

Alchemicus

Einleitung

Jeder Spieler beginnt das Spiel als ein einfacher Kräutersammler, dessen einziger Besitz ein bescheidener Garten und ein kleiner, am Haus gelegener Verkaufsstand sind. Während des Spieles bemüht sich jeder, den Titel des bekanntesten Alchemisten im Königreich zu gewinnen. Der Weg zum Ruhm ist sehr lang und schwierig. Jeder muss hart und gewissenhaft arbeiten um Mixturen zu brauen, Rohstoffe zu gewinnen und sie dann in verschiedene Metalle umzuschmelzen. Es kann auch passieren, dass es einem von den Spielern gelingt Gold herzustellen. Solch einen Meister seiner Kunst erwartet nur Ruhm. Man darf aber nicht vergessen, dass der Geist der Transmutation sehr eifersüchtig ist und dass er seine Geheimnisse sehr ungern den Sterblichen verrät...

Spielelemente

- Spielanleitung
- Spielbrett
- 4 Figuren – Alchemisten
- 1 Figur – Geist der Transmutation
- 140 Karten (18 *Horten* [Garten], 18 *Metalle* [Bergwerk], 18 *Pergula* [Verkaufsstand], 14 *Fornax* [Hütte], 14 *Alembic* [Destillierhelm], 14 *Taberna* [Geschäft], 14 *Domo* [Arbeitsraum], 10 *Labrium* [Labor], 10 *Donarium* [Schatzkammer], 10 *Gloria* [Ruhm])
- 24 Ruhmspielmarken

Spielvorbereitung

Das Spielbrett wird in die Mitte gelegt, wo jeder es sehen kann.

Auf das *Labrium*-Feld im inneren Kreis (dem Kreis des Transmutationsgeistes) wird die Figur des Geistes gesetzt.

Jeder Spieler nimmt sich eine Alchemistenfigur und stellt sie vor sich.

Jeder Spieler erhält am Anfang zwei Karten: eine *Horten*-Karte und eine *Pergula*-Karte. Beide Karten legt man vor sich hin. Die zwei hingelegten Karten bedeuten, dass sie aufgebaut sind und dass sie zu dem Spieler gehören. Die *Horten*- und *Pergula*-Gebäude sollen den Anfang der Karriere eines einfachen Kräutersammlers symbolisieren, der irgendwann ein bekannter Alchemist werden will.

Den Rest der Karten mischt man gut und gibt dann jedem Spieler zufällig fünf Karten.. Die anderen Karten werden als Stapel so auf den Tisch gelegt, dass sie für jeden Spieler erreichbar sind. Daneben werden die Ruhmspielmarken gelegt. Das Spiel beginnt der Spieler, der am ältesten ist, derjenige, der im letzten Spiel am wenigsten Ruhmspielmarken bekommen hat oder ein zufällig ausgewählter Spieler. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.



1. Karten ziehen

Der Spieler zieht eine Karte vom Kartenstock.

Karten, die der Spieler auf der Hand hat, können auf zweierlei Weise verwendet werden: Zum einen kann ihre Aktion (der Text) durchgeführt werden, zum anderen kann sie als Geld dienen. Eine Karte entspricht einer Währungseinheit. Eine Gebühr in Höhe von eins wird bezahlt, indem man eine Karte auf den Ablageplatz legt.

Gebäude (*wirken erst nach dem Bau*)

Horten (*Garten*) - während der Produktion darf man auf die Hortenkarte, wenn dort Platz ist, eine Karte legen, die hergestellte Kräuter symbolisiert.

Metalle (*Bergwerk*) - während der Produktion darf man auf die Metallekarte, wenn dort Platz ist, eine Karte legen, die das hergestellte Erz symbolisiert.

Alembic (*Destillierhelm*) - während der Transmutation verwandelt man Kräuter in Tinktur.

Fornax (*Hütte*) - während der Transmutation verwandelt man Erz in Metall.

Labrium (*Labor*) - während der Transmutation verwandelt man Tinktur und Metall (man braucht beides) in Gold.

Pergula (*Stand*) - während des Verkaufs darf man eine Rohstoffkarte auf den Ablageplatz ablegen und dafür eine bestimmte Zahl von Karten auf die Hand oder sogar einen Ruhmpunkt bekommen. Für eine Karte Kräuter oder Erz bekommt man eine Karte auf die Hand; für eine Karte Metall oder Tinktur drei Karten auf die Hand; für eine Karte Gold fünf Karten auf die Hand oder ein Ruhmpunkt.

Taberna (*Geschäft*) - während des Verkaufs darf man bis zu drei Rohstoffkarten ablegen und dafür Karten auf die Hand oder Ruhmpunkte erhalten: Für eine Karte Kräuter oder Erz bekommt man eine Karte auf die Hand; für eine Karte Metall oder Tinktur drei Karten auf die Hand oder einen Ruhmpunkt; für eine Karte Gold fünf Karten auf die Hand oder drei Ruhmpunkte.

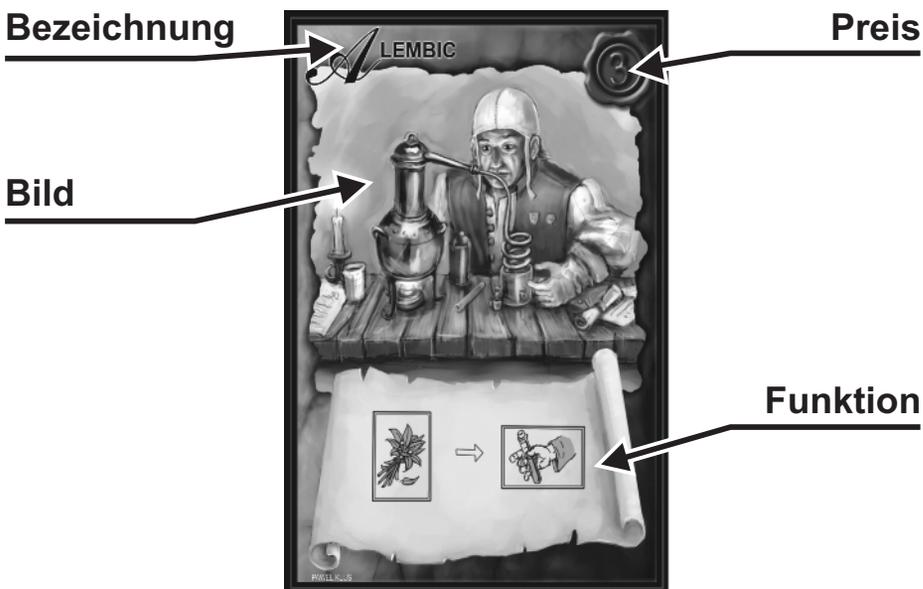
Donarium (*Schatzkammer*) - während des Verkaufs darf man eine Karte Gold ablegen. Dafür bekommt man sechs Karten auf die Hand oder fünf Ruhmpunkte.

Domo (*Arbeitsraum*) - für jeden aufgebauten Arbeitsraum erhält der Spieler während Produktion, Transmutation und Transport eine zusätzliche Karte auf die Hand. Man muss die Spielfeld-Aktion nicht ausführen, es reicht, wenn der Spieler seine Figur auf das Feld stellt, wo der Arbeitsraum zusätzliche Karten einbringt.

Ruhmkarte

Gloria (*Ruhm*) – Mit dieser Karte kann der Spieler einen Ruhmpunkt erwerben. Das geschieht als letzte Aktion in seinem Zug und ist unabhängig von der Position seiner Spielfigur. Der Spieler bekommt sofort einen Ruhmpunkt. Im Unterschied zu den anderen Karten, die nach dem Bau vor dem Spieler liegen, wird die Ruhmkarte auf den Ablagestapel abgelegt. Man darf nur eine Ruhmkarte pro Runde kaufen.

Bild 2. Spielkarte



2. Bewegung der Alchemistenfigur

Der Spieler darf seine Figur jeweils ein, zwei oder drei Felder im Uhrzeigersinn auf dem äußeren Kreis verschieben. Der Spieler darf aber auch seine Figur um vier oder sogar fünf Felder verschieben, man muss jedoch für solch eine Anstrengung einen Ruhmpunkt bezahlen (für einen Ruhmpunkt darf man nach Belieben vier oder fünf Felder weitergehen). Während des ersten Zuges stellt der Spieler seine Figur auf ein beliebiges Feld.

3. Ausführen der Spielfeld-Aktion

Der Spieler stellt seine Figur auf eines von acht Feldern des äußeren Alchemistenkreises. Danach kann er die Aktion, die zu dem Feld gehört, ausführen. Der Spieler muss diese Aktion nicht ausführen, wenn er es nicht will (Ausnahme: Das Transmutationsgeistfeld). Je nachdem wo die Figur des Spielers steht, kann man folgende Aktionen ausführen:

3.1. Bauen

Der Spieler kann ein Gebäude aufbauen, indem er die Karte vor sich legt und den Preis, der in der rechten oberen Ecke steht, bezahlt. Wenn man bezahlen will, muss man so viele Karten ablegen, wie der Preis beträgt.

Beispiel: Der Spieler will einen Alembic bauen. Zuerst muss er diese Karte vor sich legen. Die Baukosten betragen 3 Einheiten, also muss der Spieler drei beliebige Karten ablegen.

Der Spieler darf in einem Zug so viele Gebäude bauen, wie er will, es gibt hier nur eine Bedingung – er muss im Stande sein für alle zu bezahlen.

Ein Spieler kann nur zwölf Gebäude aufgebaut haben. Wenn man ein Gebäude bauen will, aber keinen Platz mehr hat, muss man ein früher erbautes niederreißen (die Karte auf den Ablageplatz ablegen).

Es gibt keine Einschränkungen bezüglich der Anzahl derselben Häuser (man darf zwölf von einer Sorte haben).

3.2. Der Geist der Transmutation

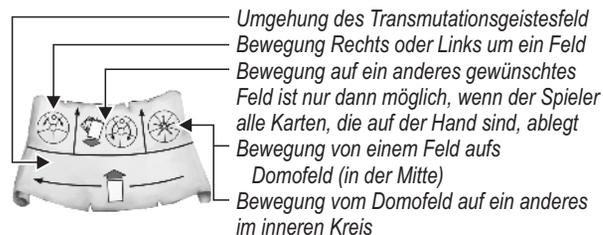
Der Transmutationsgeist ist eifersüchtig und er erlaubt es gewöhnlich nicht Gold zu erschaffen, er spielt aber auch gern anderen Streiche und verdirbt den Alchemisten das Resultat im Destillierhelm, oder das Schmelzen von Metallen in den Hütten. Er kann auch die Kräuternernte und den Metallabbau behindern und sogar die Arbeiter krank machen.

Die Figur des Geistes zeigt, welches Gebäude unter seiner Kontrolle ist und zur Zeit nicht funktioniert. Das gilt für alle Spieler – niemand kann eine Aktion von einem gesperrten Feld ausführen.

Wenn die Figur des Geistes auf dem Feld steht, das das Bergwerk symbolisiert, sind alle Bergwerke bei allen Spielern gesperrt. Analog bei den Gärten – keiner wird Kräuter produzieren. Wenn die Figur des Geistes auf dem Destillierhelm oder der Hütte steht, dann wandelt man keine Kräuter in Tinktur und kein Erz in Metall um. Wenn der Geist auf dem Labor steht, darf man kein Gold aus Tinktur und Metall erschaffen. Wenn der Transmutationsgeist in der Mitte steht, bedeutet das, dass die Arbeitsräume nicht funktionieren, und keiner der Spieler zusätzliche Karten bekommt. Zusätzlich darf derjenige Spieler, der die Geistfigur in die Mitte gestellt hat, eine Karte von einem anderen Spieler aus der Hand nehmen, allerdings nur von einem Spieler, der auch einen Arbeitsraum hat. Der Spieler, der die Figur von der Mitte auf ein anderes Feld umstellt, bekommt keine zusätzlichen Karten und die Arbeitsräume funktionieren wieder.

Die Umstellung der Figur des Transmutationsgeistes ist Pflicht.

Bild 3. Der innere Kreis des Transmutationsgeistes und die erlaubten Bewegungen



Wenn die Figur des Spielers das Feld des Transmutationsgeistes überquert, aber nicht auf ihm stehen bleibt, bekommt der Spieler eine zusätzliche Karte auf die Hand. Der Transmutationsgeist belohnt diejenigen, die ihn nicht stören.

Wenn der Spieler seine Alchemistenfigur auf das Feld des Transmutationsgeistes stellt, darf er:

- die Geistfigur um ein Feld nach rechts oder links bewegen
- alle Karten von der Hand ablegen und die Geistfigur auf ein anderes, erwünschtes Feld stellen
- die Geistfigur vom Feld im Kreis in die Mitte (Domofeld) stellen *oder*
- die Geistfigur von der Mitte auf ein anderes Feld im inneren Kreis stellen

Auf dem Feld des Transmutationsgeistes darf nur eine Alchemistenfigur (ein Spieler) stehen. Wenn schon jemand auf diesem Feld steht, darf kein anderer Spieler seine Figur dorthin stellen.

3.3 Produktion

Alle Gärten und Bergwerke produzieren gleichzeitig Rohstoffe. Dies ist aber nur dann möglich, wenn in den Gebäuden Platz ist und der Transmutationsgeist das Feld im Moment nicht blockiert.

Als Rohstoff nimmt man eine Karte aus dem Kartenstapel und legt sie verdeckt auf das Gebäude, das zurzeit produziert. Die Rohstoffkarte muss so liegen wie die Karte unten, d.h. senkrecht.

3.4 Transport

Während der Transportaktion darf der Spieler seine produzierten und umgewandelten Produkte transportieren. Dies geschieht wie folgt: die Kräuter vom Garten (*Hortus*) wandern in den Destillierhelm (*Alembic*), Erz vom Bergwerk (*Metalle*) in die Hütte (*Fornax*), die Tinktur vom Destillierhelm (*Alembic*) ins Labor (*Labrium*), Metall von der Hütte (*Fornax*) ins Labor (*Labrium*).

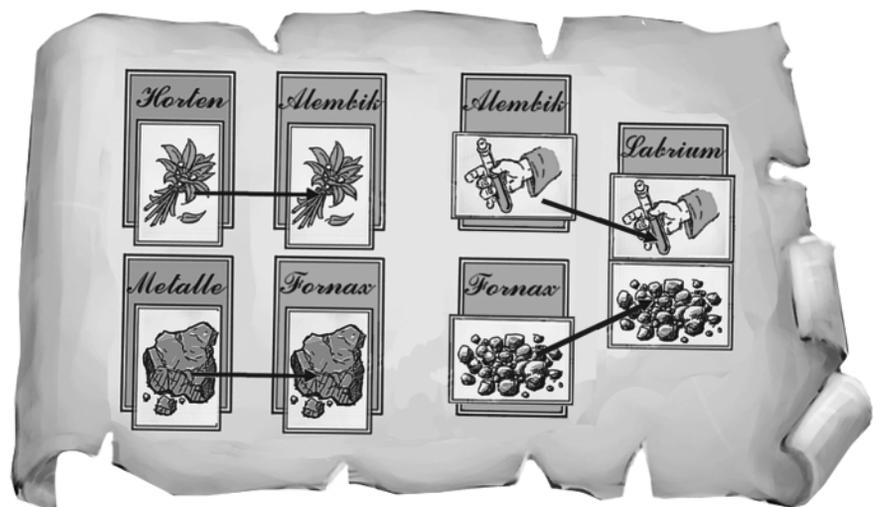
Um zu transportieren, muss der Zielplatz leer sein. Im Zielgebäude legen wir die Rohstoffkarte so, dass sie zu dem Zielbild auf der Zielkarte passt. Die Reihenfolge hängt nur vom Spieler ab.

Beispiel: Der Spieler hat im Bergwerk Erz, in der Hütte Metall und ein leeres Labor. Der Spieler entscheidet, dass er das Metall zuerst transportiert, und so hat der Spieler jetzt Platz in der Hütte, wohin er das Erz aus dem Bergwerk transportieren kann.

3.5. Transmutation

Während der Transmutation startet der Spieler alle seine Destillierhelme (*Alembic*), Hütten (*Fornax*) und Labore (*Labrium*) und wandelt alle Rohstoffe, die sich dort befinden, um. Der Destillierhelm wandelt Kräuter in Tinktur, die Hütte Erz in Metall und das Labor Metall und Tinktur in Gold um. Damit die Transmutation stattfindet, darf das Gebäude, in dem man transmutieren will, nicht in der Kontrolle des Transmutationsgeistes sein (die Geistfigur steht nicht auf dem entsprechenden Feld). Zusätzlich muss das Gebäude alle Produkte zum Umwandeln haben (*das Labor braucht sowohl Tinktur als auch Metall um Gold zu produzieren*).

Bild 4. Mögliche Transportoptionen (Bild auf dem Transportfel, auf dem Spielbrett)



3.6. Verkauf

Wenn der Spieler seine Alchemistenfigur auf das Verkaufsfeld stellt, darf er seine Waren, mit Hilfe von Ständen, Geschäften und Schatzkammern, verkaufen. Jedes dieser Gebäude ermöglicht den Verkauf einer bestimmten Anzahl von Waren. Jeder Stand verkauft nur eine Ware, das Geschäft drei Waren und die Schatzkammer nur ein Stück Gold.

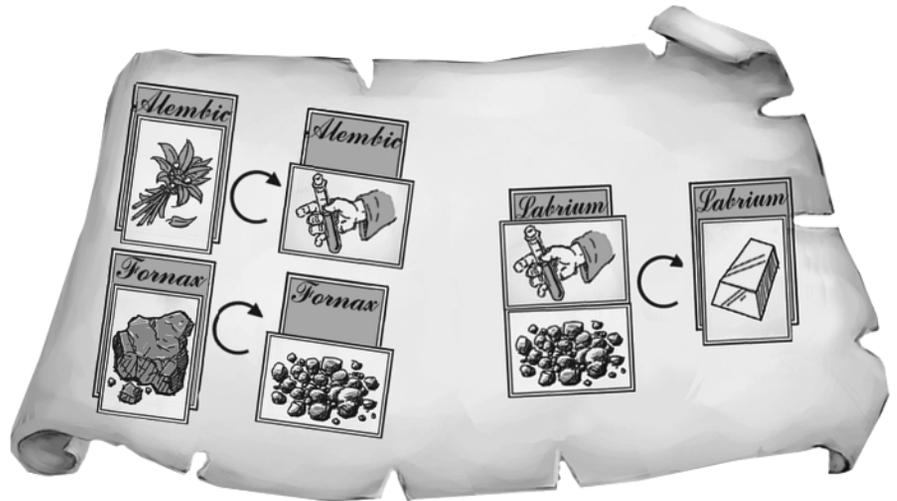
Die Gebäudekarte gibt die Preisliste an, so dass der Spieler den Preis für jede Ware kennt. Beim Verkauf von manchen Waren darf der Spieler entscheiden, ob er Karten auf die Hand oder Ruhmpunkte erhalten will. Es ist egal, in welchem Gebäude sich die Waren, die verkauft werden sollen, befinden.

Beispiel: Es ist egal ob die Kräuter sich im Garten oder im Destillierhelm befinden, der Preis ändert sich nicht.

Um die Waren zu verkaufen braucht man sie nicht ins Geschäft, zum Stand oder in die Schatzkammer zu transportieren. Die Gebäude lagern Waren nicht.

Beispiel: Der Spieler hat 1 Stand (Pergula) und 1 Geschäft (Taberna). Er hat auch Kräuter im Garten (Horten), Kräuter im Destillierhelm (Alembic), Erz im Bergwerk (Metalle) und Metalle in der Hütte (Fornax). Der Spieler entscheidet sich alles zu verkaufen und trifft folgende Entscheidungen: im Geschäft verkauft er Metalle von der Hütte für einen Ruhmpunkt, Erz aus dem Bergwerk für eine Spielkarte und Kräuter vom Destillierhelm für eine Spielkarte, und auf dem Stand verkauft er Kräuter vom Garten für eine Spielkarte.

Bild 5. Mögliche Transmutationen (Bild auf dem Transmutationsfeld auf dem Spielbrett)



3.7. Geschenke

Wenn der Spieler sich entscheidet seine Alchemistenfigur auf das Geschenkfeld zu stellen, darf er fünf Karten von der Hand ablegen und damit automatisch einen Ruhmpunkt erhalten. Solch eine Aktion ist nur einmal pro Zug erlaubt.

4. Das Ausspielen der Ruhmkarte

Wenn der Spieler eine Ruhmkarte auf der Hand hat, darf er sie am Ende seines Zuges ausspielen. Das Ausspielen kostet fünf Karten, die der Spieler von der Hand ablegen muss (*analog zum Gebäudebau*). Wenn die Karte ausgespielt wurde, erhält der Spieler einen Ruhmpunkt.

5. Zugende

Am Ende seines Zuges darf der Spieler nicht mehr als zehn Karten auf der Hand haben. Überzählige Karten müssen auf den Ablagestapel gelegt werden. Zu jedem anderen Zeitpunkt des Spieles darf der Spieler beliebig viele Karten auf der Hand haben. Das Limit gilt erst am Ende des Zuges.

Danach wird überprüft, ob der Spieler zwanzig Ruhmpunkte gesammelt hat; wenn nicht, dann beginnt der nächste Spieler links von ihm seinen Zug.

Wenn ein Spieler zwanzig Ruhmpunkte gesammelt hat, folgt die letzte Spielrunde. Aktionen werden von den Spielern gemacht, die einen Zug weniger gemacht haben als der Spieler, der als erster zwanzig Ruhmpunkte gesammelt hat. Nach der letzten Spielrunde zählt man alle Punkte zusammen. Der Gewinner ist derjenige, der die größte Zahl von Ruhmpunkten erreicht hat. Bei einem Unentschieden gewinnt der Spieler unter den beteiligten Spielern, dessen ausliegende Gebäude die höchste Baukostensumme haben. Wenn es auch hier ein Unentschieden gibt, dann ist es eben unentschieden.

Andere Spielregeln

Es kann passieren, dass es keine Karten mehr zu nehmen gibt. Die Spieler mischen dann einfach die Karten vom Ablageplatz und legen sie mit der Rückseite nach oben auf den früheren Kartenstockplatz.

Die Ruhmpunkte, die die Spieler besitzen, sind nicht geheim, so dass jeder weiß, wie viele Punkte die Gegner haben.

Fortgeschrittene und optionale Spielregeln

Die Spieler können auch die fortgeschrittene Version des Spieles spielen. Man kann eine oder auch alle der folgenden Spielregeln benutzen.

Kartenbank (empfohlen)

Während der Vorbereitungen zum Spiel legt man auf den Tisch fünf Karten offen aus. Das ist die Kartenbank. Der Spieler kann in der ersten Phase seines Zuges anstatt einer Karte vom Kartenstock eine aus der Kartenbank ziehen. Für solch ein Privileg muss der Spieler eine Karte aus der Hand ablegen.

Man darf nur einmal pro Zug eine Karte aus der Kartenbank ziehen.

Auf den leeren Platz legt man eine neue Karte vom Kartenstock.

Wenn es keine Karte mehr im Kartenstock gibt, nimmt man zum Mischen auch die Karten aus der Kartenbank. Nach dem Mischen legt man wieder fünf Karten auf den Tisch, die wieder die Kartenbank bilden.

Fortgeschrittener Verkauf von Waren

Während der Verkaufsaktion, wenn der Spieler sich entscheidet seine Waren für Karten (aber nicht für Ruhm) zu verkaufen, kann ein anderer Spieler (den Vorrang hat der Spieler, der in der Spielreihenfolge näher am derzeitigen Spieler sitzt) diese Ware zurückkaufen. Er kann sie aber nur dann kaufen, wenn er Platz in einem seiner Gebäude hat. Um die Ware zu kaufen muss der Kaufende so viele Karten ablegen, wie der Verkaufende für die Ware bekommen hat plus noch eine.

Beispiel: Ein Spieler verkauft im Geschäft Tinktur von seinem Destillierhelm. Er entscheidet, dass er für diese Ware Karten will. Er erhält drei Karten. Der Spieler, der links von ihm sitzt will diese Tinktur kaufen. Er legt also 4 Karten ab (drei für die erhaltenen Karten vom Verkauf + eine), nimmt die Tinktur und legt sie auf das leere Feld im Labor.



Andrzej „Soulless“ Kozakowski

Produktionszyklus



Verkaufshäuser



Arbeitsraum

Ruhmkarte

Alchemicus

NOCTIS

Was ist das?

Alchemicus Noctis ist eine unselbständige Zugabe zum Spiel Alchemicus. Zum Spielen braucht man die Grundversion des Spiels. Alchemicus Noctis führt ein Element direkter negativer Interaktion zwischen den Spielern ein, dadurch wird das Spiel aggressiver.

Einleitung

Im Spiel Alchemicus Noctis werden die Spieler wieder zu Alchemisten, die sich um den größten Ruhm im Königreich bemühen. In der Zugabe Noctis bekommen die Spieler zusätzlich neue Möglichkeiten, die durch neue Noctiskarten repräsentiert werden.

Spielvorbereitung

Das Spiel wird genauso vorbereitet wie in der Grundversion. Außerdem bekommt jeder Spieler von den Noctiskarten eine Karte *Golem*. Die restlichen Karten mischt man gut und platziert sie neben die Karten aus der Grundversion.

Spielziel

Das Spiel Alchemicus Noctis gewinnt der Spieler, der als erstes 20 Ruhmpunkte erwirbt.

Spielablauf

Es gibt einige Unterschiede zur Grundversion des Spiels. Jeder Spieler führt der Reihe nach seinen Zug aus. Jeder Zug besteht aus folgenden Phasen:

1. Karten vom Kartenstock der Grundversion ziehen oder Ablegen einer Karte von der Hand und Ziehen einer Karte vom Noctis-Kartenstock
2. Ausspielen der Noctiskarten (in beliebiger Anzahl)
3. Bewegung der Spielfigur (wenn schon jemand auf dem Feld des Transmutationsgeistes steht, darf kein anderer Spieler seine Figur dorthin stellen)
4. Ausführen der Spielfeld-Aktion.
5. Eventuelles Ausspielen einer Ruhmkarte
6. Zugende

Andere Unterschiede im Spiel

1. Wenn die Figur des Spielers das Feld des Transmutationsgeistes überquert, aber nicht auf ihm stehen bleibt, kann der Spieler eine Noctiskarte ziehen (der Spieler hat die Wahl zwischen dem Kartenstock der Grundversion und dem Noctis-Kartenstock).
2. Wenn die Figur des Spielers auf dem Feld des Transmutationsgeistes stehen bleibt, bekommt der Spieler eine Noctiskarte auf die Hand.
3. Noctiskarten darf man nicht als Bezahlung für den Verkauf der Rohstoffe in Handelsgebäuden ziehen.
4. Mit Noctiskarten darf man die Kosten für das Ausspielen aller Karten decken, genauso als wären es Karten aus der Grundversion.

Beschreibung der Noctiskarten



Golem (Kosten 2) – kann man auf ein eigenes Gebäude ausspielen. Ab diesem Zeitpunkt wird das Gebäude durch den Golem geschützt und die anderen Spieler dürfen keine Karten mehr auf das Gebäude ausspielen. Die Karte wird unter das Gebäude gelegt. Wenn ein Spieler die Karte Golem auf ein eigenes Gebäude ausspielt, auf dem sich schon die Karte Spiritus befindet, beseitigt Golem diese Karte nicht. Spiritus kann nur durch Ausspiel der Karte Homunculus beseitigt werden, oder während der Transmutation.



Homunculus (Kosten 2) – auf Rohstoffe des Gegners ausgespielt, macht Homunculus die duchgeführte Transmutation rückgängig und verwandelt die transmutierten Waren in ihre Ausgangsform zurück (kann aber weder die Transmutation der Metalle noch der Tinktur rückgängig machen, wenn sie sich schon im Labrium befinden) oder wirft eine auf dem Gebäude liegende Karte Spiritus ab.



Mutabilis (Kosten 1) – nach dem Ausspielen dieser Karte nimmt der Spieler dem anderen Spieler eine grundlegende Ware (Kräuter oder Erz) weg, unabhängig davon, wo er sich gerade befindet, und legt diese Ware auf ein eigenes Gebäude. Auf diese Art und Weise erworbene Kräuter darf man sowohl im Garten (Horten) als auch im Destillierhelm (Alembic) lagern, Erz im Bergwerk (Metalle) oder Hütte (Fornax), sofern dort Platz für die entsprechende Ware vorhanden ist.



Pactum (Kosten 3) – nach dem Ausspielen dieser Karte zieht der Spieler sofort 3 Karten vom Noctisstapel.



Spiritus (Kosten 2) – blockiert eine Transmutation in einem Gebäude eines anderen Spielers. Die Karte Spiritus legt man auf das Gebäude des anderen Spielers. Während der nächsten Transmutation bei diesem Spieler legt dieser die Karte Spiritus von seinem Gebäude ab, statt Ware zu tauschen. Das betrifft aber nur Situationen, in denen die Transmutation normal gelingen könnte, das heißt in dem Gebäude müssen alle Waren vorhanden sein, und das Gebäude selbst darf nicht vom Transmutationsgeist blockiert werden. Wenn diese Bedingungen nicht erfüllt werden, bleibt die Karte Spiritus auf dem Gebäude.



Infamia (Kosten 5) – Das Ausspielen dieser Karte auf einen anderen Spieler kostet diesen einen Ruhmpunkt. Der Spieler kann sich davor schützen, indem er einen von seinen aktiven Golems (einen, der schon ein Gebäude schützt) oder 5 beliebige Karten von der Hand abgibt.

Wettlauf um das Gold (alternative Variante des Spiels)

In dieser Variante des Spiels erwerben die Spieler keine Ruhmpunkte, und der Gewinner wird derjenige, der als erstes Gold herstellt und verkauft. Dabei werden einige Regeln der Grundversion und die Funktion einiger Karten verändert.

Gloria – Das Ausspielen dieser Karte erlaubt es, die Spielfigur um ein zusätzliches Feld zu verschieben. Man kann gleichzeitig mehrere Karten ausspielen. Die Kosten des Ausspielens betragen 1.

Golem – außer den Grundfunktionen (Schutz des Gebäudes und Schutz vor Infamia) kann man Golem auch ausspielen, indem man ihn auf ein äußeres Feld des Spielbretts legt. In dieser Situation wird der erste Spieler, dessen Bewegung auf dem äußeren Feld enden sollte, wo Golem sich befindet, bei dieser Bewegung von Golem angehalten. Die Spielfigur bleibt auf dem Feld stehen, auf dem Golem steht. Der Spieler kann eine Aktion ausführen, die durch dieses Feld determiniert ist und die Karte Golem wird entfernt. Die anderen Spieler schieben ihre Figur ohne Begrenzung weiter. Auf jedem Feld des Spielbretts darf nur ein Golem stehen.

Infamia – wenn der Spieler, gegen den die Karte Infamia ausgespielt wurde, sich direkt nach dem Ausspielen nicht vor ihr schützen kann (indem er 5 Karten oder Golem aus einem Gebäude abgibt), wird er mit schlechtem Ruhm belastet. Die Karte Infamia wird offen neben ihn gelegt und kann nur dann weggelegt werden, wenn der Spieler auf dem Feld Schatzkammer stehen bleibt und 4 Karten aus der Hand abgibt, wahlweise auf einem beliebigen Feld durch Abgeben von 8 Karten. Der mit Infamia belastete Spieler darf kein Gold verkaufen. Ein Spieler darf höchstens mit zwei Infamiakarten gleichzeitig belastet werden.

Gold darf man nur durch das Gebäude Donarium verkaufen.

Alchemicus

N O C T I S

Autor des Spiels: Andrzej „Soulless“ Kozakowski

Grafik: Paweł Klus

Noctis Grafik: Sandra Kochanowska, Radosław Jaszczuk
DTP und zusätzliche Grafik: Andrzej „Soulless“ Kozakowski

Übersetzungen: Paweł Goździewicz (Eng)
Paula Himmelmayer, Peer Sylvester (Ger - Alchemicus)
Dorota Manelska (Ger - Noctis)

Besonderen Dank to Hilko Drude

Koordination des Projekts: Mirosław Talik

Koordinator der II Ausgabe: Andrzej Kurek

Redaktion: Andrzej Kurek, Hanna „poswix“ Matejczyk

Haupttester: Krzysztof „brat“ Sowa, Krzysztof „Koval“ Kowalewski, Michał Walczak-Ślusarczyk,

Testpersonen: Kolder, M.G., Evenfall, Jar, Ziela, Przemek Dorecki, Plazma, Kuba, Mayasty, Jadwiga Kurek, Goszczko Squad & Goździewicz,

Tomek Ochnio, Paweł Bułacz, Robert Jaskuła, Marcin Cyprys, Andrzej Hładki, Familia Teryks, Dariusz „mazoku“ Starzyński,

Sebastian „seba“ Pawlak, Michał „Charon“ Murawski, Paula Himmelmayer, Andrzej Palicki, Szymon,

Die Spieler von dem Danziger Klub „Schron“ und von dem Krakauer Klub „Strych“

oraz grupy graczy z gdańskiego klubu „Schron“, krakowskiego klubu „Strych“, und ander.

II Ausgabe
Gdynia 2010

Herausgeber:

Ausgabe I (2009) - Ace of Brains

Ausgabe II (Noctis Edition, 2010) - SINONIS
ul. Orkana 4c / 48, 40 - 553 KATOWICE, POLAND
www.sinonis.pl

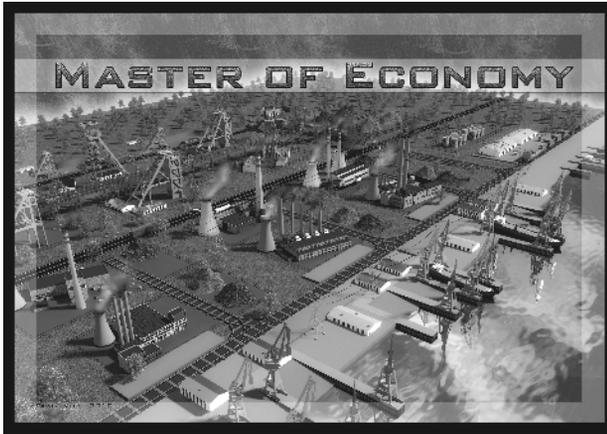
Distribution:

Business 24 Sp. z o.o.,
ul. Tuwima 6d/15, 81-594 Gdynia, POLAND
antypirx@wp.pl



SINONIS

www.sinonis.pl



MASTER OF ECONOMY

In dieser Schachtel befindet sich eine Wirtschaftssimulation, die in Form eines leicht zugänglichen Brettspiels für 2-4 Personen umgesetzt wurde. Das Spiel dreht sich um das Managen von Industrieunternehmen, welche den Spielern zur Vermehrung ihres eigenen privaten Einkommens dienen. Dem eigenen Unternehmen eine hohe Rentabilität zu sichern und die Gewinne geschickt in dessen Weiterentwicklung zu stecken, oder die Gewinne in Anteile der Firmen anderer Mitspieler zu investieren, die schneller eine bessere Position am Markt erwirtschaftet haben, kann der Schlüssel zum Erfolg sein.

Was diese Simulation einzigartig macht, ist, dass sie keine Zufallsfaktoren besitzt. Das Ergebnis des Spielverlaufs hängt allein von den Entscheidungen der Spieler, von deren Planungsfähigkeit und von ihren Reaktionen auf die Investitionen der Gegner ab. Die Simulation verlangt eine effektive Kombination von Aktionen, welche zur Optimierung des Warenflusses und des eigenen Geldes aber auch der Spekulation mit den Geschäftsanteilen der Firmen, dienen. Eine angemessene Balance zwischen diesen Methoden zur eigenen Besitzumssteigerung zu finden, ist hierbei ein grundlegendes Element für eine gewinnbringende Strategie in diesem Spiel.

<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/75441/master-of-economy>



SHOW BUSINESS

SHOW BUSINESS ist ein wirtschaftlich – strategisches Spiel für 5 Spieler im Alter ab 13 Jahren. Die Spielzeit beträgt von 60 bis 150 Minuten. Werde zum Kunstmanager, schae deine einzigartige Musikband, die Rock, Pop, Black Jazz oder Clubmusik spielt und bewirke, dass sie populäre Hits aufnimmt. Kontrahiere die best bezahlten Konzerte und reise mit den Tourkonzerten durch die besten Klubs. Du hast ein Jahr dafür, um deine debütierende Band an die Spitze der Popularität hochzupuschen. Gewinne einen größeren Ruhm und mehr Geld als deine Konkurrenten!

<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/69232/show-business>