

Alchemist
Amigo, 2007
Carlo A. ROSSI
2 - 5 spelers vanaf 10 jaar
± 60 minuten



Spelmateriaal

- **1 compendium**
(speelbord)



- **5 scholen**



- **160 ingrediënten**
(houten kubusjes in 5 kleuren, 32 per kleur)



grijs
vogelbeen



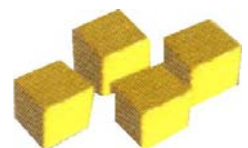
blauw
paddenstoelen



groen
slangengif



oranje
trologen

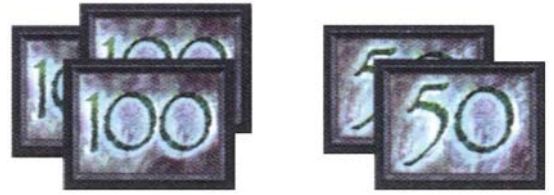


geel
spinnen

- ⇒ **10 roemfiches**
(met de getallen van 1 tot en met 10)



- ⇒ **5 insignes**
(met de getallen 50/100)



- ⇒ **30 zegelstenen**
(telkens 6 per kleur)



- ⇒ **5 zichtschermen**
(in de kleuren van de spelers)



- ⇒ **1 orakelbuidel**
(zwarte stoffen zak)



Aanleiding en doelstelling

"Doe extra jullie best, mengt en mixt ! De ketel pruttelt, het vuur sist." (Macbet, 4. Act, 1. scène)

Bij de wedstrijd van de alchemisten vullen de talentrijkste adepten van deze mythische kunst hun ketel met zonderlinge ingrediënten om met nieuwe en krachtige drankjes roem en eer te kunnen oogsten. Maar ook diegene die het recept van een concurrent succesvol kan kopiëren, verzamelt roempunten. Tot slot vervult iedere deelnemer nog een persoonlijk en verborgen doel: het bestanddeel dat zijn school als bijzonder krachtig en waardevol lijkt, een zo groot mogelijk aandeel toebedelen.

De speler die door het verstandig gebruik van zijn ingrediënten de meeste roempunten kan verzamelen, wordt de winnaar van de wedstrijd en mag zich voortaan Adeptus Supremus noemen.

Spelvoorbereiding

Het compendium wordt in het midden van de tafel gelegd, daarnaast worden de roemfiches en de insignes gelegd. Iedere deelnemer kiest een bepaalde kleur en neemt zich de 6 zegelstenen en het zichtschermbord in deze kleur.

Eén van zijn zegelstenen zet iedere speler op het veld 0 van de roemtabel, de andere vijf zet hij achter zijn zichtschermbord. Nu moet de orakelbuidel nog met ingrediënten worden gevuld en ook de algemene voorraad (een bepaald aantal ingrediënten) moet nog naast het compendium worden gelegd. De volgende tabel toont aan hoe de ingrediënten naar aantal tussen de adepten van de wedstrijd worden verdeeld.

deelnemende adepten	ingrediënten per kleur in de buidel	ingrediënten per kleur in de voorraad	ingrediënten per kleur uit het spel
2	6	10	16
3	10	12	10
4	12	16	4
5	14	18	0

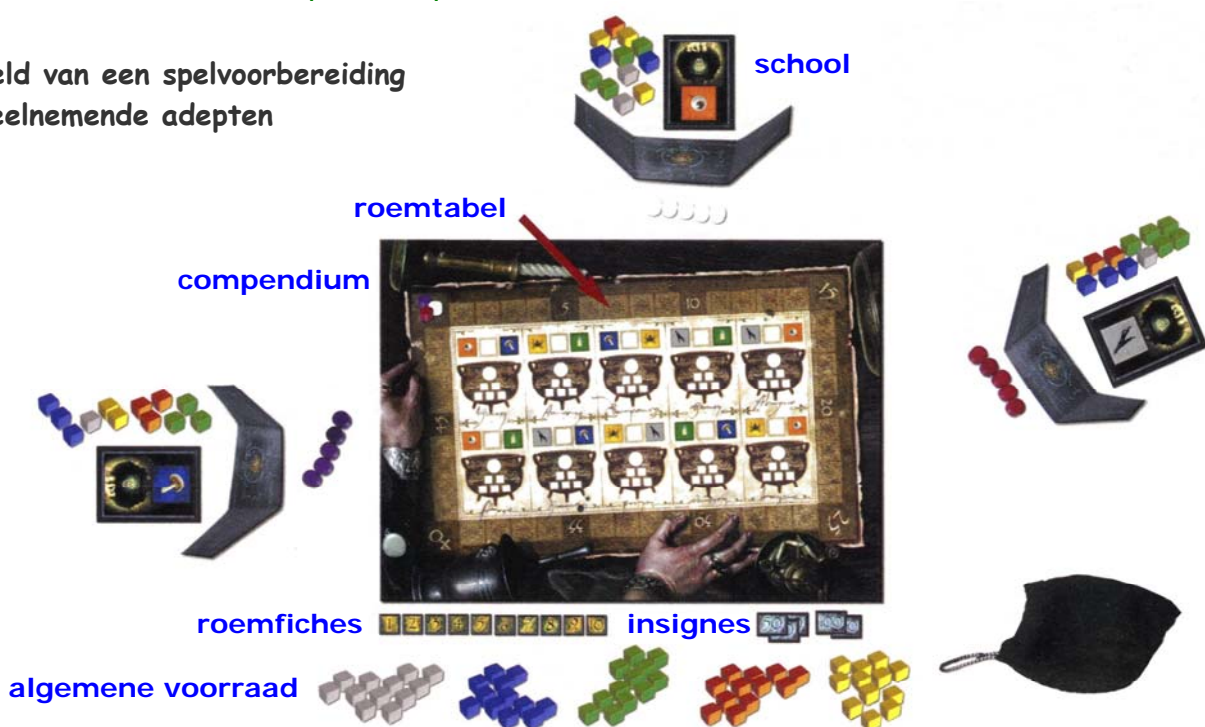
Nadat de ingrediënten werden verdeeld, trekt iedere speler verdekt 12 ingrediënten uit de orakelbuidel en legt deze stenen achter zijn zichtschermbord in zijn persoonlijke voorraad. De overige ingrediënten in de orakelbuidel worden voor het verdere verloop van het spel nog gebruikt.

Iedere adept trekt nu verdekt een school die hij voor de resterende duur van het spel zal vertegenwoordigen. Naar oud gebruik wordt de deelnemer die de wedstrijd moet openen ofwel per lot bepaald ofwel wordt die eer gegeven aan de jongste adept.

TIP BIJ DE SCHOLEN

Iedere school beschouwt één ingrediënt als bijzonder krachtig en probeert dan ook om dit ingrediënt zoveel mogelijk in de gebrouwde recepten te verwerken. Aan het einde van de wedstrijd levert dit extra roempunten op.

Voorbeeld van een spelvoorbereiding bij 3 deelnemende adepten



Verloop van de wedstrijd

De tot startspeler gekozen adept begint, daarna volgen de andere spelers om de beurt met de wijzers van de klok mee.

De adept die aan de beurt is, heeft drie mogelijkheden.

Hij moet ofwel:

- ⇒ **een nieuw receptuur ontwerpen** of
- ⇒ **een bestaande receptuur kopiëren** of
- ⇒ **passen.**

Daarna is de volgende adept aan de beurt.

Een nieuwe receptuur ontwerpen

Als een adept een nieuw receptuur wil ontwerpen, bepaalt hij zelf de hoeveelheid en de samenstelling van de ingrediënten van de gebrouwde drank en hij registreert de receptuur in het compendium. Hij kiest een lege ketel en markeert die met zijn zegelsteen op het ronde veld van de ketel.

Dan neemt hij **tussen 1 en 5** ingrediënten uit zijn persoonlijke voorraad en legt die op de vierkante velden van de ketel.

Voor de keuze van de ingrediënten zijn er drie beperkingen:

- De ingrediënten die boven de ketel zijn afgebeeld, mogen **niet** gebruikt worden.
- Een ingrediënt mag **niet vaker als tweemaal** worden gebruikt.
- Dezelfde receptuur mag nog niet in het compendium zijn geregistreerd.

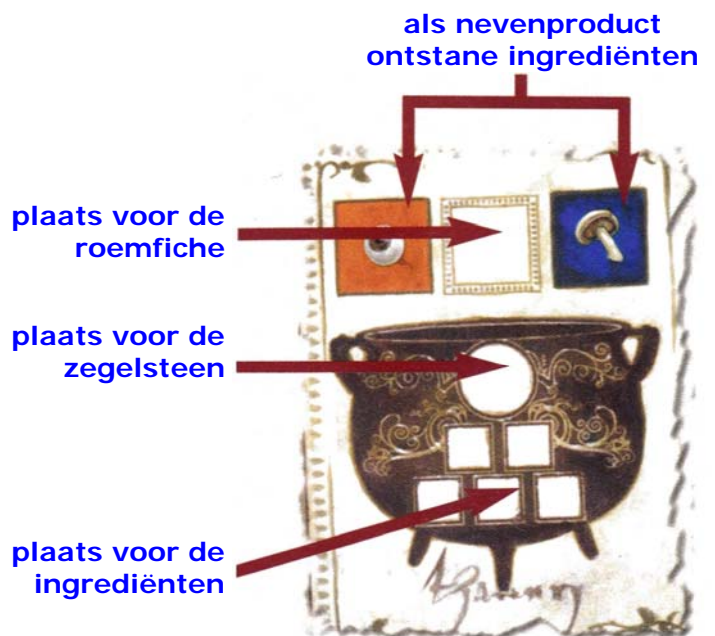
Aansluitend kiest hij een roemfiche die nog naast het compendium ligt en legt de fiche tussen de beide afgebeelde ingrediënten bovenaan de ketel.

Hij mag zijn zegelsteen op de roemtabel onmiddellijk een aantal velden vooruitzetten zoals aangegeven op de roemfiche.

Als extra ontvangt hij **telkens 1 ingrediënt**, van de als nevenproducten ontstane ingrediënten die bovenaan de ketel zijn aangeduid, uit de algemene voorraad.

TIP

Tegen het einde van de wedstrijd kan het gebeuren dat een ingrediënt niet meer in de algemene voorraad ligt. In dit geval ontvangt men dit ingrediënt niet. In het slechtste geval ontvangt men dus niets.





Voorbeeld

Anne (speelt met paars) wil een nieuwe toverdrank brouwen en zet daarom één van haar zegelstenen op een vrije ketel.

Omdat deze ketel spinnen (geel) en slangengif (groen) produceert als nevenproducten, mogen als ingrediënten geen gele of groene ingrediënten worden gebruikt.

Zij besluit om de volgende 5 ingrediënten te gebruiken: 2 blauwe, 2 grijze en 1 oranje ingrediënt. Omdat dit een zeer omslachtig receptuur is, kiest zij de roemfiche met de waarde 9 en legt dit bovenaan de ketel. Zij ontvangt 9 roempunten. Tot slot mag Anne nog één geel en één groen ingrediënt uit de voorraad nemen.

Een bestaand receptuur kopiëren

Als een adept een bestaande toverdrank wil kopiëren, die al in het compendium aanwezig is, moet hij een drank kiezen die hij niet zelf heeft ontworpen (een ketel die niet is gemarkeerd met één van zijn zegelstenen).

De adept neemt de vereiste combinatie van ingrediënten (het vereiste aantal en kleuren) die al op de ketel liggen uit zijn persoonlijke voorraad en deze stenen worden **allen op één na** uit het spel verwijderd. Het door de adept uitgekozen resterende ingrediënt wordt als tol betaald aan de adept die deze receptuur heeft ontwikkeld.

Voor deze gebeurtenis ontvangt de speler die de toverdrank heeft gekopieerd zoveel punten als de roemfiche op deze ketel toont en als extra ontvangt hij ook nog de ingrediënten die bovenaan deze ketel zijn aangeduid. Deze ingrediënten legt hij achter zijn zichtscherf.

Voorbeeld

Marc (speelt met wit) wil de toverdrank die Anne heeft ontworpen, kopiëren.

Hij neemt 2 blauwe, 2 grijze en 1 oranje ingrediënt uit zijn persoonlijke voorraad. Hij moet nu alle ingrediënten, op één na, uit het spel verwijderen. Dat ene ingrediënt (dat niet wordt verwijderd) geeft hij aan Anne die het in haar persoonlijke voorraad legt.

Voor deze actie ontvangt Marc 9 roempunten en bovendien ontvangt hij ook nog 1 geel en 1 groen ingrediënt dat hij achter zijn zichtscherf legt.



Passen

Als de adept besluit om te passen, mag hij 1 ingrediënt naar keuze uit de open voorraad nemen ofwel 2 ingrediënten uit de buidel trekken.

Als de buidel leeg is, mag hij alleen het eerste doen.

Einde van de wedstrijd en slotwaardering

De wedstrijd eindigt onmiddellijk na een spelronde (dus voordat de startspeler opnieuw aan de beurt is) als in de open voorraad **3 of meer soorten ingrediënten** zijn opgebruikt.

Iedere adept ontvangt nu nog **1 punt per twee ingrediënten** die hij nog achter zijn zichtscherf heeft. Deze punten worden aangeduid op de roemtabel.

Daarna wordt het succes van de scholen nagekeken. Alle spelers leggen hun overgebleven ingrediënten in de algemene voorraad. Nu wordt geteld van welk ingrediënt er de minste stenen over zijn. De school van dit meest favoriete ingrediënt bekleedt rang I. Het ingrediënt waarvan er de tweede minste over zijn, bekleedt rang II ... enzovoort. Als er van twee ingrediënten evenveel over zijn, bekleden de betreffende scholen beide dezelfde rang. Bij de volgende aanduiding van een rang wordt geen positie overgeslagen.

Afhankelijk van het aantal deelnemende adepten aan de wedstrijd van de alchemisten, krijgen de vertegenwoordigers van de meest succesvolle scholen de volgende punten die in de tabel zijn aangeduid.

AANTAL ADEPTEN	RANG				
	I	II	III	IV	V
2	6	0			
3	10	5	0		
4	12	8	4	0	
5	12	9	6	3	0

Scholen die geen vertegenwoordiger in de wedstrijd hebben, bekleden ook geen rang (de desbetreffende ingrediënten worden bij het tellen gewoon genegeerd).

De extra roempunten worden aangeduid op de roemtabel. De adept die na de verdeling van deze extra roempunten in totaal de meeste roempunten heeft verzameld, wordt de winnaar van de wedstrijd. Als er twee of meer adepten hetzelfde aantal punten hebben behaald, wint van deze spelers diegene wiens school de beste rang heeft behaald.

Bijkomende toelichtingen

- In het geval een adept geen zegelsteen meer achter zijn zichtscherf heeft liggen, kan hij ook geen nieuwe toverdrank brouwen.
- De roemtabel loopt rond het compendium en kan meermaals worden doorlopen. Als een zegelsteen opnieuw het veld 0 van de roemtabel bereikt, neemt de eigenaar een insigne van 50 als teken van zijn prestatie. Komt een zegelsteen voor de tweede maal op het veld 0 dan draait de adept de insigne op de zijde met de 100.
- Bij het spel met twee adepten bestaat er in de eerste ronde de plicht om een nieuw receptuur te ontwikkelen met de minimale waarde van 5.

19 maart 2007