

Die Quacksalber von Quedlinburg



Wolfgangs Wechselstube

Diese Variante ist nur mit der Kesselvorderseite zusammen spielbar.

Spielvorbereitung

Legt den Reagenzglasständer (bestehend aus 2 Teilen) in der Tischmitte aus. Legt auf das Reagenzglas ganz links je einen Tropfen pro Spielerfarbe.



Bei Spielende leeren alle Spieler ihre Beutel und zählen alle Zahlen auf ihren Chips (inkl. weiße Chips) zusammen. Den Gesamtwert müssen sie durch den Zahlenwert teilen, den sie mit ihrem Tropfen erreicht haben. Sollte der Tropfen z.B. noch auf dem Startfeld stehen, wird der Gesamtwert durch 15 geteilt.

Spielablauf

Immer wenn ihr im Verlaufe des Spiels einen Tropfen vorwärtsbewegen könnt (durch eine Wahrsagekarte, durch Chip-Aktionen oder durch das Bezahlen von 2 Rubinen), könnt ihr euch entscheiden, welchen eurer beiden Tropfen ihr vorwärts bewegen wollt: Den Tropfen im Kessel oder den auf den Reagenzgläsern in der Tischmitte. Entscheidet ihr euch für den Tropfen auf den Reagenzgläsern, so wird dieser 1 Glas weiter nach rechts bewegt. Ihr könnt dadurch leichter an Siegpunkte kommen. Je nachdem mit welcher Seite des Reagenzglasständers ihr spielt habt ihr folgende Verbesserungen:



Die Spieler können sich bereits **im Spielverlauf** neben Zutaten auch Siegpunkte kaufen. Der Kaufpreis für **Siegpunkte** wird durch die Position des Tropfens festgelegt. Zu Spielbeginn, wenn der Tropfen noch nicht vorwärts gezogen wurde, kostet ein Siegpunkt 12 Geld. Sollte ein Spieler seinen Tropfen bis zum letzten Reagenzglas vorangetrieben haben, kostet ihn ein Siegpunkt 2 Geld. Ein Spieler kann in einer Runde beliebig viele Siegpunkte (sofern er genug Geld hat) kaufen.

The Quacks of Quedlinburg



Wolfgang's Exchange Office

This expansion can only be played, when you use the front sides of the cauldrons.

Game preparation

Place the test tube stand (consisting of 2 parts) in the middle of the table. Place a drop of each player's color on the test tube on the left.

Gameplay

Whenever you can move a drop forward in the course of the game (either with a fortune telling card, a chip-action, or by paying 2 rubies), you can decide which of your two drops you want to move forward: the drop in the cauldron or the drop on the test tubes in the middle of the table. If you decide for the drop on the test tubes, you move the drop one glass forward to the right. That way it is easier to gain victory points. Depending on which side of the test tube stand you use, you will have the following improvements:



At the end of the game, all players empty their bags and count all the numbers on their chips (white chips included). The total value of the chips must be divided by the value that you have achieved with the drop. For example: If the drop is still on the starting field, the total value is divided by 15.



Players can buy **victory points** as well as ingredients **during the game**. The purchase price for victory points is determined by the position of the drop. At the start of the game, when the drop has not been moved forward yet, one victory point costs 12 money. If a player has moved his/her drop to the last test tube, one victory point costs only 2 money. A player can buy any number of victory points during a round (if he/she has enough money).