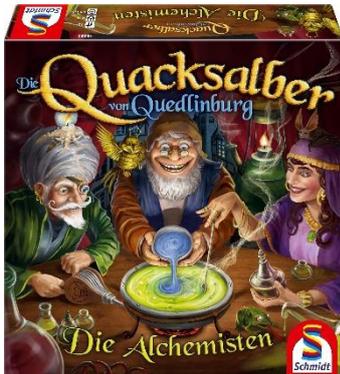




PRESSEINFORMATION

Neue Zutaten, Boni und Essenzen: „Die Alchemisten“ bereichern Quedlinburg mit ihren wundersamen Braukünsten

Berlin, Herbst 2020. Mit ihren berühmt berüchtigten Heiltränken haben sich die Alchemisten in Quedlinburg niedergelassen und nehmen sich nun den Hilfesuchenden an. Ob Hühneraugen, Hexenbuckel oder Vampirismus: Jede noch so exotische Beschwerde können die Alchemisten mit ihren geheimen Essenzen heilen, die es für zwei bis fünf Spieler herzustellen gilt. Neue Zutaten-Bücher, wertvolle Boni und Sonderfunktionen sowie die geheimnisvollen Wahrsagerkarten helfen den Spielern dabei, ihre Brautränke zu destillieren und so die wunderlichen Krankheiten zu heilen. Bei „Die Alchemisten“ handelt es sich um die zweite Erweiterung des beliebten und ausgezeichneten Kennerspiels von 2018 „Die Quacksalber von Quedlinburg“ von Schmidt Spiele.



Aufbauend auf dem Grundspiel „Die Quacksalber von Quedlinburg“ brauen zwei bis fünf Spieler bei der Erweiterung „**Die Alchemisten**“ wundersame Essenzen und Heilmittel. Zu Beginn des Spiels müssen die Spieler gemeinsam entscheiden, welchen Patienten sie behandeln wollen. Denn für jede Beschwerde gibt es ein anderes Wundermittel, welches die Spieler in ihrem Destillierkolben herstellen müssen. Im Gegenzug erhalten sie dafür wertvolle Boni. Am Spielaufbau hat sich auch bei der zweiten Erweiterung nur wenig geändert. Neben einem Destillierkolben, einen Essenzmarker und vier Essenzkarten, kommen auch weitere Wahrsagerkarten und eine neue Zutat ins Spiel. Zudem gibt es eine neue Spielphase: Die Essenzphase. Während dieser Zeit destillieren die Spieler aus ihrem Trank einen zusätzlichen Extrakt – egal ob der Kessel explodiert ist oder nicht. Nach der Zubereitungsphase, die auch Teil des Grundspiels ist, führen wieder alle Spieler gleichzeitig die neue Essenzphase aus und zählen die unterschiedlichen Zutaten in ihrem Kessel. Im Anschluss bewegen sie ihren Essenzmarker auf das entsprechende Feld im Destillierkolben, die zu Boni und Siegpunkten führen. Jede Essenz beinhaltet unterschiedliche Funktionen für die Spieler. So darf ein Spieler, der „Vergesslichkeit“ behandelt, Chips zurück in den Beutel legen, während das Mittel gegen „Schreckhaftigkeit“ dem Spieler weitere Chips zur Auswahl gibt. Insgesamt gibt es acht Essenzen. Nachdem die Boni verteilt wurden, beginnt die Phase der Wertung und der Essenzmarker wird zurück auf 0 gesetzt. Das Spiel endet nach neun Runden. Gewinner wird, wer die meisten Punkte sammeln konnte.

*Typ: Bag-Building-Spiel | Verlag: Schmidt Spiele® | Autor: Wolfgang Warsch | Spieler: 2-5 |
Alter: ab 10 Jahren | Zeit: 45 Min. | Preis: 20,49 €*



Bilderlink (Credits: Schmidt Spiele®):

<https://1drv.ms/u/s!AuOwee9u7u5xrEHMlvdS2wSwTDP8?e=Rw0oaA>

Über Schmidt Spiele®

Der Verlag Schmidt Spiele® gehört zu den bekanntesten deutschen Spieleherstellern. Er umfasst die Marken Schmidt Spiele® für Puzzles, Plüsch, Kinder-, Familien- und Erwachsenenspiele, Drei Magier®, die für anspruchsvolle Kinderspiele steht, sowie Selecta® im Bereich Holzspielzeug. Der Grundstein für die Marke Schmidt Spiele® und das Traditionsunternehmen legte 1907 Joseph Friedrich Schmidt mit der Erfindung des Brettspiels Mensch ärgere Dich nicht®. Weitere Klassiker sind Kniffel® und Ligretto®. Daneben umfasst das Portfolio zahlreiche preisgekrönte Kinder-, Familien- und Kennerspiele. 1997 wurde Schmidt Spiele® von der Good Time Holding GmbH mit Unternehmenssitz in Berlin übernommen.

Weitere Informationen: www.schmidtspiele.de

Pressekontakt



Natalie Hurthe & Roaya El Tahwy
Kronprinzendamm 20, 10711 Berlin
Tel.: +49 30 80 93 33 07
E-Mail: schmidtspiele@biss-pr.de
Internet: www.biss-pr.de