte und Einkauf neuer Chips.
6. Am Rundenende dürft ihr Rubine für den Tropfen oder die Flasche ausgeben, dann rückt die Flamme weiter.

So gewinnt ihr

Nach Runde 9 gewinnt, wer die meisten Siegpunkte hat. Bei Gleichstand entscheidet, wer in der letzten Runde weiter im Kessel gekommen ist.

Spielziel

Ihr seid Quacksalber auf dem Basar von Quedlinburg und wollt in neun Tagen die wirkungsvollsten Tränke brauen. Dafür zieht ihr Zutaten aus eurem Vorratsbeutel und füllt damit euren Kessel. Je weiter ihr auf der Zählleiste kommt, desto mehr Siegpunkte und desto mehr Geld für neue Zutaten bekommt ihr. Gewonnen hat, wer am Ende der neunten Runde die meisten Siegpunkte gesammelt hat.

Spielmaterial

4 Kessel (Spielertableaus) | **1** Siegpunktleiste mit Rundenanzeiger | **4** Flaschen

2 Gelbe Zutaten-Bücher | **2** Grüne Zutaten-Bücher | **2** Rote Zutaten-Bücher | **2** Blaue Zutaten-Bücher

1 Schwarzes Zutaten-Buch | **1** Oranges Zutaten-Buch | **2** Lila Zutaten-Bücher

4 0/50-Siegelplättchen | **1** Bonuswürfel | **1** Almanach der Zutaten | **219** Zutaten-Chips | **20** Rubine

4 Siegpunktmarker | **4** Beutel | **4** Rattensteine | **1** Flamme (Rundenmarker) | **24** Wahrsagekarten

8 Tropfen

Spielaufbau

- Wer zuletzt gekocht hat, wird Startspieler der ersten Runde. Er mischt die Wahrsagekarten zu einem verdeckten Stapel vor sich und legt die Siegpunktleiste aus.
- Die Flamme kommt auf Feld 1 des Rundenanzeigers. Die 4 Siegelplättchen legt ihr mit der 0 nach oben auf die Siegelfelder. Rubine und Bonuswürfel liegen daneben bereit.
- Alle Zutaten-Chips außer den weißen bildet ihr in der Tischmitte zu drei gemischten Häufchen: eines mit Wert 1, eines mit Wert 2, eines mit Wert 4.
- Das orange und das schwarze Zutaten-Buch werden immer gebraucht. Beim schwarzen Buch legt ihr die Seite nach oben, die zu eurer Spielerzahl passt (erkennbar an der Anzahl abgebildeter Kessel).
- Die übrigen Bücher bilden 4 Sets aus je 5 Farben (grün, blau, rot, gelb, lila), erkennbar an der Anzahl der Lesezeichen am unteren Rand. Für die erste Partie wird Set 1 empfohlen. Achtet auf Vorder- und Rückseite der Bücher.
- Aus dem gewählten Set legt ihr zunächst nur Grün, Blau und Rot offen aus. Gelb und Lila legt ihr an den Rand.
- Jeder nimmt sich Kessel, Beutel und Siegpunktmarker in einer Farbe. Der Marker kommt auf das gleichfarbige Siegelplättchen.
- Der Kessel liegt mit der Seite ohne Reagenzgläser vor euch. Darauf legt ihr euren Tropfen auf das Feld 0 in der Kesselmitte.
- Die Flasche kommt mit der vollen Seite nach oben auf den großen Untersetzer rechts unten neben dem Kessel, der Rattenstein in die kleine Schale daneben, 1 Rubin aus dem Vorrat auf den Rubinbeutel links neben dem Kessel.
- In den Beutel wandern zu Beginn: 1 weißer 3er, 2 weiße 2er, 4 weiße 1er, 1 oranger 1er und 1 grüner 1er.
- Die übrigen weißen Chips legt ihr neben die Siegpunktleiste.

Spielbeginn

Startspieler der ersten Runde ist, wer zuletzt etwas gekocht hat. Er bekommt den Wahrsagekartenstapel und liest zu Beginn von Runde 1 die oberste Karte vor. Danach wird der Stapel jede Runde im Uhrzeigersinn weitergegeben, der neue Besitzer ist Startspieler.

Spielablauf

Runden und Rundenanzeiger

Das Spiel läuft über genau 9 Runden. Die Flamme auf dem Rundenanzeiger zeigt, wo ihr steht. Zu Beginn von Runde 2 kommt das gelbe Zutaten-Buch dazu, zu Beginn von Runde 3 das lila Buch. Zu Beginn von Runde 6 muss jeder einen zusätzlichen weißen 1er-Chip in seinen Beutel werfen.

1. Wahrsagekarte

Wer den Kartenstapel hat, liest die oberste Karte laut vor und legt sie offen neben die Wertungsleiste auf den Ablagestapel. Das Ereignis betrifft alle Spieler.

- Blaue Karten gelten für die ganze Runde beziehungsweise für das Rundenende.
- Lila Karten werden sofort vor Rundenbeginn abgehandelt.
- Dürft ihr euch einen gelben oder lila Chip nehmen, geht das nur, wenn das passende Buch schon offen liegt.
- Habt ihr bei einer Karte die Wahl zwischen mehreren Aktionen, beginnt der Vorleser, danach geht es reihum.

2. Die Ratten

Ab der 2. Runde dürfen alle außer dem Führenden auf der Siegpunktleiste ihren Rattenstein einsetzen. Zählt dazu die Rattenschwänze, die zwischen eurem Marker und dem des Führenden liegen. Der Rattenstein wird auf das Tropfenfeld gesetzt und dann um diese Anzahl an Feldern vorgerückt. Liegt kein Rattenschwanz dazwischen, gibt es diese Runde keine Ratte.

3. Die Trank-Zubereitung

Alle Spieler ziehen gleichzeitig, es gibt keine Reihenfolge. In den Beutel schauen ist während des gesamten Spiels verboten.

1. Zieht einen Chip aus dem Beutel. Der erste Chip wird entsprechend seiner Wertigkeit hinter dem Tropfen abgelegt – oder hinter der Ratte, falls sie im Kessel steht. Ein 1er kommt also auf das erste Feld dahinter, ein 2er auf das zweite.
2. Jeder weitere Chip wird von eurem höchsten belegten Feld aus so viele Felder weiter gelegt, wie sein Wert angibt. Dabei entstehen Lücken, die bleiben offen.
3. Nach jedem Chip entscheidet ihr, ob ihr weiterzieht oder aufhört. Wer stoppt, legt seinen Beutel vor sich auf den Tisch, damit alle sehen, wer noch aktiv ist.

Explosion

Übersteigt die Summe eurer gezogenen weißen Chips den Wert 7, explodiert der Kessel. Ihr müsst sofort stoppen, der letzte Chip wird aber noch normal angelegt. Für die Explosion zählen ausschließlich die Zahlen der weißen Chips, alle anderen Farben werden nicht mitgerechnet. Aktionen von Wahrsagekarten und Chips bleiben von einer Explosion unberührt.

Chip-Aktionen

- Weiße und orange Chips haben keine Aktion, sie füllen nur den Kessel.
- Blaue, rote und gelbe Chips lösen ihre Aktion sofort beim Ziehen aus.
- Grüne, lila und schwarze Chips wirken erst in der Wertung am Rundenende.

Auf eine Aktion darf man auch verzichten. Die genauen Beschreibungen stehen im Almanach der Zutaten und auf den Büchern.

Die Flasche

Mit eurer vollen Flasche dürft ihr den zuletzt gezogenen weißen Chip in den Beutel zurücklegen und danach weiterziehen. Hat dieser Chip den Kessel bereits zur Explosion gebracht, ist die Flasche nicht mehr einsetzbar. Nach dem Einsatz dreht ihr die Flasche auf die leere Seite. Pro Runde geht das also nur einmal, bis ihr sie wieder auffüllt.

Die Wertung

Haben alle gestoppt oder sind durch eine Explosion gestoppt worden, wird gewertet. Euer Wertungsfeld ist das Feld direkt hinter eurem zuletzt gelegten Chip – unabhängig davon, ob der Kessel explodiert ist. Die Reihenfolge steht auf dem Wertungsbanner von links nach rechts.

A) Bonuswürfel – Nur Spieler ohne Explosion vergleichen ihre Wertungsfelder. Wer den höchsten Wert erreicht hat, würfelt mit dem Bonuswürfel und nimmt sich den Bonus. Haben mehrere denselben Wert, zählt, wer mit seinen Chips weiter vorangekommen ist. Bei echtem Gleichstand würfeln alle Beteiligten.

B) Chip-Aktionen – Beginnend beim Startspieler werden die Aktionen der schwarzen, grünen und lila Chips der Reihe nach abgehandelt. Bei den schwarzen Chips zählt der Vergleich mit den Nachbarn, danach folgen die Bedingungen der grünen und lila Chips.

C) Rubine – Ist auf eurem Wertungsfeld ein Rubin abgebildet, bekommt ihr ihn. Das gilt auch nach einer Explosion.

D) Siegpunkte – Beginnend beim Startspieler zieht jeder seinen Marker um die auf dem Wertungsfeld abgebildeten Punkte vor. Wer das 50er-Feld der Siegpunktleiste überschreitet, dreht sein Siegelplättchen auf die 50-Punkte-Seite.

E) Chips kaufen – Beginnend beim Startspieler kauft jeder reihum 1 oder 2 Chips in unterschiedlicher Farbe. Die Zahl eures Wertungsfeldes ist euer Geld. Die Preise stehen auf den Zutaten-Büchern: links der Preis für den 1er, in der Mitte für den 2er, rechts für den 4er. Steht nur ein Wert da, gibt es diese Zutat nur als 1er. Restgeld verfällt. Sind Chips ausverkauft, müsst ihr etwas anderes wählen. Danach wandern die gekauften Chips zusammen mit allen Chips aus dem Kessel in den Beutel.

Wichtig: Wer explodiert ist, muss sich zwischen D) und E) entscheiden – Siegpunkte oder Einkauf. Alle anderen bekommen beides.

F) Rundenende – Für je 2 Rubine dürft ihr euren Tropfen 1 Feld vorrücken, für je 2 Rubine die Flasche wieder auffüllen. Beides ist auch mehrfach möglich. Danach nehmt ihr euren Rattenstein aus dem Kessel zurück in die Schale, gebt den Wahrsagekartenstapel im Uhrzeigersinn weiter und rückt die Flamme ein Feld vor.

Der Spielzug

1. Der Startspieler liest die oberste Wahrsagekarte vor, das Ereignis wird abgehandelt.
2. Ab Runde 2: Alle außer dem Führenden setzen ihren Rattenstein ein und rücken ihn um die Zahl der Rattenschwänze vor.
3. Alle ziehen gleichzeitig Chips und legen sie ihrer Wertigkeit entsprechend in den Kessel, bis sie stoppen oder der Kessel explodiert.
4. Wertung A: Bonuswürfel für das höchste Wertungsfeld unter den nicht explodierten Kesseln.
5. Wertung B: Aktionen der schwarzen, grünen und lila Chips, beginnend beim Startspieler.
6. Wertung C: Rubine vom Wertungsfeld einsammeln.
7. Wertung D: Siegpunkte vom Wertungsfeld nehmen.
8. Wertung E: 1 oder 2 Chips kaufen, danach alle Chips zurück in den Beutel.
9. Wertung F: Rubine für Tropfen oder Flasche ausgeben, Rattenstein zurücknehmen, Kartenstapel weitergeben, Flamme vorrücken.

Sonderregeln

- In den Beutel zu schauen ist während der gesamten Partie verboten.
- Für die Explosion zählen ausschließlich die Werte der weißen Chips. Übersteigt ihre Summe 7, ist Schluss.
- Der Chip, der die Explosion auslöst, wird trotzdem noch regulär angelegt und bestimmt damit das Wertungsfeld mit.
- Lücken auf der Zählleiste bleiben in der laufenden Runde offen und werden nicht mehr gefüllt.
- Wer explodiert ist, nimmt an der Bonuswürfel-Phase nicht teil und muss sich zwischen Siegpunkten und Einkauf entscheiden. Rubine vom Wertungsfeld bekommt er trotzdem.
- Die Flasche wirkt nur auf weiße Chips und nicht mehr, wenn der Kessel gerade explodiert ist.
- Wer Feld 33 im Kessel erreicht oder darüber hinausziehen würde, legt den Chip auf die 33, bekommt 15 Siegpunkte und darf für 35 Geld einkaufen. Alle, die dieses höchste Wertungsfeld erreichen, würfeln mit dem Bonuswürfel, sofern ihr Kessel nicht explodiert ist.
- Zu Beginn von Runde 6 kommt bei jedem ein zusätzlicher weißer 1er-Chip in den Beutel.
- In Runde 9 ziehen alle synchron: Der Vorleser der Wahrsagekarte gibt mit dem Ruf "Rühren!" das Signal, dann zieht jeder einen Chip oder die leere Hand aus dem Beutel.
- Am Ende der letzten Runde könnt ihr euch beliebig oft für je 5 Geld oder je 2 Rubine 1 Siegpunkt kaufen.
- Nicht ausgegebenes Geld verfällt, es lässt sich nicht in die nächste Runde mitnehmen.

Spielende und Gewinn

Nach der 9. Runde ist die Partie vorbei. Den Sieg holt sich, wer seinen Siegpunktmarker am weitesten nach vorn gebracht hat. Stehen mehrere Marker auf demselben Feld, entscheidet unter diesen Spielern, wessen Kessel in Runde 9 stärker gefüllt war. Herrscht auch hier Gleichstand, teilen sich die Betreffenden den Titel des besten Quacksalbers.

Varianten

- Wechselt von Partie zu Partie das Set an Zutaten-Büchern (Set 1 bis 4). Für die erste Partie wird Set 1 empfohlen, danach der Reihe nach Set 2, 3 und 4. Erfahrene Spieler dürfen sich eigene Sets zusammenstellen.
- Ihr könnt auch in den Runden 1 bis 8 synchron auf Kommando ziehen. So kann sich niemand durch Abwarten einen Vorteil verschaffen.
- Reagenzglas-Variante: Spielt mit der Kesselrückseite. Zu Spielbeginn legt ihr einen zweiten Tropfen eurer Farbe auf das linke Reagenzglas. Immer wenn ihr einen Tropfen vorrücken dürft (durch Wahrsagekarte, Chip-Aktion oder 2 Rubine), wählt ihr, welchen der beiden Tropfen ihr bewegt. Rückt ihr auf den Reagenzgläsern ein Glas nach rechts, bekommt ihr sofort den dort abgebildeten Bonus: 1 Rubin, 1 bis 4 Siegpunkte oder den abgebildeten Chip, der direkt in den Beutel wandert. Die Explosionsregeln gelten auch auf dieser Kesselseite.

Tipps

- Rechnet mit, wie viel Wert eure weißen Chips schon haben. Bis 7 seid ihr sicher, ab 8 explodiert der Kessel.
- Ein Einkauf lohnt sich oft mehr als der letzte riskante Zug: Ein weiter Kessel bringt zwar Punkte, aber ein guter Chip wirkt in allen folgenden Runden.
- Chips mit höherem Wert bringen mehr Schritte auf der Zählleiste. Bei manchen grünen und blauen Büchern hängt zusätzlich die Stärke der Aktion vom Chipwert ab.
- Hebt euch die Flasche für einen kritischen weißen Chip auf. Sie hilft nicht mehr, wenn der Kessel bereits explodiert ist.
- Rubine sind knapp: 2 Rubine bringen entweder ein dauerhaft besseres Startfeld für den Tropfen oder eine wieder gefüllte Flasche. Am Spielende zählen 2 Rubine nur noch 1 Siegpunkt.
- Wer hinten liegt, profitiert von den Ratten. Ein Rückstand auf den Führenden verschafft euch einen höheren Startpunkt im Kessel.

Häufige Fragen

Ab wann genau explodiert der Kessel?

Sobald die Summe eurer gezogenen weißen Chips den Wert 7 übersteigt, also ab 8. Nur weiße Chips zählen dabei, alle anderen Farben werden nicht mitgerechnet.

Zählt der Chip noch, der die Explosion ausgelöst hat?

Ja. Er wird noch regelkonform auf der Zählleiste angelegt. Euer Wertungsfeld ist das Feld direkt dahinter, unabhängig von der Explosion.

Was verliere ich, wenn mein Kessel explodiert?

Ihr nehmt nicht an der Bonuswürfel-Phase teil und müsst euch zwischen den Siegpunkten und dem Einkauf entscheiden. Rubine vom Wertungsfeld und die Chip-Aktionen bekommt ihr trotzdem.

Kann ich die Flasche einsetzen, nachdem der Kessel explodiert ist?

Nein. Bringt der zuletzt gezogene Chip den Kessel zum Explodieren, ist die Flasche nicht mehr einsetzbar.

Darf ich mit der Flasche auch farbige Chips zurücklegen?

Nein, die Flasche erlaubt nur, den zuletzt gezogenen weißen Chip in den Beutel zurückzulegen. Danach dürft ihr weiterziehen.

Werden die Lücken auf der Zählleiste später noch gefüllt?

Nein. Lücken sind so gewollt und bleiben in der laufenden Runde frei. Jeder neue Chip wird von eurem höchsten belegten Feld aus weitergezählt.

Wer darf seinen Rattenstein einsetzen?

Ab der 2. Runde alle Spieler außer dem Führenden. Ihr rückt so viele Felder vor, wie Rattenschwänze zwischen euch und dem Führenden auf der Siegpunktleiste liegen. Liegt kein Rattenschwanz dazwischen, geht es diese Runde nicht.

Was passiert, wenn ich Feld 33 erreiche oder überschreite?

Der Chip kommt auf die 33. Ihr bekommt 15 Siegpunkte und dürft für 35 Geld einkaufen. Ist euer Kessel nicht explodiert, dürft ihr zusätzlich den Bonuswürfel werfen.

Kann ich übriges Geld in die nächste Runde mitnehmen?

Nein, nicht ausgegebenes Geld verfällt. Ihr dürft pro Runde 1 oder 2 Chips kaufen, bei zwei Chips müssen sie unterschiedliche Farben haben.

Ab wann sind die gelben und lila Chips verfügbar?

Das gelbe Zutaten-Buch wird zu Beginn von Runde 2 ausgelegt, das lila zu Beginn von Runde 3. Erlaubt euch eine Wahrsagekarte einen gelben oder lila Chip, geht das nur, wenn das Buch schon offen liegt.

Informationen zum Spiel

Autor	Wolfgang Warsch
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Gesellschaftsspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 20.08.2026. 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-quacksalber-von-quedlinburg/

Alle Spielenamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.
Stand des Dokuments: 05.09.2026