



Die Quacksalber von Quedlinburg

Die Kräuterhexen



Inhalt

Für einen 5. Spieler 2 Tropfen
1 Kessel 1 Siegpunktmarker
1 Beutel 1 Rattenstein
1 Flasche 1 0/50-Siegelplättchen

Neu

8 Zutaten-Bücher 12 Kräuterhexen
153 Zutaten-Chips (jeweils 4 Hexen pro Hexenart)
+ 3 Ersatz-Chips 15 Hexenpfennige
20 Rubine 5 Überlaufschalen

Spielidee Für die Kräuterhexen wird das Grundspiel „Die Quacksalber von Quedlinburg“ benötigt. Mit den Kräuterhexen wird eine neue Zutat (das Narrenkraut) eingeführt sowie die namensgebenden Kräuterhexen. Zusätzlich gibt es Material für einen 5. Spieler, Überlaufschalen und neue Zutatenbücher für die bereits vorhandenen Zutaten.

Spielvorbereitung Der Spielaufbau wird wie im Grundspiel beschrieben vorgenommen. Allerdings stehen nun für die Zutaten auch noch Set 5 und 6 zur Auswahl. Das Kürbis-Buch aus dem Grundspiel wird durch das neue Kürbis-Buch ersetzt. Zu Spielbeginn erhalten alle Spieler noch jeweils einen Hexenpfennig in den 3 unterschiedlichen Farben. Jeder Spieler nimmt sich die zu seinem Kessel passende Überlaufschale und legt sie unterhalb des Löffels an den Kessel an. **Von den 3 Hexenarten wird nun jeweils 1 zufällig aufgedeckt und unterhalb des Rundenanzeigers abgelegt.** Die restlichen Hexen kommen wieder zurück in die Schachtel.

Spielablauf Der Spielablauf ändert sich im Wesentlichen zum Grundspiel nicht.

Die Kräuterhexen Die Spieler haben 3 Mal im gesamten Spiel die Möglichkeit, eine Kräuterhexe zur Hilfe zu rufen. Um eine der ausliegenden Kräuterhexen zu aktivieren und deren Fähigkeit zu nutzen, muss der Spieler den farblich passenden Hexenpfennig der Hexe in der angegebene Phase abgeben.



Obwohl dein Kessel explodiert ist, kannst du durch diese Kräuterhexe die Flasche einsetzen und den letzten weißen Chip (durch den der Kessel explodiert ist) wieder zurück in den Beutel werfen. Anschließend kannst du weiter Chips aus dem Beutel ziehen oder deinen

Zug beenden. **Achtung:** Die Flasche muss voll sein, um die Funktion dieser Kräuterhexe nutzen zu können.



Solange du deinen Zug noch nicht beendet hast, kannst du durch diese Kräuterhexe jederzeit – bevor oder nachdem du einen Chip gezogen und im Kessel platziert hast (und der Kessel nicht explodiert ist) – **6 Chips aus dem Beutel ziehen.** Von diesen Chips kannst du dir aussuchen, wie viele

und welche Chips du in den Kessel legen willst und in welcher Reihenfolge du das machen willst. Die Aktionen der Chips werden dabei wie üblich ausgeführt. Chips, die du nicht in den Kessel legen willst, kommen wieder in den Beutel.

Wird diese Aktion in der letzten Runde gespielt, wird das parallele Ziehen unterbrochen, bis diese Aktion vom Spieler komplett beendet wurde.



Sofern dein Kessel noch nicht explodiert ist, kannst du durch diese Kräuterhexe die letzten beiden weißen Chips im Kessel wieder in den Beutel werfen. Sollten dadurch Lücken entstehen, so werden diese Lücken nicht geschlossen. Du kannst auch nur einen der letzten beiden weißen Chips in den

Beutel werfen. **Hinweis:** Die beiden weißen Chips müssen nicht direkt hintereinander und auch nicht an letzter Stelle im Kessel liegen.



Obwohl dein Kessel explodiert ist, kannst du in der Wertungsphase durch diese Kräuterhexe alle Boni bekommen. Du darfst dir die Siegpunkte nehmen und einkaufen. Solltest du im Kessel am weitesten vorgekommen sein, so darfst du auch mit dem Bonuswürfel würfeln.



In der Kaufphase kannst du durch diese Kräuterhexe deine **zwei letzten** im Kessel liegenden Chips **um eine Stufe aufwerten**. Alternativ kannst du auch **einen Chip an beliebiger Stelle** in deinem Kessel aufwerten. Dieser muss nicht am Ende liegen. Es ist nur möglich,

einen 1er-Chip in einen 2er-Chip oder einen 2er-Chip in einen 4er-Chip aufzuwerten. Es ist nicht möglich, einen Kürbis-Chip aufzuwerten. Für frisch gekaufte Chips gilt das nicht, sondern nur für Chips im Kessel. Du kannst die Aktion auch durchführen, wenn dein Kessel explodiert ist und du dich für Siegpunkte entschieden hast.



Beim Einkaufen kannst du durch diese Kräuterhexe den **Einkaufswert verdoppeln**. Trotzdem darfst du weiterhin insgesamt nur zwei verschiedenfarbige Chips kaufen. Wenn du die Hexe in der Kaufphase von Runde 9 einsetzt, darfst du dir für den doppelten Einkaufswert Siegpunkte (5:1) kaufen.



Beim Einkaufen kannst du durch diese Kräuterhexe einen der gerade **gekauften Chips kostenlos ein zweites Mal** nehmen. Dadurch kannst du in der Kaufphase insgesamt 3 Chips erhalten, wobei 2 Chips dann die gleiche Farbe besitzen.



Beim Einkaufen **steigt** durch diese Kräuterhexe dein **Einkaufswert pro Rubin** in deinem Besitz **um 2**. Du musst die Rubine dazu nur besitzen. Du musst die Rubine dafür nicht abgeben.



In der Siegpunktphase kannst du dir durch diese Kräuterhexe Siegpunkte nehmen. Wie viele Siegpunkte, hängt davon ab, wieviel **unterschiedliche Farben sich in deinem Kessel** befinden. Weiße Chips werden hierbei nicht mitgerechnet.



In der Siegpunktphase kannst du dir durch diese Kräuterhexe Siegpunkte nehmen. Hier werden nur die nach dem Stoppen noch **im Beutel verbliebenen Chips** betrachtet. Entleere dafür deinen Beutel neben deinem Kessel. Wie viele Siegpunkte du erhältst, hängt davon ab, **wie**

viele der folgenden Chips sich in deinem Beutel befunden haben: Farbige 2er-, 4er- und 6er-Chips sowie lila und Narrenkraut-Chips. Für jeden dieser Chips erhältst du 2 Siegpunkte. Weiße Chips werden nicht berücksichtigt. Du kannst die Hexe

auch einsetzen, wenn dein Kessel explodiert ist und du dich für „kaufen“ entschieden hast.



Wenn du in der Rubinphase einen Rubin bekommst, weil auf dem Wertungsfeld ein Rubin abgebildet ist, kannst du durch diese Kräuterhexe stattdessen **so viele Rubine** nehmen, **wie es Siegpunkte auf dem Wertungsfeld gibt**. Die Siegpunkte bekommst du trotzdem

(wenn dein Kessel nicht explodiert ist). Du kannst die Hexe auch einsetzen, wenn dein Kessel explodiert ist und du dich für „kaufen“ entschieden hast. **Hinweis:** Sollte die Wahrsagekarte „Hier funkelt’s“ aufgedeckt sein, musst du dich entscheiden, ob du die 2 Rubine der Wahrsagekarte nimmst, oder ob du diese Kräuterhexe einsetzen möchtest.



Am Rundenende brauchst du durch diese Kräuterhexe **jeweils nur 1 Rubin** zu zahlen, um die Flasche aufzufüllen bzw. um den Tropfen vorwärts zu rücken. Du kannst auch mehrere Rubine zahlen und diese Aktion entsprechend der Anzahl der abgegebenen Rubine öfters durchführen.

Jeder **Hexenpfennig**, den ein Spieler nicht eingesetzt hat, zählt **am Spielende 2 Siegpunkte**. Ein Spieler kann in einer Runde einen, zwei oder auch alle drei Hexenpfennige verwenden.



Überlaufschalen



Sollte ein Spieler das letzte Feld im Kessel (33) erreichen **oder darüber hinaus** ziehen (egal wie weit), so legt er den Chip auf die 33. Sollte dieser letzte Chip eine Aktion auslösen, die sich auf den kommenden gezogenen Chip bezieht, so verfällt diese Aktion.

Zieht er nun weitere Chips aus seinem Beutel, legt er diese in seine Überlaufschale. Bei der Wertung in Phase D bekommt er zunächst das, was auf dem Löffel abgebildet ist (15 Siegpunkte und ein Einkaufswert von 35). Dann werden alle Werte der Chips in der Überlaufschale zusammengezählt und der Spieler erhält die (abgerundete) Hälfte als Siegpunkte hinzu. Farbchips, welche in der Überlaufschale landen, lösen keine Buchaktionen mehr aus. Jedoch zählen weiße Chips weiterhin zum Gesamtwert an Knallerbsen hinzu.

Alle Spieler, die das letzte Feld im Kessel erreicht haben (egal wieviele Chips in der Überlaufschale sind), dürfen mit dem Bonuswürfel würfeln, sofern ihr Kessel nicht explodiert ist.



Kürbis

Egal ob 1er- oder 6er-Chip. Ein Kürbis besitzt im Kessel keine Funktion, außer der, dass er den Kessel um 1 Feld bzw. 6 Felder voller macht.

Achtung: Alle Aufwertungen, egal ob durch Bücher, Hexen oder Wahrsagekarten (wie z. B. „Eine günstige Gelegenheit“) beziehen sich nicht auf Kürbisse. Es ist also **nicht möglich einen 1er-Kürbis in einen 6er-Kürbis aufzuwerten**.



Krähenschädel

Wenn der blaue Chip gezogen wird, müssen sich bereits **mindestens** so viele orange Chips (unabhängig vom Wert) im Kessel befinden, wie der Wert des blauen Chips vorgibt. Dann

erhältst du **sofort** so viele Siegpunkte, wie der Wert des blauen Chips vorgibt. Ansonsten erhältst du **keine** Siegpunkte.

Beispiel: Bei einem blauen 4er-Chip müssen schon mindestens 4 orange Chips im Kessel sein. Wird der blaue 4er-Chip gezogen und bislang liegen nur 3 oder weniger orange Chips im Kessel, bekommst du für den blauen Chip keine Siegpunkte. Würdest du z. B. einen blauen 2er-Chip ziehen und es liegen bereits 3 orange Chips im Kessel, bekommst du 2 Siegpunkte.



Die Zahl auf dem blauen Chip gibt an, wie viele direkt zuvor im Kessel liegende Chips du betrachten musst. Zwischen den Chips können auch Lücken sein. Betrachtet werden die zuletzt gelegten 1, 2 oder 4 Chips. Befinden sich darunter wei-

ße **1er-Chips**, bekommst du für jeden dieser 1er-Chips 1 Rubin. Ziehst du einen blauen 4er-Chip, musst du also schauen, wie viele weiße 1er-Chips sich unter den 4 direkt zuvor liegenden Chips befinden. Für jeden dieser weißen 1er-Chips erhältst du 1 Rubin. Bei einem blauen 1er-Chip wird nur geschaut, ob der letzte direkt zuvor liegende Chip ein weißer 1er-Chip ist.



Fliegenpilz

Ziehst du einen roten Chip aus dem Beutel, darfst du ihn entsprechend seinem Wert Schritte vorwärts ziehen. Liegen allerdings bereits rote Chips mit einem höheren Wert im

Kessel, kannst du den roten Chip entsprechend dem Wert des höchsten roten Chips im Kessel vorwärts ziehen.

Sollte also z. B. bereits ein roter 4er-Chip im Kessel liegen, darfst du jeden roten 1er- oder 2er-Chip, den du danach ziehst, 4 Felder weit ziehen.



Ziehst du einen roten Chip aus dem Beutel, lege ihn in den Kessel und ziehe einen weiteren Chip, den du **zur Seite** legst. Du **musst** diesen Chip noch in dieser Runde einsetzen. Du entscheidest aber, wann

du ihn in den Kessel legen möchtest und ob du ihn vor oder nach dem STOPP einsetzen willst. Du kannst den beiseitegelegten Chip nur anlegen, wenn du deinen aktuell gezogenen Chip bereits im Kessel angelegt hast! Der beiseitegelegte Chip kann auch noch nach einer Explosion gelegt werden. Sollte ein weißer Chip beiseitegelegt werden, zählt dieser auch bei der Ermittlung, ob der Kessel explodiert, mit.



Alraunwurzel

Ziehst du einen gelben Chip aus dem Beutel, musst du anschließend noch einen weiteren Chip aus dem Beutel ziehen. Den gelben Chip ziehst du zusätzlich um den

Wert des gezogenen Chips vorwärts. Ziehst du einen Narrenkraut-Chip, ziehst du den gelben Chip um 1 weiter. Den zusätzlich gezogenen Chip legst du anschließend wieder zurück in den Beutel.



Ziehst du einen gelben Chip aus dem Beutel, kannst du **genau 1 Rubin** aus deinem Vorrat abgeben und dafür den gelben Chip um 3 Felder zusätzlich vorwärts ziehen. Es ist nicht möglich, mehr als 1 Rubin abzugeben, um den Chip mehrmals 3 zusätzliche Felder zu bewegen.

Narrenkraut

Das Narrenkraut hat keinen festen Wert. Der Wert des Narrenkrautes kann immer wieder variieren.



Ziehst du einen Narrenkraut-Chip aus dem Beutel, wird dieser entsprechend der Anzahl an **Rattenschwänzen im Kessel plus 1 Feld** vorwärts gezogen. Schau dazu, wie viele Felder dein Rattenstein in dieser Runde gezogen

ist. Um diese Zahl plus 1 ziehst du in dieser Runde jeden Narrenkraut-Chip vorwärts. Es wird dabei nur die Position des Rattensteins im Kessel betrachtet (nach dem Vorlesen der Wahrsagekarte). Nicht die zurzeit aktuelle Anzahl an Rattenschwänzen auf der Siegpunkteleiste.

Achtung: Ein Narrenkraut-Chip darf allerdings maximal 4 Felder gezogen werden.



Ziehst du einen Narrenkraut-Chip aus dem Beutel, so übernimmt dieser Chip **die Funktion und den Wert** des letzten farbigen Chips im Kessel.

Wichtig: die weißen Chips werden nicht betrachtet.

Liegt noch kein farbiger Chip aus, besitzt der Narrenkraut-Chip einen Wert von 1 und hat keine Aktion.

Die Aktionen der folgenden Bücher werden (wie im Grundspiel) immer erst wirksam, **nachdem** alle Spieler gestoppt haben (egal ob erzwungen oder freiwillig). Dabei ist es unerheblich, ob es zu einer Explosion gekommen ist oder nicht. Bei der Wertung werden diese dann in Phase B der Reihe nach ausgeführt.



Kreuzspinne

Wenn ein grüner Chip als **letzter** oder **vorletzter** Chip platziert wurde, kannst du einen Chip schon für die nächste Runde in den Kessel platzieren. Du kannst dafür nur einen deiner aktuell im Kessel ausliegenden Chips wählen. Der Wert der grünen Chips gibt dabei vor, welchen Wert der platzierte Chip maximal haben darf. Ist einer der letzten beiden Chips z. B. ein grüner 4er-Chip, kann der Spieler für die nächste Runde einen 4er-Chip als Startchip legen. Hat er keinen weiteren 4er-Chip im Kessel oder möchte er einen solchen nicht legen, kann er auch einen 2er- oder 1er-Chip wählen. Der Chip wird dann entsprechend seinem Wert im Topf gezogen. Ein 4er-Chip wird also auch gleich 4 Felder weit gezogen. Die Funktion des Chips darf der Spieler zu Beginn der nächsten Runde dann auch gleich nutzen. Es ist auch möglich, die grünen Chips selbst als Startchips für die nächste Runde zu wählen.



Du kannst **pro** grünem Chip, der als **letzter** oder **vorletzter** Chip platziert wurde, 1x den Bonuswürfel werfen und dir den gewürfelten Bonus nehmen. Die Werte der grünen Chips spielen dabei keine Rolle.

Sollte zu Rundenbeginn die Karte „Glück der Tüchtigen“ aufgedeckt worden sein, darf jeder Spieler, der einen grünen Chip an letzter oder vorletzter Stelle hat, für jeden dieser Chips 2x würfeln.



Geisteratem

Du zählst die **Siegpunkte** aller Felder, auf denen ein lila Chip liegt, zusammen. Diese Summe ergibt einen Einkaufswert, für den du dir bis zu 2 verschiedenfarbige Chips kaufen kannst. Der Kauf ist unabhängig vom Kauf in Phase E. In Phase E kannst du, wenn du nicht explodiert bist, bzw. dich fürs Kaufen entschieden hast, weitere Chips kaufen. In der letzten Runde (Runde 9) kann die Summe zum Kauf von Siegpunkten (5:1) genutzt werden.



Du schaust dir den **aufgedruckten** Wert des nächsten Chips nach dem lila Chip an. Um diesen Wert darfst du auf der Siegpunkteleiste vorwärts ziehen. Wurde der nächste Chip durch eine Aktion weiter gezogen, als sein Wert angibt, so gilt dennoch nur der aufgedruckte Wert für die Siegpunkte.



Totenkopffalter

Beim Kauf des schwarzen Chips (in Phase E) (oder bei Erhalt durch eine Wahrsagekarte) musst du den schwarzen Chip in den Beutel deines linken Nachbarn werfen. Dafür bewegst du deinen (oder einer deiner beiden) Tropfen ein Feld weiter. Du bekommst in Phase B für jeden schwarzen Chip, den dein linker Nachbar in seinem Kessel hat, 1 Rubin. Dein linker Nachbar bekommt seinerseits auch 1 Rubin, wenn der schwarze Chip in seinem Kessel an letzter oder vorletzter Stelle liegt.



Der Spieler, dessen schwarzer Chip am weitesten vorne in seinem Kessel platziert ist, darf seinen (oder einen seiner beiden) Tropfen um 1 Feld vorwärts ziehen.

Der Spieler, dessen schwarzer Chip am zweitweitesten im Kessel vorne ist, erhält 1 Rubin. Es kann vorkommen, dass ein Spieler beide Boni gewinnt (sofern er zumindest 2 schwarze Chips in seinem Kessel hat). Sollte es zu einem Gleichstand kommen, erhalten alle beteiligten Spieler den entsprechenden Bonus.

Klarstellungen zu Wahrsagekarten

Werden die Spieler bei Wahrsagekarten dazu aufgefordert, Chips aus dem Beutel zu ziehen (wie z. B. bei „Starke Zutat“ oder „Eine zweite Chance“), so ist dieses Ziehen risikolos. Es kann dabei nicht zu Explosionen des Kessels kommen, auch nicht, wenn dadurch die weißen Chips im Kessel die Explosionsgrenze überschreiten. Die Aktion des Chips, der bei „Starke Zutat“ angelegt wird, wird nicht ausgeführt.

Alle Upgrades, egal ob durch Bücher, Hexen oder Wahrsagekarten (wie z. B. „Eine günstige Gelegenheit“) beziehen sich nicht auf Kürbisse. Es ist also nicht möglich, mit einem Upgrade einen 1er-Kürbis in einen 6er-Kürbis umzuwandeln.



Spielautor: Wolfgang Warsch
Gestaltung: Dennis Lohausen
3D: designstudio1.de
Redaktion: Thorsten Gimmler

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de
www.facebook.com/Schmidtspiele

