



Die kleinen Alchemisten

Matúš Kotry



*Du und deine Geschwister sind den Sommer über bei eurem Opa.
Sein Haus ist schon uralt und voller Spinnen, Mäuse und Geheimnisse.
Deine eine Schwester ist besonders neugierig. Sie fragt, ob ihr euch traut, in den Keller zu gehen. Deine andere Schwester öffnet mutig die Tür und ihr wagt euch hinab ins Dunkel. In einer staubigen Ecke entdeckt ihr ein paar Kerzen und allerlei Gefäße. Das müssen die Sachen sein, mit denen euer Opa früher gearbeitet hat – er war nämlich ein Alchemist!*

*Wenn ihr ein paar Zutaten findet,
könnt ihr damit bestimmt einen Zaubertrank brauen ...*

Die kleinen Alchemisten ist ein Spiel für 2 bis 4 Personen, in dem ihr Tränke braut und verkauft. Das ist so ähnlich wie bei einem Limonadenstand – nur dass die Limonade magisch ist!

Das Spiel ist geeignet für Kinder ab 7 Jahren und älter (viel älter – auch Erwachsene werden ihren Spaß mit dem Trankbrauen haben). Ihr beginnt das Spiel auf Level 1. In den Schachteln sind geheime Inhalte für Level 2 bis 7. Ihr schaltet neue Level frei, wenn ihr am Ende der Partie gemeinsam ein bestimmtes Ziel erreicht. Das Spiel wird von Level zu Level schwieriger und passt sich eurer Erfahrung an.

Spielmaterial



1 Markttafel



4 Sichtschirme mit Zutatenhalter

33 Zutaten-Plättchen:



Frosch / Kraut / Hühnerfuß – je 6 Stück
Skorpion / Feder / Alraune – je 5 Stück

60 Ergebnis-Plättchen:



4 Ergebnistafeln



20 Flugtränke 20 Glückstränke 20 Feuertränke



1 Bogen mit Schlüssel-Aufklebern
Zieht sie noch nicht ab!



3 Kunden-Plättchen und 1 Geschlossen-Plättchen



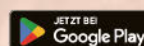
48 Münzen im Wert 1 und 5



4 Fläschchen



CGE.AS/LA-RULES



IHR BENÖTIGT EINE APP ZUM SPIELEN

Scannt diesen QR-Code oder sucht bei Google Play oder im App Store nach „Little Alchemists Companion“ und ladet die App herunter. Sie ist für Handys und Tablets geeignet.

Achtet darauf, dass ihr die richtige App installiert. Ihr benötigt die App **Little Alchemists Companion**. Es gibt noch andere Apps mit dem Namen „Alchemists“, etwa für den großen Vorgänger *Die Alchemisten*.

6 Schachteln mit geheimem Inhalt

Ihr fragt euch, was in den Schachteln ist? Das ist geheim! Öffnet sie noch nicht.



Sie enthalten Überraschungen, die ihr in späteren Partien zum Spiel hinzufügt. Am Ende eurer ersten Partie erfahrt ihr, wann ihr sie öffnen dürft.

In jeder Partie spielt ihr 1 Level. Am Ende der Partie müsst ihr gemeinsam ein Ziel erreichen, um das nächste Level freizuschalten. Ist euch ein Level mal zu schwer, spielt einfach eines der vorherigen Level. Findet für euch den Schwierigkeitsgrad, mit dem sich alle wohlfühlen.



Versiegelte Seiten
Manche Seiten dieser Spielanleitung sind versiegelt. Brecht diese Siegel erst, wenn ihr dazu aufgefordert werdet.

Vor dem ersten Spiel

Klebt das doppelseitige Klebeband wie gezeigt auf die Ergebnistafeln und klappt sie zusammen, damit sie doppellagig sind.

doppelseitiges Klebeband



Klappt die Zutatenhalter zusammen und steckt sie auf den Sichtschirm, in die dafür vorgesehenen Schlitze.



Spielaufbau

Zutaten-Plättchen



Im Spiel mit **3 Personen**:
Entfernt alle Plättchen mit 4.
Im Spiel mit **2 Personen**:
Entfernt alle Plättchen mit 3+ und 4.

Lasst alle Plättchen mit * und ☾ im Spiel. Ignoriert diese Symbole fürs Erste. Sie werden erst später wichtig.



Mischt die Zutaten-Plättchen und legt 5 davon offen auf diese Felder auf der Markttafel.



Zieht jeweils 3 zufällige Zutaten-Plättchen.

Legt die übrigen Zutaten-Plättchen als verdeckten Stapel auf die Kunden-Plättchen.

Kunden-Plättchen

Mischt die Kunden-Plättchen und legt sie als offenen Stapel auf das Geschlossen-Plättchen.



Geschlossen-Plättchen

Legt das Geschlossen-Plättchen als unterstes Plättchen auf die Markttafel.

Münzen und Ergebnis-Plättchen

Legt die Münzen und Ergebnis-Plättchen als Vorrat bereit.



Sichtschirme

Euer eigener Sichtschirm.

Im Laufe des Spiels steckt ihr Zutaten in euren Zutatenhalter und scannt sie mit der App.

Ihr beginnt das Spiel mit 2 Münzen. Legt sie neben euren Sichtschirm.



Ihr beginnt das Spiel mit 3 Zutaten. Versteckt sie hinter eurem Sichtschirm. Ihr dürft euch eure eigenen Zutaten jederzeit ansehen, aber haltet sie vor den anderen geheim!

Nehmt euch 1 Ergebnistafel und versteckt sie hinter eurem Sichtschirm. Dort haltet ihr eure Ergebnisse beim Trankbrauen fest.

Nehmt euch das Fläschchen in der Farbe eures Sichtschirms und stellt es neben euren Sichtschirm.

Öffnet die App

Öffnet die App „Little Alchemists Companion“ (falls nötig, tippt auf das Zahnrad, um die Sprache auf deutsch zu ändern). Startet ein neues Spiel und notiert euch den Code, der am oberen Bildschirmrand angezeigt wird. Falls ihr einmal Probleme mit eurem Gerät haben solltet, könnt ihr mit diesem Code auf einem anderen Gerät weiterspielen. Macht am besten auch den Ton an – so verhindert ihr, dass geschummelt wird.

Spielablauf

In **Die kleinen Alchemisten** lüftet ihr das Geheimnis, wie man Zaubertränke braut. In eurem Zug mischt ihr immer zwei verschiedene Zutaten zu einem Trank zusammen. Nach einigen Runden besuchen Kunden den Markt. Sie kaufen euch Tränke für Münzen ab. Da alle Kunden andere Tränke wollen, solltet ihr lernen, verschiedene Tränke zu brauen. Sobald keine Kunden mehr da sind, endet das Spiel. Wer für seine Münzen die meisten Punkte bekommt, gewinnt!

Trank brauen

In deinem Zug braust du immer genau 1 Trank.

- 1 Stecke hinter deinem Sichtschirm 2 deiner Zutaten in deinen Zutatenshalter. Halte sie vor den anderen geheim.
- 2 Tippe in der App auf **Trank brauen**.
- 3 Scanne die 2 Zutaten mit der App. (Bei Problemen findest du „Hilfreiche Tipps“ auf S. 22.)
- 4 Die App zeigt dir, welchen Trank du mit diesen Zutaten gebraut hast. Zeige den anderen diesen Trank. (Sie wissen zwar, welchen Trank du gebraut hast, aber nicht welche Zutaten du benutzt hast!)
- 5 Suche auf deiner Ergebnistafel das Feld, auf dem die 2 Zutaten zu sehen sind, die du verwendet hast. Ist dieses Feld leer, nimm 1 Ergebnis-Plättchen für deinen gebrauten Trank aus dem Vorrat und lege es auf dieses Feld.



Beispiel: Du verwendest als Zutaten eine Feder und einen Skorpion. Die App sagt dir, dass du damit einen Flugtrank gebraut hast. Du erhältst also jedes Mal, wenn du mit der App eine Feder und einen Skorpion scannst, einen Flugtrank. Damit du das nicht vergisst, legst du ein Flugtrank-Ergebnis-Plättchen auf das Feld, bei dem sich die Feder-Leiste und die Skorpion-Leiste kreuzen.

Hinweis: In jeder Partie sind die Zutaten-Kombinationen in der App anders. Mit denselben 2 Zutaten braust du in einer Partie also vielleicht einen Flugtrank und in einer anderen einen Feuertrank!



Zutaten kaufen

In deinem Zug darfst du jederzeit Zutaten vom Markt kaufen. Dein Lieblingskräuterhändler dort hat 5 offen ausliegende Zutaten im Angebot. Jede Zutat kostet 1 Münze.

Fülle den Markt erst am Ende deines Zuges wieder auf.

Ende deines Zuges

Führe am Ende deines Zuges der Reihe nach diese Schritte aus:

- 1 Wirf die 2 Zutaten-Plättchen ab, die du mit der App gescannt hast. Lege sie verdeckt auf einen gemeinsamen Abwurfstapel.
- 2 Ziehe 2 neue Zutaten-Plättchen vom Stapel. (Du kannst keines der offenen Plättchen vom Markt nehmen, sondern nur vom Stapel!)
- 3 Fülle alle leeren Felder im Markt mit Zutaten-Plättchen vom Stapel auf.
- 4 Danach ist die Person links von dir am Zug. Gib ihr das Gerät mit der App.



Hinweis: Du ziehst immer 2 Zutaten-Plättchen vom Stapel, auch wenn du in diesem Zug Zutaten gekauft hast.

Nun da ihr wisst, wie ihr Tränke braut, könnt ihr direkt losspielen! Damit ihr den Kunden später Tränke verkaufen könnt, solltet ihr jetzt herausfinden, wie ihr möglichst viele verschiedene Tränke braut.

Sobald der Stapel aus Zutaten-Plättchen leer ist, lest auf der nächsten Seite weiter. Dann lernst ihr die Regeln für die Kunden.

2 GLEICHE ZUTATEN?

Versuchst du, einen Trank zu brauen, und scannst dafür 2-mal die gleiche Zutat – z. B. 2 Federn – kommt kein Trank dabei heraus. Stattdessen darfst du diese 2 Zutaten gegen 1 Zutat vom Markt tauschen. Du nimmst dir also kein Ergebnis-Plättchen, sondern 1 offen ausliegende Zutat vom Markt – und zwar kostenlos!

Das zählt trotzdem als deine „Trank brauen“-Aktion für diesen Zug. Danach geht es also ganz normal mit dem Ende deines Zuges weiter.

Wenn du einen Trank braust, verwende am besten immer 2 verschiedene Zutaten. 2 gleiche Zutaten solltest du nur im Notfall verwenden, wenn du gerade keine guten Zutaten hast und auch keine neuen kaufen kannst.

NICHTS FÜR DICH AUF DEM MARKT?

Falls mal 4 oder sogar alle 5 Zutaten-Plättchen im Markt dieselbe Zutat zeigen, darfst du alle 5 Zutaten-Plättchen vom Markt zurück in den Stapel mischen und den Markt wieder auffüllen. Das kannst du aber nur 1× pro Zug machen.

Kunden!

Sobald der Stapel aus Zutaten-Plättchen leer ist, legt das Kunden-Plättchen, das nun zu sehen ist, auf den Markt (auf das große Feld rechts daneben).

Mischt den Abwurfstapel aus Zutaten-Plättchen und legt ihn verdeckt als neuen Stapel auf die übrigen Kunden-Plättchen. Waren nicht genug Zutaten-Plättchen im Stapel, als die Person, die gerade dran war, ihre 2 Zutaten-Plättchen ziehen musste, zieht sie jetzt noch fertig.

Ab sofort ist bis zum Spielende immer 1 Kunden-Plättchen auf dem Markt. Diese Person findet eure Trankbraukünste ganz toll und möchte unbedingt Tränke von euch kaufen! Sie sucht allerdings nur eine ganz bestimmte Art von Trank und zahlt ein hübsches Sümmchen dafür, wenn ihr diesen vor ihren Augen frisch für sie braut.

Trank verkaufen

Unten auf dem Kunden-Plättchen seht ihr, welchen Trank diese Person sucht und wie viele Münzen sie euch dafür gibt.



Beispiel: Diese Person zahlt euch 3 Münzen, wenn ihr einen Feuertrank braut.

Nachdem du in deinem Zug einen Trank gebraut hast, sieh nach, ob diese Art von Trank gerade gesucht ist. Wenn ja:

- 1 Nimm dir so viele Münzen aus dem Vorrat wie gezeigt.
- 2 Stelle dein Fläschchen auf das Kunden-Plättchen.

Die Kunden möchten immer von möglichst vielen verschiedenen Alchemisten Tränke kaufen. Du kannst jeder Person also nur 1 Trank verkaufen. Danach kauft sie nur noch Tränke von den anderen. Als Erinnerung daran stellst du dein Fläschchen auf das Kunden-Plättchen, nachdem du der Person einen Trank verkauft hast.

Ist der Trank, den du gebraut hast, nicht die Art von Trank, die gerade gesucht wird ... tja, dann verkaufst du in diesem Zug einfach nichts. Aber vielleicht hilft dir das, was du herausgefunden hast, dabei, in deinem nächsten Zug den richtigen Trank zu brauen!

Neue Kunden

Jedes Mal, wenn der Stapel aus Zutaten-Plättchen leer ist, besucht eine neue Person den Markt und die alte verlässt den Markt. Ersetzt also das alte Kunden-Plättchen durch das neue. Eure Fläschchen erhalten ihr dabei netterweise zurück.

Mischt wieder den Abwurfstapel aus Zutaten-Plättchen und legt sie verdeckt als neuen Stapel auf die übrigen Kunden-Plättchen.

Tipp: Ihr könnt immer schon sehen, welchen Trank die Person, die als Nächstes den Markt besucht, kaufen möchte.



Spielende

Das letzte Plättchen im Stapel ist das Geschlossen-Plättchen: Sobald der Stapel aus Zutaten-Plättchen leer ist und das Geschlossen-Plättchen zu sehen ist, schließt der Markt und das Spiel endet!

Tippt in der App auf **Ende**. Ihr erhaltet Punkte für eure Münzen. Jede Münze bringt 1 Punkt. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

Nächstes Level?

Am Spielende stellt euch die App vor eine Prüfung. **Helft alle zusammen** und nutzt gemeinsam euer Wissen, das ihr in dieser Partie beim Trankbrauen gesammelt habt. Besteht ihr die Prüfung, sagt euch die App, dass ihr das nächste Level (in diesem Fall Level 2) freigeschaltet habt. Jedes Level gilt als eigene Partie und ihr führt immer wieder den kompletten Spielaufbau aus.



Level 2

Euer Opa ist sehr beeindruckt, dass ihr mit seinen alten Sachen so tolle Tränke gebraut habt! Er hat schon lange den Wunsch, eine Schule für Alchemie zu gründen. Dort könntet ihr Alchemisten werden, genau wie er. Jetzt eröffnet er diese Schule – und ihr seid seine ersten Lehrlinge! Nun braut ihr nicht mehr einfach nur Tränke, sondern lüftet noch viel größere Geheimnisse der Alchemie!

Herzlichen Glückwunsch, ihr könnt nun Level 2 spielen! Öffnet die Schachtel für Level 2 und nehmt das Spielmaterial heraus.

Neues Spielmaterial und zusätzlicher Spielaufbau

Legt zusätzlich zum Spielaufbau aus Level 1 das neue Spielmaterial bereit.



1 Theorietafel



6 Theorie-Plättchen



5 Kristalle

Stapelt die Kristalle so, dass die Kristalle mit 3 Punkten unten liegen und die mit 4 Punkten oben.



8 kaputte Kristalle

Theorie teilen

Ab sofort und in allen zukünftigen Leveln wetteifert ihr darum, eure Theorien zu den Zutaten mit den anderen zu teilen. Denn sie alle haben verschiedene alchemistische Eigenschaften ...

In deinem Zug darfst du ab sofort eine Theorie teilen, statt einen Trank zu brauen. Du kannst nicht beides in demselben Zug machen.

Möchtest du eine Theorie teilen, tippe in der App auf **Theorie teilen**. Dann siehst du die 6 verschiedenen Zutaten. Wähle eine Zutat, zu der noch keine Theorie erfolgreich geteilt wurde. Dann wähle die 2 Tränke aus, die mit dieser Zutat gebraut werden können.

Die App sagt dir, ob du erfolgreich warst oder nicht.

Warst du erfolgreich (deine Theorie stimmt), verrate den anderen deine Theorie. Lege dazu das Theorie-Plättchen für diese Zutat in die Theorietafel. Lege es in eines der beiden Felder zu den 2 Tränken, die man damit brauen kann. Nimm dir dann den obersten Kristall vom Stapel.

Warst du nicht erfolgreich (deine Theorie ist falsch), sage den anderen, dass deine Theorie falsch war. Verrate ihnen aber nicht, was deine Theorie war! Nimm dir 1 kaputten Kristall. Am Spielende verlierst du für ihn 1 Punkt. Wirf außerdem verdeckt 2 Zutaten-Plättchen vom Stapel ab. (Andere Leute haben die Zutaten gekauft, während du mit deiner Theorie beschäftigt warst.)

Beispiel:

1 Sophia denkt, mit Fröschen kann man Flug- und Feuertränke brauen. Sie wählt in der App zuerst den Frosch aus und dann diese beiden Tränke.

2 Die App sagt, dass ihre Theorie stimmt. Sie legt also das Frosch-Theorie-Plättchen in die Theorietafel, auf eines der beiden Felder zum Flug- und Feuertrank. (Sie legt es auf das untere Feld, hätte es aber auch auf das obere Feld legen können.) Dann nimmt sie sich den obersten Kristall vom Stapel.



Ende deines Zuges

Hast du eine Theorie geteilt, ziehst du am Ende deines Zuges **keine** Zutaten-Plättchen. Du darfst trotzdem wie immer jederzeit in deinem Zug Zutaten vom Markt kaufen.

Kristalle

3 Jeder Kristall bringt am Spielende so viele Punkte, wie die Zahl darauf angibt. Der große Unterschied zwischen Kristallen und Münzen ist: **Mit Kristallen kannst du keine Zutaten kaufen.**

Spielende – Sammelt Schlüssel!

Sobald jemand erfolgreich eine Theorie teilt und dabei den letzten Kristall vom Stapel nimmt, endet das Spiel nach dem aktuellen Zug. Dann habt ihr für alle bis auf 1 Zutat erfolgreich Theorien geteilt. (Die Theorie für die letzte Zutat ist dann offensichtlich, weil es auf der Theorietafel nur noch 1 leeres Feld gibt.)



Wenn ihr das Spielende auf diese Weise auslöst, sammelt ihr Schlüssel: Zählt, wie viele Kunden- und Geschlossen-Plättchen noch im Stapel sind. Ihr erhaltet genauso viele Schlüssel. (Kunden, die den Markt schon besucht haben, zählen nicht mit.)



Zieht entsprechend viele Schlüssel-Aufkleber vom Bogen ab und klebt sie auf die Schlösser auf der Schachtel für Level 3. Sobald ihr auf alle Schlösser einen Schlüssel geklebt habt, habt ihr Level 3 freigeschaltet! Scannt dann mit der App die Schachtel und öffnet sie. Brecht dann auch das Siegel auf dieser Seite der Spielanleitung. Habt ihr noch Schlüssel-Aufkleber übrig, die nicht mehr auf die Schachtel gepasst haben, klebt sie auf die Schachtel für das nächste Level.

Das Spielende kann auch wie in Level 1 dadurch ausgelöst werden, dass das Geschlossen-Plättchen zu sehen ist. In diesem Fall erhaltet ihr aber keine Schlüssel.

Wertung

Zählt eure Münzen und die Werte eurer Kristalle zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

Übersicht: Dein Zug in Level 2



Level 3

Neue Tränke!

Weil ihr so fleißig Tränke verkauft habt, kann euer Opa neue Geräte für die Schule kaufen! Mit den neuen Bunsenbrennern und Kupferrohren könnt ihr jetzt zwei neue Tränke brauen!



Liebestrank



Geistertrank

Die Zutaten haben jetzt neue alchemistische Eigenschaften! Ab sofort könnt ihr mit jeder Zutat nicht mehr nur 2, sondern 3 verschiedene Tränke brauen.

Neues Spielmaterial und zusätzlicher Spiel Aufbau



24 Ergebnis-Plättchen:

12 Liebestränke

12 Geistertränke



2 Aufkleber



Legt die **Ergebnis-Plättchen** für die neuen Tränke einfach zu den anderen Ergebnis-Plättchen.

Klebt die Aufkleber auf die **Rückseite** der Theorietafel für Level 2. So macht ihr daraus die **Theorietafel für Level 3**.

(Klebt sie **nicht** auf die Vorderseite. Ihr wollt Level 2 ja vielleicht noch einmal spielen!)



2 neue Kunden-Plättchen

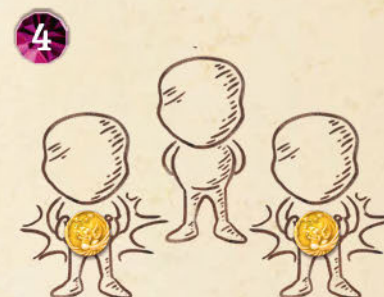


Mischt die neuen **Kunden-Plättchen** einfach zu den anderen Kunden-Plättchen. Die neuen Kunden möchten die neuen Tränke kaufen und zahlen dafür mehr Münzen!

Theorie erraten

Ab jetzt und in allen zukünftigen Levels, verrätst du eine erfolgreich geteilte Theorie nicht sofort, da nun alle anderen versuchen können, deine Theorie zu erraten.

- 1 Zeigt die App, dass deine Theorie **stimmt**, tippe auf **Bestätigen** und zeige den anderen den Bildschirm.
- 2 Alle anderen sind im Uhrzeigersinn dran und dürfen genau 1x laut raten, mit welcher Zutat man die gezeigten Tränke brauen kann.
- 3 Nachdem alle geraten haben, tippe in der App auf **Zutat anzeigen**.
- 4 Alle, die die Theorie erfolgreich erraten haben, erhalten 1 Münze.
- 5 Du nimmst dir ganz normal den obersten Kristall und legst das passende Theorie-Plättchen in die Theorietafel.



Spielende

Das Spielende funktioniert genau wie bei Level 2. Ihr könnt auf dieselbe Weise Schlüssel sammeln, um das nächste Level freizuschalten.

Haustiere!

Der Duft eurer Tränke lockt einige neugierige Tiere an. Sie schauen euch gespannt bei eurer Arbeit zu. Braut ihren Lieblingstrank und sie werden bei euch bleiben!

Neues Spielmaterial

Ab sofort habt ihr Haustiere! Legt sie beim Spielaufbau einfach neben dem Markt bereit. In eurem ersten Zug bekommt ihr alle jeweils 1 Haustier.



4 Haustiere

Haustier erhalten

Nachdem du deinen ersten Trank gebraut hast, sieh nach, welches Haustier diesen Trank als Lieblingstrank hat. Nimm es dir, falls es noch niemand hat. Es ist ab sofort dein Haustier!

Ist es schon das Haustier von jemand anderem, nimm dir 1 beliebiges Haustier, das noch niemandem gehört. Dadurch habt ihr alle nach eurem ersten Zug jeweils 1 Haustier. Falls danach Haustiere übrig sind, legt sie zurück in die Schachtel.

Münzen durch Haustiere

Jedes Haustier hat einen anderen Lieblingstrank.

Nach eurem ersten Zug erhaltet ihr jedes Mal, wenn ihr diesen Trank braut, 1 Münze durch euer Haustier.

Die Katze hat 2 Lieblingstränke. Du erhältst jedes Mal 1 Münze, wenn du einen von beiden Tränken braust.



Stecke dein Haustier am besten auf deinen Sichtschirm, damit du es immer im Auge hast.



Alle bisherigen Regeln im Überblick

Ab jetzt wird das Spiel schwieriger. Hier ist eine Zusammenfassung aller Regeln, die ihr bisher gelernt habt.

In deinem Zug musst du entscheiden, ob du einen **Trank brauen** oder eine **Theorie teilen** möchtest:

Trank brauen

1. Stecke 2 deiner Zutaten in deinen Zutatenhalter, tippe in der App auf **Trank brauen** und scanne sie.
2. Nimm 1 Ergebnis-Plättchen für den Trank, den du gebraut hast, und lege es auf deine Ergebnistafel.
3. War das der erste Trank, den du in dieser Partie gebraut hast, sieh nach, welches Haustier ihn als Lieblingstrank hat und nimm es dir. Gehört es schon jemand anderem, nimm dir 1 Haustier deiner Wahl, das noch niemandem gehört.
Für den Rest des Spiels erhältst du immer 1 Münze, wenn du den Lieblingstrank deines Haustiers braust.
4. Wird der Trank, den du gebraut hast, gerade gesucht, verkauft du ihn an die Person auf dem Markt. Du erhältst so viele Münzen wie auf dem Kunden-Plättchen gezeigt und stellst dein Fläschchen darauf. Du kannst dieser Person keinen Trank mehr verkaufen.
5. Wirf die 2 Zutaten ab, die du gescannt hast, und ziehe 2 neue Zutaten vom Stapel.

Theorie teilen

1. Kennst du alle Tränke, die du mit einer Zutat brauen kannst, tippe in der App auf **Theorie teilen**.
2. Wähle zuerst die Zutat aus und dann die Tränke, die man mit ihr brauen kann.
3. **Warst du erfolgreich (deine Theorie stimmt):**
Zeige den anderen den Bildschirm. Sie dürfen im Uhrzeigersinn 1x laut raten, mit welcher Zutat man die gezeigten Tränke brauen kann. Alle, die deine Theorie erfolgreich erraten haben, erhalten 1 Münze.
Lege das Theorie-Plättchen für diese Zutat auf das passende Feld der Theorietafel und nimm dir den obersten Kristall vom Stapel. Für ihn erhältst du am Spielende Punkte.
4. **Warst du nicht erfolgreich (deine Theorie ist falsch):**
Nimm 1 kaputten Kristall. Für ihn verlierst du am Spielende Punkte.
Wirf verdeckt 2 Zutaten-Plättchen vom Stapel ab.
5. Ziehe keine Zutaten vom Stapel.

Du darfst in deinem Zug außerdem immer jederzeit offen ausliegende Zutaten vom Markt kaufen. Jede Zutat kostet 1 Münze. Fülle den Markt erst am Ende deines Zuges wieder auf.

Ist der Stapel aus Zutaten-Plättchen zum ersten Mal leer, legt das Kunden-Plättchen, das nun zu sehen ist, auf den Markt (auf das große Feld rechts daneben). Mischt den Abwurfstapel aus Zutaten-Plättchen und legt sie als neuen Stapel verdeckt auf die übrigen Kunden-Plättchen. Jedes Mal, wenn der Stapel aus Zutaten-Plättchen leer ist, ersetzt ihr das bisherige Kunden-Plättchen durch ein neues und nehmt euch eure Fläschchen zurück.

Das Spielende wird auf 2 Arten ausgelöst:

1. Jemand teilt erfolgreich eine Theorie und nimmt dabei den letzten Kristall vom Stapel. Seht nach, wie viele Kunden- und Geschlossen-Plättchen noch im Stapel sind. Ihr erhaltet genauso viele Schlüssel-Aufkleber und klebt sie auf die Schachtel für das nächste Level.
2. Der Stapel aus Zutaten-Plättchen ist leer und das Geschlossen-Plättchen ist zu sehen. Ihr erhaltet keine Schlüssel.

Ihr erhaltet Punkte für eure Münzen und Kristalle. Jede Münze bringt 1 Punkt und jeder Kristall bringt so viele Punkte, wie die Zahl darauf angibt. Für kaputte Kristalle verliert ihr Punkte. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

Level 5

Seltsame Pilze

Eines Tages, als ihr auf der Suche nach Skorpionen für eure Tränke seid, entdeckt ihr eine Höhle voller Pilze. Sie sind lila und leuchten – und sie sind ganz bestimmt magisch! Ihr könnt es kaum erwarten, mit ihnen Tränke zu brauen.

Ab sofort gibt es eine neue Zutat: Pilze. Ihr könnt sie mit jeder anderen Zutat mischen, um einen Trank zu brauen! Die Spielregeln sind genauso wie bisher, nur dass es jetzt 1 Zutat mehr gibt.

Neues Spielmaterial



4 Pilz-Leisten
(je 1 für jede Ergebnistafel)



1 Theorietafel für Level 5



1 Pilz-Theorie-Plättchen



4 Pilz-Zutaten-Plättchen



1 5er-Kristall

Spielaufbau



Sucht die 3 Zutaten-Plättchen mit * unten rechts heraus. Ersetzt sie durch die **Pilz-Zutaten-Plättchen**. (Die Plättchen mit * verwendet ihr in Level 5, 6 und 7 nicht mehr.)



Legt den **5er-Kristall** oben auf den Stapel der Kristalle.

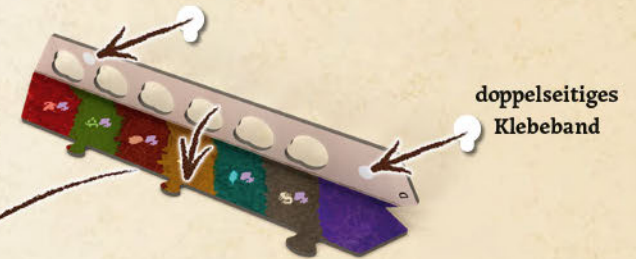
Ersetzt die Theorietafel durch die **Theorietafel für Level 5**.



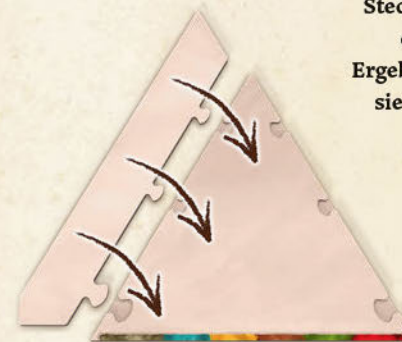
Die neue Theorietafel ist so groß, dass sie aus zwei Teilen besteht! Setzt sie vor dem Spiel zusammen.



Klebt vor dem ersten Spiel das doppelseitige Klebeband wie gezeigt auf die Pilz-Leisten und klappt sie zusammen, damit sie doppelartig sind.



Steckt die Pilz-Leisten danach an eure Ergebnistafeln. Befestigt sie an der Rückseite.



Neue Theorietafel

Die neue Theorietafel verrät euch viel mehr als die alte. Sie zeigt nicht nur, welche Tränke ihr mit den Zutaten brauen könnt, sondern auch, welche Möglichkeiten es gibt, die Zutaten zu mischen.

Beispiel: Ihr wisst schon, dass man mit Pilzen Liebes-, Flug- und Feuertränke brauen kann. Und du weißt, dass du einen Feuertrank erhältst, wenn du einen Pilz mit einem Hühnerfuß mischst. Die Theorietafel zeigt, dass es nur zwei Möglichkeiten gibt, etwas mit einem Pilz zu mischen, um einen Feuertrank zu erhalten. Also kann das Hühnerfuß-Theorie-Plättchen nur auf einem dieser 2 Felder liegen.

Wenn du durch die Theorietafel schon weißt, wie du einen neuen Trank braust, darfst du trotzdem erst ein Ergebnis-Plättchen auf deine Ergebnistafel legen, wenn du den Trank auch wirklich braust. (Ihr erfahrt im nächsten Level, warum das wichtig ist.)



Level 6

Das Geschäft brummt! Eure zufriedenen Kunden schwärmen überall von euren Tränken. Ein Händler hat davon gehört und besucht euren Markt – und er hat spannende Artefakte im Angebot.

Neues Spielmaterial



6 Artefakte mit lila Banner



6 Artefakte mit goldenem Banner

Artefakte

Ab sofort könnt ihr auf dem Markt nicht nur Zutaten kaufen, sondern auch Artefakte. Zusätzlich zu den 5 Zutaten liegen auf dem Markt jetzt auch 3 Artefakte offen aus. Es gibt zwei Arten von Artefakten: mit lila Banner und mit goldenem Banner. Artefakte mit lila Banner geben euch einen Effekt und ein paar Punkte. Artefakte mit goldenem Banner haben keinen Effekt, können euch aber viele Punkte bringen!



Kosten

Banner

Effekt

Punkte

Spieldaufbau

Zu Spielbeginn liegen im Markt 3 Artefakte mit lila Banner. Führt dazu die folgenden Schritte aus:

1. Mischt die Artefakte verdeckt.
2. Zieht so lange Artefakte, bis ihr 3 mit lila Banner gezogen habt, und legt diese 3 Artefakte offen aus.
3. Habt ihr Artefakte mit goldenem Banner gezogen, mischt sie verdeckt zurück zu den anderen.
4. Legt die Artefakte als verdeckten Nachziehstapel bereit.



Artefakt kaufen

Nachdem du einen Trank gebraut oder eine Theorie geteilt hast, darfst du genau 1 Artefakt vom Markt kaufen. Zahle dazu so viele Münzen, wie die Kosten des Artefakts angeben. Lege alle deine Artefakte vor deinen Sichtschirm, sodass auch die anderen sie sehen können.

Am Ende deines Zuges füllst du die Auslage aus Artefakten wieder auf. Decke dazu 1 neues Artefakt vom Stapel auf.

Halbe Punkte

In Level 6 und 7 ist jede Münze nur noch 0,5 Punkte wert statt 1 Punkt. (5 Münzen sind z.B. 2,5 Punkte wert.) Du solltest deine Münzen also lieber für Artefakte und Zutaten ausgeben, statt sie bis zum Spielende aufzuheben.

Punkte für dein Wissen

Artefakte mit goldenem Banner bringen Punkte am Spielende. Die meisten von ihnen bringen Punkte für bestimmte Ergebnis-Plättchen auf deiner Ergebnistafel.



Beispiel: Du erhältst für dein Artefakt 6 Punkte
(3 Plättchen × 2 Punkte = 6 Punkte).



Indirekte Informationen

Auf Seite 17 habt ihr gelernt, dass ihr kein Ergebnis-Plättchen auf eure Ergebnistafel legen dürft, wenn ihr durch die Theorietafel schon wisst, wie ihr einen neuen Trank braut, ihn aber noch nicht gebraut habt. Der Grund dafür ist, dass die Artefakte mit goldenem Banner nur Punkte für Tränke bringen, die ihr auch wirklich gebraut habt. Ihr dürft also nur Ergebnis-Plättchen auf eure Ergebnistafel legen, wenn ihr einen Trank braut (und das Feld dafür auf eurer Ergebnistafel noch leer ist).



Level 7

Neues Spielmaterial

Eure harte Arbeit macht sich bezahlt! Bald schon wird eure Ausbildung abgeschlossen sein. Jetzt seid ihr bereit für die gefährlichste Zutat von allen: blaue Blumen. Aber Vorsicht, sie beißen!



1 Teeservice-Artefakt



4 Blumen-Leisten
(je 1 für jede Ergebnistafel)



1 Theorietafel für Level 7



4 Blumen-Zutaten-Plättchen



23 Ergebnis-Plättchen:
10 Wunschtränke,
13 misslungene Tränke



1 Blumen-
Theorie-Plättchen



15er-Kristall

Spielaufbau



Sucht die 4 Zutaten-Plättchen mit ☾ unten rechts heraus. Ersetzt sie durch die **Blumen-Zutaten-Plättchen**. (Die Plättchen mit ☾ verwendet ihr in Level 7 nicht mehr.)

Bereitet die **Blumen-Leisten** genauso vor wie die Pilz-Leisten und steckt sie an eure Ergebnistafeln. (Die Pilz-Leisten verwendet ihr auch immer noch.)



Ersetzt die Theorietafel durch die **Theorie-tafel für Level 7**.

Mischt das **Teeservice-Artefakt** zu den anderen Artefakten.

Legt den **5er-Kristall** oben auf den Stapel der Kristalle. Danach sollte der Stapel so aussehen, von oben nach unten: 5, 5, 4, 4, 4, 3, 3.

Wunschtrank

Jetzt da ihr so viele Zutaten habt, könnt ihr vielleicht sogar einen Wunschtrank herstellen – den magischsten aller Zaubertränke!



Nachdem du einen Wunschtrank gebraut hast, behandle ihn wie einen beliebigen anderen Trank (sogar wie einen misslungenen Trank).

- Behandelst du ihn wie den Lieblingstrank deines Haustiers, erhältst du 1 Münze.
- Behandelst du ihn wie den von der Person auf dem Markt gesuchten Trank, verkaufst du ihn.

Ist der Trank, den die Person auf dem Markt sucht, zufällig derselbe wie der Lieblingstrank deines Haustiers, verkaufst du ihn UND erhältst 1 Münze von deinem Haustier.

Achte darauf, dass du ein Ergebnis-Plättchen für den Wunschtrank auf deine Ergebnistafel legst – nicht ein Ergebnis-Plättchen für den Trank, als den du ihn behandelst!

Erhältst du am Spielende Punkte für Artefakte mit goldenem Banner, behandle **alle Wunschtränke** auf deiner Ergebnistafel wie einen beliebigen anderen Trank.

Beispiel: Du hast 2 Möglichkeiten gefunden, einen Wunschtrank zu brauen. Du hast also 2 Wunschtrank-Ergebnis-Plättchen auf deiner Ergebnistafel. Du hast ein Artefakt, das dir Punkte für Flugtrank-Ergebnis-Plättchen bringt. Darum behandelst du deine beiden Wunschtränke jetzt wie Flugtränke – auch wenn du sie vorher beim Trankbrauen als Feuer- und Glückstränke behandelt hast, um sie an Kunden zu verkaufen.

Misslungener Trank

Da ihr schon so tolle Fortschritte gemacht habt, solltet ihr einen kleinen Rückschlag verkraften: Manchmal misslingt euch das Trankbrauen und heraus kommt – ein misslungener Trank! Eigentlich kann man das nicht mal wirklich Trank nennen. Es ist eher eine fade Suppe, die nach Federn und Pilzen schmeckt ...



Braust du einen misslungenen Trank, lege ein Ergebnis-Plättchen für den misslungenen Trank auf deine Ergebnistafel. Weder dein Haustier noch die Kunden mögen diesen Trank. Doch du kannst selbst durch einen misslungenen Trank wertvolle Informationen für Theorien sammeln!

Warum gibt es misslungene Tränke?

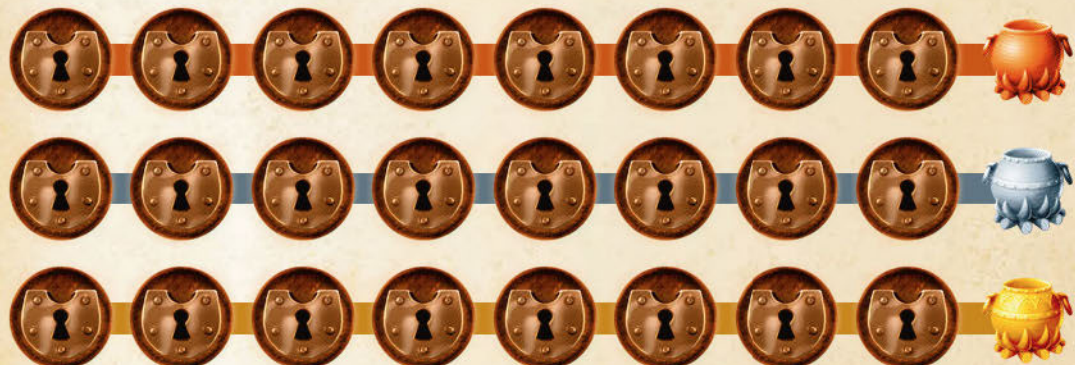
Die beiden Zutaten, die du für den misslungenen Trank verwendet hast, ergeben zusammen keinen anderen Trank. Die Theorietafel zeigt, dass es nur sehr wenig Möglichkeiten gibt, einen misslungenen Trank zu brauen.

Beispiel: Ihr wisst schon, dass man mit einem Frosch Feuer-, Flug- und Geistertränke brauen kann. Du hast den Frosch mit einem Skorpion gemischt und einen misslungenen Trank gebraut. Mit der Theorietafel kannst du schlussfolgern, dass der Skorpion nur auf dem eingekreisten Feld liegen kann.



Belohnungen für echte Alchemisten

Weil es keine Level mehr zum Freischalten gibt, könnt ihr ab sofort eure Schlüssel-Aufkleber auf die Schlösser unten kleben. Sobald eine Reihe voll ist, bekommt ihr eine Trophäe!



NEUE TRÄNKE UND HAUSTIERE

Ist der erste Trank, den du braust, ein Wunschtrank oder ein misslungener Trank, nimm dir 1 beliebiges Haustier, das noch niemandem gehört.



**Alchemisten, bitte brecht
diese Siegel noch nicht!
Ihr dürft das erst, wenn ihr
dazu aufgefordert werdet.**

Hilfreiche Tipps

Ich kann mit der App die Zutaten nicht scannen.

Meistens liegt das daran, dass du das Gerät zu nah dran oder zu weit weg hältst. Versuche außerdem, es ruhig zu halten. Passe den Abstand langsam an, bis beide Zutaten auf dem Bildschirm gut zu sehen sind. Ist das Bild zu hell oder zu dunkel, drehe deinen Sichtschirm, damit weniger oder mehr Licht darauf fällt. Hilft das immer noch nichts, öffne die Einstellungen fürs Scannen in der App und wähle „Per Hand auswählen“.

In der App sind die Zutaten nicht zu sehen – die obere Bildschirmhälfte ist schwarz.

Die App braucht die Berechtigung, die Kamera zu verwenden. Du musst ihr diese Berechtigung in den Einstellungen des Geräts erteilen. Hast du das bereits gemacht, verlasse das Fenster zum Trankbrauen und versuche es erneut. Wenn die App auf die Kamera zugreifen darf, sind die Zutaten in der oberen Bildschirmhälfte zu sehen.

Kann ich mehr als 3 Zutaten haben?

Ja! Wenn du Zutaten vom Markt nimmst (weil du welche kaufst oder tauschst), hast du in deinen Zügen danach immer mehr als 3 Zutaten.

Kann ich einen Trank verkaufen, den ich schon vorher gebraut habe?

Nein, Kunden möchten dabei zusehen, wie du den Trank frisch für sie braust. Du kannst nur einen Trank verkaufen, den du in diesem Zug gebraut hast. Denke

auch daran, dass du nur dein Fläschchen aufs Kunden-Plättchen stellst – das Ergebnis-Plättchen behältst du auf deiner Ergebnistafel.

Was, wenn ich nicht weiß, wie ich den Trank braue, der gesucht ist?

Du kannst trotzdem versuchen, den Trank zu brauen, indem du eine neue Zutatenkombination ausprobierst. Die Kunden wissen ja nicht, ob du schon viel Übung beim Brauen dieses Tranks hast oder nur einen Zufallstreffer landest.

Warum sollte ich Zutaten kaufen?

Weil du mehr Informationen zu einer bestimmten Zutat sammeln möchtest, weil du schon alle Ergebnisse zu den Zutaten kennst, die du gerade hast, oder weil du einen Trank brauen möchtest, den du vielleicht schon kennst, um ihn zu verkaufen.

Kann ich innerhalb eines Zuges mehrere Zutaten vom Markt kaufen?

Ja, du darfst beliebig viele Zutaten kaufen, solange du jede davon bezahlen kannst. Denke daran, dass Münzen am Spielende Punkte wert sind.

Muss ich sagen, welche Zutaten ich verwende, wenn ich einen Trank braue?

Nein, das darfst du nicht verraten! Du wirfst die Zutaten, die du verwendet hast, auch verdeckt ab, damit niemand sie sieht.

Ein Spiel von Matúš Kotry

Entwicklung:	Matúš Kotry Iva Nedvídková Anežka „Angie“ Seberová Jan Zvoníček Jakub Uhlíř Vít Vodička
Grafik:	Michaela Zaoralová Štěpán Drašťák
Illustration:	Štěpán Drašťák František Sedláček Dávid Jablonovský David Cochard
App-Entwicklung:	Matúš Kotry Radim „Finder“ Pech Tibor Vizi
Trailer und 3D-Elemente:	Radim „Finder“ Pech Roman Bednář
Produktion:	Vít Vodička
Spielerleitung:	Jason Holt
Redaktion:	Gus Cook
Projektmanagement:	Jan Zvoníček
Projektleitung:	Petr Murmak
Deutsche Ausgabe	
Übersetzung:	Lisa Prohaska
Redaktion:	Sabine Machaczek
Besonderer Dank an:	Gerhard Tischler

EIN GROSSES DANKESCHÖN

an alle, die dieses Spiel getestet haben: Familie Nedvídek: Adam, Martin Jakub; Dominik, Lukáš, Tomáš Vaněk und Freunde; die Grundschule Juventa Milovice; Ruda Malý; District 5; Familie Zdražil: Sonička, Zuzana, Tomáš; Familie Murmak: Lenka, Terka, Lukáš, Monika; Familie Vodička: Mára, Kačka, Viki; Salesiánské Středisko mládeže Kobylisy; AG der Peter Strozzi Grundschule; Scioškola Praha; Zdeněk Záhora; Vojtík Záhora; Pettko und Mikeš; Anežka und Pavel Češka; Gamer Pie Festival; Laura und Lenka Pospíšil; Kočička's Kinder und Ludík's Mädchen; Kryši, Jaši und Karolínka; Familie Horálek: Zdeňka, Vendy, Lucka; Familie Hasák: Luisa und Alfred; Familie Šabata: Glum, Zuzka, Matěj, Kuba, Erna; Familie Kroupa: Zuzka und Elvíra; Stefan Fišer und seine Familie und Freunde.

DER AUTOR DANKT

Seiner Tochter Anna, die ihn zu diesem Spiel inspiriert hat und Testerin Nummer 1 war!

Allen Illustratorinnen und Grafikern für ihre harte Arbeit und die tolle Zusammenarbeit, allen voran Štěpán Drašťák, der das Unmögliche möglich gemacht hat, damit das Spiel rechtzeitig fertig wird.

Seiner Verlobten Janka und allen anderen Partnerinnen und Partnern der am Spiel Beteiligten für ihre Geduld und Unterstützung.

Und allen im Team von CGE, die dieses Spiel verwirklicht haben, auch an alle Kinder – ihr habt das Spiel super getestet!



© Czech Games Edition
August 2024
www.CzechGames.de



How-to-Play-Video
(Englisch)



cge.as/la-http



Lasst alle Schachteln noch geschlossen!

Dieses Spiel hält Überraschungen für euch bereit.
Lasst alle Schachteln noch geschlossen,
sonst verderbt ihr euch die Überraschung!
Öffnet sie erst, wenn ihr dazu aufgefordert werdet.
Zieht auch noch keine Aufkleber ab!