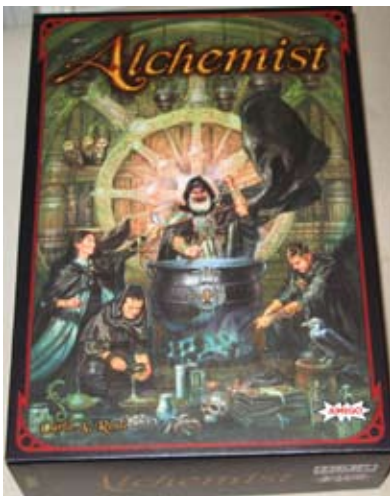


Alchemist

Autor:	Carlo A. Rossi
Verlag:	Amigo
Spieler:	2 bis 5 Personen
Alter:	ab 10 Jahren
Spieldauer:	ca. 40 Minuten
Preis:	ca. 20 Euro
Erschienen:	2007



Die Bildzeitung hat es vorge-macht. Abstrakte Direktheit braucht Geschichten, damit sie sich verkauft. Die spärlich bis gar nicht bekleidete Dame auf dem Titelblatt hat stets auch einen Text anbei, der ihre Bloßstellung in Zweideutigkeiten versteifend erklärt.

Nacktheit gibt es bei Alchemist nur in schüchtern hinter Sichtschirmen verborgenen blanken Holzwürfeln. Und doch wäre es ohne die erklärenden Eingangsworte der Anleitung nur halb so nett.

Mit dem Kompendium in die

Schule

Alchemisten stehen im Wettstreit um die besten Mixturen im Zauberkessel. Zusammengebraut wird nach festen Regeln. Nachbrauen von fremden Tränken ist erlaubt und zum

Gewinn auch notwendig. So die Geschichte. Teile der Ingredienzien für die Gebräue werden in Form von verschiedenfarbigen Holzwürfeln an die Spieler zufällig verteilt. Sie werden zunächst hinter einem Sichtschirm verborgen. Das ausliegende Spielbrett stellt zehn Töpfe dar, in denen durch Ablegen der Würfel neue Zauberkünste entworfen werden können. Symbole zeigen an, welche Ingredienzien jeweils nicht verwendet werden dürfen, sondern als Belohnung für das neue Rezept winken. Die

Anzahl der Siegpunkte für ein neues Rezept bestimmt man selber, indem man aus einem Vorrat von Plättchen mit den Zahlen 1 bis 10 eine aus-

wählt und ablegt.

Spannend wird Alchemist aber insbesondere durch die Alternative zum Entwerfen neuer Rezepte. So ist es auch erlaubt, bestehende fremde Rezepturen zu kopieren. Sofern man die passenden Ingredienzien hinter seinem Sichtschirm hat, kann man sich die entsprechenden vom Gegenspieler Runden vorher für dieses Gebräu bestimmten Siegpunkte sichern. Der Autor des Ursprungsrezepts bekommt immerhin eine der Zutaten. Der Nachmacher jedoch zusätzlich die beiden ausgelobten Holzwürfel aus dem Vorrat und besagte Siegpunkte. Wer zuvor hohe Siegpunkte für einfache Rezepte vergeben hat, sieht nun, wie die Gegner dieses zu ihrem Vorteil nutzen. Das Spiel endet, wenn die offen ausliegenden Ingredienzien zur Neige gehen. Neben den zuvor erspielten Siegpunkten kommt nun noch ein Bonus hinzu, der sich nach einer zu Beginn des



Spiels ausgelosten Ingredienz-Art („Schule“) richtet. Von wessen Ingredienz am wenigsten übrig geblieben ist, der erhält den größten Bonus.

Copyright

Wer neue Rezepturen ablegt und die dazugehörige Siegpunktzahl auswählt sollte bedenken, dass all zu „einfache“ Rezepte mit wenig Ingredienzen den Mitspielern Möglichkeiten zum punktereichen Nachbrauen bieten. Dies ist um so verhängnisvoller, da man selber eigene Rezepte nicht erneut verwenden darf. Andererseits kann es sich lohnen, Mitspieler zur verschwenderischen Verwendung der Ingredienz zu verleiten, deren „Schule“ man zu Beginn einer Partie gezogen hat. Allerdings halten sich die Bonuspunkte in Grenzen. Spielt man mit mehr als zwei Personen, so kommt hinzu, dass die Anzahl der Töpfe begrenzt ist und nicht jeder gleich viele Rezepte auslegen muss bzw. darf.

hk



Fazit

Alchemist ist eigentlich ein hoch abstraktes Spiel. Es braucht ein paar Runden, bis man ein Gefühl dafür bekommt, wie die Geben- und Nehmen-Mechanismen der Ingredienzen zusammen hängen. Doch selbst dann bleibt es schwierig, wirklich eine Strategie für das Spiel zu entwickeln, die einen zufrieden stellt. Hat man verloren, weiß man zwar, dass man wohl etwas falsch gemacht hat, doch die Analyse fällt schwer. Dies gilt um so mehr, je mehr Personen mitspielen.

Dies dürfte nicht jedermanns Sache sein. Auch wenn die Regeln einfach sind und eine Partie mit ca. 40 bis 60 Minuten noch übersichtlich bleibt, kann ein Gefühl des Nicht-Greifen-Könnens und die damit verbundene Unbefriedigt-heit zurück bleiben. Wie gut, dass es da noch die alles verbindende Geschichte von den Alchemisten gibt. Denn hat man mal wieder verloren und weiß nicht warum, dann muss es wohl Zauberei gewesen sein.

Wertung:

Gesamtwertung: ordentlich

Einstiegshürde: niedrig

Preis/Material: mittel

