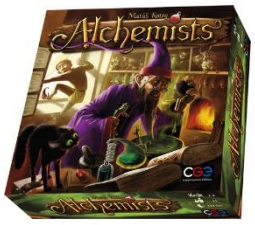
ALCHEMISTS

INFORMATIE

Aantal	***2-4 spelers***	**Uitgever**	***CGE - Czech Games Editions***
Tijd	***120 minuten***	**Auteur**	***Matus Kotry***
Leeftijd	***13 +***	**Mecahnisme**	***Deductie, worker placement***



DOEL VAN HET SPEL

Elke speler kruipt in de huid van een alchemist (als leerling of als meester). Als alchemist moet je de ware samenstelling van elk ingrediënt proberen te ontcijferen door toverdrankjes te brouwen in je eigen laboratorium. Het doel is om zo hoog mogelijke reputatie op te bouwen. Dit doe je door:

- publicaties uitbrengen,
- medicijnen verkopen,
- geld,
- artefacten,
- juiste formules

Diegene die na 6 ronden de meeste reputatie heeft opgebouwd wint het spel.

DE LEER VAN HET MIXEN VAN TOVERDRANKJES

Er zijn 8 ingrediënten die je onderling kan mengen. Elk ingrediënt heeft zijn eigen formule. Een formule bestaat uit drie delen welke de volgende eigenschappen hebben:



1. Kleur: rood, groen en blauw.
2. Lading: Positief (plus) of Negatief (min)
3. Grote: groot of klein.

Deze formule is elk spel weer anders. Deze formule wordt gegenereerd dmv een app op je smartphone

<u>Alternatieven:</u>

- Onlineversie van app: http://gserver.czechgames.com/alchemy/
- 1 speler bepaald de ingrediënten middels een meegeleverd bord. Deze speler doet echter niet mee in het spel

Als je 2 ingrediënten mengt krijg je 1 van de volgende uitkomsten :

	kleur	+	-
Gezondheid	Rood	 LEVENS ELIXIR	 VERGIF
ingrediënten:		Beide rood Beide positief 1 is groot andere klein	Beide rood Beide negatief 1 is groot andere klein
Behendigheid	Groen	 SNELHEID	 VERLAMMING
ingrediënten:		Beide groen Beide positief 1 is groot andere klein	Beide groen Beide negatief 1 is groot andere klein
Intelligentie	Blauw	 WIJSHEID	 KRANKZINNIGHEID
ingrediënten:		Beide blauw Beide positief 1 is groot andere klein	Beide blauw Beide negatief 1 is groot andere klein
Neutraal	Wit	 GEEN EFFECT	 GEEN EFFECT
ingrediënten:		Beide heffen elkaar op Geld voor alle 3 de kleuren 1 is positief andere negatief Beide groot of klein	idem

VOORBEREIDING

Bepaal als eerste welke moeilijkheidsgraad je wil spelen:
APPRENTICE (LEERLING) / MASTER (MEESTER)

Het Bord:

- Kies welke kant van het bord er gespeeld wordt.
- Afhankelijk van het aantal spelers (de ene kant voor 4 spelers, andere voor 2-3 spelers).

Avonturier tegels:



- Schud ze gedekt
- Verwijder er willekeurig één, stop deze terug in de doos
- Draai de bovenste open en plaats de stapel naast het spelbord
- Doe de Conferentie tegels in de stapel avonturier tegels:
  - Bepaal welke kant van de tegels je gebruikt, afhankelijk van de moeilijkheidsgraad
  - Plaats tegel I → II : na de 2e avonturier,
  - Plaats tegel II → III : na de 4e avonturier.

Artefact kaarten:



- Verdeel in 3 stapels (I,II,III) en schud ze afzonderlijk.
- Neem de bovenste 3 kaarten van stapel I en leg ze open op de artefact rij van het bord.
- De bovenste 3 kaarten van de andere stapels (II,III) worden open naast het speelbord gelegd.
- De rest van de kaarten gaan terug in de doos.

Gunstkaarten:

- Schud de gunst kaarten en leg ze gedekt op het betreffende veld van het bord.

Resultaat tokens / Goudstukken:

- Verdeel ze in 2 bakjes
- Plaats ze op het bord.

Ingrediënt kaarten:



- Schud de stapel en plaats het gedekt op het betreffende veld van het spelbord
- Draai de bovenste 5 kaarten open en leg ze op de betreffende velden

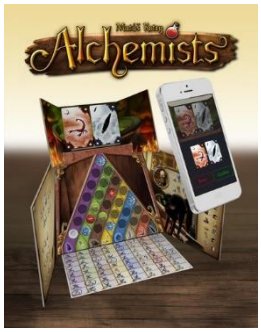
Theorie bord:

- Plaats het theorie-bord op tafel
- Rangschik de 5 subsidies op het theorie-bord zoals afgebeeld op het bord(de een met 4 ingrediënten in het midden).

SPELERS

Elke speller kiest een kleur en krijgt:

- Een speler bord
- 2 flesjes (pionnen) (plaats één van de reputatie –spoor veld met de waarde 10 op de theorie bord)
- 4 Bid kaarten
- 2 gunst kaarten (Kies er 1 om te houden, de andere wordt afgelegd)
- 11 Zegels
- 1 Laboratorium (zet deze in elkaar)
- 1 deductie blad (plaats deze in je laboratorium)
- 2 goud
- 2 of 3 Ingrediënt kaarten (3=leerling / 2= meester)
- Actie blokjes (2 spelers: 6, 3 spelers: 5, 4 spelers: 4)



De startspeler-fiche gaat naar degene die het meest recent in een laboratorium is geweest

SPELVERLOOP

Het spel bestaat uit zes ronden, welke weer verdeeld zijn in 4 stappen.

In de eerste ronde zijn er de volgende uitzonderingen:

- Iedere speler mag maar 3 blokjes inzetten. Normaal aantal per ronde is afhankelijk van het aantal spelers:
    - 2 spelers: 6 blokjes
    - 3 spelers: 5 blokjes
    - 4 spelers: 4 blokjes
- De volgende acties doen niet mee:
    - Verkopen aan de handelsreiziger
    - Theorie publiceren
    - Theorie ontmaskeren

Na de 3de en 5de ronde komt daar nog een korte tussentelling bij.

DE 4 STAPPEN PER RONDE

1. OPSTAAN

De spelers kiezen om beurten wanneer ze willen opstaan, beginnend bij de startspeler. Rechtsboven op het spelbord

- Plaats je fles (pion) op een vakje
- Krijg de evt afgebeelde bonus.
- 2 spelers mogen niet op 1 vakje staan
- De onderste plaats kan je niet kiezen, daar wordt je naartoe gestuurd als je een verlammingsdrankje heb gedronken.

2. PLAATSEN ACTIEBLOKJES

- Aantal blokjes per speler is afhankelijk van het aantal spelers, welke ronde er gespeeld wordt en of je evt opgenomen bent in het ziekenhuis (zie later).
- Sommige acties kosten 2 blokjes.
- Meerdere blokjes per actie is mogelijk, afhankelijk van de plaatsen
- Iedere speler heeft bij iedere actie zijn eigen rij. Dit wordt bepaald door het volgordespoor.

De speler onderaan op het volgordespoor (diegene die het laatste opstaat), begint met het plaatsen van z'n blokjes. Hij doet dit telkens op de onderste rij bij elke actie. Daarna komt de volgende op het volgordespoor aan de beurt. Deze plaatst zijn blokjes een rij erboven. Enzovoort…Als laatste is de speler die als vroegste opstond aan de beurt en plaatst zijn blokjes op de bovenste rij. Zijn voordeel is dat hij weet wat de andere spelers gaan doen en dat hij bij het uitvoeren van de acties als eerste aan de beurt is.

3. ACTIES UITVOEREN

- De acties op het spelbord worden één voor één uitgevoerd, vertrekkende van rechtsonder op het speelbord en dan verder met de klok mee.
- Beginnend met het bovenste blokje en daarna naar onder toe afwerkend worden de acties uitgevoerd. Dan ga je weer terug naar boven voor een eventuele tweede actie van spelers bij deze actie.
- Een speler mag afzien van z'n actie door z'n blokje(s) naar het aflegvak te verplaatsen (elke 2 afgelegde blokjes leveren nog iets op).

De Acties *(in volgorde)*:

1. INGREDIËNTENKAARTEN NEMEN

   Neem 1 van de vijf open kaarten of 1 van de gedekte stapel
2. INGREDIËNTEN VERKOPEN

   Leg 1 ingrediëntenkaart af en neemt 1 geld uit de bank.

   Afgelegde kaarten worden gesloten afgelegd.
3. VERKOPEN AAN EEN HANDELSREIZIGER (NIET IN DE 1STE RONDE)

   Iedere reiziger is op zoek naar drankjes in bepaalde kleuren en/ of lading (+ of -). Bij het verkopen bepaal je welke garantie en welke korting je de reiziger wil geven.

   Bieden / korting geven:
   - iedere speler die deze actie heeft gekozen zet blind 1 biedkaart in.
   - Op de biedkaart staat de korting (waardes 0,-1,-2,-3) die je de reiziger wil geven.
   - Smilies op de biedkaart : Bepaald de nieuwe volgorde waarin de spelers deze actie mogen uitvoeren. Hoe meer smilies hoe eerder je aan de beurt ben. Gelijke stand = huidige volgorde doorslaggevend
   - Verander de volgorde van de blokjes volgens de nieuwe situatie
   - Ben je de enige speler bij deze actie, dan mag je direct verkopen.
   - Als je buitengesloten bent om te spelen of besluit niet door te gaan met deze actie verplaats dan je 2 blokjes naar de 'ongebruikte blokjes' plaats.

   Actie uitvoeren
   1. Geef aan welk drankje je aan de reiziger wil verkopen (onder de reiziger)
      - Plaats 1 van je 2 blokjes op die plaats, kijk goed naar de touwen
   2. Garantie
      - Geeft met het andere blokje aan welke garantie je de reiziger wil bieden
      - Meerdere spelers mogen op 1 plaats staan

        Jouw drank heeft:
        - Exacte combinatie (kleur en lading correct) = 4 geld.
        - Correcte lading (maar verkeerde kleur) = 3 geld.
        - Neutrale drank = 2 geld (-1 reputatie)
        - Verkeerde lading, kleur onbekend = 1 geld. (-1 reputatie)
   3. Mix de drank:
      - Gebruik de App: Sell Potion
      - Kies een drankje dat je wil maken
      - Kies 2 ingrediënten (kaarten) en scan deze
      - Het resultaat laat zien welke kwaliteit drank je gemaakt heb
      - Laat dit resultaat aan de andere spelers zien
      - Verwerk evt. het resultaat op in je laboratorium en op je deductieblad

4. Verwerk je garantie
    - Klopt de mix met je garantie of is het resultaat hoger: neem het geld van jou garantie min de korting die je de reiziger gegeven heb
    - Neutrale of baggerdrankje: -1 reputatie

4. KOPEN VAN EEN ARTEFACT

- Betaal de gevraagde kosten (linksboven op de kaart) en leg de artefact voor je neer.
- Deze kaarten leveren voordelen op en punten aan het einde van het spel.
- De artefacten komen in drie stukken, de eerste bij aanvang van het spel, na de 3de en 5de ronde komen er telkens drie artefacten bij.

5. HET WEERLEGGEN VAN EEN THEORIE (NIET IN DE 1E RONDE)

Kan alleen als er al een theorie gepubliceerd is.

- Gebruik de app: Debunk Theory
- Plaats App op tafel waar iedereen het kan zien
- Kies ingrediënt die je wil weerleggen, daarna het aspect wat je denkt dat niet goed is
- App laat nu het juiste aspect zien
- Vergelijk dit met de formule op het theoriebord
    - Aspect gelijk: gefaald :
        - -1 reputatiepunt
    - Aspect verschillend: geslaagd :
        - +2 reputatiepunten
        - Verwijder formule
        - Zegels openbaren: alle ster-zegels verliezen 5 reputatiepunten. Kleurzegels is afhankelijk van de weerlegging
        - Gebruikte zegels worden uit het spel gehaald

6. THEORIE PUBLICEREN (NIET IN DE 1E RONDE)

Er zijn hier 2 mogelijkheden:

1. nieuwe theorie publiceren
2. ondersteun een gepubliceerde theorie

Uitleg zegels

- Met de zegels geef je aan hoe zeker je van je publicatie ben
    - Zegels met een ster ★ zijn voor theorieën waar je zeker van bent
        - 2x gouden = 5 overwinningspunten aan het einde van het spel indien correct
        - 3x zilveren = 3 overwinningspunten aan het einde van het spel indien correct
    - Zegels met een kleur en vraagteken geven aan dat je niet zeker bent van die kleur in de formule
        - Leveren GEEN punten op aan het einde van het spel
        - Indien bewezen wordt dat je inderdaad niet goed zat met die kleur, maar wel met de andere kleuren , dan verlies je geen reputatiepunten
- 1 zegel per speler per ingrediënt
- Zegels blijven onzichtbaar voor andere spelers

1. Nieuwe Theorie Publiceren

- Kies 1 van de 8 mogelijke formules en plaats heb bij 1 van de ingrediënten op het theoriebord
- Plaats gedekt 1 van jou zegels bij dit ingrediënt
- Betaal 1 geld aan de bank
- +1 reputatiepunt

2. Ondersteun een gepubliceerde theorie

- Plaats 1 van je zegels bij een reeds gepubliceerde theorie
- Betaal 1 geld aan de bank
- Betaal 1 geld aan iedere andere speler met een zegel bij dit ingrediënt
- Verdien GEEN reputatiepunt

Subsidies

Op het theoriebord liggen 5 subsidie-tegels, elk met 3 of 4 ingrediënten

- 1e subsidie:
    - Als je zegels hebt liggen bij 2 ingrediënten die afgebeeld staan op 1 van de subsidies, dan is die tegel van jou
    - Je krijgt 2 Geld en 1 of 2 overwinningspunten (aan het einde van het spel)
- Volgende subsidies:
    - Hierna moet je zegels hebben bij 3 ingrediënten die afgebeeld staan op 1 van de subsidies (ook bij de 4 ingrediënten).

7. DRANK TESTEN OP STUDENT

- Gebruik de App: test on Student
- Scan 2 ingrediëntkaarten
- Laat resultaat aan iedereen zien
- Verwerk resultaat in je laboratorium en op deductieblad
- Leg de ingrediëntkaarten gedekt af

Neutraal of positief drankje: geen consequenties

Negatief drankje: iedere speler erna moet 1 geld betalen om op de student te testen

8. DRANK TESTEN OP JEZELF

- Gebruik de App: Drink Posion
- Scan 2 ingrediëntkaarten
- Laat resultaat aan iedereen zien
- Verwerk resultaat in je laboratorium en op deductieblad
- Leg de ingrediëntkaarten gedekt af

Neutraal of positief drankje: geen consequenties

Negatief drankje: gebeurtenis afhankelijk van kleur drank

	Krankzinnig	Verlies 1 reputatiepunt
	Verlamming	Plaats je fles-pion op onderste groene vak in volgorde spoor. Volgende ronde ben je als laatste aan de beurt
	Vergif	Plaats 1 blokje in het ziekenhuisvakje. Volgende ronde heb je 1 actieblok minder

4. EINDE VAN DE RONDE

- Speler met meeste zegels op theoriebord: 1 reputatiepunt. Gelijke stand: iedere speler krijgt 1 punt
- 2 ongebruikte blokjes : 1 gunstkaart
- Blokjes in ziekenhuis: verplaats naar 'ongebruikte blokjes' vak
- Nieuwe Handelsreiziger komt in het spel

3DE EN 5DE RONDE

Na de 3de en 5de ronde krijg je nog plus- of minpunten voor het aantal zegels dat je op het theoriebord hebt liggen. Er komen dan ook nieuwe artefacten in het spel.

LAATSTE RONDE

In de laatste ronde worden de laatste 2 acties (leerling of zelf drinken) vervangen door het exhibitiebord. De spelers kunnen nu voorspellen welke drankjes ze kunnen brouwen met hun resterende ingrediëntenkaarten en kunnen hier punten mee scoren. Bij plaatsen van actieblokjes blijven de huidige regels gelden.

- Plaats Exhibitiebord op de laatste 2 plaatsen van het spelbord (test on Student + drink Potion)
    - Dit bord is dubbelzijdig:
        - 4 spelers: 3 plaatsen
        - 2/3 spelers: 4 plaatsen
- Op de App selecteer je : Final Round

Acties exhibitiebord

- Verplaats 1 blokje van het actieveld naar een plaats onder 1 van de 6 drankjes. Dit is het drankje dat je beloofd tentoon te stellen
    - Je mag niet 2x hetzelfde drankje maken
    - Neutrale drankjes worden niet tentoon gesteld
- Plaats 2 ingrediëntkaarten in je laboratorium
- Op de App selecteer: Exhibit Potion
- Scan de ingrediënten
- Laat resultaat zien
- Verwijder de ingrediënt kaarten als gebruikelijk

	Niet goed	Verlies 1 reputatiepunt
	GOED!	1e speler bij deze drank verdient 1 reputatiepunt Volgende speler bij deze drank verdient geen reputatiepunt, maar kan wel proberen zijn tegenhanger te maken (een + en een – drankje in dezelfde kleur), dan verdien je 2 reputatiepunten - Meerdere spelers kunnen dit doen

EINDE VAN HET SPEL

Na de zesde ronde worden de punten geteld :

- Reeds vergaarde reputatiepunten worden overwinningspunten
- Punten voor subsidiefiches (die krijg je als je zegels plaatst bij 2 en daarna 3 aangrenzende ingrediënten)
- 1 niet gebruikte gunstkaart = 2 geld
- 3 geld = 1 punt
- bekendmaking van de formules van de ingrediënten:
    - 3 of 5 punten voor elke juist geplaatste zegel.
    - Min 4 punten bij elk fout zegel.
    - Kleurenzegels leveren geen punten op als ze juist zijn, maar 4 minpunten als ze fout zijn

DE SPELER MET DE MEESTE PUNTEN WINT HET SPEL

SPELWIJZER GEMAAKT DOOR LUCY DUVALOIS FEB 2014

http://www.boardgamegeek.com/user/LuckyD75