

Wolfgang Warsch

Die Quacksalber
von Quedlinburg

Das Duell



Spielidee

Auf dem Marktplatz von Quedlinburg herrscht reges Treiben. Ihr spielt zwei Quacksalber, die mit viel Getöse und Geschrei um die anwesenden Schaulustigen werben. Auf beiden Seiten ist höchste Konzentration gefragt, denn jeder Zug wird von der Konkurrenz genau beobachtet. Ihr versucht beide, die noch unentschlossenen Patienten zu eurem Stand zu locken. Denn jeder Patient, den ihr dort behandelt, steigert euer jeweiliges Ansehen im Gildenhause der Quacksalber.

Wer von euch wird der nächste Gildenmeister der Quacksalber von Quedlinburg?

Spielmaterial und Aufbau

- Legt das Marktplatz-Tableau, wie abgebildet, zwischen euch auf den Tisch.
- Sucht für das 1. Spiel aus den 15 Zutatenbüchern diejenigen heraus, die mit einer I markiert sind, und legt diese neben dem Tableau aus. In späteren Spielen könnt ihr auch andere Zutatenbücher verwenden. Die Zutatenbücher mit derselben römischen Ziffer sind aufeinander abgestimmt. Wir empfehlen also, immer jeweils ein komplettes Set (I-IV) zu verwenden. Daneben legt ihr die Zutatenbücher für Kürbis (orange), Alchemistenblei (schwarz) und Knallerbse (weiß).
- Legt alle 170 Zutatenchips neben den Zutatenbüchern bereit. Legt dazu alle schwarzen, weißen und orangen Chips neben das jeweilige Zutatenbuch. Sortiert die übrigen Chips nach Werten (1, 2, 4) und bildet jeweils einen Haufen.
- Sucht für das 1. Spiel aus den 22 Rundenkarten (die Karten mit der Waage) diejenigen mit den Ziffern 1-6 heraus. Nehmt die Karte für die letzte Runde (7) dazu und bildet aus diesen Karten einen offenen Stapel, bei dem die 7 ganz unten und die 1 ganz oben ist. Legt diesen Stapel ebenfalls neben dem Marktplatz-Tableau bereit. In späteren Spielen nehmt ihr euch einfach 6 zufällige Rundenkarten. Die letzte Karte für Runde 7 bleibt jedoch immer dieselbe. Alle übrigen Karten legt ihr zurück in die Schachtel.
- Legt die 5 Angebotsmarker (und) neben den Stapel mit den Rundenkarten.
- Legt für das 1. Spiel die silberne und die goldene Münze auf den Brunnen auf dem Tableau. Die kupferfarbene Münze legt ihr zurück in die Schachtel. In späteren Spielen könnt ihr frei wählen, mit welchen 2 Münzen ihr spielen möchtet.
- Legt die 2 Marktstände auf die farblich passenden Startfelder auf dem Tableau.



2.



3.



9.



1.

7.



10.





8. Stellt die 11 Patienten auf den Park in der Mitte des Marktplatz-Tableaus.



Die Bürgermeisterin benötigt ihr im 1. Spiel nicht. Legt sie zurück in die Schachtel.



9. Legt die 25 Goldstücke und die 5 5er-Goldstücke als allgemeinen Vorrat bereit.

10. Nehmt euch die Flasche in eurer Farbe (die Farbe der Ecke des Marktplatz-Tableaus, die auf euch zeigt) und legt diese vor euch. Nehmt euch jeweils 1 Beutel und bestückt ihn mit folgenden Zutaten:



Flaschenhals

Explosionsfeld

Bereich für die weißen Chips

Flaschenboden

Stückelung der Zutaten

Knallerbse (weiß)	11x	4x	2x		
Alchemistenblei (schwarz)	6x	7x	7x	7x	8x
Köstlicher Kürbis (orange)	10x	6x	6x		
Pfauenauge (blau)	9x	4x	5x		
Drachenblut (rot)	7x	4x	4x		
Hexenkraut (grün)	7x	4x	5x		
Spinnenseide (rosa)	7x	4x	4x		
Bernstein (gelb)	7x	4x	5x		
Stinkmorchel (lila)	7x	4x	5x		

Wir sprechen im Folgenden immer wieder von „farbigen Chips“. Damit sind alle außer den weißen Chips gemeint.

Spielablauf

Wer von euch zuletzt einen lauten Knall gehört hat, beginnt das Spiel. Die andere Person nimmt sich zu Spielbeginn 1 Goldstück. Ihr spielt über mehrere Runden. In jeder Runde durchläuft ihr die folgenden 6 Phasen in dieser Reihenfolge:



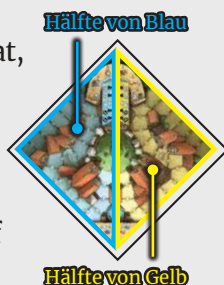
1. Münzwurf

Beginnst du das Spiel, nimmst du dir beide Münzen und wirfst sie einmal. Dann wählst du 1 der beiden Münzen. Dein Gegenüber nimmt sich die andere Münze. Nun bekommt ihr beide den Bonus, der jeweils auf eurer Münze abgebildet ist.

In allen folgenden Runden darf die Person die Münzen werfen und eine auswählen, die gerade zurückliegt.

Wer liegt zurück?

Wer von euch weniger Patienten im Gildenhaus hat, liegt in diesem Moment zurück. (Wie ihr Patienten ins Gildenhaus bekommt, erfahrt ihr etwas später.) Falls ihr beide gleich viele Patienten behandelt habt, liegst du zurück, wenn der aktive Patient auf dem Marktplatz-Tableau in der Hälfte deines Gegenübers steht. Falls auch kein aktiver Patient auf dem Pfad steht, liegst zurück, wer die letzte Rundenkarte bestückt hat.



Es gibt insgesamt 6 verschiedene Boni:

(Wenn ihr diese Regel zum ersten mal lest, könnt ihr die Beschreibung zunächst überspringen.)



Lege diese Münze auf das 1. Explosionsfeld in deiner Flasche. Wenn du einen weißen Chip auf dieses Feld legen musst, explodiert deine Flasche nicht. Die Münze bleibt die gesamte Runde liegen.



Nimm dir sofort 3 Goldstücke.



Lege diese Münze zunächst direkt unter deinen Flaschenhals. Du darfst zu einem beliebigen Zeitpunkt während oder am Ende **deines 1. Zuges einmalig** alle weißen Chips aus deiner Flasche zurück in den Beutel legen. Danach legst du die Münze zurück auf den Brunnen.



Rücke deinen Marktstand sofort um 1 Feld nach vorne (siehe auch „Marktstand verrücken“, Seite 5).



Lege diese Münze zunächst direkt unter deinen Flaschenhals. Du darfst **am Ende deines 1. Zuges einmalig** 1 farbigen Chip (nicht weiß) aus deiner Flasche zurück in den Beutel legen. Danach legst du die Münze zurück auf den Brunnen.



Lege diese Münze zunächst direkt unter deinen Flaschenhals. Du darfst **am Ende deines 1. Zuges einmalig** 1 schwarzen Chip in deinem Flaschenhals aufwerten oder den Patienten um 2 Felder in Richtung deines Marktstandes bewegen. (Du darfst diese Aktion auch durchführen, wenn deine Flasche explodiert ist.) Danach legst du die Münze zurück auf den Brunnen. (Wie du Aufwertungen durchführst und den Patienten bewegst, erklären wir etwas später.)



2. Trank brauen

Diese Phase besteht aus mehreren Zügen, in denen ihr immer abwechselnd an der Reihe seid. Ihr braut dabei euren Trank und versucht, damit Patienten für euch zu gewinnen.

Wer von euch die Münzen geworfen hat, macht in dieser Phase den ersten Zug.

In deinem 1. Zug ziehst du nacheinander Zutatenchips aus deinem Beutel und legst sie in deine Flasche.

Ein wichtiger Hinweis für erfahrene Quacksalber: Dein Zug endet nicht, nachdem du 1 Chip gezogen hast. Du ziehst innerhalb eines Zuges meistens mehrere Chips nacheinander, bevor dein Gegenüber zum Zug kommt.



Ziehst du 1 **farbigen Chip**, legst du diesen auf ein freies Feld im Flaschenhals.

Dann führst du **sofort die Aktion** des Chips aus. Die Aktionen sind in den Zutatenbüchern und im Almanach erklärt.



Ziehst du 1 **weißen Chip**, legst du diesen immer sofort in den weißen Bereich unten im Flaschenboden. Die Zahl auf dem Chip bestimmt das genaue Feld (gezählt von links nach rechts): Den 1er-Chip legst du auf das 1. Feld von links, den 2er-Chip auf das 2. und den 3er-Chip auf das 3. Feld. Jeden weiteren weißen Chip legst du dann so viele Felder **hinter dem zuletzt belegten Feld** ab, wie die Zahl auf dem Chip vorgibt. Hierbei entstehen Lücken, die gewollt sind und auch nicht mehr geschlossen werden. Im Almanach findet ihr ein Zugbeispiel.



Musst du einen weißen Chip auf dieses Feld legen, darfst du sofort wählen: Rücke entweder deinen Marktstand sofort um 1 Feld nach vorne (siehe auch „Marktstand rücken“ am Ende dieser Seite) oder werfe einen schwarzen Chip in deiner Flasche auf (siehe „Aufwertungen“ Seite 6).



Musst du einen weißen Chip auf eines der Explosionsfelder legen, so explodiert deine Flasche. Was dann passiert, findest du in der rechten Spalte unter „Deine Flasche explodiert“.

Dann ziehst du den nächsten Chip. Dies wiederholst du so lange, bis eine der 3 folgenden Bedingungen eintritt:



- In deinem Flaschenhals liegen 3 farbige Chips.



- Du stellst deinen Trank freiwillig fertig.



- Deine Flasche explodiert.



In deinem Flaschenhals liegen 3 farbige Chips

Du ziehst in diesem Zug keine weiteren Chips mehr. Zähle die Werte der 3 Chips in deinem Flaschenhals und den Wert des letzten weißen Chips im Flaschenboden (auch wenn dieser aus einem früheren Zug stammt) zusammen und bewege den Patienten um die entsprechende Anzahl Felder (siehe „Patient bewegen“, Seite 6).

Verschiebe dann die 3 Chips aus dem Flaschenhals in den Flaschenboden, damit dein Flaschenhals für deinen nächsten Zug frei ist. Dann endet dein Zug und dein Gegenüber ist an der Reihe. Wenn du wieder am Zug bist, kannst du weiter an diesem Trank brauen. Die farbigen Chips sammeln sich im Bauch der Flasche.

Die weißen Chips bleiben auf ihren Feldern liegen.

Beispiel: Du darfst den Patienten um 7 Schritte bewegen (2+1+1+3).



Du stellst deinen Trank freiwillig fertig

Du kannst dich jederzeit, bevor du einen neuen Chip ziehen würdest, entscheiden deinen Trank zu beenden. Du bewegst, genau wie im Fall davor, den Patienten

(um den Gesamtwert deiner Chips im Flaschenhals plus den Wert des letzten ausliegenden weißen Chips) und dein Gegenüber ist nun so lange am Zug, bis diese Person ebenfalls diese Phase beendet (das können auch mehrere Züge hintereinander sein).

Wenn du deinen Trank jedoch fertig gestellt hast, kommst du in dieser Phase nicht mehr zum Zug. Alle Chips bleiben vorerst noch in der Flasche.

Deine Flasche explodiert



Falls du einen weißen Chip auf ein Explosionsfeld legen musst, explodiert deine Flasche. Verschiebe alle Chips aus dem Flaschenhals in den Boden. Dein Zug

endet sofort, du darfst den Patienten nicht mehr bewegen und dein Trank ist beendet. Du kommst also in dieser Phase nicht mehr zum Zug. Alle Chips bleiben vorerst noch in der Flasche.

Zusätzlich musst du dich noch entscheiden:

- Gib die Hälfte deiner gesammelten Goldstücke (abgerundet) in den allgemeinen Vorrat zurück.



ODER

- Bewege den Patienten um so viele Felder weg von deinem Marktstand, wie du Goldstücke abgeben müsstest. (Falls der Patient dadurch den Marktstand der anderen Person erreicht, verfährt ihr genau so, als hätte sie ihn selbst dorthin gezogen.)



Marktstand verrücken

Dein Marktstand steht zu Spielbeginn auf dem markierten Feld auf dem Pfad. Im Laufe des Spiels darfst du deinen Marktstand gelegentlich verrücken.





Darfst du deinen Marktstand nach vorne rücken, schiebst du ihn um die angegebene Anzahl Felder in Richtung des Parks in der Mitte des Marktplatzes. Dadurch erreichen Patienten deinen Marktstand schneller.



Musst du deinen Marktstand nach hinten rücken, schiebst du ihn um die angegebene Anzahl Felder fort vom Park. Die Patienten müssen also weiter gehen, um deinen Marktstand zu erreichen.

Aufwertungen

 Du hast im Laufe des Spiels einige Möglichkeiten, deine Chips aufzuwerten. Das bedeutet, dass du einen Chip zurück in den Vorrat legst und dir dafür den nächsthöheren Chip derselben Farbe aus dem Vorrat nimmst. Den neuen Chip legst du genau an die Stelle, wo der ursprüngliche Chip lag.

 Falls das Symbol in Schwarz dargestellt ist, darfst du nur schwarze Chips aufwerten.

Was passiert, wenn du eine Aufwertung nicht durchführen kannst, ist im Almanach erklärt.

Patient bewegen



Ihr versucht beide, den Patienten auf dem Pfad in Richtung eures Marktstandes zu bewegen. Dabei ist immer nur genau 1 Patient auf dem Pfad unterwegs.

Dieser „aktive“, noch etwas unentschlossene Patient bewegt sich also immer hin und her, bis er einen eurer beiden Marktstände erreicht, um sich dort behandeln zu lassen.

Wenn du einen Patienten behandelt hast, stellst du ihn auf die Leiste auf dem Dach des Gildenhauses. Erst danach kann 1 neuer Patient vom Park den Pfad betreten.

Aber alles der Reihe nach:

Wenn du also einen Patienten bewegen darfst, ziehst du die Figur um die erlaubten Schritte in Richtung deines Marktstandes.

Hinweis: Du darfst den Patienten am Ende deines Zuges nur bewegen, wenn du in diesem Zug mindestens 1 neuen Chip in deine Flasche gelegt hast.

Falls kein Patient auf dem Pfad steht, nimmst du einen neuen Patienten vom Park. Der 1. Schritt eines neuen Patienten geht dabei immer auf das 1. Feld in deiner Hälfte des Pfades.



Wenn du einen Patienten auf deinen Marktstand ziehst, hast du diesen Patienten gewonnen. Rücke deinen Marktstand sofort (mit dem Patienten darauf) um 2 Felder nach hinten (siehe auch „Marktstand verrücken“, Seite 5). Falls du noch Schritte übrig hast, nimmst du einen neuen Patienten vom Park und ziehst damit die verbleibenden Schritte.

(Es kann somit auch vorkommen, dass sich am Ende deines Zuges mehr als 1 Patient auf deinem Marktstand befindet).

Zuletzt versetzt du den Patienten auf deinem Marktstand auf deine Behandlungsleiste im Gildenhaus der Quacksalber. Deinen 1. Patienten stellst du auf das Feld am nächsten zum Park, alle folgenden jeweils 1 Feld in Pfeilrichtung weiter.



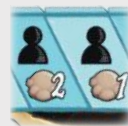
Dann vergibst du den auf diesem Feld angegebenen Bonus:



Dein Gegenüber (schwarze Figur) darf sofort 1 schwarzen Chip in seiner Flasche aufwerten (siehe auch „Aufwertungen“ am Anfang dieser Seite).




Du (weiße Figur) musst sofort 1 weißen 1er-Chip aus dem Vorrat nehmen und in deinen Beutel legen.



Dein Gegenüber (schwarze Figur) darf sich sofort 1 1er- bzw. 2er-Chip aus dem Vorrat nehmen und in den eigenen Beutel legen.

Habt ihr beide euren Trank fertig gestellt (freiwillig oder unfreiwillig), endet diese Phase und ihr geht zur nächsten Phase über:

3. Nachwirkungen

Einige Zutaten sind auf den Zutatenbüchern mit diesem Symbol gekennzeichnet. Diese Zutaten lösen noch keine Aktion aus, wenn du sie in den Flaschenhals legst. Führt die Wirkungen dieser Zutaten nun aus. Die Wirkungen sind im jeweiligen Zutatenbuch und im Almanach erklärt. 


4. Marktaufsicht




Hast du deinen Trank zuletzt fertig gestellt, nimmst du die 5 Angebotsmarker und entscheidest, wie viel die oberste Rundenkarte wert ist. Lege die entsprechenden Angebotsmarker in die freie Waagschale.

Dein Gegenüber darf nun eine der beiden Waagschalen wählen und nimmt sich entweder den in der einen Waagschale angegebenen Bonus oder die Effekte der Angebotsmarker in der anderen Waagschale. Du bekommst den Inhalt der anderen Waagschale. Dann löst ihr beide eure gerade erhaltenen Boni ein.

Die Effekte der Rundenkarten sind auf der letzten Seite dieser Regel beschrieben.

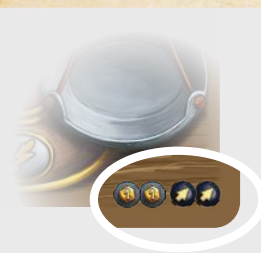
 Du darfst 1 schwarzen Chip in deiner Flasche aufwerten (Seite 6). Du darfst (mit mehreren Markern) auch mehrfach denselben Chip aufwerten.

 Du darfst dir 1 Goldstück aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.

Hinweis für euer 1. Spiel:

Im 1. Spiel ist es sicherlich schwer, den Gegenwert der Rundenkarten einzuschätzen. Darum haben wir auf den Rundenkarten, die wir für euer 1. Spiel empfehlen, rechts unten einen Vorschlag für einen Gegenwert angegeben. Wenn ihr euch also unsicher seid, legt einfach die abgebildeten Angebotsmarker in die Waagschale.

In euren späteren Spielen werdet ihr hierfür ein gewisses Gespür entwickeln und dabei sicher auch feststellen, dass der Gegenwert der Karten auch stark von den genutzten Zutatenbüchern und der aktuellen Spielrunde abhängt.



5. Neue Zutaten kaufen

Nun dürft ihr beide neue Zutaten kaufen.

Wer den Trank in dieser Runde zuerst fertig gestellt hat, darf zuerst einkaufen.

Du darfst in jeder Runde mehrere Zutaten kaufen, jedoch höchstens eine von jeder Farbe. Die Preise für die Zutaten sind in den Zutatenbüchern angegeben. (Die schwarzen und weißen Chips haben keinen Preis, da du diese beiden niemals kaufen kannst.) Du nutzt deine gesammelten Goldstücke zum Bezahlen. (Goldstücke bekommst du immer, wenn du schwarze Chips in deinen Flaschenhals legst.)

Zutaten sind nur begrenzt verfügbar.

Deine neu gekauften Zutaten legst du zunächst in den Flaschenboden.

Achtung: Ihr dürft höchstens 1 Goldstück mit in die nächste Runde nehmen. Hast du mehr Goldstücke übrig, so musst du diese zurück in den Vorrat legen.

6. Rundenende

Nun legt ihr alle eure Chips zurück in den Beutel, also alle Chips aus der Flasche, alle neu gekauften und auch die eventuell während der Runde beiseitegelegten Chips. Marktstände und Patienten bleiben, wo sie sind, und kommen nicht zurück auf die Startposition.

Dann beginnt ihr eine neue Runde. Wer von euch hinten liegt, ist der neue Startspieler, wirft die Münzen usw.

Spielende



Das Spiel endet sofort, sobald jemand den **6. Patienten behandelt** hat oder spätestens **nach der 7. Runde**. Wer von euch die meisten Patienten auf der Behandlungsleiste

hat, gewinnt. Habt ihr beide gleich viele Patienten, gewinnt die Person, auf deren Seite der aktive Patient steht.

Gibt es zu diesem Zeitpunkt keinen aktiven Patienten, vergleicht ihr in einem letzten Kräftemessen eure Fähigkeiten:

Werft zuerst eure Chips in euren jeweiligen Beutel. Unter den gespannten Blicken der Marktbesucher zieht ihr gleichzeitig je 1 Chip aus eurem Beutel und legt ihn offen vor euch hin. Wer von euch als Erster insgesamt einen Wert von 10 aus seinem Beutel gezogen hat, verlässt diesen Marktplatz als oberster Meisterquacksalber.

Rundenkarten



Du bekommst sofort die abgebildete Belohnung. Dann legst du diese Karte ab.



Nimm diese Karte zunächst zu dir. Du darfst die Karte einmalig im Laufe des Spiels einsetzen. Dann legst du diese Karte ab.



Nimm dir den abgebildeten Chip aus dem Vorrat. Falls der abgebildete Chip nicht mehr im Vorrat verfügbar ist, darfst du dir den im Zutatenbuch angegebenen Kaufpreis in Goldstücken nehmen.



Nimm dir 2 1er-Chips in unterschiedlichen Farben (nicht schwarz) aus dem Vorrat.



Entferne 1 weißen 1er-Chip für den Rest des Spiels aus deinem Beutel.



Nimm dir 1 4er-Chip (nicht schwarz) aus dem Vorrat. Dein Gegenüber nimmt sich einen 1er-Chip derselben Farbe.



Du darfst einmal in deinem Zug 3 farbige Chips (nicht weiß) aus dem Flaschenboden zurück in den Beutel legen.



Rücke deinen Marktstand um 2 Felder nach vorne.



Wenn du 1 neuen Chip kaufst, darfst du dir 1 weiteren identischen Chip aus dem Vorrat nehmen.



Solange deine Flasche noch nicht explodiert ist, darfst du einmal in deinem Zug 2 weiße Chips aus dem Flaschenboden zurück in den Beutel legen.



Nimm dir 1 blauen 2er-Chip und zusätzlich 1 farbigen 1er-Chip (nicht schwarz).



Dein Gegenüber muss 1 weißen 1er-Chip nehmen und in seinen Beutel legen.



Du darfst einmal in deinem Zug 1 weißen Chip aus dem Flaschenboden zurück in den Beutel legen. Du darfst diese Karte auch einsetzen, nachdem deine Flasche explodiert ist. Die Explosion wird dadurch aufgehoben.



Anders als die übrigen Rundenkarten gilt diese Karte für die gesamte 7. Runde. Du darfst also die angegebene Aktion jederzeit in deinem Zug nutzen, auch mehrfach: Du darfst 3 Goldstücke bezahlen, um den Patienten um 1 Schritt zu bewegen. Wenn deine Flasche explodiert, bewegt sich der Patient, zusätzlich zu den üblichen Effekten, um 7 Schritte in Richtung deines Gegenübers.

Für viele Testrunden und wertvolle Anregungen danken Autor und Verlag allen Testspielern.

Autor: Wolfgang Warsch
Illustration: Dennis Lohausen
Grafik: Daniel Müller
Redaktion: Georg Wild
Regellektorat: Britta Metzging,
 Compas Übersetzungen GmbH

Schmidt Spiele GmbH
 Lahnstraße 21
 D-12055 Berlin
 www.schmidtspiele.de
 www.schmidtspiele-shop.de

