

Alchemist (Amigo) - KSR

##

Wer am Zug ist, wählt EINE der folgenden Möglichkeiten aus:

➔ **Eine neue Rezeptur entwerfen:**

- ◆ Der Spieler wählt einen LEEREN Kessel und setzt 1 seiner Siegelsteine (rund) dort ein.
- ◆ Dann nimmt er 1 - 5 Ingredienzien aus seinem Vorrat und legt sie in die Kesselfelder.
 - ... Die oberhalb des Kessels abgebildeten Ingredienzien sind hier nicht erlaubt.
 - ... Jede Ingredienz darf max. 2-mal in einem Kessel sein.
 - ... Die gleiche Rezeptur darf noch nicht in einem der 10 Kessel vorkommen.
- ◆ Der Spieler wählt 1 Ruhmesplättchen aus, das noch neben dem Spielplan liegt, und legt es zwischen die beiden abgebildeten Ingredienzien des Kessels.

Partie zu zweit: In der 1. Runde muss man eine neue Rezeptur mit Wert ≥ 5 entwerfen.

Auf der **Ruhmesleiste** darf er um den Wert des Plättchens **voranziehen**.
Und er erhält **je 1 Ingredienz** aus dem Vorrat, wie neben dem Ruhmesplättchen abgebildet.

➔ **Eine bestehende Rezeptur kopieren:**

- ◆ Will der Spieler eine bereits vorkommende Rezeptur kopieren, darf das nur eine sein, die er NICHT selbst entworfen hat.

Dazu nimmt er **alle erforderlichen Zutaten** aus seinem Vorrat, **gibt 1 Zutat** davon dem Spieler, der das Rezept entworfen hat. Die übrigen Zutaten werden aus dem Spiel genommen.

Auf der **Ruhmesleiste** darf der aktive Spieler um den Wert des Plättchens **voranziehen**.
Und er erhält **je 1 Ingredienz** aus dem Vorrat, wie neben dem Ruhmesplättchen abgebildet.

➔ **Passen für diesen Zug:**

- ◆ Wer passt, darf 1 beliebige Ingredienz vom offenen Vorrat nehmen ODER 2 Ingredienzien aus dem Beutel ziehen.

Spielende und Schlusswertung:

- ◆ Sind im offenen Vorrat ≥ 3 Ingredienzien-Sorten nach einer Runde aufgebraucht, endet das Spiel.
- ◆ Jeder Spieler erhält noch 1 Ruhmespunkt für je 2 Ingredienzien hinter seinem Sichtschirm. Die Spieler legen sodann diese Ingredienzien in den offenen Vorrat.
- ◆ Nun wird geschaut, welche Ingredienz dort am wenigsten übrig ist. Die Schule (z.B. Spinne), die das betrifft, belegt Rang 1. Ingredienzien ohne Schule werden ignoriert. So werden alle Schulen für die Folgeränge durchgegangen.

Patt: Betroffene Schulen belegen den selben Rang. Es wird aber dadurch kein Rang ausgelassen.
- ◆ Gemäß Tabelle werden Ruhmespunkte abgetragen:

Anzahl Spieler	Rang				
	I	II	III	IV	V
2	6				
3	10	5			
4	12	8	4		
5	12	9	6	3	

Es gewinnt der Spieler, der die meisten Ruhmespunkte erzielt hat.
Patt: Der Beteiligte mit besserem Rang bei den Schulen ist im Vorteil.