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



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

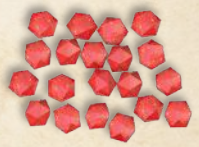


4 Beutel

4 Flaschen



4 0 / 50-Siegelplättchen



20 Rubine

216 Zutaten-Chips + 3 Ersatz-Chips



20x 15x 14x 12x 13x 15x 18x



8x 10x 10x 8x 6x 20x



4x 13x 10x 10x 10x



1 Flamme (Rundenmarker)

8 Tropfen (davon 4 Tropfen für die Variante)



1 Bonuswürfel



4 Siegpunktmarker



3 Ersatz-Chips

4 Rationsleiste

1 Almanach der Zutaten



Always Board Games
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com
Schmidt

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 hilfreicheren 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 Siegpunktleiste 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 Siegpunktleiste 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 gut 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.



Schwarzes Buch für 2 Spieler

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 harmonieren. Für die erste Partie empfehlen wir Set 1 (Bücher mit nur 1 Lesezeichen) zu verwenden.



Rotes Buch aus Set 1 (1 Lesezeichen)

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

www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

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

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 ❺. Eine Übersicht, welche Chips zu Beginn in den Beutel kommen, ist auch links im Buch auf dem Spielertableau abgebildet.



Start-aufstellung

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).

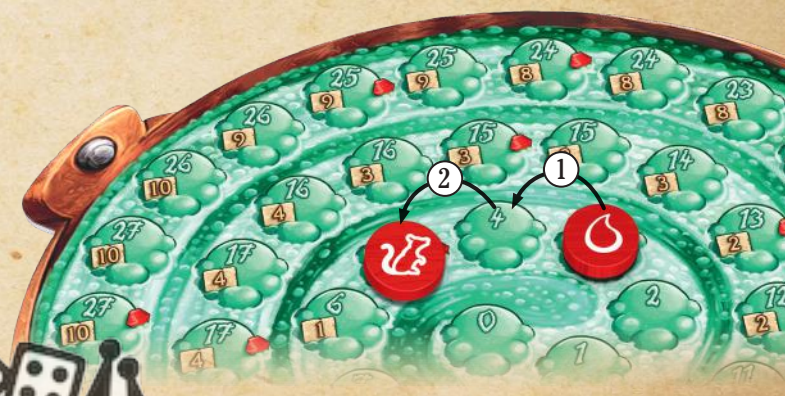
Handelt es sich um eine blaue Wahrsagekarte, gilt sie für die komplette Runde bzw. für das Ende der Runde. Ist es eine lila Karte, wird sie sofort vor Rundenbeginn ausgeführt. Bei Wahrsagekarten, bei denen die Spieler zwischen mehreren Aktionen wählen können, wird immer beim Spieler begonnen, der die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



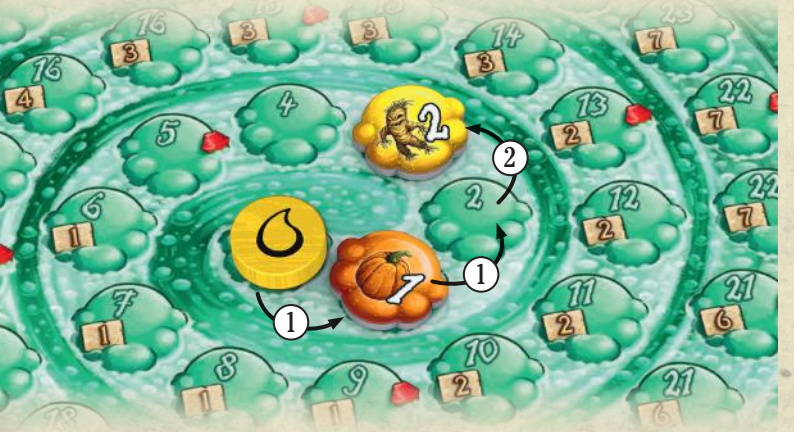
Nachdem die Rattenschwänze ermittelt und die Rattensteine entsprechend bewegt wurden, werden die Tränke von allen Spielern gleichzeitig zubereitet.

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.*

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

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.
(ggf. Chips davor beiseiteschieben)


Der Spieler bekommt 1 orangen Chip in seinen Beutel.


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.

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

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 [illegible]er-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.



Variante

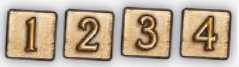
Das Spiel ist sehr variabel. Ihr könnt jede Partie ein wenig anders gestalten. Sucht euch von Partie zu Partie ein anderes Set an Zutaten-Büchern aus. Wenn ihr wollt, könnt ihr euch auch eigene Sets zusammenstellen.



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 vorwärts bewegen 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.

GAMEPLAY VIDEO

Verlag und Autor bedanken sich bei allen Testspielern und Regellesern.

Always Board Games
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de
info@alwaysboardgames.com

Schmidt