

Grundlagen

❖ Legende

- Allgemeine Regeln
- Lehrlingsvariante
- Meistervariante
- App-Eingaben

❖ Tränke brauen

- 2 **verschiedene** Zutaten ergeben einen Trank
 - Jede Zutat enthält ein alchemistisches Element
 - 3 Teilchen pro alchemistischem Element
 - 3 Eigenschaften pro Teilchen
 - Farbe: **rot, grün, blau**
 - Ladung: **+, -**
 - Größe: klein, groß
- **Positiver** Trank: gleiche Farbe, **+**-Ladung, unterschiedliche Größe [4 Möglichkeiten/Trank]
 - **Heiltrank**
 - **Schnelligkeitstrank**
 - **Weisheitstrank**
- **Negativer** Trank: gleiche Farbe, **-**-Ladung, unterschiedliche Größe [4 Möglichkeiten/Trank]
 - **Gift**
 - **Lähmungstrank**
 - **Wahnsinnstrank**
- **Neutraler** Trank (⊖): **alle** drei Farben mit gegensätzlicher Ladung [4 Möglichkeiten]

❖ Schmelze von Zutaten

- 2 Zutaten ergeben **+** ⇨
 - „Schnittpunkt“ = **+**
 - Beide Zutaten erhalten kein **-** (groß oder klein)
- 2 Zutaten ergeben **⊖** ⇨
 - Neutralisierende Paare stehen immer untereinander

Spielaufbau

❖ Haupt-Spielplan

- Seite für 2-3 oder 4 Spieler
- Artefaktkarten in Stapel I, II und III aufteilen und getrennt mischen, 3 Karten von Stapel I offen in die Artefaktauslage, je 3 Karten von Stapel II und III offen neben den Spielplan, Rest zurück in die Schachtel
- Leistungsschau-Tafel beiseite legen
- Zutatenskarten mischen und 5 offen in die Auslage, Rest als verdeckter Stapel auf den Spielplan
- Abenteuer-Plättchen verdeckt mischen, eines unbesehen in die Schachtel, oberstes aufdecken und den Stapel neben das Abenteuer-Feld
- Konferenz-Plättchen auswählen (**Lehrlings-** oder **Meister-**Seite), **I** ⇨ II]-Plättchen unter die obersten beiden Abenteuer-Plättchen, **II** ⇨ III]-Plättchen über den letzten Abenteuer legen
- Helferkarten mischen und verdeckt auf den Spielplan
- Ergebnismarker auf den Spielplan
- Goldmarker auf den Spielplan

❖ Theorien-Tafel

- Drittmittelmarker (Zutaten offen)
 - „passend“ (zu den abgebildeten Komponenten)
- Je eine Spieler-Phiole auf die **10** der Rufleiste
- **Widerspruchsmarker** in die Schachtel
- **6 Widerspruchsmarker** neben die Tafel (3 Paare)
- 8 Elementmarker (1 pro Zutat) neben die Tafel

❖ Spieler-Tafel

- 2 Goldstücke
- 4 [5] Aktionswürfel (4 [3] Spieler)

❖ Labor (pro Spieler)

- Ergebnispyramide
- 4 Rabattkarten
- 1 Phiole
- 2 Helferkarten ziehen, 1 behalten, 1 ablegen
- **3** bzw. **2** Zutatenskarten ziehen
- 11 Siegel
- Kupferkessel (oben, rechts/links oder getrennt)
- Schlussfolgerungstabelle
- Startspieler auslösen und Startspielermarker geben

❖ App

- Variante festlegen (**Lehrling** oder **Meister**)
- Neues Spiel starten
- Code auf allen Apps eingeben

Spielablauf

❖ Spielreihenfolge

- Beginnend mit dem Startspieler setzt jeder seine Phiole auf einen **freien** Platz
 - 1 Gold zahlen
 - Nichts erhalten
 - Zutaten- und/oder Helferkarten vom **Stapel** ziehen
 - Text der Helferkarte beachten
 - Unterstes Feld nur für „gelähmte“ Alchemisten

❖ Aktionen festlegen

- In umgekehrter Spielreihenfolge (letzter [unten] zuerst) legt jeder seine Aktionen mithilfe seiner Aktionswürfel fest. Aktionswürfel werden von unten nach oben in die Reihen gelegt (letzter Spieler: unterste Reihe, ..., erster Spieler: oberste Reihe)
 - **Nur Runde 1**
 - Jeder nur **3** Aktionswürfel
 - **Keine** mit **1x** markierten Aktionen
 - Unterschiede:
 - Erste und zweite Aktion: 1 Würfel
 - Bis zu 3 Aktionen, jede 1 Würfel
 - Aktion kostet 2 Würfel, nur 1 Aktion
 - 1. Aktion: 1 Würfel, 2. Aktion: 2 Würfel

❖ Aktionen abhandeln

- Aktionsfelder werden im Uhrzeigersinn von 1 („Zutaten sammeln“) nach 8 („Trank trinken“) abgehandelt
- Es beginnt jeweils der Spieler, dessen Aktionssteine **oben** liegen. Jeder führt **eine** Aktion aus und anschließend ggf. jeder seine zweite Aktion
- Wer dran ist, darf auch passen und seine Aktionswürfel auf das Feld für unbenutzte Aktionswürfel legen
- **1: Zutaten sammeln**
 - Entweder 1 offene Zutat oder 1 verdeckte vom Stapel ziehen
 - Auslage wird **nicht** aufgefüllt
 - Nach Abarbeitung aller Spieler-Aktionen auf diesem Feld werden die restlichen Zutaten abgelegt

■ 2: Zutat transmutieren

- 1 Zutat verdeckt ablegen und 1 Goldmünze nehmen

■ 3: Trank verkaufen [nicht in Runde 1]

- Zu Beginn jeder Runde kommt ein neuer Abenteuerer aufs Abenteuerer-Feld
- Trank-Interesse lt. unterem Rand
- Rabattaktion [nur falls 2+ Spieler verkaufen wollen]
 - Jeder legt verdeckt 1 Rabattkarte ab, dann decken alle gleichzeitig auf
 - Anzahl der abgebildeten Smileys bestimmt die (neue) Spielreihenfolge für dieses Aktionsfeld
 - Bei Gleichheit hat die reguläre Reihenfolge Vorrang

□ Angebot und Nachfrage

- **Erster** Spieler: Aktionswürfel unter Trank, den man verkaufen will
- **Zweiter** und **dritter** Spieler:
 - **4** Mitspieler: beliebigen **freien** Trank auswählen
 - **3** Mitspieler:
 - Falls **erster** den dritten Trank gewählt hat, darf einer der **ersten beiden** gewählt werden
 - Falls **erster** einen der **ersten beiden** Tränke gewählt hat, darf nur der **dritte** gewählt werden
 - **Kein** Trank für den **dritten** Spieler

□ Festlegen der (Mindest-)Qualitätsstufe (2. Aktionswürfel)

- **Keine** Qualitätsstufe mit Gold – Rabatt ≤ 0 erlaubt
- **Perfekte Mischung** (Farbe **und** Ladung stimmen): 4 Gold – Rabatt
- **Richtige Ladung** (Ladung stimmt, Farbe ist unwichtig): 3 Gold – Rabatt
- **Neutral** (neutraler Trank, Ladung darf nicht falsch sein): 2 Gold – Rabatt
- **Falsche Ladung** (Ladung falsch, Farbe unbekannt): 1 Gold – Rabatt

□ Trank brauen

- 1. 2 Zutaten aus der Hand in den Kupferkessel

2. Scannen
3. **Trank verkaufen**
4. **(Verkaufs-)Trank auswählen**
5. **Bestätigen**
6. Ergebnis allen mitteilen
 - **Perfekte Mischung**: Genaue Mischung bekannt ⇨ Markierung auf Ergebnispyramide und Spielertafel
 - **Richtige Ladung**: Ladung bekannt, 1 Farbe ausschließbar ⇨ zweifarbigen Marker auf Ergebnispyramide, **kein** Marker auf Spielertafel
 - **Neutral**: Genaue Mischung bekannt ⇨ Markierung auf Ergebnispyramide und Spielertafel, **-1 Rufpunkt**
 - **Falsche Ladung**: Entgegengesetzte Ladung bekannt ⇨ grauer **+/-**-Marker auf Ergebnispyramide, **kein** Marker auf Spielertafel, **-1 Rufpunkt**
 - Bei Einhaltung der Qualitätsgarantie ⇨ Gold aus der Bank

□ Ruf-Auswirkungen

- **6- Rufpunkte (roter Bereich)**
 - **Alle** Tränke für 1 Gold **billiger** verkaufen
 - Es handelt sich um **keinen** Rabatt
 - Bei Verlust von Rufpunkten ⇨ 1 Rufpunkt **weniger** verlieren
- **14-17 Rufpunkte (grüner Bereich)**
 - **Alle** Rabattkarten besitzen 1 Smiley **zusätzlich**
 - Bei Verlust von Rufpunkten ⇨ 1 Rufpunkt **mehr** verlieren
- **18+ Rufpunkte (blauer Bereich)**
 - **Alle** Rabattkarten besitzen 1 Smiley **zusätzlich** und **alle** Tränke für 1 Gold **teurer** verkaufen
 - Bei Verlust von Rufpunkten ⇨ 2 Rufpunkte **mehr** verlieren

■ 4: Artefakt kaufen

- Artefakt aus der Auslage nehmen, die oben links angegebene Goldsumme zahlen und offen vor sich ablegen
- Einige haben einmalige Effekte, andere können beliebig oft eingesetzt werden, die meisten geben am Ende Siegpunkte
- Am Ende von Runde 3 und Runde 5 kommen die IIer bzw. IIIer Artefakte ins Spiel

■ 5: Theorie widerlegen [nicht in Runde 1]

- Auch eine eigene Theorie darf widerlegt werden (**positive** und **negative** Rufpunkte verrechnen)
- Für eine Widerlegung erhält man **+2 Rufpunkte**
 - Lehrlinge
 1. **Theorie widerlegen** → 8 Zutaten, 3 Teilchen
 2. Gerät in die Mitte legen
 3. **Zutat auswählen**
 4. **„Falsches“ Teilchen auswählen**
 5. **Bestätigen**
 - Angezeigte (korrekte) Ladung mit Elementmarker vergleichen und Ergebnis kann in die Schlussfolgerungstabellen eingetragen werden
 - Gleiche Ladung ⇨ Widerlegung gescheitert
 - Heißt nicht zwangsläufig, dass die Theorie korrekt ist
 - **Spieler -1 Rufpunkt**
 - Entgegengesetzte Ladung ⇨ Theorie widerlegt → Folgen einer Widerlegung

□ Meister

- Ein Experiment muss beweisen, dass ein Teilchen falsch ist
 1. **Theorie widerlegen** → 8 Zutaten
 2. Gerät in die Mitte legen
 3. **2 Zutaten auswählen**
 4. **1 Trank auswählen**
 5. Gerät bestätigt, dass die 2 Zutaten den ausgewählten Trank ergeben/nicht ergeben
 6. Erklären, welches Ergebnis die Theorie widerlegt oder einen neuen Widerspruch zwischen zwei Theorien aufzeigt
 7. **Bestätigen**

- Experiment widerlegt die Theorie nicht oder zeigt zumindest einen neuen Widerspruch auf ⇒ **-1 Rufpunkt**
- Experiment widerlegt die Theorie oder zeigt einen Widerspruch auf, ohne die Theorie zu widerlegen ⇒ **+2 Rufpunkte** → Folgen einer Widerlegung
- Eine Theorie widerlegen
 - Häufigster Fall: Man beweist, dass ein Teilchen anders geladen ist, als in der publizierten Theorie behauptet wird
- Zwei Theorien widerlegen
 - Falls es über beide verwendeten Zutaten publizierte Theorien gibt, ist es möglich, beide gleichzeitig zu widerlegen, indem man beweist, dass beide Zutaten ein Teilchen enthalten, das anders geladen ist, als die Theorien behaupten
 - Wer durch beide Theorien **-5 Rufpunkte** verlieren würde, verliert **einmal -10 Rufpunkte**
 - Belohnung trotzdem nur **+2 Rufpunkte**
- Widersprüche aufzeigen
 - Experiment zeigt an, dass eine von beiden Theorien falsch ist, aber nicht welche
 - **+2 Rufpunkte**
 - Niemand verliert einen Ruf
 - **Kein** sofortiges Publizieren erlaubt
- Widersprüchliche Theorien
 - Beide Theorien mit einem Satz Widerspruchsmarker markieren
 - Elementmarker und Siegel bleiben liegen
 - Können **nicht** unterstützt werden
 - Zählen **nicht** für Konferenzen, Drittmittel und „*Alchemist des Monats*“
 - Keinen Einfluss auf die Siegpunktwertung bei Spielende
 - Sobald eine der beiden Theorien widerlegt ist, werden beide Widerspruchsmarker entfernt, die „andere“ Theorie gilt wieder als „normal“
 - Nur **neue** Widersprüche zählen als Erfolg
 - Falls auf den beiden Theorien bereits Widerspruchsmarker liegen, ist der Versuch gescheitert und kostet **-1 Rufpunkt**
- Ergebnislose Demonstrationen
 - Zutaten und Trank sollten immer so gewählt werden, dass sie entweder
 - Eine bestimmte Theorie widerlegen
 - Einen neuen Widerspruch zwischen zwei Theorien aufzeigen
 - Falls nicht: ☒ und Auswahl überdenken
- Folgen einer Widerlegung
 - Widerleger erhält **+2 Rufpunkte**
 - Elementmarker von der Theorien-Tafel entfernen
 - Alle Siegel der Theorie aufdecken
 - Siegel **ohne** Stern, dessen Hintergrundfarbe dem widerlegten Teilchen **entspricht** ⇒ kein Rufverlust
 - Siegel **ohne** Stern, dessen Hintergrundfarbe **nicht** dem widerlegten Teilchen entspricht ⇒ **-5 Rufpunkte**
 - Siegel mit **(bel.)** Stern ⇒ **-5 Rufpunkte**
 - Alle Siegel aus dem Spiel entfernen (offen neben die Theorien-Tafel)
 - **Falls** der Widerleger auf dem Aktionsfeld „*Theorie publizieren*“ einen Aktionswürfel hat, **darf er sofort** publizieren
- Sofort eine neue Theorie publizieren
 - Die **neue** Theorie muss eines der folgenden Themen enthalten:
 - Zutat, die gerade widerlegt wurde
 - Element, dessen Theorie gerade widerlegt wurde
 - Jede sofortige neue Theorie verbraucht den **ersten** vorhandenen Aktionswürfel
- Amnesie
 - Man darf auch Theorien publizieren, die erwiesenermaßen falsch sind

- Verboten ist aber das sofortige Publizieren der Theorie, die man gerade widerlegt hat
- **6: Theorie publizieren [nicht in Runde 1]**
 - Eine neue Theorie publizieren
 - Elementmarker auf eines der Bücher der Theorien-Tafel legen
 - Verdecktes Siegel auf ein zugehöriges Feld legen
 - Siegel mit goldenem [silbernen] Stern: 5 [3] Siegpunkte bei Spielende – sofern die Theorie korrekt ist bzw. Siegpunkt-Abzug und/oder Rufpunkt-Verlust – bei falscher oder widerlegter Theorie
 - Siegel mit Fragezeichen: keine Siegpunkte und keine negativen Konsequenzen falls die abgebildete Farbe nicht zum Element der Zutat gehört
 - Siegel werden nur bei widerlegter Theorie und zum Spielende aufgedeckt
 - 1 Gold bezahlen
 - **+1 Rufpunkt**
 - Verfügbare Elementmarker und Zutaten
 - Nur über Zutaten publizieren, zu denen es keine aktuellen Theorien gibt
 - Nur Elementmarker platzieren, die nicht schon auf einer anderen Zutat liegen
 - Eine Theorie unterstützen
 - Um eine **fremde** Theorie zu unterstützen, legt man ein Siegel auf ein **freies** Feld und zahlt je 1 Gold an die Bank **und** an **alle** Spieler, deren Siegel bereits dort liegt
 - Es gibt **keine** Rufpunkte
 - Drittmittel
 - Um 1 Drittmittel-Plättchen zu erhalten, müssen die abgebildeten Zutaten erforscht werden
 - Fürs **erste** Drittmittel benötigt man ein Siegel auf 2 der abgebildeten Zutaten
 - Falls man sich mit einer einzigen Publikation oder Unterstützung für 2 Drittmittel qualifiziert, muss man 1 auswählen
 - Für **weitere** Drittmittel benötigt man ein Siegel auf 3 (Rückseite des ersten Plättchens) der abgebildeten Zutaten
 - Plättchen nehmen, **umgedreht** auf seine Tafel legen und 2 Gold nehmen
 - Bei Spielende: 1-2 Siegpunkte
 - **7 und 8: Experimente [App]**
 1. 2 Zutaten aus der Hand auswählen
 2. Zutaten in den Kupferkessel
 3. **Test am Studenten** bzw. **Trank trinken**
 4. Karten einscannen und **Bestätigen**
 5. Allen das **Ergebnis** zeigen
 6. Ergebnismarker auf eigene Ergebnispyramide
 7. Ergebnismarker in Ausstellungsfläche der eigenen Spieler-Tafel
 8. Zutaten verdeckt ablegen
 - **7: Test am Studenten**
 - Für den **ersten** Spieler (in jeder Runde) stets kostenlos
 - Sobald ein Test einen **negativen** Trank ergeben hat, müssen **alle** nachfolgenden Spieler 1 Goldstück bezahlen
 - **8: Trank trinken**
 - Kostenlos, aber bei negativen Tränken:
 - **Wahnsinnstrank**: **-1 Rufpunkt**
 - **Lähmungstrank**: Phiole auf das unterste (**grüne**) Feld der Spielerreihenfolge
 - Nächste Runde bei Aktion „*Trank trinken*“: Phiole wieder „frei“
 - Mehrere Spieler: Jeder ist gelähmt; Reihenfolge: Zuerst gesetzt hat Vorrang
 - **Gift**: Aktionswürfel auf das **Hospitalfeld** ⇒ Nächste Runde einen Aktionswürfel **weniger**
 - Jeder Effekt eines negativen Tranks nur **einmal** pro Runde
 - Keine Auswirkung bei neutralen oder positiven Tränken
 - **„Trank vorführen“ [nur in der Finalrunde]**
 - 3 [4] Aktionen bei 4 [3] Spielern, jede Aktion 1 Würfel
 - Würfel auf einen der 6 Tränke legen, die man noch **nicht** erfolgreich vorgeführt hat
 - 1. 2 Zutaten in den Kupferkessel

2. **Leistungsschau**
 3. Scannen
 - Angekündigter Trank nicht gebraut ⇒ **-1 Rufpunkt** und Würfel auf ☒
 - Als **erster** korrekt vorgeführt ⇒ **+1 Rufpunkt** und Würfel auf ☒
 - Nicht als erster korrekt vorgeführt ⇒ Würfel auf eines der darunter liegenden Felder
 - 2 gleichfarbige Tränke mit unterschiedlicher Ladung korrekt vorgeführt ⇒ **+2 Rufpunkte**
 - ❖ **Rundenende**
 - **Alchemist des Monats**
 - Spieler mit den meisten Siegeln auf der Theorien-Tafel: **+1 Rufpunkt**
 - Bei Gleichstand erhalten alle diesen Rufpunkt
 - **Unbenutzte Würfel**
 - Für je zwei unbenutzte Aktionswürfel zieht man 1 Helferkarte und nimmt die Würfel wieder zurück
 - **Hospital**
 - Würfel aus dem *Hospital* auf das Feld für unbenutzte Würfel
 - **Neuer Abenteurer**
 - Altes Abenteurer-Plättchen durch das oberste auf dem Spielplan ersetzen
 - Nächstes Abenteurer-Plättchen im Stapel aufdecken
 - Konferenzkarte ggf. aufs Konferenzfeld setzen
 - Konferenz findet am **Ende** der nächsten Runde statt
 - **Konferenz**
 - Findet nach dem Aktionsfeld „*Trank trinken*“ und vor dem „*Alchemist des Monats*“ statt
 - Jeder mit der erforderlichen Anzahl an Publikationen und Unterstützungen erhält **+1 Rufpunkt**, alle anderen **verlieren** die angegebenen Rufpunkte
 - **Neue Artefaktkarten**
 - Am **Ende** einer Konferenz kommen neue Artefaktkarten ins Spiel
 - **Vorbereitung der nächsten Runde**
 - Zutaten-Karten entfernen, ggfs. Ablage mischen
 - Phiole von Aktionsfeldern entfernen
 - Starspielermarke nach links
 - Gelähmte Alchemisten werden übergangen
 - ❖ **Die Finalrunde (6. Runde)**
 - Beim Vorbereiten wird die *Leistungsschau-Tafel* über die Aktionsfelder „*Test am Studenten*“ und „*Trank trinken*“ gelegt ⇒ Aktionsfeld „*Trank vorführen*“
 - **Finalrunde**
- Siegpunktwertung**
- ❖ **Punkte**
 - n Rufpunkte: **n Siegpunkte**
 - Zauberspiegel werten: **Siegpunkte** = Rufpunkte
 - Siegpunkte für Artefakte
 - Siegpunkte für Drittmittel
 - Pro Helferkarte 2 Gold
 - Pro 3 Gold 1 **Siegpunkt**
 - **Lösung anzeigen**
 - Alle Theorien einzeln durchgehen und die Siegel aufdecken
 - Korrekte Theorie
 - **5 Siegpunkte** pro goldenem Stern
 - **3 Siegpunkte** pro silbernem Stern
 - Falsche Theorie
 - **-4 Siegpunkte** pro Siegel mit Stern
 - **-4 Siegpunkte** pro Siegel ohne Stern (nicht abgesichert)
 - Falls nur **ein** Teilchen falsch war und es dieselbe Farbe wie der Hintergrund des Fragezeichens hat ⇒ **abgesichert**
 - Hat es eine andere Farbe hat ⇒ **nicht abgesichert**
 - Mehrere Teilchen falsch ⇒ **nicht abgesichert**
 - Götze der *Weisheit* werten
 - ❖ **Siegel**
 - Siegpunktemehrheit
 - Bei Gleichstand entscheidet das übrige Gold

Artefakte

Druckerpresse

Wenn der Besitzer der Druckerpresse eine Theorie unterstützt, muss er trotzdem 1 Gold an alle Kollegen bezahlen, deren Siegel bereits darauf liegen. Nur an die Bank muss er nichts bezahlen. Die Publikation einer neuen Theorie ist kostenlos für ihn.

Federhut

Beispiel: Wenn der Besitzer des Federhuts bei der Leistungsschau die Ergebnisse von Kröte + Skorpion und Kröte + Farn richtig vorhersagt, erhält er 3 Siegpunkte (da er drei verschiedene Zutaten verwendet hat).

Sonderfall: Wenn der Besitzer des Federhuts auch den Magischen Mörser hat, zieht ein Kollege blind 1 Karte, die beiseite gelegt wird. Die andere nimmt der Besitzer auf die Hand zurück. Anschließend darf er entscheiden, ob er auf die Verwendung des Magischen Mörsers verzichtet und die zurückerhaltene Karte ebenfalls für den Federhut beiseite legen will.

Götze der Weisheit

Der Götze der Weisheit wird nicht zusammen mit den anderen Artefakten gewertet. Erst nach der Großen Enthüllung erhält der Besitzer 1 Bonus-siegpunkt für jedes seiner Siegel (egal ob mit oder ohne Stern), das auf einer korrekten Theorie liegt. Für Siegel auf falschen Theorien gibt der Götze der Weisheit keinen Bonus.

Hexenkoffer

Der Besitzer des Hexenkoffers darf weiterhin Plätze in der Spielreihenfolge wählen, auf denen man Zutatenkarten bekommt — nur ziehen darf er sie nicht. Über die Aktion „Zutaten sammeln“ und die Helferkarte „Kräuterweib“ kann er auch weiterhin Zutatenkarten erhalten.

Hut der Geistesblitze

Der Besitzer des Huts tippt auf die Schaltfläche **Test am Studenten**. Wie gewohnt muss er die Ergebnisse seinen Kollegen mitteilen, aber es macht nichts aus, wenn er negative Tränke braut. Er muss für jedes Experiment andere Karten verwenden. Beispiel: Wenn er Skorpion + Kröte und Farn + Kröte testen will, braucht er 2 Krötenkarten.

Magischer Mörser

Immer wenn der Besitzer des Magischen Mörsers nach dem Brauen eines Tranks die verwendeten Zutaten ablegen muss, bittet er einen Kollegen, eine der beiden Karten blind zu ziehen. Nur die gezogene Karte wird abgelegt. Die andere darf der Besitzer des Magischen Mörsers behalten.

Dies gilt für die Aktionen „Trank verkaufen“, „Test am Studenten“, „Trank trinken“ und „Trank vorführen“.

Periskop

Das Periskop muss unmittelbar nach dem Bekanntwerden des Ergebnisses eingesetzt werden, bevor der nächste Spieler zum Zug kommt. Es kann bei folgenden Aktionen genutzt werden: „Trank verkaufen“, „Test am Studenten“, „Trank trinken“ und „Trank vorführen“. Für den Hut der Geistesblitze kann man es nicht verwenden.

Respektable Robe

Jeder Zugewinn an Rufpunkten steigt um 1. Beispiel: Wenn der Besitzer der Respektablen Robe eine Theorie widerlegt, erhält er 3 Rufpunkte anstatt 2.

Sonderfall: Die Respektable Robe funktioniert nur, wenn insgesamt ein Zugewinn an Rufpunkten stattfindet. Widerlegt der Besitzer seine eigene Theorie (siehe S. 14), zählt die Robe nur, falls er sich mit seinem Siegel abgesichert hatte (und so insgesamt

einen Zugewinn an Rufpunkten kann). Verliert er am Ende Rufpunkte, funktioniert die Robe nicht.

Siegel der Autorität

Der Besitzer des Siegels der Autorität erhält für das Publizieren einer neuen Theorie 3 Rufpunkte anstatt 1. Für das Unterstützen einer Theorie erhält er 2 Rufpunkte anstatt 0. Dieser Bonus ist kumulativ mit der Respektablen Robe. Wer beide Artefakte besitzt, erhält 4 Rufpunkte für das Publizieren und 3 für das Unterstützen einer Theorie.

Zauberspiegel

Dieses Artefakt wird bei der Siegpunktwertung als Erstes gewertet, bevor Rufpunkte in Siegpunkte umgewandelt werden. Der Zauberspiegel zählt nur für Rufpunkte. Siegpunkte, die man über Artefakte und Drittmittel erhält, haben keinen Einfluss auf ihn. Es wird abgerundet: Bei 14 Rufpunkten gibt der Zauberspiegel zwei Siegpunkte, bei 15 sind es drei.

Helferkarten

Auf jeder Helferkarte ist vermerkt, wann sie ausgespielt werden kann. Man darf auch mehrere Helferkarten gleichzeitig ausspielen. Ihre Effekte sind kumulativ (siehe unten).

Assistentin

Bei 3–4 Spielern sind noch Aktionswürfel übrig und liegen unbenutzt in der Spielschachtel. Bei 2 Spielern (oder bei 3, wenn man diese Karte zwei Mal direkt hintereinander ausspielt) verwendet man Aktionswürfel in einer unbenutzten Spielerfarbe. Nicht vergessen: Am Ende der Runde muss der Würfel zurückgegeben werden.

Die Assistentin gibt einen zusätzlichen Aktionswürfel für diese Runde. Dennoch kann man auf jedem Aktionsfeld nicht mehr als die maximal erlaubte Anzahl an Aktionen ausführen.

Geschäftspartner

Da deine Würfel jetzt in der obersten Reihe liegen, muss jeder, der nach dir Aktionen festlegt, seine Würfel eine Reihe tiefer als normal platzieren. Falls ein anderer bereits Würfel in der obersten Reihe liegen hat (weil auch er einen Geschäftspartner ausgespielt hat), werden sie in die zweite Reihe verschoben, um Platz für deine Würfel zu schaffen. In anderen Worten: Wer einen besseren Platz in der Spielreihenfolge einnimmt, hat auch die dickeren, aggressiveren Geschäftspartner.

Auf dem Aktionsfeld „Trank verkaufen“ macht dich der Geschäftspartner zunächst nur zum ersten Spieler. Der erste Verkäufer wird nach wie vor über Rabattaktionen bestimmt. (Bei Gleichstand hast du natürlich Vorrang. Dafür wird dein Geschäftspartner schon sorgen.)

Wenn du mehrere Geschäftspartner ausspielen willst, musst du sie auf unterschiedliche Aktionsfelder anwenden.

Goldmacher

Wenn du 2 Goldmacher ausspielt, erhältst du 3 Gold für 1 Zutat. Eigentlich ist das unmissverständlich, aber wir wollten dem armen, alten Mann seinen Platz im Regelheft nicht nehmen.

Kaufmann

Der verkaufte Trank wird wie gewohnt mit einem Würfel blockiert (auch wenn danach zwei Würfel auf einem Trank liegen). So können unter Umständen alle Spieler einen Trank verkaufen.

Wenn man nicht der erste Verkäufer ist und mehrere Kaufmänner ausspielt, erhält man für den ersten Kaufmann die Position des ersten Verkäufers und für alle anderen je 1 Gold.

Kellnerin

Qualitätsstufen werden auf S. 11 erklärt.

Beispiel: Wir spielen eine Kellnerin aus und garantieren dem Abenteurer, dass wir einen Trank mit der richtigen Ladung brauen werden. Wenn wir jetzt ☹ brauen, zählt es trotzdem als ±✓. Wir verlieren keinen Ruf für das Brauen eines neutralen Tranks und halten unser Qualitätsversprechen ein.

Wenn man 2 Kellnerinnen ausspielt und braut, erhöht die erste Kellnerin die Qualitätsstufe um 1 (sprich: der Trank wird zur perfekten Mischung) und die zweite gibt 1 Rufpunkt.

Kräuterweib

Du kannst 2 beliebige Zutaten ablegen. Sie müssen nicht zu den 3 gerade gezogenen gehören.

Diese Karte muss sofort nach dem Ziehen ausgespielt werden. Wenn man sie zwei Mal gleichzeitig zieht, wird erst die eine, dann die andere abgehandelt.

Ladenbesitzer

Mehrere Ladenbesitzer reduzieren den Preis weiter, aber niemals unter 0.

Pförtner

Wird diese Karte ausgespielt, legt man sie neben den Spielplan, zwischen die Aktionsfelder „Zutat transmutieren“ und „Trank verkaufen“. Sie funktioniert wie die Aktion „Trank trinken“, nur dass sie früher stattfindet. Wenn man zwei Pförtner ausspielt, kommen 2 Würfel auf eine Karte; die andere wird abgelegt (schließlich braucht man nur eine, die als Aktionsfeld fungiert).

Hat ein anderer Spieler bereits einen Pförtner ausgespielt, verwendet man dessen Karte als Aktionsfeld und legt seinen Würfel in normaler Spielreihenfolge darauf.

Aktionen auf dieser Karte zählen nicht zum Maximum von 2 Aktion auf dem normalen Aktionsfeld „Trank trinken“. Man darf den Pförtner auch in der Finalrunde verwenden, in der es das normale Aktionsfeld „Trank trinken“ nicht gibt.

Wer mit dem Ausführen der Aktion auf der Karte an der Reihe ist, hat immer noch die Möglichkeit zu passen. Sobald alle Aktionen auf der Karte abgeschlossen sind, wird sie abgelegt